

# REGOLE DI GIOCO

## 1 - Attrezzatura

I componenti base del gioco ZÈUGO sono: Campo di gioco del calcio realizzato in pannello, due squadre di 11 giocatori con il portiere montato su asticciola, due porte, pallina standard, regole di gioco.

## 2 - Preparazione

Stendere il pannello su una superficie piana e liscia cercando di eliminare le pieghe lasciandoci con le mani.

Per un migliore risultato consigliamo di stirare il pannello con ferro da stiro tiepido operando dalla parte opposta a quella di gioco e di fissarlo quindi su un tavolo in legno di dimensioni adeguate.

Le porte devono essere piazzate nella loro posizione mentre i concorrenti schierano le squadre nella loro metà campo in vista del calcio di inizio.

Il portiere viene schierato facendo passare la sua asticciola fra la rete e la base della porta in modo da poterlo manovrare da dietro la porta stessa.

## 3 - Come si gioca

I giocatori in miniatura vengono mossi con tocchi impartiti alla loro base con la punta del dito indice dalla parte dell'unghia. Il dito indice si pone immediatamente dietro la base del giocatore da muovere; dopo una lieve pressione sul pannello di gioco si impartisce il tocco dirigendo la miniatura a colpire la palla, a marcare un avversario o a raggiungere una posizione desiderata. Nell'eseguire il tocco non si deve usare un altro dito o parte della mano come molla.

La pallina è giocata solamente tramite i giocatori in miniatura e non deve essere quindi spostata o comunque toccata con le mani.

Il portiere viene manovrato da dietro la porta tramite la sua asticciola; quando un attaccante tira in porta il giocatore in difesa manovra con una mano l'asticciola del portiere e con l'altra provvede a mantenere in posizione corretta la porta. Consigliamo, quando è possibile, di fissare comunque le porte al tavolo di gioco con viti, chiodi o altro materiale.

Le regole di gioco ZÈUGO sono quelle del gioco del calcio vero con alcuni necessari adattamenti.

L'adattamento più evidente è la linea di tiro presente sul campo di gioco fra le aree di rigore ed il centro campo. Solo quando la palla supera interamente la linea di tiro il giocatore attaccante può tentare il tiro in porta.

Le partite si giocano in due tempi (da 10, 15, 20 minuti) con cambio di campo; in caso di parità dopo i tempi regolamentari, se lo si desidera, si può decidere il vincitore giocando ancora 2 tempi supplementari (5 minuti) e in caso di ulteriore parità calciando dei calci di rigore come nel vero calcio. Se lo si desidera, per questa ultima eventualità, si possono eseguire, al posto dei rigori, dei "tiri piazzati" come illustrato di seguito.

## 4 - Inizio del gioco

Per il calcio d'inizio le due squadre vengono schierate all'interno delle loro metà campo; la squadra che batte il calcio d'inizio schiera due giocatori vicino al centro del campo, accanto alla palla. Nessun giocatore avversario deve trovarsi all'interno del cerchio di centrocampo.

La miniatura che dà il via al gioco, con tocco regolamentare con la punta del dito, non può giocare la palla finché la stessa non viene giocata da un'altra miniatura della sua squadra. La squadra in possesso di palla ha diritto ad un massimo di tre tocchi consecutivi per miniatura; eseguito il terzo colpo consecutivo con la stessa figurina il gioco deve continuare necessariamente con uso di un'altra miniatura.

Una squadra è in possesso di palla e ha diritto a giocare la palla stessa fino a che:

- la miniatura, colpita a punta di dito, non tocca la palla (la manca, non la colpisce);
- la palla colpita dalla miniatura, finisce per toccare una figurina avversaria;
- si commette un fallo (vedi capitolo relativo);
- la palla esce dal campo di gioco o si segna un goal.

## 5 - Possesso di palla

La squadra in possesso di palla può giocare con una qualsiasi miniatura fra quelle in campo colpendola dal punto in cui essa si trova senza eseguire prima alcun aggiustamento o spostamento della stessa o di altre

miniature. La squadra non in possesso di palla può solamente eseguire tocchi con la punta del dito di piazzamento, alternati a quelli eseguiti dalla squadra in possesso di palla. Queste mosse di piazzamento servono per eseguire marcature di giocatori, ostacolare il gioco avversario o per smarcare una propria miniatura in una posizione più conveniente.

Se durante le mosse di piazzamento una miniatura tocca il pallone o una figurina avversaria commette un fallo punibile con un calcio di punizione. La regola del vantaggio, quando è possibile, può essere concessa.

La squadra in possesso di palla non è obbligata ad attendere le mosse alternate di piazzamento della squadra avversaria; le mosse di piazzamento valide sono solo quelle eseguite in modo alternato ai colpi della squadra in possesso di palla (un tocco per la squadra in possesso di palla ed uno per la squadra non in possesso di palla e così via).

## 6 - Tiri in porta e realizzazione dei goal

Il campo di gioco ZÈUGO a differenza di un normale campo di calcio, presenta una linea davanti alle due aree di rigore; si tratta della linea che delimita le zone del campo da dove la squadra in attacco può tirare a rete.

Il tiro in porta può essere eseguito regolarmente quando la palla ha superato interamente la linea e si trova quindi completamente all'interno della zona di tiro. Se si segna un goal colpendo la palla ancora fuori da detta zona, il goal deve essere annullato ed una rimessa dal fondo deve essere assegnata. L'attaccante al momento del tiro in porta non è obbligato ad aspettare il piazzamento del portiere; si possono segnare anche goals al volo, con palla in movimento.

Si considera avvenuto il goal quando la palla supera interamente la linea di porta.

## 7 - Palla fuori campo

Un giocatore che tira la palla direttamente fuori dalle linee laterali o a seguito di un colpo avversario, devia la stessa oltre la linea laterale, causa una rimessa laterale a favore dell'avversario. La palla deve oltrepassare completamente la linea laterale per essere dichiarata fuori campo. Il giocatore avente diritto alla rimessa in gioco, prende con le mani la miniatura incaricata di rimettere in gioco (una miniatura a piacere da qualsiasi parte del campo) ponendola con la palla sul

punto di battuta e quindi, prima di eseguire la rimessa, la squadra attaccante prima e la difesa poi eseguono due mosse ciascuna, a punta di dito, per piazzare uno o due propri giocatori. La rimessa in gioco deve essere effettuata con un normale colpo con la punta del dito; la figurina che rimette in gioco, a seguito del tocco impartito alla palla, non deve entrare in campo interamente. Nel caso lo facesse si avrebbe il cambio di rimessa con assegnazione della stessa all'avversario. La miniatura che effettua la rimessa in gioco laterale non può giocare ancora la palla fino a che la stessa non venga toccata da una figurina della stessa sua squadra.

Una rimessa laterale può essere "cercata" facendo carambolare appositamente la palla su una miniatura avversaria; questa mossa ha diritto ad essere valida solo se eseguita in spazi di campo limitati mentre non può essere accettata in caso di colpi molto lunghi eseguiti con l'intento di guadagnare terreno in modo non similito; consigliamo di ritenere valida una simile azione solo quando l'uscita del pallone dal campo avviene nel raggio di cm. 15/20 circa dalla posizione occupata in partenza dalla palla.

Quando un attaccante manda la palla oltre la linea di fondo campo (dalla parte dell'avversario) si assegna una rimessa in gioco "dal fondo" ponendo la palla sullo spigolo dell'area di porta dal lato di uscita. Per eseguire la battuta si prende, con le mani, un giocatore qualsiasi e lo si piazza in posizione di battuta. Come per gli altri calci da fermo o rimesse laterali, la miniatura che esegue un calcio dal fondo non può giocare nuovamente la palla se prima la stessa non viene toccata da una figurina della sua stessa squadra.

Prima della rimessa dal fondo entrambe le squadre possono piazzare liberamente le proprie miniature in campo tenendo sempre presente che si piazzano per prime le figurine in attacco (miniature nella metà campo avversaria) e poi quelle in difesa (nella propria metà campo). I giocatori devono essere piazzati ad almeno cm. 2 di distanza l'uno dall'altro.

Una palla che, colpita da un attaccante, carambola su un difensore (anche il portiere) e finisce sul fondo, genera un "corner" se il tiro è stato scoccato dall'attaccante con la palla all'interno della zona di tiro; se la palla proviene invece da fuori area di tiro si assegna una semplice rimessa dal fondo.

Per battere il corner il giocatore in attacco,

prende con le mani la miniatura incaricata della battuta che viene posta sulla lunetta dalla parte del campo dove è uscita la palla. Prima della battuta entrambe le squadre hanno diritto a tre mosse di piazzamento a punta di dito; prima l'attacco poi la difesa. Anche per il corner vale la regola che la miniatura che batte non può giocare nuovamente la palla fino a che questa non viene toccata da una figurina della stessa sua squadra.

Tenere presente che in occasione di rimesse laterali, corner, rimesse dal fondo e calci piazzati nessuna miniatura avversaria si può piazzare a meno di cm. 10 dalla palla.

## 8 - Falli

Se una miniatura, colpita a punta di dito, colpisce una miniatura avversaria commette un fallo punibile con un calcio di punizione che può essere:

- di rigore, quando il fallo viene commesso nella propria area di rigore;
- di punizione "diretto" quando il fallo viene commesso nella propria area di tiro. In questo caso la squadra attaccante potrà calciare direttamente in porta;
- di punizione "indiretto" in tutte le altre parti del campo con la sola possibilità di passare il pallone ad un compagno senza poter tirare direttamente in porta.

Non commette fallo la miniatura in possesso di palla che, prima di toccare una figurina avversaria, ha toccato regolarmente il pallone.

Se un giocatore, durante il gioco, colpisce/tocca con le mani la palla o sposta una miniatura avversaria, commette fallo punibile con un calcio di rigore, di punizione diretto o indiretto a seconda della posizione in campo.

In occasione di calci di punizione (diretti o indiretti) entrambe le squadre hanno diritto ad eseguire 2 mosse di piazzamento; la squadra in difesa muove per ultima. Nei calci di punizione diretti la difesa può anche schierare una barriera di massimo 4 giocatori a cm. 10 circa dalla palla.

Prima di un calcio di rigore tutti i giocatori devono uscire fuori dall'area di rigore (lunetta compresa); solo il giocatore incaricato della battuta può rimanere all'interno dell'area; il portiere si deve piazzare sulla linea di porta, fermo fino al momento del tiro. In caso di movimento anticipato si deve ribattere il penalty.

## 9 - Fuori gioco

Si possono verificare delle situazioni di fuori gioco punibili con calci di punizione indiretti. Una miniatura è in fuori gioco quando ha meno di due giocatori avversari fra se e la linea di fondo campo e detta miniatura si trova all'interno della metà campo avversaria.

Il fuori gioco si calcola nel momento in cui la palla supera l'ultimo difensore. Non è fuori gioco se il passaggio avviene direttamente da corner, rimessa laterale o a causa di un retropassaggio della squadra in difesa.

Quando un giocatore, in possesso di palla, si accorge di avere una o più miniature in fuori gioco può farle rientrare, una alla volta e con regolari tocchi a punta di dito, prima di eseguire un normale punto di gioco, avvisando prima chiaramente delle sue intenzioni. Ad ogni tocco di rientro dal fuori gioco della squadra in possesso di palla, dovrà seguire un tocco, a punta di dito, di solo piazzamento della squadra in difesa. Il rientro dal fuori gioco deve avvenire prima che la palla superi l'ultimo difensore e che di conseguenza si commetta fallo di fuori gioco.

Il colpo di rientro dal fuori gioco deve avere una corsa limitata al puro "rientro" e possibilmente, in base alla posizione delle varie figurine, il più verticale possibile alla linea di fondo campo; quindi non saranno accettati colpi a lunga distanza o eseguiti diagonalmente quando la via per un rientro verticale al fondo campo sia possibile.

Per rendere più realistico il gioco si può applicare la regola del lancio di palla preceduto da uno smarcamento di un attaccante. Più precisamente diciamo che per ogni proprio turno di possesso di palla una squadra smarca, prima di un normale tocco di gioco, un giocatore con un calcio di punizione, a punta di dito, di solo piazzamento della squadra in difesa. Il rientro dal fuori gioco deve avvenire prima che la palla superi l'ultimo difensore e che di conseguenza si commetta fallo di fuori gioco.

Il colpo di rientro dal fuori gioco deve avere una corsa limitata al puro "rientro" e possibilmente, in base alla posizione delle varie figurine, il più verticale possibile alla linea di fondo campo; quindi non saranno accettati colpi a lunga distanza o eseguiti diagonalmente quando la via per un rientro verticale al fondo campo sia possibile.

Per rendere più realistico il gioco si può applicare la regola del lancio di palla preceduto da uno smarcamento di un attaccante. Più precisamente diciamo che per ogni proprio turno di possesso di palla una squadra smarca, prima di un normale tocco di gioco, un giocatore con un calcio di punizione, a punta di dito, di solo piazzamento della squadra in difesa. Il rientro dal fuori gioco deve avvenire prima che la palla superi l'ultimo difensore e che di conseguenza si commetta fallo di fuori gioco.

La difesa avrà sempre diritto ad un calcio a punta di dito per cercare di marcare comunque od inseguire la figurina smarcata dall'avversario. La mossa di smarcamento dovrà essere una mossa a corsa ragionevolmente limitata (non più di 15/20 centimetri).

