THE GREATEST GAME OF THE WORLD

OLD SUBBUTEO

REGOLAMENTO DI GIOCO

WWW.OLDSUBBUTEO.IT

INDICE

Introduzione 3

Termini e indicazioni generali 4

Come leggere il regolamento 4

1 Colpi a punta di dito 5

2 Arbitro 5

3 Durata degli incontri 6

4 Calcio d'inizio, possesso palla, posizionamento delle miniature 7

5 Movimenti difensivi 9

6 Intercettazione della palla 10

7 Segnatura delle reti 12

8 Falli di gioco e calci di punizione 13

9 Back e back al volo 16

10 Portiere 18

11 Calcio di rigore e shoot-out 21

12 Rimessa laterale e miniature che escono dal campo di gioco 23

13 Corner 25

14 Rinvio da fondo campo 26

15 Fuorigioco 28

16 Infortuni alle miniature e rottura dei materiali 30

17 Regolarità delle miniature 31

Old Subbuteo - Regolamento di gioco
Rev. 2.5 Luglio 2013
www.oldsubbuteo.it
oldsubbuteo.forumfree.it

È permesso a terzi di scaricare e condividere il presente fascicolo citando la fonte (www.oldsubbuteo.it), ma non può essere cambiato e/o modificato in nessun modo né è consentito utilizzarlo a fini commerciali. Le illustrazioni sono parte integrante di questa pubblicazione e non possono essere utilizzate senza autorizzazione.

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati d'altre società e sono stati utilizzati a puro scopo esplicativo ed a beneficio del possessore, senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

a teofilo garagnas (Roberto Garagnani)

INTRODUZIONE

Il presente regolamento Subbuteo si basa sulle "*Regole Internazionali per esperti*" redatto alla fine degli anni Settanta dello scorso millennio ed utilizzato nei tornei del Guerin Subbuteo e della F.I.S.A. (Federation International of Subbuteo Association). La comunità Old Subbuteo, con la versione 2007 redatta da boscolo2 (R. Coronato), fafao63 (F. Fantoni), Ottiko (S. Rossi), lo ha ripreso come riferimento principale ed ora, dopo averlo utilizzato in questi ultimi cinque anni nei club e nei tornei che si svolgono in tutta Italia e raccolto le molteplici casistiche di gioco, è stato revisionato e perfezionato da mcgallons (D. Galloni), whitewool65 (A. Biancalana), Orsetto63 (B. Zennaro), Ottiko (S. Rossi), johan65 (G. Maestri), Fla-flu (M. Bosco), devo (V. Calderaro) e muccagialla (G. Petri) con il contributo degli utenti del forum Old Subbuteo (o*ldsubbuteo.forumfree.it).* Illustrazioni e impaginazione di muccagialla (G.Petri).

Il nostro augurio è che questo regolamento serva come ulteriore strumento di diffusione del nostro gioco, che avvicini il più possibile giocatori ed arbitri nelle questioni tecniche mettendo però sempre al primo posto i valori di **amicizia e divertimento** che ogni gioco deve assicurare.

Il presente regolamento è di libera consultazione e stampa, ma non può avere utilizzi commerciali, preghiamo gli utenti che volessero fotocopiarlo o divulgarlo a mezzo web di indicare sempre la fonte: **www.oldsubbuteo.it**

Grazie.

Old Subbuteo Community

(Luglio 2013)

It's not the winning or the losing... is to find someone to play

thefingerismakingmeflick (Stephen Moreton)

TERMINI E INDICAZIONI GENERALI

Giocatore: persona che partecipa alla partita;
Miniatura: elemento della squadra Subbuteo (vedi reg. 17);
Attaccante: miniatura della squadra che ha il possesso della palla;
Difensore: miniatura della squadra che non ha il possesso della palla;
Portiere: portiere con asticciola;
Portierino: miniatura da utilizzare in sostituzione al portiere con asticciola;
Colpire: eseguire il colpo a punta di dito;
Colpire "al volo": durante il possesso palla eseguire il colpo a punta di dito con la palla in movimento;
Colpo di posizionamento: spostamento in caso di punizione, corner, fallo laterale o rientro dal fuorigioco;
Calcio di punizione Diretto: calcio di punizione con palla dentro l'area di tiro avversaria;
Calcio di punizione Indiretto: calcio di punizione ove non è consentito tirare direttamente in porta;
Automatic-flick: colpo di rientro dal fuorigioco che non prevede lo spostamento difensivo;
Back: ripetizione dell'ultima azione a seguito di una mossa irregolare;
Campo (di gioco): area delimitata dalle linee laterali e di fondocampo, suddiviso in quarti (vedi figura A);
Linea di tiro: linea oltre la quale è possibile tirare in porta per fare gol;
Calcio d'inizio: calcio con palla a centrocampo, che si effettua a inizio partita o a seguito di una rete.

COME LEGGERE IL REGOLAMENTO

Numerazione regole: le regole riportano il numero del capitolo seguito dal numero progressivo della regola.
Numerazione note: le note inserite in ogni capitolo riportano il numero della regola alla quale fanno riferimento seguita dalla lettera a, b, c... in ordine progressivo (es Nota 4.2b > seconda nota della regola 4.2).
Numerazione casistiche: le casistiche presenti alla fine di ogni capitolo riportano il numero del capitolo ed il numero progressivo della casistica separati da un punto (es Casistica 2.3 > terza casistica del capitolo 2).
Numerazione figure: le figure presenti riportano il numero del capitolo seguito da un numero progressivo (es Figura 4.4 > quarta figura del capitolo 4).

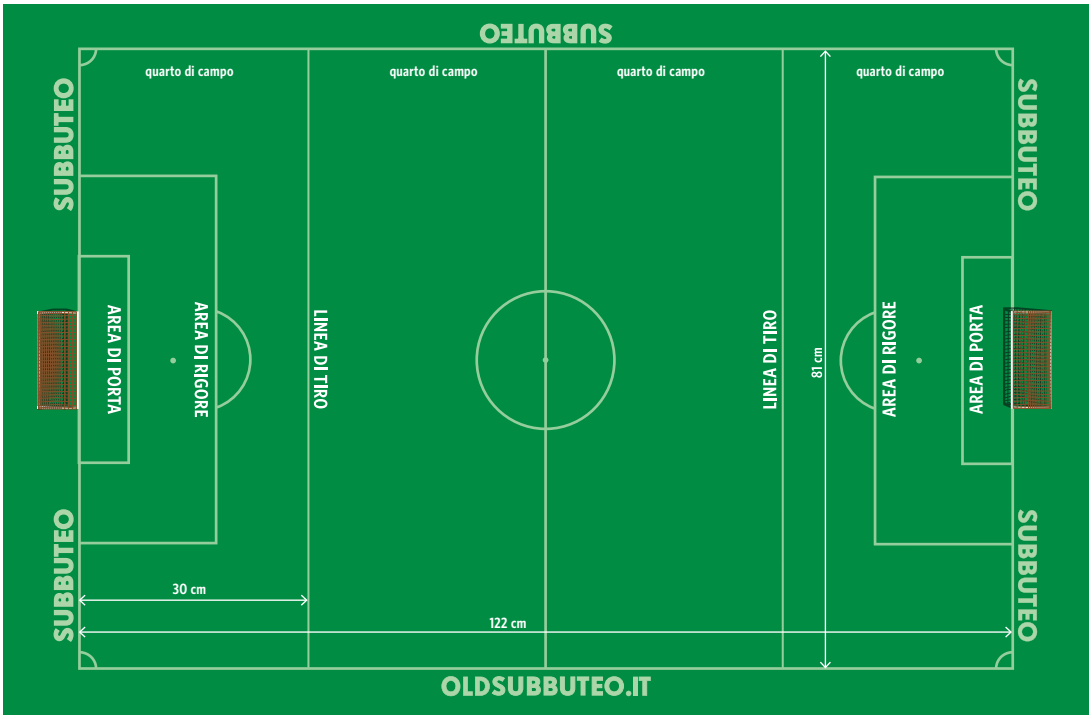

Figura A

1 COLPI A PUNTA DI DITO

1.1 La miniatura deve essere colpita contro la base esclusivamente con l'unghia del dito indice (o medio) di una qualsiasi delle due mani.

1.2 La miniatura deve essere colpita sfruttando il solo colpo di dito senza trascinarla, spingerla o muoverla con la mano o il braccio e senza fare leva con le altre dita.

1.3 Il colpo a punta di dito deve essere eseguito col solo movimento del dito. La mano, il polso, l'avambraccio ed il braccio devono rimanere fermi al momento del colpo, sia durante il gioco d'attacco, sia al momento della mossa difensiva. È vietato qualsiasi "accompagnamento" di dito, mano o miniatura (vedi reg. 8.14).

1.4 Il giocatore può appoggiare al campo di gioco solamente la mano con la quale esegue il colpo a punta di dito (vedi reg. 8.12). La mano che non è utilizzata per colpire la miniatura può essere appoggiata esternamente alla recinzione del campo di gioco.

1.5 Il giocatore non può utilizzare entrambe le mani contemporaneamente sul campo di gioco per colpire le miniature. È ammesso manovrare il portiere con una mano e colpire a punta di dito con l'altra.

1.6 Durante un colpo a punta di dito, offensivo o difensivo, non si devono toccare altre miniature se non quella che si vuole muovere (vedi reg. 8.6).

1.7 La palla può essere colpita in corsa (colpo "al volo").

1.8 Nel gioco "al volo" il colpo a punta di dito deve essere eseguito col solo movimento del dito. La mano ed il polso devono rimanere fermi al momento del colpo (vedi reg. 8.14), mentre il braccio può essere in movimento.

Casistica 1.1

Situazione: Nel momento del colpo a punta di dito esiste una posizione scorretta delle altre dita della mano?
Risposta: Nel colpo a punta di dito, per non fare leva, va evitato il contatto laterale con le altre dita della mano.

2 ARBITRO

2.1 L'arbitro deve chiamare qualsiasi infrazione al regolamento.

2.2 La decisione dell'arbitro è quella definitiva.

2.3 Un guardalinee può assistere l'arbitro richiamandone l'attenzione in caso d'infrazione e coadiuvare quest'ultimo quando richiesto.

2.4 Se l'arbitro nota che i colori delle due squadre si confondono al punto da renderne difficile la distinzione, prima del calcio d'inizio può fare cambiare squadra ad uno dei due giocatori tramite sorteggio.

2.5 Se l'arbitro vede una miniatura a terra, a palla ferma, deve fermare il gioco e rialzarla nel seguente modo:

2.5.1 quando la miniatura distesa non è vicina alla palla o ad un'altra miniatura, con il rischio, quindi, che possa essere rialzata toccando qualcosa, si rialza con un tocco sulla base facendola basculare (vedi punto 1 fig. 2.1) senza ulteriori oscillazioni;

2.5.2 se c'è il rischio che con la "basculata" citata al punto 2.5.1 si tocchi qualcosa, si rialza la miniatura effettuando una sorta di proiezione: piedi miniatura come punto di riferimento e si raddrizza senza basculare mantenendo una distanza da miniature e/o palla di circa 1 millimetro (vedi punto 2 fig. 2.1).

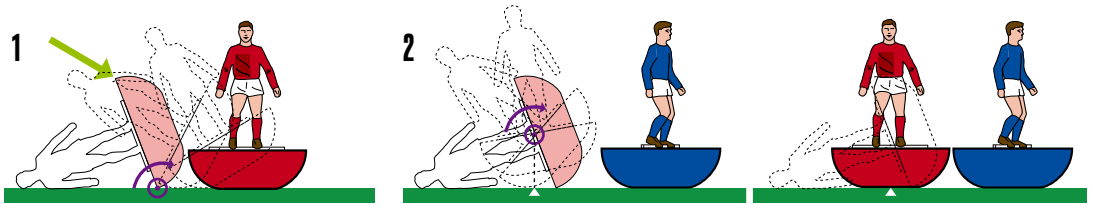

Figura 2.1

Nota 2.5a

Quando una miniatura è a terra, l'arbitro deve interrompere il gioco e rialzare la miniatura.
Se la miniatura è dell'attaccante, il difensore ha diritto alla mossa difensiva, se non l'aveva ancora fatta;
se la miniatura è del difensore, si rialza e si prosegue;
se invece si gioca al volo, l'azione NON deve essere fermata. Si interviene per fare rialzare la/le miniatura/e SOLO A PALLA FERMA.
In assenza dell'arbitro, sta ai giocatori regolamentarsi come sopra.

2.6 L'arbitro deve chiamare i falli ed il cambio possesso palla.

2.7 L'arbitro non deve chiamare i back e i back al volo, ma se richiesti dal giocatore deve decidere se concederli o se far proseguire il gioco. Se si verifica un back o back al volo è compito dell'arbitro riposizionare miniature e palla (vedi reg. 9).

2.8 L'arbitro deve chiamare il fuorigioco nel momento stesso in cui avviene e non deve mai avvisare i giocatori se una miniatura è in fuorigioco.

Nota 2.8a

L'arbitro, avvisando i giocatori di un'eventuale posizione di fuorigioco (quando non sia espressamente richiesto da uno dei giocatori), avvantaggia l'attaccante penalizzando il difensore, che con probabilità stava rischiando questa tattica.

2.9 Se un giocatore richiama l'attenzione dell'arbitro per valutare una posizione di fuorigioco, l'arbitro deve esprimersi.

2.10 Durante un torneo tutti i partecipanti sono tenuti ad arbitrare gli incontri designati dagli organizzatori.

2.11 Prima di un torneo gli organizzatori devono informare gli arbitri (e i giocatori) su eventuali modifiche al regolamento (materiali, durata delle partite, altre variazioni).

2.12 Se un giocatore manifesta un comportamento ostruzionistico (voluta lentezza, discussioni, ripetute proteste contro l'arbitro e comportamento sleale verso l'avversario) l'arbitro può assegnare un calcio di punizione indiretto contro il giocatore ostruzionista. In caso di ripetuto comportamento ostruzionistico da parte di un giocatore l'arbitro può prendere provvedimenti di ammonizione ed espulsione di una miniatura. Nei casi più gravi l'arbitro può decretare anche l'espulsione del giocatore stesso e la sospensione della partita.

2.13 L'arbitro deve tenere conto dei colpi per ogni miniatura ma non è tenuto, se non espressamente richiesto, a riferire il numero di colpi effettuati dall'attaccante per non avvantaggiare il giocatore nei confronti dell'avversario.
Se un giocatore supera il numero di colpi consentiti, l'arbitro decreta un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.

3 DURATA DEGLI INCONTRI

3.1 La partita si gioca in due tempi di 15 minuti ciascuno e cambio campo a fine primo tempo.

3.2 Quando necessario ai fini del risultato, possono essere disputati due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno e cambio campo a fine primo tempo supplementare.

Nota 3.2a

La durata delle partite nei tornei o negli incontri amichevoli può subire variazioni in accordo con arbitro e organizzatori del torneo e deve essere comunicata prima dell'inizio del torneo o delle partite amichevoli.

3.3 L'arbitro può decidere sull'eventuale tempo di recupero da osservare.

3.4 L'azione termina al momento del fischio finale allo scadere del tempo stabilito. Soltanto i calci di rigore o i calci di punizione diretti possono essere battuti a tempo scaduto. È consentito inoltre dare la possibilità di tiro (con un solo flick) all'attaccante che, a palla tirabile, subisce un back o back al volo prima del fischio finale.

4 CALCIO D'INIZIO, POSSESSO PALLA, POSIZIONAMENTO DELLE MINIATURE

4.1 Il giocatore che batte il calcio di inizio, deve posizionare per primo le proprie miniature.

4.2 Le miniature, negli spostamenti a mano, devono essere sempre posizionate ad una distanza di almeno 2,5 cm l'una dall'altra.

4.3 Al momento del calcio d'inizio ciascuna squadra deve avere almeno tre miniature ad una distanza non superiore a 9 cm dalla linea di centrocampo. La squadra che non batte il calcio d'inizio non può avere miniature all'interno del cerchio di centrocampo.

4.4 L'attaccante deve calciare la palla oltre la metà campo avversaria e non può rigiocare la palla finché non è stata toccata da un'altra sua miniatura.

4.5 Nessuna miniatura può giocare la palla per più di tre tocchi consecutivi (vedi reg. 8.13); se il giocatore eseguendo il terzo tocco va a finire in fuorigioco, un suo eventuale rientro non è da considerare come quarto tocco.

Nota 4.5a

Si considera come tocco (o flick) ciascun colpo a punta di dito dato alla miniatura dal giocatore.

Nota 4.5b

Se l'attaccante calcia la palla contro una miniatura della propria squadra, ha nuovamente tre tocchi consecutivi da poter utilizzare. Se invece calcia la palla contro il palo, il conteggio dei tocchi non viene azzerato.

4.6 Una squadra può continuare a giocare la palla ininterrottamente fino a che:

4.6.1 l'attaccante manca la palla;

4.6.2 l'attaccante commette un fallo;

4.6.3 la palla va a colpire per ultima una miniatura avversaria;

4.6.4 la palla esce dal campo;

4.6.5 viene segnata una rete.

4.7 Alla ripresa del gioco con una punizione, un corner o un fallo laterale l'attaccante può richiedere la distanza delle miniature avversarie dalla palla. L'arbitro deve in tal caso allontanare solo le miniature avversarie alla distanza di 9 cm nella direzione della retta che passa per il centro della palla ed il centro della miniatura stessa, nello spostamento però non vanno modificate le precedenti situazioni di fuorigioco, né create di nuove, nel tal caso lo spostamento deve essere parallelo alla linea di fondo (vedi fig. 4.1, 4.2, 4.3).

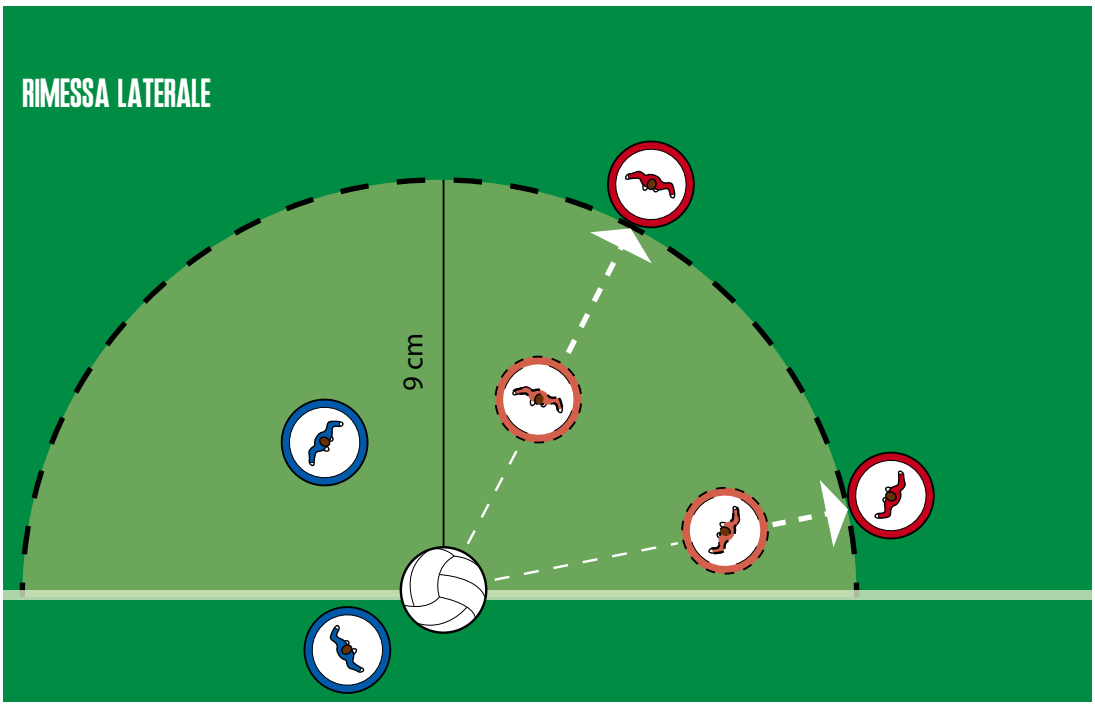

Figura 4.1

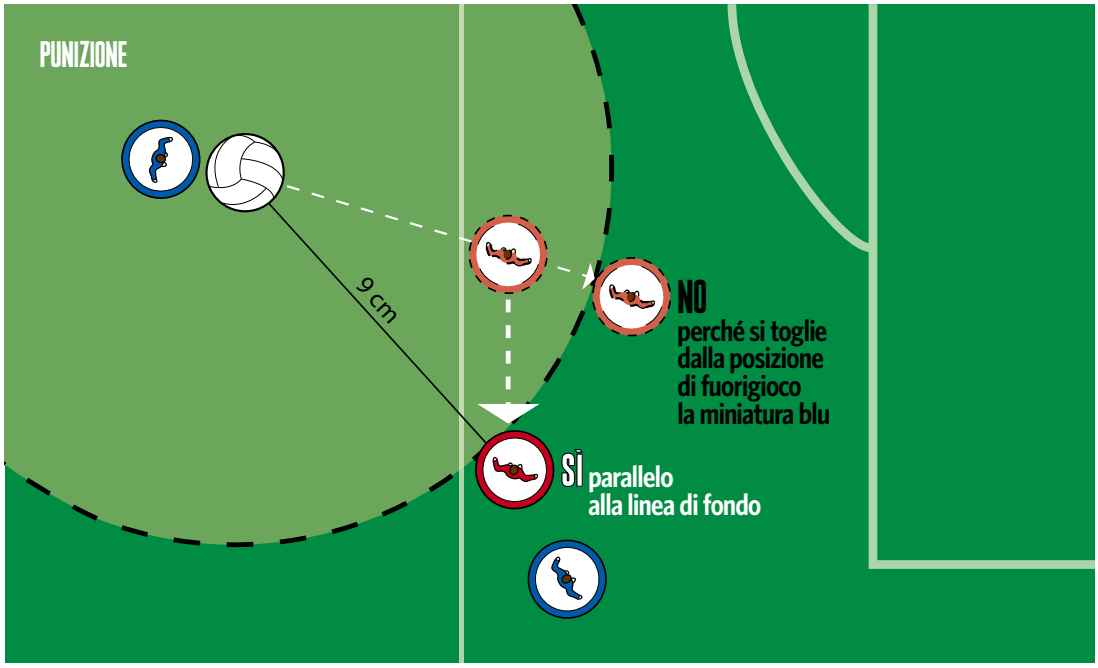

Figura 4.2

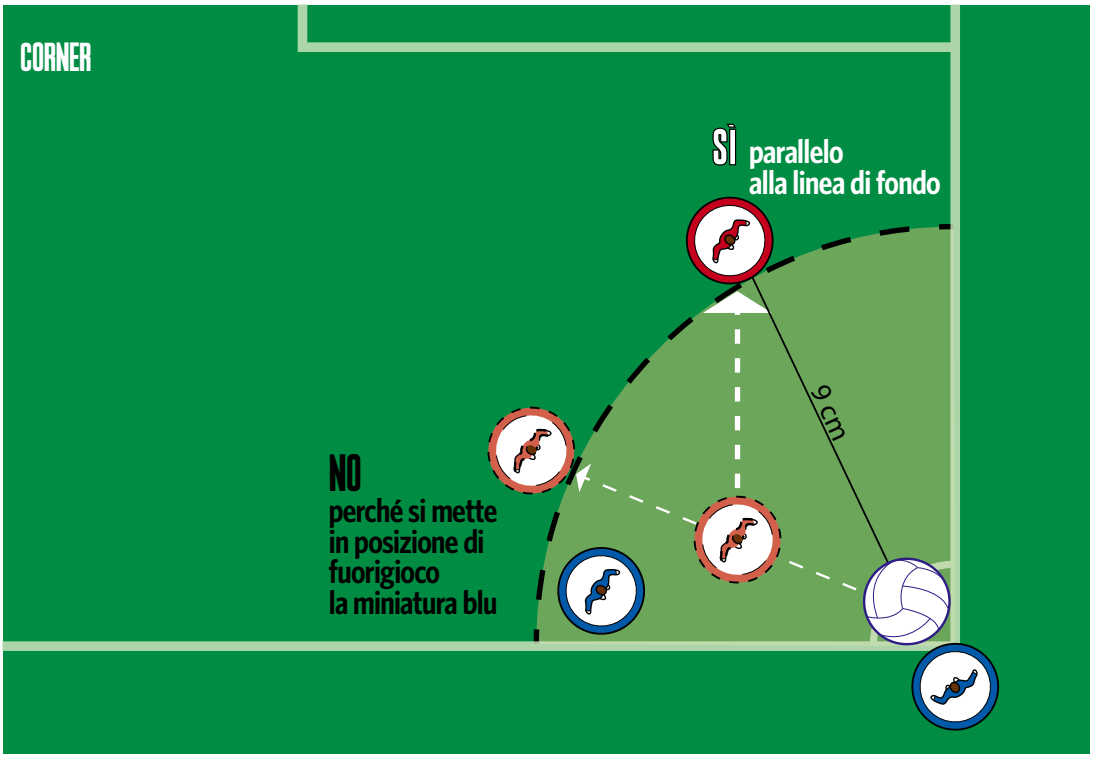

Figura 4.3

4.8 Se una miniatura esce dal campo:

4.8.1 se si ferma fuori dal campo deve essere riposizionata sulla linea nel punto di uscita;

4.8.2 se la miniatura uscendo dal campo, rimbalza sulla staccionata e rientra in campo, deve essere riposizionata sulla linea nel punto in cui è uscita. Se la miniatura rientrando va a toccare un'altra miniatura o la palla, queste devono essere riposizionate dove si trovavano al momento del contatto e la prima miniatura nel punto di uscita dal campo.

4.9 Se la miniatura termina la sua corsa fuori dalla riga laterale ma non fuori dal campo, può essere lasciata a scelta del giocatore, in tale posizione, o se più vantaggioso sulla linea nel punto di uscita, purché effettui immediatamente il colpo successivo per intervenire sulla palla o per fare il marcamento difensivo, in caso contrario deve essere riposta sulla linea nel punto in cui è uscita.

Casistica 4.1

Una miniatura che gioca la palla per la terza volta consecutiva non può eseguire nessun movimento successivo al terzo tocco, anche senza colpire la palla, fino a quando non si verifica una delle seguenti condizioni:

- ***una miniatura della stessa squadra tocca la palla;***
- ***si verifica un cambio del possesso palla;***
- ***si devono eseguire spostamenti a punta di dito (corner, calcio di punizione, rimessa laterale o rientri dal fuorigioco).***

In caso di infrazione l'arbitro assegna un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria (reg. 8.13).

Casistica 4.2

Se la miniatura in attacco prima di colpire la palla colpisce il palo, il tocco è regolare.

Casistica 4.3

Se l'attaccante con un tiro al volo manca la palla, ma questa poi termina la sua corsa contro un'altra miniatura dell'attaccante, il possesso palla rimane a quest'ultimo.

Casistica 4.4

Si considera un singolo tocco il colpo effettuato dall'attaccante anche se la miniatura con una traiettoria curva, tocca più volte la palla.

Casistica 4.5

Se si tenta di colpire la palla che è a contatto con un'altra propria miniatura, ma si manca il colpo, anche se il contatto persiste, è comunque cambio palla.

5 MOVIMENTI DIFENSIVI

5.1 La squadra che non ha il possesso della palla ha diritto a colpi difensivi alternati a quelli della squadra in possesso di palla per cercare di ostacolarne l'avanzamento o di intercettare la palla.

5.2 Il giocatore in attacco non è obbligato ad attendere le mosse del giocatore in difesa.

Nota 5.2a

Se il difensore non effettua la sua mossa difensiva prima che l'attaccante effettui un nuovo movimento, di fatto il difensore perde la mossa difensiva relativa al primo tocco. La mossa, se comunque eseguita, può essere annullata a richiesta dell'attaccante.

Nota 5.2b

Se il giocatore in attacco si deve spostare dietro la porta dell'avversario per poter muovere la propria miniatura, deve chiedere al giocatore in difesa di allontanarsi dalla postazione del portiere, fare la propria mossa e poi deve permettere all'avversario di eseguire la contromossa difensiva.

5.3 La miniatura che esegue il movimento difensivo non deve mai toccare le miniature proprie, avversarie o la palla.

5.4 Il colpo difensivo può essere effettuato quando il giocatore in attacco esegue il proprio colpo a punta di dito (il movimento difensivo può essere fatto senza attendere che l'attaccante tocchi la palla).

5.5 Se il difensore colpisce la palla o una qualsiasi miniatura ferma allora il giocatore in possesso palla può chiamare il Back, ovvero la ripetizione dell'azione con le miniature e la palla posizionate dall'arbitro nella posizione occupata prima dell'infrazione (vedi reg. 9.2). In questo caso l'arbitro deve riposizionare le miniature e la palla nello stesso punto in cui è iniziata l'azione prima dell'infrazione ed il gioco prosegue. Il giocatore in possesso palla può tuttavia proseguire nonostante l'infrazione, sfruttando la norma del vantaggio, lasciando miniature e palla nella posizione in cui si sono venute a trovare.

5.6 Se la miniatura che esegue il movimento difensivo tocca la palla in movimento oppure la miniatura avversaria in movimento, il giocatore in possesso palla può chiamare il Back al volo (vedi reg. 9.6). In questo caso l'arbitro deve riposizionare le miniature e la palla nello stesso punto in cui è iniziata l'azione prima dell'infrazione ed il gioco prosegue con la squadra che ha commesso l'infrazione che perde per un turno la mossa difensiva. Il giocatore in possesso palla può tuttavia proseguire, nonostante l'infrazione, sfruttando la norma del vantaggio, lasciando miniature e palla nella posizione in cui si sono venute a trovare.

5.7 Se la palla in movimento tocca la miniatura che ha appena eseguito la mossa difensiva e la miniatura è già ferma, in posizione verticale o distesa, si verifica il cambio di possesso della palla.

5.8 Se un difensore, da qualsiasi parte del campo, con la mossa difensiva tocca la palla e la manda:
a) nella propria porta;
b) oltre la propria linea di fondo;
c) oltre la linea laterale;
l'attaccante può richiedere il vantaggio e gli viene assegnato rispettivamente:
a) il gol;
b) il corner;
c) il fallo laterale;
oppure può richiedere il back al volo o il semplice back a seconda che la palla sia stata colpita in movimento oppure no.

5.9 Se la miniatura in difesa colpisce una qualsiasi miniatura (propria o avversaria) e poi la palla, commette fallo (vedi reg. 8.1). Il giocatore in possesso palla può tuttavia proseguire, nonostante l'infrazione, sfruttando la norma del vantaggio, lasciando miniature e palla nella posizione in cui si sono venute a trovare.

Casistica 5.1

Se il difensore effettua la difensiva con tale ritardo da colpire la propria miniatura solo dopo che la miniatura attaccante si sia già fermata avendo mancato la palla, il colpo non è più da considerarsi come difensiva ma come colpo effettivo sulla palla, che se non viene colpita dà luogo ad un ulteriore cambio palla a favore dell'attaccante.

6 INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

6.1 L'ultima miniatura che tocca la palla ottiene il possesso a favore della propria squadra.

Nota 6.1a

Il giocatore in difesa può intercettare la palla, ottenendone il possesso, quando dopo il colpo difensivo, relativo alla medesima azione dell'attaccante, la propria miniatura ferma (in posizione verticale o distesa), venga colpita dalla palla (vedi reg. 5.7); in caso contrario, se la miniatura del difensore ancora in movimento (in posizione verticale o sdraiata a terra) intercetta la palla, l'attaccante può richiedere il back al volo (vedi reg. 9.6).

6.2 Se il portiere, col corpo o con l'asticciola, para o respinge la palla ottiene il possesso a favore della propria squadra.

6.3 Se il portiere respinge la palla contro una miniatura avversaria, la palla entra in possesso della squadra di quest'ultima miniatura che può giocarla subito senza che la difesa esegua la mossa difensiva.

Nota 6.3a

Nel caso l'attaccante, dopo un primo flick, tenti un tiro al volo, ma nel frattempo la palla sia stata intercettata regolarmente dal difensore, se la seconda miniatura attaccante tocca la palla, il difensore può richiedere un back al volo perché dopo il primo flick si era già verificato il cambio palla.

Nota 6.3b

Se la miniatura che ha effettuato il tiro rimane a terra distesa e la ribattuta del portiere finisce contro tale miniatura, quest'ultima ottiene nuovamente il possesso palla, dato che non c'è stata la possibilità di rialzarla vista la velocità dell'azione.

Nota 6.3c

Se il portiere ribatte la palla sulla miniatura in movimento che ha effettuato il tiro e in seguito al rimpallo la palla finisce in rete, la rete è da convalidare.
Se la miniatura che viene colpita dal rimpallo non è la stessa che ha scoccato il tiro (come nel caso di un tiro al volo con una seconda miniatura) allora si tratta di un back al volo per la squadra in difesa (con palla riposizionata dove è avvenuto il contatto con l'attaccante) perché il tocco del portiere ha determinato il cambio palla.

6.4 Quando due o più miniature avversarie toccano contemporaneamente la palla, il giocatore che ha effettuato per ultimo il tiro può mantenerne il possesso se colpendo la miniatura a contatto con la palla riesce a fare carambolare il pallone per ultimo su di una propria miniatura (vedi fig. 6.1 posizione 1). In tutti gli altri casi, contatto o no con altra miniatura, il possesso palla passa alla squadra avversaria (vedi fig. 6.1 posizioni 2 e 3);

6.4.1 nel caso la palla non colpisce alcuna miniatura diversa dalle due a contatto con essa ed esce direttamente fuori dalla linea di gioco, non è possibile ottenere forzature. Si prosegue nei seguenti modi:

a) se la palla esce oltre la linea laterale (vedi fig. 6.1 posizione 4) la rimessa è assegnata a chi non ha tirato;

b) se il giocatore, che deve mantenere il possesso palla, si trova nell'area di tiro avversaria e manda la palla oltre la linea di fondo o in rete è comunque rimessa dal fondo per l'avversario;

c) se il giocatore, che deve mantenere il possesso palla, si trova in qualsiasi parte del campo e manda la palla oltre la propria linea di fondo o nella propria rete, è rispettivamente corner o autogol;

6.4.2 nel caso la palla colpisca un'altra miniatura diversa dalle due a contatto con la palla, si prosegue nei seguenti modi:

a) se la palla termina oltre la linea laterale si applicano le normali regole per l'assegnazione della rimessa laterale (fig.6.1 posizione 5; reg. 12);

b) se la palla termina oltre la linea di fondo campo si applicano le normali regole per l'assegnazione della rimessa dal fondo (vedi reg. 14) o del corner (vedi reg. 13);

c) se la palla termina in rete si applicano le normali regole per l'assegnazione del gol (vedi reg. 7).

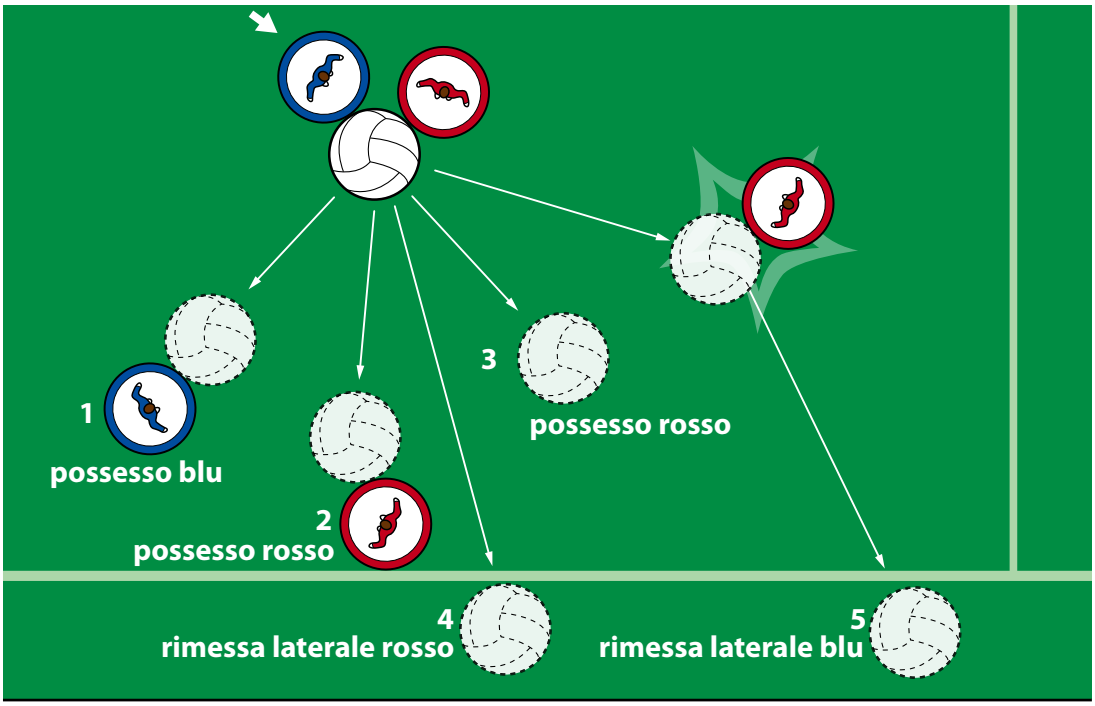

Figura 6.1

Nota 6.4a

In caso di palla contesa mentre il giocatore cerca di mantenere il possesso della palla facendola carambolare contro una propria miniatura, il giocatore in difesa può tentare di colpire al volo nel caso la palla tocchi prima una sua miniatura.

In questo caso, ancor prima che la palla abbia terminato la sua corsa il possesso palla può passare al giocatore in difesa.

Fair play **È consigliato attendere che il tentativo dell'avversario di mantenere il possesso si esaurisca, lasciando terminare la corsa della palla senza intervenire in alcun modo.**

SEGNATURA DELLE RETI

7.1 Per segnare una rete la palla deve aver oltrepassato completamente la linea di porta (vedi fig. 7.1).

7.2 Un tiro in porta è valido solo se effettuato con la palla completamente all'interno dell'area di tiro e con la miniatura che va al tiro che si trovi completamente dentro alla metà campo avversaria.

Nota 7.2a

Importante: per stabilire se una miniatura o la palla sono completamente all'interno di un quarto di campo l'arbitro deve guardare la miniatura o la palla perpendicolarmente dall'alto verso il basso assicurandosi che la linea che delimita il quarto di campo sia completamente visibile (fig.7.2).

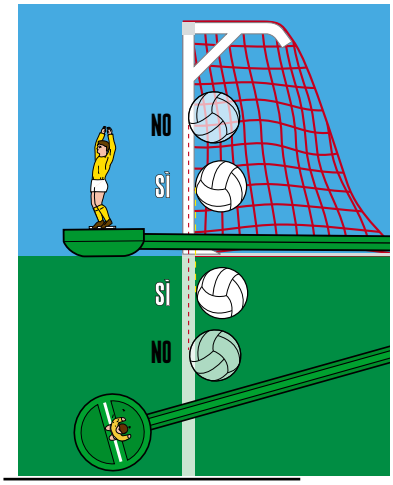

Figura 7.1

Figura 7.2

7.3 Se la palla fuori dall'area di tiro è calciata verso la porta avversaria e finisce in rete NON è gol valido, ma si tratta comunque di calcio di rinvio da fondo campo, anche se è stata deviata da una miniatura propria o avversaria posta dentro l'area di tiro. Analogamente se la palla toccata dalla miniatura avversaria esce dalla linea di fondo non è corner (reg. 13.1).

7.4 Se il portiere nel controllare il pallone lo trascina dentro la propria porta è autogol.

7.5 Se il portierino calcia la palla dentro la propria porta è autogol.

7.6 Se la palla proveniente da qualsiasi zona del campo finisce oltre la linea di fondo campo dopo la deviazione volontaria del portiere, è corner contro la squadra in difesa.

7.7 Se la palla da qualsiasi parte del campo è calciata direttamente verso la propria porta e finisce in rete oppure oltre la linea di fondo è rispettivamente autogol o corner per l'avversario.

Nota 7.7.a

Se l'attaccante tira verso la porta avversaria e la palla prende il palo, rimbalza indietro ed entra nella porta dell'attaccante o finisce oltre la sua linea di fondo, si riprende con una rimessa dal fondo dello stesso attaccante. Questo vale anche se invece del palo sia il portiere che para a respingere il pallone verso la porta opposta, o nel caso che la palla durante il tragitto, vada ad impattare altre miniature.
Però se il giocatore che ha effettuato il tiro, manovrando il proprio portiere per fermare la palla la tocca mandandola in rete, oltre il fondo o in fallo laterale, causa rispettivamente un autogol, un corner o una rimessa laterale per l'avversario.

7.8 L'attaccante non è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto alla parata, né ad attendere che la difesa esegua il movimento difensivo.

Nota 7.8.a

Si ricorda che l'attaccante è obbligato ad attendere il posizionamento del difensore nei casi di battuta di:
- **punizione (reg. 8.15);**
- **corner (reg. 13.3);**
- **fallo laterale (reg. 12.4);**
- **rientro dal fuorigioco (reg. 15.6).**

7.9 Se un tiro viene effettuato allo scadere del tempo prima del suono del timer, l'eventuale rete è da convalidare anche se la palla fosse entrata in rete dopo il suono. Perché la rete sia considerata valida, il tiro deve essere effettuato prima del fischio di fine tempo, anche nel caso di tiro al volo.

Casistica 7.1

In caso di tiro da posizione irregolare verso la porta avversaria:
a) Se la palla entra in porta direttamente, oppure dopo il contatto col portiere IMMOBILE > rete non valida e si riparte con rimessa dal fondo a favore del difensore;
b) Se la palla termina oltre la linea di fondo direttamente oppure dopo il contatto col portiere IMMOBILE > Rimessa dal fondo a favore del difensore;
c) Se la palla entra in rete a seguito del contatto col portiere che SI È MOSSO > l'autorete è convalidata;
d) Se il portiere, nel tentativo di controllare la palla, trascina la palla dentro la propria porta > l'autorete è convalidata.

Fair play **Si consiglia di non tirare volontariamente verso la porta avversaria da posizione irregolare, con lo scopo di segnare una rete sfruttando l'ingenuità del portiere, che muovendosi potrebbe convalidare il gol.**

Casistica 7.2

Se da qualsiasi parte del campo una miniatura esegue la mossa difensiva (vedi reg. 5.8) e spinge il pallone:
• dentro la propria porta —> autorete convalidata;
• oltre la propria linea di fondocampo —> corner a favore dell'avversario;
• oltre la linea laterale —> rimessa laterale a favore dell'avversario;
perché l'attaccante può usufruire del vantaggio.
In tutti i casi l'attaccante in alternativa può comunque richiedere il back al volo o il semplice back a seconda che la palla sia stata colpita in movimento oppure no.

Casistica 7.3

In caso di tiro a rete, se il portiere si rompe durante la parata e la palla entra in porta, la rete è da convalidare (vedi reg. 16.4).

Casistica 7.4

L'attaccante può colpire la palla in movimento anche quando questa sia già entrata nell'area di porta a meno che non sia già stata toccata dal portiere avversario.

FALLI DI GIOCO e CALCI DI PUNIZIONE

8.1 Se una miniatura (compreso il portiere) colpisce prima un'altra miniatura (avversaria o della propria squadra, compreso il portiere) e poi tocca la palla commette un fallo da sanzionare nel seguente modo:

8.1.1 calcio di rigore se il fallo avviene dentro l'area di rigore della squadra che ha commesso il fallo (si considera in area anche la miniatura che tocchi la riga che delimita l'area di rigore);

8.1.2 calcio di punizione diretto se il fallo avviene dentro l'area di tiro della squadra che ha commesso il fallo (la miniatura che subisce il fallo deve trovarsi completamente all'interno dell'area di tiro, cioè guardando dall'alto perpendicolarmente al terreno di gioco la miniatura non deve essere sopra la linea di tiro);

8.1.3 calcio di punizione indiretto in tutti gli altri casi.

Nota 8.1.a

Per valutare la posizione in cui è avvenuto il fallo, si deve considerare il punto in cui è avvenuto il contatto fra le due miniature e non quello del contatto fra miniatura e palla.

8.2 Se la miniatura in possesso palla colpisce una miniatura avversaria (o propria) ma non colpisce la palla non commette fallo ma il gioco passa alla squadra avversaria che ha due possibilità:

8.2.1 usufruire del vantaggio giocando la palla, lasciando le miniature nella posizione in cui sono finite;

8.2.2 chiamare il back riposizionando le miniature nel punto occupato prima che fosse commesso il back e giocare la palla (vedi reg. 9.3).

8.3 La miniatura che nella mossa difensiva tocca la miniatura avversaria anche senza spostarla commette un'infrazione punibile con il back (vedi reg. 9.2).

8.4 La miniatura che colpisce un palo, una bandierina del corner e di rimbalzo colpisce un'altra miniatura (avversaria o propria) non commette infrazione.

8.5 Se la palla colpisce una qualsiasi miniatura (in attacco o in difesa) che si trovi a terra sdraiata, si prosegue il gioco nei seguenti modi:

8.5.1 se la miniatura colpita risulta distesa prima del colpo, quest'ultima commette fallo a favore della squadra avversaria;

8.5.2 se la miniatura colpita dalla palla è la stessa che ha appena eseguito il tocco non è considerato fallo ma un normale tocco, dato che non c'è stato il tempo di rialzare la miniatura;

8.5.3 se la miniatura in difesa, in seguito alla mossa difensiva, cade e in movimento colpisce la palla, non provoca un fallo, ma l'attaccante può richiedere il back al volo (vedi reg. 9.6.2);

8.5.4 nel caso in cui la miniatura in difesa in seguito alla mossa difensiva cade e immobile, viene colpita dalla palla, non provoca un fallo, ma il difensore ottiene il cambio di possesso palla (vedi reg. 6.1).

Nota 8.5.a

Durante le azioni di gioco l'arbitro deve concedere al giocatore in possesso della miniatura a terra un tempo ragionevole per poterla rialzare, altrimenti, a palla ferma, chiamare lo STOP e rialzare lui stesso la miniatura.

8.6 Se il giocatore nel tentativo di colpire una sua miniatura, sposta o tocca con le dita, la mano o il braccio una miniatura avversaria o un'altra propria miniatura, commette un'infrazione da sanzionare nel seguente modo:

8.6.1 cambio palla se l'infrazione è commessa dal giocatore in possesso palla;

8.6.2 back se l'infrazione è commessa dal giocatore non in possesso palla.

8.7 Se un giocatore evita con la mano che la palla entri nella propria porta l'arbitro deve convalidare ugualmente il gol volutamente evitato.

8.8 Se un giocatore in possesso palla tocca il pallone con le dita, la mano o il braccio, il possesso palla passa alla squadra avversaria.

8.9 Se un giocatore non in possesso palla tocca il pallone con le dita, la mano o il braccio commette un fallo da sanzionare nel seguente modo:

8.9.1 calcio di rigore se il fallo avviene dentro l'area di rigore della squadra in difesa;

8.9.2 calcio di punizione diretto se il fallo avviene dentro l'area di tiro della squadra in difesa;

8.9.3 calcio di punizione indiretto in tutti gli altri casi.

Nota 8.9a

Se l'attaccante tira e la palla viene parata dal portiere rimbalzando sulla mano dell'attaccante che ha appena effettuato il tiro, ma non ha evidentemente avuto il tempo di tirare indietro la mano, si deve concedere il fallo a favore della squadra del portiere, dato che ormai il possesso palla è diventato di quest'ultima e quindi si applica la reg. 8.9.

Nota 8.9b

Se giocando al volo la palla colpisce la miniatura appena caduta durante la difensiva, ma ancora in movimento, l'attaccante può chiamare il back al volo. Se però il difensore mette la mano per rialzare la miniatura e viene colpito dal tiro al volo si concede il fallo a favore dell'attaccante come da reg. 8.9.

8.10 Se durante il gioco, un giocatore tocca volontariamente con la mano la palla, l'arbitro deve ammonirlo per gioco sleale. Al secondo fallo simile volontario l'arbitro deve mostrargli il cartellino rosso ed al giocatore viene espulsa una propria miniatura.

8.11 Se un giocatore (difensore o attaccante), ostacola intenzionalmente il suo avversario con il corpo o le mani, per la prima volta subisce il richiamo dall'arbitro, alla seconda infrazione viene ammonito e alla terza gli viene mostrato il cartellino rosso con conseguente espulsione di una sua miniatura. Nei casi dell'ammonizione e dell'espulsione l'arbitro decreta anche una punizione contro la squadra che ha commesso l'infrazione, che viene battuta nel punto in cui è posizionata la palla al momento del fallo, quindi si può trattare anche di calcio di rigore.

8.12 Il giocatore non può appoggiare entrambe le mani contemporaneamente sul campo di gioco. Può ovviamente manovrare con una mano il portiere e con l'altra le miniature per colpire a punta di dito la palla o

per fare la mossa difensiva. Se il giocatore continua a commettere tale infrazione l'arbitro lo deve, prima richiamare verbalmente, e successivamente punire con il cartellino giallo e cartellino rosso (espulsione di una miniatura) al ripetersi di tale situazione.

8.13 Il giocatore che con una stessa miniatura, mantiene il possesso palla eseguendo più di tre tocchi (flick) consecutivi o che comunque effettua un quarto tocco anche senza colpire la palla, commette in ogni zona del campo, un fallo da sanzionare con un calcio di punizione indiretto. L'avversario può comunque usufruire del vantaggio, ottenendo direttamente il possesso palla.

Nota 8.13.a

Quando un giocatore eseguendo i suoi tre tocchi vada a finire in fuorigioco, un suo eventuale rientro non è da considerare come quarto tocco, tenendo presente che deve sempre rientrare parallelamente alla riga del fallo laterale e non andandosi a posizionare in maniera più consona ad un eventuale tiro successivo o per ricevere un passaggio palla.

8.14 Il braccio, l'avambraccio ed il polso devono essere fermi sia al momento della mossa difensiva che durante il colpo in attacco. Qualsiasi "accompagnamento" di dito, mano o miniatura deve essere così sanzionato:

8.14.1 in caso di chiaro accompagnamento da parte del giocatore in possesso di palla, l'arbitro deve fermare il gioco e chiamare il "cambio palla" con possibilità di back per chi ne usufruisce;

8.14.2 nel caso ciò avvenga durante un piazzamento difensivo l'arbitro, dietro richiesta del giocatore in possesso palla, può concedere il back;

8.14.3 il braccio può essere in movimento solo nell'atto di colpire la palla al volo.

BATTUTA DEL CALCIO DI PUNIZIONE

8.15 Il calcio di punizione deve essere battuto nel punto in cui si verifica l'infrazione nel seguente modo:

8.15.1 l'arbitro posiziona la palla nel punto della battuta;

8.15.2 il giocatore sceglie la miniatura che deve battere la punizione prendendola con la mano;

8.15.3 se la punizione è diretta la squadra in difesa può piazzare la barriera (vedi reg. 8.18);

8.15.4 la squadra in attacco può effettuare due spostamenti a punta di dito;

8.15.5 la squadra in difesa può eseguire due spostamenti a punta di dito;

8.15.6 l'attaccante, atteso il fischio dell'arbitro, batte la punizione.

Nota 8.15.a

Se il giocatore non sceglie la miniatura per la battuta prima delle mosse di posizionamento, il difensore può richiedere il back per ciascuna mossa eseguita dall'attaccante.

8.16 Se la miniatura che deve battere la punizione manca la palla, la punizione si intende ugualmente battuta con conseguente cambio palla.

8.17 La miniatura che calcia la punizione non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra oppure a seguito di un cambio palla; in caso contrario, l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

8.18 Sulla punizione diretta, ovvero dentro l'area di tiro:

8.18.1 il difensore, prima degli spostamenti a punta di dito a lui concessi, può piazzare una barriera composta al massimo da quattro miniature ad una distanza di 9 cm dal punto di battuta. Si prendono con le mani e devono essere posizionati in un'unica fila evitando schieramenti poco realistici (su più file, a cuneo, etc.);
8.18.2 l'attaccante può tirare direttamente in porta e segnare.

8.19 Nella punizione indiretta dentro l'area di tiro la miniatura che batte non può tirare direttamente in porta, ma DEVE passare la palla ad una seconda miniatura attaccante. Se la punizione è battuta tirando direttamente in porta, il gol (o il corner) NON è valido anche se il tiro è deviato da una qualsiasi altra miniatura (compreso il portiere). In tal caso il gioco riprende con la rimessa dal fondo per la difesa.

8.20 Durante gli spostamenti a punta di dito, l'arbitro deve momentaneamente spostare la palla e la miniatura incaricata alla battuta, per favorire gli spostamenti stessi.

8.21 Se durante gli spostamenti in punta di dito la miniatura tocca una miniatura avversaria o della propria squadra, il giocatore avversario può chiedere il back con conseguente perdita della mossa.

Nota 8.21a

Se il giocatore che deve battere la punizione, dopo avere fatto i due spostamenti a punta di dito, viene a trovarsi delle miniature in posizione di fuorigioco, ha diritto a due colpi di rientro da fuorigioco da eseguire dopo aver battuto il calcio di punizione.

Nota 8.21b

Si ricorda: se la gara termina ed è stato fischiato un calcio di punizione diretto, l'arbitro deve consentire la battuta dello stesso (vedi reg. 3.4).

Casistica 8.1

Cosa succede se il giocatore che sta rialzando la propria miniatura, ad azione ferma, colpisce la palla con la mano o una qualunque miniatura presente sul terreno di gioco?
L'azione riparte solo dopo aver riposizionato palla e/o miniature come prima del contatto, senza assegnare alcuna sanzione.

9 BACK e BACK AL VOLO

9.1 Il back può essere chiamato da un giocatore a seguito di particolari infrazioni dell'avversario e consiste nella ripetizione dell'ultima azione con miniature e/o palla riposizionate dall'arbitro nel punto in cui si trovavano prima dell'azione irregolare.

9.2 Il back può essere chiamato soltanto dalla squadra in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:

9.2.1 durante uno spostamento difensivo si colpisce una qualsiasi miniatura ferma, portiere compreso;

9.2.2 durante uno spostamento difensivo si colpisce la palla ferma;

9.2.3 durante uno spostamento difensivo si colpisce la mano dell'attaccante che sta per colpire una propria miniatura, fermo restando quanto previsto alla regola 8.11;

9.2.4 il difensore colpisce la miniatura trascinandola, spingendola o muovendola con la mano o il braccio o facendo leva con le altre dita;

9.2.5 il difensore colpisce con un doppio tocco la miniatura;

9.2.6 il portiere con asta para un tiro trovandosi fuori dell'area di porta.

Nota 9.2.a

In caso di back (semplice, non al volo) causato dal difensore, il numero dei tocchi dell'attaccante non viene modificato. Il possessore palla, se richiede il back o prende il vantaggio, continua con i tocchi già effettuati.

9.3 Il back può essere chiamato (con conseguente cambio palla) soltanto dalla squadra non in possesso palla quando si verifichino le seguenti infrazioni:

9.3.1 l'attaccante manca la palla e colpisce una qualsiasi miniatura ferma, portiere compreso;

9.3.2 l'attaccante colpisce la miniatura trascinandola, spingendola o muovendola con la mano o il braccio o facendo leva con le altre dita;

9.3.3 l'attaccante colpisce con un doppio tocco la miniatura.

9.4 In caso di back si deve riposizionare la miniatura che ha causato il back nella posizione di partenza e la miniatura o la palla colpita nel punto in cui è avvenuto il contatto.

9.5 Il back al volo può essere chiamato dall'attaccante a seguito di particolari infrazioni e consiste nella ripetizione dell'ultima azione con le miniature e la palla riposizionate dall'arbitro nel punto in cui si trovavano prima dell'azione irregolare. Inoltre il giocatore in difesa perde il diritto alla mossa difensiva per un turno.

9.6 Il back al volo può essere chiamato soltanto dalla squadra in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:

9.6.1 durante uno spostamento difensivo si colpisce una miniatura attaccante in movimento;

9.6.2 durante uno spostamento difensivo si colpisce la palla ancora in movimento.

9.7 In caso di back al volo si deve riposizionare nei seguenti modi:

9.7.1 nel caso di giocata semplice, la miniatura che ha causato il back e la miniatura o la palla colpita in movimento, andranno ricollocate tutte nelle loro posizioni di partenza rispetto al momento in cui è avvenuto il contatto;

9.7.2 nel caso di giocata al volo tutte le miniature coinvolte nell'azione e la palla andranno riposizionate nel punto dove si trovavano al momento del primo tocco dell'attaccante.

9.8 In caso di back al volo:

9.8.1 dopo il riposizionamento l'attaccante deve utilizzare la stessa miniatura usata in precedenza;

9.8.2 il difensore perde la mossa successiva. Quindi nel caso di ripetizione, qualora il difensore dovesse effettuare nuovamente la mossa (non consentita) commette:

a) di nuovo back, in caso non vi siano ulteriori contatti della miniatura difensiva con altre miniature o palla;

b) fallo, in caso di contatto della miniatura con altre miniature o palla. Il calcio di punizione, diretto (reg. 8.1.2), indiretto (reg. 8.1.3) o rigore (reg. 8.1.1), viene battuto nel punto in cui è avvenuto il contatto.

9.9 In caso di back o back al volo, il tempo impiegato per riposizionare le miniature non viene recuperato, salvo quanto indicato alla regola 3.4.

9.10 Se l'attaccante manca la palla e la miniatura che effettua la difensiva causa un'infrazione punibile con il back, l'attaccante può richiedere il back ma perde comunque il possesso palla, avendo mancato il tocco della stessa.

9.11 Se la miniatura che effettua la difensiva colpisce la palla (ferma o in movimento), l'attaccante può scegliere se richiedere il back (semplice o al volo) oppure prendere il vantaggio mantenendo il possesso palla (vedi reg. 5.8).

Casistica 9.1

Il back causato al primo colpo a punta di dito dal portierino in uscita non fa perdere l'uso del portiere con l'asticciola perché il back annulla in tutto e per tutto l'ultima mossa, e quindi il portiere che si trovava in porta, ci ritorna.

Casistica 9.2

Se il contatto causato dalla miniatura in difesa impedisce il tocco della palla da parte della miniatura in attacco, sia per contatto tra miniatura e miniatura che tra miniatura e palla, nel caso che tutte due risultino in movimento, l'attaccante può richiedere il back al volo mantenendo il possesso della palla.
Se la miniatura in attacco manca la palla e una volta ferma, viene colpita dalla miniatura che ha effettuato la difensiva, l'attaccante può richiedere il back ma perde comunque il possesso palla.
Se la miniatura in attacco manca la palla e colpisce la miniatura, ormai ferma, che ha effettuato la difensiva, il difensore ottiene il possesso palla e può richiedere il back.

Casistica 9.3

Se la miniatura che effettua la difensiva, essendo ancora in movimento, tocca la palla dopo che questa abbia già toccato un'altra miniatura ferma della difesa, non è back al volo perché il primo tocco della miniatura ferma aveva causato il cambio palla.

Casistica 9.4

Se l'attaccante colpisce la miniatura che ha effettuato la difensiva, ormai ferma, il difensore può richiedere il back. Qualora l'attaccante oltre al difensore già fermo tocchi in seguito anche la palla, causa un fallo a favore della squadra in difesa.

Casistica 9.5

Se l'attaccante colpisce la palla e poi cade e in seguito, la miniatura che sta effettuando la difensiva tocca la miniatura distesa, è comunque back perché non c'e stato il tempo per rialzare la miniatura.

Casistica 9.6

Se l'attaccante manca la palla ma la miniatura che effettua la difensiva tocca la palla ferma mandandola contro una miniatura dell'attaccante, quest'ultimo può:
• richiedere il back, facendo così tornare indietro la miniatura della difesa e la palla, ma in tal caso c'è anche il cambio palla a favore del difensore, dato che l'attaccante ha mancato la palla;
• richiedere il vantaggio a proprio favore riconquistando il possesso palla. Il numero dei tocchi non viene azzerato (vedi nota 9.2.a) se la palla colpisce la medesima miniatura che ne aveva in origine il possesso.

Casistica 9.7

Situazione: La miniatura dell'attaccante lancia la palla verso l'area avversaria. Nel frattempo il difensore, con la difensiva, colpisce la palla che carambola su una miniatura ferma della squadra in difesa. Se il giocatore della squadra d'attacco chiede il vantaggio a chi va il possesso palla?
Risposta: Il possesso palla passa alla difesa. L'attaccante deve chiedere il back se vuole mantenere il possesso della palla.

TABELLA 9.1 – RIEPILOGO BACK/BACK AL VOLO

1) contatto su miniatura (propria o avversaria) o palla FERME: back
2) contatto su miniatura (propria o avversaria) FERMA mentre la palla è in movimento: back
3) contatto su miniatura in movimento: back al volo
4) contatto su palla in movimento: back al volo

10 PORTIERE

10.1 Il portiere e l'asticciola formano un corpo unico, quindi anche l'asticciola può servire a parare un tiro.

10.2 Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere.

10.3 Il portiere per la parata può essere piazzato come si vuole purché la sua base tocchi il terreno di gioco (vedi pos.1-2 fig. 10.1) e sia posizionata interamente dentro l'area di porta (vedi 10.7);

10.3.1 l'asticciola del portiere deve essere tenuta il più possibile orizzontale al terreno di gioco (vedi pos.3 fig. 10.1) e la rete non deve essere mai sganciata dagli appositi supporti (vedi pos.4 fig. 10.1).

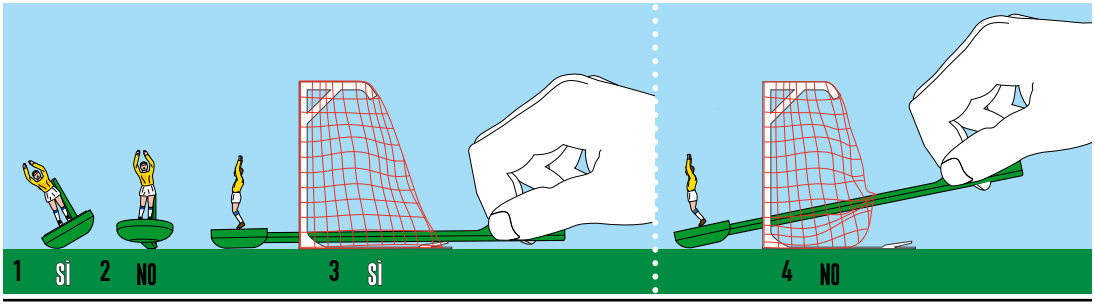

Figura 10.1

10.4 Il portiere può alzarsi da terra o tuffarsi lateralmente quando l'attaccante effettua il tiro;

10.4.1 se il difensore solleva prima del tiro il portiere e para, alla prima occasione si concede il back a favore dell'attaccante, in caso di ulteriori parate con portiere sollevato viene assegnata la rete;

10.4.2 agli shoot-out, per la particolare situazione che vede di fronte portiere ed attaccante (con l'aggiunta di un protocollo molto preciso, vedi reg. 11.9), se il portiere si alza prima e para, viene assegnata automaticamente la rete.

10.5 Il portiere non può ostacolare il tocco dell'attaccante (ponendosi ad esempio tra la miniatura e la palla), o le mosse di posizionamento. In caso contrario si applica la reg. 8.11.

10.6 Se l'arbitro ravvisa il posizionamento irregolare del portiere, deve fermare il gioco e costringere il portiere stesso ad assumere un posizionamento regolare. È l'arbitro in questo caso ad ordinare la ripresa del gioco.

10.7 Il portiere può arrivare sino al limite dell'area piccola, il profilo della base NON può superare la riga bianca dell'area stessa (fig. 10.2). Se in qualsiasi fase di gioco la base del portiere o l'asticciola parano la palla fuori della propria area di porta, alla prima infrazione l'attaccante può richiedere il back e l'arbitro deve ammonire il difensore, in seguito tale infrazione è punita con un calcio di rigore. Se l'arbitro ravvisa la volontarietà può concedere il calcio di rigore anche in caso di prima infrazione.

10.8 Non è ammesso muovere velocemente il portiere in alcuna direzione, verticalmente, orizzontalmente, in avanti o indietro. L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.

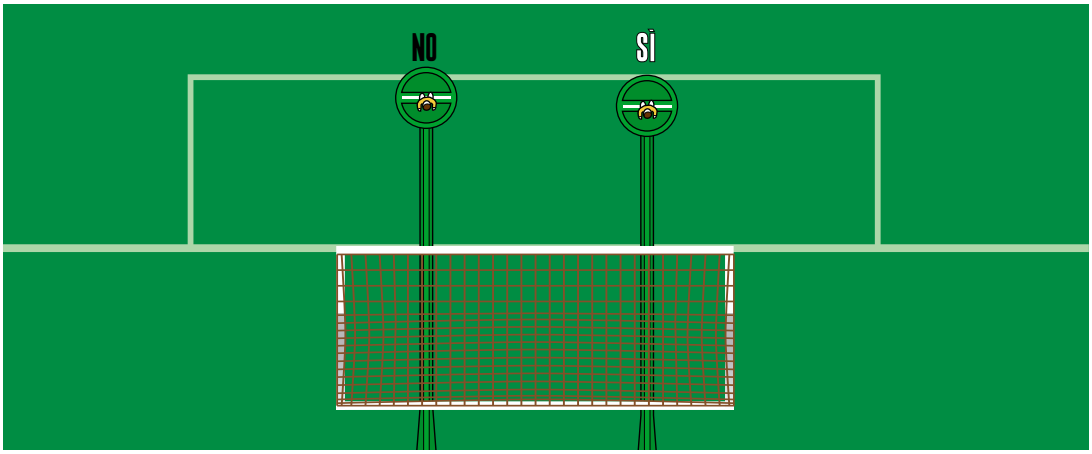

Figura 10.2

10.9 In seguito ad una parata il giocatore avversario non ha diritto ad alcuna mossa. Ogni volta che il portiere controlla il pallone all'interno dell'area di porta l'avversario può effettuare una mossa difensiva con una propria miniatura; Il portiere può controllare la palla senza limitazione nel numero di tocchi.

10.10 Il portiere può essere sostituito dal portierino per effettuare i rinvii da fondo campo, per battere calci di punizione all'interno della propria area di rigore, per battere calci di rigore a favore. Il portierino può anche intervenire nell'azione per agevolare la difesa, anche oltre l'area di porta, a patto che, entrando in campo al primo flick, colpisca la palla all'interno della propria metà campo e la sua squadra risulti essere in possesso palla. Quando il portierino entra in campo:

10.10.1 può essere colpito a punta di dito da qualunque posizione all'interno della propria area di porta e nella zona fuori campo subito dietro di essa delimitata dal prolungamento della linea laterale dell'area di porta (fig. 10.3);

10.10.2 il portiere con l'asticciola deve essere ritirato in fondo alla rete in modo da non ostacolare lo svolgimento del gioco.

Nota 10.10a

Se per errore invece del portierino si prende un'altra miniatura con le mani, è back con il cambio palla a favore dell'avversario.

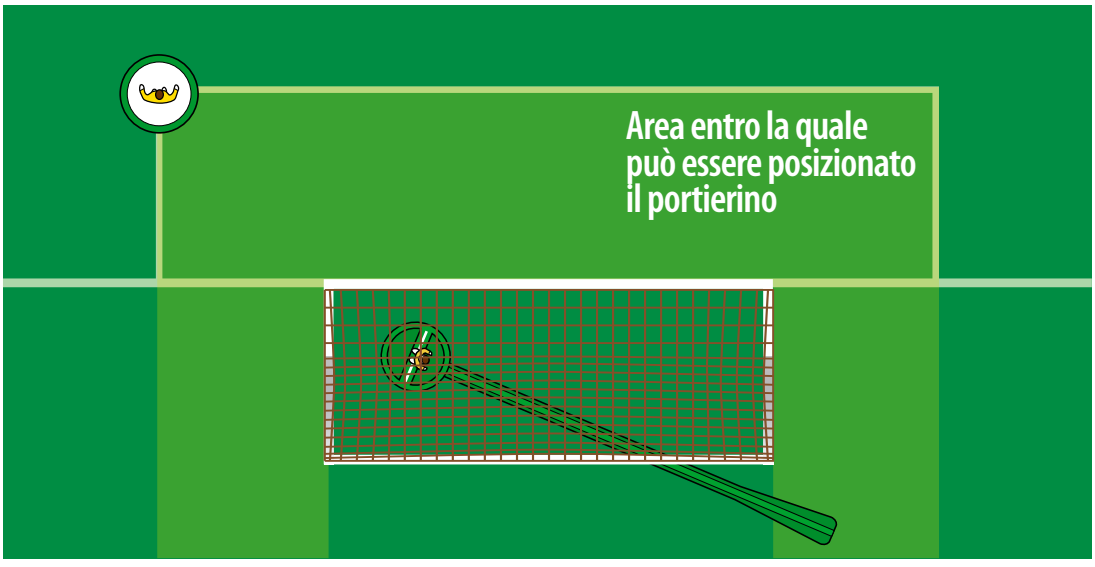

Figura 10.3

10.11 Il portierino, intervenendo nelle azioni della difesa, è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo (regola dei tre colpi a punta di dito).

10.12 Se il portierino nel tentativo di giocare la palla la manca o comunque ne perde il possesso (mandandola a colpire una miniatura avversaria) allora:

10.12.1 viene lasciato sul terreno di gioco e può muoversi come una qualsiasi miniatura; la sua squadra deve giocare senza il normale portiere per tre mosse;

10.12.2 il giocatore in attacco può nominare una miniatura e cercare di concludere l'azione a porta vuota con tre colpi;

10.12.3 se l'attaccante esaurisce la serie dei tre colpi, oppure decide di cambiare miniatura, deve dare il tempo all'avversario di togliere il portierino dal campo e di far rientrare il portiere, prima di proseguire l'azione. Quindi, con il portierino del difensore in campo, all'attaccante non è consentito giocare al volo cambiando miniatura;

10.12.4 se la squadra in difesa riconquista il possesso palla, il giocatore può far uscire il portierino dal campo oppure può utilizzarlo dal punto in cui si trova per cercare di colpire la palla.

10.12.5 se il gioco viene interrotto per battere una punizione o perché la palla esce dal campo, il portierino può essere ritirato e sostituito con il portiere con asta;

10.12.6 se il portierino è in gioco e un tiro, effettuato da una qualsiasi parte del campo, viene parato dal portiere perché non ritirato all'interno della propria porta, l'arbitro deve assegnare il gol.

10.13 Quando il portierino termina la sua azione (a palla ferma):

10.13.1 se la palla è sempre in suo possesso, può essere tolto con le mani dal campo di gioco e il portiere con asticciola viene riposizionato nuovamente in porta pronto ad intervenire; dopo l'uscita dal campo, il portierino non può rientrare fino a che non si sia verificato un cambio palla o un'altra miniatura abbia toccato la palla;

10.13.2 se la palla nella sua corsa tocca per ultima una miniatura avversaria, il portierino deve essere lasciato in campo fino al compimento dei tre tocchi da parte dell'avversario.

10.14 Una miniatura che colpisce il portiere o il portierino e poi la palla commette fallo (vedi regola 8.1).

10.15 La rete della porta deve essere sempre fissata, sia lateralmente che posteriormente e deve permettere al portiere di raggiungere il limite dell'area piccola.

10.16 Il portierino non può battere le rimesse laterali, i corner, o le punizioni fuori della propria area di rigore, a meno che non si trovi già in campo dall'azione precedente (vedi cas.10.5).

10.17 Tutte le miniature (ad eccezione del portierino) che al termine dell'azione si trovino nell'area del portiere devono essere spostate sulla linea dell'area piccola, anche se dovranno essere utilizzate subito per il successivo colpo a punta di dito. Lo spostamento sulla riga dell'area piccola deve avvenire parallelamente alle linee laterali, partendo dal punto in cui si trova la miniatura in direzione del centrocampo.

10.18 Una miniatura che si ferma sopra la linea di porta o all'interno della stessa deve essere posizionata lateralmente all'area piccola sul punto intersezione con la linea di fondo, rispettando il lato in cui si trova (fig. 10.4).

Nel caso l'angolo fosse già occupato da un'altra miniatura, la seconda deve essere posizionata a fianco alla prima e così via verso le linee laterali, ad una distanza di 2,5 cm l'una dall'altra.

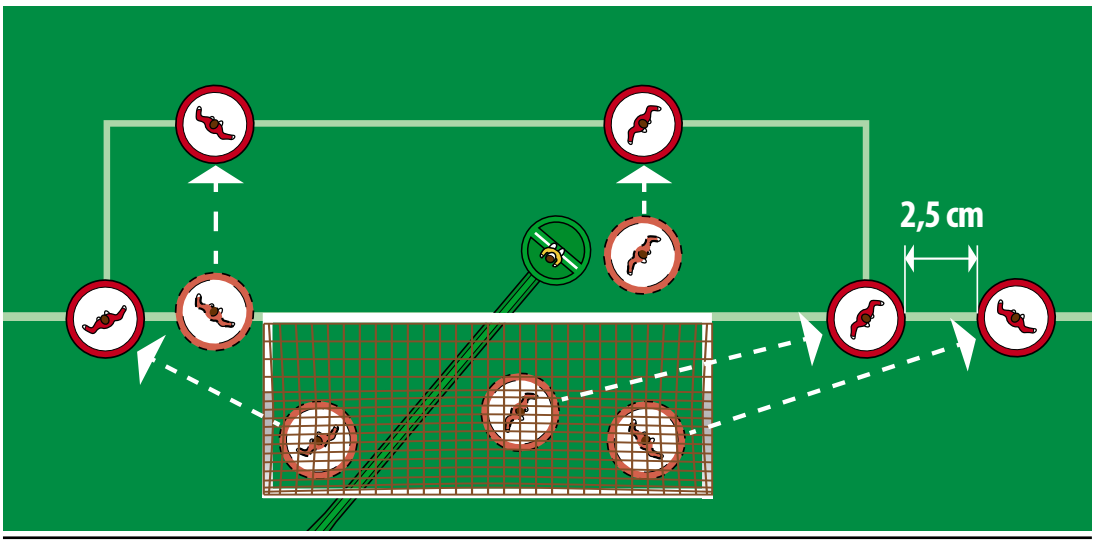

Figura 10.4

Casistica 10.1

Situazione: Se intervenendo col portierino quest'ultimo commette back su una miniatura propria o avversaria, cosa succede?

Risposta: Il portierino intervenendo nelle azioni della difesa è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo pertanto se il contatto fosse generato dal primo colpo a punta di dito del portierino "in uscita", questo autorizzerebbe la difesa all'uso del portiere con l'asticciola, perché il back annulla in tutto e per tutto l'ultima mossa, e quindi il portiere che si trovava in porta, ci ritorna (cas.9.1). Se il contatto viceversa fosse generato dal secondo o terzo colpo a punta di dito del portierino in campo, questo costringerebbe il portierino a rimanere in campo nella posizione prima del back, lasciando quindi la porta senza portiere.

Casistica 10.2

Se la mano del giocatore che manovra il portiere tocca la palla in area di rigore, provoca un calcio di rigore (vedi reg. 11.1.2).

Casistica 10.3

Il portiere può rinviare il pallone in qualsiasi zona del campo tenendo però presente che l'asticciola può essere manovrata ma non colpita a punta di dito.

Casistica 10.4

Se il portierino rimane in campo in seguito ad un cambio palla e l'attaccante durante i tre tocchi deve far rientrare una miniatura dal fuorigioco, può farlo senza perdere la possibilità di tentare i tre tocchi perché il rientro viene considerato come colpo neutro. In tal caso li portierino può essere eventualmente mosso per effettuare il colpo difensivo ma deve rimanere comunque in campo fino al termine dei tre tocchi avversari.

Casistica 10.5

Se il portierino è già sul terreno di gioco, può essere utilizzato per battere rimesse, punizioni, corner e partecipare alle azioni di gioco a tutto campo (nel caso si perda il possesso palla, vale la reg. 10.12). Non è invece possibile mandare in campo il portierino (se si trova fuori dal terreno di gioco) con le mosse di posizionamento in caso di rimesse laterali, corner o calci di punizione.

Casistica 10.6

Se il portierino viene posizionato sul terreno di gioco e prima di utilizzarlo, si effettua un movimento con altra miniatura (rientro dal fuorigioco o altro) non è più possibile spostarlo manualmente dalla posizione in cui si trovava sino a che non venga utilizzato, o un'altra miniatura non abbia toccato la palla.

Casistica 10.7

Situazione: tolgo il portierino dal campo di gioco, volontariamente (in base alla reg. 10.12) o per errore. Quando posso farlo rientrare?
Risposta: prima del rientro (seguendo la reg. 10.13), l'azione di gioco deve proseguire con almeno un flick di una miniatura in possesso palla.

CALCIO DI RIGORE e SHOOT-OUT

CALCIO DI RIGORE

11.1 Il rigore viene concesso nei seguenti casi:

11.1.1 il difensore commette un fallo nella propria area di rigore (vedi reg. 8.1.1);

11.1.2 il giocatore non in possesso palla, nella propria area di rigore tocca il pallone con la mano (vedi reg. 8.9.1);

11.1.3 il portiere para volontariamente con la base o l'asticciola il pallone fuori dalla propria area di porta (vedi reg. 10.7).

11.2 Durante la battuta del calcio di rigore, il portiere deve restare fermo sulla linea di porta con la base a contatto con il terreno finché la palla non è stata calciata dall'attaccante. In caso contrario il rigore viene ripetuto. Qualora il portiere, alla ripetizione del tiro, dovesse nuovamente infrangere la regola, il gol è assegnato ugualmente.

11.3 Il calcio di rigore deve essere battuto dal dischetto dell'area di rigore nel seguente modo:

11.3.1 l'arbitro posiziona il pallone sul dischetto del rigore;

11.3.2 l'attaccante posiziona una miniatura pronta alla battuta del calcio di rigore, toglie le mani dal tavolo e dichiara di essere pronto;

11.3.3 l'arbitro chiede al portiere se è "pronto alla parata";

11.3.4 l'arbitro chiama la battuta del calcio di rigore dicendo "Tiro" ed il giocatore deve tirare senza alcuna attesa o perdita di tempo;

11.3.5 se l'arbitro ritiene che l'attaccante abbia atteso troppo a tirare può far ripetere il tiro.

11.4 Tutte le miniature, ad eccezione del portiere e della miniatura incaricata al tiro, devono essere piazzate al di fuori dell'area di rigore e del semicerchio dell'area stessa.

11.5 Se la miniatura che deve tirare il rigore manca la palla, il tiro si intende ugualmente battuto.

Nota 11.5a

Si ricorda che se la gara termina ed è stato fischiato un calcio di rigore, l'arbitro deve consentire la battuta dello stesso. (vedi reg. 3.4).

SHOOT-OUT

11.6 Per determinare il vincitore in caso di parità, se previsto dal regolamento del campionato o del torneo in atto, si ricorre ai tiri piazzati (detti anche shoot-out). I due giocatori tireranno, alternandosi, dalle seguenti 5 posizioni partendo dalla destra del portiere, ponendo la palla completamente all'interno dell'area di tiro, alla distanza massima dalla linea di fondo (vedi fig.11.1):
Posizione A: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e linea laterale alla destra del portiere;
Posizione B: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e la prosecuzione immaginaria della linea verticale destra dell'area di rigore;
Posizione C: in prossimità del punto centrale della linea di tiro;
Posizione D: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e la prosecuzione immaginaria della linea verticale sinistra dell'area di rigore;
Posizione E: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e linea laterale alla sinistra del portiere.

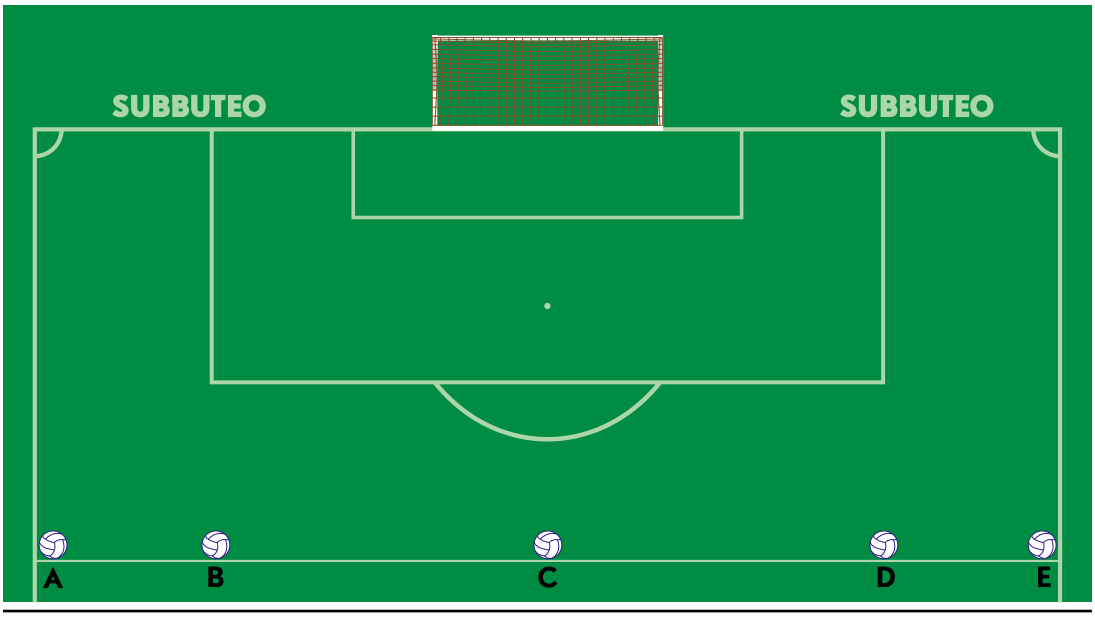

Figura 11.1

11.7 Durante gli shoot-out il portiere non è obbligato a rimanere sulla linea di porta.

11.8 Quando si tira uno shoot-out il portiere deve sempre restare fermo con la base a contatto con il terreno, finché la palla non è stata calciata dall'attaccante. In caso contrario lo shoot-out viene ripetuto. Qualora il portiere, alla ripetizione del tiro, dovesse nuovamente infrangere la regola, il gol viene assegnato ugualmente.

11.9 Gli shoot-out devono essere battuti nei punti indicati dalla regola 11.6 con la seguente procedura:

11.9.1 l'arbitro decide quale delle due porte usare per effettuare i tiri;

11.9.2 l'arbitro sorteggia quale delle squadre deve effettuare il primo tiro (altri seguiranno alternativamente);

11.9.3 l'arbitro posiziona il pallone come indicato nella regola 11.6;

11.9.4 l'attaccante sceglie le cinque miniature indicate al tiro (disponendole all'interno del cerchio di centrocampo), tra queste ne posiziona una pronta alla battuta dello shoot-out, toglie le mani dal tavolo e dichiara di essere pronto;

11.9.5 l'arbitro chiede al portiere se è pronto alla parata;

11.9.6 il giocatore in porta risponde "pronto";

11.9.7 l'arbitro chiama la battuta dello shoot-out dicendo "Tiro" ed il giocatore deve tirare senza alcuna attesa o perdita di tempo;

11.9.8 se l'arbitro ritiene che l'attaccante abbia atteso troppo a tirare può far ripetere il tiro. In caso contrario l'attaccante deve posizionare la miniatura utilizzata fuori dal campo di gioco;

11.9.9 il secondo giocatore effettua il suo tiro seguendo la stessa procedura.

11.10 La squadra che segna il maggior numero di reti è la vincitrice.

11.11 Se la miniatura che deve tirare lo shoot-out manca la palla, il tiro si intende ugualmente battuto.

11.12 Se dopo la serie degli shoot-out, il risultato è ancora in parità, si effettuano altri shoot-out alternati ad oltranza (utilizzando le rimanenti miniature), nelle posizioni A, C ed E della fig.11.1 fino al primo errore di uno dei due giocatori, a parità di tiri.

11.13 Gli shoot-out possono essere battuti solamente dalle miniature che a fine gara risultano in campo (compreso il portierino). Non possono essere utilizzate miniature di riserva e soprattutto non può essere utilizzata una medesima miniatura per più shoot-out.

Casistica 11.1

Se durante un rigore o uno shoot-out il pallone calciato dall'attaccante colpisce uno dei pali e rimbalzando contro il portiere finisce in rete, il gol è valido.
Analogamente se la palla, dopo il rimbalzo, viene colpita dalla miniatura ancora in corsa che ribadisce in rete, il gol è da considerarsi valido (vedi cas.4.4).

12 RIMESSA LATERALE e MINIATURE CHE ESCONO DAL CAMPO DI GIOCO

12.1 La rimessa laterale viene assegnata quando la palla supera completamente la linea laterale del campo (fig.12.1).

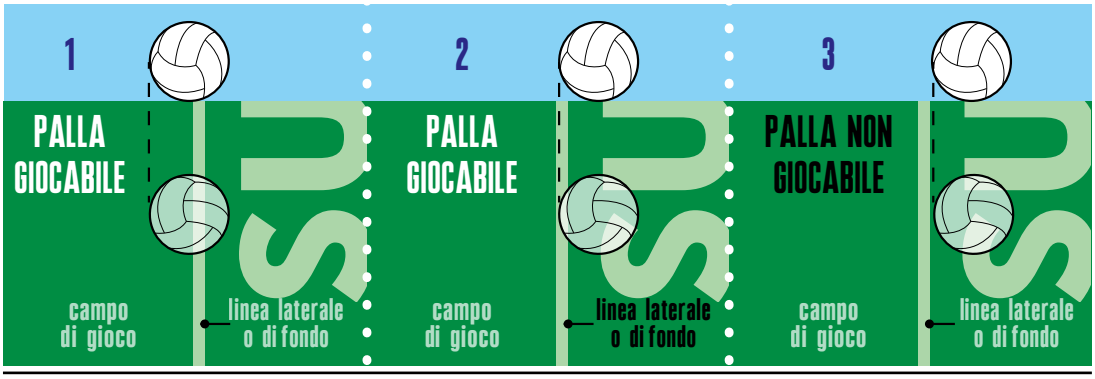

Figura 12.1

12.2 Se l'attaccante da qualsiasi parte del campo calcia la palla fuori dalle linee laterali senza alcuna deviazione, la rimessa è a favore della squadra in difesa.

12.3 Per ottenere a proprio vantaggio una rimessa laterale si può tentare la "Forzatura", che consiste nel calciare la palla prima contro l'avversario e poi fuori dal campo, a patto che la palla, l'attaccante e l'ultimo difensore che tocca la palla siano completamente all'interno dello stesso quarto e che il pallone finisca fuori nello stesso quarto. Se tali condizioni non sono rispettate la "Forzatura" non avviene e la rimessa passa all'avversario anche se la sua miniatura ha toccato per ultima la palla.

Nota 12.3a

Per giudicare se una miniatura, o la palla, si trovi all'interno di un certo quarto di campo, è necessario che la stessa sia situata COMPLETAMENTE all'interno di detto quarto. In caso di dubbio controllare PERPENDICOLARMENTE (guardando dall'alto verso il basso) che la miniatura, o la palla, varchi completamente la linea di delimitazione del quarto di campo.

12.4 La rimessa laterale deve essere battuta nel seguente modo:

12.4.1 l'arbitro posiziona la palla sulla linea laterale nel punto esatto in cui è uscita, centralmente rispetto la linea stessa (come indicato nel punto 1 della fig.12.2);

12.4.2 il giocatore che deve battere la rimessa prende una miniatura con le mani e la posiziona sul punto di battuta; La miniatura incaricata alla battuta deve essere posizionata completamente fuori dal campo (punto 4 fig. 12.2);

12.4.3 il giocatore che deve battere la rimessa laterale esegue uno spostamento a punta di dito;

12.4.4 il giocatore che difende esegue uno spostamento a punta di dito;

12.4.5 il giocatore che batte la rimessa laterale può chiedere all'arbitro il rispetto della distanza dalla palla. L'arbitro deve in tal caso allontanare le miniature avversarie alla distanza di 9 cm seguendo la reg. 4.7;

12.4.6 l'arbitro, dopo il colpo di piazzamento della difesa e l'eventuale messa a distanza delle miniature dalla palla, chiama la battuta della rimessa laterale;

12.4.7 appena battuto, l'arbitro deve riposizionare la miniatura che ha eseguito la rimessa laterale sul punto esatto della linea bianca in cui è stata battuta la rimessa.

Nota 12.4a

La palla è considerata in gioco solo dopo essere stata colpita dalla miniatura, anche se non è entrata completamente in campo.

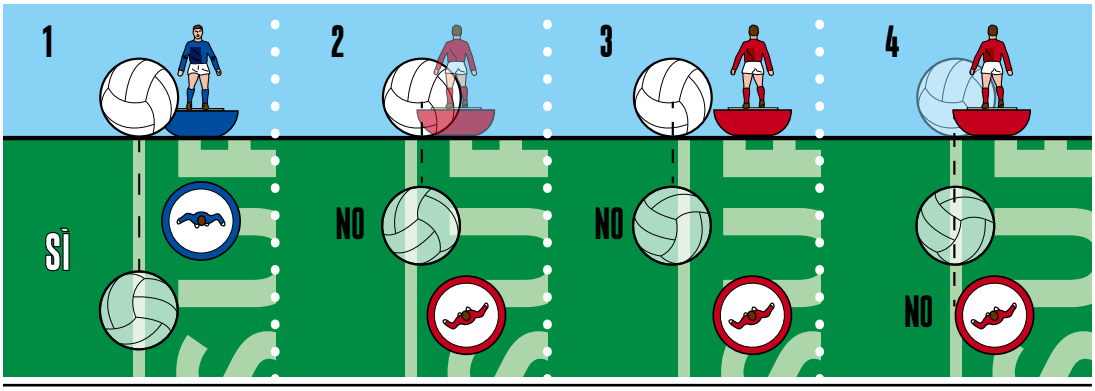

Figura 12.2

12.5 La miniatura che ha battuto la rimessa deve rimanere completamente fuori dal campo dopo aver calciato la palla, in caso contrario è cambio rimessa (controfallo). Il fallo laterale viene ribattuto dalla squadra avversaria, nello stesso punto senza però eseguire gli spostamenti per entrambe le squadre. È comunque controfallo anche quando la miniatura che batte, dopo essere entrata, riesce dal campo con lo stesso flick.

12.6 La miniatura che batte la rimessa laterale non può rigiocare la palla subito dopo la battuta, ma solo dopo che sia stata toccata da un compagno di squadra oppure a seguito di un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

12.7 La miniatura che dopo aver battuto la rimessa laterale sbatte contro la transenna ed entra in campo, non commette infrazione e va posta nel punto di battuta della rimessa.

12.8 L'attaccante che ha battuto la rimessa laterale non è obbligato ad aspettare la mossa difensiva.

Nota 12.8a

Se la rimessa laterale è battuta regolarmente, il giocatore in attacco può colpire al volo la palla. In questo caso l'arbitro posiziona la miniatura che ha battuto la rimessa laterale al termine dell'azione.

12.9 Se durante i colpi di piazzamento la miniatura tocca una qualsiasi altra miniatura, il giocatore avversario può chiedere il back. In questo caso lo spostamento viene annullato e la miniatura torna al punto di partenza con la perdita della mossa.

12.10 Se una miniatura riceve la palla dalla rimessa laterale, non è considerata in fuorigioco (vedi reg. 15.12) anche se la palla sia rimbalzata, nel suo tragitto, su altre miniature.

12.11 Se in seguito alla battuta del fallo laterale, la palla ancora in movimento viene calciata al volo da una miniatura attaccante e finisce in rete, il gol è valido anche se la miniatura che ha battuto la rimessa sia finita in fuorigioco o se vi siano altre miniature in fuorigioco.

12.12 Se la miniatura che batte la rimessa laterale, dopo aver calciato la palla si viene a trovare in posizione di fuorigioco, l'attaccante ha diritto ad un automatic-flick per riportarla in gioco. L'automatic-flick non consente al giocatore in difesa alcuno spostamento (vedi reg. 15.13).

12.13 Se a seguito di un tiro in porta il portiere o l'asticciola parano la palla deviandola direttamente in una qualsiasi zona del campo la rimessa è sempre a favore della squadra che ha effettuato il tiro in porta, si tratta quindi di rimessa laterale se esce dai lati lunghi del campo o di corner se la palla esce dalla linea di fondo;

Nota 12.13a

Se la palla, dopo la parata, tocca un'altra miniatura, si devono utilizzare la regole 12.3 (Forzatura) o la regola 13.1.1 (Corner) a seconda che la palla finisca in fallo laterale o oltre la linea di fondo.

12.14 Se il difensore, con la mossa difensiva, tocca la palla e la manda in fallo laterale, l'attaccante può guadagnare il fallo laterale (vedi reg. 5.8) indipendentemente dalla regola dei quarti usata per la forzatura.

12.15 Una miniatura che durante l'azione di gioco esce dal campo totalmente, oppure tocca la transenna, deve essere riposta dall'arbitro sulla linea bianca nel punto in cui è uscita (vedi reg. 4.8).

12.16 Una miniatura che giocando la palla termina la sua corsa fuori dalla riga laterale, ma non del panno verde, può effettuare immediatamente il colpo successivo, se ne ha diritto, sia dalla posizione in cui si è fermata che dal punto sulla linea laterale dalla quale è uscita (vedi reg. 4.9).

12.17 Se una miniatura si trova al di fuori della linea laterale, ma non del panno verde e viene colpita dalla palla, si considera come se avesse deviato la palla stessa in fallo laterale.

12.18 Una miniatura che esce dalla linea, ma non dal panno verde e nella corsa rientra sul terreno di gioco, deve essere lasciata nella posizione in cui si è fermata.

Casistica 12.1

Situazione: batto il fallo laterale regolarmente, la mia miniatura batte e rimbalza sulla transenna e va a colpire la palla o un'altra miniatura. Come devo comportarmi?
Risposta: se la miniatura nel rientrare in campo colpisce la palla in movimento, l'attaccante effettua nuovamente la rimessa; se la miniatura va a colpire un'altra miniatura (propria o avversaria) mentre la palla è in movimento, non succede nulla, vengono riposizionate solo le miniature (chi ha battuto la rimessa laterale nel punto di battuta e la miniatura che ha subito il contatto dove era prima dell'impatto).

CORNER

13.1 Il corner viene concesso nelle seguenti circostanze:

13.1.1 la palla calciata dall'attaccante colpisce il difensore e termina oltre la linea di fondo campo. Il corner viene concesso solamente se la palla e il difensore si trovano completamente dentro l'area di tiro della squadra in difesa e l'attaccante si trova completamente all'interno della metà campo avversaria. Se non sono rispettate tutte e tre queste condizioni si tratta di rimessa dal fondo per la squadra in difesa;

13.1.2 la miniatura calcia direttamente la palla da qualsiasi parte del campo oltre la propria linea di fondo;

13.1.3 il difensore devia con il portiere il pallone proveniente da qualsiasi parte del campo oltre la propria linea di fondo.

13.2 Il corner si batte con la palla posizionata all'interno della lunetta dell'angolo del campo dalla parte dove la palla è uscita sul fondo.

13.3 La battuta del corner avviene nel seguente modo:

13.3.1 l'attaccante posiziona il pallone all'interno della lunetta del corner dalla parte dove la palla è uscita;

13.3.2 il giocatore incaricato a battere il corner prende, dichiarandolo, una miniatura con le mani e la posiziona per il tiro;

13.3.3 il giocatore incaricato a battere il corner può effettuare tre spostamenti a punta di dito;

13.3.4 il giocatore in difesa può effettuare tre spostamenti a punta di dito; durante questi spostamenti

nessuna miniatura, dell'attacco o della difesa, può toccare altre miniature sia proprie che avversarie. Se ciò avviene il giocatore avversario può chiedere il back e l'arbitro riposiziona le miniature nel punto iniziale con la perdita della mossa.

13.3.5 il giocatore che batte il corner può chiedere all'arbitro il rispetto della distanza dalla palla. L'arbitro deve in tal caso allontanare le miniature avversarie alla distanza di 9 cm seguendo la regola 4.7.

Nota 13.3a

Il corner si considera eseguito, quando la miniatura indicata per la battuta, a seguito del flick, colpisce la palla.

13.4 La miniatura che batte il corner non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra oppure che si verifichi un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

13.5 Se alla battuta del corner la palla viene tirata direttamente in porta oppure vi entra in seguito a rimpallo su miniature in campo o sul portiere, la rete è considerata valida.

13.6 Una miniatura che riceve la palla dal corner, non è considerata in fuorigioco (vedi reg. 15.9) anche se la palla dovesse rimbalzare, nel suo tragitto, su altre miniature.

13.7 Se in seguito alla battuta del corner, la palla ancora in movimento viene calciata al volo da una miniatura attaccante e finisce in rete, il gol è valido anche se la miniatura che ha battuto il corner sia finita in fuorigioco o se vi siano altre miniature in fuorigioco.

Nota 13.7a

Importante: nel calciare al volo non possono essere usate entrambe le mani sul tavolo di gioco (vedi reg. 1.5).

13.8 Se dopo aver battuto il corner la miniatura viene a trovarsi in posizione di fuorigioco detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuorigioco detto automatic-flick. La mossa va eseguita secondo la regola 15.14. A questa mossa di rientro non segue la mossa di piazzamento della squadra in difesa.

13.8.1 la mossa dell'automatic-flick deve essere dichiarata dall'attaccante prima di eseguire il colpo; in caso contrario il difensore può richiedere il back;

13.8.2 l'automatic-flick va eseguito solo dopo che la palla si sia fermata, in caso contrario il difensore può richiedere il back;

13.8.3 se il difensore NON ha ancora fatto la sua mossa, dopo l'automatic-flick NON può più farla.

13.8.4 la miniatura che ha battuto il corner, venutasi a trovare in fuorigioco dopo la conseguente mossa difensiva, può comunque utilizzare l'automatic-flick.

13.8.5 la miniatura rientrata con l'automatic-flick non può rigiocare la palla fino ad un tocco successivo da parte di un compagno di squadra o un cambio palla.

Nota 13.8a

Se dopo il corner la palla va a toccare un'altra miniatura attaccante, quella che ha battuto, se in posizione irregolare, può evitare di utilizzare l'automatic-flick andando a colpire direttamente la palla, evitando così di rimanere in fuorigioco.

14 RINVIO DA FONDO CAMPO

14.1 Il rinvio da fondo campo viene assegnato a favore della squadra in difesa quando la palla, calciata da una miniatura della squadra in attacco, supera completamente la linea di fondo campo.

14.2 Un difensore può procurarsi un rinvio da fondo campo facendo carambolare la palla contro una miniatura avversaria, solo nel caso che entrambe le miniature e la palla siano nell'area di tiro e la palla esca oltre la linea di fondo campo. È corner per l'avversario, quando almeno una delle miniature o la palla non risulta completamente in area di tiro.

14.3 Prima della battuta del rinvio da fondo campo i giocatori possono piazzare le miniature a piacimento prendendole con le mani con le seguenti limitazioni:

14.3.1 non si possono piazzare miniature nell'area di tiro avversaria e all'interno della propria area di porta;

14.3.2 almeno TRE miniature, ma non più di sette, devono essere piazzate nella zona di campo di gioco che va dalla linea di tiro avversaria alla propria meta campo ad una distanza non superiore a 9 cm dalla linea di centrocampo (vedi fig. 14.1).

Nota 14.3a

In base alla regola 14.3.2 non è consentito disporre più di SETTE miniature difendenti sulla propria linea dell'area di tiro.

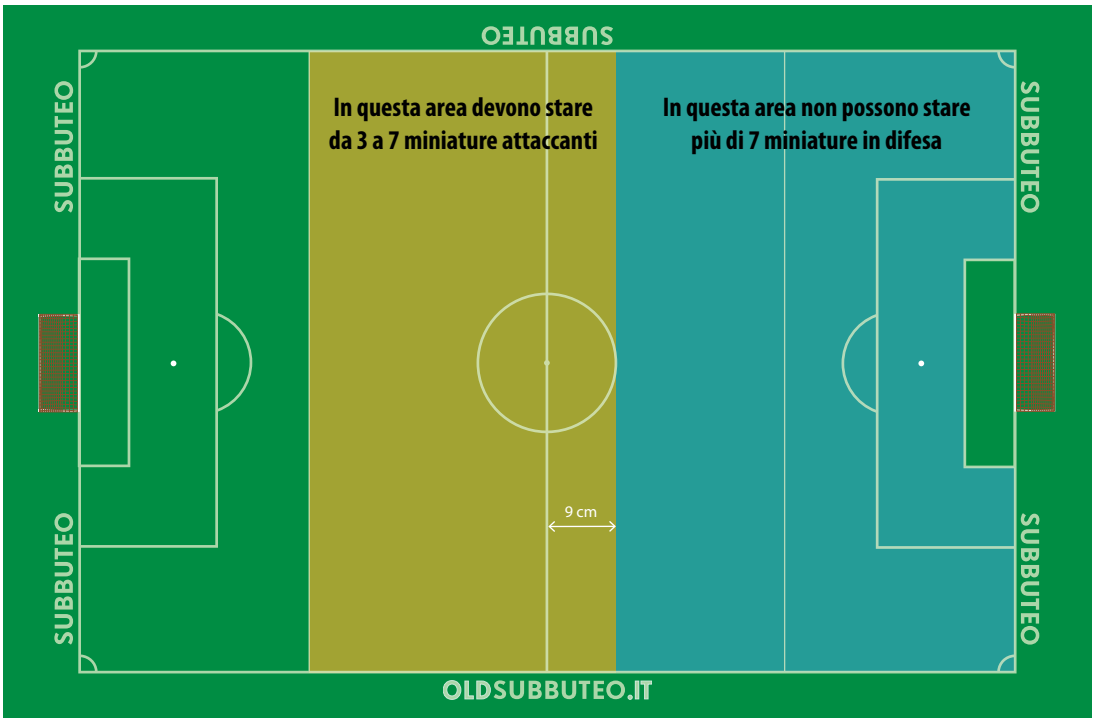

Figura 14.1

14.4 Sul rinvio da fondo campo ogni giocatore posiziona per ultimo le miniature nella propria metà campo.

Nota 14.4a

Le miniature vanno posizionate come segue:
Il giocatore che calcia il rinvio (attaccante) posiziona le proprie miniature nella metà campo avversaria.
Anche il difensore può posizionare le miniature nella metà campo avversaria.
L'attaccante sistema le proprie miniature nella propria metà campo rispettando la distanza di 2,5 cm dalle miniature avversarie;
Il difensore sistema le proprie miniature nella propria meta campo rispettando anche lui la distanza di 2,5 cm dalle miniature avversarie;
Per nessun motivo un giocatore può spostare le miniature dell'avversario per far posto alle proprie.

14.5 Se un giocatore fosse molto lento nel piazzare le proprie miniature in occasione della rimessa da fondo campo, l'arbitro deve sollecitare il rinvio stesso e recuperare il tempo appositamente perso. Al contrario l'arbitro può ritardare una rimessa per permettere il piazzamento delle miniature da parte dell'avversario.

14.6 Le miniature devono essere posizionate ad almeno 2,5 centimetri l'una dall'altra (vedi reg. 4.2).

14.7 Nessuna miniatura può essere piazzata nella propria area di porta ad eccezione di quella che effettua la rimessa dal fondo.

14.8 La palla deve essere posizionata nella metà area di porta (o a contatto della linea che la delimita) dalla parte dove è uscita la palla e può essere calciata in qualunque parte del campo.

14.9 Per il rinvio da fondo campo può essere utilizzato il portierino con le stesse regole e limitazioni della reg. 10.

Nota 14.9a

Il rinvio dal fondo si considera eseguito, quando la miniatura indicata per la battuta, a seguito del flick, colpisce la palla.

14.10 La miniatura che ha effettuato il rinvio da fondo campo non può rigiocare la palla finché questa non è toccata da una altra miniatura della sua squadra o si sia verificato un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

Casistica 14.1

Il gol al volo direttamente su rimessa da fondo campo è valido purché al momento del tiro la palla abbia oltrepassato COMPLETAMENTE la linea di tiro e la miniatura che la calcia sia all'interno della metà campo avversaria.

15 FUORIGIOCO

15.1 L'attaccante si trova in posizione di fuorigioco se è più vicino alla linea di fondo avversaria rispetto alla palla, a meno che:

15.1.1 la miniatura attaccante non sia completamente dentro l'area di tiro avversaria (vedi nota 7.2a);

15.1.2 ci siano almeno due miniature avversarie più vicine alla linea di fondo rispetto ad essa (considerando anche il portiere come una miniatura).

15.2 Il fuorigioco è fischiato quando la palla viene calciata, in avanti, oltre l'ultimo difensore (anche di un solo millimetro) e l'attaccante si trova in posizione di fuorigioco, sia che riceva o no il passaggio (fig. 15.1).

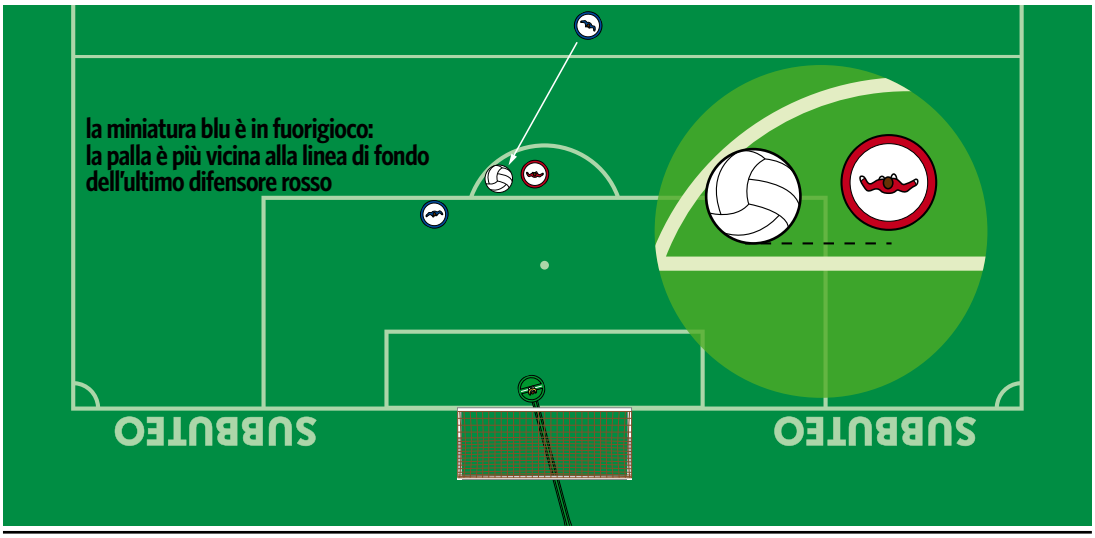

Figura 15.1

15.3 Il fuorigioco deve essere valutato dall'arbitro al momento del colpo che da inizio all'azione e che fa arrivare la palla nella zona del possibile offside.

15.3.1 L'eventuale tocco passivo di altra miniatura è ininfluente;

15.3.2 Non è possibile che il difensore metta in fuorigioco, con la propria mossa difensiva, le miniature avversarie nella stessa azione del lancio.

15.4 Il fuorigioco può essere fischiato solo nell'area di tiro e almeno un difensore oltre al portiere (o un'altra miniatura), deve trovarsi nell'area di tiro perché il fuori gioco sia valido. È sufficiente che le miniature in difesa tocchino la linea di tiro per essere considerate in area, mentre palla e miniatura in attacco devono essere completamente all'interno dell'area.

15.5 In caso di fuorigioco l'arbitro chiama un calcio di punizione alla squadra in difesa nel punto in cui si trova l'attaccante in posizione irregolare. La battuta del calcio di punizione segue la regola 8.15.

15.6 Quando un giocatore si avvede di avere delle miniature in fuorigioco, può rimetterle in posizione regolare con un colpo di rientro, che dà diritto alla difesa avversaria ad una relativa mossa di posizionamento.

15.7 Il giocatore in attacco ha diritto fino a 2 mosse di rientro a punta di dito per ciascun possesso palla, alternate a 2 mosse a punta di dito del difensore.

15.8 Dopo ciascun rientro, l'attaccante deve attendere la mossa di posizionamento del difensore, in caso contrario quest'ultimo può richiedere il back.

Nota 15.8a

Importante: se l'attaccante, ultimate le 2 mosse, ha ancora miniature in fuori gioco, può farle intervenire nell'azione cercando di colpire la palla, oppure deve attendere che la palla passi all'avversario e poi ne rientri in possesso prima di avere diritto a 2 nuovi colpi di rientro (sempre contrapposti a quelli della difesa).

Nota 15.8b

Quando un giocatore eseguendo i suoi tre tocchi va a finire in fuorigioco, un suo eventuale rientro non è da considerare come quarto tocco.

15.9 Se la difesa durante il possesso palla devia la palla stessa su di una miniatura avversaria in fuorigioco, quest'ultima viene automaticamente rimessa in gioco e può continuare a giocare regolarmente;

15.10 Se la palla calciata verso una propria miniatura in fuorigioco, viene colpita dal difensore durante la sua mossa difensiva, che manda a toccare la palla sulla miniatura posta in fuorigioco, quest'ultima viene automaticamente rimessa in condizione di giocare l'azione.

15.11 Se l'attaccante, in possesso di palla, si trova oltre l'ultimo difensore ed effettua un retro passaggio ad un compagno di squadra, qualora questo esegua, come primo tocco, un tiro in porta al volo, la prima miniatura non è considerata in fuorigioco. In caso contrario l'attaccante deve rientrare in posizione regolare prima del tiro, con una mossa di rientro (fig. 15.2).

Figura 15.2

15.12 Nessuna miniatura è in fuorigioco se riceve palla da corner e da rimessa laterale.

15.13 Se la miniatura che batte un corner o una rimessa laterale, dopo l'esecuzione, si viene a trovare in fuorigioco, ha diritto ad un solo colpo di rientro chiamato "Automatic-flick". A questa mossa di rientro NON segue la mossa del difensore;

15.13.1 L'automatic-flick si può effettuare anche se la miniatura che ha battuto il corner o la rimessa laterale, sia finita in fuorigioco solo dopo la mossa difensiva dell'avversario.

15.13.2 L'automatic-flick può essere effettuato solamente dopo che la palla si è fermata;

15.13.3 Il difensore deve effettuare la mossa difensiva relativa alla battuta del corner o la rimessa laterale, prima dell'automatic-flick altrimenti perde la possibilità di effettuare tale mossa. In caso di mossa difensiva seguente all'automatic-flick, l'attaccante può richiedere il back.

15.14 I colpi di rientro dal fuorigioco e gli automatic-flick devono avvenire parallelamente alla linea laterale (anche con girello). Le miniature mosse non possono oltrepassare completamente la linea di centrocampo né andare in diagonale (ANCHE se ostruite da altre miniature), in questi casi il difensore può chiedere il back ed il giocatore perde la relativa mossa di rientro (fig. 15.3).

15.15 Se la miniatura che rientra dal fuorigioco colpisce un'altra minitura o la palla, il difensore può richiedere il back ma il possesso palla rimane all'attaccante.

15.16 Se l'attaccante effettua un rientro dal fuorigioco con una miniatura che non si trovava in posizione irregolare, è previsto il cambio palla a favore della difesa.

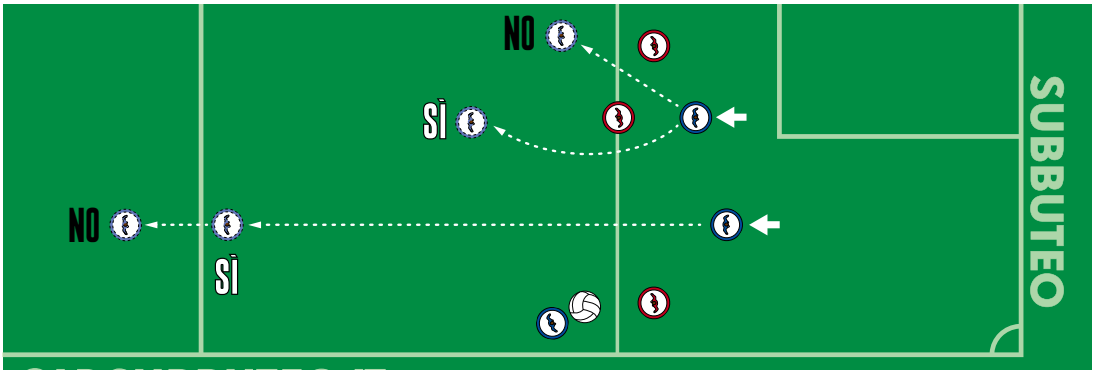

Figura 15.3

15.17 La miniatura appena rientrata dal fuorigioco non può rigiocare la palla fino ad un tocco successivo da parte di un compagno di squadra o un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

Casistica 15.1

Domanda: Ho una punizione in attacco. Faccio i due spostamenti e il difensore altrettanto dopo di me. A questo punto mi mette una o più miniature in fuorigioco. Posso fare i colpi di rientro o devo aspettare di aver battuto la punizione?

Risposta: L'attaccante può effettuare i due colpi di rientro ma dopo aver calciato la punizione.

Casistica 15.2

Domanda: ho una miniatura in fuorigioco ostruita a tal punto che non mi è possibile il rientro secondo la regola 15.14, come faccio a rientrare?

Risposta: l'attaccante può utilizzare le due mosse a disposizione sulla medesima miniatura, a patto che la prima mossa non vada a modificare la situazione del fuorigioco e la seconda sia eseguita parallelamente alla linea laterale (anche con girello fig. 15.4).

In caso contrario il difensore può chiedere back annullando la relativa mossa di rientro non corretta.

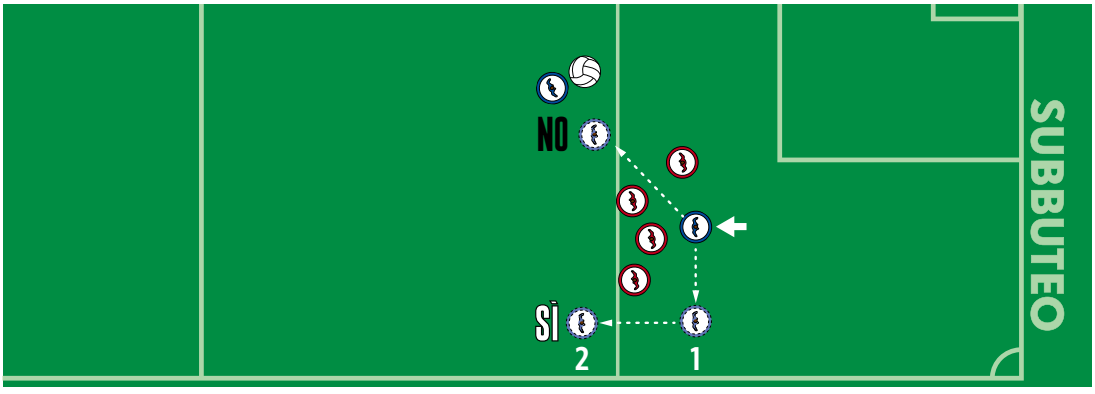

Figura 15.4

NB: l'attaccante, prima di effettuare la seconda mossa di rientro, deve attendere la mossa del difensore (reg. 15.8).

16 INFORTUNI ALLE MINIATURE E ROTTURA DEI MATERIALI

16.1 Le miniature che si rompono durante una partita possono essere sostituite da riserve di uguale colore o il più simile possibile, a discrezione dell'arbitro;

16.2 In caso di rottura della palla, il gioco si riprende disponendo le miniature e la nuova palla nelle posizioni in cui si trovavano prima del tiro che ha causato la rottura.

16.3 In caso di rottura o spostamento di una porta causati dal portiere durante un tentativo di parata, il gioco si riprende disponendo le miniature e la palla nelle posizioni occupate prima del tiro. L'arbitro deve ammonire il difensore e, in caso di ulteriore scorrettezza, decretare il rigore a favore dell'attaccante.

16.4 Se il portiere si rompe durante una parata e la palla entra in rete, il goal è comunque valido.

16.5 L'arbitro deve recuperare il tempo perso durante la sostituzione dei materiali.

17 REGOLARITÀ DELLE MINIATURE

17.1 È vietato apportare manomissioni alle miniature che ne modifichino il peso, le dimensioni ed il contenuto della base; i comitati organizzatori delle manifestazioni possono, senza preavviso ed a loro insindacabile giudizio, sottoporre a verifica le squadre schierate dai partecipanti. I giocatori trovati in posizione irregolare devono provvedere con i propri mezzi alla sostituzione immediata della squadra.

17.2 Le basi delle miniature di gioco possono essere lucidate con qualsiasi mezzo. La lucidatura è possibile effettuarla prima della gara e/o nell'intervallo di gara.

17.3 **Le miniature consentite sono:**
Subbuteo e Subbuteo Waddington (1947-1996, pre Hasbro-era). Qualunque altra replica delle suddette miniature, anche autoprodotta, è consentita purché assimilabile per dimensioni, peso, materiali ad una miniatura Subbuteo sopra descritta.

Le miniature NON consentite sono:
Subbuteo Hasbro monoblocco e Subbuteo Parodi bicomposte, dette anche "scatola nera", basi da rugby Subbuteo e qualsiasi replica di miniatura con proporzioni NON assimilabili a quella di una Subbuteo consentita.

Nello specifico la community old subbuteo aggiornerà, tramite apposito spazio nel forum e/o portale di riferimento, una lista dei materiali consentiti e non consentiti, sia originali che replica.

17.4 Le miniature devono essere dipinte e tutte raffiguranti i colori della medesima squadra di calcio.
NON è consentito giocare con miniature che non siano decorate (con pittura e/o decals), di qualunque tipo esse siano.
Inoltre NON è possibile schierare una squadra composta da miniature diverse, sia come figure (es. un misto di walker, hw, lw, replica) che come basi (es. basi miste hw, lw, replica), ad eccezione del solo portierino.

17.5 Sia nelle miniature originali che nelle repliche:
è consentito
- ridipingere il solo dischetto (inner base) purché la scritta sul dischetto sia visibile, ovvero che il colore non copra gli scarpini della miniatura, la quale deve comunque essere ben incassata nel dischetto, con gli scarpini almeno parzialmente a contatto della plastica;
- applicare decal o sottili copridischetti adesivi solo sull'inner. Tali copridischetti non devono coprire gli scarpini e/o barretta della miniatura o essere applicati, oltre che sull'inner, sul bordo superiore della base;

NON è consentito
- asportare materiale dalle basi. Quindi non sono consentiti smussi, limature e abbassamenti delle basi, sia a partire dalla parte inferiore che da quella superiore. Non sono altresì consentite appesantimenti con elementi aggiuntivi al pesino normalmente in dotazione, quali ulteriori pesetti, rondelle, colle, cere, cartoncini etc.
- decorare (con pittura e/o decals) il bordo superiore della base.

17.6 Autonomia degli organizzatori: è consentito, ai singoli club organizzatori di tornei Old Subbuteo, un restringimento ulteriore del regolamento. L'organizzazione del torneo deve comunicare tali variazioni alla community Old Subbuteo con almeno 3 settimane d'anticipo rispetto alla data del torneo.

FLICK WITH US