

Lisäsäännöillä SOCCERO-peliin tuodaan uusia jalkapalloon kuuluvia elementtejä. Sääntökohtia voidaan ottaa mukaan vähitellen, yksi kohta kerrallaan.

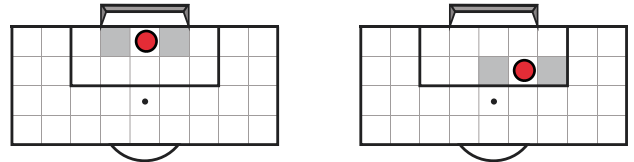
MAALIVAHDIN TORJUNTAYRITYS

- Jos pallo on menossa **maalivahdin vaakaruudun kautta** maaliin, maalivahti voi tehdä torjuntayrityksen.
- Torjuntayrityksen voi saada **vain rangaistusalueella**, ja vain jos torjuntaruudussa ei ole kenttäpelaajaa.
- Pallo pysäytetään ruutuun, jossa torjuntayritys tapahtuu, eli **maalivahdin vaakaruutuun** sillä reitillä, jota pitkin pallo on menossa maaliin.

Suoritus: Maalivahdin manageri heittää arpanopalla TORJUNTAHEITON. Saatu arpaluku ratkaisee, syntyykö maali vai ei:

Arpaluvut:

- 1 - 3 > **Torjunta epäonnistuu.** Pallo menee maaliin.
- 4 - 5 > **Maalivahti torjuu pallon päätyrajan yli** ja seuraa KULMAPOTKU.
- 6 > **Maalivahti saa pallon haltuunsa ja** voi jatkaa peliä joko MAALIVAHDIN AVAUSPOTKULLA tai tavanomaisen vuoron tapaan.



Maalivahdin vaakaruudut määräytyvät maalivahdin kulloisenkin sijainnin mukaan.

ERIKOISTILANTEET

(Erikoistilanteita ovat MAALIVAHDIN AVAUSPOTKU, MAALIPOTKU, KULMAPOTKU, RAJAHEITTO, VAPAAPOTKU ja RANGAISTUSPOTKU.)

KAIKILLE ERIKOISTILANTEILLE YHTEISET SÄÄNNÖT

- **Erikoistilanteen valmistelu:** Aluksi manageri asettaa valitsemansa pelaajan pallon kanssa ruutuun, josta erikoistilanne suoritetaan. PELAAJIEN SJOITTUMISRAJOITUKSET ovat voimassa myös erikoistilanteissa. Lisäksi monissa erikoistilanteissa on pelaajien sijoittumiseen liittyviä **lisärajoituksia**. Jos kielletyissä ruuduissa on pelaajia, managerit keräävät ne käteensä - kumpikin manageri omansa.
- **VAPAAT SIIRROT:** Erikoistilanteen suorittavan joukkueen manageri määrää, montako pelaajaa kumpikin manageri saa vapaasti siirtää uusiin (sallittuihin) ruutuihin. Määrän on oltava vähintään yksi, ja vähintään niin suuri, että kumpikin voi asettaa kaikki kädessään olevat pelaajansa takaisin kentälle. Erikoistilanteen suorittavan joukkueen manageri asettaa ensin omat pelaajansa, sitten vastajoukkueen manageri omansa. Aikaa kummallakin on yksi tiimalasillinen.
- **Erikoistilanteen suorittaminen:** Erikoistilannepotkuissa pätevät yleensä normaalit potkaisusäännöt.
- Erikoistilanteen suorittanut pelaaja ei saa erikoistilanteen jälkeen koskea palloon, ennen kuin joku toinen pelaaja on koskenut siihen. (Rangaistuksena rikkomuksesta on EPÄSUORA VAPAAPOTKU vastajoukkueelle rikkomuspaikasta.)
- Erikoistilanteen jälkeen ottelu jatkuu **vastajoukkueen vuorolla**.

MAALIVAHDIN AVAUSPOTKU

Manageri voi omalla vuorollaan ilmoittaa maalivahdin ottavan pallon käsiinsä ja jatkavan peliä maalivahdin avauspotkulla, mikäli maalivahdilla **on pallo hallussaan rangaistusalueen sisällä** (ei kuitenkaan silloin, jos palloon on viimeksi koskenut oman joukkueen kenttäpelaaja muuten kuin pukkaamalla).

- Ilmoituksen jälkeen tehdään pelaajien VAPAAT SIIRROT.
Maalivahdin avauspotkun aikana kummallakaan rangaistusalueella ei saa olla **kenttäpelaajia**.
- **Suoritus:** Normaalien potkaisusääntöjen mukaisesti.
- **Paitsiosääntö on voimassa** maalivahdin avauspotkun aikana.

MAALIPOTKU

Jos pallo menee **hyökkäävästä pelaajasta** päätyrajan yli, vastajoukkue saa maalipotkun.

- Manageri asettaa maalivahdin yhdessä pallon kanssa johonkin maalialueen ruutuun. Sen jälkeen tehdään VAPAAT SIIRROT.
Maalipotkun aikana kummallakaan rangaistusalueella ei saa olla **kenttäpelaajia**.
- **Suoritus:** Normaalien potkaisusääntöjen mukaisesti. (Jos pallo jää potkun jälkeen rangaistusalueelle, potku uusitaan.)

>>

<<

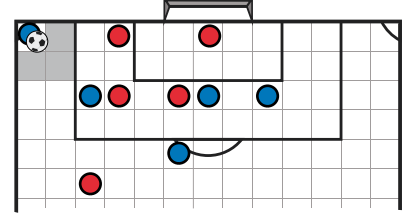
KULMAPOTKU

Jos pallo menee **puolustavasta pelaajasta** päätyrajan yli, vastajoukkue saa kulmapotkun. Kulmapotku annetaan siitä kulmapotkuruudusta, jota lähempänä maalivahti torjuessaan oli. Jos maalivahti oli keskellä, hänen managerinsa päättää kulmapotkuruudun.

• Manageri asettaa valitsemansa pelaajan pallon kanssa kulmapotkuruutuun. Sen jälkeen tehdään VAPAAT SIIRROT.

Kulmapotkuruudun **lähiruuduissa** ei saa olla kulmapotkun suorituksen aikana **puolustavan joukkueen pelaajia**. (Kuvassa lähiruudut tummennettu.)

- **Suoritus:** Normaalien potkaisusääntöjen mukaisesti.
- Pallo voi mennä maaliin myös suoraan kulmapotkusta, mikäli manageri ilmoittaa maalilaukauksesta ennen kulmapotkua. (Huomaa, että maalivahdilla voi olla oikeus TORJUNTAYRITYKSEEN.)



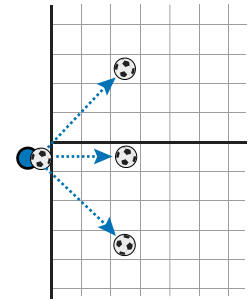
RAJAHEITTO

Jos pallo menee sivurajan yli, ottelu jatkuu sen joukkueen RAJAHEITOLLA, jonka vastapelaajasta pallo meni yli sivurajan.

• Manageri asettaa valitsemansa pelaajan pallon kanssa sivurajan ulkopuolelle sen ruudun kohdalle, jonka kautta pallo kulki rajan yli. Sen jälkeen tehdään VAPAAT SIIRROT.

Rajaheitossa ei ole **erityisiä** pelaajien sijoittumisrajoituksia eikä myöskään paitsiota.

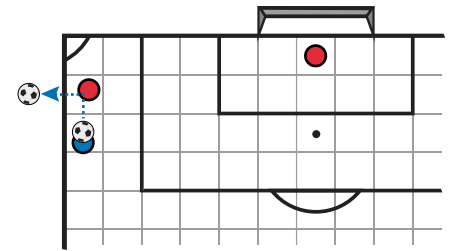
- **Suoritus:** Manageri heittää **yhtä** arpanoppaa. Arpaluku osoittaa heiton pituuden. Pallon voi suunnata suoraa linjaa pitkin kolmeen eri suuntaan viereisen kuvan osoittamalla tavalla.
- Pallo voi lentää pelaajien **yli**, mutta sen voi pysäyttää mille tahansa sen lentoradalla olevalle pelaajalle. Ellei pallo jää yhdellekään pelaajalle, sitä on siirrettävä niin pitkälle kuin arpaluku osoittaa - vaikka yli päätyrajan.
- Heiton jälkeen heiton suorittanut pelaaja siirretään kentälle lähimpään tyhjiin ruutuun.



TAHALLINEN RAJAHEITON, KULMAPOTKUN TAI MAALIPOTKUN JÄRJESTÄMINEN

• Pelaaja voi yrittää järjestää joukkueelleen RAJAHEITON, KULMAPOTKUN tai MAALIPOTKUN potkaisemalla pallon **vastapelaajan kautta** ulkorajan yli, jos molemmat pelaajat ovat **vierekkäisissä, ulkorajaa sivuavissa** ruuduissa.

• Pelaaja potkaisee pallon **päin vastapelaajaa**, josta pallo kimpoaa rajan yli. Pallo kimpoaa vastapelaajasta kuitenkin **ainoastaan jos** manageri on heittänyt vain **yhtä** arpanoppaa ja arpaluku riittää viemään pallon vastapelaajan kautta **yli rajan** (eli vähintään arpaluku 2).



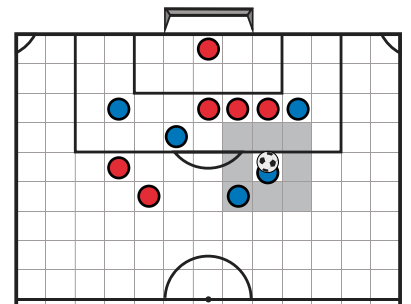
VAPAAPOTKUT

• Vapaapotku annetaan siitä ruudusta, jossa rikkomus tapahtui.

• Manageri asettaa valitsemansa pelaajan pallon kanssa ruutuun, josta vapaapotku suoritetaan. Sen jälkeen tehdään VAPAAT SIIRROT.

Vapaapotkua annettaessa tuon ruudun **lähiruuduissa** ei saa olla vastajoukkueen pelaajia. (Ks. kuva)

- **Suoritus:** Normaalien potkaisusääntöjen mukaisesti.
- **Paitsiosääntö** on voimassa vapaapotkun aikana.
- **Epäsuorasta vapaapotkusta** palloa **ei** voi potkaista suoraan maaliin.
- **Suorassa vapaapotkussa** pallon voi yrittää potkaista suoraan maaliin. Tässä tapauksessa maalintekoaikomus ei tarvitse ilmoittaa etukäteen, vaan manageri voi vasta arpaluvun nähtyään päättää, laukaiseeko pelaaja pallon maalia kohden vai potkaiseeko sen jonnekin muualle.



MAALI- JA RANGAISTUSALUEILTA TUOMITUT VAPAAPOTKUT

Maali- ja rangaistusalueilta tuomittuihin vapaapotkuihin liittyy seuraavia sääntölisäyksiä tai poikkeuksia:

- **Omalta maalialueelta** annettavan vapaapotkun saa antaa mistä tahansa maalialueen ruudusta.
- Kun vapaapotku annetaan **omalta rangaistusalueelta**, siellä ei saa olla yhtään vastajoukkueen pelaajaa.
- Vapaapotku **omalta rangaistusalueelta** on potkaistava rangaistusalueen ulkopuolelle. Jos arpaluku ei riitä, vapaapotku uusitaan.
- **Vastajoukkueen maalialueella** tuomittu epäsuora vapaapotku potkaistaan lähimmästä maalialueen ulkopuolella olevasta ruudusta, joka on samalla pystyrivillä kuin rikkomusruutu.

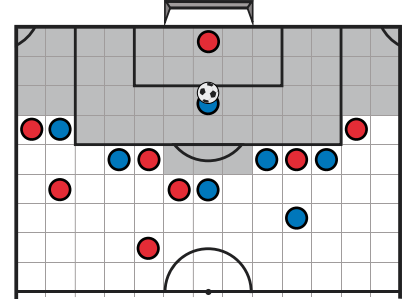
>>

<<

RANGAISTUSPOTKU

Mikäli pelaaja syyllistyy omalla rangaistusalueellaan rikkomukseen, josta muualla tuomittaisiin suora vapaapotku, vastajoukkue saa rangaistuspotkun.

- Potkaisija asetetaan pallon kanssa rangaistuspotkuruutuun ja maalivahti keskimmäiseen ruutuun maalirajan eteen. Sen jälkeen tehdään VAPAAT SIIRROT.
Rangaistuspotkun aikana ei rangaistusalueella (eikä niissä ruuduissa, joita sen kaari leikkaa) saa olla muita pelaajia. Muiden pelaajien on myös oltava kauempana päätyrajasta kuin rangaistuspiikkuruutu. (Ks. Kuva)
- Suoritus: Normaalin potkaisusääntöjen mukaisesti.
- MAALIVAHDIN TORJUNTAYRITYS normaaliin tapaan.



RANGAISTUKSET

- **PAITSIOSTA** on rangaistuksena EPÄSUORA VAPAAPOTKU vastajoukkueelle paitsiossa olevan pelaajan ruudusta.
- Mikäli manageri siirtää pallon pelaajansa haltuun sääntöjen vastaisesti, tuomitaan SUORA VAPAAPOTKU (käsivirheestä) siitä ruudusta, jossa pelaaja otti pallon haltuunsa. Lisäksi pelaaja saa varoituksen (keltainen kortti).
- Sääntöjen vastaisesta **PALLON KULJETUKSESTA** on rangaistuksena SUORA VAPAAPOTKU vastajoukkueelle siitä ruudusta, josta pelaaja lähti kuljettamaan palloa. Lisäksi rikkoneelle pelaajalle annetaan VAROITUS (keltainen kortti).
- **PELAAJIEN SIIJOITTUMISRAJOITUSTEN** rikkomisesta on rangaistuksena SUORA VAPAAPOTKU vastajoukkueelle siitä ruudusta, johon pelaaja sääntöjen vastaisesti siirrettiin.
- Jos **ERIKOISTILANTEEN** suorittanut pelaaja erikoistilanteen jälkeen koskee palloon ennen kuin joku toinen pelaaja on koskenut siihen, rangaistuksena on EPÄSUORA VAPAAPOTKU vastajoukkueelle rikkomuspaikasta.

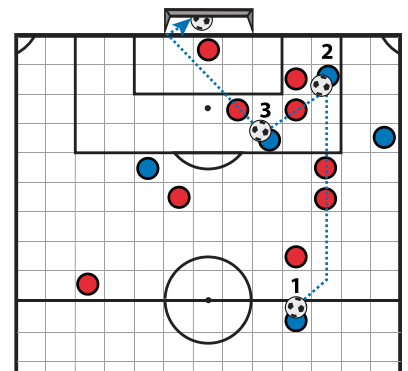
YLIPOTKU

- Lisäsäännöllä pelattaessa pallon voi siirtää **ilmassa pelaajien yli** silloin, kun pallon potkaisussa heittää kahta arpanoppaa, ja **molemmilla nopilla tulee sama luku** (esim. 5 ja 5). Pallo voi tällöin mennä yhden tai useammankin pelaajan yli, mutta pallon voi myös pysäyttää mille tahansa sen reitillä olevalle pelaajalle. Tyhjään ruutuun sen voi pysäyttää vain jos sitä on siirtänyt koko noppien yhteenlasketun arpaluvun verran.

PUKKAUS

- Jos pallo tulee pelaajalle syötöstä **ilmassa tasaluvulla** (eli palloa on siirretty **täysimääräisesti noppien koko yhteenlasketun silmäluvun verran**), pallon saanut pelaaja voi vielä samalla vuorolla jatkaa pukkaamalla palloa haluamaansa suuntaan **suoraa linjaa pitkin**. Pukattu pallo voi mennä pelaajien yli, ja pallon voi suunnata myös maaliin (ilman ennakoilmoitusta).
 - **Suoritus:** Manageri heittää **yhtä** arpanoppaa. Arpaluku osoittaa pukkauksen pituuden. Pallo voi lentää **pelaajien yli**, mutta sen voi pysäyttää mille tahansa sen lentoradalla olevalle pelaajalle. Jos pallon reitillä ei ole pelaajaa, sitä on siirrettävä niin pitkälle kuin arpaluku osoittaa – vaikka yli kentän ulkorajan.
 - Pukatun pallon saanut pelaaja voi halutessaan jatkaa välittömästi **pukkaamalla edelleen**. Pukkaus on kuitenkin ehdittävä suorittaa saman vuoron aikana (jos tiimalasi valuu loppuun kun pukkaus on vielä kesken, pallo on siirrettävä lähimmälle vastapelaajalle).
- Maalivahti saa TORJUNTAYRITYKSEN myös ylipotkussa ja pukkauksessa. ■

YLIPOTKU- PUKKAUS- JATKOPUKKAUS



Kuvassa pelaaja 1 on saanut molemmilla arpakuutioilla **saman luvun (4 ja 4)** ja voi siksi potkaista pallon pelaajien yli. Koska pelaaja 2 saa pallon ilmassa **tasaluvulla (4+4=8)**, se voi jatkaa **pukkaamalla**. Kun myös pelaaja 3 saa pallon ilmassa **tasaluvulla (2)**, se voi suorittaa **jatkopukkauksen** (vaikka maaliin, jos sen saama arpaluku riittää siihen).