

F.I.S.T.F.

Federation of International Sports Table Football



Sports Department

**Sports Rules' Update Project
Proposed Modifications Document**

Version 1.3

Tuesday, 09 September 2014



Introduction

The Rules of the game have not been updated for almost 10 years now. Throughout these years, a lot of situations not covered by the existing set of rules have emerged. Also, several rules are interpreted differently in various parts of the Table Football world. Furthermore, certain “winning” techniques developed by the players who attend FISTF events at a competitive level sometimes overcome the thrilling spirit of the game, turning it into a dull, predictable sight. Disputes over the meaning or the translation of specific rules are quite often too.

Some efforts were made recently, like the Book of Cases, to resolve situations not covered by the current version of the rulebook. However, although remarkable and respected, these efforts were incomplete, since they did not create a unique point of reference for FISTF players and did not reform the rules themselves.

In view of these facts, FISTF Sports Department believe that an update of the Rules set is now more than necessary, in order to make the game more exciting and to achieve a common understanding between players in different nations. Thus, FISTF Sports Department initiated a Project for the update and improvement of the Sports Rules of the game. The Project consists of two different sub-Projects: The Modifications leg and the Clarifications leg. Both were presented to the Nations for review and assessment in the AGM of Madrid 2013, and a period of assessment was decided before their adoption was accepted. When the proposed updates are finally approved by the nations, they will be incorporated into the new version of the Rulebook, which will replace the older version of the rules book and any existing supplementary work like the Book of Cases.

This document portrays eleven (11) modifications proposed by FISTF Sports Rules Committee and explains how they can improve the game. These are actual changes to the existing rules. Another document describes suggested clarifications which do not alter any rule, but simply clarify the existing ones in order to achieve a common understanding between players.

The eleven proposed modifications affect several different situations that happen more or less often in Table Football games. They aim to make the game faster and more exciting, to eliminate intentional (tactical) offences, reduce pauses and suppress repetitiveness, as well as to promote fair-play and to simplify the rules set. Every single suggestion is discussed in detail, explaining how it affects the game and what advantages it offers compared to the existing rules.

All the proposed modifications have been discussed and play-tested thoroughly. FISTF Board of Directors wish all the modifications to be enforced with the beginning of the new Sports Season 2014-15. The AGM of Rochefort 2014 will validate and approve the specific changes.



Overall effect rating

Every proposed change is accompanied by a set of characteristics, showing the effect the change will have on the game. Each attribute contributes to an *Overall effect rating*. The latter is an index telling how much the proposed change is expected to affect the game:

Advantages (Realism, Speed of play, Avoidance of repetitiveness, Fair-play, Simplicity) - it explains how the change improves the game. Each of the five features adds one point to the Overall effect rating.

Frequency of occurrence (High/Medium/Low) - it shows how often the situation affected by the change recurs; it rates the modification in terms of frequency. High frequency value adds two points to the Overall effect rating of the proposed change, while medium frequency adds one point.

Effect on game-play (Major/Medium/Minor) - it assesses the importance of the proposed modification in game terms; that is how different the game-play will become after adopting the change. Major effect value adds two points to the Overall effect rating of the proposed change, whereas medium effect adds one point.

List of proposed changes

The proposed modifications are summarised in the following list. All of them will go through assessment and play-testing before they are finally approved.

The expected overall impact of the changes on the game is indicated by the *Overall effect rating* index. It allows the sorting of modifications in terms of importance. Here follows the table containing all proposed modifications, sorted by the respective index values of each one:

Order	Proposed changes to be play-tested before their enforcement is decided	Overall effect	Page
1	Deliberate "last-minute" infringements	7	4
2	Free-flick and flick-in positional flicks	7	5
3	Avoidance of defence-smashing practice	7	7
4	Spare-goalkeeper removing	6	10
5	Flick-in restrictions	6	15
6	Right to new block-flick when a "play on" is requested after an offence	5	17
7	Positioning of the goalkeeper before a shot	4	18
8	Illegally stopped shots	3	20
9	Offside Declaration	3	22
10	Dimensions of the goalkeeper figure and rod	2	23
11	Taking of a goal-flick	2	26

1. Deliberate “last-minute” infringements (Overall effect rating: 7)



Summary: a. The duration of the game will be prolonged if a free-flick, back or obstruction is deliberately committed by a player during the last 30 seconds of a period (first half or second half). b. Every time the game duration is extended because of such deliberate infringements, the time will start counting after the repositioning of the ball and playing figures and the taking of positional flicks.

Explanation: Two sets of changes are proposed. The first change aims to ensure that deliberate free-flicks, backs or obstructions (now happening very often when there are a few seconds for a game or a period to end) will be committed less frequently, since a preventive mechanism (addition of extra time) is provided against the players who use the tactic of committing infringements on purpose when the first half or the game is ending. The second proposal for modification makes sure that such actions will not be repeated during the additional time.



Résumé: a. La durée du match sera prolongée si un coup franc, remettre, ou une obstruction est volontairement commis par un joueur durant les 30 dernières secondes d'une période (première ou deuxième mi-temps). b. Chaque fois que la durée du match est prolongée à cause d'une telle infraction volontaire, le temps commencera à courir après que le ballon et les figurines de jeu aient été repositionnés et que les coups de défense aient été effectués.

Explication: Deux modifications sont proposées. La première a pour but d'empêcher que des coups francs, remettre ou obstructions volontaires (qui actuellement sont fréquents lorsqu'il ne reste que quelques secondes avant la fin d'un match ou d'une période) soient commis moins fréquemment, vu qu'un mécanisme préventif (ajout de temps supplémentaire) est prévu à l'encontre des joueurs qui utilisent la tactique de commettre des fautes volontairement lorsque la première période ou le match se termine. La deuxième modification proposée assure que ces actions ne seront pas répétées durant les arrêts de jeu.



Sommario: a. La durata del gioco sarà prolungata se un fallo, un back o un'ostruzione sono commessi deliberatamente da un giocatore durante gli ultimi 30 secondi di una frazione di gioco (primo tempo o secondo tempo). b. Ogni volta che la durata del gioco viene prolungata a causa di tali deliberate infrazioni, il tempo riprenderà dopo il riposizionamento della palla, delle miniature e dei movimenti posizionali.

Spiegazione: Sono proposti due insiemi di modifiche. La prima modifica mira a garantire che falli, back o ostruzioni commesse intenzionalmente (oggi accadono molto spesso quando mancano pochi secondi al termine di una frazione di gioco o della partita) si verificheranno meno frequentemente, poiché è fornito un meccanismo di prevenzione (aggiunta di tempo di recupero) contro i giocatori che usano la tattica di commettere infrazioni di proposito quando sta per finire il primo tempo o la partita. La seconda proposta di modifica fa in modo che tali azioni non saranno ripetute durante il tempo di recupero.



Sumario: a. La duración del tiempo de juego se prolongará si se produce una falta, un back o

una obstrucción de forma deliberada por un jugador durante los últimos 30 segundos de cualquier periodo (primer tiempo, segundo tiempo, o prórroga). b. Cada vez que se prolongue la duración del juego a causa de estas infracciones deliberadas, el tiempo empezará a contar después de recolocar la pelota y los jugadores, y de dar los golpes posicionales.

Explicación: Se proponen dos cambios. El primero pretende asegurar que las faltas deliberadas, backs u obstrucciones (que ahora son normales cuando quedan unos pocos segundos de juego o acaba el tiempo) se cometan con menos frecuencia, por lo que con este mecanismo de prevención (añadiendo tiempo de prolongación) se utilizará en contra de los jugadores que utilicen esta táctica de cometer infracciones a propósito cuando acaba el primer tiempo o el partido. La segunda propuesta de modificación confirma que este tipo de acciones no se repetirán durante el tiempo de prolongación.



Περίληψη: α. Η διάρκεια του παιχνιδιού θα παρατείνεται αν ένα φάουλ, "back" ή παρεμπόδιση γίνεται εσκεμμένα από ένα παίκτη στη διάρκεια των τελευταίων 30 δευτερολέπτων ενός ημίχρονου (του πρώτου ή του δεύτερου) β. Κάθε φορά που η διάρκεια του παιχνιδιού παρατείνεται εξαιτίας τέτοιων εσκεμμένων παραβάσεων, ο χρόνος θα ξεκινά να μετρά αφού επανατοποθετηθούν η μπάλα και τα παικτάκια και εκτελεστούν οι κινήσεις.

Επεξήγηση: Προτείνονται δύο αλλαγές. Η πρώτη αλλαγή σκοπεύει να διασφαλίσει ότι σκόπιμα φάουλ, "back" και παρεμποδίσεις (που συμβαίνουν πολύ συχνά όταν υπολείπονται λίγα δευτερόλεπτα να λήξει ένα ημίχρονο ή ένα παιχνίδι) θα γίνονται λιγότερο συχνά, αφού παρέχεται ένας αποτρεπτικός μηχανισμός (προσθήκη χρόνου καθυστερήσεων) ενάντια στους παίκτες που χρησιμοποιούν την τακτική να κάνουν παραβάσεις σκόπιμα όταν τελειώνει το πρώτο ημίχρονο ή το παιχνίδι. Η δεύτερη πρόταση για αλλαγή διασφαλίζει ότι δεν θα επαναλαμβάνονται παρόμοιες ενέργειες στη διάρκεια των καθυστερήσεων.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

3.2.1. In case of substitution of a playing figure or goalkeeper, a delaying interruption of the match, time wasting by either player, *or in case of a deliberate infringement (free-flick, back or obstruction) by either player at the expiration of a period of the game (approximately the last 30 seconds)*, the referee shall add lost time at the end of the affected period. See rule 10.8.

3.2.2. At the end of normal time, the referee shall announce how long extra time shall last. Thereby, it may occur that the extra time is extended based on occurrences during the extra time. *Every new extension of time will start when the referee declares the match to continue by*

stating: "play!", therefore the time required for repositioning the affected ball and/or playing figures and for taking any positional flicks will not be considered.

2. Free-flick and flick-in positional flicks (Overall effect rating: 7)



Summary: In free-flicks and flick-ins the attacker may decide that he and his opponent will take no positional flicks.

Explanation: The change in 10.7.2.8 (also in 11.2.2/14.2.3) allows the attacker to accelerate the game and to take advantage of weak spots in the defence. However, when choosing to skip positional flicks, the attacker has no right to claim a "distance".



Résumé: Lors de coup francs et de rentrées en touche, l'attaquant peut décider que lui et son adversaire ne joueront pas de coup de positionnement.

Explication: La modification de la règle 10.7.2.8 (et de 11.2.2 et 14.2.3) permet à l'attaquant d'accélérer le jeu et de profiter de points faibles de la défense. Cependant, lorsqu'il décide de ne pas jouer ses coups de positionnement, l'attaquant n'a pas le droit de demander « distance ».



Sommario: In occasione di calci di punizione e rimesse laterali l'attaccante può decidere che nessun movimento posizionale sarà eseguito da entrambi i giocatori

Spiegazione: L'introduzione della regola 10.7.2.8 (e le modifiche nelle regole 11.2.2/14.2.3) consente all'attaccante di accelerare il gioco e di sfruttare i punti deboli della difesa. Tuttavia, decidendo di impedire i movimenti posizionali, l'attaccante non ha diritto di richiedere la "distanza".



Sumario: En las faltas y saques de banda el atacante puede decidir que ni él ni su oponente puedan dar flick posicionales.

Explicación: El cambio en 10.7.2.8 (también en 11.2.2/14.2.3) permite al atacante acelerar el juego y tomar ventaja de puntos débiles en la defensa. Sin embargo cuando se decide no dar flick posicionales, el atacante no podrá pedir "distancia" al defensor.



Περίληψη: Ο επιτιθέμενος μπορεί να αποφασίσει ότι αυτός και ο αντίπαλός του δεν θα κάνουν κινήσεις πριν την εκτέλεση ενός φάουλ ή πλαγίου άουτ.

Επεξήγηση: Η αλλαγή στο 10.7.2.8 (επίσης στο 11.2.2/14.2.3) επιτρέπει στον επιτιθέμενο να επιταχύνει το παιχνίδι και να εκμεταλλευτεί αδύνατα σημεία στην άμυνα του αντιπάλου. Πάντως, όταν επιλέγει να μην γίνουν κινήσεις πριν την εκτέλεση ενός φάουλ ή πλαγίου άουτ, ο επιτιθέμενος δεν έχει δικαίωμα να ζητήσει «απόσταση».

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

10.7.2.8. The attacker may choose that no positional flicks will be taken by any player in case of a free-flick or a flick-in: "no flicks!".

11.2.2/14.2.3. Each player may proceed with one positional flick with the attacker flicking first. *Optionally, the attacker has the right to decide that no positional flicks will be taken by any player, by stating "no flicks!".* The ball and the playing figure nominated to take the free-flick /flick-in may be removed from the playing area by the referee to allow the positional flick to be taken by either player. A positional flicked playing figure may not touch any other playing figure (including the one nominated to take the free-flick/flick-in) or the ball, if still on the playing surface.

11.2.3/14.2.5. The offended player/attacker may claim "distance" in accordance with rule 2.6, if any opposing playing figure is positioned within 40 mm away from the ball after the positional flicks have been made. *No "distance" may be claimed by the offended player/attacker if "no flicks" is asked.*

3. Avoidance of defence-smashing practice (Overall effect rating: 7)

Summary: An attacking playing figure is not allowed to touch more than one defending playing figure positioned in the defender's half, after it has touched the ball. Shots at goal and forcing attempts that cause such displacements of defending playing figures are not punished. Also, flicks that are taken while the ball is moving are not punished if they cause a "smashing".

Explanation: This aims to limit the practice of bashing attacking figures against the defensive formation in an effort to smash one's way through it. This ugly, repetitive approach, used by more and more players nowadays, depletes the beauty and the technical appeal of the game, and unfairly trashes the most intelligently deployed defence. For many players, even at the top level, defence-smashing has become the only tactic used instead of outflanking or penetrating techniques which demand patiently prepared and skilfully executed attacking plans.

By adopting this new rule, defenders will not be completely helpless anymore against the defence-smashing technique and attackers will be discouraged from using it.



Résumé: Une figurine de jeu attaquante n'est pas autorisée à toucher plus d'une figurine de jeu défendante placée dans la moitié de terrain du défenseur, après avoir touché le ballon. Des tirs

au but et des tentatives de forcer qui causent ce type de déplacement de figurines de jeu défendantes ne sont pas punies. De plus, des coups d'attaque effectués alors que le ballon est en mouvement ne sont pas sanctionnés s'ils causent un tel « smashing ».

Explication: Ceci a pour but de limiter la pratique visant à lancer avec force des figurines de jeu attaquantes contre la ligne de défense de manière perforer celle-ci. Cette pratique répétitive et peu constructive, utilisée par de plus en plus de joueurs, réduit la beauté et l'attraction technique du jeu, tout en détruisant injustement les défenses intelligemment déployées. Pour beaucoup de joueurs, même au sommet, la perforation de la défense est devenue la seule tactique utilisée plutôt que de la contourner par les ailes ou la pénétrer au moyen de plans d'attaque patiemment préparés et adroitement exécutés.

En adoptant cette nouvelle règle, le défenseur ne sera pas entièrement impuissant contra la technique de perforation de la défense, et les attaquants seront dissuadés de l'utiliser.



Sommario: Ad una miniatura dell'attaccante non è permesso toccare più di una miniatura del difensore posta nella metà campo del difensore, dopo che ha toccato la palla. I tiri in porta ed i tentativi di forzatura che causano tali spostamenti delle miniature del difensore non sono puniti. Inoltre, i colpi eseguiti mentre la palla è in movimento non sono puniti se causano una "spazzata".

Spiegazione: Questa modifica mira a limitare la pratica di colpire miniature dell'attaccante indirizzandole contro la formazione difensiva nel tentativo di distruggerla aprendo un varco attraverso di essa. Questo approccio ripetitivo e brutto, utilizzato al giorno d'oggi da sempre più giocatori, impoverisce la bellezza e il fascino tecnico del gioco, e spazza via ingiustamente una difesa sviluppata con intelligenza. Per molti giocatori, anche di alto livello, la "spazzata" è diventata l'unica tattica usata, invece delle tecniche per aggirare o penetrare la difesa che richiedono schemi di attacco pazientemente preparati ed abilmente eseguiti.

Con l'adozione di questa nuova regola, i difensori non saranno più completamente impotenti contro la "spazzata" e gli attaccanti saranno scoraggiati dall'utilizzarla.



Sumario: Una figura atacante no se le permite tocar más de una figura defensiva después de que haya jugado la pelota.

A una figura atacante no se le permite tocar más de una figura defensiva que esté en la mitad del campo del defensor, después de que haya jugado la pelota. No se castigarán los tiros a portería, o los intentos de forzar un saque de banda o córner. Tampoco se considerará como "smashing" cuando se produzca esta situación mientras la pelota esté en movimiento.

Explicación: Esto permite limitar la práctica de lanzar figuras atacantes contra la formación defensiva en un intento de "romper" y entrar por ahí. Este feo y repetitivo sistema de juego, utilizado por más y más jugadores en nuestros días, resta belleza y técnica al juego, y de forma poco correcta echa por tierra la defensa más inteligentemente formada. Para muchos jugadores, incluso al máximo nivel, es la única táctica que se emplea para abrir la defensa, en vez de entrar por las bandas o realizar penetraciones técnicas que requieren un plan de ataque pacientemente elaborado y ejecutado con habilidad.

Con la adopción de esta nueva regla, los defensores no estarán totalmente desasistidos para frenar esta técnica de "romper" la defensa y los atacantes tendrán menos ventaja en su utilización.



Περίληψη: Ένα παικτάκι του επιτιθέμενου δεν επιτρέπεται να αγγίξει περισσότερα του ενός παικτάκια του αμυνόμενου τοποθετημένα στο μισό γήπεδο του αμυνόμενου, αφού έχει αγγίξει τη μπάλα. Προσπάθειες για σουτ ή προσπάθειες για να κερδηθεί πλάγιο, κόρνερ ή άουτ οι οποίες εκτοπίζουν παικτάκια του αμυνόμενου δεν τιμωρούνται. Επίσης, κινήσεις που γίνονται ενώ η μπάλα κινείται δεν τιμωρούνται αν προκαλέσουν «σπάσιμο».

Επεξήγηση: Αυτό σκοπεύει να περιορίσει την πρακτική του «σπασίματος» των φιγούρων του επιτιθέμενου πάνω στην αμυντική διάταξη, στην προσπάθεια του να περάσει από μέσα της διαλύοντάς την. Αυτή η άσχημη, επαναληπτική προσέγγιση που τώρα πια χρησιμοποιείται από όλο και περισσότερους παίκτες, μειώνει την ομορφιά και το τεχνικό ενδιαφέρον του παιχνιδιού και καταστρέφει άδικα ακόμη και την πιο έξυπνα αναπτυγμένη άμυνα. Για πολλούς παίκτες, ακόμη και στο ανώτατο επίπεδο, το «σπάσιμο» της άμυνας έχει γίνει η μόνη τακτική που χρησιμοποιείται αντί της υπερκέρρασης των άκρων ή των τεχνικών διείσδυσης που απαιτούν υπομονετικά προετοιμασμένα και επιδέξια εκτελεσμένα επιθετικά σχέδια.

Υιοθετώντας αυτό το νέο κανόνα, οι αμυνόμενοι δεν θα είναι πια εντελώς ανυπεράσπιστοι απέναντι στην τεχνική του «σπασίματος» της άμυνας και οι επιτιθέμενοι θα αποθαρρύνονται από το να τη χρησιμοποιούν.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

5.3.3. After having touched the ball, the attacking playing figure may touch any *other attacking* playing figure, a goalkeeper or the defender's body before coming to rest. *However, the attacker's flick may not cause (either directly or indirectly) the displacement of two or more defending playing figures standing completely inside the defender's half.*

When the offence occurs:

Referee's expression: "Smashing - Free-flick"

Punishment: Free-flick from where a second defending playing figure was touched. See rule 11.

Remark: Notwithstanding the above restriction, an attacker's flick which a) is obviously a shot at goal or an attempt to force a flick-in, a corner-flick or a goal-flick or b) is taken while the ball is moving, may cause the displacement of any number of defending playing figures without being punished.

4. Spare-goalkeeper removing (Overall effect rating: 6)



Summary: a. The spare-goalkeeper is taken off the playing area and the goalkeeper is reinstated when the attacker has completed five flicks after the change of possession. The attacker can take more flicks against the empty goal while the ball is still moving. If the defender commits a free-flick while his goal is empty, the number of the remaining attacking flicks against an empty goal is not reduced. b. The spare-goalkeeper is not allowed to play the ball again after another attacking playing figure has played the ball and the ball is outside the attacker's shooting-area.

Explanation: The combined use of the proposed modifications aims to eliminate the slow and unrealistic evolvement of the game, when a player loses possession of the ball while he has his spare-goalkeeper in the playing area.

The main disadvantage of the existing rule is that it creates a totally unrealistic outcome when possession changes while the spare-goalkeeper is in the playing area. What happens frequently is that the attacker slows down the game, trying very carefully to get the ball anywhere inside his opponent's shooting-area, in order to score in the empty goal. This procedure usually lasts for one or even two minutes, until the attacker can slowly and safely put the ball inside the shooting-area. In the meantime the goal is empty, no matter how long this lasts. As a result, the game is actually punished more than the player who misused his spare-goalkeeper.

The rule in its current form was introduced to prevent players from frequently using their spare-goalkeepers. The older rule (three attacking flicks without goalkeeper) failed to deal with situations where a player placed his spare-goalkeeper in the playing area and used it as an 11th field playing figure. What made the rule inadequate was the fact that when possession was lost by a player who used his spare-goalkeeper, there was not enough time for his opponent to take advantage of the situation, especially when the ball was far from the empty goal. So, it had become a habit for many players to always have their spare-goalkeeper in the playing area at practically no risk.

The suggested modifications aim to create a realistic and faster evolvement of the game, while at the same time they prevent players from using their spare-goalkeepers much too often.

The first set of modifications (actually a restoration of the older rule) gives the defender the chance to reinstall his goalkeeper after a reasonable amount of time has passed and the ball has stopped moving. In the same time, the defender is not permitted to commit deliberate free-flicks in order to reinstall his goalkeeper.

The second change makes it impossible for the attacker to use his spare-goalkeeper as an 11th field playing figure.



Résumé : a. Le gardien de dégagement peut être enlevé de l'aire de jeu et le gardien de but réinstallé après que l'attaquant ait joué cinq fois le ballon après le changement de possession. L'attaquant peut cependant jouer plus de fois le ballon tant que celui-ci est en mouvement. Si le défenseur commet un coup franc alors que son gardien de but est absent, le nombre de coups d'attaque pouvant être joués avec un but vide n'est pas réduit. b. Le gardien de dégagement n'est

pas autorisé à jouer le ballon à nouveau après qu'une autre figurine de jeu attaquante ait joué le ballon et le ballon est en dehors de la zone de tir de l'attaquant.

Explication: L'utilisation combinée de ces modifications vise à éliminer le développement lent et irréaliste du jeu qui a lieu lorsqu'un joueur perd la possession du ballon lorsque son gardien de dégagement est sur l'aire de jeu.

Le désavantage principal de la règle existante est qu'elle crée une situation entièrement irréaliste lorsque la possession change alors que le gardien de dégagement est en jeu. L'attaquant ralentit alors très souvent le jeu de manière à essayer très prudemment de placer le ballon dans la zone de tir de son adversaire de manière à marquer dans le but vide. Cette procédure dure souvent une voire même deux minutes, jusqu'à ce que l'attaquant puisse placer lentement mais sûrement placer le ballon dans la zone de tir. Le but reste vide durant ce temps, quelle qu'en soit la durée. Il en résulte que la beauté du jeu est la perdante plutôt que le joueur qui a mal utilisé son gardien de dégagement.

La règle actuelle avait été introduite pour éviter que les joueurs utilisent trop fréquemment leur gardien de dégagement. La règle originale (trois coups d'attaque sans gardien) ne prenait pas en compte les situations où un joueur plaçait son gardien de dégagement sur l'aire de jeu et l'utilisait comme une onzième figurine de champ. Ce qui rendait la règle inadéquate était le fait que lorsque le joueur utilisant son gardien de dégagement perdait le ballon, son adversaire n'avait pas suffisamment de temps pour tirer avantage de la situation, en particulier si le ballon était loin du but vide. Certains joueurs avaient donc pris l'habitude de laisser leur gardien de dégagement dans l'aire de jeu sans prendre trop de risques.

Les modifications proposées visent à créer un développement du jeu réaliste et plus rapide, tout en empêchant les joueurs d'utiliser leur gardien de dégagement trop souvent.

Les premières modifications (qui remettent en place la règle originale) donnent le défenseur une chance de replacer son gardien de but après un temps raisonnable et lorsque le ballon est immobile. Cependant, le défenseur n'est pas autorisé à commettre des coups francs volontaires de manière à pouvoir replacer son gardien de but.

La deuxième modification empêche l'attaquant d'utiliser son gardien de dégagement comme onzième figurine de champ.



Sommario: Il portierino è rimosso dall'area di gioco e il portiere è reinsediato quando l'attaccante ha eseguito cinque colpi a punta di dito dopo il cambio di possesso. L'attaccante può eseguire ulteriori colpi mentre la porta è vuota fin quando la palla è ancora in movimento. Se il difensore commette un fallo mentre la porta è vuota, il numero rimanente di colpi a punta di dito a porta vuota dell'attaccante non è ridotto. Al portierino non è permesso giocare di nuovo la palla dopo che un'altra miniatura dell'attaccante ha giocato la palla e la palla è fuori area di tiro dell'attaccante.

Spiegazione: L'uso congiunto delle modifiche proposte mira ad eliminare l'evoluzione lenta e poco realistica del gioco, quando un giocatore perde il possesso della palla mentre il suo portierino è nell'area di gioco.

Lo svantaggio principale della regola esistente è la creazione di un risultato del tutto irrealistico

quando cambia il possesso mentre il portierino è nell'area di gioco. Quello che succede spesso è che l'attaccante rallenta il gioco, cercando con molta attenzione di portare la palla in qualsiasi punto all'interno dell'area di tiro del suo avversario, allo scopo di segnare a porta vuota. Questa procedura solitamente dura per uno o addirittura due minuti, finché l'attaccante riesce lentamente e con sicurezza ad entrare con la palla all'interno dell'area di tiro. Nel frattempo, la porta è vuota, a prescindere da quanto duri l'azione. Come risultato, di fatto è penalizzato più il gioco che il giocatore che ha usato male il suo portierino.

La regola nella sua forma attuale è stata introdotta per impedire ai giocatori di utilizzare frequentemente il portierino. La vecchia regola (tre colpi a punta di dito senza il portiere) non è riuscita a fronteggiare situazioni in cui un giocatore posizionava il suo portierino nell'area di gioco utilizzandolo come una 11ª miniatura in campo. Ciò che ha reso inadeguata la regola è stato il fatto che, quando un giocatore che usava il portierino perdeva il possesso della palla, non c'era abbastanza tempo per il suo avversario di approfittare della situazione, soprattutto quando la palla era lontana dalla porta vuota. Quindi, era diventata un'abitudine per molti giocatori avere il portierino nell'area di gioco senza praticamente nessun rischio.

Le modifiche proposte mirano a creare un'evoluzione realistica e più veloce del gioco e, allo stesso tempo, impediscono ai giocatori di utilizzare il portierino troppo spesso.

La prima modifica (in realtà un ripristino della vecchia regola) dà al difensore l'opportunità di reinsediare il portiere dopo un ragionevole lasso di tempo e la palla ha smesso di muoversi. Nello stesso tempo, al difensore non è permesso commettere falli deliberati allo scopo di reinsediare il suo portiere.

La seconda modifica rende impossibile per l'attaccante utilizzare il portierino come una 11ª miniatura in campo.



Sumario: El portero de salida saldrá del terreno de juego, reponiéndose el portero de barra cuando el atacante haya completado cinco golpes después del cambio de posesión. El atacante puede dar más golpes con la portería vacía mientras la pelota esté en movimiento. Si el defensor comete una falta mientras la portería esta vacía, el número de flicks no se reduce. El portero de salida no puede volver a jugar la pelota después de que otro jugador atacante haya jugado el balón y la pelota está fuera del área de tiro del atacante.

Explicación: El uso combinado de las modificaciones propuestas permite eliminar el lento e irreal desarrollo del juego, cuando un jugador pierde la posesión de la pelota mientras tiene su portero de salida en el terreno de juego.

La principal desventaja de la regla existente es que crea una situación totalmente irreal cuando cambia la posesión mientras el portero de salida está en el terreno de juego. Lo que sucede habitualmente es que el atacante frena su juego, tratando de forma muy cuidadosa de poner el balón en cualquier punto del área de tiro de su oponente, para así poder marcar a portería vacía. Esta situación se alarga habitualmente por uno o dos minutos, hasta que el atacante puede poner la pelota de forma lenta y segura en el área de tiro. Mientras tanto la portería sigue vacía, y no importa el tiempo que se tarde. A resultas de esto, se castiga más al juego en sí mismo que al jugador que falló con su portero de salida.

La regla en la forma actual se introdujo para evitar que los jugadores utilizaran de forma habitual

sus porteros de salida. La vieja regla (tres golpes sin portero) no encajaba con las situaciones donde un jugador colocaba su portero en el campo de juego y lo utilizaba como un jugador más. Lo que hizo la regla inadecuada fue el hecho de que cuando se perdía la posesión por el jugador que utilizaba su portero de salida, no había tiempo suficiente para su oponente para sacar ventaja de esta situación, especialmente cuando la pelota estaba lejos de la portería. Así se convirtió en un hábito para muchos jugadores que siempre utilizaban su portero de salida en el campo de juego sin prácticamente riesgo alguno.

La modificación sugerida pretende crear un desarrollo realista y más rápido del juego, y al mismo tiempo evitar que los jugadores puedan usar su portero de salida demasiado a menudo.

La primera modificación (se recupera la versión antigua de la regla) le permite al defensor la posibilidad de recuperar su portero en un periodo de tiempo razonable siempre que la pelota haya parado de moverse. Al mismo tiempo, el defensor no puede forzar deliberadamente faltas para recuperar al portero.

El segundo cambio hace imposible al atacante utilizar su portero como un onceavo jugador de campo.



Περίληψη: α. Ο ελεύθερος τερματοφύλακας αποσύρεται από τον αγωνιστικό χώρο και ο κανονικός τερματοφύλακας επανέρχεται όταν ο επιτιθέμενος συμπληρώσει πέντε επιθετικές κινήσεις μετά την αλλαγή της κατοχής. Ο επιτιθέμενος μπορεί να παίξει περισσότερες κινήσεις απέναντι στο άδαιο τέρμα ενώ η μπάλα κινείται ακόμη. Αν ο αμυνόμενος υποπέσει σε φάουλ ενώ η εστία του είναι κενή, ο αριθμός των επιθετικών κινήσεων που υπολείπονται απέναντι σε άδαιο τέρμα δεν μειώνεται. β. Ο ελεύθερος τερματοφύλακας δεν επιτρέπεται να ξαναπαίξει τη μπάλα αφού κάποιο άλλο παικτάκι του επιτιθέμενου έχει παίξει τη μπάλα και η μπάλα είναι εκτός της περιοχής του σουτ του επιτιθέμενου.

Επεξήγηση: Η συνδυασμένη χρήση των προτεινόμενων αλλαγών σκοπεύει να εξαλείψει την αργή και μη ρεαλιστική εξέλιξη του παιχνιδιού, όταν ένας παίκτης κάνει την κατοχή της μπάλας ενώ ο ελεύθερος τερματοφύλακός του βρίσκεται μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Το βασικό μειονέκτημα του υπάρχοντος κανόνα είναι ότι δημιουργεί ένα εντελώς μη ρεαλιστικό αποτέλεσμα όταν αλλάζει η κατοχή της μπάλας ενώ ο ελεύθερος τερματοφύλακας είναι μέσα στο γήπεδο. Αυτό που συμβαίνει συχνά είναι ότι ο επιτιθέμενος παίζει αργά, προσπαθώντας πολύ προσεκτικά να βάλει την μπάλα οπουδήποτε μέσα στην περιοχή του σουτ του αντιπάλου του, ώστε να σκοράρει στην κενή εστία. Αυτή η διαδικασία συνήθως διαρκεί για ένα ή ακόμη και δύο λεπτά, μέχρι ο επιτιθέμενος να μπορέσει αργά και με ασφάλεια να βάλει την μπάλα στην περιοχή του σουτ. Στο μεταξύ η εστία παραμένει κενή, όσο πολύ και να διαρκεί αυτό. Σαν αποτέλεσμα, το παιχνίδι τιμωρείται στην πραγματικότητα περισσότερο από τον παίκτη που έκανε κακή χρήση του ελεύθερου τερματοφύλακα.

Ο κανόνας στην παρούσα του μορφή υιοθετήθηκε για να εμποδίζει τους παίκτες να χρησιμοποιούν συχνά τους ελεύθερους τερματοφύλακούς τους. Ο παλιότερος κανόνας (τρεις επιθετικές κινήσεις χωρίς τερματοφύλακα) αποτύγχανε να αντιμετωπίσει καταστάσεις όπου ένας παίκτης έβαζε τον ελεύθερό του στο γήπεδο και τον χρησιμοποιούσε σαν ενδέκατο παίκτη. Αυτό που έκανε τον κανόνα ανεπαρκή ήταν το γεγονός ότι όταν η κατοχή της μπάλας χανόταν από τον παίκτη που χρησιμοποιούσε τον ελεύθερό του, δεν υπήρχε αρκετός χρόνος για τον αντίπαλό του να εκμεταλλευτεί την κατάσταση, ειδικά όταν η μπάλα ήταν μακριά από την κενή εστία. Έτσι, είχε γίνει συνήθεια για πολλούς παίκτες να έχουν πάντα τον ελεύθερό τους μέσα στο γήπεδο, πρακτικά χωρίς κανένα ρίσκο.



Οι προτεινόμενες αλλαγές έχουν σαν στόχο να δημιουργήσουν μία ρεαλιστική και ταχύτερη εξέλιξη του παιχνιδιού, ενώ την ίδια στιγμή θα εμποδίζουν τους παίκτες να χρησιμοποιούν τους ελεύθερους τερματοφύλακες τους υπερβολικά συχνά.

Η πρώτη ομάδα από μετατροπές (στην πραγματικότητα η επαναφορά του παλαιού κανόνα) δίνει στον αμυνόμενο την ευκαιρία να ξαναβάλει τον κανονικό του τερματοφύλακα στη θέση του αφού έχει περάσει ένας λογικός χρόνος και η μπάλα έχει σταματήσει να κινείται. Την ίδια στιγμή δεν επιτρέπεται στον αμυνόμενο να κάνει εσκεμμένα φάουλ για να επαναφέρει τον τερματοφύλακά του.

Η δεύτερη αλλαγή κάνει αδύνατο για τον επιτιθέμενο να χρησιμοποιεί τον ελεύθερο τερματοφύλακά του σαν ενδέκατο παίκτη μέσα στο γήπεδο.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

9.2.1. The spare-goalkeeper may be taken off the playing area any time to reinstall the goalkeeper provided that the ball is stationary, the spare-goalkeeper's player is in possession of the ball and the spare-goalkeeper has played the ball at least once after it entered the game. If the spare-goalkeeper's player has lost possession of the ball, the spare-goalkeeper remains in the game and the goalkeeper may be reinstalled only when:

a., b., c., d., ...

e. The attacker has played the ball five times and the ball is stationary. The attacker is allowed to exceed the number of five attacking flicks and score in the empty goal while the ball is still moving.

9.2.1.1. If a free-flick (see rule 6.2.4) is committed by the defender while his spare-goalkeeper is still in the playing area and the attacker does not request to play on, the last attacking flick is not added to the already taken attacking flicks against the empty goal. Furthermore, the taking of the free-flick is also not added to the number of taken attacking flicks. Thus, after the attacker has taken the free-flick, he has exactly the same number of remaining attacking flicks against the empty goal, as he had before he last played for the ball.

9.2.1.2. The spare-goalkeeper is not allowed to play the ball again when the ball is completely outside his shooting-area and the ball has been played by another attacking playing figure.

When the offence occurs:

Referee's expression: "Illegal flicking - Free-flick"

Punishment:

a. Free-flick from where the attacker has flicked illegally. See rule 11.

b. Free-flick from the penalty-spot if the offence has been committed in the attacker's penalty-area. See rule 11.1.3.

6.2.3.4. Rule 9.2.2: Removing of the spare-goalkeeper: *The referee interrupts the game and allows the defender to reinstall his goalkeeper as soon as the attacker has completed the five attacking flicks provisioned by Rule 9.2.1.e, provided that the ball is stationary.* After the spare-goalkeeper has been removed from the playing area, the referee allows the defender to take an untaken block-flick.

5. Flick-in restrictions (Overall effect rating: 6)



Summary: a. The attacker does not have to wait for his opponent to take his block-flick after the taking of a flick-in. b. Also, after a flick-in the ball cannot run a distance longer than two field-quarters.

Explanation: The first change aims to make the game faster after a flick-in is taken, as the defender will not have the opportunity to delay taking his block-flick.

The second change aims to make the flick-in different from a free-flick. According to current rules, taking a flick-in is more or less the same as taking a free-flick. The ball can go anywhere, even from one shooting-area to the other, which is something totally unrealistic.



Résumé: a. L'attaquant ne doit pas attendre que son adversaire joue un coup de défense après qu'une rentrée en touche ait été jouée. b. De plus, après une rentrée en touche, le ballon ne peut rouler sur une distance supérieure à deux zones.

Explication: Le premier changement a pour but de rendre le jeu plus rapide après qu'une rentrée en touche ait été jouée, vu que le défenseur n'aura pas la possibilité de prendre son temps pour jouer son coup de défense.

Le deuxième changement vise à rendre la rentrée en touche différente d'un coup franc. D'après la règle actuelle, jouer une rentrée en touche est presque similaire à jouer un coup franc. Le ballon peut aboutir n'importe où, même d'une zone de tir à une autre, ce qui est entièrement irréaliste.



Sommario: a. L'attaccante non deve aspettare che il suo avversario esegua il marcamento difensivo dopo la battuta di una rimessa laterale. b. Inoltre, nel battere una rimessa laterale, la palla non può percorrere una distanza superiore a due quarti di campo.

Spiegazione: La prima modifica mira a rendere il gioco più veloce dopo la battuta di una rimessa laterale, in quanto il difensore non avrà l'opportunità di ritardare l'esecuzione del suo marcamento difensivo.

La seconda modifica mira a rendere la rimessa laterale differente da un calcio di punizione. Secondo le regole attuali, la battuta di una rimessa laterale è più o meno simile alla battuta di un calcio di punizione. La palla può andare ovunque, anche da un'area di tiro all'altra, cosa totalmente irrealistica.



Sumario: a. El atacante no tiene que esperar a que su oponente de su flick defensivo después de un saque de banda. b. También después de sacar de banda la pelota no puede recorrer una distancia superior a dos cuartos de campo.

Explicación: El primer cambio permite hacer el juego más rápido después de un saque de banda.

El segundo cambio permite hacer un saque diferente al saque de falta. De acuerdo a las reglas actuales, sacar de banda es más o menos como sacar una falta. La pelota puede ir a cualquier sitio, incluso de un área de tiro a la otra, lo que es totalmente irreal.



Περίληψη: α. Ο επιτιθέμενος δεν χρειάζεται να περιμένει να κάνει ο αντίπαλός του την αμυντική του κίνηση μετά την εκτέλεση πλαγίου άουτ. β. Επίσης, μετά από πλάγιο η μπάλα δεν επιτρέπεται να διανύσει απόσταση μεγαλύτερη από δύο τεταρτημόρια.

Επεξήγηση: Η πρώτη αλλαγή στοχεύει στο να κάνει το παιχνίδι ταχύτερο μετά από την εκτέλεση πλαγίου άουτ, καθώς ο αμυνόμενος δεν θα έχει την ευκαιρία να καθυστερήσει την εκτέλεση της αμυντικής.

Η δεύτερη αλλαγή σκοπεύει να κάνει το πλάγιο διαφορετικό από το φάουλ. Σύμφωνα με τους τωρινούς κανόνες, το να εκτελείς ένα πλάγιο άουτ είναι λίγο-πολύ το ίδιο με το να εκτελείς φάουλ. Η μπάλα μπορεί να φτάσει οπουδήποτε, ακόμη και από τη μία περιοχή σου στην άλλη, κάτι που είναι εντελώς μη ρεαλιστικό.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

14.2.7. The attacker *does not have to* wait for the defender to take a block-flick *after he takes a flick-in*.

14.2.9. *After the taking of a flick-in the ball may not change more than one field-quarter. The ball is considered to have changed more than one field-quarter, if it completely enters with its full size a field-quarter which is not adjacent to the field-quarter from where the flick-in was taken. If the flick-in is taken from a point between two different field-quarters, the ball is not allowed to move completely out of any one of these two field-quarters.*

When the offence occurs:

Referee's expression: "Illegal flicking - Change!"

Punishment: The possession of the ball changes to the defender.

6. Right to new block-flick when a “play on” is requested after an offence (Overall effect rating: 5)



Summary: After an offence has been committed and the attacker requests to play on, the defender is never allowed to perform a defensive flick.

Explanation: This change is aimed to simplify game-play and to homogenize it at an international level. The change sets a common standard, by not allowing the defender to take a block-flick when a “play on” is requested after an offence.



Résumé: Après une infraction et si l'attaquant décide de continuer à jouer, le défenseur n'est jamais autorisé à jouer un nouveau coup de défense.

Explication: Cette modification a pour but de simplifier le jeu et de l'homogénéiser au niveau international. Ce changement définit une règle commune en n'autorisant pas le défenseur à jouer un nouveau coup de défense lorsque l'attaquant choisit de continuer à jouer après une infraction.



Sommario: Quando è stata commessa un'infrazione e l'attaccante chiede il vantaggio, al difensore non è mai permesso di eseguire un marcamento difensivo.

Spiegazione: Questa modifica è finalizzata a semplificare il gioco e ad uniformarlo a livello internazionale. La modifica stabilisce uno standard comune, non permettendo al difensore di eseguire un marcamento difensivo quando è richiesto il “vantaggio” dopo una infrazione.



Sumario: Después de una infracción y si el atacante solicita aplicar la ley de la ventaja, el defensor no puede nunca realizar un nuevo golpe defensivo.

Explicación: Este cambio permite simplificar el juego y homogeneizarlo a nivel internacional. El cambio confirma un estándar habitual, no permitiendo al defensor de dar un nuevo golpe defensivo cuando se pide “ventaja” después de una infracción.



Περίληψη: Αφού έχει γίνει μία παράβαση και ο επιτιθέμενος ζητά πλεονέκτημα, ο αμυνόμενος δεν επιτρέπεται σε καμία περίπτωση να κάνει αμυντική κίνηση.

Επεξήγηση: Αυτή η αλλαγή έχει σαν στόχο να απλοποιήσει το παιχνίδι και να το ομογενοποιήσει σε διεθνές επίπεδο. Η αλλαγή θέτει μία κοινή σταθερά, απαγορεύοντας στον αμυνόμενο να κάνει αμυντική όταν ζητείται πλεονέκτημα μετά από παράβαση.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play

Simplicity **Frequency of occurrence**High Medium Low **Effect on game-play**Major Medium Minor

6.2.4.1. In case the attacker requests to play on after the defender has committed an offence, the defender is never entitled to a new block-flick.

7. Positioning of the goalkeeper before a shot (Overall effect rating: 4)

Summary: When a goalkeeper is positioned on (or past) the goal-area line before a shot, the referee stops the game and instructs the defender to position his goalkeeper within the borders of the goal-area. Any untaken block-flick is disallowed following the correction of the position of the goalkeeper.

Explanation: A goalkeeper going past the goal-area line is a common sight during competitive table football games. The specific addition to the current rule aims to discourage players from illegally manipulating their goalkeepers. Players will now be more cautious with their goalkeepers' positioning and referees will have the chance to correct the position of a goalkeeper before a shot is taken, by interrupting the game at the expense of the defender.



Résumé: Lorsque le gardien de but est positionné sur ou au-delà de la ligne de la surface de but avant un tir, l'arbitre arrêtera le jeu et demandera au défenseur de placer son gardien de but dans les limites de la surface de but. Tout coup de défense non exécuté n'est plus autorisé après la correction de la position du gardien de but.

Explication: Un gardien de but positionné au-delà de la ligne de la surface de but est une occurrence fréquente durant les compétitions de football de table. Cet ajout spécifique à la règle actuelle vise à décourager les joueurs à manipuler illégalement leur gardien de but. Les joueurs feront maintenant plus attention à la position de leur gardien de but et les arbitres pourront faire corriger la position du gardien de but avant le tir en interrompant le jeu du détriment du défenseur.



Sommario: Quando un portiere è posizionato sulla (o oltre) la linea dell'area di porta prima di un tiro, l'arbitro interrompe il gioco ed impone al difensore di posizionare il portiere completamente all'interno dell'area di porta. Qualsiasi marcamento difensivo non ancora eseguito è impedito dopo la correzione della posizione del portiere.

Spiegazione: Vedere un portiere che oltrepassa la linea dell'area di porta è una cosa comune durante incontri di calcio da tavolo. L'aggiunta specifica alla regola attuale mira a scoraggiare i giocatori dal manipolare illegalmente i portieri. I giocatori saranno ora più attenti nel posizionare i loro portieri e gli arbitri avranno l'opportunità di correggerne la posizione prima dell'esecuzione di un tiro, interrompendo il gioco a spese del difensore.



Sumario: Cuando un portero se posiciona sobre (o pasando) la línea del área pequeña antes de un disparo, el árbitro para el juego y le pide al defensor que posicione a su portero dentro de los límites del área pequeña. No se permitirá en este caso ningún golpe defensivo pendiente después de corregir la posición del portero.

Explicación: El portero que se coloca tocando o sobrepasando la línea del área es un caso frecuente durante la competición de fútbol de mesa. Esta incorporación específica a la regla actual impide que el defensor tome ventaja por colocar indebidamente a su portero. Los jugadores serán más cuidadosos con la posición del portero y los árbitros tendrán la posibilidad de corregir la posición del portero antes de un tiro, interrumpiendo el juego pero sin beneficiar al defensor.



Περίληψη: Όταν ο τερματοφύλακας είναι τοποθετημένος πάνω (ή πέρα) από τη γραμμή της μικρής περιοχής του πριν γίνει ένα σουτ, ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι και δίνει οδηγία στον αμυνόμενο να τοποθετήσει τον τερματοφύλακά του μέσα από τα όρια της μικρής περιοχής. Οποιαδήποτε αμυντική κίνηση που δεν έχει εκτελεστεί χάνεται μετά την διόρθωση της θέσης του τερματοφύλακα.

Επεξήγηση: Τερματοφύλακας να βγαίνει έξω από τη γραμμή της μικρής περιοχής είναι ένα συνηθισμένο θέαμα στη διάρκεια αγωνιστικών παιχνιδιών επιτραπέζιου ποδοσφαίρου. Η συγκεκριμένη προσθήκη στον υπάρχοντα κανόνα σκοπεύει να αποθαρρύνει τους παίκτες από το να χειρίζονται παράνομα τον τερματοφύλακά τους. Οι παίκτες θα είναι τώρα πιο προσεκτικοί με την τοποθέτηση των τερματοφυλάκων τους και οι διαιτητές θα έχουν την ευκαιρία να διορθώνουν τη θέση του τερματοφύλακα πριν εκτελεστεί ένα σουτ, διακόπτοντας το παιχνίδι εις βάρος του αμυνόμενου.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

8.2.1. Before, during and after a shot at goal the goalkeeper may be held in any desired position in attempt to play or save the ball within the goal-area. However, no part of the goalkeeper may go past the line of the goal-area or touch the goal-area line.

When the offence occurs:

Referee's expression: "Illegal manipulation - Free-flick / Penalty-flick"

Punishment:

- a. Interruption of the game, if the referee notices that a part of the goalkeeper goes past the line of the goal-area or touches the goal-area line before a shot is taken and while the ball is stationary. This interruption must be accompanied by the disallowance of any untaken block-flick. After the defender has corrected the position of his goalkeeper, the referee gives the signal to play on.*

- b. Free-flick from the penalty-spot *the first time the goalkeeper saves a shot while illegally positioned*. See rule 11.
- c. Penalty-flick for each of the goalkeeper's following offences or if the law has been broken intentionally. See rule 12.

4.3.4. The referee shall also interrupt the game as provided by the rules in the following situations:

a., b., c., d., e., ...

f. Rule 8.2.1: Correction of the goalkeeper's position.

8. Illegally stopped shots (Overall effect rating: 3)



Summary: If a regular shot heading into the goal is saved by illegal means, a penalty-flick is awarded to the attacker.

Explanation: This rule addition corrects all those cases where a goal is prevented by the use of obviously illegal means. The examples given are some of the situations that sometimes happen, which result in the prevention of the scoring of an otherwise inevitable goal. While the new rule applies mostly to cases where the defender deliberately stops the ball from getting into the goal, it also covers situations where this happens by mistake while the scoring of a goal was equally unavoidable.



Résumé: Si un tir régulier qui aurait dû entrer dans le but est arrêté de manière irrégulière, un pénalty sera accordé à l'attaquant.

Explication: Cette règle additionnelle corrige tous les cas où un but est empêché par des moyens illicites. Les exemples donnés sont des situations occasionnelles qui résultent en l'empêchement d'un but autrement inévitable. La nouvelle règle s'applique principalement aux cas où le défenseur empêche délibérément le ballon d'entrer dans le but, mais elle s'applique également aux cas où ceci a lieu par accident alors que le but était tout autant inévitable.



Sommario: Se un tiro regolare indirizzato in porta viene ostacolato con mezzi illegali, un calcio di rigore è assegnato all'attaccante.

Spiegazione: Questa aggiunta corregge tutti quei casi in cui viene impedita una rete con l'uso di mezzi ovviamente illegali. Gli esempi forniti sono alcune delle situazioni che talvolta accadono impedendo la segnatura di una rete altrimenti inevitabile. La nuova regola si applica principalmente ai casi in cui il difensore impedisce intenzionalmente alla palla di entrare in porta, ma copre anche le situazioni in cui ciò accade per errore impedendo ugualmente la segnatura di una rete inevitabile.



Sumario: Si un tiro normal que se dirige a la portería es parado de forma ilegal, se pitará penalti a favor del atacante.

Explicación: Esta incorporación a la regla actual corrige todos aquellos casos donde se evita encajar un gol de forma ilegal. Los ejemplos son algunas de las situaciones que suceden en el juego, resultando que se evita encajar un gol, que sería de otra manera inevitable. La nueva regla se aplicará mayormente en los casos en que el defensor evite deliberadamente que la pelota entre en su portería, y es de aplicación a otras situaciones en los que esto sucede por error cuando el encajar el gol era igualmente inevitable.



Περίληψη: Αν ένα κανονικό σουτ που κατευθύνεται προς το τέρμα αποκρουστεί με παράνομο τρόπο, δίνεται πέναλτυ στον επιτιθέμενο.

Επεξήγηση: Αυτή η προσθήκη κανόνα διορθώνει όλες εκείνες τις περιπτώσεις όπου ένα γκολ αποσοβείται με τη χρήση εμφανέστατα παράνομων μέσων. Τα παραδείγματα που δίνονται είναι μερικές από τις καταστάσεις που συμβαίνουν μερικές φορές, και έχουν σαν αποτέλεσμα την αποφυγή της επίτευξης ενός κατά τα άλλα αναπόφευκτου γκολ. Ενώ ο νέος κανόνας εφαρμόζεται κυρίως σε περιπτώσεις όπου ο αμυνόμενος σταματά σκοπίμως τη μπάλα από το να εισέλθει στο τέρμα, καλύπτει επίσης καταστάσεις όπου αυτό συμβαίνει κατά λάθος και ενώ η επίτευξη του τέρματος ήταν το ίδιο αναπόφευκτη.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

7.1.4. Provided that all conditions for correct scoring are satisfied (see rules 7.1.1 and 7.3), if the ball destined to end up in the defender's goal is stopped illegally by the unfastened goal-net or the defender's goalkeeper while the spare-goalkeeper is in the playing area (either on purpose or by mistake), a penalty-flick shall be awarded to the attacker. See rule 12.

Remark: Before awarding a penalty-flick, the referee must be 100% certain that the ball was definitely going into the goal.

12.1. Definition

...

12.1.1.2. Illegal manipulation of the goalkeeper. See rules 7.1.4, 8.1.2 and 8.2.1.

...

12.1.1.6. Ball illegally stopped by the unfastened goal-net. See rule 7.1.4.

9. Offside Declaration (Overall effect rating: 3)



Summary: An attacking playing figure in offside position is declared offside if it is touched by the moving ball, even if the ball does not pass the last defending playing figure or does not enter completely the shooting-area.

Explanation: It sometimes happens that an attacking playing figure in offside position is touched by the moving ball before the ball passes the last defending playing figure's base. In most such cases the ball stops there and the condition of the offside declaration is never satisfied, while the ball would normally have passed the last defending playing figure's base if it was not for the attacking playing figure that stopped the ball. The specific modification remedies this injustice, introducing the declaration of an offside when the moving ball touches an attacking playing figure in offside position.



Résumé: Une figurine de jeu attaquante en position hors-jeu est déclarée hors-jeu si elle est touchée par le ballon en mouvement, même si le ballon ne dépasse pas la dernière figurine de jeu défendante ou n'entre pas entièrement dans la zone de tir.

Explication: Il arrive parfois qu'une figurine de jeu attaquante en position hors-jeu soit touchée par le ballon en mouvement avant que le ballon ne dépasse la base de la dernière figurine de jeu défendante. Dans la majorité des cas, le ballon s'arrête là et les conditions pour déclarer la figurine hors-jeu ne sont pas satisfaites, alors que le ballon aurait normalement dépassé la base de la dernière figurine de jeu défendante si la figurine de jeu attaquante n'avait pas arrêté le ballon. Cette modification corrige cette injustice, introduisant le fait qu'un hors-jeu sera déclaré lorsqu'un ballon en mouvement touche une figurine de jeu attaquante en position hors-jeu.



Sommario: Una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco è dichiarata in fuorigioco se è toccata dalla palla in movimento, anche se quest'ultima non supera l'ultima miniatura del difensore o non entra completamente nell'area di tiro.

Spiegazione: A volte capita che una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sia toccata dalla palla prima che quest'ultima superi la base dell'ultima miniatura del difensore. Nella maggior parte dei casi, la palla si ferma lì e la condizione per la dichiarazione del fuorigioco non è mai soddisfatta, quando in realtà la palla avrebbe normalmente superato la base dell'ultima miniatura del difensore, se non fosse stata fermata dalla miniatura dell'attaccante. La modifica specifica rimedia a questa ingiustizia, introducendo la dichiarazione di un fuorigioco quando la palla in movimento tocca una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco.



Sumario: Una figura atacante en posición de fuera de juego es declarada offside si es tocada por la pelota en movimiento, incluso si la pelota no pasa el último defensor o no entra completamente en la zona de tiro.

Explicación: Sucede a veces que la pelota en movimiento toca una figura atacante en fuera de juego antes de que pase completamente la base del último defensor. En muchas ocasiones la pelota

se para allí y no se cumplen los requisitos del fuera de juego, cuando la pelota hubiera normalmente pasado la base de esta última figura defensiva de no haber sido por la figura atacante que paró la pelota. La presente modificación corrige esta injusticia, declarándose como offside, cuando la pelota en movimiento toca la figura atacante que está en fuera de juego.



Περίληψη: Ένα παικτάκι του επιτιθέμενου σε θέση οφσάιντ, δίνεται οφσάιντ αν ακουμπήσει σε αυτό η κινούμενη μπάλα ακόμη και αν η μπάλα δεν περάσει το τελευταίο παικτάκι του αμυνόμενου ή δεν μπει ολόκληρη στην περιοχή του σουτ.

Επεξήγηση: Μερικές φορές συμβαίνει η κινούμενη μπάλα να αγγίξει ένα παικτάκι του επιτιθέμενου που είναι σε θέση οφσάιντ πριν η μπάλα περάσει το τελευταίο παικτάκι του αμυνόμενου. Στις περισσότερες από αυτές τις περιπτώσεις η μπάλα σταματά εκεί και η συνθήκη για να δοθεί οφσάιντ δεν ικανοποιείται, παρότι η μπάλα κανονικά θα περνούσε τη βάση από το τελευταίο παικτάκι του αμυνόμενου αν δεν ήταν το παικτάκι του επιτιθέμενου να σταματήσει τη μπάλα. Η συγκεκριμένη μεταβολή αποκαθιστά αυτήν την αδικία, καθιερώνοντας την απόδοση του οφσάιντ όταν η κινούμενη μπάλα ακουμπά ένα παικτάκι του επιτιθέμενου σε θέση οφσάιντ.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

13.1.2.1. An attacking playing figure in offside position shall be declared offside when

- a. the slightest part of the ball has passed the last (or second-last if the spare-goalkeeper is in use) defending playing figure's base and the ball is positioned completely in the defender's shooting-area; or
- b. the attacking playing figure in offside position has been touched by the ball.*

10. Dimensions of the goalkeeper figure and rod (Overall effect rating: 2)



Summary: Goalkeeper's shape and maximum dimensions are strictly defined. The length of the rod itself can be up to 20 cm, while the total length of the rod including the handle remains unchanged (25 cm). Also, bending of the rod is authorised only under certain conditions. Use of screw-nuts as means of fixing is allowed under conditions.

Explanation: These modifications help establishing fair-play, by preventing players from tampering with their goalkeepers to make them bigger in any sense. They also ensure that the rules correspond to the shapes of the existing goalkeepers, without actually changing the

regulated dimensions of the goalkeeper. Bending of the rod is allowed only at the junction point between the rod and the handle.



Résumé: La forme et les dimensions maximales du gardien de but sont définies de manière stricte. La longueur de la barre elle-même peut être de maximum 20 cm, alors que la longueur totale de la barre et de la poignée reste inchangée (25 cm). De plus, la courbure de la barre est autorisée sous certaines conditions. L'utilisation de vis comme moyen de fixation est autorisée.

Explication: Ces modifications aideront à assurer le fair-play en empêchant les joueurs de modifier leur gardien de but pour les rendre plus grands d'une manière ou d'une autre. Elles assurent également que la règle correspond à la forme des gardiens de but existants sans modifier les dimensions autorisées du gardien de but. La courbure de la barre est uniquement permise à la jonction de la barre et de la poignée.



Sommario: La forma e le dimensioni massime del portiere sono rigorosamente definite. La lunghezza dell'asticciola può raggiungere i 20 cm, mentre la lunghezza totale dell'asticciola inclusa l'impugnatura rimane invariata (25 cm). Inoltre, piegare l'asticciola è consentito solo a determinate condizioni, così come l'utilizzo di un dado metallico come strumento di fissaggio.

Spiegazione: Queste modifiche aiutano il fair-play, impedendo ai giocatori di manomettere i loro portieri per renderli più grandi in ogni senso. Esse garantiscono inoltre che le regole corrispondano alla forma dei portieri esistenti, senza cambiare di fatto le dimensioni regolamentate del portiere. Piegare l'asticciola è permesso soltanto nel punto di giunzione tra l'asticciola stessa e l'impugnatura.



Sumario: La forma del portero y sus dimensiones máximas están estrictamente reguladas. La longitud de la barra puede ser de hasta 20 cm., y la longitud total de la barra incluyendo el mango queda inalterada (25 cm.). Respecto a doblar la barra, se autoriza solo bajo ciertas condiciones regladas. El uso de tuercas para fijar se permite con condiciones.

Explicación: Estas modificaciones ayudarán a establecer unas normas de juego limpio, evitando que los jugadores modifiquen sus porteros de forma que sean más grandes. De esta manera se asegura que la regla se corresponde con las formas de los porteros actuales, sin cambiar las dimensiones reguladas del portero. La barra se podrá doblar solo en el punto de unión entre la barra y el mango.



Περίληψη: Το σχήμα του τερματοφύλακα και οι μέγιστες διαστάσεις του καθορίζονται αυστηρά. Το μήκος της βέργας μπορεί να είναι έως και 20 εκ., ενώ το συνολικό μήκος της ράβδου συμπεριλαμβανομένης της λαβής παραμένει αμετάβλητο (25 εκ.). Επίσης, το λύγισμα της βέργας επιτρέπεται μόνο υπό συγκεκριμένες προϋποθέσεις. Η χρήση παξιμαδιών ως μέσο σταθεροποίησης επιτρέπεται υπό συνθήκες.

Επεξήγηση: Αυτές οι μεταβολές βοηθούν στο να εμπεδωθεί το ευ αγωνίζεσθαι, εμποδίζοντας τους παίκτες από το να «πειράζουν» τους τερματοφύλακες τους για να τους κάνουν μεγαλύτερους με κάθε

τρόπο. Επίσης, διασφαλίζουν ότι οι κανόνες ανταποκρίνονται στα σχήματα των υπαρχόντων τερματοφυλάκων, χωρίς στην πραγματικότητα να μεταβάλλουν τις προβλεπόμενες διαστάσεις του τερματοφύλακα. Το λύγισμα της βέργας επιτρέπεται μόνο στο σημείο της ένωσης της βέργας με τη λαβή.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence

- High Medium Low

Effect on game-play

- Major Medium Minor

The goalkeeper shall consist of a figure or of a figure with a base. *The outline of the goalkeeper's shape must have the form of a trapezoid, with a small and a large upper and lower side.* The goalkeeper shall be firmly fixed to a rod, have a three dimensional defending contents of maximum 2700 mm³ excluding the rod, and restricted by the following regulations by fulfilling the following standards:

5.1.1. Maximum height of the goalkeeper: 39 mm

5.1.2. Maximum thickness of the goalkeeper figure: 6 mm

5.1.3. Maximum width of the small side of the goalkeeper: 13 mm

5.1.4. Maximum width of the large side of the goalkeeper: 21 mm

5.1.5. The goalkeeper shall symbolize a human body

Remark: FISTF reserves the right to choose not to grant homologation to a goalkeeper, if the shape of the figure is deliberately and heavily departed from the natural human form, in order to utilise as much as possible of the given maximum dimensions.

5.2.1. The goalkeeper's rod shall be a straight rod up to 20 cm in length and 4.5 mm of maximum width, excluding the handle.

Remark: Players are allowed to use a metallic screw nut or any other fixing mechanism to attach a goalkeeper to the goalkeeper's rod, provided that the aggregate thickness of the screw nut (or other attaching mechanism) added to the thickness of the goalkeeper figure's legs (excluding the protruding parts of the feet) is not larger than the allowed 6 mm.

...

5.2.3. However, the aggregate length of the rod and the handle may not exceed 25 cm.

5.2.4. The bending of the goalkeeper's rod is strictly forbidden. Only a slight angle (<10°) at the junction point between the rod and the handle is allowed.

11. Taking of a goal-flick (Overall effect rating: 2)



Summary: When taking a goal-flick, the attacker may place the ball on the goal-area line as well as within the goal-area.

Explanation: No crucial improvement is achieved by this slight modification apart from the fact that it makes the rule easier to use and hard to violate, thus avoiding needless free-flicks.



Résumé: Lorsqu'il joue un coup de pied de but, l'attaquant peut placer le ballon sur la ligne de la surface de but tout comme à l'intérieur de celle-ci.

Explication: Aucune amélioration cruciale n'est attendue par cette petite modification, à part le fait qu'elle rend la règle plus facile à utiliser et dure à violer, permettant d'éviter des coups francs inutiles.



Sommario: Quando si batte una rimessa dal fondo, l'attaccante può posizionare la palla sulla linea dell'area di porta nonché all'interno dell'area di porta.

Spiegazione: Non si ottiene nessun miglioramento fondamentale con questa piccola modifica a parte il fatto che rende la regola più facile da usare e difficile da violare, evitando così inutili calci di punizione.



Sumario: Cuando se saca de puerta, el atacante puede situar la pelota sobre la línea del área pequeña además de dentro del área.

Explicación: No hay cambio significativo alguno por esta ligera modificación aparte del hecho que hace la regla más sencilla de usar y más difícil de infringir, evitando de esta manera faltas sin demasiado sentido.



Περίληψη: Όταν εκτελείται ένα άουτ, ο επιτιθέμενος μπορεί να τοποθετεί την μπάλα πάνω στη γραμμή της μικρής περιοχής όπως και μέσα στη μικρή περιοχή.

Επεξήγηση: Δεν επιτυγχάνεται κάποια κρίσιμη βελτίωση από αυτήν τη μικρή αλλαγή, εκτός από το γεγονός ότι ο κανόνας γίνεται πιο εύκολος στη χρήση και πιο δύσκολος να τον παραβείς, αποφεύγοντας έτσι αχρείαστα φάουλ.

Advantages

- Realism
- Speed of play
- Avoidance of repetitiveness
- Fair-play
- Simplicity

Frequency of occurrence



High Medium Low

Effect on game-play

Major Medium Minor

15.2.1.4. The attacker then places the playing figure taking the goal-flick as desired by the ball. The goal-flick shall be taken by placing *the ball anywhere within the goal-area or centrally on the goal-area line. The ball may be partly outside the goal-area, but no more than half of the ball may be seen outside of it when observed directly from above.* Any attacking playing figure, the spare-goalkeeper, or the goalkeeper may be used to take the goal-flick.