

Regole di Gioco Calcio Tavolo per Bambini e Principianti

Rev. 01 - Luglio 2022



Autore: Massimo Balestrieri

Come usare queste Regole di Gioco

Per giocare a Calcio Tavolo / Subbuteo esistono varie regole “ufficiali” come [spiegato in varie pagine](#) di www.calcioinminiatura.it, **il nostro sito dedicato alla diffusione del gioco.**

Con queste Regole vogliamo fornire le indicazioni necessarie a chi inizia a giocare e rendere poi possibile la sua partecipazione a Tornei per Bambini o per Principianti.

Non è nostro intento scrivere delle “nuove” regole, ma vogliamo dare le informazioni essenziali e poi degli approfondimenti. Come punto di partenza abbiamo considerato il Regolamento di Gioco ufficiale FISTF / FISCT per il Calcio Tavolo, il Regolamento semplificato del Calcio Miniaturizzato del Club S.C Real Tripolitania e le Istruzioni fornite nella Scatola di Base Zeugo della Edilio Parodi.

Ovviamente per partecipare, in seguito, ai Tornei agonistici ufficiali dovrai imparare le Regole di gioco FISTF / FISCT. Quello che trovi in queste righe NON è DIVERSO, ma è solo RIASSUNTO in breve, lasciando da parte l’approfondimento delle situazioni di gioco piu’ particolari.

Quindi abbiamo diviso la spiegazione in 2 parti conoscendo le quali sarai in grado di giocare al meglio un Torneo e non avrai bisogno di leggere altro.

- **Prima parte : Regole di Base : 0.1, 0.2, 0.3 , 1, 2, A, B, C, D, E . Sono le regole indispensabili per iniziare a giocare , per il resto ti aiuterà l’arbitro.**

In seguito puoi perfezionare la conoscenza e divenire un giocatore completo se pur a livello di principiante

- **Seconda parte: Approfondimento Regole : 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13 , 14, 15, 16, 17, 18 ,20 .**

Per i piu’ esperti abbiamo poi aggiunto una parte facoltativa:

- **Regole Calcio Tavolo NON utilizzate nei Tornei per Bambini , ma consigliate per i piu’ esperti. (9 – Fuorigioco)**

Indice

0.1. Campo da gioco

0.2. Indicazioni generali

0.3. Squadre consentite

1. COLPO A PUNTA DI DITO

2. ARBITRO

A. Inizio del gioco

B. Possesso della palla (attacco)

C. Tiro in porta e segnatura del Goal

D. Palla fuori dal Campo

E. Il Fallo e il BACK in breve

3. DURATA DEGLI INCONTRI E INIZIO DEL GIOCO

4. PALLA NON IN GIOCO, PALLA IN GIOCO

5. POSSESSO DELLA PALLA

6. MOVIMENTI DELLE MINIATURE

7. MOVIMENTI OFFENSIVI DELLA SQUADRA IN POSSESSO PALLA

8. FALLO COMMESSO DA UNA MINIATURA DELLA SQUADRA IN POSSESSO PALLA – FALLO IN ATTACCO

10. MOVIMENTI DIFENSIVI DELLA SQUADRA NON IN POSSESSO PALLA

13. IL PORTIERE: PORTIERE CON ASTICCIOLA E PORTIERINO

14. SEGNATURA DI UNA RETE – GOAL

15. CALCIO DI RINVIO DA FONDO CAMPO

16. CALCIO D'ANGOLO – “CORNER”

17. RIMESSA LATERALE

18. CALCIO DI PUNIZIONE

19. CALCIO DI RIGORE

20. DETERMINAZIONE DEL VINCITORE IN CASO DI PARITA' : TIRI PIAZZATI

9. FUORIGIOCO – OFF-SIDE

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo prima di tutto il club [S.C. Real Tripolitania](#) per il grande lavoro svolto per la redazione delle Regole del Calcio Miniaturizzato (edizione 2019) .

inoltre

Ringraziamo per la disponibilità la Zeugo – Edilio Parodi per le regole di base che abbiamo utilizzato per la parte introduttiva (parti indicate da lettere A, B, C, etc…) .



Si tratta delle “Regole di gioco” che si trovano nella Scatola base Zeugo.

Abbiamo effettuato delle modifiche per semplificare l’apprendimento e rendere compatibili questi regolamenti con il Regolamento ufficiale FISCT/FISTF che ovviamente resta quale punto di riferimento principale.

Per completezza evidenziamo quali sono le “Regole Calcio Miniaturizzato” che NON abbiamo seguito: in particolare i capitoli 11 e 12 e alcuni paragrafi sparsi , ovvero i numeri di paragrafo mancanti.

Ringraziamo inoltre OPES - Settore Nazionale Subbuteo per il continuo sostegno alle iniziative di promozione del gioco, specialmente nei confronti dei più giovani.

www.leganazionalesubbuteo.it



Massimo Balestrieri

vedi www.calciomininatura.it/referenze-massimo-balestrieri/

0.1. Campo da gioco

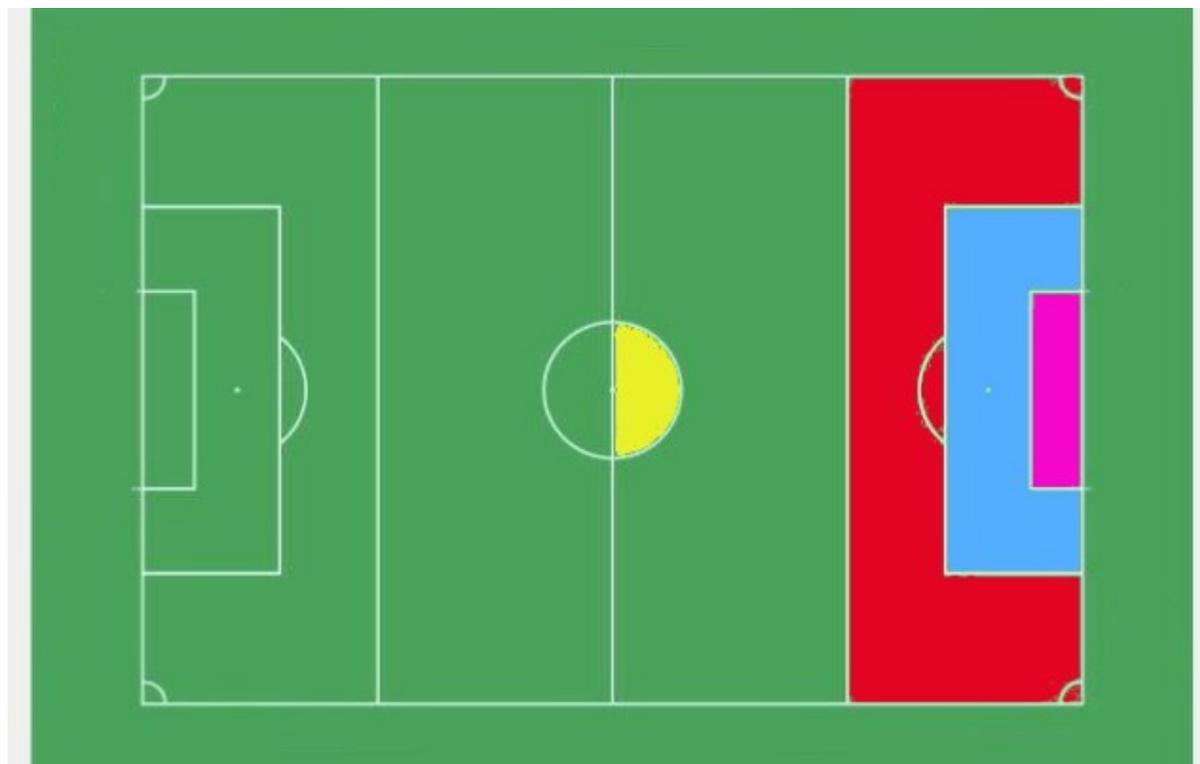
Panno verde: area di gioco formato dal Campo di gioco + la zona del panno oltre le linee perimetrali;

Campo o terreno di gioco tradizionale: area delimitata dalle linee perimetrali.

Ogni metà campo di gioco è formato da:

- a) Area di porta (rosa);
- b) Area di rigore (azzurro);
- c) Cerchio di centrocampo (giallo);
- d) Area di tiro (rosso) ;
- e) Quarto di Centrocampo (verde) .

Il campo tradizionale puo' essere realizzato in tessuto o altri materiali (vedi articoli in www.calciomininatura.it su scelta, montaggio e preparazione del campo). L'ingombro totale è circa 150 x 100 cm.



Campo Regolamentare

Campo o terreno di gioco compatto Zeugopitch: area delimitata dalle linee perimetrali.

Ogni metà campo di gioco è formato da:

- a) Area di porta (rosa);
- b) Area di rigore (azzurro);
- c) Cerchio di centrocampo (giallo)
- d) Area di tiro = metà campo escluso cerchio di centrocampo (rossa + azzurro + rosa).



Campo Compatto

Nei **Tornei Calcio Tavolo per Bambini** si usa solitamente il campo compatto Zeugopitch. E' realizzato in materiale "autostendente", quindi viene appoggiato su un panno e non è necessario "stenderlo" come per il campo in panno. L'ingombro totale è circa 110 x 70 cm.

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

Linea di tiro: linea presenti sul tradizionale campo di gioco Subbuteo fra l'area di rigore e il centro campo. Nel campo "Compatto" coincide con la metà campo.

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

Le porte : consigliamo, quando è possibile, di fissare comunque le porte al tavolo di gioco con viti, chiodi o altro materiale. Nei Tornei di solito si usano porte di metallo fissate al tavolo di gioco.

Nel caso che le porte non siano fissate, il portiere viene schierato facendo passare la sua asticciola fra la rete e la base della porta in modo da poterla manovrare da dietro la porta stessa e 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 la porta fermo e in posizione corretta .

0.2. Indicazioni generali

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

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

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

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

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

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

0.3. Squadre consentite

Nei Tornei **Calcio Tavolo per Bambini o Principianti** consigliamo di utilizzare esclusivamente Squadre Zeugo con basi piatte.

Le Squadre sono formate da

- un Portiere con asticciola
- 10 miniature di calciatori (+ una riserva in caso di danneggiamento)
- un Portierino (miniatura di colore diverso dai calciatori , solitamente preso da un'altra squadra)



Non è consentito modificare o alterare in alcun modo le Squadre Zeugo.

E' consentito decorare/ colorare l'omino delle Squadre Zeugo e/o il dischetto.

Prima della partita e nell'intervallo è consentito lucidare le basi delle miniature, ad esempio con il Pronto Legno o altro prodotto simile comunemente disponibile sul mercato.

Non è consentito utilizzare come lucido prodotti speciali o pericolosi per la salute oppure che possano danneggiare la superficie del campo.

Ovviamente a casa o al proprio club si possono seguire queste "Regole" ma utilizzare miniature di altro tipo/marca.



1. COLPO A PUNTA DI DITO

1.1 Definizione di colpo “a punta di dito”: per “colpo a punta di dito” si intende ciascun tocco dato da un giocatore alla base di una miniatura tramite l’unghia del dito. Questo può avvenire per “calciare” la palla (attaccante) oppure per effettuare una mossa (ad esempio difensiva).



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

1.3 Colpo “a punta di dito” NON corretto: il giocatore non può effettuare un colpo a punta di dito utilizzando altre dita diverse da medio o indice, come ad esempio il dito pollice. Il giocatore non può effettuare un colpo a punta di dito utilizzando altre parti del dito che non sia l’unghia, come ad esempio il polpastrello oppure la parte laterale del dito stesso.

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

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

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

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

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

“Braccio, mano, dito, miniatura, palla devono trovarsi allineati nella direzione in cui vogliamo tirare la palla”



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

giocatore possono essere anche in movimento. Il movimento del dito indice (o medio) che colpisce la miniatura al volo deve essere prevalente rispetto al movimento del braccio.

1.10.1 Fallo di gioco commesso dal giocatore in possesso palla quando la palla è in gioco: quando la palla è in gioco, il giocatore in possesso palla che, nell'eseguire un colpo a punta di dito, infrange le regole dettate negli artt. da 1.3 a 1.8, commette fallo di gioco, punibile con un calcio di punizione indiretto, anche se commesso dentro l'area di tiro o di rigore, dal punto dove è stato eseguito il colpo "a punta di dito" irregolare.

1.10.2 BACK commesso dal giocatore non in possesso palla: quando la palla è in gioco, il giocatore non in possesso palla che, nell'eseguire un colpo a punta di dito "di marcatura" infrange le regole dettate negli artt. da 1.3 a 1.8, commette "BACK!" e l'arbitro riposiziona la miniatura dove era prima del colpo a punta di dito irregolare.

1.12 Tocco con il dito, con la mano o con il braccio della palla o della miniatura

avversaria: il giocatore prima, durante e dopo l'esecuzione di un colpo a punta di dito, non può toccare con il dito, con la mano o con il braccio, anche involontariamente, la palla o una qualsiasi miniatura avversaria ferma sul campo di gioco. Tale fallo di gioco sarà punibile.

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

Guarda i VIDEO su <https://www.calcioinminiatura.it/1-colpo-a-punta-di-dito/>

2. ARBITRO

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

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

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

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

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



A. 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 uno o due miniature vicino al centro del campo, accanto alla palla.

Nessuna miniatura avversaria deve trovarsi all'interno del cerchio di centrocampo.

La miniatura che dà via al gioco, con tocco regolare a punta del dito, non può giocare la palla finché la stessa non viene giocata / toccata da un'altra miniatura della sua squadra.

La squadra in possesso della palla ha diritto ad un massimo di tre tocchi consecutivi per miniatura.

Una squadra è in possesso di palla e ha diritto a giocare la palla 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 miniatura avversaria;
- si commette un fallo ad esempio con un tocco irregolare (vedi capitolo relativo);



B. Possesso della palla (attacco)

La squadra in possesso della palla (attaccante) 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 (difesa) può solamente eseguire tocchi a punta di 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 la palla o un'altra miniatura l'arbitro dichiara "BACK!" e in alcuni casi "Fallo!" ([vedi E](#)).

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 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).

C. Tiro in porta e segnatura del Goal

Il Campo di gioco Classico presenta una linea davanti all'Area di Rigore che delimita l'Area di Tiro.

Nel Campo di Gioco Compatto l'Area di Tiro è la metà campo, escluso il cerchio di centrocampo.

Il tiro in porta può essere eseguito solamente se la palla si trova interamente nell'Area di Tiro avversaria.

Se si segna un goal tirando con la palla non interamente in Area di Tiro , il goal non è valido e si assegna rimessa dal fondo alla difesa.

L'attaccante al momento del tiro non è obbligato ad attendere il piazzamento del portiere.

Si possono segnare anche goal con colpo a punta di dito "al volo" , ovvero con palla in movimento.

Il portiere prima del tiro deve stare fermo o può muoversi molto lentamente.

Il goal è valido se la palla oltrepassa interamente la linea di porta.

In figura solo la palla bianca ha passato interamente la linea di porta: da sopra si vede un po' di verde del campo.

Negli altri casi (rosso, arancione, giallo) non è goal.

Se il portiere para toccando la palla , ne acquisisce il possesso.

Se nel calciare in porta il tiro non è un colpo a punta di dito regolare oppure l'attaccante tocca con la mano altre miniature , oppure



commette una qualsiasi altra irregolarità prima, durante o dopo il tiro , il goal non è valido e si assegna calcio di punizione alla difesa.

D. Palla fuori dal Campo

Se la palla esce interamente dal campo il gioco verrà interrotto e si riprenderà con una rimessa laterale, oppure una rimessa dal fondo , oppure un calcio d'angolo, che sarà a svantaggio della squadra dell'ultima miniatura che ha toccato la palla.

Se la palla esce da un quarto diverso da quello in cui è stata calciata la rimessa in gioco sarà a svantaggio di chi ha calciato.



RIMESSA LATERALE

L'arbitro piazza la palla sulla riga laterale nel punto in cui è uscita.

Il giocatore che deve battere (attaccante) prende una miniatura con le mani e la piazza vicino alla palla interamente fuori del campo.

Quindi può effettuare un colpo a punta di dito per fare il piazzamento di un'altra miniatura.

Il difensore può effettuare un colpo a punta di dito per fare il piazzamento di una propria miniatura.



L'attaccante può battere.

Se la palla viene calciata in un quarto NON adiacente a quello della battuta, il possesso palla passa all'avversario.

In tutti i casi non si può segnare né goal, né autogoal direttamente sulla rimessa laterale.

CALCIO D'ANGOLO

Se la palla esce dalla linea di fondo e la rimessa è a favore della squadra che in quell'area è in posizione di attacco, si batte un calcio d'angolo.



La palla si pone nella lunetta dalla parte dove è uscita.

L'attaccante sceglie una miniatura con cui battere.

L'attaccante può muovere con colpo a punta di dito 3 altre miniature.

La difesa può muovere con colpo a punta di dito 3 miniature.

Non si può segnare autogoal direttamente sul calcio d'angolo.

RIMESSA DAL FONDO

Se la palla esce dalla linea di fondo e la rimessa è a favore della squadra che in quell'area è in posizione di difesa si batte una rimessa dal fondo.

La palla si pone in un punto qualsiasi dell'area di porta.

L'attaccante sceglie una miniatura per battere.

L'attaccante può piazzare con le mani tutte le altre proprie miniature.

Il difensore può piazzare con le mani tutte le proprie miniature (almeno a 2 cm di distanza da quelle dell'avversario).



Con una rimessa dal fondo la palla può essere calciata in qualsiasi parte del campo.

In tutti i casi non si può segnare né goal, né autogoal direttamente sulla rimessa.

E. Il Fallo e il BACK in breve

Se una miniatura colpisce un'altra miniatura ci sono delle situazioni in cui si punisce col Fallo oppure l'arbitro dichiara "BACK!".

Se una miniatura in fase di attacco colpita a punta di dito, colpisce un'altra miniatura prima della palla commette un fallo.

Se una miniatura in fase di attacco colpita a punta di dito, colpisce un'altra miniatura e NON colpisce la palla l'arbitro dichiara "BACK!".

Se una miniatura in fase di mossa difensiva, colpita a punta di dito, colpisce un'altra miniatura con la palla in movimento commette un fallo.

Se una miniatura in fase di mossa difensiva, colpita a punta di dito, colpisce un'altra miniatura con la palla ferma l'arbitro dichiara "BACK!".

Se un giocatore in attacco durante il gioco tocca con le mani la palla o una miniatura commette fallo.

Se un giocatore in difesa durante il gioco tocca con le mani la palla o una miniatura l'arbitro dichiara "BACK!".

Non commette fallo la miniatura in possesso di palla che prima di toccare un'altra miniatura colpisce regolarmente la palla.

Se l'arbitro dichiara "BACK!"

Se un giocatore commette "BACK", l'arbitro ferma il gioco e chiede all'avversario se vuole "il vantaggio", altrimenti riposiziona le miniature e la palla come si trovavano prima del BACK.

Se un giocatore commette fallo questo è punibile con un calcio di punizione che può essere:

- Di rigore, quando il fallo viene commesso nella propria area di rigore
- Di punizione indiretto in tutte le altre parti del campo. In questo caso chi batte potrà soltanto passare la palla ad un'altra miniatura



In occasione dei calci di punizione diretti entrambe le squadre hanno diritto ad eseguire 1 movimento a punta di dito di piazzamento. La squadra in attacco muove per prima.



Prima del calcio di rigore tutte le miniature devono essere poste fuori dell'Area compresa la lunetta.

In area resta solo la miniatura che batte il calcio di rigore.

Il portiere deve stare fermo sulla linea di porta.

Al fischio dell'arbitro l'attaccante calcia il rigore e solo in quel momento il portiere può muoversi.

In caso di movimento anticipato si ribatte.

3. DURATA DEGLI INCONTRI E INIZIO DEL GIOCO

3.1 Le partite si giocano in due tempi di 15 (oppure 10) minuti ciascuno e cambio campo obbligatorio a fine primo tempo. L'intervallo tra i due tempi è circa 3 minuti (si consiglia di lucidare le basi).

Nella fase ad eliminazione diretta, in caso di parità, si procede ai Tiri Piazzati (vedi seguito).



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

3.3 Procedura prima del calcio d'inizio: La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio. La squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il calcio d'inizio oppure battere nel secondo tempo.



3.4 Calcio d'inizio Il calcio d'inizio è un modo di cominciare o riprendere il gioco. La squadra che batte il calcio d'inizio schiera una o due miniature vicino al centrocampo, accanto alla palla. Nessuna miniatura del giocatore avversario deve trovarsi all'interno del cerchio di centrocampo. La miniatura prestabilita per dare il calcio d'inizio deve effettuare un solo tocco alla palla e non può effettuare alcun movimento finché la stessa non venga colpita da un'altra miniatura.

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

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

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

4. PALLA NON IN GIOCO, PALLA IN GIOCO



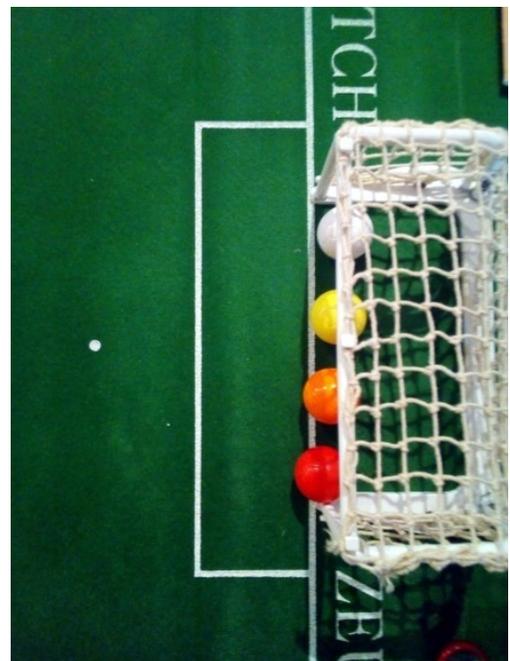
4.1 Palla non in gioco: La palla non è in gioco quando ha interamente superato la linea di porta o le linee perimetrali (linee laterali o di fondo campo) come indicato .

La palla non è altresì in gioco quando il gioco stesso è stato interrotto dall'arbitro.

Nelle foto solamente la palla bianca ha superato interamente la linea bianca, e dall'alto si vede un pochino di verde del campo.

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

4.3 Dubbio su palla in gioco o non in gioco: Qualora la palla sia ferma e vi sia il dubbio se la stessa palla sia in gioco o non sia in gioco (come da quarto esempio in Figura), su iniziativa propria o anche su richiesta di uno o di entrambi i giocatori, l'arbitro, fermato il tempo di gioco, deve effettuare il controllo della reale posizione della palla ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall'alto.



In tal caso l'arbitro non ha potere discrezionale nella considerazione della posizione della palla ma la sua decisione si deve basare solo sulla oggettiva posizione di questa.

5. POSSESSO DELLA PALLA

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

Se la palla tocca contemporaneamente due miniature avversarie tra loro, il possesso rimane alla squadra che ne aveva precedentemente il possesso.

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

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

5.4 La miniatura della squadra in possesso palla che abbia colpito la palla a seguito del terzo tocco a punta di dito consecutivo non può effettuare alcun altro movimento finché la palla stessa non venga toccata o colpita a punta di dito da un'altra miniatura della propria squadra. In caso di infrazione viene fischiato fallo e assegnato un calcio di punizione per quarto tocco.

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

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

6. MOVIMENTI DELLE MINIATURE

6.1 I movimenti delle miniature possono essere:

6.1.1 movimenti offensivi per colpire la palla, effettuati con colpi a punta di dito, a palla in gioco, da miniature appartenenti alla squadra in possesso palla;

6.1.2 movimenti difensivi , effettuati con colpi a punta di dito , a palla in gioco, da miniature appartenenti alla squadra NON in possesso palla (“marcature”);

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

6.2 Riposizionamenti. Le miniature possono inoltre essere riposizionate con le mani solo per:

- tutte , per il calcio di inizio
- tutte, per la battuta da centrocampo dopo segnatura di un goal
- tutte, per rimessa dal fondo
- quelle da spostare dall’area di rigore per battere un calcio di rigore
- la sola miniatura che batterà il fallo laterale, la punizione, il rigore, il calcio d’angolo

Negli altri casi sempre solo con colpi a punta di dito.

7. MOVIMENTI OFFENSIVI DELLA SQUADRA IN POSSESSO PALLA

7.1 Il giocatore con la squadra in possesso palla può effettuare, a palla in gioco, solo colpi a punta di dito per tentare di colpire la palla con una qualsiasi delle sue miniature.

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

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

8. FALLO COMMESSO DA UNA MINIATURA DELLA SQUADRA IN POSSESSO PALLA – FALLO IN ATTACCO

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

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

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

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

8.2.1 colpisca una miniatura avversaria , prima di toccare la palla. Se invece colpisce la miniatura avversaria ma NON la palla l’arbitro dichiarerà “BACK!” ([vedi E](#)).

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

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

- a) calcio di rigore, se il contatto avviene dentro l’area di rigore;
- b) calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

10. MOVIMENTI DIFENSIVI DELLA SQUADRA NON IN POSSESSO PALLA

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

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

10.3 NON commette “fallo” la miniatura non in possesso palla che, durante un proprio movimento “di marcatura” (ferme restando le regole previste per un regolare colpo a punta di dito di cui al precedente art. 1) colpisca una miniatura avversaria o la palla stessa quando queste non sono in movimento.

In questo caso l'arbitro dichiara “BACK!” ([vedi E](#)), ferma il gioco e chiede all'attaccante se vuole che le miniature siano riposizionate come erano prima della mossa difensiva.

10.4 commette “fallo” la miniatura non in possesso palla che, durante un proprio movimento “di marcatura” colpisca la palla oppure una miniatura avversaria che è in movimento sul campo di gioco;

10.5 Il fallo per mosse “di marcatura” è sanzionato, in analogia a quanto previsto nel precedente art. 8.3, nel seguente modo:

- a) piazzato dal dischetto del calcio di rigore, se il contatto (con la palla o con la miniatura avversaria) avviene dentro la propria area di rigore;
- b) calcio di punizione indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

13. IL PORTIERE: PORTIERE CON ASTICCIOLA E PORTIERINO

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



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

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

- a) toccando esso stesso la palla
- b) mediante l'utilizzo del "portierino"



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

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

13.6 Equiparazione del "portierino" a una qualsiasi miniatura: Il portierino, quando utilizzato, non è neutrale ma è equiparato a una qualsiasi miniatura in campo. Come

qualsiasi altra miniatura in campo può essere colpito a punta di dito fino a tre volte consecutive, commette e riceve falli di gioco sanzionabili e può giocare liberamente in qualunque parte del campo. Può battere rinvii da fondo campo, rinvii laterali, calci di punizione e anche calci di rigore e può di conseguenza segnare goal.

13.7 Casi di utilizzo del “portierino”: Ogni giocatore può decidere di far entrare in campo il “portierino” in ogni momento a sua discrezione quando è in possesso della palla (ad esempio dopo che il proprio portiere con asticciola ha già effettuato una prima parata).

13.9 Partecipazione attiva di uno tra portiere con asticciola e portierino con l’altro in campo: In ossequio al principio che vieta ad un giocatore di utilizzare dodici elementi della stessa squadra contemporaneamente in campo, il giocatore in difesa non può utilizzare uno tra portiere con asticciola e portierino quando anche l’altro è in campo. Se accade è da considerare fallo di gioco.

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

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

a) a gioco fermo: può prendere il portierino direttamente con le mani in qualunque parte del campo si sia posizionato e riposizionarlo oltre la linea di fondo campo;

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

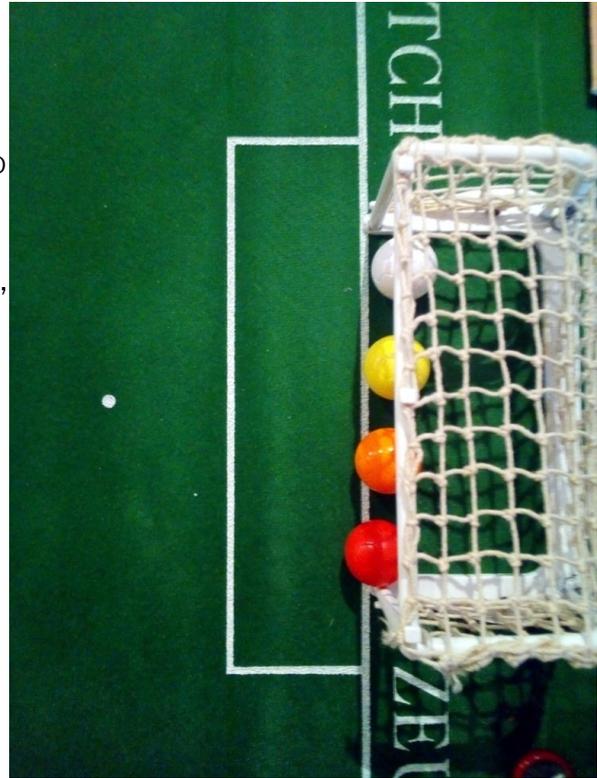
a) non la colpisce

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

In entrambi i suddetti casi, il portierino stesso deve essere obbligatoriamente lasciato sul terreno di gioco e il giocatore in difesa è costretto a giocare per cinque mosse “a porta vuota” cioè senza poter rimettere in campo il portiere con asticciola, che deve pertanto rimanere in fondo alla rete.

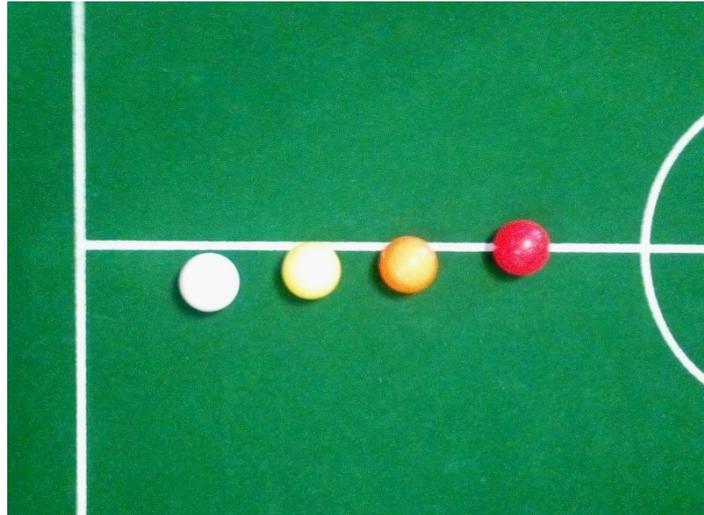
14. SEGNATURA DI UNA RETE – GOAL

14.1 Validità di un goal: Per segnare una rete (“goal”) la palla deve aver oltrepassato interamente la linea di porta. Vi deve essere cioè luce tra la linea di porta e la palla. Nel caso in cui la palla è ferma e vi è il dubbio se non abbia oltrepassato interamente la linea di porta, anche su richiesta di uno o entrambi i giocatori, l’arbitro dovrà fermare il tempo di gioco e controllare la posizione della palla, ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall’alto. Nel caso in cui la palla, non abbia oltrepassato interamente la linea di porta l’arbitro non potrà convalidare il gol, ma considerare la palla ancora in gioco.



14.2 Validità di un tiro in porta: Un tiro in porta è valido, e l’eventuale goal può essere convalidato, solo se effettuato con la palla che si trovi interamente all’interno dell’area di tiro.

14.4 Nel caso in cui la palla è ferma e vi è il dubbio se si trovi all’interno della linea di tiro, anche su richiesta di uno o entrambi i giocatori, l’arbitro dovrà fermare il gioco e controllare la posizione della palla, ponendosi con prospettiva esclusivamente in perpendicolare dall’alto.



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

14.6 Se la palla trovandosi non completamente all’interno 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. Non è goal nemmeno se il portiere volontariamente o involontariamente la devia.

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

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

14.9 Se il portiere con asticciola (in possesso palla) nel controllare il pallone lo trascina dentro la propria porta è autogol.

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

14.11 Se la palla da qualsiasi parte del campo (ma non nella propria area di tiro) è calciata verso la propria porta e finisce in rete NON è autogol ma Calcio d’angolo per l’avversario.

14.12 L’attaccante non è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto alla parata, né ad attendere che la difesa esegua il movimento difensivo prima di tirare in porta.

15. CALCIO DI RINVIO DA FONDO CAMPO

15.1 Il calcio di rinvio da fondo campo è accordato a favore della squadra in difesa quando la palla, calciata da una miniatura della squadra in attacco, supera interamente la linea di fondo campo.

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

15.3 Prima della battuta del rinvio da fondo campo, entrambi i giocatori possono piazzare a piacimento sul campo di gioco le proprie miniature, prendendole con le mani. Per primo posizionerà le proprie miniature il giocatore in battuta, poi l'altro (ad una distanza minima di 2 cm).

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

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

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

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

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

comunque valido il goal segnato lanciando la palla in area di tiro e quindi facendo un successivo regolare tiro “al volo”.

16. CALCIO D'ANGOLO – “CORNER”

16.1 Il calcio d'angolo (“corner”) viene assegnato a favore della squadra attaccante quando la palla supera interamente la linea di fondo campo nelle seguenti circostanze:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

16.5 Non commette fallo la miniatura che, durante un colpo di piazzamento a gioco fermo, tocca una miniatura avversaria. In tal caso si tratta di BACK e si riposizionano le miniature come erano inizialmente ([vedi E](#)).

16.6 Al momento della battuta del corner nessuna miniatura avversaria può trovarsi a meno di nove centimetri dalla palla (eventualmente l'arbitro provvede ad allontanarla).

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

17. RIMESSA LATERALE

17.1 La rimessa dalla linea laterale viene assegnata quando la palla supera interamente la linea laterale del campo.

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

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

17.4 Se una miniatura della squadra con possesso palla manda la palla fuori dalle linee laterali e la palla stessa viene deviata, durante il tragitto, per ultima, da una miniatura avversaria, la rimessa è a favore della squadra che ha calciato. Questo non avviene se la palla esce da un quarto di campo non adiacente a quello in cui è stata calciata inizialmente.

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

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

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

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

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

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

17.6 Non commette fallo la miniatura che, durante il colpo di piazzamento a gioco fermo, tocca, anche spostandola, una miniatura avversaria. In tal caso si tratta di BACK e si riposizionano le miniature dove erano ([vedi E](#)).

17.7 Il giocatore che effettua la rimessa laterale può chiedere all'arbitro il rispetto della distanza di 4 cm. L'arbitro dovrà in tal caso allontanare le miniature avversarie alla distanza di 4 cm dalla palla.

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

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

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

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

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

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

18. CALCIO DI PUNIZIONE

18.1 Il calcio di punizione è sempre indiretto (di seconda)

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

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

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

18.2.3. la squadra in attacco può effettuare **un colpo di piazzamento** a punta di dito.

18.2.4. la squadra in difesa può effettuare **un colpo di piazzamento** a punta di dito.

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

18.2.6 Non commette fallo la miniatura che, durante un colpo di piazzamento a gioco fermo, tocca una miniatura avversaria. In tal caso si tratta di BACK e si riposizionano le miniature come erano inizialmente ([vedi E](#)).

18.3 Sulla punizione la squadra attaccante NON può segnare goal.

18.6 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.

19. CALCIO DI RIGORE

19.1 Un calcio rigore viene accordato a favore di una squadra in attacco nel caso in cui la squadra in difesa (sia con possesso di palla sia con movimento “di contrasto”) commetta un fallo nella propria area di rigore, colpendo una miniatura avversaria mentre la palla è in movimento.

Se invece colpisce palla o miniature durante un movimento difensivo NON è Calcio di Rigore ma BACK ([vedi E](#)).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

20. DETERMINAZIONE DEL VINCITORE IN CASO DI PARITA' : TIRI PIAZZATI

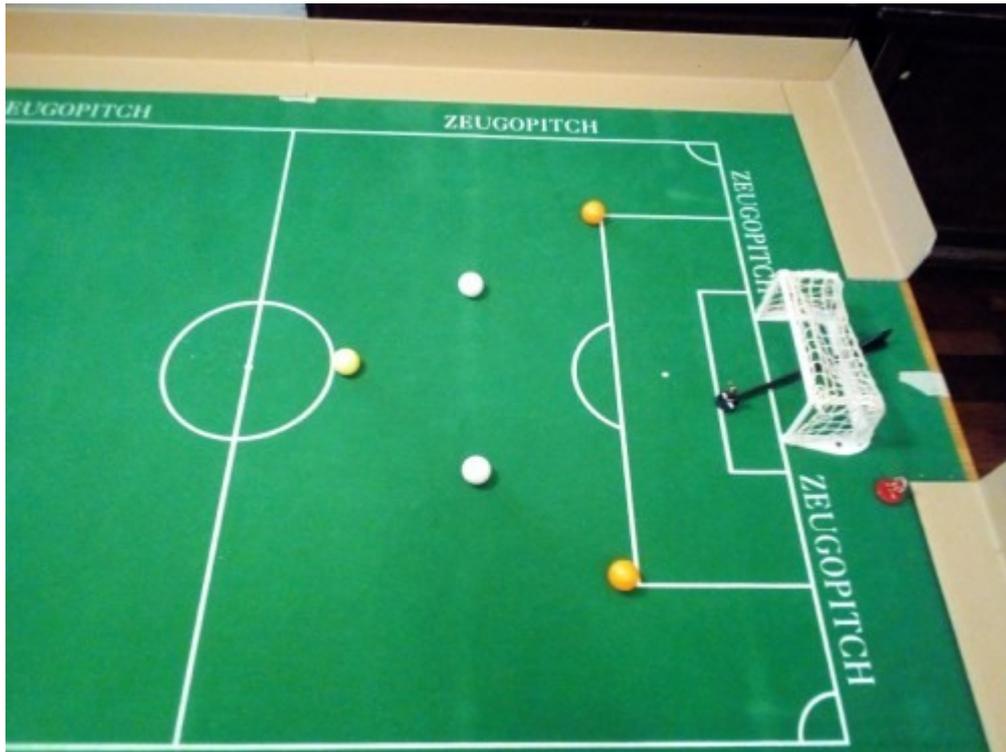
20.1 Per determinare il vincitore in caso di parità , si ricorre ai Tiri Piazzati.

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

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



Tiri piazzati su Campo Standard (rosso, arancio, giallo, marrone, bianco)



Tiri piazzati su Campo Compatto

20.4 I Tiri Piazzati si battono dalle posizioni riportate in foto.

Dalla destra del portiere a sinistra.

20.5 Dopo che la miniatura incaricata al tiro ha toccato la palla, anche se in maniera lievissima, il tiro si intende battuto e il giocatore in battuta non può effettuare un secondo tiro consecutivo.

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

9. FUORIGIOCO – OFF-SIDE

Il Fuorigioco non è applicato nei Tornei per Bambini

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

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

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

- a) quando NON si trova interamente nell'area di Tiro avversaria;
- c) quando, trovandosi nella metà del terreno di gioco avversaria, è in linea con la penultima miniatura della squadra in difesa
- d) quando riceve direttamente la palla su calcio di rinvio, rimessa dalla linea laterale o su calcio d'angolo.

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

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

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

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

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

9.6.2 Quando la palla è in movimento non si può fare mossa di rientro dal fuorigioco.

9.6.4 Fuorigioco di rientro: La miniatura, dopo il colpo di rientro dal fuorigioco, non può giocare la palla. Il tocco successivo lo può fare solo un compagno di squadra, altrimenti commette fallo;

9.7 Mossa difensiva : Quando un giocatore rimette in posizione regolare una propria miniatura in fuorigioco, la difesa avversaria ha diritto ad una mossa difensiva sul giocatore rimesso dal fuorigioco.

9.9 Fallo di fuorigioco: Una miniatura della squadra attaccante che si trova in posizione di fuorigioco commette infrazione e deve essere punita solo se, a giudizio insindacabile dell'arbitro, nel momento in cui un'altra miniatura della propria squadra gioca la palla, la miniatura attaccante si trova in uno stato di fuorigioco e la palla oltrepassa il l'ultimo difensore (portiere escluso).

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