

# Regole di Gioco Burla Subbuteo

"Le Regole Viareggine del Calcio Tavolo Subbuteo con anticipo".

Rev. 03 - Novembre 2022



Autori: Massimo Balestrieri - Gian Luca Tofanelli

# 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](http://www.calcioinminiatura.it), **il nostro sito dedicato alla diffusione del gioco**. Quello che trovi in queste righe è DIVERSO.

Le "Regole Viareggine" erano una rielaborazione delle vecchie "**Regole per Esperti**" originali Subbuteo del 1974 che a sua volta furono rielaborate in occasione dei Mondiali di Calcio del 1978 (fu una proposta di modifica che non ebbe seguito a quel tempo a livello agonistico).

Sono le Regole che oggi utilizziamo nei Tornei del **Burla Subbuteo Club di Viareggio**, e che i fondatori del Club utilizzano da oltre 40 anni.

In questo documento trovi una versione attuale, adattata al Regolamento del Calcio Tavolo moderno.

**La piu' grande differenza rispetto ad altri gruppi di regole tradizionali o moderne è la grande velocità di gioco dovuta all'introduzione della regola "palla in movimento = palla di tutti", ovvero la possibilità di intercettare la palla con una giocata di "anticipo".**

La lettura è divisa in "Regole in breve" (0,1,2, A - E) e poi "Approfondimenti" (3, ... 15).

Ovviamente per partecipare ai Tornei agonistici ufficiali dovrai imparare le Regole di gioco FISTF / FISCT, che sono differenti da queste.

Per informazioni scrivere a [burlasubbuteo@gmail.com](mailto:burlasubbuteo@gmail.com)

Massimo Balestrieri

[www.calcioinminiatura.it/referenze-massimo-balestrieri/](http://www.calcioinminiatura.it/referenze-massimo-balestrieri/)



# LE REGOLE IN BREVE

## 0.1. Campo da gioco

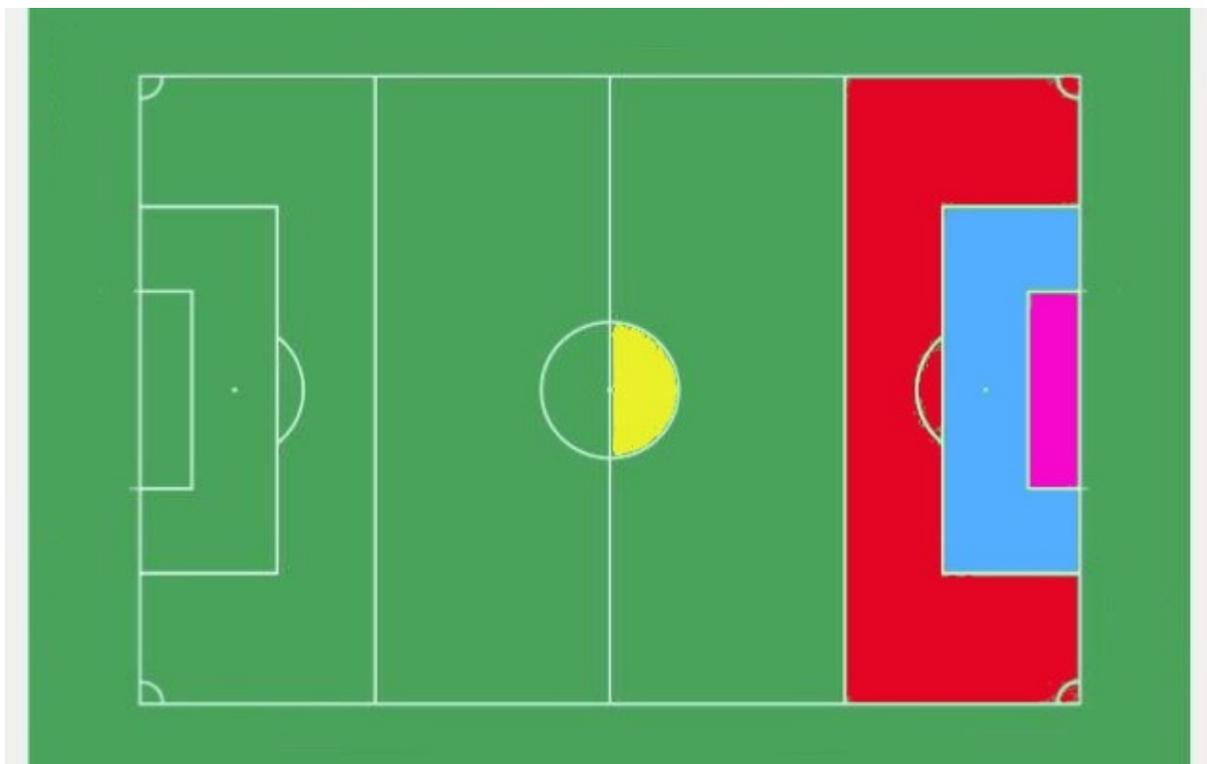
**Panno verde:** area di gioco formato dal Campo di gioco + la zona del panno oltre le linee perimetrali;

**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) .

L'ingombro totale è circa 150 x 100 cm.



Campo Regolamentare

## 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 **Burla Subbuteo** consigliamo di utilizzare Squadre con basi tonde originali Subbuteo oppure prodotte come replica.

Le Squadre sono formate da

- un Portiere con asticciola
- 10 miniature di calciatori (+ eventuali riserve 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.

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

Deve essere concordato in precedenza se prima della partita e nell'intervallo è consentito lucidare le basi delle miniature.

# 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 (può eventualmente appoggiarla sul bordo del tavolo di gioco).

**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 delle miniature avversarie.

Dichiarato con quale miniatura intende tirare, può eventualmente spostare di al max 2cm le altre proprie miniature (che non tirano), se di impedimento ad effettuare il colpo a punta di dito. Non può spostare quelle dell'avversario.

**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.

**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 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.

## 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);
- l'avversario intercetta la palla con una giocata di "anticipo".

## 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 (a parte regola 1.7) .

Quando la palla è stata colpita e finchè è in movimento ogni giocatore puo' tentare **un solo colpo al volo** per intercettarla.

1. Se la miniatura colpisce una miniatura avversaria e non la palla, il fatto non è punibile.
2. Se la miniatura colpisce la palla il giocatore entra in possesso della palla (e finchè la palla è in movimento l'avversario puo' tentare a sua volta di intercettarla).
3. Se la miniatura colpisce una miniatura avversaria e poi la palla è "Fallo!" (vedi E).
4. Se la miniatura colpisce una miniatura della stessa squadra e poi la palla il fatto non è punibile.
5. Se la miniatura colpisce la palla quando questa è già ferma , si chiama il BACK! (vedi E) e il giocatore NON ne acquisisce il possesso.

Quando la palla si trova in Area di tiro, la squadra che è in difesa , se non è in possesso di palla , può eseguire un tocco a punta di dito di piazzamento, alternato a quelli eseguiti dalla squadra in attacco in possesso di palla (anche se la palla è ferma).

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 il fatto non è punibile.

La regola del vantaggio, quando è possibile, può essere richiesta dal giocatore che ha subito il fallo o il BACK! (vedi E).

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 presenta una linea davanti all'Area di Rigore che delimita l'Area di Tiro.

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 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 oppure durante un anticipo 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.

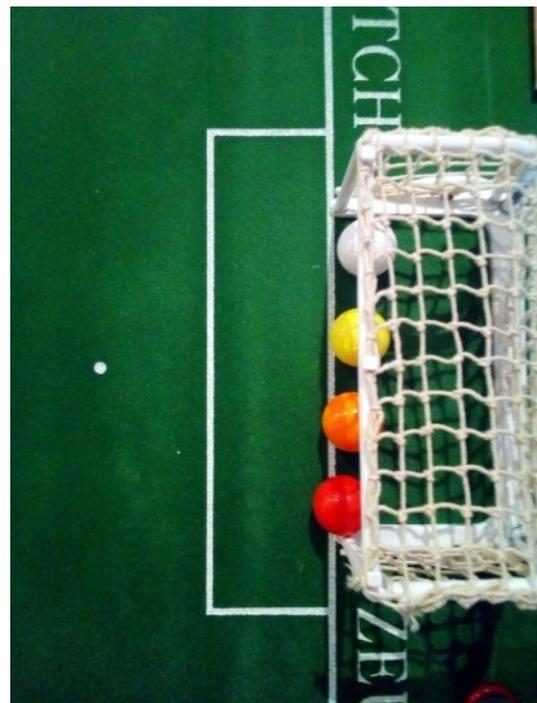
In figura solo la palla bianca ha passato interamente la linea di porta: da sopra si vede un po' di verde del campo.

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.

Non si può fare goal con una miniatura che si trovi nella propria metà campo (ovvero tirando direttamente dalla 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 una metà di campo diversa da quella in cui è stata calciata (quadrante), 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.

**Se invece dichiara "Non muovo", la difesa non può fare la "mossa difensiva" e l'attaccante non deve attendere per battere.**

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

**Al momento della battuta della rimessa nessuna miniatura avversaria può trovarsi a meno di 4 cm dalla palla (eventualmente l'arbitro provvede ad allontanarla).**



L'attaccante può battere la rimessa.

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.

Se invece dichiara "Non muovo", la difesa non può fare le 3 "mosse difensive" e l'attaccante non deve attendere per battere.

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

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

Al momento della battuta del corner nessuna miniatura avversaria può trovarsi a meno di 9 cm dalla palla (eventualmente l'arbitro provvede ad allontanarla).

## 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 una miniatura avversaria 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, il fatto non è punibile.

Se una miniatura in fase di mossa difensiva, colpita a punta di dito, colpisce un'altra miniatura, l'attaccante può chiedere BACK.

Se un giocatore in attacco durante il gioco tocca con le mani la palla in movimento o una miniatura in procinto di colpire la palla commette "Fallo!".

Se un giocatore in difesa durante il gioco tocca con le mani la palla ferma o una miniatura, il fatto non è punibile.

Se un giocatore in difesa durante il gioco effettua un tentativo di anticipo con la palla ferma, che la colpisca o meno, l'arbitro comunque 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 diretta quando il fallo viene commesso nella propria area di tiro. In questo caso la squadra in difesa ha la facoltà di piazzare precedentemente una barriera (vedi seguito).

- 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 2 movimenti a punta di dito di piazzamento. La squadra in attacco muove per prima.

Se invece dichiara "Non muovo", la difesa non può fare le "mosse difensive" e l'attaccante non deve attendere per battere.

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

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 a destra o sinistra, e anche in avanti.

In caso di movimento anticipato si ribatte.

# APPROFONDIMENTI

## 3. DURATA DEGLI INCONTRI E INIZIO DEL GIOCO

**3.1** Le partite si giocano in uno o 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.

Nella fase ad eliminazione diretta, in caso di parità, si procede al Tempo Supplementare di 5 minuti e poi ai Calci di Rigore.

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



**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.

In occasione del calcio di inizio la difesa non può tentare l'anticipo finché la palla non esce dal cerchio di centrocampo.

**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 già assegnati possono essere battuti a tempo scaduto.

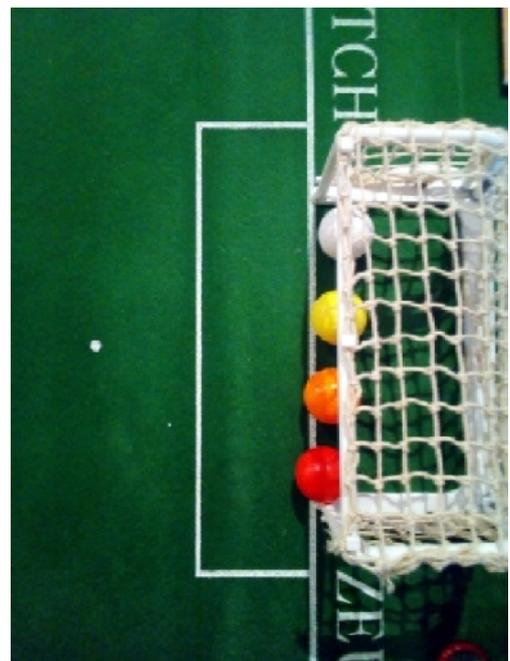
## 4. PALLA NON IN GIOCO, PALLA IN GIOCO

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

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

**4.2 Palla in gioco:** La palla è in gioco in tutti gli altri casi.

**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, 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 azzerà i colpi a punta di dito a disposizione di qualunque miniatura.

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

## 6. MOVIMENTI DELLE MINIATURE

### 6.1 I movimenti delle miniature possono essere:

6.1.1 movimenti offensivi 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 di anticipo per colpire la palla e acquisirne il possesso, effettuati con colpi a punta di dito, a palla in movimento, da miniature appartenenti alla squadra NON in possesso palla; l'anticipo può essere effettuato solamente a palla in movimento e in modo che si evitino caotiche sovrapposizioni di miniature e dita che disturbino l'avversario. si possono fare più tentativi di anticipo purché alternati a quelli dell'avversario.

6.1.3 movimenti difensivi, effettuati con colpi a punta di dito, a palla giocata in area di tiro (solo difensore), da miniature appartenenti alla squadra NON in possesso palla (“marcature”), se non si è fatto il colpo di anticipo;

6.1.4 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
- le tre miniature che formano la barriera per un calcio di punizione diretto.

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;
- f) l'avversario ha intercettato la palla in movimento e la palla si è fermata. Se la palla è ancora in movimento l'attaccante, può provare a intercettarla a sua volta.

## 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 , il fatto non è punibile.**

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

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

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

b) calcio di punizione diretto (di prima) o indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

## 9. FUORIGIOCO – OFF-SIDE

**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 e la palla entra in Area di Tiro.

Inoltre affinché sia posizione di fuorigioco è necessario che in Area di Tiro si trovi almeno un difensore (più il portiere) oppure due difensori (se il portiere non è presente).

**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. La mossa difensiva non può essere in qualsiasi direzione ma deve comunque essere un marcamento dell'avversario rientrato dal fuorigioco. Diversamente l'arbitro chiama BACK!.

**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 entra interamente in Area di tiro.

**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 entrata in Area di Tiro.

## 10. MOVIMENTI DIFENSIVI DELLA SQUADRA NON IN POSSESSO PALLA

**10.1** La squadra che non ha il possesso della palla (Difesa), quando la palla è giocata dall'attaccante nella propria Area di tiro, 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.

Ovviamente questa mossa è ammessa se non si è effettuato il tentativo di anticipo a palla in movimento.

**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 commette "BACK!"** 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.

**10.4 NON 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;

## 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

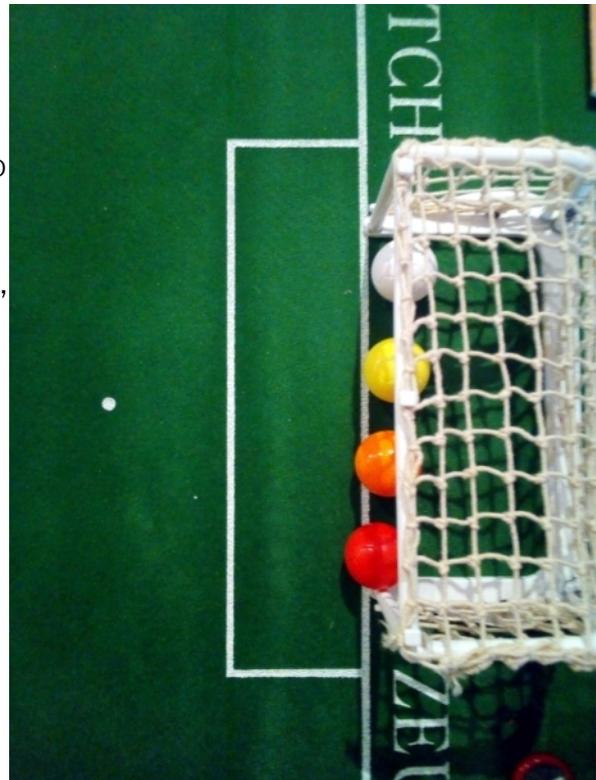
b) la colpisce, ma quest’ultima va a sua volta a colpire direttamente una miniatura avversaria.

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.

In caso di fallo o rimessa dal fondo o laterale o corner il portiere con asticciola può essere rimesso in campo.

## 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 e con la miniatura che calcia la palla che si trovi nella metà campo avversaria (ovvero non si può tirare dalla propria difesa).

**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 in 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 è calciata verso la propria porta e finisce in rete, è autogol.

Non si può fare autogol su Fallo laterale o Rimessa dal fondo, in tal caso l'avversario batte un Corner.

Non si può fare autogol se si è colpito il palo della porta avversaria e poi la palla è finita nella propria rete, in tal caso l'avversario batte un Corner.

**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. DISPOSIZIONE FINALE

Per tutto quanto non espressamente indicato nel presente documento, in caso di dubbio, valgono le Regole di gioco FISTF / FISCT attualmente in vigore, ovvero

**"Regolamento di gioco Calcio da tavolo -  
Versione 5.2 del 1 Settembre 2016".**

