

Regolamento di gioco

Edizione 4.0 26 Giugno 2005

FISCT

Parte I.

LESSICO E DEFINIZIONI

1. Base

La parte inferiore di una miniatura. La base permette alla miniatura di scivolare o muoversi sulla superficie di gioco.

2. Corpo

In questo regolamento, ogni riferimento al corpo di un giocatore significherà il corpo fisico di quel giocatore incluso il suo abbigliamento.

3. Miniature in campo

Tutte le miniature di un giocatore escluso il portiere di riserva (portierino).

4. Figura

La figura è la parte superiore di una miniatura, saldamente fissata alla base della miniatura e rappresenterà un corpo umano.

5. Portiere

Il portiere, usato dal giocatore per parare, è composto da una specifica figura, e solitamente da una base, saldamente fissata all'estremità di un'asticciola dotata di un'impugnatura.

6. Incontro

In un incontro di calcio da tavolo, due giocatori o due squadre si fronteggiano nel rispetto delle regole

FISTF. Al termine di un incontro individuale fra due giocatori, colui che ha segnato più reti del proprio avversario vince l'incontro. Al termine di un incontro tra due squadre, i punti ottenuti e se necessaria la differenza reti, determinano il risultato finale.

7. Superamento di una linea

La palla o la miniatura ha completamente superato una linea quando l'arbitro è in grado di vedere del verde tra la palla o la miniatura e la linea guardando la scena dall'alto.

8. Giocatore

La persona fisica che gioca un incontro individuale di calcio da tavolo.

9. Area di gioco

L'area della superficie di gioco compresa tra le linee di fondo e quelle laterali.

10. Tavolo di gioco

Il tavolo di gioco è composto da un pannello di legno o materiale simile con una superficie di gioco e due porte opportunamente fissate, ed è recintato da una staccionata o da una barriera.

11. Miniature

Le miniature sono mosse con colpi a punta di dito dal giocatore e sono composte da una figura e una base. Ci sono due tipi di miniature: miniature in campo e portiere di riserva (portierino).

12. Superficie di gioco

Un rettangolo di panno liscio con le linee di demarcazione stampate per giocare a calcio da tavolo.

13. Arbitro

La persona fisica che dirige un incontro individuale di calcio da tavolo applicando le regole del gioco.

14. Portiere di riserva (portierino)

Una miniatura addizionale alle miniature in campo che può all'occorrenza sostituire il portiere.

15. Squadra

Una squadra è composta da quattro giocatori che giocano quattro incontri individuali contro lo stesso numero di giocatori di un'altra squadra sullo stesso numero di tavoli di gioco.

16. Tipo

Un definito e distinto modello di palla, miniatura o portiere. Nuovi tipi di palle, miniature e portieri devono essere omologati per l'autorizzazione all'uso in un incontro.

17. Regole di interpretazione

In caso di qualsiasi conflitto tra lo statuto FISTF e qualsiasi sezione di questo regolamento, prevarranno le disposizioni dello statuto FISTF.

Se qualsiasi disposizione di questo regolamento o la sua applicabilità a qualsiasi persona o circostanza è ritenuta invalida, l'invalidità non riguarderà altre disposizioni del presente regolamento che potranno avere effetto senza tener conto dell'invalidità riscontrata. A tal fine, le disposizioni di questo regolamento saranno separabili.

I diritti e i doveri qui contenuti si applicheranno, e saranno vincolanti, alla FISTF, ai membri delle associazioni nazionali, ai giocatori iscritti e ai club iscritti e ai loro rispettivi esecutori, amministratori, successori e cessionari.

Qualsiasi tolleranza della FISTF, dei membri delle associazioni nazionali, dei giocatori iscritti o dei club iscritti ad esercitare qualsiasi diritto o ricorso qui concesso, non sarà interpretata come una rinuncia, o preclusione dell'esercizio, di qualsiasi diritto o ricorso.

Come usate nel presente regolamento, le parole di genere maschile saranno interpretate e includeranno

corrispondenti parole neutre o parole di genere femminile e vice-versa, parole al singolare saranno interpretate e includeranno il plurale e vice-versa, e il termine "può" darà solo discrezione senza alcun obbligo di intraprendere alcuna azione.

Qualsiasi caso non contemplato qui sarà in prima istanza risolto dall'arbitro dell'incontro o dal capo arbitro

della competizione. In seguito, sarà riferito alla FISTF Board of Directors, che emanerà una soluzione definitiva, vincolante e conclusiva sul caso.

Parte II.

REGOLE DEL GIOCO

Regola 1:

Manipolazione delle miniature

1.1. Colpo a punta di dito

1.1.1. Una miniatura sarà mossa posizionando il dito indice o medio di qualsiasi mano in prossimità della miniatura, colpendo con l'unghia la base della stessa.

1.1.2. Le miniature non possono essere sospinte, trascinate, accompagnate, né può essere sfruttata leva 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 a punta di dito. Non è permesso muovere le miniature senza toccare la base delle stesse.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo scorretto – calcio di punizione (Incorrect flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

1.1.3. I portatori di handicap possono utilizzare qualsiasi altro dito per effettuare un colpo qualora sia impossibile usare l'indice o il medio.

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

1.2. Colpi a punta di dito irregolari

Nessun giocatore può colpire a punta di dito una miniatura qualora non gli sia permesso o se la miniatura fosse sdraiata sul campo o agganciata ad un'altra.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

1.2. Posizione del giocatore

1.3.1. I giocatori possono toccare le barriere del tavolo di gioco per mantenere l'equilibrio. In ogni caso, nessun giocatore può:

1.3.1.1. Porre contemporaneamente entrambe le mani al di sopra dell'area di gioco o appoggiarvele.

1.3.1.2. Appoggiarsi al tavolo di gioco o muoverlo in modo da destabilizzarlo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di posizione fisica – calcio di punizione (Physical foul position - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla si trovava nell'area di rigore al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.1.

1.3.2. I giocatori possono utilizzare il portiere e colpire a punta di dito contemporaneamente.

1.4. Lucidatura delle miniature

1.4.1. Le basi delle miniature possono essere lucidate con qualsiasi mezzo. Le miniature possono essere lucidate prima della gara o durante l'intervallo fra i due tempi.

1.4.2. A condizione che il gioco non sia interrotto o ritardato, le miniature possono essere lucidate anche durante la gara nelle occasioni in cui un giocatore può sollevarle per una rimessa dal fondo, un calcio d'inizio, una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, un calcio di rigore o se una miniatura sia caduta dal tavolo di gioco. Per lucidare le miniature durante la gara nelle occasioni sopra citate, è raccomandato fissare il panno per lucidare alla cintura del giocatore.

1.4.3. Tra la fine dell'incontro e l'inizio del tempo supplementare (sudden death), l'arbitro permetterà

ai giocatori di lucidare le loro miniature rapidamente. Non è permessa una lucidatura prolungata nel tempo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – calcio di punizione (Time wasting - free-flick)

Punizione: Vedi regola 10.

1.5. 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:

Espressione dell'arbitro: Numero irregolare di miniature – calcio di punizione (Illegal playing figure number - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal dischetto del rigore del giocatore che ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.

b. 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. Quindi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

Regola 2:

Piazzamento, sollevamento e sostituzione delle miniature

2.1. Piazzamento delle miniature che superano una linea dell'area di gioco

2.1.1. *Piazzamento delle miniature che escono dall'area di gioco, ma non dalla superficie di gioco*

2.1.1.1. Una miniatura che ha superato una linea laterale o di fondo senza uscire dalla superficie di gioco rimane dove si è fermata e resta in gioco. La miniatura può essere utilizzata in qualsiasi momento.

2.1.1.2. Se la miniatura si ferma a non più di 21 mm dalla linea, cioè a una distanza inferiore al diametro

della palla, è possibile forzare una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo su di essa. Se la miniatura si ferma a 22 mm o più dalla linea, non è possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa.

2.1.1.3. Per essere assolutamente certo se è possibile forzare o no, l'attaccante, a condizione che la palla

sia ferma, può chiedere all'arbitro se una miniatura del difensore può essere forzata. In questo caso, deve essere seguita la seguente procedura:

Espressione dell'arbitro: Verifica della possibilità di forzatura! (Verifying forcing possibility!)

Azione dell'arbitro: a. L'arbitro interrompe il gioco e permette l'esecuzione di un marcamento difensivo non ancora effettuato.

b. Misura la distanza tra la miniatura e la linea con una palla di riserva o uno speciale cartoncino largo 22 mm, quindi informa i giocatori se è possibile forzare o no la miniatura in questione.

c. L'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

2.1.1.4. Se l'attaccante forza una miniatura senza aver prima chiesto la verifica della possibilità di forzatura, e se l'arbitro ha il minimo dubbio su tale possibilità, quest'ultimo deciderà contro l'attaccante.

2.1.2. *Piazzamento delle miniature che escono dalla superficie di gioco, ma non dal tavolo di gioco, senza toccare le barriere*

2.1.2.1. Non appena la palla si sarà fermata, una miniatura uscita dalla superficie di gioco e rimasta sul

tavolo di gioco senza aver toccato le barriere sarà posizionata dall'arbitro *sul limite interno della superficie di gioco*, in corrispondenza della più vicina linea laterale o di fondo rispetto al punto ove si è fermata.

2.1.2.2. Dopo essersi fermata al di fuori della superficie di gioco, una miniatura non è in gioco e non può essere utilizzata nuovamente fino a quando non sia stata posizionata dall'arbitro come descritto sopra.

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

2.1.2.4. E' consentito ad una miniatura uscire temporaneamente dalla superficie di gioco se non rimbalza

contro le barriere. La miniatura può quindi essere utilizzata normalmente.

2.1.2.5. La seguente procedura sarà seguita immediatamente quando la palla si sarà fermata:

Espressione dell'arbitro: Piazzamento! (Placing!)

Azione dell'arbitro: a. L'arbitro interrompe il gioco e piazza/sollewa le miniature.

b. L'arbitro permette l'esecuzione di un marcamento difensivo non ancora effettuato.

c. L'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

2.1.2.6. Se uno dei giocatori viola la procedura descritta sopra:

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

2.1.2.7. Poiché la miniatura è piazzata a più di 21 mm dalla linea, non è possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa.

2.1.3. Piazzamento delle miniature che rimbalzano contro le barriere, ma non escono dal tavolo di gioco

2.1.3.1. Non appena la palla si sarà fermata, una miniatura che ha rimbalzato contro le barriere sarà piazzata dall'arbitro *sul limite interno della superficie di gioco*, in corrispondenza della più vicina linea laterale o di fondo rispetto al punto ove si è fermata.

2.1.3.2. 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.

2.1.3.3. 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:

Espressione dell'arbitro: Rimpallo – back / calcio di punizione (Rebound - back / free-flick)

Punizione: a. 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. Quindi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

b. Calcio di punizione dove la miniatura che ha rimbalzato ha toccato una miniatura in movimento e/o la palla in movimento. Vedi regola 11.

c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la miniatura che ha rimbalzato ha toccato una miniatura in movimento e/o la palla in movimento nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

2.1.3.4. Se una miniatura che ha rimbalzato si ferma sull'area 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.

2.1.3.5. La stessa procedura del punto 2.1.2 deve essere usata per piazzare la miniatura.

2.1.3.6. Poiché la miniatura è piazzata a più di 21 mm dalla linea, non è possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa.

2.1.4. Piazzamento delle miniature che escono dal tavolo di gioco

2.1.4.1. A condizione che la palla sia ferma, una miniatura che è uscita dal tavolo di gioco sarà piazzata

dall'arbitro *sul limite interno della superficie di gioco*, al di fuori della linea laterale sul lato dove è uscita dal tavolo di gioco, all'altezza della linea di centrocampo.

2.1.4.2. La stessa procedura del punto 2.1.2 deve essere usata per piazzare la miniatura.

2.1.4.3. Poiché la miniatura è piazzata a più di 21 mm dalla linea laterale e non è completamente in un quarto di campo, non è possibile forzare alcuna rimessa laterale su di essa.

2.2. Piazzamento delle miniature nell'area di porta

2.2.1. 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.

2.2.2. Le miniature rimarranno posizionate nell'area di porta quando il portiere di detta area è sostituito dal portiere di riserva (portierino). In ogni caso, se una miniatura è posizionata completamente dentro la porta, l'arbitro la piazzerà 1 mm al di fuori dell'area di porta, nell'area di rigore, perpendicolarmente alla linea di fondo.

2.3. Piazzamento delle miniature che dovrebbero essere poste nello stesso punto sulla superficie di gioco

Se qualche tipo di ostacolo non permette il piazzamento di una miniatura conformemente alle regole di posizionamento, tale miniatura sarà piazzata a 1 mm dall'ostacolo, in direzione della propria porta, o in direzione dell'angolo se la miniatura deve essere piazzata al di fuori della linea di fondo.

2.4. Sollevamento delle miniature

2.4.1. 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.

2.4.2. La stessa procedura del punto 2.1.2 deve essere usata per piazzare la miniatura.

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

2.5. Sostituzione delle miniature

2.5.1. Miniature danneggiate o rotte non possono essere utilizzate e saranno sostituite. Durante il tempo di gioco massimo 3 miniature possono essere sostituite a condizione che le miniature sostitutive siano dello stesso colore e dello stesso tipo.

2.5.2. Le miniature possono essere sostituite solo in occasione di una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio di rigore o se una rete è stata segnata.

Procedura:

Espressione del giocatore: Sostituzione! (Substitution!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro verifica se la miniatura sostitutiva soddisfa le regole definite e la piazza nell'ultima posizione della miniatura sostituita. Quindi, l'arbitro darà il segnale di ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

2.5.3. L'arbitro aggiungerà il tempo perso causato dalla sostituzione delle miniature come recupero al termine della relativa frazione di gioco.

2.5.4. Un giocatore può anche sostituire tutte le sue miniature durante l'intervallo tra il primo e il secondo tempo. Il colore e il tipo delle miniature possono essere differenti da quelli utilizzati nel primo tempo, ma devono sempre soddisfare i requisiti della regola 4.1 e la Regolamentazione dei Materiali.

2.6. Distanza

2.6.1. 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 a distanza.

2.6.2. In occasione di un calcio di rigore o di una rimessa dal fondo, l'arbitro piazzerà di propria iniziativa le miniature alla distanza richiesta.

2.6.3. Quelle che seguono sono le distanze minime richieste guardando la scena dall'alto:

Fase Distanza minima

Rimessa laterale 40 mm tra le miniature del difensore e la palla

Calcio di punizione 40 mm tra le miniature del difensore e la palla

Calcio d'angolo 90 mm tra le miniature del difensore e la palla

Calcio di rigore Tutte le miniature eccetto quella che batte e il portiere devono essere posizionate al di fuori della relativa area e della sua lunetta.

Rimessa dal fondo Deve essere mantenuta una distanza minima di 20 mm tra qualsiasi miniatura del difensore e dell'attaccante. Tutte le miniature eccetto il portiere e quella che batte devono essere posizionate all'esterno dell'area di rigore dove deve essere eseguita la rimessa dal fondo.

2.6.4. 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 per più di 1 mm o all'interno dell'area di porta o a contatto con la linea di quest'ultima. Vedi regola 2.1.1 e 2.1.2.

2.6.5. 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.

2.6.6. Al contrario, 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.

Regola 3:

Durata della partita

3.1. Tempo dell'incontro

3.1.1. Un incontro sarà costituito da due tempi di quindici minuti ciascuno. 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.

3.1.2. 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.

3.2. Recupero

3.2.1. In caso di sostituzione di una miniatura o di un portiere, di prolungata interruzione dell'incontro

o in caso di perdita di tempo di qualunque giocatore, l'arbitro aggiungerà il tempo perso al termine della frazione di gioco interessata. Vedi regola 10.8.

3.2.2. Al termine del tempo regolamentare, l'arbitro annuncerà quanto tempo di recupero sarà concesso. Può comunque accadere che il recupero sia prolungato in seguito ad avvenimenti durante il recupero stesso.

3.2.3. L'arbitro aggiungerà il tempo necessario al termine di una frazione di gioco per consentire la battuta di un calcio di rigore. Vedi regola 12.

3.3. Sudden death / tiri piazzati

3.3.1. Competizione individuale

3.3.1.1. 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 dieci minuti. Il tempo supplementare inizierà immediatamente dopo la fine dei tempi regolamentari con un calcio d'inizio. Vedi regola 4. L'incontro terminerà quando un giocatore segnerà una rete.

3.3.1.2. Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro è ancora di parità, saranno effettuati immediatamente i tiri piazzati. Vedi regola 17.

3.3.2. Competizione a squadre

3.3.2.1. 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 dieci minuti su tutti e quattro i tavoli di gioco. Il tempo supplementare inizierà immediatamente dopo la fine dei tempi regolamentari con un calcio d'inizio. Vedi regola 4. L'incontro terminerà quando uno dei giocatori sui quattro differenti tavoli di gioco segnerà una rete.

3.3.2.2. Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro è ancora di parità, saranno effettuati immediatamente i tiri piazzati. Vedi regola 17.

Regola 4:

Calcio d'inizio

4.1. Definizione

4.1.1. 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.

4.1.2. 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. Il giocatore designato non impiegherà più di 2 minuti per cambiare le sue miniature.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Condotta scorretta (Misconduct)

Punizione: Vedi regola 10.1. Naturalmente, nessun calcio di punizione può essere assegnato.

4.2. Procedura per la battuta di un calcio d'inizio

4.2.1. 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Posizione irregolare! (Illegal position!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro correggerà immediatamente qualsiasi posizione scorretta di qualsiasi miniatura.

4.2.2. 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – cambio del diritto di calcio d'inizio (Illegal manipulation - change of flick-off right)

Punizione: Il diritto di effettuare il calcio d'inizio passa all'avversario.

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – ripetizione / cambio del diritto di calcio d'inizio (Illegal flicking - replay / change of flick-off right)

Punizione: a. Il calcio d'inizio sarà ripetuto.

b. Il diritto di effettuare il calcio d'inizio passa all'avversario se, anche dopo la ripetizione del calcio d'inizio, la palla non è stata spinta in avanti oltrepassando la linea di centrocampo.

4.2.4. La miniatura che ha battuto il calcio d'inizio non può essere colpita nuovamente finché:

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante.

b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla.

c. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

4.2.5. Dopo la segnatura di una rete, il gioco continuerà con un calcio d'inizio battuto dal giocatore che

ha subito la rete. Non più di 10 secondi saranno concessi ai giocatori per posizionare le miniature per il calcio d'inizio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – cambio del diritto di calcio d'inizio (Time wasting - change of flick-off right)

Punizione: a. Se il giocatore che ha subito una rete viola questa regola, l'arbitro deciderà sull'immediato cambio del diritto di calcio d'inizio.

b. Se il giocatore che ha segnato una rete viola questa regola, vedi regola 10.

4.3. Palla in gioco o non in gioco

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

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

4.3.3. L'arbitro interromperà il gioco quando un'infrazione è commessa e il giocatore che l'ha subita non richiede il vantaggio.

4.3.4. L'arbitro interromperà il gioco come indicato dalle regole anche nelle seguenti situazioni:

a. Regola 2.1: Piazzamento e sollevamento delle miniature.

b. Regola 5.4: Colpo a punta di dito limitato.

c. Regola 8.3: Sostituzione del portiere.

d. Regola 9.2.2: Rimozione del portiere di riserva (portierino).

e. Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta.

4.3.5. L'arbitro interromperà il gioco al termine della durata della partita come definito nella Regola 3.

Regola 5:

Gioco d'attacco

5.1. L'attaccante

5.1.1. Il giocatore in possesso della palla sarà definito attaccante.

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

- a. La miniatura dell'attaccante colpita ha mancato la palla.
- b. 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.
- c. 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.

Azione da adottare:

Espressione dell'arbitro: L'arbitro indicherà immediatamente qualsiasi cambio di possesso della palla dicendo: "cambio!" ("change!")

5.1.3. Nel momento in cui si verifica uno degli eventi descritti al punto 5.1.2, il difensore diventerà attaccante e l'attaccante diventerà difensore.

5.2. Gioco d'attacco

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

- a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal portiere dell'attaccante.
- b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla.
- c. Il possesso della palla è cambiato.

5.2.2. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore (*non* il portiere), 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

5.2.3. 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.

5.3. Falli di gioco dell'attaccante

5.3.1. 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:

Espressione dell'arbitro: Fallo di gioco – calcio di punizione / calcio di rigore (Foul play - free-flick / penalty-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove la miniatura dell'attaccante ha colpito qualsiasi miniatura, portiere, o il corpo del difensore, prima di colpire la palla. Vedi regole 11 e 12.

5.3.2. In ogni caso, se il difensore ha deliberatamente posizionato il suo corpo sul tragitto della miniatura dell'attaccante, un calcio di punizione sarà assegnato all'attaccante.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di dito – calcio di punizione (Finger Foul - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il corpo del difensore è stato toccato dalla miniatura attaccante. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

5.3.3. Dopo aver toccato la palla, la miniatura dell'attaccante può toccare qualsiasi miniatura, portiere o il corpo del difensore prima di fermarsi.

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Cambio – back (Change - back)

Punizione: Se il back è richiesto dal giocatore che ha subito l'infrazione, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni. Quindi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: “gioco!” (“play!”) Il possesso della palla passa al difensore, sia che quest'ultimo richieda o no il back.

5.3.5. Se la palla ferma tocca contemporaneamente una miniatura dell'attaccante e più miniature di qualunque giocatore, il possesso rimarrà dell'attaccante. Tuttavia, con il colpo a punta di dito successivo dell'attaccante, la palla deve uscire da questa posizione così che non più di una miniatura la tocchi quando si fermerà nuovamente.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Palla bloccata – calcio di punizione (Blocked ball - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove la palla ferma è stata bloccata irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla ferma è stata bloccata irregolarmente nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Questa regola sarà applicata per evitare l'avanzamento della palla “in mischia”. In ogni caso se, nel giocare una palla bloccata, l'intenzione dell'attaccante era chiaramente di evitare la “mischia” con il suo colpo successivo, e la palla accidentalmente dovesse restare a contatto con più di una miniatura contemporaneamente, l'arbitro deciderà di non applicare la sanzione per la “palla bloccata”.

5.4. Colpo a punta di dito limitato

5.4.1. Se l'attaccante, per effettuare un colpo a punta di dito, ha la necessità di spostarsi dietro il tavolo

di gioco in una posizione che richieda al difensore di allontanarsi impedendogli una conveniente manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo a punta di dito, quindi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo.

5.4.2. 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 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, o quando l'attaccante non ostacola di fatto la manipolazione del portiere del difensore.

Procedura:

Espressione dell'arbitro: Colpo a punta di dito limitato! (Limited flick!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro permette all'attaccante di eseguire il suo colpo a punta di dito e interrompe il gioco dicendo "marcamento difensivo" ("block-flick") per concedere il tempo al difensore di eseguire il suo colpo a punta di dito difensivo. Quindi l'arbitro fa riprendere la gara dicendo: "gioco!" ("play!")

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 6:

Gioco di difesa

6.1. Il difensore

6.1.1. Il giocatore non in possesso della palla sarà definito difensore.

6.1.2. Il difensore ottiene il possesso della palla quando:

- a. La miniatura dell'attaccante colpita ha mancato la palla.
- b. 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.
- c. 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.

Azione da adottare:

Espressione dell'arbitro: L'arbitro indicherà immediatamente qualsiasi cambio di possesso della palla dicendo: "cambio!" ("change!")

6.1.3. Nel momento in cui si verifica uno degli eventi descritti al punto 6.1.2, il difensore diventerà attaccante e l'attaccante diventerà difensore.

6.2. Gioco di difesa – marcamento difensivo

6.2.1. Dopo ogni tocco della palla di una miniatura dell'attaccante colpita a punta di dito o del portiere

dell'attaccante, il difensore può colpire a punta di dito una miniatura a scopo difensivo – marcamento difensivo. Il difensore non può eseguire il suo marcamento difensivo prima che l'attaccante abbia toccato la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

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

6.2.3. 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.

6.2.3.1. Regola 2.1: Piazzamento e sollevamento delle miniature: se l'arbitro interrompe il gioco e piazza miniature conformemente alle regole (quando la palla è ferma), concederà al difensore il tempo per eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato.

6.2.3.2. Regola 5.4: Colpo a punta di dito limitato: Se l'attaccante, per effettuare un colpo a punta di dito, ha la necessità di spostarsi dietro il tavolo di gioco in una posizione che richieda al difensore di allontanarsi impedendogli una conveniente manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo a punta di dito, quindi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo.

6.2.3.3. Regola 8.3: Sostituzione del portiere: un portiere rotto o danneggiato può essere sostituito 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 rotto, l'arbitro interrompe il gioco, controlla se il portiere sostitutivo soddisfa le regole definite, quindi permette al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato.

6.2.3.4. Regola 9.2.2: Rimozione del portiere di riserva (portierino): dopo che il portiere di riserva (portierino) è stato rimosso dall'area di gioco, l'arbitro interrompe il gioco e permette al

difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato.

6.2.3.5. Regola 13.4: Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco: quando l'arbitro ha dato all'attaccante il permesso di eseguire un colpo di rientro dal fuorigioco, permetterà prima al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Dopo che l'attaccante avrà eseguito il colpo di rientro dal fuorigioco, l'arbitro permetterà al difensore di eseguire un altro marcamento difensivo.

6.2.3.6. Regola 14.2: Procedura per l'esecuzione di una rimessa laterale: prima che l'attaccante possa proseguire il gioco dopo una rimessa laterale, l'arbitro permetterà al difensore di eseguire un marcamento difensivo.

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Secondo il caso

Punizione: a. La palla è ferma:

(1) La miniatura del difensore tocca una miniatura ferma: back (i).

(2) La miniatura del difensore tocca la palla ferma: back (i).

(3) La miniatura del difensore tocca una miniatura dell'attaccante in movimento: ostruzione - back (iv).

b. La palla è in movimento:

(1) La miniatura del difensore tocca una miniatura ferma: caso (ii).

(2) La miniatura del difensore tocca la palla in movimento: calcio di punizione (iii).

(3) La miniatura del difensore tocca una miniatura in movimento: calcio di punizione (iii).

(i) Se il back è richiesto, l'arbitro riposiziona tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni. Quindi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: gioco! (play!)

(ii) Colpendo una miniatura ferma, sarà assegnato un calcio di punizione (iii) solo se è stato impedito l'utilizzo della miniatura colpita per giocare la palla in movimento. Altrimenti sarà assegnato un back come descritto al punto (i).

(iii) Calcio di punizione dal punto dove la miniatura ha commesso l'infrazione. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.

(iv) Se il back è richiesto dall'attaccante, l'arbitro riposiziona le miniature coinvolte ed eventualmente la

palla nelle loro precedenti posizioni. L'arbitro posizionerà la miniatura dell'attaccante che ha subito l'infrazione dove quest'ultima ha avuto luogo e darà il segnale di ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!") Perciò, l'attaccante guadagnerà della distanza e manterrà il numero di colpi a punta di dito con la miniatura in questione. Vedi regola 5.2.

6.2.5. Una miniatura colpita a punta di dito per un marcamento difensivo non può toccare alcuna parte

del corpo dell'attaccante così da ostacolare il colpo a punta di dito successivo dell'attaccante. In questo caso, se, dopo essersi fermata, quella miniatura ostacola il colpo a punta di dito successivo dell'attaccante, quest'ultimo può chiedere il back o il calcio di punizione.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Ostruzione – back / calcio di punizione (Obstruction - back / free-flick)

Punizione: a. Back per aver toccato qualsiasi parte del corpo dell'attaccante mentre la palla era ferma. Se il back è richiesto, l'arbitro riposiziona tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni, e il marcamento difensivo è perso. Quindi, l'arbitro darà il segnale di ripresa della gara dicendo: gioco! (play!)

b. Calcio di punizione dal punto dove qualsiasi parte del corpo dell'attaccante è stata toccata dalla miniatura colpita a punta di dito per

un marcamento difensivo mentre la palla era in movimento. Vedi regola 11.

c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se qualsiasi parte del corpo dell'attaccante è stata toccata nell'area di rigore dalla miniatura colpita a punta di dito per un marcamento difensivo mentre la palla era in movimento. Vedi regola 11.1.

Osservazione: Per favore vedi regola 10.6.

6.2.6. In ogni caso, se l'attaccante ha deliberatamente posizionato il suo corpo, o deliberatamente lascia la sua mano sul tavolo di gioco, sul tragitto del marcamento difensivo, un calcio di punizione sarà assegnato al difensore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di dito – calcio di punizione (Finger Foul - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il corpo dell'attaccante è stato toccato dalla miniatura del difensore. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

6.2.7. Il diritto ad effettuare un marcamento difensivo decade quando:

a. L'attaccante ha toccato la palla con un colpo a punta di dito successivo – non è possibile l'accumulazione di marcamenti difensivi.

b. Il possesso della palla è passato al difensore.

c. La palla ha completamente oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali.

d. 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

7.1. Segnatura corretta

7.1.1. Una rete è segnata se la palla ha completamente oltrepassato la linea di fondo campo tra i pali della porta e al di sotto della traversa a condizione che:

- a. il tiro sia stato effettuato con la palla completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, indipendentemente dalla posizione della miniatura che ha tirato.¹
- b. il tiro sia stato effettuato prima dell'inizio del segnale di fine del gioco.

7.1.2. 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!" ("shootable!")

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

7.2. Segnatura non corretta

7.2.1. Una rimessa dal fondo sarà assegnata se una rete è segnata non conformemente alla regola 7.1. Vedi regola 15.

7.2.2. Il portiere può tentare di parare o fermare un tiro non conforme alla regola 7.1 senza il rischio di segnare un autorete deviando la palla. Una rimessa dal fondo sarà assegnata invece se il portiere devia un tiro irregolare nella propria porta. Vedi regola 15.

7.3. Autorete

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

7.3.2. 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. Vedi regola 16.

7.3.3. 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. Vedi regola 15.

¹ N.d.T.: è stato omesso il testo "Vedi regola 9.1c". Il riferimento è inutile in quanto non esiste la regola 9.1c.

Regola 8:

Il portiere

8.1. Manipolazione

8.1.1. Il portiere sarà piazzato sotto una delle barre posteriori della porta con l'asticciola che sposterà dal retro della porta stessa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – calcio di punizione (Illegal manipulation - freekick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

8.1.2. Il portiere non può essere mosso rapidamente prima che la miniatura dell'attaccante abbia toccato la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – calcio di punizione / calcio di rigore (Illegal manipulation - free-flick / penalty flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal dischetto del rigore per la prima infrazione del portiere. Vedi regola 11.

b. Calcio di rigore per ogni successiva infrazione del portiere o se la regola è stata infranta intenzionalmente. Vedi regola 12.

8.1.3. Ogni tocco della palla da parte del portiere è considerato come aver giocato la palla, anche quando devia un tiro dell'attaccante. Il portiere, pertanto, non è mai considerato come una miniatura passiva. In ogni caso, una rimessa dal fondo sarà assegnata al giocatore se il suo portiere devia un tiro irregolare nella propria porta (vedi 7.2.2) o oltre la linea di fondo (vedi 15.1.1).

8.1.4. Ogni tocco ininterrotto della palla da parte del portiere, anche quando devia semplicemente un tiro, permette al difensore di eseguire un marcamento difensivo. Vedi regola 6.2.

8.1.5. Il portiere non può toccare la palla più di tre volte di seguito finché:

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante.

b. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – calcio di punizione (Illegal manipulation - freekick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore del giocatore che commette l'infrazione. Vedi regola 11.1.

8.1.6. L'asticciola del portiere è una parte integrante dello stesso e può essere utilizzata per parare o giocare la palla.

8.2. Posizionamento

8.2.1. Prima, durante e dopo un tiro in porta, il portiere può essere tenuto in qualsiasi posizione nel tentativo di parare o giocare la palla all'interno dell'area di porta. In ogni caso, nessuna parte del portiere può oltrepassare la linea dell'area di porta o toccarla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – calcio di punizione / calcio di rigore (Illegal manipulation - free-flick / penalty-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal dischetto del rigore per la prima infrazione del portiere. Vedi regola 11.

b. Calcio di rigore per ogni successiva infrazione del portiere o se la regola è stata infranta intenzionalmente. Vedi regola 12.

L'arbitro punirà la manipolazione irregolare ogni qualvolta il portiere oltrepassi o tocchi la linea dell'area di porta nel tentativo di parare, anche nel caso in cui non tocchi la palla.

8.2.2. Il portiere non può toccare alcuna miniatura ferma che è posizionata nell'area di porta o a contatto con la linea della stessa. Vedi regola 2.1.2.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo del portiere – calcio di punizione (Keeper-foul - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

8.2.3. Il portiere non può ostacolare una miniatura dell'attaccante che attraversa l'area di porta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo del portiere – calcio di punizione (Keeper-foul - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regole 5.4, 11.

8.3. Sostituzione

8.3.1. Il portiere può essere temporaneamente sostituito dal portiere di riserva (portierino). Vedi regola 9.

8.3.2. Un portiere rotto o danneggiato può essere sostituito in qualsiasi momento durante l'incontro a

condizione che la palla sia ferma. Se il portiere non è danneggiato o rotto può essere sostituito solo in occasione di una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio di rigore o dopo la segnatura di una rete.

Azione da adottare:

Espressione del giocatore: Sostituzione! (Substitution!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro verificherà se il portiere sostitutivo soddisfa le regole definite, quindi concederà al difensore il tempo di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Quindi l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

8.3.3. Durante un incontro un portiere non rotto può essere sostituito solo una volta. In ogni caso, non c'è limite per la sostituzione di portieri rotti.

Regola 9:

Il portiere di riserva (portierino)

9.1. Applicazione

9.1.1. Per entrare in gioco, il portierino sarà posizionato dal giocatore completamente all'interno 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:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – calcio di punizione (Illegal manipulation - freekick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

9.1.2. Il portierino può essere utilizzato a condizione che:

- a. il giocatore del portierino sia in possesso di palla; e
- b. il portiere sia stato 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); e
- c. un marcamento difensivo non ancora effettuato sia stato eseguito dal difensore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – calcio di punizione (Illegal manipulation - freekick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

9.1.3. Se il portierino non è in gioco sarà posizionato sempre al di fuori dell'area di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Numero irregolare di miniature – calcio di punizione (Illegal playing figure number - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore del giocatore che commette l'infrazione. Vedi regola 11.

9.1.4. Quando il portierino è entrato nell'area di gioco dall'interno dell'area di porta, è considerato una regolare miniatura. Vedi regola 1. In ogni caso, entrando nell'area di gioco, il portierino non può segnare una rete con il suo primo colpo.

9.2. Rimozione

9.2.1. Il portierino può essere rimosso dall'area di gioco in qualsiasi momento per reinsediare il portiere a condizione che la palla sia ferma e il giocatore del portierino sia in possesso di palla. 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:

- a. 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 (*non* il portiere), 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.
- b. La palla abbia oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali.
- c. Un calcio di punizione o un calcio di rigore sia assegnato al giocatore del portierino e il giocatore non richieda il vantaggio.
- d. Un calcio di rigore sia assegnato contro il giocatore del portierino e il giocatore non richieda il vantaggio.

9.2.2. 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

9.2.3. Il portierino può essere utilizzato nuovamente solo quando la palla è stata giocata da un'altra miniatura o dal portiere.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 10:

Falli di gioco e condotta scorretta

10.1. Cartellino giallo

In caso di violazione intenzionale o continua delle regole, l'arbitro ha l'autorità di ammonire il giocatore che commette l'infrazione: cartellino giallo (yellow card).

10.2. Cartellino arancione

10.2.1. Se un giocatore ammonito continuamente o intenzionalmente viola le regole, l'arbitro lo sanzionerà con un cartellino arancione (orange card).

10.2.2. Il cartellino arancione implica che l'arbitro rimuoverà il portierino del giocatore che commette l'infrazione dal tavolo di gioco.

10.3. Cartellino rosso

10.3.1. In caso di grave condotta scorretta, l'arbitro sanzionerà il giocatore con un cartellino rosso (red

card) che implica l'immediata squalifica dall'incontro perdendo con un risultato di minimo 0-3. Se il punteggio dell'incontro interrotto era maggiore, tale punteggio sarà tenuto.

10.3.2. Il giocatore squalificato può subire sanzioni disciplinari aggiuntive da parte del capo arbitro della competizione o della FISTF.

10.4. Fallo di dito

10.4.1. Un giocatore non può toccare alcuna miniatura ferma con qualsiasi parte del suo corpo, eccetto la miniatura che deve essere colpita a punta di dito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di dito – calcio di punizione / calcio di rigore (Finger-foul - free-flick / penalty-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove un giocatore ha toccato la miniatura.

Vedi regole 11 e 12.

10.4.2. Il caso di un giocatore che tocca miniature in movimento è coperto dalle Regole 5.3.2 e 6.2.6.

10.5. Fallo di mano

10.5.1. Un giocatore non può toccare la palla in gioco con qualsiasi parte del suo corpo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di mano – calcio di punizione / calcio di rigore (Handball - free-flick / penalty-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove la palla è stata toccata. Vedi regole 11 e 12.

10.5.2. Se l'attaccante tira deliberatamente la palla verso qualsiasi parte del corpo del difensore sull'area di gioco per causare un'infrazione, un calcio di punizione sarà assegnato al difensore.

10.6. Ostruzione

10.6.1. Un giocatore non può ostruire fisicamente il suo avversario sull'area di gioco o al di fuori della stessa con qualsiasi parte del suo corpo allo scopo di *impedire* l'esecuzione di un colpo a punta di dito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Ostruzione – calcio di punizione (Obstruction - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla si trovava nell'area di rigore al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.1.

10.6.2. Esempi di infrazioni:

10.6.2.1. L'attaccante impedisce l'esecuzione di un marcamento difensivo tenendo o mettendo la sua mano sul campo di gioco senza essere in procinto di colpire a punta di dito una miniatura.

10.6.2.2. Il difensore ostruisce la visuale dell'attaccante della zona dove la miniatura o la palla sta per essere giocata.

10.6.2.3. Il difensore ostacola fisicamente il gioco dell'attaccante al fine di eseguire il suo marcamento difensivo.

10.6.3. Il caso di un giocatore che ostacola un colpo a punta di dito *dopo* l'esecuzione dello stesso è coperto dalle Regole 5.3.2 e 6.2.6.

10.7. Condotta scorretta

10.7.1. Durante i due tempi di quindici minuti, il recupero, il tempo supplementare e i tiri piazzati, i giocatori non possono parlare o gesticolare esageratamente. I giocatori non possono commentare l'incontro, criticare o influenzare le decisioni arbitrali o influenzare l'avversario, l'arbitro o gli spettatori.

10.7.2. I giocatori seguiranno rigorosamente le decisioni dell'arbitro e le sole occasioni per un giocatore

di parlare durante un incontro sono:

10.7.2.1. Il giocatore che ha subito un'infrazione comunica all'arbitro l'intenzione di continuare a giocare:

“vantaggio” (“play on”), o di accettare la sanzione assegnata in caso di qualsiasi violazione del giocatore avversario.

10.7.2.2. L'attaccante può chiedere la distanza conformemente alla Regola 2.6: “distanza!” (“distance!”)

10.7.2.3. Entrambi i giocatori possono chiedere all'arbitro di rimuovere la palla e la miniatura prescelta

per la battuta allo scopo di eseguire un movimento posizionale prima di una rimessa laterale, un calcio d'angolo o un calcio di punizione. Vedi regola 11.2.2.

10.7.2.4. L'attaccante chiederà all'arbitro il permesso di effettuare un colpo di rientro dal fuorigioco e

ne annuncerà l'esecuzione: “Fuorigioco? - Rientro!” (“Offside? - Tick!”)

10.7.2.5. Entrambi i giocatori possono annunciare la sostituzione di una miniatura o del portiere: “sostituzione!” (“substitution!”)

10.7.2.6. Entrambi i giocatori dichiareranno di essere pronti al tiro o alla parata durante i tiri piazzati: “pronto!” (“ready!”) Vedi regola 17.

10.7.2.7. Comunicazione reciproca tra i due giocatori per coadiuvare l'arbitro in una situazione dubbiosa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Condotta scorretta – calcio di punizione (Misconduct - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla si trovava nell'area di rigore al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.1.

10.7.3. Il giocatore non può comunicare verbalmente con il suo allenatore o con i tifosi. L'allenatore può solo consigliare il suo giocatore con tono di voce moderato. In caso di condotta scorretta dell'allenatore, sarà punito il giocatore corrispondente.

10.8. Perdita di tempo

10.8.1. I giocatori non possono impiegare più tempo di quanto ritenuto necessario dall'arbitro per procedere con il gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – calcio di punizione (Time wasting - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla si trovava nell'area di rigore al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.1.

10.8.2. Nell'effettuare un tiro in porta, l'attaccante non può impiegare più di 10 secondi per prepararsi all'esecuzione del tiro.

10.8.3. Nonostante la Regola 10.8.2, per l'esecuzione di qualsiasi colpo a punta di dito che non sia un tiro in porta, non bisogna impiegare più di 5 secondi.

10.8.4. La tattica di mantenere il più a lungo possibile il possesso della palla allo scopo di perdere tempo, non sarà punita a condizione che al difensore sia data l'opportunità di riguadagnarne il possesso.

10.8.5. L'arbitro annoterà il tempo perduto e lo aggiungerà come recupero.

10.9. Comportamento scorretto

Quando un giocatore si prepara al tiro, piazzando la sua mano sul tavolo dietro la miniatura preposta, non può effettuare alcuna finta di tiro allo scopo di provocare una reazione del portiere, né può rimuovere la sua mano dal tavolo di gioco finché il tiro non sia stato eseguito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Comportamento scorretto – calcio di punizione (Illegal behavior - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

Regola 11:

Calcio di punizione

11.1. Definizione

11.1.1. Tutti i calci di punizione devono essere battuti indirettamente. Consultare la Regola 12 in caso di un calcio di rigore.

11.1.2. Miniature al di fuori dell'area di gioco possono subire fallo. In tal caso, il calcio di punizione deve essere battuto dal punto più vicino sulla linea di fondo o laterale.

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

11.2. Procedura per la battuta di un calcio di punizione

11.2.1. Il giocatore che deve battere il calcio di punizione dichiarerà la miniatura per la battuta prima di

eseguire il movimento posizionale. La miniatura che batte il calcio di punizione sarà piazzata come desiderato accanto alla palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – cambio del diritto di calcio di punizione (Illegal manipulation - change of free-flick right)

Punizione: Il diritto di battere il calcio di punizione passa all'avversario.

11.2.2. 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 del calcio di punizione possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di qualunque giocatore. Una miniatura colpita a punta di dito per un movimento posizionale non può toccare alcuna altra miniatura.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Back

Punizione: 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 fallito non può essere ripetuto.

11.2.3. Il giocatore che ha subito l'infrazione può richiedere la "distanza" conformemente alla Regola 2.6, se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 40 mm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.

11.2.4. L'arbitro autorizza la battuta del calcio di punizione se i giocatori sono pronti dicendo: "gioco!"

("play!") 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. Vedi Regola 13.

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

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 12: Calcio di rigore

12.1. Definizione

12.1.1. 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.

12.1.1.1. Fallo di gioco dell'attaccante. Vedi regola 5.3

12.1.1.2. Manipolazione irregolare del portiere. Vedi regole 8.1.2 e 8.2.1

12.1.1.3. Fallo di dito. Vedi regola 10.4.

12.1.1.4. Fallo di mano. Vedi regola 10.5.

12.1.1.5. Colpo di rientro dal fuorigioco scorretto. Vedi regola 13.4.3.

12.1.2. Una partita sarà prolungata al termine di una frazione di gioco per permettere la battuta o la ripetizione di un calcio di rigore. Il prolungamento avrà luogo finché l'arbitro deciderà se una rete è stata segnata o no. Nessun altro colpo a punta di dito di qualunque giocatore sarà eseguito dopo la battuta del calcio di rigore, fuorché la manipolazione del portiere da parte del difensore.

12.2. Procedura per la battuta di un calcio di rigore

12.2.1. 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 accanto alla palla.

12.2.2. 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.

12.2.3. 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.

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Ripetizione! (Replay!)

Punizione: Il calcio di rigore sarà ripetuto. Vedi regola 10.

12.2.5. L'arbitro autorizza la battuta del calcio di rigore se entrambi i giocatori sono pronti dicendo: gioco! (play!)

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

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal portiere dell'attaccante.

b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla.

c. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 13:

Fuorigioco

13.1. Definizione

13.1.1. Posizione di fuorigioco

13.1.1.1. Una miniatura dell'attaccante non può essere posizionata:

- a. all'interno dell'area di tiro del difensore; e
- b. più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la palla; e
- c. se il portiere è stato rimosso, quando una o nessuna miniatura del difensore è più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la miniatura dell'attaccante; o
- d. se il portiere è in porta, quando nessuna miniatura del difensore è più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la miniatura dell'attaccante.

13.1.1.2. Una miniatura dell'attaccante posizionata come descritto al punto 13.1.1.1 è detta in *posizione di fuorigioco*.

13.1.2. Dichiarazione del fuorigioco

13.1.2.1. Una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco quando la

minima parte della palla ha superato la base della penultima miniatura del difensore e la palla è posizionata completamente nell'area di tiro del difensore.

13.1.2.2. Se la palla è già oltre la base della penultima miniatura del difensore e 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.

13.1.2.3. Affinché un fuorigioco sia dichiarato, la miniatura dell'attaccante deve essere in posizione di fuorigioco quando la palla è toccata da un'altra miniatura dell'attaccante. Perciò, il difensore non può mettere una miniatura dell'attaccante in fuorigioco dopo che la palla è stata toccata.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fuorigioco – calcio di punizione (Offside - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove si trova la miniatura in fuorigioco.

Osservazioni: a. Se ci sono due o più miniature in fuorigioco simultaneamente, il calcio di punizione sarà battuto dalla posizione della miniatura più vicina alla linea di fondo (deeper offside).

b. Miniature o portieri posizionati oltre la linea di fondo sono considerati su tale linea considerando una decisione sul fuorigioco.

13.1.2.4. Una miniatura in posizione di fuorigioco non è dichiarata in fuorigioco né punita per esso quando:

a. La palla è giocata direttamente da un calcio d'angolo, rimessa laterale, rimessa dal fondo o calcio di rigore.

b. La palla è giocata dall'avversario.

Si noti che nelle situazioni sopra menzionate la regola del fuorigioco è nuovamente da applicare con il colpo a punta di dito successivo dell'attaccante. Vedi regola 13.2 per il fuorigioco passivo.

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

13.2. 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:

Espressione dell'arbitro: Fuorigioco – calcio di punizione (Offside - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove la miniatura in fuorigioco passivo è stata colpita a punta di dito prima che la palla si fermasse.

13.3. Colpo di rientro dal fuorigioco

13.3.1. L'attaccante può colpire a punta di dito una miniatura in posizione di fuorigioco nel tentativo di

metterla in gioco effettuando un colpo di rientro dal fuorigioco. Per ogni periodo di possesso della palla, l'attaccante può eseguire tre colpi di rientro dal fuorigioco.

13.3.2. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore (*non* il portiere), e da questa rimbalza colpendo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di riguadagnare tre colpi di rientro dal fuorigioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

13.3.3. Una miniatura può essere fatta "rientrare" più di una volta. Dopo tre colpi regolari in successione con la stessa miniatura, un colpo di rientro dal fuorigioco non interferisce con la regola 5.2.

13.4. Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco

13.4.1. Il giocatore deve chiedere all'arbitro il permesso per effettuare un colpo di rientro dal fuorigioco, e dire inoltre "rientro" ("tick") prima che il colpo sia eseguito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Cambio! (Change!)

Punizione: Se un colpo di rientro è effettuato senza il permesso dell'arbitro o se il giocatore non dice "rientro", tale colpo è considerato come un tentativo di giocare la palla.

13.4.2. Un colpo di rientro dal fuorigioco può essere effettuato solo se un marcamento difensivo non ancora effettuato è stato eseguito e la palla e tutte le miniature sono ferme.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

13.4.3. Non ci sono restrizioni sul dove dirigere una miniatura "rientrante". In ogni caso, una miniatura "rientrante" non può toccare qualsiasi altra miniatura o la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Back / calcio di punizione / calcio di rigore (Back / free-flick / penalty)

Punizione: a. Back per aver toccato qualsiasi altra miniatura. Se il back è richiesto, l'arbitro riposiziona tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Quindi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: gioco! (play!)

b. Calcio di punizione dal punto dove la miniatura "rientrante" ha toccato la palla. Vedi regole 11 e 12.

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

13.4.5. Per ogni colpo di rientro dal fuorigioco il difensore ha il diritto di effettuare un marcamento difensivo. Vedi regola 6.2.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: Se l'attaccante non permette al difensore di effettuare il suo marcamento difensivo:

a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

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

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal portiere dell'attaccante.

b. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.

Regola 14:

Rimessa laterale

14.1. Definizione

14.1.1. 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.

14.1.2. Per forzare una rimessa laterale, la palla, la miniatura del difensore che la devia e la miniatura dell'attaccante che forza o il portiere dovranno essere posizionati completamente all'interno dello stesso quarto di campo dal quale la palla supera completamente la linea laterale per tutta la sua interezza. 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.

14.1.3. Una rimessa laterale potrebbe non essere forzata su una miniatura che è posizionata al di fuori

dell'area di gioco.

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

14.1.5. Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa laterale. Vedi regola 7.3.

14.1.6. Se il portiere tocca la palla, è sempre considerato come averla giocata (vedi regola 8.1.3). Perciò, è impossibile forzare una rimessa laterale sul portiere come descritto nella regola 14.1.2. In ogni caso, il portiere può forzare una rimessa laterale.

14.2. Procedura per la battuta di una rimessa laterale

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

14.2.2. Il giocatore che deve battere la rimessa laterale dichiarerà la miniatura per la battuta prima che

qualsiasi movimento posizionale sia eseguito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – cambio del diritto di rimessa laterale (Illegal manipulation - change of flick-in right)

Punizione: Il diritto di effettuare la rimessa laterale passa all'avversario.

14.2.3. Ciascun giocatore può procedere con un movimento posizionale, con l'attaccante che lo esegue

per primo. Vedi regola 11.2.2.

14.2.4. 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di rimessa laterale – cambio del diritto di rimessa laterale (Foul flickin - change of flick-in right)

Punizione: Il diritto di effettuare la rimessa laterale passa all'avversario.

14.2.5. L'attaccante può richiedere la “distanza” conformemente alla Regola 2.6, se qualsiasi miniatura

dell'avversario è posizionata a meno di 40 mm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.

14.2.6. L'arbitro autorizza la battuta delle rimessa laterale quando entrambi i giocatori sono pronti dicendo: “gioco!” (“play!”)

14.2.7. L'attaccante effettua la rimessa laterale e attenderà quindi che il difensore esegua un marcamento difensivo (se non già effettuato) prima che possa procedere con il gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: Se l'attaccante non permette al difensore di effettuare il suo marcamento difensivo, vedi regola 1.2.

14.2.8. La miniatura che ha battuto la rimessa laterale non può giocare nuovamente la palla finché:

- a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal portiere dell'attaccante.
- b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla.
- c. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 15:

Rimessa dal fondo

15.1. Definizione

15.1.1. Una rimessa dal fondo sarà assegnata al difensore quando:

15.1.1.1. L'attaccante spinge la palla oltre la linea di fondo del difensore.

15.1.1.2. L'attaccante spinge la palla oltre la linea di fondo del difensore deviandola per ultimo con una propria miniatura o con il proprio portiere.

15.1.1.3. L'attaccante spinge la palla che non è posizionata nell'area di tiro del difensore oltre la linea di

fondo del difensore facendola deviare per ultimo da una qualsiasi miniatura.

15.1.1.4. Il portiere del difensore devia un tiro irregolare dell'attaccante (quando la palla non è posizionata nell'area di tiro del difensore) nella sua porta o oltre la linea di fondo.

15.1.2. L'attaccante può forzare una rimessa dal fondo a condizione che la palla sia posizionata completamente all'interno della sua area di tiro e sia stata deviata per ultimo da una miniatura del difensore posizionata completamente nella stessa area di tiro prima di oltrepassare la linea di fondo dell'attaccante. Vedi regole 7.2 e 7.3.

15.1.3. Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la linea di fondo dell'attaccante con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può accettare una rimessa dal fondo.

15.1.4. Una rimessa dal fondo potrebbe non essere forzata su una miniatura che è posizionata al di fuori dell'area di gioco.

15.1.5. Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa dal fondo. Vedi regola 7.3.

15.2. Procedura per la battuta di una rimessa dal fondo

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

15.2.1.1. 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – cambio del diritto di rimessa dal fondo (Illegal manipulation - change of goal-flick right)

Punizione: Il diritto di effettuare la rimessa dal fondo passa all'avversario.

15.2.1.2. 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Posizione irregolare! (Illegal position!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro correggerà qualsiasi posizione scorretta delle miniature.

15.2.1.3. Le miniature dell'attaccante e del difensore dovranno essere piazzate ad almeno 20 mm le une dalle altre conformemente alla regola 2.6.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Posizione irregolare! (Illegal position!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro correggerà qualsiasi posizione scorretta delle miniature.

15.2.1.4. L'attaccante piazza la miniatura che batterà la rimessa dal fondo come desiderato accanto alla

palla. La rimessa dal fondo sarà battuta piazzando la miniatura e la palla in un qualunque punto completamente all'interno dell'area di porta. Qualsiasi miniatura dell'attaccante, il portierino, o il portiere possono essere utilizzati per battere la rimessa dal fondo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

15.2.1.5. Non più di 10 secondi saranno concessi a ciascun giocatore per piazzare le miniature.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – cambio del diritto di rimessa dal fondo (Time wasting - change of goal-flick right)

Punizione: a. Se l'attaccante viola questa regola, l'arbitro deciderà sull'immediato cambio del diritto di rimessa dal fondo. Vedi regola 10.

b. Se il difensore viola questa regola, vedi regola 10.

15.2.2. L'arbitro autorizza la battuta della rimessa dal fondo quando entrambi i giocatori sono pronti dicendo: gioco! (play!)

15.2.3. Quando si batte la rimessa dal fondo, la palla deve uscire completamente dall'area di rigore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – ripetizione / cambio del diritto di rimessa dal fondo (Illegal flicking - replay / change of goal-flick right)

Punizione: a. La rimessa dal fondo sarà ripetuta.

b. 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.

15.2.4. La miniatura che ha battuto la rimessa dal fondo non può giocare nuovamente la palla finché:

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante.

b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla.

c. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 16:

Calcio d'angolo

16.1. Definizione

16.1.1. Un calcio d'angolo sarà assegnato se la palla ha oltrepassato la linea di fondo nelle seguenti situazioni:

16.1.1.1. 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 miniatura o dal portiere del difensore prima di oltrepassare la linea di fondo del difensore.

16.1.1.2. Un calcio d'angolo è assegnato al difensore, se l'attaccante spinge la palla oltre la propria linea di fondo. Vedi regola 7.3.

16.1.2. 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.

16.1.3. Un calcio d'angolo potrebbe non essere forzato su una miniatura o un portiere che è posizionato al di fuori dell'area di gioco.

16.1.4. Una rete può essere segnata direttamente da un calcio d'angolo. Vedi regola 7.3.

16.2. Procedura per la battuta di un calcio d'angolo

16.2.1. 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.

16.2.2. Il 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.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – rimessa laterale per l'avversario (Illegal manipulation - flick-in for the opponent)

Punizione: Il giocatore che commette l'infrazione perde il diritto di battere il calcio d'angolo e l'avversario batte una rimessa laterale dalla congiunzione della linea di fondo e quella laterale. Vedi regola 14.

16.2.3. Ciascun giocatore può procedere con tre movimenti posizionali, con l'attaccante che li esegue per primo. Vedi Regola 11.2.2.

16.2.4. L'attaccante può richiedere la “distanza” conformemente alla Regola 2.6, se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 90 mm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.

16.2.5. L'arbitro autorizza la battuta del calcio d'angolo quando entrambi i giocatori sono pronti dicendo: “gioco!” (“play!”)

16.2.6. La miniatura che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare nuovamente la palla finché:

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Regola 17:

Tiri piazzati

17.1. Definizione

17.1.1. 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.

17.1.2. 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.

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

17.1.3.1. La palla sarà piazzata completamente nell'area di tiro, il più vicino possibile alla linea di tiro e alla linea laterale, senza toccarle.

17.1.3.2. La palla sarà piazzata completamente nell'area di tiro, il più vicino possibile alla linea di tiro senza toccarla e in modo tale che una linea tracciata prolungando quella laterale dell'area di rigore passi attraverso il centro della palla.

17.1.3.3. La palla sarà piazzata completamente nell'area di tiro, il più vicino possibile alla linea di tiro senza toccarla e in modo tale che una linea dal centro della porta e passante per il dischetto del rigore passi attraverso il centro della palla.

17.1.3.4. Come la posizione del punto 17.1.3.2, ma sull'altro lato del campo.

17.1.3.5. Come la posizione del punto 17.1.3.1, ma sull'altro lato del campo.

17.1.4. Se dopo cinque tiri nessun vincitore è stato determinato, si continua ad oltranza dalla posizione

del punto 17.1.3.1. Se dopo un numero uguale di tiri effettuati un giocatore ha segnato più goal dell'altro, allora quel giocatore è il vincitore.

17.2. Procedura per la battuta di un tiro piazzato

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

17.2.2. L'attaccante piazzerà la sua miniatura per tirare e confermerà che è preparato a procedere con il

tiro dicendo: "pronto!" ("ready!") Se l'attaccante non è pronto dopo 10 secondi l'arbitro considererà il tiro come effettuato senza successo. Se l'attaccante cambia la posizione della miniatura dopo aver annunciato di essere pronto, il tiro è considerato come effettuato senza successo.

17.2.3. L'arbitro chiede poi al portiere di prepararsi. Il difensore non può oltrepassare la linea di fondo

con alcuna parte del suo corpo per nessuna ragione. Al difensore sono concessi massimo 10 secondi per confermare che è preparato a procedere con la parata dicendo: "pronto!" ("ready!") Se il portiere non è pronto dopo 10 secondi, l'arbitro considererà il tiro come effettuato con successo.

17.2.4. L'arbitro autorizza l'esecuzione del tiro dicendo: "gioco!" ("play!")

17.2.5. L'attaccante procederà con il suo tiro entro 10 secondi. Se l'attaccante non ha eseguito il tiro entro 10 secondi, l'arbitro lo considererà come effettuato senza successo.

Parte III.

REGOLAMENTAZIONE DEI MATERIALI

Regola 1:

Tavolo di gioco

1.1. Superficie di gioco

1.1.1. La superficie di gioco sarà opportunamente fissata ad un pannello di legno o materiale simile. Esso sarà posizionato ad un'altezza massima di 90 cm, minima di 70 cm dal pavimento. Il tavolo sarà in piano.

1.1.2. La superficie di gioco e il tavolo di gioco si estenderanno all'esterno dell'area di gioco per 4-10 cm dalle linee laterali e di fondo. Il tavolo di gioco non può estendersi per più di 10 cm oltre la parte posteriore delle porte.

1.1.3. Il tavolo di gioco sarà recintato da una barriera di 2-10 cm in altezza e un massimo di 10 cm in larghezza. Centralmente dietro ciascuna porta ci sarà un'apertura di 15-25 cm nella barriera.

1.1.4. Ci saranno almeno 100 cm di spazio libero attorno al tavolo per l'operato dei giocatori, dell'arbitro e dei guardalinee.

1.1.5. Il panno del campo sarà liscio e libero da qualsiasi particella che possa disturbare e dovrà permettere un preciso scivolamento delle miniature e una corsa dritta della palla.

1.1.6. Le linee stampate sul panno del campo non saranno più larghe di 3 mm e non dovranno interferire con il gioco modificando la corsa della palla e/o lo scivolamento delle miniature.

1.2. Area di gioco

1.2.1. L'*area di gioco* del campo sarà un rettangolo. La lunghezza sarà segnata da linee laterali di massimo 140 cm, minimo 90 cm. La larghezza sarà segnata da linee di fondo di massimo 100 cm, minimo 60 cm. In ogni caso, la larghezza dell'area di gioco sarà sempre inferiore di almeno 30 cm rispetto alla sua lunghezza. L'area di gioco sarà divisa in due metà uguali da una linea centrale parallela alle linee di fondo. Ci sarà un punto centrale sulla linea di centrocampo equidistante da ciascuna linea laterale e un cerchio centrale del raggio di 6-12 cm, concentrico al punto centrale.

1.2.2. Ciascuna metà campo sarà divisa in due zone uguali da una linea di tiro, parallela alle linee di fondo. La zona tra la linea di tiro e la linea di fondo sarà chiamata *area di tiro*.

1.2.3. In ciascuna area di tiro ci sarà un'*area di rigore* adiacente alla linea di fondo. Ogni area di rigore sarà formata da due linee parallele, lunghe 12-18 cm e distanziate di 30-48 cm, equidistanti dal centro della linea di fondo. Queste linee saranno ad angolo retto con le linee di fondo e unite alle loro estremità in modo da formare rettangoli. Ci sarà un dischetto del rigore in ciascuna area di rigore, a 8-14 cm dalla linea di fondo e equidistante da ciascuna linea laterale.

1.2.4. In ciascuna area di tiro ci sarà un'*area di porta* adiacente alla linea di fondo. Ogni area di porta sarà formata da due linee parallele, lunghe 5-7 cm e distanziate di 22-26 cm, equidistanti dal centro della linea di fondo. Le linee verticali dell'area di porta possono estendersi oltre la linea di fondo per permettere un posizionamento più preciso del portierino.

1.2.5. In ciascun angolo dell'area di gioco ci sarà un quarto di cerchio del raggio di 2-3 cm concentrico alla congiunzione delle linee laterali e di fondo.

Regola 2:

Porte

- 2.1. Una *porta* sarà piazzata centralmente su ciascuna linea di fondo in modo che i pali anteriori siano sulla linea. Le porte saranno costruite solidamente e composte di materiale saldo che non si pieghi o rompa sottoposto a qualsiasi condizione di gioco. Le porte saranno fissate meccanicamente al tavolo di gioco.
- 2.2. Una porta sarà composta da due pali, una traversa, due barre laterali su ciascun lato, una barra posteriore e una rete, la quale sarà saldamente fissata ai pali e alle barre.
- 2.3. I pali saranno verticali e paralleli, lunghi 6 cm e distanziati di 12,5 cm. La traversa sarà fissata in cima ai pali. La/le barre posteriori saranno posizionate parallelamente alla traversa. I pali e le barre non saranno più spessi di 5 mm. La distanza tra la linea di fondo e la barra posteriore sarà di 6-9 cm.

Regola 3:

Palla

- 3.1. La palla sarà una sfera di plastica vuota di 2,2 cm di diametro e 1,5 g di peso.
- 3.2. Le palle che sono attualmente omologate sono le *Subbuteo* che soddisfano i criteri sopra menzionati, e le *Zeugo*.
- 3.3. Se i giocatori non sono d'accordo sulla palla, sarà utilizzata una palla Subbuteo bianca "Tango".
- 3.4. Una palla dipinta o con delle stampigliature può essere utilizzata solo se entrambi i giocatori sono d'accordo. L'arbitro sostituirà immediatamente una palla rotta quando si sarà fermata.
- 3.5. E' necessario chiedere l'omologazione di un nuovo tipo di palla alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarla in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 3.6 e 3.7.
- 3.6. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di palla deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.
- 3.7. L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

Regola 4:

Le miniature

4.1. Dimensioni

Le miniature saranno composte da una base tonda e una figura che sarà saldamente fissata alla base soddisfacendo i seguenti standard:

4.1.1. La base sarà alta massimo 0,7 cm, minimo 0,5 cm e avrà un diametro di massimo 2,1 cm, minimo 1,6 cm.

4.1.2. La figura fissata alla base sarà massimo 1,3 cm, minimo 0,6 cm al suo punto più largo e spessa massimo 0,6 cm. La figura rappresenterà un corpo umano.

4.1.3. L'altezza massima di una miniatura inclusa la sua base sarà di 3,9 cm, quella minima sarà di 2,7 cm.

4.2. Composizione

Ciascun giocatore utilizzerà dieci miniature, un portierino e un portiere. Ogni miniatura componente una

squadra sarà dello stesso tipo. Tutte le figure saranno ugualmente dipinte e le basi avranno lo stesso colore, eccetto la base del portierino che sarà differente nel colore da tutte le altre miniature.

4.3. Omologazione

4.3.1. E' necessario chiedere l'omologazione di nuovi tipi di miniature alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarle in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 4.3.3 e 4.3.4.

4.3.2. I seguenti tipi di miniature sono approvati dalla FISTF. Qualsiasi nuovo modello di una miniatura deve essere sottoposto alla FISTF e autorizzato prima che possa essere utilizzato in qualsiasi competizione.

4.3.2.1. Miniature *Flat* (prodotte dal 1940): 17-18 mm di diametro della base, 35-39 mm di altezza della

miniatura compresa la base. Esistono diversi tipi di miniature omologate: tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero, tipo Tedesco, e tipo Newfooty.

4.3.2.2. Miniature in *Scala-00* realizzate da Subbuteo: 18-21 mm di diametro della base, 28-31 mm di altezza della miniatura compresa la base: tipo "molded" (prodotte nel 1960/70: la figura e il dischetto sono composti da un unico stampo), Tipo "walking-figure" (prodotte nel 1950/60: la figura e il dischetto sono composti da un unico stampo. La figura raffigura un uomo che cammina), tipo "bar-figure" (prodotte nel 1960/70: la figura è fissata su una barretta che si incastra nella base), tipo "plug-figure" (prodotte dal 1980: la figura è fissata su un perno che si incastra nella base).

4.3.2.3. Miniature *Sports* (prodotte dal 1993): 21 mm di diametro della base, 35-37 mm di altezza della miniatura compresa la base.

4.3.2.4. Miniature *Toccer* (prodotte dal 1994): 21 mm di diametro della base a forma di disco, 34-36 mm di altezza della miniatura compresa la base.

4.3.2.5. Basi *Profibase* (prodotte dal 1995): sono simili alle basi delle miniature in scala-00 o a quelle delle miniature Toccer e possono essere utilizzate con figure in scala-00.

4.3.2.6. Figure *Woodentop* (prodotte dal 1995): sono composte da una figura di legno di 30-32 mm di altezza (esclusa la base) da utilizzare su basi in scala-00, Profibase o Sports.

4.3.2.7. Figure *Zeugo* (prodotte dal 1998): simili alle figure in scala-00.

4.3.3. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di miniature deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

4.3.4 L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione,

qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

Regola 5:

Portiere

5.1. Dimensioni della figura del portiere

Il portiere sarà composto da una figura o da una figura con una base. Il portiere sarà saldamente fissato ad un'asticciola, avrà una capacità difensiva tridimensionale di massimo 2700 mm³ esclusa l'asticciola, e sarà limitato dalle seguenti regole soddisfacendo i seguenti standard:

- 5.1.1. Massima altezza del portiere: 39 mm
- 5.1.2. Massima spessore della figura del portiere: 6 mm
- 5.1.3. Massima larghezza del portiere: 21 mm
- 5.1.4. Il portiere raffigurerà un corpo umano

5.2. Dimensioni dell'asticciola del portiere

L'asticciola è fissata alla figura del portiere o alla base ed è parte dello stesso soddisfacendo i seguenti standard:

- 5.2.1. L'asticciola del portiere sarà dritta, lunga al massimo 15 cm e larga al massimo 4 mm, esclusa l'impugnatura.
- 5.2.2. L'impugnatura non può superare 10 cm in lunghezza.

5.3. Omologazione

5.3.1. E' necessario chiedere l'omologazione di un nuovo tipo di portiere alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarlo in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 5.3.3 e 5.3.4.

5.3.2. Le seguenti figure di portiere sono approvate dalla FISTF. Qualsiasi nuovo modello di un portiere deve essere sottoposto alla FISTF e autorizzato prima che possa essere utilizzato in qualsiasi competizione.

5.3.2.1. I seguenti tipi di portiere *flat*: tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero, tipo Tedesco.

5.3.2.2. Portiere in *scala-00* jockey cambiabile o non cambiabile, portiere in scala-00 con braccia distese, portiere in scala-00 con corpo piegato. Sono accettate le versioni di metallo e plastica.

5.3.2.3. Portiere *Sports*, composto da una miniatura Sports con un'asticciola che sporge dalla sua base.

Sono accettate le versioni di legno e polistirolo.

5.3.2.4. Portiere *Toccer*, composto da una speciale figura Toccer senza base, con un'asticciola che sporge dai suoi piedi. Sono accettate le versioni di metallo e plastica.

5.3.2.5. Portiere *Woodentop*, composto da una figura Woodentop montata su una base in scala-00 con un'asticciola che sporge da essa.

5.3.2.6. Portiere *Zeugo*, simile ai portieri in scala-00.

5.3.3. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di portiere deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

5.3.4. L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

Parte IV.

GUIDA ALL'ARBITRAGGIO

Regola 1: Obblighi dell'arbitro

1.1. Un arbitro sarà nominato a dirigere ciascuna partita di una competizione F.I.S.T.F. Egli dovrà mantenere il completo controllo della partita, compresi gli intervalli. Egli annuncerà qualsiasi infrazione delle regole e darà pronte e chiare istruzioni in conformità del regolamento di gioco internazionale di calcio da tavolo e applicando il vocabolario internazionale degli arbitri.

1.2. L'arbitro metterà in vigore le regole del gioco, ma può astenersi dall'assegnare punizioni nel caso in cui il giocatore che ha subito l'infrazione richieda il vantaggio. Il giocatore che ha subito un'infrazione non può accettare una sanzione assegnata dopo aver continuato a giocare per il vantaggio.

1.3. L'arbitro interromperà il gioco nelle occasioni definite dal regolamento e ogni qualvolta lo riterrà necessario allo scopo di chiarire o verificare una situazione specifica o poco chiara. Se in caso di una situazione dubbiosa, l'attaccante continua a giocare senza dare all'arbitro l'opportunità di interrompere il gioco allo scopo di chiarire o verificare la suddetta situazione, l'arbitro deciderà in favore del difensore.

1.4. La decisione dell'arbitro è definitiva. In caso di incertezza, l'arbitro può interrompere l'incontro e chiedere consiglio al capo arbitro.

1.5. Prima del calcio d'inizio l'arbitro verificherà l'identità dei giocatori e controllerà la conformità dei materiali utilizzati con le regole FISTF.

1.6. L'arbitro sarà la sola persona a detenere il tempo di gioco, per mezzo del proprio orologio. In caso di prolungata interruzione dell'incontro o perdita di tempo da parte di uno o dell'altro giocatore, l'arbitro considererà il tempo perso aggiungendolo come recupero al termine della frazione di gioco interessata.

1.7. L'arbitro compilerà il referto dell'incontro e lo consegnerà al capo arbitro immediatamente dopo la fine della partita.

1.8. L'arbitro indosserà la divisa ufficiale o una tuta da ginnastica durante l'incontro. L'organizzatore della competizione ha l'autorità di obbligare l'arbitro ad indossare scarpe sportive.

Regola 2: Guardalinee

Un guardalinee può essere nominato per assistere l'arbitro. Egli può attirare l'attenzione dell'arbitro su qualsiasi infrazione del regolamento di gioco e può sostenerlo quando richiesto.

Parte V.

REGOLE DI GIOCO ADDIZIONALI PER CALCIO DA TAVOLO INDOOR

1. La durata della partita è 2 tempi di 7 minuti.
2. Cinque miniature e un portiere sono utilizzati per giocare. Non c'è bisogno del portierino.
3. Piazzamento delle miniature:
 - 3.1. Una miniatura che è uscita dal tavolo di gioco sarà piazzata sulla linea laterale o di fondo in corrispondenza del punto dove è uscita dal tavolo di gioco.
 - 3.2. Se una miniatura è posizionata all'interno dell'area di porta o dentro la porta, sarà spostata in avanti a 1 mm all'interno dell'area di rigore.
 - 3.3. Se una miniatura è posizionata oltre la linea laterale ed è più vicina alla barriera che alla linea laterale, può essere piazzata su quest'ultima per essere utilizzata.
4. Le barriere del tavolo di gioco possono essere utilizzate per far rimbalzare sia le miniature che la palla.
5. L'attaccante può giocare una palla in movimento. In ogni caso, se la palla si è fermata, l'attaccante deve permettere al difensore di effettuare un marcamento difensivo. Mentre l'attaccante sta giocando una palla in movimento, al difensore non è permesso interferire.
6. Dopo una parata del portiere, la palla deve fermarsi prima che l'attaccante possa continuare a giocare.
7. Non c'è fuorigioco e perciò non sono necessari colpi di rientro dal fuorigioco.
8. Rimessa laterale:
 - 8.1. Per una rimessa laterale, la palla deve uscire dal tavolo di gioco su uno o sull'altro lato.
 - 8.2. Una rimessa laterale può essere forzata da qualsiasi miniatura o portiere che è posizionato sul tavolo di gioco. In ogni caso, la palla deve uscire dal tavolo di gioco nella stessa metà campo della miniatura che forza e della miniatura che devia.
9. Rimessa dal fondo:
 - 9.1. Per una rimessa dal fondo la palla deve uscire dal tavolo di gioco su uno o sull'altro lato della porta.
 - 9.2. Una rimessa dal fondo può essere forzata da una miniatura o portiere che è posizionato sul tavolo di gioco.
10. Calcio d'angolo:
 - 10.1. Per un calcio d'angolo, la palla deve uscire dal tavolo di gioco su uno o sull'altro lato della porta.
 - 10.2. Un calcio d'angolo può essere forzato da una miniatura o portiere che è posizionato sul tavolo di gioco. In ogni caso, la palla deve uscire dal tavolo di gioco nella stessa metà campo della miniatura che forza e della miniatura che devia.
11. Dopo la battuta di un calcio di punizione, una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, la palla deve fermarsi e il difensore può effettuare un marcamento difensivo prima che l'attaccante possa proseguire con la sua azione d'attacco.
12. La misura standard dell'area di gioco è di 60 x 90 cm.
13. Eccetto quando menzionato sopra, le regole del gioco del punto II sono applicabili anche al calcio da tavolo Indoor.

Regole Indoor di Willy Hofmann