

OLD SUBBUTEO



REGOLAMENTO DI GIOCO

SOMMARIO

Introduzione e definizioni	Pag,3
1 – Colpi a punta di dito	Pag.4
2 – Arbitro	Pag.5
3 – Durata degli incontri.....	Pag.6
4 – Calcio di inizio e possesso della palla.....	Pag.7
5 – Movimenti difensivi	Pag.8
6 – Intercettazione della palla	Pag.9
7 – Segnatura delle reti	Pag.10
8 – Falli di gioco e calci di punizione	Pag.11
9 – Back e Back al volo	Pag.13
10 – Portiere	Pag.14
11 – Calci di rigore e Shoot-out.....	Pag.16
12 – Rimessa laterale e miniature che escono dal campo	Pag.18
13 – Corner.....	Pag.20
14 – Rinvio da fondo campo.....	Pag.21
15 – Fuorigioco.....	Pag.22
16 – Infortuni alle miniature.....	Pag.23
17 – Regolarità delle miniature.....	Pag.24

INTRODUZIONE

Il presente regolamento è stato revisionato e perfezionato da Boscolo (Coronato R.), Fafao (Fantoni F.) e Ottiko (Rossi S.) col contributo degli utenti del forum www.oldsubbuteo.forumfree.net.

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, preghiamo tuttavia gli utenti che volessero fotocopiarlo o divulgarlo a mezzo web di indicare sempre la fonte : www.oldsubbuteo.it

Grazie.

Old Subbuteo Community

(Dicembre 2007)

TERMINI E INDICAZIONI GENERALI

Giocatore : Persona che partecipa alla partita;

Miniatura : Elemento della squadra subbuteo (Vedi Regola 17);

Attaccante : Miniatura della squadra che ha il possesso della palla;

Difensore : Miniatura della squadra che non ha il possesso della palla;

Portierino : Miniatura da utilizzare in sostituzione al portiere con asticciola;

Portiere : 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;

Campo (di gioco) : Area delimitata dalle linee laterali e dalle linee di fondocampo (Vedi Fig.1.1);

Calcio di punizione Diretto : calcio di punizione con palla dentro l'area di tiro avversaria;

Calcio di punizione Indiretto : calcio di punizione con palla fuori dall'area di tiro avversaria;

Automatic Flick : Colpo di rientro dal fuorigioco che non prevede lo spostamento difensivo.

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 del capitolo ed il numero della nota separato dal punto. (Es Nota 4.2 > Nota n.2 del capitolo 4);

Numerazione casistiche : Le casistiche inserite in ogni capitolo riportano il numero del capitolo ed il numero della casistica separati da un punto. (Es Casistica 2.1 > Casistica 1 del capitolo 2).



Fig. 1 – campo di gioco

1 COLPI A PUNTA DI DITO

- 1.1 La miniatura deve essere colpita contro la base 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 ed il braccio devono rimanere fermi al momento del colpo (vedi regola 8.13);
- 1.4 Il giocatore può appoggiare al campo di gioco solamente la mano con la quale esegue il colpo a punta di dito (vedi regola 8.11). 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. E' 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 regola 8.6);
- 1.7 Il braccio, l'avambraccio ed il polso devono essere fermi sia al momento della mossa difensiva che durante il gioco d'attacco a palla ferma.
E' vietato qualsiasi "accompagnamento" di dito, mano o miniatura (vedi regola 8.13);
- 1.8 La palla può essere colpita in corsa (colpo "al volo");
- 1.9 Il braccio potrà essere in movimento solo nell'atto di colpire la palla al volo;
- 1.10 Nel gioco "al volo" il colpo a punta di dito deve essere eseguito col solo movimento del dito.
La mano, il polso ed il braccio devono rimanere fermi al momento del colpo (vedi regola 8.13).

2 ARBITRO

- 2.1 L'arbitro deve chiamare qualsiasi infrazione al regolamento;
- 2.2 La decisione dell'arbitro è quella definitiva;
- 2.3 Un guardialinee 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 possano confondersi rendendone 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;
- 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 regole 9.1 e 9.5);
- 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 2.1

Avvisando i giocatori di un'eventuale posizione di fuorigioco (quando non sia espressamente richiesto da uno dei giocatori), l'arbitro 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 cattivo comportamento 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.

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;
- 3.3 L'arbitro può decidere sull'eventuale tempo di recupero da osservare;
- 3.4 L'azione termina al momento del fischio finale.
Soltanto i calci di rigore o i calci di punizione diretti possono essere battuti a tempo scaduto.

Nota 3.1

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.

4 CALCIO D'INIZIO e POSSESSO DELLA PALLA

- 4.1 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;

Nota 4.1

La regola 2.4 prevede che "Se prima del calcio d'inizio l'arbitro nota che i colori delle due squadre possano confondersi rendendone difficile la distinzione può fare cambiare squadra ad uno dei due contendenti tramite sorteggio";

- 4.2 Il giocatore che batte il calcio di inizio, deve posizionare per primo le proprie miniature;
- 4.3 Le miniature devono essere posizionate sempre ad una distanza di almeno 2,5 cm l'una dall'altra;
- 4.4 L'attaccante deve calciare la palla oltre la metà campo avversaria, e non può rigiocare la palla finché non sarà stata toccata da un suo compagno di squadra;
- 4.5 Nessuna miniatura può giocare la palla per più di tre volte consecutive (vedi regola 8.12);

Nota 4.2

Se l'attaccante calcia la palla contro una miniatura della propria squadra, avrà nuovamente tre tocchi consecutivi da poter utilizzare.

- 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 è segnata una rete.

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).

Questo perché determina una mossa di posizionamento favorevole sulla palla stessa.

In caso di infrazione l'arbitro assegna un calcio di punizione a favore della squadra avversaria (Vedi Regola 8.12).

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;
- 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 Regola 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 Regola 9.4).
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 e in posizione verticale si verifica il cambio di possesso della palla (Vedi Nota 6.1).

6 INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

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

Nota 6.1

*Il giocatore in difesa può intercettare la palla, ottenendone il possesso, quando dopo il colpo difensivo la propria miniatura ferma in posizione verticale viene colpita dalla palla, in caso contrario, se la miniatura del difensore in movimento o sdraiata a terra intercetta la palla, l'attaccante può richiedere il **back al volo** (Vedi Regola 9.4).*

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;

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:

6.4.1 Se la palla non colpisce alcuna miniatura della propria squadra o tocca per ultimo una miniatura avversaria il possesso palla passa alla squadra avversaria;

6.4.2 Se la palla termina oltre la linea laterale si applicano le normali regole per l'assegnazione della rimessa laterale (Vedi Regola 12);

6.4.3 Se la palla termina oltre la linea di fondocampo si applicano le normali regole per l'assegnazione della rimessa dal fondo (Vedi Regola 14) o del calcio d'angolo (Vedi Regola 13);

6.4.4 Se la palla termina in rete si applicano le normali regole per l'assegnazione del gol (Vedi Regola 7).

Nota 6.2

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.

Far-Play: E' consigliato attendere che il tentativo dell'avversario di mantenere il possesso si esaurisca, lasciando terminare la corsa della palla senza intervenire in alcun modo.

7 SEGNATURA DELLE RETI

- 7.1 Per segnare una rete la palla deve aver oltrepassato **completamente** la linea di porta;
- 7.2 Un tiro in porta è valido solo se effettuato con la palla **completamente** all'interno dell'area di tiro e la miniatura che va al tiro si trova **completamente** dentro la metà campo avversaria;

Nota 7.1

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.

- 7.3 Se la palla fuori 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;
- 7.4 Se la palla fuori dall'area di tiro è calciata verso la porta avversaria e durante il suo tragitto colpisce una propria miniatura posta dentro l'area di tiro finendo in rete, non sarà goal ma rimessa dal fondo;
- 7.5 Se la palla fuori dall'area di tiro è calciata verso la porta avversaria e colpisce durante il suo tragitto una miniatura avversaria finendo oltre alla riga di fondo campo, non è corner ma rimessa dal fondo;
- 7.6 Se il portiere nel controllare il pallone lo trascina dentro la propria porta è autogol;
- 7.7 Se il portierino calcia la palla dentro la propria porta è autogol;
- 7.8 Se la palla proveniente da qualsiasi zona del campo dovesse finire oltre la linea di fondo campo dopo la deviazione del portiere è corner contro la squadra in difesa;
- 7.9 Se la palla da qualsiasi parte del campo è calciata verso la propria porta e finisce in rete è autogol;
- 7.10 L'attaccante non è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto alla parata, né ad attendere che la difesa esegua il movimento di piazzamento.

Casistica 7.1

In caso di tiro da posizione irregolare verso la porta avversaria:

- a) Se la palla entra in porta senza nessun tocco, oppure col tocco del portiere **IMMOBILE** > rete annullata e si riparte con rimessa dal fondo a favore del difensore;
- b) Se la palla termina oltre la linea di fondo senza nessun tocco oppure col tocco del portiere **IMMOBILE** > Rimessa dal fondo a favore del difensore;
- c) Se la palla entra in rete a seguito del tocco del portiere che **SI E' MOSSO** > l'autorete è convalidata;
- d) Se il portiere, nel tentativo di controllare la palla, trascina la palla dentro la propria > 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 movendosi potrebbe convalidando il gol.

Casistica 7.2

Se da qualsiasi parte del campo una miniatura esegue la mossa difensiva e spinge il pallone dentro la propria porta.> autorete convalidata;

Se da qualsiasi parte del campo una miniatura esegue la mossa difensiva e spinge il pallone oltre la propria linea di fondocampo > corner a favore dell'avversario;

Se da qualsiasi parte del campo una miniatura esegue la mossa difensiva e spinge il pallone oltre la linea laterale > rimessa laterale a favore dell'avversario;

In entrambi i casi, l'attaccante potrebbe richiedere il back o back al volo.

8 FALLI DI GIOCO e CALCI DI PUNIZIONE

8.1 Se la miniatura in possesso palla colpisce prima una miniatura (avversaria o della propria squadra) 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;
- 8.1.2** calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene dentro l'area di tiro;
- 8.1.3** calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

8.2 Se la miniatura in possesso palla colpisce la 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 regola 9.3.1).

8.3 La miniatura che nella mossa difensiva tocca la miniatura avversaria anche senza spostarla commette il **back** (vedi regola 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 (avversaria o della propria squadra) che si trova a terra sdraiata, quest'ultima commette **fallo**;

Nota 8.1

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 **fallo** da sanzionare nel seguente modo:

- 8.6.1** cambio palla se il fallo è commesso dal giocatore in possesso palla;
- 8.6.2** back se il fallo è commesso dal giocatore non in possesso palla.

8.7 Se un giocatore evita con la mano che la palla entri nella propria porta l'arbitro dovrà convalidare ugualmente il goal 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;
- 8.9.2** calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene dentro l'area di tiro;
- 8.9.3** calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

Inoltre:

se il tocco è stato volontario l'arbitro deve ammonire il giocatore per gioco antisportivo.

Al secondo fallo simile volontario l'arbitro deve mostrare il cartellino rosso al giocatore che si vedrà espulsa una propria miniatura;

8.10 Se un giocatore non in possesso palla ostacola con il corpo o le mani, il suo avversario, per la prima volta sarà richiamato dall'arbitro, alla seconda infrazione sarà ammonito, e alla terza gli sarà mostrato il cartellino rosso con conseguente espulsione di una sua miniatura.
Nei casi dell'ammonizione e dell'espulsione l'arbitro decreterà anche una punizione contro la squadra che ha commesso l'infrazione, che sarà battuta nel punto in cui è avvenuta la stessa, quindi si potrà trattare anche di calcio di rigore;

- 8.11** Il giocatore non può appoggiare entrambe le mani 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 deve richiamare verbalmente il giocatore, successivamente punirà con il cartellino giallo e cartellino rosso (espulsione di una miniatura) il ripetersi di tale situazione;
- 8.12** La miniatura che colpisce la palla più di tre volte consecutive commette un **fallo** da sanzionare nel seguente modo:
- 8.12.1** calcio di rigore se il fallo avviene dentro l'area di rigore;
- 8.12.2** calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene dentro l'area di tiro;
- 8.12.3** calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.
- 8.13** 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 sarà sanzionato nel seguente modo:
- 8.13.1** 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;
- 8.13.2** nel caso ciò avvenga durante un piazzamento difensivo l'arbitro deve fermare il gioco dando al giocatore in possesso di palla la possibilità di chiedere "back";
- 8.13.3** il braccio potrà essere in movimento solo nell'atto di colpire la palla al volo.

Battuta del CALCIO DI PUNIZIONE

- 8.14** Il calcio di punizione deve essere battuto nel punto in cui si verifica l'infrazione nel seguente modo:
1. l'arbitro posiziona la palla nel punto della battuta;
 2. il giocatore sceglie la miniatura che deve battere la punizione prendendola con la mano;
 3. se la punizione è diretta la squadra in difesa può piazzare la barriera (Vedi regola 8.16);
 4. la squadra in attacco può effettuare due spostamenti a punta di dito;
 5. la squadra in difesa può eseguire due spostamenti a punta di dito.
- 8.15** 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;
- 8.16** Sulla punizione diretta, ovvero dentro l'area di tiro, l'attaccante può segnare direttamente;
- 8.17** Sulla punizione diretta, oltre agli spostamenti a punta di dito difensivi, il giocatore in difesa può piazzare una barriera composta al massimo da quattro miniature ad una distanza di almeno 9 cm dal punto di battuta. I giocatori della barriera 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** 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.
- 8.19** 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 8.2

*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*

Casistica 8.1

Cosa succede se il giocatore che sta rialzando la propria miniatura colpisce la palla con la mano o una qualunque miniatura presente sul terreno di gioco?

Se il giocatore con la miniatura a terra è in possesso palla, perderà il possesso della medesima.

Se il giocatore non è in possesso palla è un normalissimo back perciò non avrà diritto alla mossa difensiva

Cosa succede se il giocatore colpisce la palla con la mano e impedisce la segnatura di una rete?

se il tiro è diretto in porta e colpisce la mano di chi sta rialzando una miniatura è rigore o punizione a seconda del punto dove avviene il fallo di mano..

9 **BACK e BACK al VOLO**

- 9.1** Il back può essere chiamato dal giocatore a seguito di particolari infrazioni e consiste nella ripetizione dell'ultima azione con miniature e 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;
- 9.2.2** durante uno spostamento difensivo si colpisce la palla ferma.
- 9.3** Il back può essere chiamato soltanto dalla squadra non in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:
- 9.3.1 L'attaccante manca la palla e colpisce una miniatura avversaria.
- 9.4** Il back al volo può essere chiamato dal giocatore a seguito di particolari infrazioni e consiste nella ripetizione dell'ultima azione con miniature la palla riposizionate dall'arbitro nel punto in cui si trovavano prima dell'azione irregolare. Inoltre il giocatore in difesa perde il diritto della mossa difensiva per 1 turno;
- 9.5** Il back al volo può essere chiamato soltanto dalla squadra in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:
- 9.5.1 durante uno spostamento difensivo si colpisce una miniatura attaccante in movimento;
- 9.5.2 durante uno spostamento difensivo si colpisce la palla ancora in movimento.

Casistica 9.1

Situazione:

Il giocatore in attacco lancia il pallone e prima che colpisca al volo con una seconda miniatura il difensore con la mossa difensiva tocca la palla in movimento.

Risposta:

*Il giocatore in attacco può richiedere il back al volo e l'arbitro deve riposizionare tutte **tre** le miniature e la palla nel punto iniziale facendo ripartire l'azione. Il difensore perderà per un turno la mossa difensiva.*

Casistica 9.2

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

Tabella 9.1 – Riepilogo casistiche

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

10 PORTIERE

- 10.1** Il portiere per la parata può essere piazzato come si vuole purché la sua base tocchi il terreno di gioco e sia posizionata interamente dentro l'area di porta;
- 10.2** Il portiere può alzarsi da terra o tuffarsi lateralmente quando l'attaccante effettua il tiro;
- 10.3** Il portiere deve essere sempre pronto alla parata, ma mai deve ostacolare l'attaccante pronto al tiro;
- 10.4** Se l'arbitro ravvisa il posizionamento irregolare del portiere, deve fermare il gioco e costringere il portiere stesso ad assumere un posizionamento regolare. Sarà l'arbitro in questo caso ad ordinare la ripresa del gioco;
- 10.5** 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'arbitro deve ammonire il giocatore, in seguito tale infrazione sarà punita con un calcio di rigore.
Se l'arbitro ravvisa la volontarietà potrà concedere il calcio di rigore anche in caso di prima infrazione;
- 10.6** 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;
- 10.7** Ogni volta che il portiere controlla il pallone all'interno dell'area di porta l'avversario può effettuare un colpo a punta di dito con una miniatura qualsiasi;

Nota 10.1

Si ricorda:

In seguito ad una parata il giocatore avversario non ha diritto ad alcuna mossa.

Se il portiere muove il pallone all'interno della propria area di porta, l'avversario può effettuare uno spostamento a punta di dito.

- 10.8** Quando entra in campo il portierino, il portiere deve essere ritirato in fondo alla rete in modo da non ostacolare lo svolgimento del gioco;
- 10.9** Il portierino in gioco ha 3 colpi a punta di dito a disposizione;
- 10.10** Se il portierino nel tentativo di giocare la palla la sbaglia o ne perde il possesso (mandandola a colpire una miniatura avversaria) viene lasciato sul terreno di gioco e può muoversi come una qualsiasi miniatura e la sua squadra deve giocare senza il normale portiere per tre mosse.
Il giocatore in attacco deve nominare una miniatura e cercare di concludere l'azione a porta vuota con tre colpi. Finita la serie dei tre colpi oppure se decide di cambiare miniatura per proseguire l'azione deve dare il tempo all'avversario di togliere il portierino dal campo e di far rientrare il portiere;
- 10.11** Se il portierino è in gioco e da una qualsiasi parte del campo un tiro fosse parato dal portiere perché non ritirato all'interno della propria porta, l'arbitro deve assegnare il gol;
- 10.12** Quando il portierino termina la sua azione, se la palla è sempre in suo possesso, può essere riposizionato a fondo campo e il portiere con asticciola pronto ad intervenire nuovamente in porta;
- 10.13** Un attaccante che colpisce il portiere o il portierino e poi la palla commette fallo (Vedi regola 8.1);
- 10.14** Il portiere e l'asticciola formano un corpo unico, quindi anche l'asticciola può servire a parare un tiro;
- 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** Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere;

- 10.17** Il portierino può essere utilizzato per battere i rinvii da fondo campo, le punizioni dentro la propria area di rigore e i calci di rigore a favore.
Se nella battuta il portierino manca la palla, il giocatore rimane senza il portiere come da regola 10.8;
- 10.18** Il portierino non può battere le rimesse laterali, i calci d'angolo, o le punizioni fuori della propria area di rigore;
- 10.19** Tutte le miniature della squadra in attacco che al termine dell'azione si trovano nell'area del portiere devono essere spostate sulla linea di fondo campo subito fuori dall'area di porta.

Casistica 10.1

Situazione:

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

Risposta:

Il portiere di riserva intervenendo nelle azioni della difesa è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo pertanto il "back" causato al primo colpo a punta di dito dal portierino "in uscita" non fa perdere l'uso del portiere con l'asticciola perchè il "back" annulla in tutto e per tutto l'ultima mossa, e quindi il portiere che si trovava in porta, ci ritorna

Casistica 10.2

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

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.

11 CALCI DI RIGORE e SHOOT-OUT

CALCI 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 Regola 8.1.1);
- 11.1.2 Il difensore colpisce il pallone più di tre volte consecutive in area di rigore (Vedi regola 8.12.1);
- 11.1.3 Il giocatore non in possesso palla, nella propria area di rigore tocca il pallone con la mano (Vedi regola 8.9.1);
- 11.1.4 Il portiere para volontariamente con la base o l'asticciola il pallone fuori dalla propria area di porta (Vedi regola 10.5).

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.
Se il portiere infrange questa regola per tre volte consecutive, il goal sarà 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 e toglie le mani dal tavolo;
- 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;
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 sbaglia la palla, il tiro si intende ugualmente battuto.

Nota 11.1

Si ricorda:

Se la gara termina ed è stato fischiato un calcio di rigore, l'arbitro deve consentire la battuta dello stesso.

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 da 5 posizioni partendo dalla destra del portiere (Vedi Fig.11.1):

- congiunzione della linea di tiro con la linea laterale destra (Pos.A);
- congiunzione della linea di tiro con la prosecuzione immaginaria della linea verticale destra dell'area di rigore (Pos.B);
- punto centrale della linea di tiro (Pos.C);
- congiunzione della linea di tiro con la prosecuzione immaginaria della linea verticale sinistra dell'area di rigore (Pos.D);
- congiunzione della linea di tiro con la linea laterale sinistra (Pos.E).



- 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.
Se il portiere infrange questa regola per tre volte consecutive, il goal verrà assegnato ugualmente;
- 11.9** Gli Shoot-Out devono essere battuti nei punti indicati dalla regola 11.7 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 effettuerà il primo tiro (altri seguiranno alternativamente);
 - 11.9.3** L'arbitro Posiziona il pallone come indicato nella regola 11.7;
 - 11.9.4** L'attaccante posiziona una miniatura pronta alla battuta dello Shoot-Out e toglie le mani dal Tavolo;
 - 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;
Se l'arbitro ritiene che l'attaccante abbia atteso troppo a tirare può far ripetere il tiro;
 - 11.9.8** Il secondo giocatore effettua il suo tiro seguendo la stessa procedura.
- 11.10** La squadra che segnerà il maggior numero di reti sarà la vincitrice;
- 11.11** Se la miniatura che deve tirare lo Shoot-Out sbaglia la palla, il tiro si intende ugualmente battuto;
- 11.12** Se dopo la serie dei tiri piazzati, il risultato è ancora in parità, si effettuano altri tiri piazzati alternati ad oltranza, nelle posizioni Pos.A, Pos.C e Pos.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 erano in campo (compreso il portierino). Non possono essere utilizzate miniature di riserva o portieri di riserva.

Casistica 11.1

Se durante uno Shoot-Out il pallone calciato dall'attaccante colpisce un palo oppure la traversa e rimbalzando contro il portiere finisce in rete, il goal è valido.

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;
- 12.2 La rimessa laterale deve essere battuta nel seguente modo:
- 12.2.1 L'arbitro posiziona la palla sulla linea laterale nel punto esatto in cui è uscita;
 - 12.2.2 Il giocatore che deve battere la rimessa prende una miniatura con le mani e la posiziona sul punto di battuta;
 - 12.2.3 Il giocatore che deve battere la rimessa laterale esegue uno spostamento a punta di dito;
 - 12.2.4 Il giocatore che difende esegue uno spostamento a punta di dito;
 - 12.2.5 L'arbitro chiama la battuta della rimessa laterale;
 - 12.2.6 Battuta la rimessa l'arbitro posiziona la miniatura che ha colpito nel punto della battuta.
- 12.3 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 sarà annullato e la miniatura torna al punto di partenza con la perdita della mossa;
- 12.4 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;
- 12.5 Per ottenere a proprio vantaggio una rimessa laterale si può tentare la "Forzatura" La Forzatura consiste nel calciare la palla prima contro l'avversario e poi fuori dal campo a patto **che la palla e le miniature coinvolte 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 12.1

Importante:

Per ottenere la FORZATURA la miniatura che calcia, la miniatura avversaria che tocca per ultima la palla e la palla stessa devono essere COMPLETAMENTE dentro lo stesso quarto.

Nota 12.2

Si ricorda:

Per giudicare se una miniatura si trova in un certo quarto di campo bisogna tenere presente che la stessa deve essere situata COMPLETAMENTE dentro detto quarto. In caso di dubbio controllare PERPENDICOLARMENTE (guardando dall'alto verso il basso) se la miniatura varca completamente la linea.

- 12.6 La miniatura incaricata alla battuta deve essere posizionata completamente fuori dal campo (non può toccare la riga);
- 12.7 Se a seguito di un tiro in porta il portiere o l'asticciola parano la palla deviandola in una qualsiasi zona del campo la rimessa sarà sempre a favore della squadra che ha effettuato il tiro in porta, si tratterà quindi di rimessa laterale se esce dai lati lunghi del campo o di calcio d'angolo se la palla esce dalla linea di fondo;
- 12.8 La miniatura che ha battuto la rimessa deve rimanere **completamente** fuori dal campo dopo aver calciato la palla e non può rigiocare la palla fino a quando un compagno di squadra e l'arbitro la riposizionerà nel punto in cui ha battuto;
- 12.9 Se la miniatura entra in campo dopo la battuta ci sarà cambio rimessa nello stesso punto senza però gli spostamenti per nessuna squadra;
- 12.10 La miniatura che batte la rimessa laterale non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra;
- 12.11 L'arbitro deve riposizionare la miniatura che ha battuto la rimessa laterale sulla linea bianca nel punto esatto in cui è stata battuta la rimessa;
- 12.12 Il giocatore che batte 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;
- 12.13 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;

- 12.14** L'attaccante che batte la rimessa laterale non è obbligato ad aspettare la mossa difensiva (il giocatore prima di battere la rimessa laterale deve aspettare che l'avversario esegua il colpo di piazzamento);

Nota 12.3

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

- 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;
- 12.16** 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;
- 12.17** Una miniatura che esce dalla linea, ma non dal campo, e nella corsa rientra sul terreno di gioco, va lasciata nella posizione in cui si è fermata;
- 12.18** Una miniatura che giocando palla termina la sua corsa fuori dalla riga laterale, potrà essere lasciata in tale posizione, purchè 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;
- 12.19** Se la miniatura che batte la rimessa laterale, dopo aver calciato la palla viene a trovarsi 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 nessun spostamento.

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 effettuerà nuovamente la rimessa; se la miniatura va a colpire un'altra miniatura (propria o avversaria) mentre la palla è in movimento, non succede proprio 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).

13 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 tratterà di rimessa dal fondo per la squadra in difesa;
- 13.1.2** La miniatura calcia la palla da qualsiasi parte del campo oltre la propria linea di fondo;
- 13.1.3** Il portiere devia 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 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;

13.4 La Battuta del calcio d'angolo avviene nel seguente modo:

- 13.4.1** L'arbitro posiziona il pallone all'interno della lunetta del corner dalla parte dove la palla è uscita;
- 13.4.2** Il giocatore incaricato a battere il corner prende una miniatura con le mani e la posiziona per il tiro;
- 13.4.3** Il giocatore incaricato a battere il corner può effettuare tre spostamenti a punta di dito;
- 13.4.4** Il giocatore in difesa può effettuare tre spostamenti a punta di dito;

Durante questi tre posizionamenti nessuna miniatura 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.

13.5 Al momento della battuta del corner nessuna miniatura avversaria o propria può trovarsi a meno di nove centimetri dalla palla;

13.6 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. A questa mossa di rientro non segue la mossa di piazzamento della squadra in difesa;

13.7 Se in seguito alla battuta del corner, la palla ancora in movimento è calciata al volo da una miniatura attaccante e finisce in rete, il goal è valido anche se la miniatura che ha calciato il calcio d'angolo è finita in fuorigioco.

Nota 13.1

Importante:

Nel calciare al volo non possono essere usate entrambe le mani sul tavolo di gioco.

Nota 13.2

Si ricorda:

Se un giocatore da qualsiasi parte del campo effettua un retro passaggio e la palla finisce nella propria porta provoca un'autogoal.

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;
- 14.3** Prima della battuta del rinvio da fondo campo i giocatori possono piazzare le miniature a piacimento prendendole con le mani. Non si possono tuttavia piazzare miniature nell'area di tiro avversaria e all'interno della propria area di porta;
- 14.4** Sul rinvio da fondo campo ogni giocatore posizionerà per ultimo le miniature nella propria metà campo;
- 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;
- 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 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 regola 10;
- 14.10** La miniatura che effettua il rinvio da fondo campo non può rigiocare la palla finché questa non sarà toccata da una altra miniatura della sua squadra.

Nota 14.1

Si ricorda:

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 vicina alla linea di fondo avversaria della palla a meno che:
- 15.1.1** la miniatura non è dentro l'area di tiro;
 - 15.1.2** ci sono almeno due miniature avversarie più vicine alla linea di fondo rispetto ad essa (considerando il portiere come una miniatura);

Nota 15.1

Per essere considerato in posizione di fuorigioco l'attaccante deve essere completamente all'interno dell'area di tiro avversaria. Se la base tocca la riga il giocatore è in posizione regolare.

- 15.2** Il fuorigioco è fischiato quando la palla viene calciata oltre l'ultimo difensore e l'attaccante si trova in posizione di fuorigioco, sia che riceva o no il passaggio;
- 15.3** Il fuorigioco può essere fischiato solo nell'area di tiro e almeno un difensore oltre al portiere, deve trovarsi nell'area di tiro perché il fuori gioco sia valido (è sufficiente che il difensore tocchi la linea di tiro per essere considerato in area);
- 15.4** Il giocatore in attacco che si avvede di avere miniature in fuorigioco ha diritto a 2 mosse a punta di dito di rientro, contrapposte alle 2 mosse a punta di dito del difensore;
- 15.5** Quando un giocatore rimette in gioco una miniatura in fuorigioco, la difesa avversaria ha diritto ad una mossa difensiva;

Nota 15.2

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).

- 15.6** 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;
- 15.7** 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 fuori gioco, quest'ultima viene automaticamente rimessa in condizione di giocare l'azione;
- 15.8** Nessuna miniatura è in fuorigioco se riceve palla da corner e da un fallo laterale;
- 15.9** La miniatura che batte un corner o una rimessa laterale, può venirsi a trovare dopo l'esecuzione, in fuorigioco, in questo caso detta miniatura ha diritto ad un solo colpo di rientro chiamato "Automatic-flick". A questa mossa di rientro NON segue la mossa del difensore;
- 15.10** I colpi di rientro dal fuorigioco e gli automatic flick non devono superare la linea di centrocampo (se la miniatura oltrepassa completamente la linea di metà campo il difensore può chiedere il back ed il giocatore perderà una delle due mosse di rientro). Il rientro dal fuorigioco deve avvenire il più possibile parallelamente alla linea laterale;
- 15.11** Il fuorigioco deve essere valutato dall'arbitro nel momento in cui l'attaccante che effettua il passaggio tocca la palla. Non è possibile pertanto che il difensore metta in fuorigioco le miniature avversarie nella stessa azione del lancio;
- 15.12** 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 8.14](#);

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.*

16 INFORTUNI ALLE MINIATURE

- 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** L'arbitro deve recuperare il tempo perso durante la sostituzione.

17 REGOLARITA' 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 potranno, senza preavviso ed a loro insindacabile giudizio, sottoporre a verifica le squadre schierate dai partecipanti.
I giocatori che saranno trovati in posizione irregolare dovranno provvedere con i propri mezzi alla sostituzione immediata della squadra;

17.2 Le basi delle miniature di gioco possono essere lucidate con qualsiasi mezzo. Le miniature devono essere lucidate prima della gara e/o nell'intervallo di gara;

17.3 Basi:

Sono consentite le basi Subbuteo, Subbuteo waddington (1960-1996, pre Hasbro-era).
Qualunque altra replica delle suddette basi, anche autoprodotta, è consentita purché assimilabile per dimensioni, peso e materiali alle basi facenti parte della lista di cui sopra.

Basi non consentite:

Subbuteo Hasbro monoblocco e Subbuteo Parodi bicomposte, dette anche "scatola nera".
Qualsiasi base con proporzioni NON assimilabili a quella di una base heavyweight, ovvero basi con piatto di dimensioni superiori a quello di una base subbuteo hw, o più basse dell'altezza standard di una comune base subbuteo hw;

17.4 Miniature:

Sono consentite le seguenti miniature Subbuteo: scarecrow, walker, moulded, heavyweight (barretta), zombie (tondino), lightweight (tondino), hybrid (tondino).

Qualunque altra replica delle suddette miniature, anche autoprodotta, è consentita purché assimilabile per dimensioni, peso e materiali alle miniature facenti parte della lista di cui sopra.

Le miniature dovranno essere dipinte e tutte raffiguranti i colori della medesima squadra di calcio.

Miniature non consentite:

Subbuteo 2005 (cards), sport figures (lapidi), Stephen Corda 2k4, toccer e qualsiasi altra miniatura non raffigurante un calciatore e/o non in una proporzione assimilabile ad una miniatura di quelle consentite.
NON è consentito giocare con miniature non dipinte, di qualunque tipo esse siano.

17.5 Portieri

È consentito l'uso di portieri Subbuteo hw, lw, sia in tuffo che in piedi e di qualsiasi portiere sia in scala, dipinto, in plastica, con astina e miniatura in proporzioni assimilabili a quelle di un portiere di quelli consentiti.

Portieri non consentiti:

in metallo, non dipinti, con asta non in plastica e di proporzioni e/o peso non assimilabili a quelli di un portiere Subbuteo.

17.6 Modifiche:

è consentito ridipingere il dischetto (inner base) purché la scritta sul dischetto sia visibile, ovvero che il colore non copra gli scarpini della miniatura, che deve comunque essere ben incassata nel dischetto, con gli scarpini almeno parzialmente a contatto della plastica.

Modifiche non consentite:

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, cartoncini etc.

17.7 Autonomia degli organizzatori:

È consentito ai singoli club organizzatori di tornei oldsubbuteo un restringimento ulteriore del regolamento.
L'organizzazione del torneo deve comunicare tali variazioni alla community oldsubbuteo con almeno 3 settimane d'anticipo rispetto alla data del torneo.