



CALCIO MINIATURIZZATO



REGOLAMENTO DI GIOCO SEMPLIFICATO





TERMINI E INDICAZIONI GENERALI

Giocatore: persona che partecipa con una propria squadra ad un Campionato oppure ad un torneo

Arbitro: persona alla quale è conferita tutta l'autorità necessaria per vigilare sul rispetto del Regolamento di gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere

Miniatura : singolo elemento di una squadra in miniatura. La miniatura è formata da un Omino + una Base;

Omino: parte della miniatura raffigurante la figura di un calciatore;

Base: parte della miniatura formata da parte superiore (dischetto o inner) e parte inferiore (outler);

Portiere: unica figura, formata da portiere con asticciola + portierino;

Portiere con asticciola: tradizionale portiere che insieme con l'asticciola forma un corpo unico

Portierino: miniatura da utilizzare all'occorrenza in sostituzione al portiere con asticciola;

Panno verde: area di gioco formato dal Campo di gioco + la zona del panno oltre le linee perimetrali;

Campo o terreno di gioco: area delimitata dalle linee perimetrali. Ogni metà campo di gioco è formato da: a) Area di porta; b) Area di rigore; c) Area di tiro; d) Quarto di Centrocampo.

Linee perimetrali: linee laterali e linee di fondocampo che delimitano l'area del campo di gioco;

Linea di tiro: linea presenti sul tradizionale campo di gioco Subbuteo fra l'area di rigore e il centro campo.

Area di tiro: area delimitata tra la linea di tiro e la linea di fondo campo. Solo quando la palla si trova al suo interno il giocatore attaccante può tentare il tiro in porta.



Fig. 1 (Panno verde di gioco formato da: Campo di gioco + la zona del panno oltre le linee perimetrali)



1. COLPO “A PUNTA DI DITO”

1.1 Definizione di colpo “a punta di dito”: per “colpo a punta di dito” si intende ciascun tocco (in lingua inglese “flick”) dato da un giocatore alla base di una miniatura tramite l’unghia del dito.

1.2 Colpo “a punta di dito” effettuato in modo corretto: il giocatore, sia in possesso palla sia non in possesso palla, quando effettua un colpo a punta di dito, deve colpire la base di una propria miniatura esclusivamente con l’unghia del dito indice o medio di una qualsiasi delle due mani.

1.3 Colpo “a punta di dito” effettuato in modo NON corretto: il giocatore non può effettuare un colpo a punta di dito utilizzando altre dita diverse da quelle indicate nel precedente paragrafo, come ad esempio il dito pollice. Lo stesso giocatore non può effettuare un colpo a punta di dito utilizzando altre parti del dito che non sia l’unghia, come ad esempio il polpastrello oppure la parte laterale del dito stesso.

1.4 Utilizzo di entrambe le mani: il giocatore non può utilizzare entrambe le mani contemporaneamente sul campo di gioco per colpire le miniature. E’ però ammesso manovrare il portiere con una mano e colpire a punta di dito con l’altra. Il giocatore può appoggiare sul campo di gioco solamente la mano con la quale esegue il colpo a punta di dito e, di conseguenza, non può appoggiare l’altra mano.

1.5 Leva di altre dita: Il giocatore non può effettuare il colpo facendo leva con altre dita (es. con il pollice).

1.6 Trascinamento della miniatura: Il giocatore non può effettuare il colpo mediante il trascinamento della miniatura.

1.7 Aggiustamento della miniatura: Il giocatore, prima di effettuare il colpo a punta di dito, non può eseguire alcun aggiustamento o spostamento della miniatura.

1.8 Il giocatore in possesso palla deve eseguire il colpo a punta di dito con il solo movimento del dito. La mano, il polso e il braccio, tranne nel caso descritto al successivo art. 1.9, devono rimanere fermi.

1.9 Colpo “al volo”: Il giocatore in possesso palla può tentare di colpire la palla anche in movimento (cd. colpo “al volo”). In tal caso la mano il polso e il braccio dello stesso giocatore possono essere anche in movimento.

1.10.1 Fallo di gioco commesso dal giocatore in possesso palla quando la palla è in gioco: quando la palla è in gioco, il giocatore in possesso palla che, nell’eseguire un colpo a punta di dito, infrange le regole dettate negli artt. da 1.3 a 1.8, commette fallo di gioco, punibile al primo fallo con un mero ammonimento verbale da parte dell’arbitro e dal secondo fallo in poi con un calcio di punizione indiretto, anche se commesso dentro l’area di tiro o di rigore, dal punto dove è stato eseguito il colpo “a punta di dito” irregolare.

1.10.2 Fallo di gioco commesso dal giocatore non in possesso palla quando la palla è in gioco: quando la palla è in gioco, il giocatore non in possesso palla che, nell’eseguire un colpo a punta di dito “di contrasto” infrange le regole dettate negli artt. da 1.3 a 1.8, commette fallo di gioco equiparabile all’ostruzione. Al primo fallo vi sarà un mero ammonimento verbale da parte dell’arbitro. Dal secondo fallo in poi l’arbitro potrà far continuare il gioco al giocatore in possesso palla (applicando regola del “vantaggio”) oppure sanzionare il fallo con un calcio di punizione indiretto, anche se commesso dentro l’area di tiro o di rigore, dal punto di ostruzione.

1.11 Fallo di gioco commesso da un giocatore quando la palla NON è in gioco: quando la palla NON è in gioco (a seguito dell’assegnazione di un calcio di punizione, di un corner o di una rimessa laterale), il giocatore, sia in possesso palla sia non in possesso palla, che nell’eseguire uno o più colpi a punta di dito “di piazzamento” infrange le regole dettate negli artt. da 1.3 a 1.8, non commette fallo di gioco ma una mera irregolarità. In tal caso l’arbitro farà effettuare al giocatore che NON ha commesso irregolarità un ulteriore colpo di piazzamento per ogni irregolarità commessa dall’avversario durante i propri colpi a punta di dito.

1.12 Tocco con il dito con la mano o con il braccio della palla o della miniatura avversaria: il giocatore prima, durante e dopo l’esecuzione di un colpo a punta di dito, non può toccare con il dito, con la mano o con il braccio, anche involontariamente, la palla o una qualsiasi miniatura avversaria ferma sul campo di gioco. Tale fallo di gioco sarà punibile, se involontario, come da regole dettate negli art. 1.10.1, 1.10.2 e 1.11, se volontario, come da regole dettate negli artt. 8.11 e 10.10. Non è considerato fallo il caso in cui la palla, dopo che la miniatura ha effettuato un tiro, va a colpire la mano ferma “in aria” del giocatore avversario.

1.13 Un colpo a punta di dito sarà considerato eseguito quando il giocatore ha toccato con l’unghia del dito, una qualsiasi parte della base di una propria miniatura e quest’ultima si è spostata, anche in maniera minima.



2. ARBITRO

2.1 Arbitro: Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per vigilare sul rispetto del presente Regolamento di gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

2.2 Presenza dell'arbitro e degli assistenti: la presenza dell'arbitro è obbligatoria nelle partite di Campionato o nei Tornei organizzati dal Club, mentre è facoltativa nelle partite amichevoli..

2.3 Poteri e doveri dell'arbitro: L'arbitro deve vigilare e far osservare il Regolamento di gioco e chiamare qualsiasi infrazione ad esso. Deve essere il primo a conoscere e osservare il suddetto Regolamento, che rimane sempre e comunque sovraordinato all'arbitro. L'arbitro deve inoltre tenere, nel corso della gara alla quale è assegnato, un comportamento di assoluta neutralità e di totale imparzialità nei confronti dei giocatori.

2.4 Tempo di gioco: Solo l'arbitro detiene il tempo di gioco e decide l'eventuale recupero.

2.5 Falli di gioco: Solo l'arbitro può interrompere il gioco e chiamare i falli di gioco.

3. DURATA DEGLI INCONTRI E INIZIO DEL GIOCO

3.1 Le partite di campionato", si giocano in due tempi di 10 minuti ciascuno e cambio campo obbligatorio a fine primo tempo. L'intervallo tra i due tempi può variare da 0 a 3 minuti, a seconda dei vari regolamenti particolari. Nella fase ad eliminazione diretta delle partite di Coppa, in caso di parità devono essere disputati due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno con cambio campo a fine primo tempo supplementare ma senza intervallo tra i due tempi. In caso di ulteriore parità al termine dei tempi supplementari, si applica la regola di cui all'art. 20 (calci di rigore), a meno che il regolamento particolare del Torneo preveda altrimenti.

3.2 Timer: L'arbitro ha a disposizione un "timer", che ha la funzione di segnalare ufficialmente i minuti di gioco rimanenti, compreso l'"extra-time".

3.3 Procedura prima del calcio d'inizio: La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La scelta sul "testa o croce" della moneta spetta all'allenatore della squadra ospitata (o seconda nominata). La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta verso cui attaccherà nel primo periodo di gioco. L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara. La squadra che ha vinto il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.

3.4 Calcio d'inizio Il calcio d'inizio è un modo di cominciare o riprendere il gioco. La squadra che batte il calcio d'inizio schiera una o due miniature vicino al centrocampo, accanto alla palla. Nessuna miniatura del giocatore avversario deve trovarsi all'interno del cerchio di centrocampo. La miniatura prestabilita per dare il calcio d'inizio deve effettuare un solo tocco alla palla e non può effettuare alcun movimento finché la stessa non venga colpita da un'altra miniatura. La palla, al primo tocco della miniatura prestabilita, può andare in qualunque direzione, anche indietro. Qualora il primo tocco della palla è stato effettuato all'indietro, la squadra in possesso palla, prima del successivo tocco, ha la facoltà di applicare la regola dello "smarcamento offensivo" di cui al paragrafo 7.4.

3.5 Inizio seconda frazione di gioco: All'inizio della seconda frazione di gioco, l'arbitro deve fare invertire la disposizione sul terreno di gioco delle squadre.

3.6 Fischio finale: Ogni tempo di gioco termina al momento del fischio finale. Il fischio finale viene determinato dal suono emesso dal "timer" a disposizione dell'arbitro. Per la fine del primo tempo l'arbitro prenderà in considerazione il secondo suono emesso dal "timer". Per la fine del secondo tempo l'arbitro prenderà invece in considerazione il terzo suono emesso dal "timer". Al momento del fischio finale l'arbitro deve porre fine all'azione di gioco, in qualunque parte del campo si trovi la palla. Se il tiro viene scoccato dalla squadra in possesso palla al momento del fischio finale e la palla successivamente termina in goal, il goal sarà valido.

3.7 Tempo scaduto: Se il tiro viene scoccato dopo il fischio finale, cioè a tempo scaduto, l'arbitro dovrà annullare l'eventuale goal segnato. Soltanto i calci di rigore già assegnati o i calci di punizione diretti già assegnati possono essere battuti a tempo scaduto.

4. PALLA NON IN GIOCO, PALLA IN GIOCO

4.1 Palla non in gioco: La palla non è in gioco quando ha interamente superato la linea di porta o le linee perimetrali (linee laterali o di fondo campo) come indicato nella seguente Figura 2 - quarto esempio. La palla non è altresì in gioco quando il gioco stesso è stato interrotto dall'arbitro.

4.2 Palla in gioco: La palla è in gioco in tutti gli altri casi, compresi il primo, il secondo e il terzo esempio indicato nella Figura 2.



Figura 2

4.3 Dubbio su palla in gioco o non in gioco: Qualora la palla sia ferma e vi sia il dubbio se la stessa palla sia in gioco (come da terzo esempio in Figura 2) o non sia in gioco (come da quarto esempio in Figura 2), su iniziativa propria o anche su richiesta di uno o di entrambi i giocatori, l'arbitro, fermato il tempo di gioco, deve effettuare il controllo della reale posizione della palla ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall'alto. In tal caso l'arbitro non ha potere discrezionale nella considerazione della posizione della palla ma la sua decisione si deve basare solo sulla oggettiva posizione di questa.

5. POSSESSO DELLA PALLA

5.1 L'ultima miniatura che tocca la palla ottiene il possesso a favore della propria squadra. Se la palla tocca contemporaneamente due miniature avversarie tra loro, il possesso rimane alla squadra che ne aveva precedentemente il possesso.

5.2 Ogni singola miniatura della squadra in possesso palla può essere colpita da un colpo a punta di dito fino a tre volte consecutivamente.

5.3 La miniatura risulterà colpita da un solo tocco a punta di dito anche nel caso in cui la stessa miniatura dopo aver calciato la palla una prima volta, ritocchi successivamente la palla, a prescindere se la palla stessa abbia nel frattempo colpito o no un'altra miniatura della propria squadra o anche avversaria.

5.4 La miniatura della squadra in possesso palla che abbia colpito la palla a seguito del terzo tocco a punta di dito consecutivo non può effettuare alcun altro movimento, tranne il rientro dal fuorigioco previsto nel successivo art. 5.5, finché la palla stessa non venga toccata o colpita a punta di dito da un'altra miniatura della propria squadra. In caso di infrazione si deve applicare la regola prevista all'art. 8.4.

5.5 L'eventuale rientro dal fuorigioco di una miniatura che abbia eseguito il terzo tocco, non è da conteggiare come quarto tocco. Il rientro dal fuorigioco non azzerà i colpi a punta di dito a disposizione.

5.6 L'eventuale carambola della palla su un'altra miniatura della squadra in possesso palla azzerà i colpi a punta di dito a disposizione di qualunque miniatura.

5.7 L'eventuale parata o semplice tocco della palla da parte di un portiere con asticciola, sia della squadra in possesso palla sia avversaria, azzerà i colpi a punta di dito a disposizione di qualunque miniatura.

5.8 Se la miniatura in possesso palla calcia la palla stessa contro il palo o la traversa, il conteggio dei colpi a punta di dito effettuati non viene azzerato.



6. MOVIMENTI DELLE MINIATURE

6.1 I movimenti delle miniature possono essere:

6.1.1 movimenti offensivi, effettuati, a palla in gioco, da miniature appartenenti alla squadra in possesso palla;

6.1.2 movimenti difensivi (detti anche movimenti “di contrasto”), effettuati, a palla in gioco, da miniature appartenenti alla squadra NON in possesso palla;

6.1.3 movimenti di posizionamento, effettuati, a gioco fermo a causa di un calcio di punizione, un corner o una rimessa laterale, da miniature appartenenti alla squadra in possesso palla e a quella NON in possesso palla;

6.2 Le miniature possono inoltre essere riposizionate con le mani nel caso di rimessa dal fondo, nel caso di rinforzo della difesa di cui al successivo art. 7.3, nel caso di un calcio di rigore di cui al successivo art. 19.3.3 o i tutti gli altri casi previsti dal presente regolamento.

7. MOVIMENTI OFFENSIVI DELLA SQUADRA IN POSSESSO PALLA

7.1 Il giocatore avente la squadra in possesso palla può effettuare, a palla in gioco, movimenti offensivi per tentare di colpire la palla con una qualsiasi delle sue miniature.

7.2 Una squadra in possesso palla può continuare a giocare la palla ininterrottamente fino a che:

- a) una sua miniatura manca la palla;
- b) una sua miniatura commette un fallo d'attacco;
- c) la palla va a colpire per ultima una miniatura avversaria;
- d) la palla esce dal campo con rimessa a favore dell'avversario;
- e) è segnata una rete.

7.3 Rinforzo della difesa: Quando una squadra ha il possesso della palla e il gioco è fermo per un calcio di punizione o di rigore, una rimessa laterale o un corner all'interno della metà campo avversaria (con linea di centrocampo compresa), il giocatore cui appartiene la squadra in possesso palla ha la facoltà di rinforzare la propria difesa portando fino a quattro le miniature presenti nella propria area di tiro e cambiando le posizioni delle miniature già presenti in area di tiro. Questi spostamenti possono essere fatti prendendo con la mano le miniature. Se invece quattro o più miniature si trovano già in area di tiro, il giocatore non può far entrare in area altre miniature, ma può invece, sempre prendendoli con la mano, cambiare le posizioni in difesa da uno a quattro giocatori già presenti in area di tiro.

7.4 Smarcamento offensivo: Laddove previsto dal Regolamento particolare di un torneo, la squadra in possesso palla ha la facoltà di applicare la regola del lancio di palla preceduto da uno smarcamento di un attaccante. Quando cioè una squadra ha il possesso di palla, il giocatore cui appartiene la suddetta squadra può, prima di un normale tocco di gioco, smarcare una sua miniatura nella metà campo avversaria con uno scatto eseguito con regolare tocco a punta di dito. Il suddetto giocatore ha diritto ad un solo tocco di “smarcamento offensivo” per ogni singola azione d'attacco. La difesa ha sempre il diritto ad un colpo a punta di dito, all'interno della propria metà campo, per cercare di marcare od inseguire la miniatura smarcata dall'attaccante. La mossa di smarcamento dovrà essere una mossa a corsa ragionevolmente limitata (non più di 25/30 centimetri).

7.5 Il giocatore in possesso di palla che vuole servirsi della possibilità prevista all'art. 7.4 deve dichiararlo apertamente all'arbitro e all'altro giocatore prima del tocco di smarcamento a punta di dito.



8. FALLO COMMESSO DA UNA MINIATURA DELLA SQUADRA IN POSSESSO PALLA A SEGUITO DI MOVIMENTO OFFENSIVO

8.1 NON commette “fallo” la miniatura in possesso palla che, durante un proprio movimento offensivo, ferme restando le regole previste per un regolare colpo a punta di dito di cui al precedente art. 1:

8.1.1 colpisca prima la palla e successivamente una miniatura avversaria, sia ferma sul campo di gioco che in movimento;

8.1.2 colpisca una miniatura avversaria che si trovi interamente fuori del campo di gioco;

8.1.3 colpisca un palo e, successivamente, di rimbalzo colpisca una miniatura avversaria.

8.1.6 dopo aver calciato la palla con un colpo a punta di dito, ritocchi la palla, continuando il movimento iniziale, dopo che la palla stessa abbia nel frattempo colpito una miniatura della squadra avversaria. In tal caso il possesso palla ritorna dunque alla miniatura che ha toccato per ultimo la palla.

8.2 Commette “fallo” la miniatura in possesso palla che, durante un proprio movimento offensivo:

8.2.1 colpisca una miniatura avversaria ferma sul campo di gioco, prima di toccare la palla o senza toccare la palla;

8.2.2 colpisca una miniatura avversaria ancora in movimento per l'esecuzione di una mossa difensiva cronologicamente precedente alla mossa offensiva della miniatura in possesso palla

8.2.3 dopo essere stata colpita dal terzo colpo a punta di dito consecutivo, esegua immediatamente dopo un quarto movimento, a prescindere se colpisca o non colpisca la palla per la quarta volta consecutiva. In questo caso il fallo è commesso nel punto in cui si trovava la palla prima del quarto movimento consecutivo. L'arbitro dovrà sanzionare tale fallo con un calcio di punizione indiretto, in qualunque parte del campo è avvenuto il fallo.

8.3 Il fallo commesso da una miniatura della squadra in possesso palla a seguito di movimento offensivo di cui al precedente art. 8.2 deve essere sanzionato dall'arbitro, nel punto esatto di contatto, nel seguente modo:

a) calcio di rigore, se il contatto avviene dentro l'area di rigore;

b) calcio di punizione diretto (di prima) se il contatto avviene dentro l'area di tiro ma fuori dell'area di rigore;

c) calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

9. FUORIGIOCO (OFF-SIDE) IN GENERE NON APPLICATO PER UNDER 14

9.1 Posizione di fuorigioco: Una miniatura si trova in posizione di fuorigioco quando è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia alla palla sia alla linea immaginaria costituita dalla penultima miniatura della squadra difendente. Il momento di individuazione della posizione di fuorigioco è quando la palla viene giocata da una miniatura compagna di quella in posizione irregolare.

9.1.1 Stazionare in posizione di fuorigioco: Lo stazionare di una miniatura in posizione di fuorigioco non è ancora di per sé una infrazione sanzionabile dall'arbitro.

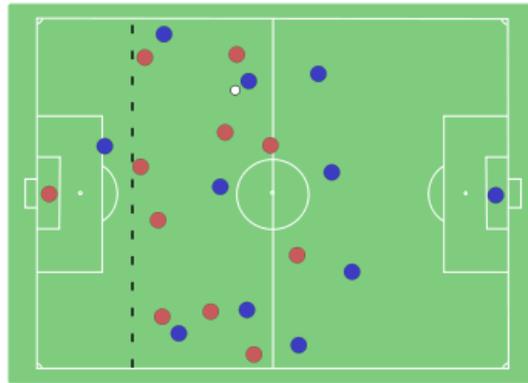


Figura 3

9.2 Posizione regolare: Una miniatura si trova sempre in posizione regolare e non vi è conseguentemente infrazione di fuorigioco:

- a) quando si trova interamente nella propria metà del terreno di gioco;
- b) quando si trova interamente al di fuori del campo di gioco o interamente dentro la porta avversaria;
- c) quando, trovandosi nella metà del terreno di gioco avversaria, è in linea con la penultima miniatura della squadra in difesa
- d) quando riceve direttamente la palla su calcio di rinvio, rimessa dalla linea laterale o su calcio d'angolo.
- e) quando, avendo la propria squadra il possesso palla e partendo da posizione regolare, perde il possesso palla (sia direttamente perché "lisciata" al primo tocco sia successivamente a causa di un errato "controllo" dopo un primo o secondo tocco regolare) e la squadra avversaria "lisci" a sua volta la palla al primo o a successivi tocchi (in pratica la miniatura partita in posizione regolare è autorizzata a proseguire l'azione a prescindere da eventuali "lisci" propri e degli avversari).

9.3 Miniatura in fuorigioco rimessa in posizione regolare: Se la squadra avversaria, durante il proprio possesso palla, effettua un tocco volontario all'indietro e per errore manda la palla stessa a colpire una miniatura attaccante che staziona in posizione di fuorigioco, quest'ultima viene automaticamente rimessa in gioco, e può continuare a giocare regolarmente. Se pertanto tale miniatura segna un gol, il gol così segnato è valido.

La suddetta miniatura non è, al contrario, rimessa in gioco quando la palla carambola su una miniatura avversaria difendente e colpisce successivamente la miniatura in fuorigioco. Se pertanto la miniatura in fuorigioco segna un gol, il gol così segnato dovrà essere annullato dall'arbitro.

9.4 Rientro dal fuorigioco: Una miniatura che staziona in posizione di fuorigioco può essere rimessa in posizione regolare: a) a gioco fermo oppure b) a palla in gioco, ma solo durante la fase del possesso palla da parte della squadra cui appartiene la miniatura in posizione di fuorigioco.

9.5 Richiesta di rientro dal fuorigioco: Il giocatore, prima di rimettere in posizione regolare una propria miniatura in fuorigioco, deve sempre richiedere il permesso all'arbitro o, in mancanza di questo, all'avversario.

9.6 Mossa di rientro dal fuorigioco: Il giocatore che ha richiesto il rientro di una propria miniatura dalla posizione di fuorigioco, deve, con un colpo di rientro a punta di dito, rimettere in gioco la miniatura stessa;

9.6.1 Quando il gioco è fermo, non commette fallo la miniatura che, durante il proprio movimento di rientro dal fuorigioco colpisce la palla o una miniatura avversaria. Se però lo spostamento di una miniatura avversaria è palesemente grave, la miniatura attaccante dovrà essere ammonita dall'arbitro con cartellino



“giallo” e il giocatore avversario avrà facoltà di eseguire, con la sola miniatura spostata, un colpo di ripiazzamento.

9.6.2 Quando la palla è in gioco, commette fallo la miniatura che, durante il proprio movimento di rientro dal fuorigioco, colpisce la palla, e un calcio di punizione indiretto, in qualunque parte del campo è avvenuto il fallo, sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Lo spostamento della miniatura avversaria non è invece fallo ma se è palesemente grave, la miniatura attaccante dovrà essere ammonita dall'arbitro con cartellino “giallo” e il giocatore avversario avrà facoltà di eseguire, con la sola miniatura spostata, un colpo di ripiazzamento;

9.6.3 Il rientro dal fuorigioco deve avvenire il più possibile parallelamente alla linea laterale del campo di gioco;

9.6.4 Fuorigioco di rientro: La miniatura, dopo il colpo di rientro dal fuorigioco, commette fallo (cd. “*fuorigioco di rientro*”) se colpisce immediatamente dopo la palla, perché la posizione di fuorigioco deve essere individuata nel momento in cui il pallone tocca o è giocato dal compagno di squadra;

9.7 Mossa difensiva di contrasto: Quando un giocatore rimette in posizione regolare una propria miniatura in fuorigioco, sia a gioco fermo sia a palla in gioco, la difesa avversaria ha diritto ad una mossa difensiva sul giocatore rimesso dal fuorigioco. Quando il gioco è fermo, è applicabile l'art. 9.6.1. Quando la palla è in gioco, è applicabile l'art. 9.6.2

9.8 Miniatura difendente fuori dal terreno di gioco: Una miniatura difendente che esce dal terreno di gioco per qualsiasi ragione dovrà essere considerata, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla propria linea di porta o su una linea laterale fino alla prima interruzione del gioco.

9.9 Fuorigioco attivo sanzionabile: Una miniatura della squadra attaccante che si trova in posizione di fuorigioco commette infrazione e deve essere punita solo se, a giudizio insindacabile dell'arbitro, nel momento in cui un'altra miniatura della propria squadra gioca la palla, la miniatura attaccante si trova in uno stato di fuorigioco “attivo” e cioè:

- a) interviene nel gioco (gioca o tocca la palla passata dall'altra miniatura compagna di squadra);
- b) influenza un avversario (impedisce ad una miniatura avversaria di giocare o di essere in grado di giocare, ostruendo chiaramente la visuale o i movimenti);
- c) trae vantaggio da tale posizione (gioca una palla che rimbalza dal palo o dalla traversa o gioca una palla rimbalzata da una miniatura avversaria).

9.10 Sanzione: Nei casi previsti all'art. 9.9 l'arbitro interrompe il gioco per fuorigioco, annullando eventualmente il gol segnato dalla squadra in attacco, e accorda un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente, che dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava la miniatura attaccante in fuorigioco attivo quando la palla è stata toccata per ultima da una miniatura sua compagna di squadra.

10. MOVIMENTI DIFENSIVI DELLA SQUADRA NON IN POSSESSO PALLA E “FALLO DI CONTRASTO”

10.1 La squadra che non ha il possesso della palla ha la facoltà di effettuare colpi difensivi alternati a quelli della squadra in possesso di palla, al fine di contrastare l'avanzamento della squadra avversaria. Ogni singola miniatura della squadra non in possesso palla può essere colpita da un regolare colpo a punta di dito fino a quando il giocatore lo riterrà opportuno.

10.2 Il giocatore in attacco non è obbligato ad attendere le mosse del giocatore in difesa. In tal caso il giocatore in difesa non potrà recuperare il movimento difensivo che non ha potuto effettuare.

10.3 NON commette “fallo” la miniatura non in possesso palla che, durante un proprio movimento “di contrasto”, ferme restando le regole previste per un regolare colpo a punta di dito di cui al precedente art. 1:

10.3.1 colpisca una miniatura avversaria che si trovi interamente fuori del campo di gioco;

10.3.2 colpisca un palo e, successivamente, di rimbalzo colpisca la palla o una miniatura avversaria



- 10.4** commette “fallo” la miniatura non in possesso palla che, durante un proprio movimento “di contrasto”:
- 10.4.1 colpisca la palla oppure una miniatura avversaria che si trova ferma sul campo di gioco;
 - 10.4.2 colpisca una miniatura avversaria ancora in movimento per l'esecuzione di una mossa offensiva cronologicamente precedente alla mossa difensiva.
- 10.5** Il fallo cd. “di contrasto” è sanzionato, in analogia a quanto previsto nel precedente art. 8.3, nel seguente modo:
- a) calcio di rigore, se il contatto (con la palla o con la miniatura avversaria) avviene dentro la propria area di rigore;
 - b) calcio di punizione diretto (di prima) se il contatto (con la palla o con la miniatura avversaria) avviene dentro la propria area di tiro ma fuori dell'area di rigore;
 - c) calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

11. FALLO “DI MANO” VOLONTARIO O INVOLONTARIO DI UNA MINIATURA

11.1 Fallo di mano: Qualora una qualsiasi miniatura (appartenente tanto alla squadra in possesso palla quanto a quella non in possesso palla), trovandosi all'interno del campo di gioco in posizione completamente orizzontale (miniatura cd “a terra” cioè sdraiata sul campo), viene toccata dalla palla, tale miniatura, a meno di trovarsi nell'ipotesi di cui all'art 12.1 lett. b), commette un fallo denominato “fallo di mano”.

11.2 Modalità per rialzare la miniatura: E' un onere del giocatore accorgersi, sia a palla in gioco che a gioco fermo, di avere una propria miniatura a terra e provvedere a rialzarla. La miniatura dovrà essere rialzata con un semplice tocco sulla base facendo attenzione a che non sposti, nel rialzarsi, né la palla né una miniatura avversaria. Quando la palla è in gioco, nel caso in cui tale miniatura rialzandosi sposti la palla o una miniatura avversaria, tale miniatura commetterà un fallo punibile con un calcio di punizione sempre indiretto.

11.2 Fallo di mano volontario (colpevole) o involontario (incolpevole): il fallo di mano di una miniatura può essere volontario (cioè colpevole) o involontario (cioè incolpevole). L'arbitro dovrà sanzionare solo il fallo di mano volontario, laddove il giocatore (sia in possesso palla sia in non possesso palla) non abbia colpevolmente rialzato in posizione verticale la propria miniatura nonostante si trovasse in posizione orizzontale sdraiata sul campo di gioco. Al contrario l'arbitro non dovrà sanzionare il fallo di mano involontario laddove il giocatore non poteva avere il tempo di rimettere in posizione verticale la propria miniatura neanche utilizzando una normale diligenza.

11.3 Fallo di mano volontario: In caso di fallo di mano volontario l'arbitro dovrà interrompere il gioco e sanzionare la miniatura che ha commesso il fallo come da artt. 8.1 e 10.3, ma non potrà ammonire la miniatura stessa.

11.4 Fallo di mano involontario: In caso di fallo di mano involontario l'arbitro dovrà far rimettere in posizione verticale la miniatura e poi far proseguire il gioco. Il tocco involontario di una qualsiasi miniatura in posizione orizzontale non cambia il possesso palla. Di seguito sono espressamente previsti i casi di fallo di mano da considerare involontario da parte dell'arbitro:

11.5 Primo caso di fallo di mano involontario: E' considerato involontario il fallo di mano commesso da una miniatura in possesso palla qualora, dopo aver calciato la palla, cada a terra in posizione orizzontale al termine del proprio movimento e venga successivamente colpita dalla palla. Ai fini dell'involontarietà del fallo è indifferente se la palla nel suo tragitto abbia nel frattempo anche colpito una qualsiasi miniatura, compreso il portiere, oppure la porta e di rimbalzo abbia poi colpito la miniatura a terra. In tal caso l'arbitro, dopo aver fatto rimettere in posizione verticale la suddetta miniatura da terra in modo tale da non essere a contatto diretto con la palla, dovrà far proseguire regolarmente il gioco, non variando il possesso della palla.

11.6 Secondo caso di fallo di mano involontario: E' considerato involontario il fallo di mano commesso da una qualsiasi miniatura quando in una fase di gioco, trovandosi originariamente in posizione verticale, viene urtata da un'altra miniatura oppure dalla palla lanciata da un'altra miniatura sia avversaria sia appartenente alla propria squadra (compreso il portiere a seguito di parata), e a causa della forza dell'altra miniatura o della palla viene scaraventata in terra e successivamente toccata dalla stessa palla. Ai fini dell'involontarietà del fallo è indifferente se la palla nel suo tragitto abbia nel frattempo anche colpito una qualsiasi miniatura, compreso il portiere, oppure la porta e di rimbalzo abbia poi colpito la miniatura a terra. In tal caso l'arbitro,



dopo aver fatto rimettere in posizione verticale la suddetta miniatura da terra in modo tale da non essere a contatto diretto con la palla, dovrà far proseguire regolarmente il gioco, non variando il possesso della palla

11.7 Terzo caso di fallo di mano involontario: Quando il gioco è fermo per un calcio di rinvio, un corner, una rimessa laterale, un calcio di punizione o di rigore, ogni giocatore deve avere il tempo necessario per rimettere in posizione verticale le proprie miniature che si trovino eventualmente in posizione orizzontale all'interno del campo di gioco. Dovrà in ogni caso essere considerato come fallo di mano involontario il fallo commesso da una miniatura avversaria sdraiata in terra all'interno del campo di gioco che viene colpita direttamente dalla palla rimessa in gioco a seguito di calcio di rinvio, corner, rimessa laterale o calcio di punizione. In tal caso l'arbitro, dopo aver fatto rimettere in posizione verticale la suddetta miniatura da terra dovrà far ripetere il calcio da fermo al giocatore in battuta.

13. IL PORTIERE: PORTIERE CON ASTICCIOLA E PORTIERINO

13.1 Portiere: Il portiere è una unica figura formata dal portiere con asticciola e dal "portierino".

13.2 Portiere con asticciola: Il portiere e l'asticciola formano un corpo unico, di conseguenza l'asticciola può servire a parare un tiro. Se la palla tocca l'asticciola e termina in rete, il gol è valido. Il portiere con asticciola per la parata può essere piazzato come si vuole, purché la sua base tocchi, almeno in un punto, il terreno di gioco e sia posizionata dentro l'area di porta (linea dell'area di porta compresa). Non è ammesso colpire a punta di dito l'asticciola del portiere né muoverla velocemente in alcuna direzione (verticalmente, orizzontalmente, in avanti o indietro). Il portiere con asticciola può alzarsi da terra o tuffarsi lateralmente quando l'attaccante effettua il tiro e può sempre toccare la palla quando questa si trova nell'area di porta. Nel caso in cui il portiere suddetto tocchi la palla quando questa si trova interamente fuori dell'area di porta, commette fallo, sanzionabile con un calcio di punizione indiretto in area di rigore a favore della squadra avversaria.

13.3. Perfezionamento della parata: il portiere con asticciola può perfezionare la sua prima parata:

- a) toccando esso stesso la palla fino ad altre due volte consecutive
- b) mediante l'utilizzo del "portierino"

13.4 "Portierino": nel corso di una partita è facoltà di ogni giocatore l'utilizzo di una undicesima miniatura dalle sembianze del portiere (il c.d. "portierino"), la cui base (outer e/o inner) deve essere però di colore diverso rispetto a quello delle altre dieci miniature della squadra. Tale miniatura, nel corso della partita deve essere posizionata obbligatoriamente oltre la linea di fondo campo, in attesa dell'eventuale utilizzo.

13.5 Ritiro del portiere con asticciola e posizionamento iniziale in campo del "portierino": quando un giocatore decide di utilizzare il proprio "portierino", è prima obbligato a ritirare il portiere con asticciola in fondo alle rete, rimanendo, a proprio rischio, a "porta vuota". Immediatamente dopo deve prendere con le mani il "portierino" da fondo campo (dove è ordinariamente posizionato) e posizionarlo inizialmente in un qualunque punto all'interno della propria area di porta.

13.6 Equiparazione del "portierino" a una qualsiasi miniatura: A differenza del portiere con asticciola, il portierino, quando utilizzato, non è neutrale ma è equiparato a una qualsiasi miniatura in campo. Come qualsiasi altra miniatura in campo può essere colpito a punta di dito fino a tre volte consecutive, commette e riceve falli di gioco sanzionabili e può giocare liberamente in qualunque parte del campo. Può battere rinvii da fondo campo, rinvii laterali, calci di punizione e anche calci di rigore e può di conseguenza segnare goal.

13.7 Casi di utilizzo del "portierino": Ogni giocatore può decidere di far entrare in campo il "portierino" nei soli seguenti casi:

- a) quando il possesso palla è a favore della propria squadra: in ogni momento a sua discrezione;
- b) quando il possesso palla è a favore della squadra avversaria: quando la palla si trova all'interno dell'area di porta (linea dell'area di porta compresa) e nel caso previsto nell'art. 13.4, cioè dopo che il proprio portiere con asticciola ha già effettuato una prima parata, al fine del perfezionamento della parata stessa.

13.8 Inversione del possesso palla ad opera del portierino come "premio" per il rischio di lasciare la porta vuota: i casi previsti dal precedente art. 13.8, lett. b), rappresentano gli unici ed eccezionali casi in cui una miniatura appartenente alla squadra fino ad allora non in possesso della palla può toccare la palla stessa senza commettere alcun fallo sanzionabile dall'arbitro e con il tocco stesso inverte anche il possesso palla che passa pertanto a favore della propria squadra.



13.9 Partecipazione attiva di uno tra portiere con asticciola e portierino con l'altro in campo: In ossequio al principio che vieta ad un giocatore di utilizzare dodici elementi della stessa squadra contemporaneamente in campo, il giocatore in difesa non può utilizzare uno tra portiere con asticciola e portierino quando anche l'altro è in campo. Pertanto, nel caso in cui il giocatore in difesa faccia partecipare attivamente uno dei due con l'altro in campo, l'arbitro dovrà far terminare l'azione di gioco e poi ammonire in ogni caso il portiere con un cartellino "giallo", salvo ulteriori sanzioni previste per altre situazioni di gioco. Il semplice stazionamento di portiere con asticciola e portierino contemporaneamente in campo, laddove non vi sia partecipazione attiva di uno dei due, non è di per sé da considerare fallo di gioco.

13.10 Movimento corretto del portierino: Con il proprio portiere con asticciola in fondo alla rete, il portierino effettua un movimento corretto quando colpisce la palla e quest'ultima:

- a) termina fuori campo,
- b) non colpisce alcuna miniatura rimanendo in campo,
- c) colpisce direttamente una miniatura della propria squadra (anche se la palla andasse poi a colpire una miniatura avversaria).

13.11 Rientro in porta del portiere con asticciola: Effettuato il movimento corretto con il proprio portierino, il giocatore può far rientrare in porta il portiere con asticciola solo dopo aver effettuato i seguenti passi:

- a) a gioco fermo: può prendere il portierino direttamente con le mani in qualunque parte del campo si sia posizionato e riposizionarlo oltre la linea di fondo campo;
- b) a palla in gioco, ma solo con possesso palla da parte della squadra cui appartiene il portierino: dopo aver richiesto il permesso all'arbitro o, in mancanza di questo, all'avversario, deve mandare la miniatura raffigurante il portierino, con uno o più colpi di rientro a punta di dito, nell'area di porta oppure dentro la porta. Commette fallo il portierino che, durante il proprio movimento di rientro in porta, colpisce la palla, e un calcio di punizione indiretto, in qualunque parte del campo è avvenuto il fallo, sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Non commette invece fallo il portierino che, durante il proprio movimento di rientro in porta, colpisce una miniatura avversaria ma il giocatore avversario avrà facoltà di eseguire, con la sola miniatura spostata, un colpo di ripiazzamento.

Nel caso in cui il giocatore in difesa facesse rientrare in porta il portiere con asticciola senza aver tolto prima il portierino dal campo di gioco, e uno dei due partecipasse attivamente alla difesa, l'arbitro dovrà applicare la sanzione di cui all'art. 13.10, salvo ulteriori sanzioni previste per altre situazioni di gioco.

13.12 Mossa difensiva di contrasto della squadra avversaria: Solo nel caso previsto all'art. 13.12, lett. b), dopo che un giocatore ha effettuato con il proprio portierino uno o più colpi di rientro in porta, il giocatore avversario ha diritto ad una o più mosse difensive, che possono avvenire in qualunque parte del campo, applicando le stesse regole e sanzioni ivi previste.

13.13 Movimento errato del portierino: Con il proprio portiere con asticciola in fondo alla rete, il portierino effettua un movimento errato quando, nel tentativo di rinviare la palla:

- a) non la colpisce
- b) la colpisce, ma quest'ultima va a sua volta a colpire direttamente una miniatura avversaria.

In entrambi i suddetti casi, il portierino stesso deve essere obbligatoriamente lasciato sul terreno di gioco e il giocatore in difesa è costretto a giocare per tre mosse "a porta vuota" cioè senza poter rimettere in campo il portiere con asticciola, che deve pertanto rimanere in fondo alla rete (pena il calcio di rigore ed ammonizione se, rimesso anche accidentalmente in campo, parasse il tiro effettuato dall'attaccante). Con il passaggio del possesso palla alla squadra avversaria, il giocatore in attacco deve nominare un'unica miniatura e cercare con questa di mandare la palla nella rete sguarnita rapidamente con uno, due o tre colpi a punta di dito. Durante il primo colpo la squadra in difesa non può assolutamente effettuare alcun movimento difensivo, neanche falloso. Laddove il giocatore in difesa prendesse con le mani il portierino e lo togliesse dal campo, l'arbitro deve comunque ammonire il portierino ed eventualmente dare un calcio di punizione indiretto all'avversario. Laddove venisse spostata la palla o la miniatura attaccante prescelta, l'arbitro dovrà espellere la miniatura che ha commesso il fallo e rimettere palla e miniatura prescelta nel punto esatto dove si trovavano prima del fallo. Solo dopo il primo colpo della miniatura attaccante, se la palla non è ancora terminata in rete, il giocatore in difesa può cercare di ostacolare l'avversario con un movimento difensivo "disperato". Tale movimento difensivo può avvenire ad opera di una normale miniatura della squadra in difesa oppure anche ad opera dello stesso portierino il quale ha ancora due colpi a disposizione per



contrastare l'avversario. Si applica l'art. 2.9.1 (cartellino rosso diretto) in caso di fallo di qualsiasi miniatura avvenuto al di fuori dell'area di rigore, a seguito di movimento difensivo "disperato" che vada ad interrompere una chiara azione da goal della squadra avversaria. Successivamente il gioco prosegue normalmente con la miniatura in attacco che a sua volta, (se la palla è ancora in gioco) avrà ancora due colpi di possesso palla a disposizione per mandarla in rete a porta ancora vuota. Finita la serie dei tre colpi senza che il giocatore in possesso palla abbia segnato un goal, oppure se tale giocatore decide di cambiare miniatura per proseguire l'azione, oppure se la palla tocca un'altra miniatura della propria squadra, questi deve dare obbligatoriamente il tempo all'avversario di prendere il portierino direttamente con le mani in qualunque parte del campo si sia posizionato, di riposizionarlo oltre la linea di fondo campo e di far rientrare in porta il portiere con asticciola. Nel caso in cui il giocatore in attacco segnasse un goal con una miniatura diversa da quella nominata senza avere dato il tempo all'avversario di togliere il portierino e rimettere in porta il proprio portiere con asticciola, la rete deve essere annullata e il gioco deve proseguire con una rimessa dal fondo campo per la squadra in difesa.

13.14 Rinvio da fondo campo ad opera del portierino: Qualora un giocatore faccia battere il rinvio da fondo campo dal proprio portierino, senza avere ritirato il proprio portiere con asticciola in fondo alla rete, l'arbitro NON può ancora fischiare il fallo, ma deve attendere il prosieguo dell'azione:

a) qualora, in seguito al rinvio da fondo campo, la palla rimanga in campo e in possesso della squadra in battuta, l'arbitro deve fermare il gioco e far ripetere allo stesso portierino il rinvio da fondo campo ma con il portiere con asticciola ritirato in fondo alla rete;

13.15 Rinvii laterali e calci di punizione battuti ad opera del portierino: Qualora un giocatore faccia battere un rinvio laterale o un calcio di punizione dal proprio portierino senza avere ritirato il proprio portiere con asticciola in fondo alla rete, valgono le stesse disposizioni di cui sopra.

13.16 calcio di rigore battuto ad opera del portierino Qualora un giocatore faccia battere un calcio di rigore a favore dal proprio portierino senza avere ritirato il proprio portiere con asticciola in fondo alla rete, l'arbitro deve: a) in caso di segnatura del gol: annullare il gol stesso, infliggere al portierino il cartellino giallo" e far ripetere al giocatore in attacco la battuta del calcio di rigore; b) in caso di mancata segnatura: ammonire comunque il portiere con un cartellino "giallo" per il fallo di gioco commesso.

14. SEGNATURA DI UNA RETE ("GOAL")

14.1 Validità di un goal: Per segnare una rete ("goal") la palla deve aver oltrepassato interamente la linea di porta, (come da figura 2 - quarto esempio - in art. 4.2). Vi deve essere cioè luce tra la linea di porta e la palla (con l'arbitro che dovrà eventualmente effettuare il controllo ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall'alto). Nel caso in cui la palla è ferma e vi è il dubbio se non abbia oltrepassato interamente la linea di porta, anche su richiesta di uno o entrambi i giocatori, l'arbitro dovrà fermare il tempo di gioco e controllare la posizione della palla, ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall'alto. Nel caso in cui la palla, si trovi oggettivamente come da figura 2 – terzo esempio - in art. 4.2, l'arbitro non potrà convalidare il gol, ma considerare la palla ancora in gioco.

14.2 Validità di un tiro in porta: Un tiro in porta è valido, e l'eventuale goal può essere convalidato, solo se: a) effettuato con la palla che si trovi all'interno o anche non completamente all'esterno dell'area di tiro, b) la miniatura che va al tiro si trovi completamente all'interno della metà campo avversaria.

14.3 La palla è considerata "non completamente all'esterno dell'area di tiro" quando si trova anche solo minimamente appoggiata alla parte esterna della linea delimitante la stessa area (come da figura 2 - terzo esempio - in art. 4.2).

14.4 Nel caso in cui la palla è ferma e vi è il dubbio se si trovi all'interno o completamente all'esterno della linea di tiro, anche su richiesta di uno o entrambi i giocatori, l'arbitro dovrà fermare il tempo di gioco e controllare la posizione della palla, ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall'alto. Nel caso in cui la palla, si trovi oggettivamente come da figura 2 – terzo esempio - in art. 4.2, l'arbitro dovrà consentire l'effettuazione dell'eventuale tiro in porta.

14.5 In caso di "tiro al volo" dal limite, la decisione se la palla abbia toccato o meno la suddetta linea spetta solo all'arbitro e non sono consentite proteste dei giocatori.

14.6 Se la palla trovandosi completamente all'esterno dall'area di tiro è calciata verso la porta avversaria e finisce in goal, esso NON sarà valido, ma si tratterà di calcio di rinvio da fondo campo.

14.7 Se la palla, trovandosi interamente fuori dall'area di tiro, è calciata verso la porta avversaria e durante il suo tragitto rimbalza su una qualsiasi miniatura posta dentro l'area di tiro finendo in rete, non sarà goal ma rimessa dal fondo.



14.8 Se la palla, trovandosi interamente fuori dall'area di tiro, è calciata verso la porta avversaria e rimbalza durante il suo tragitto su una miniatura avversaria finendo oltre alla riga di fondo campo, non è corner ma rimessa dal fondo.

14.9 Se il portiere con asticciola nel controllare il pallone lo trascina dentro la propria porta è autogol.

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

14.11 Se la palla da qualsiasi parte del campo è calciata verso la propria porta e finisce in rete è autogol. (Reg. Subb1974 art. 6a)

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

15. CALCIO DI RINVIO DA FONDO CAMPO

15.1 Il calcio di rinvio da fondo campo è accordato a favore della squadra in difesa quando la palla, calciata da una miniatura della squadra in attacco, supera interamente la linea di fondo campo (come da figura 2 - quarto esempio - in art. 4.2).

15.2 Una squadra in difesa può procurarsi un rinvio da fondo campo facendo carambolare la palla contro una miniatura avversaria, solo nel caso che la miniatura avversaria e la palla siano nell'area di tiro, la palla esca oltre la linea di fondo campo e la propria miniatura si trovi anche nella propria metà campo.

15.3 Prima della battuta del rinvio da fondo campo, entrambi i giocatori possono piazzare a piacimento sul campo di gioco le proprie miniature, prendendole con le mani. Per primo il giocatore in battuta posizionerà le proprie miniature nella metà campo avversaria. Poi l'altro giocatore posizionerà le miniature nella propria metà campo e nella metà campo avversaria. Infine il giocatore in battuta posizionerà miniature nella propria metà campo. Non si possono tuttavia piazzare miniature né dentro l'area di tiro avversaria (linea di tiro compresa) né all'interno della propria area di porta (ad eccezione di quella che effettua la rimessa dal fondo).

15.4 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.

15.5 La palla può essere calciata in qualunque parte del campo.

15.6 Per il rinvio da fondo campo può anche essere utilizzato il portierino, seguendo le disposizioni dettate dall'art. 13.15.

15.7 La miniatura che effettua il rinvio da fondo campo può piazzare la palla in qualunque parte della propria area di porta e non può rigiocare la palla finché questa non sarà toccata da una altra miniatura della sua squadra.

15.8 Se da rinvio da fondo campo la palla è calciata verso la porta avversaria e finisce in rete, in ogni caso (sia cioè che non tocchi nessuna miniatura sia se tocchi il portiere avversario oppure una qualsiasi miniatura propria o avversaria, anche se queste ultime si trovassero in ipotesi all'interno dell'area di tiro avversaria) il goal NON sarà comunque valido, ma sarà assegnato un rinvio da fondo campo per la squadra avversaria. E' comunque valido il goal segnato a seguito di successivo regolare tiro "al volo".

16. CALCIO D'ANGOLO ("CORNER")

16.1 Il calcio d'angolo ("corner") viene assegnato a favore della squadra attaccante quando la palla supera interamente la linea di fondo campo (come da figura 2 - quarto esempio - in art. 4.2) nelle seguenti circostanze:

16.1.1 La palla calciata da una miniatura in possesso palla colpisce una miniatura avversaria e termina oltre la linea di fondo campo. In tal caso il calcio d'angolo viene concesso solamente se la palla e la miniatura avversaria si trovano dentro l'area di tiro della squadra in difesa e la miniatura attaccante si trova completamente all'interno della metà campo avversaria. Se non sono rispettate tutte e tre queste condizioni si tratterà di rimessa dal fondo per la squadra in difesa.

16.1.2 La miniatura calcia la palla da qualsiasi parte del campo oltre la propria linea di fondo.

16.1.3 Il portiere devia il pallone oltre la propria linea di fondo.

16.2 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

16.3 La miniatura che batte il calcio d'angolo non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra.

16.4 La battuta del calcio d'angolo avviene nel seguente modo:



16.4.1 Il giocatore incaricato a battere il corner prende una miniatura con le mani e la posiziona per il tiro dalla parte dove la palla è uscita, posizionando il pallone all'interno della lunetta del corner;

16.4.2 Il giocatore incaricato a battere il corner può effettuare **tre colpi di piazzamento** a punta di dito.

16.4.3 Il giocatore in difesa può effettuare **tre colpi di piazzamento** a punta di dito.

16.4.4 Si applica la regola prevista al precedente art.1.11 in caso di colpi di piazzamento irregolari

16.5 Non commette fallo la miniatura che, durante un colpo di piazzamento a gioco fermo, tocca una miniatura avversaria.

16.6 Al momento della battuta del corner nessuna miniatura avversaria può trovarsi a meno di nove centimetri dalla palla.

16.7 Al momento della battuta del corner nessuna miniatura appartenente alla squadra in attacco potrà essere situata all'interno dell'area di porta. Qualora una miniatura attaccante si trovasse all'interno della suddetta area, dovrà essere presa con le mani dall'arbitro e posizionata, prima della battuta del calcio d'angolo, immediatamente al di fuori della linea di porta il più parallelamente possibile alla linea laterale o, laddove non possibile, sempre dalla parte opposta a dove avviene la battuta del corner.

16.8 Se dopo aver battuto il corner la miniatura viene a trovarsi in posizione di fuorigioco detta miniatura ha diritto al rientro dal fuorigioco, seguendo le regole proprie del fuorigioco

17. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

17.1 La rimessa dalla linea laterale viene assegnata quando la palla supera interamente la linea laterale del campo (come da figura 2 - quarto esempio - in art. 4.2).

17.2 Se una miniatura della squadra con possesso palla manda la palla fuori dalle linee laterali senza alcuna deviazione, o con la deviazione di un'altra propria miniatura, la rimessa è a favore della squadra avversaria.

17.3 Se a seguito di un tiro in porta, il portiere con asticciola o il portierino parano la palla deviandola in una qualsiasi zona del campo fuori dalle linee perimetrali, la rimessa sarà a favore della squadra che ha effettuato il tiro in porta. Si tratterà quindi di rimessa dalla linea laterale se esce dai lati lunghi del campo o di calcio d'angolo se la palla esce dalla linea di fondo.

17.4 Se una miniatura della squadra con possesso palla manda la palla fuori dalle linee laterali e la palla stessa viene deviata, durante il tragitto, da una miniatura avversaria, la rimessa è a favore della squadra avversaria, tranne nel caso in cui **la palla e la miniatura avversaria siano completamente all'interno di uno stesso quarto di campo, la palla finisca fuori nello stesso quarto e la miniatura attaccante si trovi nel suddetto quarto o anche in un quarto di campo adiacente. In tal caso la rimessa è a favore della squadra in attacco.**

17.5 La rimessa dalla linea laterale deve essere battuta nel seguente modo:

17.5.1 la palla viene posizionata sulla linea laterale, nel punto esatto in cui è uscita.

17.5.2 Il giocatore che deve battere la rimessa prende una qualsiasi miniatura con le mani e la posiziona sul punto di battuta, interamente fuori dalla linea laterale.

17.5.3 Il giocatore che deve battere la rimessa laterale può eseguire poi **un colpo di piazzamento** a punta di dito. Se non lo esegue, deve dare comunque il tempo all'avversario di eseguire il proprio colpo.

17.5.4 Il giocatore che difende può eseguire subito dopo **un colpo di piazzamento** a punta di dito.

17.5.5 Si applica la regola prevista al precedente art.1.11 in caso di colpi di piazzamento irregolari.

17.6 Non commette fallo la miniatura che, durante il colpo di piazzamento a gioco fermo, tocca, anche spostandola, una miniatura avversaria.

17.7 Il giocatore che effettua la rimessa laterale può chiedere all'arbitro il rispetto della distanza di 9 cm. L'arbitro dovrà in tal caso allontanare le miniature avversarie alla distanza di 9 cm parallelamente alla linea laterale.

17.8 La miniatura incaricata di battere la rimessa laterale, a seguito della battuta può anche oltrepassare la linea laterale ed entrare in campo...

17.9 La miniatura incaricata di battere la rimessa laterale, a seguito della battuta non può toccare la palla immediatamente dopo ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra. In caso contrario l'arbitro dovrà fermare il gioco e sanzionare il fallo con un calcio di punizione sempre indiretto.

17.10 Nel caso in cui, a seguito di rimessa laterale, il possesso palla passi all'avversario, la miniatura che ha effettuato la rimessa laterale può eseguire tocchi di contrasto difensivi. Se nel prosieguo dell'azione la miniatura avversaria perde il possesso palla (magari perché la ha mancata) la miniatura che ha effettuato la rimessa laterale può colpire regolarmente la palla.

17.11 Al fine di mantenere una certa proporzionalità con quanto avviene nei reali campi di calcio, la palla rimessa con la battuta non potrà oltrepassare il quarto di campo successivo a quello da dove viene effettuata la rimessa. In tal caso la squadra in battuta dovrà essere sanzionata dall'arbitro con un "controfallo" e assegnazione della rimessa laterale all'altra squadra.



17.12 Se la palla entra direttamente nella porta avversaria a seguito di una rimessa laterale, il gol non è valido e l'arbitro deve accordare un calcio di rinvio da fondo campo a favore della squadra in difesa.

17.13 Se la palla entra direttamente nella porta della squadra il cui giocatore ha eseguito la rimessa laterale, l'autogol non è valido e l'arbitro deve accordare un calcio d'angolo a favore della squadra avversaria.

18. CALCIO DI PUNIZIONE

18.1 Il calcio di punizione può essere:

- a) diretto (o di prima) se il fallo avviene dentro l'area di tiro.
- b) indiretto (o di seconda) in tutti gli altri casi

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

18.2.1. l'arbitro o il giocatore attaccante posiziona la palla nel punto della battuta.

18.2.2. il giocatore attaccante sceglie la miniatura che deve battere la punizione prendendola con la mano e piazzandola sul punto di battuta.

18.2.3. la squadra in attacco può effettuare **due colpi di piazzamento** a punta di dito.

18.2.4. la squadra in difesa può effettuare **due colpi di piazzamento** a punta di dito.

18.2.5. se la punizione è diretta, la squadra in difesa ha la facoltà di piazzare precedentemente una barriera, seguendo le regole previste nei successivi da art 18.3 a 18.5

18.2.6 Si applica la regola prevista al precedente art.1.11 in caso di colpi di piazzamento irregolari

18.3 Sulla punizione diretta la squadra attaccante può segnare direttamente, ma deve concedere il tempo necessario alla squadra in difesa per piazzare la barriera ed effettuare gli spostamenti a punta di dito.

18.4 Sulla punizione diretta, prima dei movimenti di posizionamento a punta di dito difensivi, il giocatore in difesa ha la facoltà di piazzare una barriera composta al massimo da quattro miniature. Tali miniature devono essere presi con le mani dal giocatore in difesa per essere posizionati in un'unica fila, ad una distanza di almeno 9 cm. dal punto di battuta.

18.5 Una volta piazzata la barriera, la squadra attaccante ha la facoltà di richiedere all'arbitro il rispetto della distanza regolamentare. In tal caso l'attaccante dovrà attendere il fischio dell'arbitro, come da art. 2.11, prima di battere il calcio di punizione.

18.6 La miniatura che calcia la punizione, sia diretta che indiretta, non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra

18.7 Si applica l'art. 9 qualora la squadra che deve battere la punizione, dopo avere fatto i due spostamenti a punta di dito, viene a trovarsi con delle miniature in posizione di fuorigioco.

19. CALCIO DI RIGORE

19.1 Un calcio rigore viene accordato a favore di una squadra in attacco nel caso in cui la squadra in difesa (sia con possesso di palla sia con movimento "di contrasto") commette un fallo nell'area di rigore, colpendo una miniatura avversaria oppure colpendo la palla durante un movimento difensivo.

19.2 La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascuno dei tempi regolamentari o supplementari.

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

19.3.1 L'arbitro o il giocatore attaccante posiziona la palla sul dischetto del rigore.

19.3.2 Il giocatore attaccante posiziona una miniatura incaricata alla battuta del calcio di rigore e toglie le mani dal tavolo di gioco.

19.3.3 Ad eccezione del portiere con asticciola e della miniatura incaricata al tiro, tutte le miniature che, al momento della concessione del calcio di rigore, si trovano nell'area di tiro, devono essere prese con le mani e piazzate sulla linea dell'area di rigore, fuori dal semicerchio dell'area stessa.

19.3.4 Durante la battuta del calcio di rigore, il portiere deve restare fermo sulla linea di porta facendo fronte a chi esegue il tiro e con la base a contatto con il terreno, finché la palla viene calciata dall'attaccante.

19.3.5 L'arbitro chiede al portiere se è "pronto alla parata" e controlla se questi è fermo sulla linea di porta.

19.3.6 Immediatamente dopo, l'arbitro emette il fischio per dare il segnale per l'esecuzione del calcio di rigore, ed il giocatore attaccante incaricato di eseguire il calcio di rigore deve calciare la palla in avanti senza alcuna finta, attesa o perdita di tempo.

19.3.7 Se la miniatura che deve tirare il rigore non colpisce la palla, il tiro deve essere fatto ripetere, non essendo avvenuto il contatto miniatura-palla.



19.4 Infrazioni e sanzioni: queste le sanzioni nel caso in cui si verificasse una delle seguenti situazioni:

19.4.1 qualora la miniatura incaricata di eseguire il calcio di rigore esegue il tiro prima del fischio arbitrale oppure esegue una finta dopo il fischio arbitrale: a) se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto; b) se il pallone non entra in porta l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

19.4.2 qualora il portiere si muove prima che la palla sia calciata dall'attaccante, l'arbitro deve permettere l'esecuzione del tiro: a) se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata; b) se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

19.5 Dopo che la miniatura incaricata al tiro ha toccato la palla, anche se in maniera lievissima, il tiro si intende battuto e il giocatore in battuta non può effettuare un secondo tiro consecutivo. Qualora l'esecutore del calcio di rigore tocca la palla di nuovo prima che questo sia toccato da un'altra miniatura, commette infrazione e un calcio di punizione indiretto sarà accordato a favore della squadra avversaria.

19.6 Qualora la miniatura incaricata di eseguire il calcio di rigore passa la palla in avanti ad un'altra miniatura della propria squadra, tale seconda miniatura, laddove posizionata correttamente, può effettuare il tiro in porta. La rete eventualmente segnata sarà valida.

19.7 Se il portiere con asticciola para il tiro di rigore calciato da una miniatura avversaria e la palla rimane in campo, il possesso palla passa alla squadra in difesa.

19.8 Nel caso in cui la palla, dopo il tiro di rigore, colpisce il palo o la traversa e rimane in campo, il possesso palla continua ad essere della squadra in attacco che potrà ribattere la palla in rete, ma solo con una miniatura diversa da quella che ha battuto il calcio di rigore.

20. DETERMINAZIONE DEL VINCITORE IN CASO DI PARITA' IN COPPE E TORNEI: CALCI DI RIGORE

20.1 Nelle partite di Coppa, di Tornei o di amichevoli, per determinare il vincitore in caso di parità al termine dei tempi supplementari, si ricorre ai calci di rigore, battuti esclusivamente da dischetto dell'area di rigore.

20.2 Devono essere battuti almeno 5 calci di rigore per squadra. Se al termine dei cinque calci di rigore permane il risultato di parità, l'arbitro farà procedere la battuta ad oltranza finché una delle due squadre risulterà vincitrice.

20.3 Tutte le miniature, ad eccezione del portiere e della miniatura incaricata al tiro, devono essere piazzate all'interno del quarto di metà campo opposto alla porta prescelta per la battuta dei calci di rigore..

20.4 Ogni calcio di rigore deve essere battuto dal dischetto dell'area di rigore seguendo l'art. 19.3.

20.5 Si applicano le infrazioni e le sanzioni previste nell'art. 19.4. Dopo che la miniatura incaricata al tiro ha toccato la palla, anche se in maniera lievissima, il tiro si intende battuto e il giocatore in battuta non può effettuare un secondo tiro consecutivo.

20.6 Ogni calcio di rigore termina dopo il primo tiro in porta dell'attaccante. Se pertanto la palla, dopo il tiro dell'attaccante, non entrando in rete, rimane in campo perché terminata sul palo o sulla traversa o perché parata dal portiere, questa non potrà essere ribattuta in rete.

21. REGOLARITA' DELLE MINIATURE

Come è noto agli appassionati, la produzione delle c.d. "squadre classiche" di Subbuteo è durata ben 30 anni (dal 1966 al 1996). Nei primi 15 anni (1966-1981) è avvenuta la produzione di squadre con innesto a barretta (c.d. "HW") mentre nei secondi 15 anni (1981-1996) di squadre con innesto a cilindro (c.d. "LW")

Per onorare l'intera storia del gioco del Subbuteo, potranno essere utilizzate, a seconda dei regolamenti particolari delle singole competizioni, tanto squadre c.d. "HW" quanto squadre c.d. "LW".

21.1 Basi consentite:

Pertanto, a seconda dei regolamenti particolari delle singole competizioni, saranno consentite:

- Basi con innesto a barretta (c.d. "HW") Waddingtons 1966-1981 o basi cd. "Moulded". In alternativa, le repliche moderne delle basi HW (come, ad esempio, Reply, Top Spin, Santiago, Kickoff o Soccer3D-Astrobase, Zeugo hw), purché assimilabili per dimensioni, peso e materiali alle basi originali Subbuteo.
- Basi con innesto a cilindro (c.d. "LW") Waddingtons 1981-1996. In alternativa le repliche moderne delle basi "LW" (come le Subbuteo-Hasbro 2009) purché assimilabili per dimensioni, peso e materiali alle basi originali Subbuteo.



21.2 È vietato apportare manomissioni alle basi o alle miniature che ne modifichino in maniera sostanziale il peso o le dimensioni.

Il peso massimo consentito è il seguente: per le miniature HW grammi 2,299, per le miniature LW grammi 1,999. Il controllo delle miniature può essere effettuato, tramite bilancia digitale di precisione in dotazione al Club, esclusivamente da almeno 2 dei 5 componenti il Consiglio Direttivo su propria iniziativa a campione, oppure su richiesta dell'arbitro all'inizio o al termine di una gara ufficiale. Laddove l'esito del controllo risultasse "positivo" i consiglieri che hanno effettuato il controllo stesso dovranno redigere un verbale scritto, contenente l'esito della pesatura di ogni singola miniatura, da consegnare al Giudice sportivo per i provvedimenti di competenza.

21.3 Modifiche consentite dei dischetti (inner) delle basi:

E' consentito ridipingere il dischetto (inner base). E' consentita l'applicazione sopra i dischetti di "copridischetti" adesivi contenenti il nome della squadra e il nome e il numero del singolo giocatore a cui la miniatura si riferisce, per permettere all'arbitro una più rapida identificazione della singola miniatura.

21.4 Omini consentiti:

Sono consentiti i seguenti omini originali subbuteo: omini "classic HW" e omini "LW". Per i portierini è anche consentito l'utilizzo di miniature originali subbuteo cd. "*Moulded Walker*" o cd. "*Moulded Scarecrow*".

Qualunque altra replica dei suddetti omini è consentita, purché assimilabile per dimensioni, peso e materiali agli omini originali Subbuteo (come ad esempio gli omini Top Spin, Zeugo HW, Santiago, Reply, Kickoff, Soccer3D-Astrobase, Subbuteo Hasbro 2009 LW, Subbuteo Hasbro 2012 HW). In tornei particolari sono ammessi portierini cd. "*crouching goalkeeper*", purché comuni a tutti i giocatori del torneo medesimo. Gli omini dovranno essere tutti dipinti (a mano o a macchina) e tutti dovranno raffigurare i colori della medesima squadra di calcio.

21.5 Modifiche delle miniature:

Al fine di permettere meglio l'identificazione di ogni singola miniatura e per rendere più reale la partita, è consentito ridipingere gli omini anche interamente a mano o applicare decals.

21.6 Omini non consentiti:

Gli omini non consentiti sono: Subbuteo 2005 (cards), sport figures (lapidi), Stephen Corda 2k4, toccer e qualsiasi altro omino non raffigurante un calciatore e/o non in una proporzione assimilabile ad un omino di quelli consentite.

21.7 Portieri con asticciola consentiti

È consentito l'uso di portieri con asticciola Subbuteo originali HW o LW cd. "ordinari", sia in posizione di tuffo con colpo di reni sia di tuffo in piedi, e l'uso di qualsiasi portiere replica che sia in scala, dipinto (a mano o a macchina), in plastica, con asticciola e omino in proporzioni assimilabili a quelle di un "ordinario" portiere originale Subbuteo.

21.8 Portieri con asticciola non consentiti:

Non è consentito l'uso di portieri in metallo, di portieri comunque non dipinti, di portieri con asticciola non in plastica, di portieri il cui omino è di proporzioni e/o peso non assimilabili a quelli di un "ordinario" portiere Subbuteo. Con esclusione dei tornei ufficiali "juniores", non sono consentiti inoltre portieri che abbiano l'asticciola più lunga di quelle "ordinarie" Subbuteo (es. i portieri marca Zeugo con asticciola di 12 mm di colore nero, (che, come detto sopra, rimangono però consentiti nei tornei "juniores").

21.9 Comportamento dell'arbitro in caso di utilizzo di omini o portieri con asticciola non consentiti:

L'arbitro prima dell'inizio della gara dovrà verificare la regolarità delle miniature e dei portieri con asticciola delle due squadre. In caso di miniatura o portiere con asticciola irregolare, dovrà ordinare la sostituzione immediata con altro regolare.