

SUBBUTEO

Regole di gioco internazionali per esperti

Attrezzatura:

- Panno verde campo di gioco Subbuteo 61-109 oppure Astropitch 61-178
- Transenna giro-campo 61-108 da essere posizionata a non meno di 75 mm. dalle linee di fondo campo e laterali del campo di gioco
- Porte comprese nell'assortimento di accessori Subbuteo 61-130, 61-154, 61-181 oppure 61-207
- Palle Subbuteo 61-127, 61-190 oppure 61-183
- Squadre di miniature in plastica scala 00 Subbuteo 63-000 oppure C100 special oppure P100
- Portieri compresi nell'assortimento di accessori Subbuteo 61-102, 61-153 - oppure 61-133 e portieri di riserva per il rinvio da fondo campo 61-106, 61-202, 61-203 oppure 61-177.

In occasione di tornei internazionali è stabilita la seguente attrezzatura Subbuteo:

- Panno verde campo di gioco Subbuteo 61-109
- Porte "Tournament". 61-154 .
- Palle 61-183
- Portieri con asticciola 61-102 oppure 61-153

In occasione di incontri internazionali fra squadre Nazionali le miniature Subbuteo devono essere nei colori della Nazione di appartenenza.

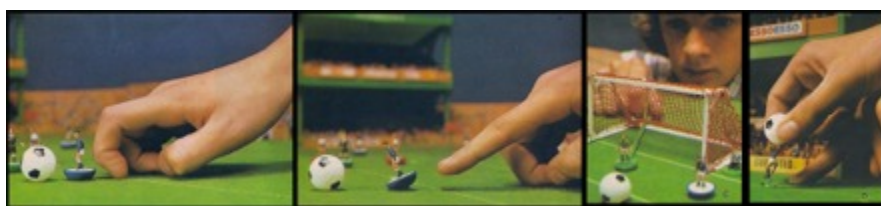
Colpo a punta di dito:

I calciatori devono essere colpiti in modo da "calciare» la palla come spiegato qui di seguito:

(1) Ponete l'indice oppure il medio della vostra mano (quello dei due che vi è più congeniale) immediatamente dietro il calciatore, con la punta dell'unghia a contatto con l'area di gioco che servirà come punto d'appoggio elastico per dare un leggero colpo al calciatore dirigendolo contro la palla.

(2) Non usate il pollice come molla ..! Il pollice non deve essere mai utilizzato. Con l'esercizio riuscirete presto a "calciare .. la palla correttamente e a controllarne la direzione voluta.

Un giocatore non deve appoggiare entrambe le mani sul tavolo di gioco durante la partita, egli può però manovrare il portiere con una mano e con l'altra mano colpire a punta di dito.



COLPI A PUNTA DI DITO IRREGOLARI - FALLI

Le miniature devono essere colpite correttamente come illustrato: non devono essere sospinte, né trascinate, né colpite fortemente con l'intera mano o con più dita o ripetutamente.

In caso di colpi a punta di dito irregolari i seguenti provvedimenti devono essere presi dall' arbitro:

- infrazione da parte della squadra in possesso di palla:

calcio di punizione indiretto (di seconda a due calci) dal punto dove è stato eseguito il colpo a punta di dito irregolare.

- infrazione da parte della squadra non in possesso di palla (nell'eseguire i colpi a punta di dito difensivi) nessun provvedimento arbitrale, se non richiesto dalla squadra in

attacco con il back- (vedere regola 1.3,); in questo caso le miniature e la palla verranno rimesse nella posizione precedente al colpo irregolare.

Porta e rete

Il portiere deve essere manovrato per mezzo dell'asticciola da dietro la porta. La rete della porta (61-130,61 154,61-181 oppure 61-207) deve essere fissata agli appositi gancetti posti ai lati della base della porta risultando ,in ogni momento sempre ben tesa senza possibilità da parte del portiere di alzarla. La rete non deve mai essere sganciata o allentata dagli appositi gancetti.

Schieramento dei giocatori in campo

Una partita Subbuteo deve essere giocata seguendo per quanto più possibile le regole e situazioni generali del calcio (regole F.I.F.A. Federation International Football Associations). Per ovvie ragioni in certi casi qualche particolare adattamento è stato necessario per rendere il più conformi possibile le regole Subbuteo a quelle del calcio. Potrete disputare le più interessanti partite mettendo in pratica la vostra abilità di gioco, padronanza della palla e intelligenza tattica calcistica adottando il sistema più adatto al vostro tipo di gioco .M., W 4-2-4, 4-3-3, 4-4-2, catenaccio, contropiede, gioco a -zona oppure, marcamento a uomo, pressing » ecc.

Durata della partita

La durata minima di una partita Subbuteo è di dieci minuti per tempo con un intervallo minimo fra i due tempi di un minuto, La durata di una partita amichevole può essere comunque decisa dai due giocatori. In occasione di tornei internazionali o importanti manifestazioni nazionali è stabilita la durata dei due tempi in quindici minuti con tre minuti di intervallo. Per le partite di finale (quarti di finale, semi-finali, finali), la durata, desiderandolo, può essere portata a venti minuti per tempo con un intervallo di cinque minuti.

Tempi supplementari

Nei tornei ufficiali dove è necessario stabilire il vincitore di un incontro, se lo stesso è terminato in parità verranno giocati i tempi supplementari. Se dopo i tempi supplementari sussiste ancora una situazione di parità verranno tirati i calci di rigore o i tiri piazzati, vedere regola 15. La durata dei tempi supplementari è di cinque minuti per tempo senza Intervallo tra i due tempi (solo cambio campo).

Regola 1 - POSSESSO DELLA PALLA

1.1. Le miniature Subbuteo non devono essere manomesse sia per quanto riguarda il peso della base, sia nella loro forma; un arbitro che all' inizio di un incontro constaterà delle irregolarità di peso o di forma delle miniature dovrà provvedere a far cambiare la squadra al giocatore.

1.2. Nessuna miniatura può giocare la palla più di tre volte consecutive, a meno che la palla stessa non rimbalzi su una figurina della squadra che ne è in possesso; in questo caso la miniatura che l'aveva calciata ha diritto a una nuova serie di tre colpi.

1.3. Perché il colpo sia valido la figurina colpita a punta di dito deve fare soltanto contatto con la palla, Se la miniatura colpita a punta di dito sospinge un'altra miniatura della propria squadra che andrà a colpire la palla, l'azione non è regolare e la squadra avversaria potrà richiedere la rimessa nelle posizioni occupate prima del colpo a punta di dito da parte della squadra in attacco, con la conseguente perdita del possesso di palla della squadra che ha commesso l' infrazione.

Regola 2 . CALCIO D'INIZIO

2.1. Al momento del calcio d'inizio ciascuna squadra deve avere almeno tre miniature ad una distanza non superiore a nove centimetri dalla linea di centrocampo. La squadra contro la quale viene battuto il calcio d'inizio non deve avere miniature all'interno del cerchio di centro campo.

2.2. Ognuno può schierare la formazione che desidera ma il piazzamento tattico prima del calcio d'inizio o dei calci di rimessa da fondo campo è soggetto alla regola che le miniature devono essere posizionate sempre ad almeno due centimetri e mezzo l'una dall'altra.

2.3. Il centrattacco calcia la palla in avanti oltre la linea di centro campo e poi non può più giocare la palla stessa finché non sarà stata toccata da un suo compagno di squadra.

2.4. La squadra in possesso di palla può continuare a giocarla finché:

2.4.1. un giocatore sbaglia la palla;

2.4.2. la palla tocca una figurina avversaria;

2.4.3. la palla è calciata fuori dal campo;

2.4.4. viene commesso un fallo;

2.4.5. viene segnato un goal.

2.5. Se prima del calcio d'inizio l'arbitro nota che i colori delle due squadre sono tali da renderne difficile la distinzione durante la partita, sarà deciso mediante il getto della moneta chi dovrà cambiare squadra.

Regola 3 • INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

3.1. L'ultima miniatura che tocca la palla ne ottiene il possesso per la sua squadra.

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

3.3. Se il portiere, nel respingere la palla, la manda a colpire un giocatore attaccante, il possesso della palla passa alla squadra di questo ultimo che può giocarla subito, senza l'insidia della mossa difensiva dell'avversario.

3.4. Quando due figurine avversarie toccano contemporaneamente la palla, chi ha colpito la stessa per ultima può continuare a giocare la palla, ma per mantenerne il possesso questa squadra deve, con il colpo a punta di dito, toccare (con la palla) una propria miniatura; nel caso non toccasse nessuna miniatura o toccasse una miniatura avversaria il gioco passerebbe all' avversario.

3.5. Per quanto riguarda l'intercettazione della palla a seguito di movimenti difensivi (vedi regola 4) occorre tenere presente che un giocatore ottiene il possesso della palla solo se, dopo il colpo difensivo, intercetta la stessa in posizione ferma. In caso contrario, vedere regola 4.2.

Regola 4 . COLPI A PUNTA DI DITO DIFENSIVI

4.1. La squadra non in possesso di palla ha diritto a colpi a punta di dito. alternati a quelli della squadra in possesso di palla per piazzare i propri giocatori e cercare di ostacolare le manovre dell'avversario. L'attaccante non è obbligato ad attendere il movimento difensivo dell'avversario.

4.2. Le figurine, in questi movimenti difensivi. non devono toccare la palla o le miniature della squadra avversaria; in caso avvenga questa infrazione la squadra in possesso di palla può continuare a giocare (regola del vantaggio) oppure, se lo desidera, può chiedere il «back», cioè la rimessa nelle posizioni occupate prima del colpo, delle miniature e della palla e quindi la ripetizione del colpo a punta di dito da parte della squadra in attacco con la conseguente perdita del colpo difensivo della difesa. Potrà essere chiesto il «back » anche quando la figurina, colpita a punta di dito per il movimento difensivo, intercetta la palla quando è ancora in movimento. Nota: In caso di situazioni dubbie (figurina che con il movimento a punta di dito difensivo tocca palla o una miniatura ecc.) viene lasciato all'arbitro della partita ogni decisione. L'arbitro a seguito di un'azione confusa può rimettere le miniature e la palla nelle posizioni precedenti al colpo poco chiaro e far ripetere l'azione.

Regola 5:- RINVIO DA FONDO CAMPO

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

5.2. Un difensore può procurarsi una rimessa in gioco 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 nei limiti di detta area.

5.3. In occasione di un rinvio da fondo campo i giocatori possono piazzare tutte le miniature, prendendole con le mani. con le seguenti limitazioni:

5.3.1. Miniature che si trovano nella metà campo avversaria possono essere fatte arretrare o venir spostate lateralmente ma non si devono portare in posizione più avanzata.

5.3.2. Miniature nella propria metà campo possono essere piazzate in qualunque posizione nella propria metà campo ma non devono essere spostate nella metà campo avversaria.

5.3.3. Le miniature devono essere posizionate a non meno di cm. 2,5 l'una dall'altra.

5.3.4 Nessuna miniatura deve essere piazzata all'interno della propria area di rigore ad eccezione della figurina che effettua la rimessa dal fondo.

5.4. Se un giocatore fosse insolitamente lento nel piazzare le proprie miniature in occasione di un calcio di rinvio da fondo campo, l'arbitro può intervenire sollecitando il rinvio stesso. Al contrario l'arbitro può ritardare la rimessa da fondo campo per permettere il piazzamento delle miniature da parte dell'avversario.

5.5. Nell'effettuare un rinvio da fondo campo, la palla deve uscire dall'area di rigore, in caso contrario la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

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

5.7. Un "goal. segnato direttamente su rinvio da fondo campo non è valido ma verrà assegnato un altro rinvio da fondo campo in favore della squadra avversaria.

5.8. Il portiere di riserva per il rinvio da fondo campo (61-106, 61-202, 61-203) può essere usato per effettuare il rinvio solo se il portiere con l' asta verrà arretrato all'interno della propria porta (fuori dal campo). Dopo il calcio di rinvio si applica la regola 13.11.5.9. La miniatura che effettua il rinvio da fondo campo non può più giocare la palla finché questa non sarà stata toccata da una figurina della stessa squadra.

Regola 6 . RIMESSA LATERALE

6.1. Viene assegnata una rimessa laterale quando la palla oltrepassa completamente la linea laterale del campo di gioco.

6.2. La rimessa laterale deve essere effettuata dal punto esatto dove la palla ha superato la linea laterale.

6.3. La miniatura incaricata di eseguire la rimessa laterale deve essere presa prima con le mani e piazzata nel punto esatto dove effettuerà la rimessa, quindi è concesso un colpo a punta di dito di piazzamento a ciascuna squadra (muoverà prima la squadra in attacco). Spostamenti delle miniature non a punta di dito non sono permessi.

6.4. Per la rimessa laterale la palla è piazzata sulla linea bianca mentre la miniatura incaricata della rimessa viene piazzata subito all'esterno della linea e durante il colpo a punta di dito per la rimessa e a movimento effettuato la base della figurina dovrà venire a trovarsi totalmente al di fuori della linea laterale; in caso di infrazione sarà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria. La miniatura che, effettuando la rimessa laterale, esce dal panno verde o tocca la transenna rientrando in campo, deve essere rimessa sulla linea bianca laterale e il gioco continua (vedere anche regola 6.7.).

6.5. La miniatura, che ha battuto un calcio piazzato, un corner o eseguito una rimessa laterale, non può calciare la palla fino a quando un'altra figurina della medesima squadra abbia giocato la palla stessa, oppure anche nel caso che la palla venga solamente appena deviata (toccata) da un compagno di squadra di detta figurina.

6.6. La miniatura che ha effettuato la rimessa laterale deve essere posizionata sulla linea laterale nel punto dove è stata eseguita la rimessa stessa.

6.7. In caso di rimessa laterale errata (fallo di rimessa). prima che la stessa rimessa venga effettuata dalla squadra avversaria, la miniatura che ha commesso l'infrazione sarà spostata dall'arbitro a 9 cm. di distanza dal punto dell'infrazione all'interno del campo (parallelamente alla linea di fondo campo).

6.8. Rimessa laterale in caso di deviazioni:

6.8.1. In caso di deviazione la palla viene rimessa in gioco dalla squadra avversaria alla miniatura che l'ha deviata oltre la linea laterale solo se: la palla. la miniatura che ha calciato e quella avversaria che ha deviato si trovano nello stesso quarto di campo» e la palla esce nei limiti di detto -quarto-. N, B, 'Viene definito quarto di campo uno qualsiasi dei quattro settori in cui è diviso il campo di gioco: le due aree di tiro e i due settori di centro campo divisi dalla linea di centro campo.

6.8.2. 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. Se a seguito di un tiro in porta il portiere o l'asticcio la palla devianandola fuori delle linee laterali, la rimessa in campo viene effettuata dalla squadra avversaria attaccante,

6.8.3. In caso di tiro in porta se la palla viene deviata in fallo laterale da una miniatura della squadra in difesa, viene assegnata una rimessa laterale a favore della squadra in attacco.

La miniatura che esegue una rimessa laterale può venirsi a trovare, immediatamente dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle del difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuori gioco detto "automatic flick". A questa mossa di «rientro» non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa.

Regola 7 - CALCIO D'ANGOLO (CORNER)

7.1. Un calcio d'angolo "corner" viene concesso nelle stesse circostanze del calcio:

7.1.1. Quando un difensore, da qualsiasi parte del campo, calcia la palla sul fondo dal lato della sua porta.

7.1.2. In caso di -corner- per una deviazione la palla e la miniatura in difesa devono trovarsi entrambe entro l'area di tiro in difesa; la figurina in attacco deve essere nella metà campo avversaria. In caso contrario un rinvio da fondo campo è assegnato alla squadra in difesa.

- 7.2. Un goal può essere segnato su tiro diretto dalla bandierina del corner.
- 7.3. Per calciare un -corner- la palla deve essere posizionata all'interno della lunetta dell'angolo del campo dalla parte dove è uscita la palla stessa.
- 7.4. La miniatura, che ha battuto un calcio piazzato, un -corner- o eseguito una rimessa laterale, non può calciare la palla fino a quando un'altra figurina della stessa squadra abbia giocato la stessa, oppure quando la palla venga solamente deviata (toccata) da un compagno di squadra di detta figurina.
- 7.5. La miniatura incaricata di battere il calcio d'angolo deve essere presa prima con le mani e posizionata per battere il -corner-. Quindi le due squadre hanno diritto a 3 colpi a punta di dito per posizionare le proprie miniature, muoverà prima la squadra in attacco e poi la difesa per il marcamento. Colpi irregolari saranno fatti ripetere.
- 7.6. La miniatura incaricata del -corner- può essere prelevata da qualunque parte del campo.
- 7.7. Quando si battono i calci d'angolo, di punizione o si effettuano le rimesse in gioco laterali, nessuna miniatura avversaria può trovarsi a meno di 9 cm. dalla palla.
- 7.8. La miniatura che esegue un calcio d'angolo può venirsi a trovare, immediatamente dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle dei difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuori gioco detto «automatic flick». A questa mossa di «rientro» non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa.
- Comunque se la palla, ancora in movimento, viene calciata da una miniatura attaccante (al volo) e una rete è segnata il goal è valido; la miniatura che ha calciato il -corner- non è dichiarata in fuori gioco.
- 7.9. Entrambe le mani possono essere usate dal giocatore in occasione del calcio d'angolo per permettere il gioco al volo.
- 7.10. Se il portiere devia una palla, proveniente da qualsiasi parte del campo, sul fondo, è «corner».

Regola 8 • SEGNATURA DELLE RETI (GOAL)

- 8.1. Un tiro in porta è valido se viene effettuato quando la palla si trova completamente nell'area di tiro.
- 8.2. La miniatura attaccante però può essere al di fuori di detta area. purché si trovi entro la metà campo avversaria.
- 8.3. Se la palla, fuori dell'area di tiro, viene calciata in porta si avrà un calcio di rinvio da fondo campo, anche se la palla è stata toccata da una miniatura attaccante all'interno dell'area di tiro. Similmente non si avrà calcio d'angolo in caso di deviazione di un difensore.
- 8.4. Per essere goal la palla deve aver oltrepassato completamente la linea di porta.
- 8.5. La miniatura in occasione di un tiro in porta deve essere colpita a punta di dito in maniera corretta.
- 8.6. Come nel calcio la palla può essere colpita anche in corsa.
- 8.7. L'attaccante non è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto alla parata.
- 8.8. L'attaccante non è anche obbligato ad attendere che la difesa esegua il movimento di piazzamento.
- 8.9. Autorete:
- 8.9.1. La palla calciata all'indietro dalla propria metà campo che va a finire nella propria rete, provoca un autogoal.
- 8.9.2. Se la palla è calciata all'indietro dalla metà campo avversaria e va a finire nella propria rete, un corner è assegnato alla squadra in attacco.

8.10. Il portiere, che nel tentativo di rinviare una palla proveniente da qualsiasi parte del campo, la devia in rete, provoca un autogoal.

8.11. Se in caso di un tiro a rete la palla colpisce un palo della porta o è respinta dal portiere e rimbalza nella rete della squadra che ha effettuato il tiro, il goal non è valido e sarà assegnato solamente un rinvio da fondo campo. Tale fatto non è assolutamente normale e può verificarsi soltanto rarissimamente.

Regola 9 - FALLI DI GIOCO E CALCI DI PUNIZIONE

9.1."Fallo" - quando una miniatura della squadra in possesso di palla colpisce una figurina avversaria prima di toccare la palla. Se una miniatura colpisce un giocatore avversario e non colpisce la palla non commette fallo; in questo caso il gioco passa all'avversario che può giocare la palla lasciando le miniature nelle posizioni acquisite oppure può chiedere il cosiddetto "back" cioè la rimessa al posto occupato dalle miniature stesse e dalla palla prima dell'ultimo colpo. Una miniatura che, nell'eseguire le mosse difensive, si accosti ad una avversaria senza spostarla dalla sua posizione, pur essendone venuta a contatto, non commette infrazione, pertanto la mossa è valida. In caso di fallo, la punizione può essere:

9.1.1. un calcio di rigore se il fallo avviene in area di rigore

9.1.2. un calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene entro l'area di tiro

9.1.3. un calcio indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

9.2. La miniatura incaricata di battere il calcio di punizione deve essere presa prima con le mani e piazzata nel punto esatto dove verrà eseguito il calcio di punizione, quindi le due squadre hanno diritto a due colpi difensivi a punta di dito di piazzamento, muoverà prima l'attacco poi la difesa per il marcamento.

9.3. Una miniatura che colpisce con il proprio corpo un palo della porta, una bandierina del «corner» o la transenna ai bordi del campo e di rimbalzo colpisce un avversario, non commette fallo.

9.4. Se un giocatore con la mano evita che la palla entri in rete, sarà concesso ugualmente il goal; dipende dal giudizio dell'arbitro.

9.5. Se la mano di un giocatore ferma la palla giocata dall'avversaria, viene concesso un calcio di punizione nel punto dove è stata commessa l'infrazione:

9.5.1. un calcio di rigore se il fallo avviene in area di rigore

9.5.2. un calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene entro l'area di tiro

9.5.3. un calcio indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

9.6. Se un giocatore in difesa ostacola con il proprio corpo o con le mani il suo avversario, l'arbitro decreterà un calcio di punizione contro la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione nel punto in cui si trovava la palla al momento del fallo.

9.6.1. Se al di fuori dell'area di tiro, un calcio di punizione indiretto (di seconda).

9.6.2. Se all'interno dell'area di tiro, un calcio di punizione diretto (di prima).

9.6.3. Se all'interno dell'area di rigore, un calcio di rigore. Per quanto riguarda le regole 9.5. e 9.6., nelle partite amichevoli e nei tornei minori, si suggerisce l'introduzione dei provvedimenti di ammonizione (cartellino giallo) ed espulsione (cartellino rosso). Per la regola 9.5. se il fallo di mano viene commesso volontariamente da un giocatore l'arbitro può intervenire con un avvertimento verbale alla prima infrazione, ammonizione (cartellino giallo) alla seconda infrazione, al terzo simile fallo «cartellino rosso .. ed espulsione di una miniatura della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione. Stessa situazione per la regola 9.6.: infatti l'arbitro constatando che il giocatore ostacola l'avversario attorno al tavolo volontariamente con comportamento antisportivo, può provvedere ad un avvertimento verbale al primo fallo, ammonizione (cartellino giallo) alla seconda infrazione, al terzo simile fallo "cartellino rosso » ed espulsione di una miniatura della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione.

9.7. Un giocatore non deve appoggiare entrambe le mani sul tavolo di gioco durante la partita, ciò verificandosi verrà decretato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto dove si trovava la palla al momento dell'infrazione. Nelle partite amichevoli o tornei minori si suggerisce, come per le regole 9.5. e 9.6., l'introduzione dei provvedimenti di ammonizione (cartellino giallo) ed espulsione (cartellino rosso) In caso di infrazione per la prima volta l'arbitro provvederà ad un semplice avvertimento verbale del giocatore; alla seconda volta verrà ammonito (cartellino giallo) e alla terza volta "cartellino rosso» con espulsione di una miniatura del giocatore che ha commesso il fallo.

9.8. Una miniatura che gioca la palla con colpi a punta di dito più di tre volte consecutive commette un fallo che verrà punito con un calcio di punizione indiretto.

9.9. Contro la squadra della miniatura che commette fallo di fuori gioco verrà battuto un calcio di punizione indiretto (vedere Regola 11).

9.10. La miniatura che ha battuto un calcio di punizione, un -corner «. un calcio di rinvio dal fondo, un calcio di rigore o eseguito una rimessa laterale, non può calciare la palla fino a quando un'altra figurina della stessa squadra abbia giocato la stessa oppure nel caso che la palla venga anche appena sfiorata da un compagno di squadra di detta miniatura.

9.11.

9.11.1. Nel calcio di punizione indiretto (di seconda) nessuna figurina della squadra in difesa può trovarsi a meno di 9 cm. dalla palla.

9.11.2. Nel calcio di punizione diretto il giocatore in difesa può scegliere tra l'effettuare le due mosse di piazzamento a punta di dito oppure disporre la barriera nel numero massimo di 4 giocatori. La barriera deve essere a non meno di 9 cm. dalla palla. La barriera deve essere formata prima che avvengano le mosse a punta di dito da parte dell'attaccante. La barriera, al massimo di 4 miniature, deve rispecchiare la realtà del calcio quindi non sono ammessi schieramenti di barriere con giocatori in doppia fila, miniature piazzate a cuneo ecc.

9.12. Una miniatura a terra (in posizione orizzontale, sdraiata) è considerata come una normale miniatura in gioco; se la palla tocca una miniatura sdraiata a terra questa non commette fallo ma si applicherà la regola del possesso di palla. L'arbitro però deve accertarsi che durante il gioco le miniature rimaste in posizione orizzontale (sdraiate) siano rimesse in piedi immediatamente.

9.13. '1 colpi di piazzamento in occasione dei calci di punizione devono essere «a punta di dito»; in caso di infrazione saranno fatti ripetere.

Regola 10 - CALCIO DI RIGORE "PENALTY"

10.1. Quando si tira un calcio di rigore il portiere deve stare fermo sulla linea di porta con la base a contatto del terreno di gioco, finché la palla non sia stata calciata dal «rigorista». Se il portiere infrange questa regola per tre volte consecutive verrà senz'altro assegnata la rete. Se il goal viene segnato malgrado le scorrettezze del portiere, esso è valido. L'asticciola del portiere deve essere perfettamente parallela al livello del terreno.

10.2. Il giocatore che deve far battere ad una sua miniatura un calcio di rigore, dopo; aver posizionato la figurina rigorista. deve tenere le mani fuori dal tavolo di gioco fino a che l'arbitro non dia l'ordine di calciare; a questo punto n giocatore porta la mano sul campo per colpire "a punta di dito» la miniatura incaricata del tiro.

10.3. Tutte le miniature, ad eccezione del portiere e della miniatura incaricata del penalty devono essere piazzate al di fuori dell'area di rigore. penalty è calciato dall'apposito dischetto al centro dell' area.

10.4 Dopo che la miniatura calciando il -penalty- ha toccato la palla, il rigore s'intende battuto salvo che la difesa non sia intervenuta irregolarmente. Se la miniatura che batte il penalty sbaglia la palla, il tiro deve essere fatto ripetere, non essendo avvenuto il contatto miniatura-palla. Dopo avvenuto il tiro, se goal: palla al centro per la ripresa del gioco, se parato dal portiere o dai pali il gioco prosegue normalmente. Se tiro fuori porta, ripresa con calcio di rinvio da fondo campo.

Regola 11 - FUORI GIOCO (OFFSIDE)

11.1. Una miniatura è in fuori gioco quando si trova più vicino alla linea di fondo avversaria rispetto alla palla, a meno che:

11.1.1. la miniatura è al di fuori dell'area di tiro avversaria

11.1.2. ci siano almeno due miniature avversarie (compreso il portiere) più vicine alla propria linea di fondo campo rispetto alla figurina reclamata in fuori gioco. Almeno una miniatura della squadra in difesa, oltre il portiere, deve trovarsi nell'area di tiro perché il fuori gioco venga decretato. L'«offside» può essere fischiato solo nell'area di tiro.

11.2. Se la palla viene calciata oltre l'ultimo difensore, sia che l'attaccante (oltre ai difensori) riceva, sia che non riceva il passaggio, questi è in fuori gioco.

11.3. Se la difesa, durante il gioco, devia la palla mandandola a toccare una miniatura attaccante in «offside»: quest'ultima viene automaticamente rimessa in gioco e può continuare a giocare regolarmente come avviene nel calcio.

11.4. Una miniatura in «offside» può essere fatta rientrare in gioco a punta di dito giocando la palla (non si può spostare prendendola con le mani, ma occorre colpirla con colpo a punta di dito).

11.5. Come nel calcio, nessuna figurina può essere dichiarata in fuori gioco quando riceve la palla direttamente da un «calcio d'angolo», da un calcio di rinvio dal fondo oppure a seguito di rimessa laterale. Per poter dichiarare il fuori gioco di una miniatura che riceve la palla a seguito di uno dei casi appena descritti, devono essere effettuati dalla squadra in possesso di palla

due colpi a punta di dito, compresa ovviamente la battuta del calcio di rinvio, corner o rimessa laterale.

11.6. Un giocatore che si avvede di avere una miniatura in fuori gioco può farla rientrare con un colpo a punta di dito dopo aver chiesto il permesso all'arbitro. Le seguenti regole sono valide:

11.6.1. La squadra che richiede il rientro dal fuori gioco deve essere in possesso di palla.

11.6.2. Quando un giocatore rimette in gioco con un colpo a punta di dito una miniatura in «offside», la difesa avversaria ha diritto a una mossa difensiva a punta di dito. Se un giocatore nel rimettere la miniatura in gioco colpisce un avversario o il pallone, non commette fallo, ma dovrà rimettere la propria miniatura, la palla e la miniatura avversaria (se spostata), nelle posizioni originarie e ripetere il colpo.

11.6.3.1 Colpi «a punta di dito» di rientro della miniatura dal fuori gioco e gli «automatic flick» devono essere a percorrenza limitata (non esageratamente a tutto campo) massima «corsa» della miniatura fino all'altezza della linea di centro campo. Colpi di rientro di lunghezza esagerata verranno fatti ripetere a giudizio dell'arbitro. Inoltre i colpi a punta di dito di rientro dal fuori gioco devono essere effettuati parallelamente alla linea laterale del campo. Con questa regola si cerca di rispecchiare nel Subbuteo la realtà del calcio; infatti un calciatore rientrando dal fuori gioco farà normalmente solo una piccola corsa nella zona di attacco della sua squadra, ma non percorrerà tutta la lunghezza del campo di gioco.

11.6.4. Dal fuori gioco possono essere fatte rientrare solo una o due miniature della propria squadra per volta, non di più. Per il rientro dal fuori gioco di ciascuna miniatura è concesso un solo colpo a punta di dito. Se il colpo non è sufficiente per rientrare, la figurina deve essere lasciata in fuori gioco.

11.6.5. Se l'attaccante, ultimate le due mosse di rientro dal fuori gioco, ha ancora delle miniature in «offside» deve attendere che il possesso della palla passi all'avversario e poi nuovamente alla propria squadra per avere diritto ad un altro o altri due colpi liberi di rientro secondo necessario.

11.7. Quando un giocatore rimette in gioco con un colpo a punta di dito una miniatura in offside, la difesa avversaria ha diritto ad una mossa difensiva a punta di dito di marcamento della miniatura rientrata dal fuori gioco. Colpi di marcamento ad altre figurine non sono validi.

11.8. La miniatura che esegue un calcio d'angolo o una rimessa laterale può venirsi a trovare, dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle dei difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un immediato colpo di rientro dal fuori gioco detto «automatic flick» (vedere regole da 11.6.1. a 11.6.5.). A questa mossa di rientro, contrariamente alle regole 4. e 11.7., non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa.

11.9. Quando un goal viene segnato da una miniatura in fuori gioco e la rete viene fischiata dall'arbitro prima che egli si sia accorto che la figurina era in offside, il goal è valido.

Regola 12 - MINIATURE CHE ESCONO DAL CAMPO DI GIOCO

12.1. Una miniatura che durante un'azione di gioco esce dal campo totalmente, oppure tocca la transenna (61-108) deve essere rimessa sulla linea bianca nel punto dove è uscita; se la figurina che ha toccato la transenna o altri accessori rimbalzando in campo colpisce la palla, la miniatura sarà collocata sulla linea bianca nel punto dove è uscita mentre la palla verrà rimessa nella posizione originaria prima del colpo e il gioco passerà all'avversario. Una figurina che esce dalla linea ma non dal campo (panno) e nella corsa, a causa dell'effetto impressole, ritorna in campo (senza toccare la transenna o altri accessori) viene lasciata nella posizione dove si è fermata e se tocca la palla la mossa è valida e continua il gioco.

12.2. Una miniatura che giocando la palla esce dal panno verde o tocca la transenna deve essere rimessa sulla linea bianca laterale e può essere usata per calciare la palla immediatamente. Se la miniatura si arresta sul panno verde, pur se al di fuori della linea del fallo laterale, può essere lasciata in quella posizione purché effettui il successivo colpo a punta di dito; in caso contrario deve essere posta sulla linea laterale nel punto in cui è uscita.

12.3. Una miniatura che entra in una porta, sia della squadra attaccante sia della difesa, sarà posizionata sulla linea di fondo campo subito al di fuori dell'area di porta.

12.4. Se una figurina che si trovi fuori della linea laterale ma non del panno verde, viene toccata dalla palla, si considera come se avesse deviato essa la palla in fallo laterale. Questo perché una miniatura che esce dal campo deve essere rimessa sempre sulla linea bianca nel punto esatto dove è uscita. Per le miniature che rimbalzano sul palo di una porta vedere la regola 9.3.

Regola 13 - IL PORTIERE

13.1. Il portiere e la sua asticciola formano un corpo unico, quindi l'asticciola può servire per parare un tiro, può deviare in porta (autogoal) oppure provocare un corner o una rimessa laterale.

13.2. Il portiere, durante il gioco, dovrà essere sempre pronto alla parata. Non deve ostacolare un giocatore che sta effettuando un tiro (ponendosi per esempio tra il giocatore e la palla).

13.3. Il portiere normalmente non subisce fallo, ma il fallo può essere fischiato dall'arbitro in caso che la squadra attaccante commetta deliberatamente fallo sul portiere. Tutte le figurine della squadra in attacco che al termine dell'azione si trovano nell'area del portiere devono essere spostate sulle linea di fondo campo subito fuori dell'area di porta.

13.4. Se la mano del giocatore che sta manovrando il portiere viene colpita in area di rigore da un tiro è fallo di rigore.

13.5. Se il portiere o l'asticciola parano la palla fuori della propria area di porta, in qualsiasi fase di gioco, il fallo sarà punito con un calcio di rigore. Nelle partite amichevoli e nei tornei minori si suggerisce per esempio un primo avvertimento da parte dell'arbitro al giocatore in occasione della prima infrazione di cui sopra e la punizione col calcio di rigore rimandata alla seconda o terza infrazione secondo circostanze e accordi tra l'arbitro e i giocatori prima della partita.

13.6. La base del portiere deve sempre toccare il terreno di gioco; solo a tiro effettuato può volare incontro alla palla. Prima di un tiro, sono solo ammessi piccoli movimenti di piazzamento, non è valido muovere velocemente il portiere con l'asticciola verticalmente in su e in giù e lateralmente sulla linea di porta o spostarlo avanti e indietro. L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.

13.7. L'asticciola del portiere deve essere tenuta orizzontale al terreno di gioco e quindi non deve alzare la rete sul fondo della porta.

13.8. La base del portiere deve sempre toccare il terreno prima del tiro.

13.9. Prima di un tiro il portiere può essere inclinato non più di 45 gradi rispetto alla posizione verticale. Se in caso di tiro a rete, senza che ne sia risultato un goal, il portiere commette un'infrazione in base alle suddette regole, l'arbitro può far ripetere l'azione a seguito del -back- richiesto dalla squadra attaccante.

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

13.11. Il portiere di riserva per rinvio:

13.11.1. Il portiere può essere tolto dall'asticciola oppure sostituito con il portiere di riserva (accessori Subbuteo 61-206, 61-202, 61-203 oppure 61-177 «riserve» per effettuare i rinvii da fondo campo oppure per intervenire direttamente anche fuori dell'area di porta nelle azioni della difesa per agevolarla. Detto portiere di riserva può essere utilizzato solo quando la sua squadra è in possesso di palla. Il portiere di riserva nei suoi interventi potrà essere colpito a punta di dito da qualunque parte all'interno della propria area di porta e al di fuori della linea difondo campo tra il palo della porta e la linea verticale dell'area di porta, quando occorre colpire la palla nell'area di rigore ferma nella posizione adatta, da una parte all'altra della porta, invece di utilizzare un'altra miniatura in gioco.

13.11.2. Quando entra in gioco il portiere di riserva si deve ritirare momentaneamente indietro in fondo alla rete della propria porta il portiere con l'asticciola.

13.11.3. Dopo effettuato il calcio di rinvio o dopo terminato l'azione del portiere di riserva, se la palla è sempre in possesso della sua squadra, lo stesso può essere tolto con le mani dal campo di gioco e il portiere con l'asticciola sarà rimesso regolarmente in porta (altrimenti vedere regola 13.11,5).

13.11.4. Il portiere di riserva intervenendo nelle azioni della difesa è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo - regola dei 3 colpi a punta di dito, Se il portiere di riserva, nel tentativo di giocare la palla (escluso il caso del calcio di rinvio dal fondo nel quale sbagliando la palla il giocatore ha diritto a ripeterlo!. la sbaglia o ne perde il possesso (mandandola a colpire una miniatura avversaria) viene lasciato sul campo di gioco nel punto esatto dove ha finito la sua corsa e la sua squadra è costretta a giocare con la porta priva di

portiere. La squadra avversaria ha diritto a tre colpi "a punta di dito" dati però con la stessa miniatura per concludere l'azione a porta vuota. Finita questa serie di colpi, o nel caso che la squadra attaccante dia i tre colpi con giocatori differenti, si deve attendere che il portiere montato sull'asticciola sia ritornato in porta. Il portiere di riserva In caso perda il possesso della palla, deve restare in campo e può essere usato per ostacolare il gioco degli avversari con colpi difensivi come una normale miniatura. Se la squadra attaccante perde il possesso della palla, il portiere può subito rientrare in porta.

13.11.5. Quando entra in gioco il portiere di riserva, il portiere con l'asticciola deve essere ritirato indietro in fondo alla rete. Se, mentre il portiere di riserva si trova in gioco sul campo, a seguito di un qualche imprevisto spostamento, un tiro venisse parato dal portiere con l'asticciola viene concesso il goal.

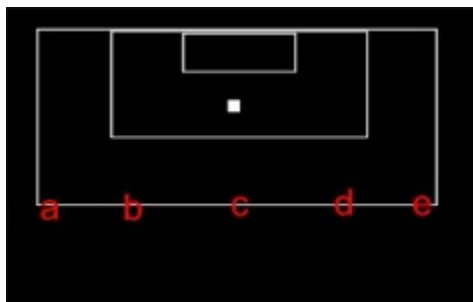
13.11.6. Il portiere di riserva quando non è in uso deve essere tenuto ben lontano dal terreno di gioco.

Regola 14 - INFORTUNI AI CALCIATORI IN MINIATURA E SOSTITUZIONI

Nei tornei ufficiali, le miniature infortunate, in qualsiasi modo, devono essere immediatamente sostituite da miniature di uguale colore, se non possibile la riparazione. Se provveduto speditamente non si tiene conto del tempo perso per infortunio, In caso contrario l'arbitro deve tener conto del tempo perduto per l'eventuale riparazione o sostituzione. Può rifiutare figurine diverse, come colore, da quelle in gioco. Eventualmente occorrerà provvedere alla sostituzione dell'intera squadra. Nel corso di un incontro ufficiale solo due miniature possono essere sostituite più il portiere, eventualmente l'incontro continuerà con uno o più figurine in meno a seconda degli incidenti.

Regola 15 - TIRI PIAZZATI

15.1. Se in un incontro ufficiale o amichevole (nel quale si voglia stabilire il Vincitore), dopo i tempi regolamentari e supplementari persistesse una situazione di parità, l'arbitro provvederà a far effettuare 5 tiri piazzati per ciascuna squadra dalla-linea che delimita l'area di tiro. La palla deve essere posizionata su detta linea della porta prescelta nei cinque punti indicati nell'illustrazione. A B C D E



15.2. Il portiere non è obbligato a rimanere sulla linea di porta (come accade per il rigore) ma può piazzarsi a suo piacimento come in occasione di un normale tiro in azione di gioco.

15.3. I tiri piazzati sono naturalmente controllati dall'arbitro applicando le seguenti regole:

15.3.1. L'arbitro decide quale delle due porte usare per effettuare i tiri piazzati.

15.3.2. Tutte le figurine, eccetto i due portieri e le due miniature che effettueranno i tiri, saranno poste all'interno del cerchio di centro campo.

15.3.3. Il lancio della moneta deciderà quale squadra calcerà per prima. La squadra prescelta effettuerà i suoi 5 tiri. Seguiranno poi i 5 tiri dell'altra squadra.

15.3.4. Prima che ogni tiro sia effettuato il portiere deve dire: PRONTO, l'arbitro dirà: TIRO e la miniatura dovrà calciare la palla senza indugio. . La squadra che segnerà il maggior numero di reti sarà la vincitrice. Le reti segnate su palla ribattuta dal portiere o dai pali della porta non sono valide.

15.4. Se.; dopo i tiri piazzati, risulterà ancora una situazione di partita. verranno effettuati altri tiri piazzati alternati ad oltranza, fino al primo errore di uno dei due giocatori, a parità di tiri.

Questi tiri alternati saranno effettuati dalla posizione centrale - C

ARBITRI

I - In tutte le competizioni ufficiali è necessaria la presenza di un arbitro le cui decisioni sono sempre definitive e inappellabili. L'arbitro deve seguire il regolamento rilevando le infrazioni di gioco, giudicando le fasi della partita, il comportamento dei giocatori ecc. ed accordando la regola del vantaggio, quando lo ritenga opportuno. Il giocatore non può discutere le decisioni dell'arbitro che sono sempre insindacabili. Negli incontri minori, amichevoli o di allenamento l'arbitro può essere un giocatore presente oppure i due giocatori arbitreranno alternativamente la partita ricordando bene che la principale regola di gioco è quella della lealtà sportiva.

II - Le regole Subbuteo sono state studiate per coprire il maggior numero possibile di situazioni di gioco. Comunque in caso di azione di gioco poco chiara (non perfettamente risolvibile dal regolamento), l'arbitro dovrà prendere una decisione secondo esperienza a suo inappellabile giudizio.

III - In molte occasioni. come nel calcio, certe decisioni sono lasciate il discrezione dell'arbitro come per esempio: perdita di tempo da parte dei giocatori, falli commessi deliberatamente per perdere tempo, regola del vantaggio ecc. Le seguenti note possono essere d'aiuto:

Tempo ragionevole: è concesso un certo tempo (massimo 20 secondi) ai giocatori per piazzare le proprie miniature al termine delle azioni di gioco, per esempio prima dei calci di rinvio.

Se l'arbitro rileva che un giocatore perde eccessivo tempo durante il gioco, egli può sollecitare e anche concedere un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, oltre a tener conto del tempo perso prorogando l'incontro del tempo impiegato in più del dovuto.

Falli commessi deliberatamente: In caso l'arbitro rilevi che certi falli sono commessi da un giocatore per perdere tempo o deliberatamente per provocare l'avversario (ad esempio: cercare di calciare la palla contro la mano dell'avversario per ottenere un calcio di rigore o un calcio di punizione a favore), provvederà senz'altro ad assegnare un calcio di punizione in favore della squadra contro la quale è stato commesso il fallo oppure ordinerà un -back- per ripetere l'azione.

Portiere di riserva: Il portiere di riserva per il rinvio da fondo campo deve essere sempre tenuto, quando non in uso, ben fuori dal campo di gioco; se un giocatore dimentica detta miniatura in campo quando il portiere con l'asticciola è già rientrato in porta (la squadra risulterebbe di un giocatore in più), l'arbitro constatata che è stata una dimenticanza involontaria, provvederà ad ammonire solamente il giocatore senza applicare il regolamento che prevede il ritiro nel fondo della porta del portiere con l'asticciola e il gioco dovrebbe continuare con il portiere di riserva già in campo. Le suddette situazioni sono solo un'indicazione per gli arbitri Subbuteo che giudicheranno poi all'atto pratico secondo loro esperienza e discrezione.

I giocatori devono attenersi alle decisioni arbitrali senza obiettare. L'arbitro e i due giocatori tengano sempre presente che il SUBBUTEO è uno sport-hobby basato soprattutto sul -fair play- e sulla lealtà sportiva