

# Regolamento di gioco Subbuteo tradizionale

Rev. 2.1 (09-2017)



# SOMMARIO

---

<b>REGOLA 1: COLPO A PUNTA DI DITO</b>	<b>2</b>
<b>REGOLA 2: RIPOSIZIONAMENTO MINIATURE</b>	<b>3</b>
<b>REGOLA 3: DURATA INCONTRI</b>	<b>5</b>
<b>REGOLA 4: CALCIO D'INIZIO</b>	<b>7</b>
<b>REGOLA 5: GIOCO D'ATTACCO</b>	<b>9</b>
<b>REGOLA 6: GIOCO DI DIFESA</b>	<b>13</b>
<b>REGOLA 7: SEGNATURA DI UNA RETE</b>	<b>17</b>
<b>REGOLA 8: PORTIERE</b>	<b>18</b>
<b>REGOLA 9: PORTIERE DI RISERVA (PORTIERINO)</b>	<b>20</b>
<b>REGOLA 10: CALCIO DI PUNIZIONE</b>	<b>23</b>
<b>REGOLA 11: CALCIO DI RIGORE</b>	<b>25</b>
<b>REGOLA 12: FUORIGIOCO</b>	<b>27</b>
<b>REGOLA 13: RIMESSA LATERALE</b>	<b>32</b>
<b>REGOLA 14: RIMESSA DAL FONDO</b>	<b>35</b>
<b>REGOLA 15: CALCIO D'ANGOLO</b>	<b>37</b>
<b>REGOLA 16: TIRI PIAZZATI</b>	<b>39</b>
<b>APPENDICE REGOLAMENTO DI GIOCO:</b>	<b>41</b>

## Regola 1: COLPO A PUNTA DI DITO

### Definizione

Una miniatura sarà mossa posizionando il dito indice o medio di qualsiasi mano in prossimità della stessa, colpendo con l'unghia qualsiasi parte della sua base. Non è permesso toccare la parte superiore della miniatura (la figura) quando si esegue un colpo.

Le miniature non possono essere sospinte, trascinate, accompagnate, né può essere sfruttata leva o supporto con qualsiasi superficie eccetto quella di gioco.

La miniatura colpita lascerà immediatamente l'unghia del dito usato. La mano del giocatore ed il suo avambraccio non possono muoversi durante il colpo.

#### In caso di infrazione,

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

Un colpo a punta di dito sarà considerato eseguito se un giocatore ha toccato una qualsiasi parte di una qualsiasi miniatura.

### Posizione del giocatore

I giocatori, mentre giocano con una mano, possono toccare, con l'altra mano, le barriere del tavolo di gioco o la superficie di gioco all'esterno dell'area di gioco per mantenere l'equilibrio. In ogni caso, nessun giocatore può:

- Porre contemporaneamente entrambe le mani sulla o al di sopra dell'area di gioco mentre esegue il colpo, anche se la mano con cui colpisce si trova all'esterno dell'area di gioco. Ogni volta che un giocatore cambia la mano usata per giocare, deve esserci almeno un istante in cui chiaramente nessuna delle due mani è al di sopra dell'area di gioco;
- Appoggiarsi al tavolo di gioco o muoverlo in modo da destabilizzarlo

#### In caso di infrazione,

- **PUNIZIONE INDIRETTA** nel punto in cui si trovava la palla al momento dell'infrazione.

### Numero delle miniature

Ogni giocatore utilizzerà un massimo di 10 miniature in campo, un portiere e un portiere di riserva (portierino).

#### In caso di infrazione,

- **PUNIZIONE INDIRETTA dal dischetto rigore.** *Se un giocatore utilizza più di 10 miniature in campo, l'arbitro interromperà immediatamente il gioco per ridurre il numero delle stesse del giocatore che ha commesso l'infrazione per il resto dell'incontro, rimuovendo un numero doppio delle miniature in eccedenza, scegliendo quelle più vicine alla palla. Poi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara*

## Regola 2: RIPOSIZIONAMENTO MINIATURE

### *Miniature che escono dall'area di gioco ma non dalla superficie di gioco*

Una miniatura che ha superato una linea laterale senza uscire dalla superficie di gioco viene riposizionata dall'arbitro nel punto in cui è uscita.

Il giocatore ha la possibilità di lasciarla nel punto in cui si è fermata a condizione che effettui immediatamente il colpo successivo per intervenire sulla palla o per fare il marcamento difensivo. Altrimenti va riposizionata sulla linea di gioco nel punto in cui è uscita

Una miniatura che invece esca anche dalla superficie di gioco e rimasta sul tavolo di gioco senza aver toccato le barriere non viene considerata in gioco fintanto che non venga riposizionata sulla linea laterale nel punto in cui è uscita.

Una miniatura è considerata uscita dalla superficie di gioco non appena una qualsiasi parte della sua base tocca il tavolo di gioco.

Sarà eseguita la seguente procedura di riposizionamento non appena la palla si sarà fermata:

#### **Procedura da eseguire**

- L'arbitro interrompe il gioco e riposiziona le miniature coinvolte
- L'arbitro consente l'esecuzione di un eventuale marcamento difensivo non ancora effettuato
- L'arbitro darà il segnale per la ripresa del gioco

### *Miniature che rimbalzano sulle barriere ma non escono dal tavolo di gioco*

Non appena la palla si sarà fermata, una miniatura che ha rimbalzato contro le barriere sarà riposizionata dall'arbitro sulla linea di gioco, in corrispondenza del punto in cui è uscita.

Dopo aver rimbalzato contro le barriere, una miniatura non è in gioco e non può essere utilizzata nuovamente fino a quando non sia stata posizionata dall'arbitro come descritto sopra.

Dopo aver rimbalzato contro le barriere, una miniatura non può interferire con il gioco e toccare alcuna miniatura e/o la palla prima che sia stata piazzata correttamente

#### **In caso di infrazione**

- **BACK** per aver toccato una miniatura ferma e/o la palla ferma. *(Se il BACK è richiesto, l'arbitro riposiziona tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni e permetterà l'esecuzione di un marcamento difensivo non ancora effettuato. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara).*
- **CALCIO DI PUNIZIONE** dove la miniatura che ha rimbalzato ha toccato una miniatura in movimento e/o la palla in movimento.

Se una miniatura che ha rimbalzato si ferma sulla superficie di gioco ed è colpita dalla palla prima che possa essere posizionata correttamente, il possesso della palla non cambierà poiché la miniatura è considerata un oggetto neutrale

### **Miniature che escono dal tavolo di gioco**

---

A condizione che la palla sia ferma, una miniatura che è uscita dal tavolo di gioco sarà piazzata dall'arbitro sulla linea laterale sul lato dove è uscita dal tavolo di gioco, all'altezza della linea di centrocampo.

### **Miniature nell'area di porta**

---

A condizione che la palla sia ferma, una miniatura posizionata nell'area di porta, dentro la porta o che tocca le linee di detta area sarà piazzata dall'arbitro 1 mm al di fuori dell'area di porta, nell'area di rigore, perpendicolarmente alla linea di fondo.

Una miniatura che si ferma sopra la linea di porta oppure all'interno della stessa deve essere riposizionata lateralmente all'area di porta nel punto di intersezione con la linea di fondo campo rispettando il lato di campo in cui si trovava. Nel caso in cui l'angolo fosse già occupata da un'altra miniatura, la seconda miniatura sarà posizionata a fianco della prima ad una distanza di 21 mm.

### **Sollevamento delle miniature**

---

A condizione che la palla sia ferma, una miniatura sdraiata sul campo sarà rialzata dall'arbitro. Per rialzare una miniatura sdraiata sul campo, il punto di contatto della sua base con la superficie di gioco sarà utilizzato come punto fisso quando si alzerà la miniatura.

A condizione che la palla sia ferma, le miniature agganciate tra loro saranno separate e piazzate dall'arbitro a 1 mm l'una dall'altra

### **Distanza**

---

In occasione di un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa laterale, il giocatore che ha subito l'infrazione (adesso attaccante) può richiedere la "distanza" se qualsiasi miniatura del difensore è posizionata troppo vicino alla palla dopo che tutti i movimenti posizionali siano stati effettuati. In questo caso, solo le miniature del difensore saranno piazzate ad una distanza di 9 cm dalla palla.

L'arbitro allontanerà le miniature dalla palla seguendo la direzione della linea che congiunge queste alla palla. In ogni caso, le miniature non dovrebbero essere spostate al di fuori dell'area di gioco o all'interno dell'area di porta o a contatto con la linea di quest'ultima

Se, prima che le miniature siano messe a distanza, una miniatura dell'attaccante era in posizione di fuorigioco, l'arbitro allontanerà le miniature in modo che la miniatura dell'attaccante rimanga in posizione di fuorigioco.

Viceversa, se prima che le miniature siano messe a distanza, una miniatura dell'attaccante non era in posizione di fuorigioco, l'arbitro allontanerà le miniature in modo che la miniatura dell'attaccante non venga messa in posizione di fuorigioco

### **Miniature che colpiscono un palo**

---

I pali e le traverse di entrambe le porte sono considerati oggetti neutrali. Di conseguenza, quando una miniatura colpisce un palo o la traversa di qualsiasi porta, tutte le regole relative al piazzamento, al movimento, al possesso della palla ecc. vanno applicate senza prendere in considerazione il rimbalzo della miniatura contro qualsiasi palo o la traversa.

## Regola 3: DURATA INCONTRI

### *Durata dell'incontro*

---

Un incontro sarà costituito da due tempi di 15 (quindici) minuti ciascuno. Sarà comunque discrezione del COL valutare la possibilità di disputare tempi da 10 minuti anziché 15. Tale decisione dovrà essere comunicata preventivamente nel bando del torneo.

L'intervallo tra il primo e il secondo tempo sarà di 3-5 minuti. L'arbitro sarà il solo a detenere il tempo di gioco, per mezzo del proprio orologio.

E' consentita la lucidatura delle miniature durante l'intervallo.

I giocatori possono utilizzare propri dispositivi per controllare il tempo di gioco. Ciascuno di essi non dovrà interferire o disturbare l'incontro a causa del suono o della posizione. L'arbitro non darà importanza ai dispositivi dei giocatori, e ha il diritto di chiedere ai giocatori di rimuoverli se pensa che possano disturbare il gioco

### *Recupero*

---

In caso di infrazione dentro l'area di tiro (calcio di punizione diretto, back, ostruzione, back al volo) da parte di un giocatore allo scadere di una frazione di gioco, l'arbitro assegnerà la sanzione e permetterà l'esecuzione del colpo necessario per concludere l'azione in porta (colpo aggiuntivo nel caso di back al volo).

### *Sudden-death*

---

#### Competizione individuale

Se in una competizione ad eliminazione diretta il punteggio di un incontro è di parità al termine dei tempi regolamentari, sarà disputato un tempo supplementare di cinque minuti. Il tempo supplementare inizierà immediatamente dopo la fine dei tempi regolamentari con un calcio d'inizio..

L'incontro terminerà quando un giocatore segnerà una rete.

Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro sarà ancora di parità, saranno effettuati immediatamente i tiri piazzati.

Potrà essere discrezione del COL comunque la non disputa del tempo supplementare facendo disputare direttamente i tiri piazzati

### Competizione a squadre

Se in una competizione ad eliminazione diretta tra due squadre il punteggio è di parità al termine dei tempi regolamentari, la differenza reti cumulativa di tutti e quattro gli incontri determinerà il vincitore. Se il punteggio e la differenza reti cumulativa sono uguali, sarà disputato un tempo supplementare di cinque minuti su tutti e quattro i tavoli di gioco. Il tempo supplementare inizierà contemporaneamente sui 4 tavoli dopo la fine dei tempi regolamentari.

L'incontro terminerà quando uno dei giocatori sui quattro differenti tavoli di gioco segnerà una rete.

Nel caso in cui due giocatori di squadre avversarie segnino una rete quasi contemporaneamente su tavoli di gioco differenti e gli arbitri non riescano a stabilire chi ha segnato per primo, l'incontro deve proseguire.

Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro sarà ancora di parità, saranno effettuati immediatamente i tiri piazzati tra un giocatore per ogni squadra scelto dai rispettivi capitani.

## Regola 4: CALCIO D'INIZIO

### Definizione

Prima dell'inizio di una partita o del tempo supplementare, l'arbitro sceglierà un giocatore per effettuare un sorteggio tramite una moneta e il vincitore sceglierà il calcio d'inizio o il campo. Per il secondo tempo, i giocatori cambieranno campo e il calcio d'inizio sarà battuto dal giocatore che non ha iniziato il gioco nel primo tempo.

Se due giocatori schierano squadre con basi identiche o similmente colorate o dipinte, sarà effettuato dall'arbitro un sorteggio tramite una moneta e il giocatore perdente cambierà le sue miniature. In caso di sostituzione in una competizione a squadre, se il giocatore che subentra ha basi colorate in modo simile o identico a quelle dell'avversario che gioca dal primo tempo, il sostituto ha l'obbligo di cambiare le proprie miniature.

### Procedura per la battuta di un calcio d'inizio

Le miniature di ogni giocatore saranno posizionate completamente nelle loro rispettive metà campo dell'area di gioco, con il difensore che non dovrà posizionare miniature all'interno del cerchio di centrocampo o a contatto con la linea che lo delimita.

L'attaccante deve piazzare le sue miniature per primo, tranne la miniatura che batterà il calcio d'inizio. Dopo aver completato il piazzamento delle sue miniature, l'attaccante non potrà nuovamente cambiare la loro posizione e il difensore piazzerà le sue miniature come richiesto.

Al momento del calcio d'inizio ciascuna squadra deve avere almeno 3 (tre) miniature ad una distanza inferiore ai 9 cm dalla linea di centrocampo.

La palla sarà piazzata sul punto centrale del cerchio di centrocampo e, al segnale di gioco dell'arbitro, il giocatore dovrà calciare la palla in avanti, nella metà campo avversaria dalla miniatura designata.

La miniatura che ha battuto il calcio d'inizio non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- a) La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- b) Il possesso della palla è cambiato;
- c) Una rimessa laterale, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato al difensore;
- d) Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

### In caso di infrazione

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

## ***Palla in gioco / non in gioco***

---

La palla resta in gioco in qualsiasi momento dopo il calcio d'inizio, a meno che l'arbitro interrompa il gioco.

L'arbitro interromperà il gioco quando la palla ha completamente superato una linea di fondo o laterale

1. Se dopo un'infrazione la palla supera completamente una linea di fondo o laterale e il giocatore che l'ha subita richiede il "vantaggio", una rimessa laterale/calcio d'angolo/rimessa dal fondo gli deve essere assegnata, indipendentemente dalle condizioni esistenti prima che la palla uscisse.
2. Se dopo un'infrazione la palla finisce nella porta del giocatore che l'ha subita ed egli richiede il "vantaggio", una rimessa dal fondo è assegnata.
3. Se, dopo un'infrazione, la palla finisce nella porta del giocatore che l'ha provocata e il giocatore che l'ha subita richiede il "vantaggio", una rete viene assegnata a quest'ultimo.
3. L'arbitro interromperà il gioco quando è stata commessa un'infrazione e il giocatore che l'ha subita non richiede il vantaggio.

Non appena la palla si ferma, il giocatore che ha subito l'infrazione deve informare l'arbitro se intende continuare a giocare dicendo "vantaggio" oppure se accetta la sanzione assegnata.

Tuttavia, mentre la palla è in movimento, l'attaccante può continuare a giocare senza dichiarare la sua intenzione. Così facendo, l'attaccante manifesta "de facto" la sua intenzione di continuare a giocare e pertanto non può successivamente richiedere la sanzione assegnata.

1. Se il giocatore che ha subito l'infrazione richiede il vantaggio, l'arbitro non interrompe il gioco e l'attaccante non deve aspettare che il difensore esegua un marcamento difensivo non ancora effettuato, che prenda posizione dietro la porta o che prenda il controllo del suo portiere.
2. Se due o più infrazioni sono commesse in una singola occasione e il giocatore che le ha subite non richiede il vantaggio, egli ha la facoltà di scegliere quale delle infrazioni consecutive desidera che gli venga assegnata.

L'arbitro, sempre in situazione di palla ferma, interromperà il gioco anche nelle seguenti situazioni:

- a. Piazzamento e sollevamento delle miniature dell'attaccante
- b. Colpo a punta di dito limitato.
- c. Sostituzione del portiere
- d. Rimozione del portiere di riserva (portierino).
- e. Falli di gioco e condotta scorretta.
- f. Correzione della posizione del portiere.

## Regola 5: GIOCO D'ATTACCO

### *L'attaccante*

Il giocatore in possesso della palla sarà definito **attaccante**

Il possesso della palla rimarrà all'attaccante a meno che:

- La miniatura dell'attaccante colpita ha mancato la palla;
- La palla colpisce una miniatura del difensore ferma o il portiere del difensore.
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo, un calcio d'inizio o un calcio di rigore è assegnato al difensore.

Una miniatura sdraiata sul campo non può guadagnare il possesso della palla essendo considerata un oggetto neutrale;

Nel momento in cui si verifica uno degli eventi sopra descritti, il difensore diventerà attaccante e l'attaccante diventerà difensore

Se, dopo uno qualsiasi degli eventi descritti in precedenza, il possesso della palla è cambiato e una miniatura in movimento del giocatore che era attaccante prima del cambio tocca la palla o una qualsiasi miniatura ferma di uno dei due giocatori, il tocco è considerato un marcamento difensivo scorretto, anche se la miniatura era stata colpita prima del cambio di possesso. Di conseguenza, sarà sanzionato un BACK oppure un BACK AL VOLO contro il giocatore che era l'attaccante prima del "cambio".

Tuttavia, questa regola non si applica alla miniatura che ha giocato la palla per ultima prima del "cambio", a condizione che non sia stata colpita di nuovo dopo averla toccata,

Se, dopo uno qualsiasi degli eventi sopra descritti il possesso della palla è cambiato e una miniatura del giocatore che era l'attaccante prima del "cambio" è colpita da una miniatura in movimento del giocatore che era il difensore prima del "cambio", allora il tocco è considerato un marcamento difensivo scorretto commesso dal giocatore che era il difensore prima del cambio.

### **In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

### *Gioco d'attacco*

L'attaccante può giocare la palla ferma o in movimento, ma non può giocarla o tentare di giocarla con la stessa miniatura più di tre volte di seguito finché:

- La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla;
- Il possesso della palla è cambiato;
- La palla ha completamente superato una linea di fondo o laterale. Il giocatore in possesso della palla sarà definito

**In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore, e da questa rimbalza colpendo la stessa miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di riguadagnare tre opportunità consecutive di colpire a punta di dito.

Al contrario, se la palla rimbalza dal portiere del difensore sulla stessa miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso è soddisfatto e la miniatura dell'attaccante riguadagna tre opportunità consecutive di colpire a punta di dito.

Una rete segnata dopo il verificarsi di una delle suddette situazioni sarà convalidata solo se il tiro è stato eseguito in origine con la palla completamente all'interno dell'area di tiro del difensore. Altrimenti, una rimessa dal fondo sarà assegnata al difensore.

Qualsiasi colpo a punta di dito di una miniatura dell'attaccante, eccetto i colpi di rientro dal fuorigioco e i movimenti posizionali, saranno giudicati come un tentativo di colpire la palla.

Un tentativo di una miniatura di giocare la palla che fallisce perché è stato intercettato da un marcamento difensivo scorretto (back / back al volo) non è aggiunto ai colpi "usati" della miniatura dell'attaccante, se quest'ultimo decide di continuare per il vantaggio.

**L'attaccante deve effettuare il tocco senza volontaria perdita di tempo. Se tale periodo viene sistematicamente fatto trascorrere con il chiaro intento di perdita di tempo, l'arbitro deve in primis sollecitare il gioco all'attaccante e se l'atteggiamento continua deve chiamare cambio possesso palla.**

**Falli di gioco dell'attaccante**

Una miniatura dell'attaccante colpita in direzione della palla non può toccare alcuna miniatura ferma, portiere o il corpo del difensore, prima di colpire la palla stessa.

**In caso di infrazione,**

Saranno decretate dall'arbitro le seguenti sanzioni in relazione al punto in cui è avvenuta l'infrazione:

Zona del campo	Sanzione	Note
Area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione	Calcio di rigore	si considera in area anche la miniatura la cui base tocchi la linea dell'area di rigore
Area di tiro della squadra che ha commesso l'infrazione	Calcio di punizione diretto	la miniatura che subisce il fallo deve trovarsi <u>completamente</u> all'interno dell'area di tiro
Tutte le altre zone	Calcio di punizione indiretto	In tutti gli altri casi

In ogni caso, se il difensore ha deliberatamente posizionato il suo corpo o deliberatamente lasciato la sua mano sul tavolo da gioco sul tragitto della miniatura dell'attaccante colpita, con l'intenzione di impedire all'attaccante di giocare la palla o di cambiare il percorso della miniatura dell'attaccante dopo che la palla è stata colpita, un calcio di punizione sarà assegnato all'attaccante.

#### In caso di infrazione,

→ **CALCIO PUNIZIONE** in favore dell'attaccante *(Nel punto dove il corpo del difensore è stato toccato dalla miniatura avversaria. Il calcio di punizione sarà battuto dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa in area di rigore)*

Se una miniatura dell'attaccante colpita a punta di dito una sola volta tocca la palla più di una volta, questa miniatura mantiene (o riguadagna) il possesso della palla. Tali tocchi successivi della palla non contano come nuovi tentativi di colpire, per cui non si aggiungono ai colpi "usati" dalla miniatura dell'attaccante.

Una miniatura dell'attaccante che ha mancato la palla non può toccare alcuna miniatura o il portiere oppure il corpo del difensore prima di fermarsi

#### In caso di infrazione,

→ **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*

→ **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

### Palla contesa

Se la palla ferma tocca contemporaneamente una miniatura dell'attaccante e una o più miniature di qualunque giocatore, il possesso rimarrà dell'attaccante. Tuttavia, con il colpo successivo dell'attaccante, la palla deve uscire da questa posizione

L'attaccante potrà adottare solo una delle seguenti soluzioni per mantenere il possesso della palla:

#### AZIONI CONCESSE PER MANTENERE IL POSSESSO PALLA

Azione di gioco	Azione con miniatura contendente
Forzare il FALLO LATERALE	Se attaccante – palla – miniatura avversaria si trovano tutte nello stesso quarto di campo
Forzare il CALCIO D'ANGOLO	Se palla e miniatura avversaria si trovano tutte in area di tiro
Forzare la SEGNATURA DI UNA RETE	Se la palla si trova in area di tiro. La rete va segnata con un solo tocco
ALTRE SITUAZIONI	Colpire la palla con la miniatura contendente oppure con un'altra miniatura e, in seguito a questo tocco, far carambolare la palla su un'altra miniatura. Colpire la palla con la miniatura contendente oppure con un'altra miniatura uscendo dall'azione contesa senza che la miniatura avversaria venga colpita dalla palla.

### **Colpo a punta di dito "limitato"**

Se l'attaccante, nel tentativo di colpire una miniatura verso la palla, ha la necessità di posizionare qualsiasi parte del suo corpo dietro la linea di fondo del difensore in maniera tale da richiedere a quest'ultimo di allontanarsi impedendogli di raggiungere comodamente il portiere o ostacolare in qualsiasi modo la linea di visione o la manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo, poi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo.

#### **Procedura da seguire**

→ L'arbitro permette all'attaccante di eseguire il suo colpo e interrompe il gioco dicendo "marcamento difensivo" ("block") per concedere il tempo al difensore di eseguire il suo colpo difensivo. Poi, l'arbitro fa riprendere la gara dicendo: "gioco"

Deve essere chiaro che il concetto di colpo a punta di dito limitato non può essere esteso ad altre situazioni dove l'attaccante non ostacola la linea di visione o la manipolazione del portiere del difensore.

#### **Non ci sarà mai colpo a punta di dito limitato quando:**

- l'attaccante non è fisicamente posizionato dietro la linea di fondo del difensore,
- l'attaccante non ostacola di fatto la linea di visione o la manipolazione del portiere del difensore
- quando il portierino del difensore è in gioco.

Dopo un colpo a punta di dito limitato, l'attaccante permetterà al difensore di eseguire il suo marcamento difensivo

#### **In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

## Regola 6: GIOCO DI DIFESA

### *Il difensore*

Il giocatore non in possesso della palla sarà definito **difensore**

Il difensore ottiene il possesso della palla quando:

- La miniatura dell'attaccante colpita ha mancato la palla
- La palla colpisce una miniatura del difensore ferma o il portiere del difensore

Una miniatura sdraiata sul campo non può guadagnare il possesso della palla essendo considerata un oggetto neutrale.

Se, dopo uno qualsiasi degli eventi sopra menzionati, il possesso della palla è cambiato ed una miniatura del giocatore che era il difensore prima del "cambio" tocca la palla, il tocco è considerato come un valido colpo a punta di dito in attacco, anche se la miniatura è stata colpita prima del cambio di possesso.

### *Gioco di difesa: Il marcamento difensivo*

Il movimento difensivo può essere effettuato quando il giocatore in attacco esegue il proprio colpo a punta di dito (cioè il colpo difensivo può esser fatto senza attendere che l'attaccante tocchi la palla).

Un marcamento difensivo è considerato eseguito se, mentre il difensore ha il dito dietro una delle sue miniature senza ostacolare il gioco dell'attaccante, una miniatura in movimento dell'attaccante spinge una miniatura del difensore contro la mano del difensore dopo che la palla è stata giocata

Un marcamento difensivo effettuato dal difensore dopo che l'attaccante ha mancato la palla è considerato un colpo a punta di dito in attacco

Una miniatura colpita a punta di dito per un marcamento difensivo non può toccare la palla o alcuna miniatura di qualunque giocatore.

Se nel marcamento difensivo il giocatore colpisce con la propria miniatura la palla oppure una miniatura in campo potrà essere chiamato il **BACK** oppure il **BACK AL VOLO** secondo lo schema seguente. In alternativa il giocatore in attacco potrà richiedere **VANTAGGIO**.

#### **SCHEMA INFRAZIONE DIFENSIVA**

<b>Impatto miniatura difensiva con</b>	<b>BACK</b>	<b>BACK AL VOLO</b>	<b>PUNIZIONE</b>
Miniatura in campo ferma	✓		
Palla ferma	✓		
Miniatura avversaria in movimento		✓	
Palla in movimento		✓	
Miniatura in campo e poi palla			✓

**CHIAMATA ARBITRALE**

<b>BACK</b>	<p>Riposizionamento dell'elemento colpito (palla o miniatura attaccante) e della miniature del difensore nella posizione occupata prima dell'infrazione.</p> <p>Il difensore NON PERDE la possibilità di effettuare la successiva mossa difensiva.</p>
<b>BACK VOLO AL</b>	<p>la miniatura che ha causato l'infrazione e la miniatura e/o la palla colpiti in movimento andranno riposizionati nelle posizioni che occupavano prima dell'infrazione, con la ripetizione del colpo a punta di dito da parte della squadra in attacco.</p> <p>Durante la ripetizione del colpo il difensore PERDE la possibilità di effettuare la mossa difensiva..</p> <p><u>Nota:</u></p> <p><b>Nel caso di giocata con più tocchi al volo, tutte le miniature e la palla andranno riposizionate nel punto dove si trovavano al momento del tocco precedente a quello in cui è avvenuta l'infrazione.</b></p>
<b>VANTAGGIO</b>	<p>Il giocatore in possesso palla può proseguire il gioco, nonostante l'infrazione difensiva, sfruttando il vantaggio e cioè lasciando la palla e le miniature nella posizione in cui si sono venute a trovare.</p>

L'attaccante se accetta il BACK/BACK AL VOLO **può colpire solo con la stessa miniatura che aveva scelto prima che l'infrazione avesse luogo**

Dopo il riposizionamento della palla o delle miniature bisognerà attendere il segnale dell'arbitro per poter riprendere il gioco.

**Riepilogo situazioni di BACK durante una mossa di difesa**

- si colpisce una qualsiasi miniatura ferma, portiere compreso
- si colpisce la palla ferma
- si colpisce la mano dell'attaccante che sta per colpire una propria miniatura
- il difensore colpisce la propria miniatura trascinandola o muovendola con un tocco NON "A PUNTA DI DITO"
- il difensore colpisce la propria miniatura con un doppio tocco

Se la palla in movimento colpisce una miniatura ferma del difensore DOPO che il difensore ha commesso un marcamento difensivo scorretto (**trascinamento del colpo, colpo non a punta di dito, doppio tocco**), il possesso della palla rimane all'attaccante che può richiedere il VANTAGGIO

Nel caso in cui l'attaccante richieda il vantaggio dopo un'infrazione commessa dal difensore, quest'ultimo non ha mai diritto ad un nuovo marcamento difensivo.

Il BACK può essere chiamato dal giocatore NON in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:

### **BACK in attacco (con conseguente cambio possesso palla)**

- l'attaccante manca la palla e colpisce una qualsiasi miniatura ferma
- l'attaccante colpisce la propria miniatura trascinandola o muovendola con un tocco NON "A PUNTA DI DITO"

Se l'attaccante manca la palla e la miniatura che effettua la mossa difensiva causa un'infrazione punibile con il BACK, l'attaccante può richiedere il BACK ma perde comunque il possesso della palla, avendo mancato il tocco della stessa.

L'attaccante non ha l'obbligo di attendere che il difensore effettui il marcamento difensivo. Tuttavia, nelle seguenti situazioni, l'arbitro concederà al difensore il tempo per eseguire il marcamento difensivo ed aspetterà fino a quando la miniatura del difensore si sia fermata ed il difensore sia pronto per il gioco, prima di far riprendere la gara dicendo: "gioco".

Piazzamento e sollevamento miniature	Se l'arbitro interrompe il gioco (quando la palla è ferma) per riposizionare le miniature dell'attaccante o la palla conformemente alle regole, concederà al difensore il tempo per eseguire il marcamento difensivo se non ancora effettuato.
Colpo a punta di dito "Limitato"	Se l'attaccante per colpire la palla ha la necessità di posizionare qualsiasi parte del suo corpo dietro la linea di fondo del difensore in maniera tale da richiedere a quest'ultimo di allontanarsi impedendogli di raggiungere comodamente il portiere o ostacolare in qualsiasi modo la linea di visione o la manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo, poi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo.
Sostituzione del portiere o di una miniatura rotti	un portiere oppure una miniatura rotti o danneggiati possono essere sostituiti in qualsiasi momento durante l'incontro a condizione che la palla sia ferma. Dopo che il giocatore ha annunciato la sua intenzione di sostituire il portiere o la miniatura rotta, l'arbitro interrompe il gioco, quindi permette al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato
Rimozione del portiere di riserva (portierino)	a condizione che la palla sia ferma, l'arbitro interrompe il gioco e permette al difensore di rimuovere il portiere di riserva (portierino) dall'area di gioco e di reinsediare il suo portiere. Permette quindi al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato

Se un giocatore, da qualsiasi parte del campo, con la propria mossa difensiva tocca la palla e si verifica uno dei casi riportati nella seguente tabella, l'attaccante può richiedere il VANTAGGIO (confronta con la seguente tabella) oppure richiedere il BACK / BACK AL VOLO

<b>Infrazione difensiva</b>	<b>L'attaccante VANTAGGIO</b>	<b>richiede</b>
a. Nella propria porta	<b>GOAL</b>	
b. Oltre la propria linea di fondo campo	<b>CORNER</b>	
c. Oltre la linea laterale	<b>FALLO LATERALE</b>	

Il diritto ad effettuare un marcamento difensivo decade quando:

- L'attaccante ha toccato la palla con un colpo a punta di dito successivo - non è possibile l'accumulazione di marcamenti difensivi;
- Il possesso della palla è passato al difensore;
- La palla ha completamente oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali;
- Un calcio di punizione è stato assegnato e il giocatore che ha subito l'infrazione non richiede il vantaggio.

## Regola 7: SEGNATURA DI UNA RETE

### *Segnatura corretta*

---

Una rete è segnata se la palla ha completamente oltrepassato la linea di porta a condizione che:

- a) il tiro sia stato eseguito con la palla completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, e la miniatura si trovava completamente all'interno della metà campo avversaria
- b) la miniatura con la quale è stato eseguito il tiro sia stata colpita prima dell'inizio del segnale di fine del tempo di gioco

L'arbitro annuncerà immediatamente se la palla ha completamente superato la linea di tiro ed è posizionata all'interno dell'area di tiro dicendo: "tirabile"

L'arbitro annuncerà immediatamente una corretta segnatura di una rete dicendo: "goal!"

A patto che tutte le condizioni per una segnatura corretta siano soddisfatte, se la palla destinata a finire nella porta del difensore è fermata irregolarmente dalla rete della porta mal fissata o dal portiere del difensore mentre il portiere di riserva (portierino) è nell'area di gioco (volontariamente o per errore), sarà assegnato un calcio di rigore all'attaccante.

**Nota:** Prima di assegnare un calcio di rigore, l'arbitro deve essere sicuro al 100% che la palla sarebbe sicuramente entrata in porta.

### *Segnatura non corretta*

---

Una rimessa dal fondo sarà assegnata se una rete è segnata non conformemente alle regole riportate nel paragrafo precedente

Il portiere può tentare di parare o fermare un tiro non conforme alla regola del paragrafo precedente senza il rischio di segnare un autorete deviando la palla. Sarà assegnato un corner se invece il portiere devia volontariamente un tiro irregolare nella propria porta o dietro alla linea di fondo.

### *Autorete*

---

Un giocatore può segnare un'autorete da qualsiasi posizione del campo indipendentemente dalla posizione della miniatura e della palla.

In ogni caso, l'attaccante non può segnare un'autorete direttamente da un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore. Un calcio d'angolo sarà assegnato invece al giocatore avversario.

Se la palla rimbalza direttamente dai pali o dalla traversa della porta avversaria dopo un tiro regolare e supera la linea di fondo dell'attaccante, una rimessa dal fondo sarà assegnata all'attaccante.

## Regola 8: PORTIERE

### Applicazione

Il portiere e l'asticciola formano un corpo unico, quindi anche l'asticciola può servire a parare un tiro.

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

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

Il portiere per la parata può essere piazzato come si vuole purché la sua base tocchi il terreno di gioco e sia posizionata interamente dentro l'area di porta

L'asta del portiere potrà eventualmente stare in obliquo per l'angolazione permessa dalla rete della porta che comunque deve essere sempre agganciata ai supporti posteriori. Nel caso in cui il difensore posizioni l'asta in maniera eccessivamente obliqua tale da guadagnare un vantaggio nell'atto della parata, l'arbitro dovrà fermare il gioco e verificare lo stato della rete che sia ben agganciata ai supporti posteriori.

Il portiere può arrivare sino al limite dell'area piccola, il profilo della base o della miniatura NON può superare la riga bianca dell'area stessa.

In qualsiasi fase di gioco la base del portiere o l'asticciola NON possono parare la palla fuori della propria area di porta, oppure alzarsi da terra o tuffarsi lateralmente prima che l'attaccante abbia effettuato il tiro

### In caso di infrazione

#### 1a infrazione

- **BACK** in favore dell'attaccante
- **RIPETIZIONE TIRO IN PORTA + RICHIAMO** del difensore

#### Infrazioni successive

- **CALCIO DI RIGORE.**

*Se l'arbitro ravvisa la volontarietà può concedere il CALCIO DI RIGORE anche in caso di prima infrazione.*

Il portiere non può ostacolare il tocco dell'attaccante (ponendosi ad esempio tra la miniatura e la palla), o le mosse di posizionamento.

### In caso di infrazione

#### 1a infrazione

- **RICHIAMO** del difensore

#### Infrazioni successive

- **PUNIZIONE** nel punto in cui si trova la palla. *(Può quindi verificarsi il caso in cui venga fischiato il CALCIO DI RIGORE)*

Se l'arbitro ravvisa il posizionamento irregolare **volontario** del portiere, deve fermare il gioco e costringere il portiere stesso ad assumere un posizionamento regolare. È l'arbitro in questo caso ad ordinare la ripresa del gioco.

**Se il difensore non ha effettuato la mossa difensiva, la stessa non sarà concessa.**

Non è ammesso muovere velocemente il portiere in alcuna direzione, verticalmente, orizzontalmente, in avanti o indietro.

L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.

Ogni volta che il portiere controlla il pallone all'interno dell'area di porta l'avversario può effettuare una mossa difensiva con una propria miniatura;

Il portiere può controllare la palla all'interno della propria area di porta senza limitazione nel numero di tocchi, non andandosi a cumulare quindi con i 3 tocchi eventualmente concessi al portiere di riserva (portierino).

## Regola 9: PORTIERE DI RISERVA (portierino)

### Applicazione

In qualsiasi momento del gioco, sempreché si sia in possesso della palla, il portiere può essere sostituito dal portiere di riserva (portierino) per giocare.

Il portierino può entrare in gioco a condizione che:

- a) il giocatore del portierino sia in possesso di palla;
- b) il portiere sia stato ritirato dentro la porta oppure rimosso dalla porta e sia tenuto dal giocatore in una delle sue mani (o appoggiato sul tavolo di gioco, all'esterno dell'area di gioco in modo da non ostacolare lo svolgimento della gara);
- c) un marcamento difensivo non ancora effettuato sia stato eseguito dal difensore.

### In caso di infrazione

#### 1a infrazione

→ **RICHIAMO** del difensore

Infrazioni successive (da parte dello stesso giocatore)

→ **CAMBIO** del possesso. (L'attaccante riprenderà a giocare nel punto in cui si è fermata la palla)

***Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre tocchi effettuati dalla stessa miniatura attaccante***

Per entrare in gioco il portierino sarà posizionato dal giocatore all'interno dell'area di porta (la base del portierino può essere in contatto con la linea dell'area di porta) o oltre la linea di fondo nella zona compresa tra i prolungamenti delle linee dell'area di porta.

### In caso di infrazione,

→ **CAMBIO** del possesso palla. (Se accettato, l'attaccante riprenderà il gioco dal punto in cui si è fermata la palla)

***Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre tocchi effettuati dalla stessa miniatura attaccante***

## **Rimozione del portierino**

---

Il portierino può essere rimosso dall'area di gioco in qualsiasi momento per reinsediare il portiere a condizione che:

- la palla sia ferma,
- il giocatore del portierino sia in possesso di palla
- il portierino abbia giocato la palla almeno una volta dopo essere entrato in gioco.

### **In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

***Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre tocchi effettuati dalla stessa miniatura attaccante***

Se il giocatore del portierino ha perso il possesso della palla, il portierino rimane in gioco e il portiere può essere reinsediato solo a condizione che:

- Il possesso della palla sia stato riguadagnato dal giocatore del portierino. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore, e da questa rimbalza colpendo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di rimuovere il portierino;
- La palla abbia oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali;
- Un calcio di punizione o un calcio di rigore sia assegnato al giocatore del portierino;
- Un calcio di rigore sia assegnato contro il giocatore del portierino e il giocatore non richieda il vantaggio.
- L'attaccante ha giocato la palla tre volte, oppure gioca la palla con un'altra miniatura e la palla è ferma. All'attaccante sono infatti concessi 3 colpi assegnati ad una stessa miniatura per concludere in porta

Al portiere di riserva (portierino) non è consentito giocare nuovamente la palla quando essa si trova completamente al di fuori della sua area di tiro ed è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante.

### **In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

***Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre tocchi effettuati dalla stessa miniatura attaccante***

Quando il portierino è rimosso, l'arbitro concederà al difensore il tempo per eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Quindi l'attaccante potrà procedere con il gioco.

Dopo essere stato rimosso, il portierino può essere utilizzato nuovamente solo quando la palla è stata giocata da un'altra miniatura o dal portiere.

**In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

***Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre tocchi effettuati dalla stessa miniatura attaccante***

## Regola 10: CALCIO DI PUNIZIONE

### Definizione

Se una miniatura (compreso il portiere) colpisce prima un'altra miniatura (avversaria o della propria squadra, compreso il portiere) e poi tocca la palla commette un fallo da sanzionare nel seguente modo:

- **CALCIO DI RIGORE** se il fallo avviene dentro l'area di rigore della squadra che ha commesso il fallo (si considera in area anche la miniatura che tocchi la riga che delimita l'area di rigore);
- **CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO** se il fallo avviene dentro l'area di tiro della squadra che ha commesso il fallo (la miniatura che subisce il fallo deve trovarsi completamente all'interno dell'area di tiro, cioè guardando dall'alto perpendicolarmente al terreno di gioco la miniatura non deve essere sopra la linea di tiro);
- **CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO** in tutti gli altri casi.

### Procedura per la battuta di un calcio di punizione

Un calcio di punizione sarà battuto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione. La palla sarà posizionata nel punto esatto dell'infrazione. Se ci sono delle miniature in quel punto (ad es. calcio di punizione per fuorigioco), esse saranno spostate e riposizionate dall'arbitro.

Un calcio di punizione per un'infrazione commessa nell'area di rigore, sulla o oltre la linea di fondo all'interno dell'estensione dell'area di rigore, o su qualsiasi linea di detta area, sarà sanzionato con un calcio di rigore dal dischetto.

Il giocatore che deve battere il calcio di punizione dichiarerà la miniatura per la battuta prima di eseguire i movimenti posizionali. La miniatura che batte il calcio di punizione sarà piazzata come desiderato sulla superficie di gioco.

Ciascun giocatore può procedere con 2 (due) movimenti posizionali con l'attaccante che li esegue per primo.

La palla e la miniatura prescelta per la battuta del calcio di punizione possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione del movimento posizionale di entrambi i giocatori.

Una miniatura colpita per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta del calcio di punizione) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

### In caso di infrazione

→ **BACK.** (Se il BACK è richiesto dal giocatore che ha subito l'infrazione, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni).  
Il movimento posizionale falloso non può essere ripetuto

Il giocatore che deve battere il calcio di punizione può richiedere la "distanza" se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 9 cm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.

Sulla punizione diretta, ovvero dentro l'area di tiro:

Il difensore, prima degli spostamenti a punta di dito a lui concessi, può piazzare una barriera composta al massimo da quattro miniature ad una distanza di 9 cm dal punto di battuta. Si prendono con le mani e devono essere posizionati in un'unica fila evitando schieramenti poco realistici (su più file, a cuneo, etc.);

L'attaccante può tirare direttamente in porta e segnare.

Si noti che, prima che possa essere effettuato un colpo di rientro per una miniatura dell'attaccante in una posizione di fuorigioco, è necessario eseguire la battuta del calcio di punizione.

La miniatura che ha battuto il calcio di punizione non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata toccata/giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante;
- Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio

#### **In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

## Regola 11: CALCIO DI RIGORE

### *Definizione*

Le seguenti infrazioni sono punite con un calcio di rigore a condizione che il giocatore falloso commetta l'infrazione all'interno della propria area di rigore. La linea dell'area di rigore e la parte della linea di fondo che la delimita sono considerate parte dell'area stessa. Il calcio di rigore si assegna nei seguenti casi:

- Una miniatura dell'attaccante colpita in direzione della palla colpisce una miniatura ferma, portiere o il corpo del difensore, prima di colpire la palla stessa
- infrazione reiterata (nella stessa azione o in maniera volontaria durante la partita) Il portiere non può essere mosso rapidamente prima che la miniatura dell'attaccante abbia toccato la palla
- infrazione reiterata (nella stessa azione o in maniera volontaria durante la partita) Il portiere o l'asticciola NON possono parare la palla fuori della propria area di porta, oppure alzarsi da terra o tuffarsi lateralmente prima che l'attaccante abbia effettuato il tiro
- se la palla destinata a finire nella porta del difensore è fermata dal portiere con la propria asta mentre il portiere di riserva (portierino) è nell'area di gioco (volontariamente o per errore)
- se il giocatore in difesa tocca la palla con le mani nell'area di rigore

### *Procedura per la battuta di un calcio di rigore*

La palla sarà piazzata sul dischetto del rigore. Una miniatura sarà scelta per la battuta del calcio di rigore e potrà essere posizionata come desiderato sulla superficie di gioco.

Tutte le miniature, eccettuato il portiere e quella che batte il calcio di rigore, saranno piazzate all'esterno dell'area di rigore e della sua lunetta. L'arbitro muoverà dall'area di rigore tutte le altre miniature, perpendicolarmente alla linea di fondo, 1 mm al di fuori dell'area stessa e della sua lunetta.

Se, nel momento in cui un calcio di rigore è assegnato, il portiere del giocatore che commette l'infrazione era stato rimosso e il suo portierino era in gioco, quest'ultimo potrà essere posto al di fuori dell'area di gioco e il portiere potrà essere reinsediato.

Il portiere potrà essere posizionato come desiderato ma con la sua figura non oltre la linea di porta e la base a contatto con il campo di gioco e rimarrà fermo finché la miniatura scelta per la battuta non avrà toccato la palla.

#### **In caso di infrazione**

Il CALCIO DI RIGORE sarà ripetuto.

L'arbitro autorizza la battuta del calcio di rigore quando entrambi i giocatori sono pronti.

La miniatura che ha battuto il calcio di rigore non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
- Il possesso della palla è cambiato; o
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante; o
- Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

**In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

## Regola 12: FUORIGIOCO

### Definizione

Una miniatura dell'attaccante viene dichiarata in fuorigioco se è posizionata:

- Completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario;
- Più vicino alla linea di fondo rispetto alla linea della palla
  - se il portiere è in porta, più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia l'ultima miniatura del difensore:
  - se il portiere è stato rimosso e il portierino è in gioco, più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la penultima miniatura del difensore:
  - sulla o oltre la linea di fondo del difensore quando meno di due miniature del difensore sono anch'esse sulla o oltre la linea di fondo.

E' sufficiente che le miniature in difesa tocchino la linea dell'area di tiro per essere considerate in area, mentre la palla e la miniatura in attacco devono trovarsi completamente all'interno dell'area di tiro.

### Dichiarazione del fuorigioco

Una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco quando:

- la minima parte della palla ha superato la base dell'ultima (o della penultima se il portierino è in gioco) miniatura del difensore e la palla è posizionata completamente nell'area di tiro del difensore;
- la miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco è stata toccata dalla palla.

Se una miniatura dell'attaccante, dopo aver giocato la palla, colpisce e manda una miniatura del difensore in una posizione dove "copre" un'altra miniatura dell'attaccante che si trovava in origine (prima che la palla fosse giocata) in una posizione di fuorigioco o manda la miniatura del difensore in una posizione più vicina alla linea di fondo del difensore rispetto alla palla, deve essere comunque dichiarato il fuorigioco se la palla ha oltrepassato la base della miniatura del difensore che era originariamente ultima - **ossia una miniatura del difensore che è stata "spinta" dopo che la palla è stata giocata non è presa in considerazione nel valutare un fuorigioco.**

Se la palla è già oltre la base dell'ultima (o della penultima se il portierino è in gioco) miniatura del difensore e posizionata completamente nell'area di tiro del difensore, una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco quando la palla è giocata verso la linea di fondo del difensore da un'altra miniatura dell'attaccante, anche se la palla non si muove dopo il tocco.

Affinché venga fischiato un fuorigioco, la miniatura dell'attaccante deve essere in posizione di fuorigioco nel momento in cui c'è l'ultimo tocco della palla da parte di un'altra miniatura dell'attaccante.

Perciò, il difensore non può mettere una miniatura dell'attaccante in fuorigioco nella stessa azione del passaggio.

Una miniatura in posizione di fuorigioco NON è dichiarata in fuorigioco quando:

- La palla è giocata direttamente da un calcio d'angolo, rimessa laterale, rimessa dal fondo o calcio di rigore;
- La palla è giocata dall'avversario;
- La palla è toccata da una miniatura colpita per un marcamento difensivo

Si noti che nelle situazioni sopra menzionate la regola del fuorigioco è nuovamente da applicare con il colpo successivo dell'attaccante. Vedi regola per il fuorigioco passivo.

Una miniatura in posizione di fuorigioco può essere utilizzata per giocare la palla.

Se deve essere dichiarato un fuorigioco contro l'attaccante dopo che il difensore ha commesso un marcamento difensivo scorretto senza coinvolgere in alcun modo la palla, l'attaccante non può richiedere il vantaggio, altrimenti la sua miniatura in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco.

### **Fuorigioco passivo**

---

Se, per un movimento in attacco, la miniatura colpita passa da una posizione di non-fuorigioco a una posizione di fuorigioco, non ci sarà fuorigioco per questa miniatura fin quando la palla è in movimento: fuorigioco passivo (passive offside). In ogni caso, tale miniatura non può giocare nuovamente la palla finché quest'ultima non si è fermata

#### **In caso di infrazione**

→ **CALCIO PUNIZIONE** in favore del difensore dal punto in cui la miniatura in fuorigioco passivo è stata colpita prima che la palla si fermasse.

La regola del fuorigioco passivo non si applica ad una miniatura attaccante che si trovava già in posizione di fuorigioco prima che la palla fosse giocata. Di conseguenza, una miniatura dell'attaccante che, dopo aver giocato la palla da una posizione di fuorigioco rimane in tale posizione, sarà dichiarata in fuorigioco quando un'altra miniatura dell'attaccante gioca la palla ed è soddisfatta una qualsiasi delle condizioni descritte nella regola (Dichiarazione del fuorigioco), anche se la palla è ancora in movimento.

Ovviamente, una miniatura dell'attaccante che gioca la palla da una posizione di fuorigioco e poi va in una posizione di non-fuorigioco non può essere dichiarata in fuorigioco

### **Colpo di rientro dal fuorigioco**

---

L'attaccante può colpire a punta di dito una miniatura in posizione di fuorigioco nel tentativo di metterla in una posizione di non-fuorigioco effettuando un colpo di rientro dal fuorigioco. Per ogni periodo di possesso della l'attaccante può eseguire due colpi di rientro dal fuorigioco assegnati anche alla stessa miniatura, (una miniatura può esser fatta "rientrare" dal fuorigioco più di una volta).

L'attaccante riguadagna il diritto di eseguire i due colpi di rientro quando gli è assegnata una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo.

In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore e da questa rimbalza colpendo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di riguadagnare due colpi di rientro dal fuorigioco. Al contrario, se la palla rimbalza dal portiere del difensore su una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso è soddisfatto e l'attaccante riguadagna il diritto di eseguire due colpi di rientro dal fuorigioco.

#### In caso di infrazione

→ **CAMBIO** del possesso palla *(in seguito a terzo tocco per uscita dal fuorigioco)*

#### *Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco*

---

Il giocatore deve annunciare il colpo di rientro dal fuorigioco dicendo "**rientro**" prima di eseguirlo.

Prima di effettuare il colpo di rientro, il giocatore può chiedere all'arbitro conferma che la miniatura si trovi in posizione di fuorigioco

#### In caso di infrazione

→ **CAMBIO** del possesso palla.  
*Infatti Se un colpo di rientro è eseguito senza che il giocatore dica "rientro", tale colpo è considerato come un tentativo di giocare la palla.*

Un colpo di rientro dal fuorigioco può essere eseguito solo se

- un marcamento difensivo non ancora effettuato è stato eseguito,
- la palla e tutte le miniature sono ferme
- il gioco non è interrotto (la palla è in gioco).

#### In caso di infrazione,

→ **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*

→ **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

Se la miniatura che batte un corner o una rimessa laterale, dopo l'esecuzione, si viene a trovare in fuorigioco, ha diritto ad un solo colpo di rientro chiamato "Automatic-flick".

A questa mossa di rientro NON segue la mossa del difensore;

L'automatic-flick si può effettuare anche se la miniatura che ha battuto il corner o la rimessa laterale, sia finita in fuorigioco solo dopo la mossa difensiva dell'avversario.

L'automatic-flick può essere effettuato solamente dopo che la palla si è fermata;

Anche dopo che l'attaccante ha effettuato l'automatic-flick il difensore ha il diritto ad effettuare l'eventuale mossa difensiva non ancora fatta.

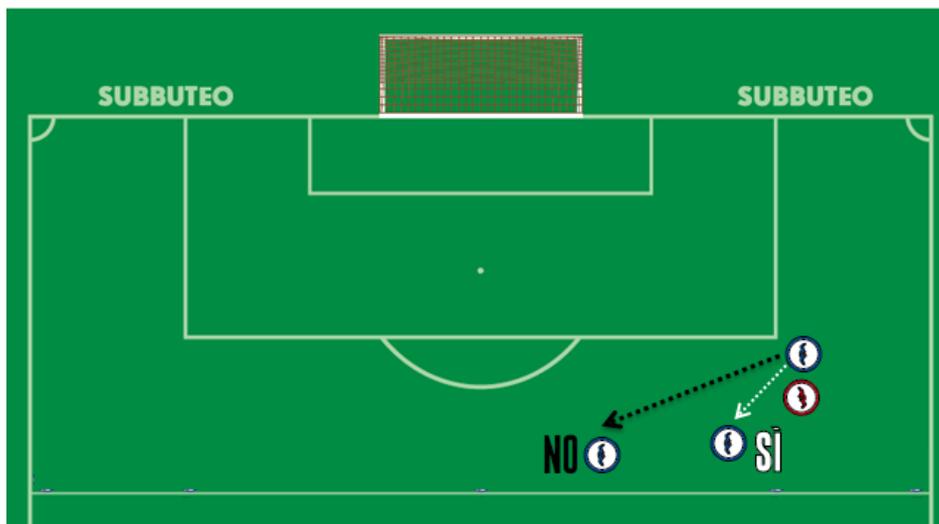
I colpi di rientro dal fuorigioco e gli automatic-flick devono avvenire IL PIU' POSSIBILE parallelamente alla linea laterale (anche con girello).

Le miniature mosse non possono oltrepassare completamente la linea di centrocampo. Nel caso questo accadesse, il difensore può chiedere il back ed il giocatore perde la relativa mossa di rientro.

Nel caso in cui il rientro parallelo alla linea laterale fosse ostruito da altre miniature, il giocatore può fare mossa, percorrendo la diagonale utile per non toccare tali miniature.

Nel caso in cui, tale traiettoria diagonale fosse superiore ai 45° circa, l'attaccante è autorizzato a chiedere all'arbitro se esiste traiettoria ammissibile e quale possa essere

**Nel caso in cui, non potendo percorrere una linea parallela al fallo laterale perché ostruita da altre miniature, si debba utilizzare una traiettoria diagonale, con tale spostamento la miniatura non può andare a guadagnare una zona di gioco diversa (distante dalla posizione di fuorigioco).**



Una miniatura che "rientra" dal fuorigioco non può in alcun modo colpire qualsiasi altra miniatura o la palla.

**In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. (Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)
- **VANTAGGIO** (Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)

Un colpo di rientro fallosa può essere ripetuto ma riduce di una le due opportunità di rientro dell'attaccante per quel determinato periodo di possesso della palla.

Per ogni colpo di rientro dal fuorigioco il difensore ha il diritto di eseguire un marcamento difensivo.

L'arbitro permette all'attaccante di eseguire il suo colpo di rientro dal fuorigioco e interrompe il gioco dicendo "marcamento difensivo" ("block-flick") per dare al difensore il tempo di eseguire il suo marcamento difensivo. Poi, l'arbitro fa riprendere la gara dicendo: "gioco!"

Una miniatura rientrata dal fuorigioco non può giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal portiere dell'attaccante;
- Il possesso della palla è cambiato.

#### **In caso di infrazione,**

- **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

## Regola 13: RIMESSA LATERALE

### **Definizione**

Se la palla ha completamente oltrepassato la linea laterale, una rimessa laterale sarà assegnata al giocatore la cui miniatura o portiere non ha toccato per ultimo la palla

Per forzare una rimessa laterale, la palla, la(e) miniatura(e) del difensore che la devia(no) e la miniatura dell'attaccante che forza o il portiere dovranno essere tutti posizionati completamente all'interno dello stesso quarto di campo dal quale la palla supera completamente la linea laterale per tutta la sua grandezza.

Tutti gli elementi richiesti non si considerano posizionati completamente all'interno dello stesso quarto di campo se toccano la rispettiva linea di tiro e/o la linea di centrocampo

Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la linea laterale con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può accettare una rimessa laterale.

Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa laterale.

### **Procedura per la battuta di un fallo laterale**

Una rimessa laterale sarà battuta dal punto dove la palla ha oltrepassato la linea laterale.

Il giocatore che deve battere la rimessa laterale dichiarerà la miniatura per la battuta prima che qualsiasi movimento posizionale sia eseguito.

Ciascun giocatore può procedere con un movimento posizionale con l'attaccante che lo esegue per primo.

La palla e la miniatura prescelta per la battuta della rimessa laterale possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di entrambi i giocatori.

Una miniatura colpita a punta di dito per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta della rimessa laterale) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco

### **In caso di infrazione**

→ **BACK.** (Se il BACK è richiesto dal giocatore che ha subito l'infrazione, l'arbitro riposiziona tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni).

*Il movimento posizionale falloso non può essere ripetuto*

La miniatura che deve battere la rimessa laterale sarà piazzata al di fuori dell'area di gioco nella posizione desiderata. La palla sarà piazzata centralmente sulla linea laterale.

L'attaccante può richiedere la "distanza" In tal caso l'arbitro deve allontanare le miniature dell'avversario ad una distanza di 9 cm.

L'arbitro autorizza la battuta della rimessa laterale quando entrambi i giocatori sono pronti

Appena battuta la rimessa laterale, l'arbitro deve riposizionare la miniatura che ha eseguito la rimessa laterale sul punto esatto della linea bianca dove è stata battuta la rimessa.

La palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

#### In caso di infrazione:

- Se la palla non è stata toccata la rimessa laterale sarà ripetuta.
- Se dopo la ripetizione della rimessa laterale la palla non è ancora stata toccata, il diritto di battere la rimessa laterale dal punto dove si trova la palla passa all'avversario.

La miniatura che ha battuto la rimessa laterale deve rimanere completamente fuori dal campo di gioco dopo aver calciato la palla, in caso contrario viene assegnato il cambio rimessa (contro-fallo). Il fallo laterale viene ribattuto dalla squadra avversaria nello stesso punto senza però eseguire gli spostamenti.

L'attaccante non è obbligato ad attendere il marcamento difensivo dopo aver battuto la rimessa laterale.

La miniatura che ha battuto la rimessa laterale non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante;
- Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

Dopo una rimessa laterale la miniatura difensiva NON può in alcun modo toccare la palla

#### In caso di infrazione

- **BACK AL VOLO.** *(Se l'avversario tocca la palla ancora in movimento)*

*La rimessa laterale sarà ripetuta ed il difensore perde il diritto di effettuare la successiva mossa difensiva*

- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

*In caso di ripetizione non sarà effettuato alcuno spostamento posizionale*

Dopo la battuta di una rimessa laterale, la palla non può cambiare più di un quarto di campo.

Si considera cambiato più di un quarto di campo se la palla entra completamente per tutta la sua grandezza in un quarto non adiacente a quello dal quale è stata battuta la rimessa laterale.

Se la rimessa laterale è battuta da un punto tra due quarti di campo differenti, la palla non può uscire completamente da nessuno di questi due quarti.

Se la miniatura che batte la rimessa laterale, dopo aver calciato la palla si viene a trovare in posizione di fuorigioco, l'attaccante ha diritto ad un automatic-flick per riportarla in gioco.

L'automatic-flick va eseguito come una qualsiasi mossa di rientro dal fuorigioco rispettandone quindi i criteri di esecuzione.

A questa mossa di rientro di automatic-flick non segue la mossa di piazzamento della squadra in difesa. La mossa dell'automatic-flick deve essere dichiarata dall'attaccante prima di eseguire il colpo; in caso contrario il difensore può richiedere il back.

L'automatic-flick va eseguito solo dopo che la palla si sia fermata, in caso contrario il difensore può richiedere il back ed eseguire la eventuale mossa difensiva non ancora effettuata.

Anche dopo che l'attaccante ha effettuato l'automatic-flick il difensore ha il diritto ad effettuare l'eventuale mossa difensiva non ancora fatta.

## Regola 14: RIMESSA DAL FONDO

### *Definizione*

---

Sarà assegnato un rinvio da fondo campo in favore della squadra in difesa quando la palla, calciata da una miniatura dell'attaccante, termina oltre la linea di fondo campo.

Una rimessa da fondo campo sarà assegnata al difensore anche quando:

- Fa carambolare la palla su una miniatura avversaria a condizione che la miniatura avversaria e la palla siano all'interno della propria area di tiro.

Una rete non può essere segnata direttamente con un rinvio da fondo campo.

### *Procedura per la battuta di una rimessa da fondo campo*

---

Entrambi i giocatori possono sollevare le loro miniature e piazzarle rispettando le seguenti condizioni:

L'attaccante deve piazzare le sue miniature per primo, tranne la miniatura che batterà la rimessa dal fondo. Dopo aver completato il piazzamento delle sue miniature, l'attaccante non può nuovamente cambiare la loro posizione e il difensore piazzerà le sue miniature come richiesto.

Almeno 3 (tre) miniature devono essere posizionate nella zona di campo di gioco che va dalla linea di tiro avversaria alla propria metà campo ad una distanza non superiore ai 9 cm dalla linea di centrocampo.

Nessuna miniatura di qualunque giocatore può essere piazzata all'interno dell'area di rigore dell'attaccante o a contatto con la linea della stessa, eccettuato quella che batte la rimessa dal fondo e/o il portiere.

Le miniature dell'attaccante e del difensore dovranno essere piazzate ad almeno 20 mm le une dalle altre.

L'attaccante piazza la miniatura che batterà la rimessa dal fondo all'interno dell'area di porta **dalla parte dove è uscita la pallina, collocabile fino alla metà dell'area piccola**. La rimessa dal fondo sarà battuta piazzando la palla in un punto all'interno dell'area di porta. La palla può essere parzialmente all'esterno dell'area di porta, ma non più della sua metà può essere vista all'esterno di questa osservando la scena dall'alto. Qualsiasi miniatura dell'attaccante, il portierino, o il portiere possono essere utilizzati per battere la rimessa dal fondo.

Quando si batte la rimessa da fondo campo la palla deve uscire completamente dall'area di rigore.

#### In caso di infrazione

- La rimessa dal fondo sarà ripetuta
- Se dopo la ripetizione della rimessa dal fondo la palla non è ancora uscita dall'area di rigore, il diritto di effettuare la rimessa dal fondo passa all'avversario e sarà battuta dall'altro lato del campo

La miniatura che ha battuto la rimessa dal fondo non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- a) La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- b) Il possesso della palla è cambiato;
- c) Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante;

Dopo aver battuto una rimessa da fondo campo **una miniatura difensiva NON può toccare la palla.**

#### In caso di infrazione

- **BACK AL VOLO.** *(Se accettato, sarà ripetuta la rimessa da fondo campo)*  
*il difensore perde il diritto di effettuare la successiva mossa difensiva*
- **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

## Regola 15: CALCIO D'ANGOLO

### Definizione

Sarà assegnato un calcio d'angolo in favore della squadra in attacco nelle seguenti situazioni:

- a. L'attaccante può forzare un calcio d'angolo a condizione che la palla sia giocata dall'interno dell'area di tiro del difensore e sia stata deviata per ultimo da una (o più) miniatura(e) del difensore completamente all'interno di detta area o dal portiere del difensore prima di superare la linea di fondo del difensore.
- b. Un calcio d'angolo è assegnato al difensore, se l'attaccante spinge la palla oltre la propria linea di fondo.
- c. Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la propria linea di fondo con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può accettare un calcio d'angolo.

Una rete può essere segnata direttamente da un calcio d'angolo.

### Procedura per la battuta di un calcio d'angolo

La palla sarà piazzata all'interno del quarto di cerchio o centralmente sulla linea del quarto di cerchio dal lato della porta dove la palla ha oltrepassato la linea di fondo. La palla può essere parzialmente all'esterno del quarto di cerchio, ma non più della sua metà può essere vista all'esterno di questo osservando la scena dall'alto

giocatore che deve battere il calcio d'angolo dichiarerà la miniatura per la battuta prima che qualsiasi movimento posizionale sia eseguito. La miniatura che batte il calcio d'angolo può essere piazzata come desiderato sulla superficie di gioco.

Ciascun giocatore può procedere con tre movimenti posizionali con l'attaccante che li esegue per primo. La palla e la miniatura prescelta per la battuta del calcio d'angolo possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di entrambi i giocatori.

Una miniatura colpita per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta del calcio d'angolo) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

#### In caso di infrazione,

→ **BACK** in favore del difensore (*Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione*)

*Il movimento posizionale falloso non può essere ripetuto*

L'attaccante può richiedere la "distanza" se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 9 cm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.

L'arbitro autorizza la battuta del calcio d'angolo quando entrambi i giocatori sono pronti

Quando si batte il calcio d'angolo, la palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

**In caso di infrazione:**

Se la palla non è stata toccata a. Il calcio d'angolo sarà ripetuto

Se dopo la ripetizione del calcio d'angolo la palla non è ancora stata toccata, il diritto di effettuare un calcio di punizione dal punto dove si trova la palla, passa all'avversario.

La miniatura che ha battuto il calcio d'angolo non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante;
- Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio

**In caso di infrazione,**

→ **BACK** in favore del difensore + **CAMBIO** del possesso palla. *(Se accettato, le miniature e la palla saranno riposizionate nel punto che occupavano prima dell'infrazione)*

→ **VANTAGGIO** *(Si lascia immutata la situazione sul campo di gioco)*

Se dopo aver battuto il corner la miniatura viene a trovarsi in posizione di fuorigioco detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuorigioco detto automatic-flick.

L'automatic-flick va eseguito come una qualsiasi mossa di rientro dal fuorigioco rispettandone quindi i criteri di esecuzione.

A questa mossa di rientro di automatic-flick non segue la mossa di piazzamento della squadra in difesa. La mossa dell'automatic-flick deve essere dichiarata dall'attaccante prima di eseguire il colpo; in caso contrario il difensore può richiedere il back.

L'automatic-flick va eseguito solo dopo che la palla si sia fermata, in caso contrario il difensore può richiedere il back ed eseguire la eventuale mossa difensiva non ancora effettuata.

Anche dopo che l'attaccante ha effettuato l'automatic-flick il difensore ha il diritto ad effettuare l'eventuale mossa difensiva non ancora fatta.

## Regola 16: TIRI PIAZZATI

### **Definizione**

Se un incontro ad eliminazione diretta in una competizione individuale o a squadre è in parità dopo il tempo supplementare anche per quanto riguarda la differenza reti complessiva tra le due squadre, saranno effettuati i tiri piazzati. In un incontro a squadre, il capitano della squadra nominerà uno dei 4 giocatori che hanno giocato per ultimi a rappresentare la sua squadra.

L'arbitro deciderà quale porta utilizzare e sceglierà un giocatore per effettuare un sorteggio tramite una moneta. Il giocatore che vince il sorteggio può scegliere se cominciare a tirare o a parare.

Cinque tiri per giocatore sono effettuati alternativamente, iniziando dal lato del campo scelto dall'arbitro, dalle seguenti posizioni:



La palla sarà posizionata completamente nell'area di tiro il più vicino possibile alla linea di tiro senza toccarla.

Se dopo cinque tiri nessun vincitore è stato determinato, si continua ad oltranza dalla posizione del primo tiro piazzato, poi eventualmente si passa alla posizione del secondo e così di seguito con le altre posizioni.

Se dopo un numero uguale di tiri effettuati un giocatore ha segnato più goal dell'altro, allora quel giocatore è il vincitore.

### **Procedura per la battuta di un tiro piazzato**

L'arbitro piazzerà la palla conformemente alle definizioni sopra riportate.

L'attaccante piazzerà la sua miniatura per tirare e confermerà che è preparato a procedere con il tiro, **togliendo entrambe le mani dall'area di gioco**, dicendo: "pronto!"

Se l'attaccante non è pronto dopo 10 secondi l'arbitro considererà il tiro come effettuato senza successo.

L'arbitro chiede poi al portiere di prepararsi. Nessuna parte del portiere può oltrepassare o toccare la linea dell'area di porta prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro. Al difensore sono concessi massimo 10 secondi per confermare che è preparato a procedere con la parata dicendo: "pronto!"

Se il portiere non è pronto dopo 10 secondi, l'arbitro considererà il tiro come effettuato con successo.

L'arbitro autorizza l'esecuzione del tiro dicendo: "gioco!"

L'attaccante procederà con il suo tiro entro 5 secondi. Se l'attaccante non ha eseguito il tiro entro 5 secondi, l'arbitro lo considererà come effettuato senza successo.

All'attaccante è consentito solo un colpo a punta di dito quando esegue il tiro. In ogni caso, se la miniatura dell'attaccante che effettua il tiro tocca di nuovo la palla prima che si fermi - anche se la palla è stata deviata dal portiere o da un palo o dalla traversa - e la palla finisce nella porta del difensore, la rete è considerata valida.

**APPENDICE REGOLAMENTO DI GIOCO:****Schema riepilogo infrazioni di gioco**

Azione di gioco	BACK	BACK al VOLO	PUNIZIONE	NOTE
Una miniatura colpisce una miniatura qualsiasi FERMA	✓			
Una miniatura colpisce la palla FERMA	✓			
La miniatura in difesa colpisce una miniatura avversaria IN MOVIMENTO		✓		
La miniatura in difesa colpisce la palla IN MOVIMENTO		✓		
La miniatura in difesa colpisce la mano dell'attaccante che sta per effettuare la mossa	✓			
La miniatura viene colpita con un colpo NON a punta di dito (doppio tocco o miniatura sospinta)	✓			- Se l'infrazione è commessa dall'attaccante sarà assegnato il CAMBIO possesso della palla
Il giocatore appoggia 2 mani sul campo di gioco			✓	- PUNIZIONE INDIRETTA nel punto in cui si trova la palla
Con una stessa miniatura si effettuano 4 tocchi	✓			- sarà assegnato il CAMBIO possesso della palla
Il giocatore in possesso della palla tocca un'altra miniatura mentre effettua la mossa di gioco	✓			- sarà assegnato il CAMBIO possesso della palla
Il giocatore tocca la palla con le mani			✓	- PUNIZIONE INDIRETTA/ <b>DIRETTA</b> nel punto dove la palla è stata toccata; - se nell'area di rigore <b>CALCIO DI RIGORE</b>
Una miniatura che rimbalza sulla barriera tocca un'altra miniatura in gioco o la palla FERME	✓			

Azione di gioco	BACK	BACK al VOLO	PUNIZIONE	NOTE
Una miniatura che rimbalza sulla barriera tocca un'altra miniatura in gioco o la palla IN MOVIMENTO			✓	- PUNIZIONE INDIRETTA/DIRETTA nel punto in cui la miniatura che ha rimbalzato ha toccato una miniatura in movimento e/o la palla in movimento
Il giocatore NON in possesso della palla tocca un'altra miniatura mentre effettua il marcamento	✓			
Una miniatura rigioca immediatamente la palla dopo aver battuto - il calcio di inizio - una punizione - un calcio di rigore - un calcio d'angolo - un fallo laterale - una rimessa dal fondo campo	✓			- sarà assegnato il CAMBIO possesso della palla
Una miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura ferma o il portiere prima di toccare la palla			✓	- CALCIO DI RIGORE se l'infrazione è commessa nell'area di rigore - PUNIZIONE DIRETTA se l'infrazione è commessa nell'area di tiro - PUNIZIONE INDIRETTA in tutte le altre situazioni
Il difensore deliberatamente ostacola con il proprio corpo o la mano (OSTRUZIONE) la giocata dell'attaccante	✓			
L'attaccante NON ha permesso al difensore di effettuare la propria mossa difensiva dopo un colpo a punta di dito "limitato"	✓			- sarà assegnato il CAMBIO possesso della palla

Azione di gioco	BACK	BACK al VOLO	PUNIZIONE	NOTE
Il portiere o l'asticciola parano la palla FUORI dall'area di porta	✓		✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- BACK alla prima infrazione con ripetizione del tiro in porta</li> <li>- CALCIO DI RIGORE per le infrazioni successive</li> </ul>
Il portiere si alza da terra PRIMA che l'attaccante abbia effettuato il tiro.	✓		✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- BACK alla prima infrazione con ripetizione del tiro in porta</li> <li>- CALCIO DI RIGORE per le infrazioni successive</li> </ul>
Il portiere ostacola il tocco dell'attaccante o le mosse di posizionamento	✓			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>BACK in favore dell'attaccante</b></li> </ul>
<p>Il portiere di riserva (portierino) entra in gioco in maniera irregolare (NON rispetta i seguenti criteri)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Non viene tolto il portiere con asta dal campo</b></li> <li>- Il portierino deve essere posizionato correttamente all'interno dell'area di porta</li> <li>- Dopo rimosso può rientrare in gioco dopo che la palla è stata giocata dal portiere o da un'altra miniatura</li> </ul>	✓			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>WARNING Alla 1^infrazione</b></li> <li>- <b>-dal 2° caso in poi CAMBIO</b> possesso della palla <b>dal punto in cui si è fermata la palla</b></li> <li>- Il portierino viene lasciato in campo, per 3 (tre) tocchi dati alla stessa miniatura attaccante, nel punto dove è entrato irregolarmente in gioco.</li> </ul>
<p>Il portiere di riserva (portierino) viene rimosso dall'area di gioco in maniera irregolare (NON rispetta i seguenti criteri)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La palla deve essere ferma</li> <li>- Giocatore del portierino deve essere in possesso della palla</li> <li>- Il portierino ha giocato la palla almeno una volta dopo essere entrato in campo</li> </ul>	✓			<ul style="list-style-type: none"> <li>- CAMBIO possesso della palla</li> <li>- Il portierino viene lasciato in campo, per 3 (tre) tocchi dati alla stessa miniatura attaccante, nel punto dove è entrato irregolarmente in gioco.</li> </ul>

Azione di gioco	BACK	BACK al VOLO	PUNIZIONE	NOTE
Il portiere di riserva (portierino) gioca la palla al di fuori dell'area di tiro dopo che la stessa è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante	✓			<ul style="list-style-type: none"> <li>- BACK in favore del difensore e CAMBIO possesso della palla</li> <li>- Il portierino viene lasciato in campo, per 3 (tre) tocchi dati alla stessa miniatura attaccante, nel punto in cui si trovava prima di commettere l'infrazione</li> </ul>
Fuorigioco di una o più miniature dell'attaccante			✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PUNIZIONE INDIRETTA nel punto in cui si trova la miniatura in fuorigioco più vicina alla linea di fondo campo.</li> </ul>
La palla deve uscire completamente dall'area di rigore quando viene battuta una rimessa dal fondo.	✓			<ul style="list-style-type: none"> <li>- La rimessa dal fondo sarà ripetuta</li> <li>- Se dopo la ripetizione si la palla non è ancora uscita dall'area di rigore la rimessa dal fondo sarà battuta dall'avversario</li> </ul>

**NOTA**

In tutte le situazioni di gioco irregolari, il giocatore che ha subito l'infrazione può sempre richiedere il **VANTAGGIO**, decidendo quindi di continuare a giocare, lasciando la palla e le miniature nella posizione in cui si sono venute a trovare dopo l'infrazione.