

CALCIO DA TAVOLO

CASISTICA ARBITRALE APPLICATA AL REGOLAMENTO DI GIOCO (versione 4.0 del 26/06/2005)

Versione 1 - 12/04/2011

Parte I. LESSICO E DEFINIZIONI	4
1. Base.....	4
2. Corpo	4
3. Miniature in campo.....	4
4. Figura.....	4
5. Portiere.....	4
6. Incontro.....	4
7. Superamento di una linea.....	4
8. Giocatore.....	4
9. Area di gioco.....	4
10. Tavolo di gioco	4
11. Miniature.....	4
12. Superficie di gioco	4
13. Arbitro.....	4
14. Portiere di riserva (portierino)	4
15. Squadra	4
16. Tipo.....	4
17. Regole di interpretazione	5
Parte II. REGOLE DEL GIOCO	6
Regola 1: Manipolazione delle miniature	6
1.1. Colpo a punta di dito.....	6
1.2. Colpi a punta di dito irregolari.....	7
1.3. Posizione del giocatore	7
1.4. Lucidatura delle miniature	7
1.5. Numero delle miniature	7
Regola 2: Piazzamento, sollevamento e sostituzione delle miniature.....	9
2.1. Piazzamento delle miniature che superano una linea dell'area di gioco	9
2.2. Piazzamento delle miniature nell'area di porta	11
2.3. Piazzamento delle miniature che dovrebbero essere poste nello stesso punto sulla superficie di gioco	11
2.4. Sollevamento delle miniature	11
2.5. Sostituzione delle miniature.....	12
2.6. Distanza	12
Regola 3: Durata della partita	15
3.1. Tempo dell'incontro	15
3.2. Recupero	15
3.3. Sudden death / tiri piazzati.....	15
Regola 4: Calcio d'inizio	16
4.1. Definizione.....	16
4.2. Procedura per la battuta di un calcio d'inizio.....	16
4.3. Palla in gioco o non in gioco	17
Regola 5: Gioco d'attacco	18
5.1. L'attaccante	18
5.2. Gioco d'attacco.....	18
5.3. Falli di gioco dell'attaccante	20
5.4. Colpo a punta di dito limitato	21
Regola 6: Gioco di difesa	23
6.1. Il difensore	23
6.2. Gioco di difesa – marcamento difensivo	23
Regola 7: Segnatura di una rete.....	33
7.1. Segnatura corretta	33
7.2. Segnatura non corretta	33
7.3. Autorete	33
Regola 8: Il portiere	35
8.1. Manipolazione	35
8.2. Posizionamento.....	36

8.3. Sostituzione.....	36
Regola 9: Il portiere di riserva (portierino).....	38
9.1. Applicazione.....	38
9.2. Rimozione.....	39
Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta.....	41
10.1. Cartellino giallo.....	41
10.2. Cartellino arancione.....	41
10.3. Cartellino rosso.....	41
10.4. Fallo di dito.....	41
10.5. Fallo di mano.....	41
10.6. Ostruzione.....	41
10.7. Condotta scorretta.....	43
10.8. Perdita di tempo.....	44
10.9. Comportamento scorretto.....	44
Regola 11: Calcio di punizione.....	45
11.1. Definizione.....	45
11.2. Procedura per la battuta di un calcio di punizione.....	45
Regola 12: Calcio di rigore.....	47
12.1. Definizione.....	47
12.2. Procedura per la battuta di un calcio di rigore.....	47
Regola 13: Fuorigioco.....	49
13.1. Definizione.....	49
13.2. Fuorigioco passivo.....	54
13.3. Colpo di rientro dal fuorigioco.....	56
13.4. Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco.....	57
Regola 14: Rimessa laterale.....	59
14.1. Definizione.....	59
14.2. Procedura per la battuta di una rimessa laterale.....	59
Regola 15: Rimessa dal fondo.....	61
15.1. Definizione.....	61
15.2. Procedura per la battuta di una rimessa dal fondo.....	61
Regola 16: Calcio d'angolo.....	63
16.1. Definizione.....	63
16.2. Procedura per la battuta di un calcio d'angolo.....	63
Regola 17: Tiri piazzati.....	64
17.1. Definizione.....	64
17.2. Procedura per la battuta di un tiro piazzato.....	64
<u>Parte III. REGOLAMENTAZIONE DEI MATERIALI.....</u>	<u>65</u>
Regola 1: Tavolo di gioco.....	65
1.1. Superficie di gioco.....	65
1.2. Area di gioco.....	65
Regola 2: Porte.....	65
Regola 3: Palla.....	66
Regola 4: Le miniature.....	66
4.1. Dimensioni.....	66
4.2. Composizione.....	66
4.3. Omologazione.....	66
Regola 5: Portiere.....	67
5.1. Dimensioni della figura del portiere.....	67
5.2. Dimensioni dell'asticciola del portiere.....	67
5.3. Omologazione.....	68
<u>Parte IV. GUIDA ALL'ARBITRAGGIO.....</u>	<u>69</u>
Regola 1: Obblighi dell'arbitro.....	69
Regola 2: Guardalinee.....	69
<u>Parte V. REGOLE DI GIOCO ADDIZIONALI PER CALCIO DA TAVOLO</u>	
<u>INDOOR.....</u>	<u>70</u>

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, solidamente fissata alla base della miniatura e rappresenterà un corpo umano.

5. Portiere

Il portiere, usato dal giocatore per parare, è formato 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 costituito 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 costituite 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 costituita 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:

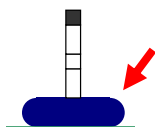
Espressione dell'arbitro:	Colpo scorretto – calcio di punizione (Incorrect flicking - free-flick)
Punizione:	a. Calcio di punizione dal punto dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11. b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

1) E' possibile colpire la miniatura invece della base?

NO, è necessario colpire la base (regola 1.1.1).

2) Eseguendo il colpo regolarmente (colpendo con l'unghia ed effettuando un colpo "pulito"), è possibile colpire la base in qualunque suo punto?

SI'. Visto che la base è tutta la parte inferiore della miniatura, la base può essere colpita lateralmente (nel punto tipicamente denominato "muretto"), ma anche dall'alto come indicato in figura:



Un esempio tipico è quello in cui ci sono 2 miniature ravvicinate e un giocatore vuole colpire una delle due miniature nel punto di minore distanza tra esse. Non potendo fisicamente mettere il dito tra di esse in quanto le toccherebbe entrambe commettendo un'infrazione, il giocatore può colpire la base nella parte superiore (tipicamente denominata "smusso"). L'importante è che il colpo a punta di dito sia effettuato regolarmente (vd. Regole 1.1.1 e 1.1.2) e che non venga toccata l'altra figura.

3) Se la base viene colpita tenendo il dito sollevato dalla superficie di gioco, si commette infrazione?

NO.

4) E' fallo anche quando il tocco irregolare viene commesso dal difensore?

E' uso comune chiamare "back", anche se la Regola 1.1.2 non distingue tra attaccante e difensore.

5) E' fallo anche quando il tocco irregolare viene commesso durante un movimento posizionale per un calcio piazzato o per un rientro dal fuorigioco?

NO, in questo caso è back.

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 riversa 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.

1.3. 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.

6) L'attaccante si appoggia ad una delle barriere laterali con la mano destra e con la sinistra sta effettuando una mossa. Se con la mano destra venisse toccata la superficie di gioco (il verde) nella parte esterna alle linee bianche, sarebbe fallo?

NO, perché non vengono messe entrambe le 2 mani sopra l'area di gioco (area compresa tra le linee laterali e di fondo).

7) Calcio d'angolo. E' possibile battere con la mano sinistra pur tenendo la mano destra sul tavolo per essere preparati per un eventuale tiro al volo?

Nonostante il fatto di tenere fuori dall'area di gioco la mano (comprese le dita) con cui viene colpita la miniatura che batte il calcio d'angolo renda questo tipo di giocata regolare, è uso comune non consentire questo tipo di giocata e sanzionarla con il fallo.

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 nello stesso tempo.

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:	<p>a. Calcio di punizione dal dischetto del rigore del giocatore che ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.</p> <p>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!”)</p>

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 non ha chiesto se era possibile forzare una miniatura prima di fare ciò, e se l'arbitro ha il minimo dubbio sulla possibilità della forzatura, egli deciderà contro l'attaccante.

8) La miniatura difensiva D1 è dichiarata "forzabile". L'attaccante gioca la palla con A1, la palla esce dalla linea laterale e, DOPO essere uscita, tocca la miniatura avversaria D1. Di chi è il fallo laterale?

Di D. Pur essendo stata dichiarata forzabile la miniatura D1, la palla è uscita prima che venisse toccata dalla palla.

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. 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, non appena la palla si sarà 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 dunque 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!")

9) Nel caso di parata del portiere con miniature che devono essere piazzate, l'arbitro deve SEMPRE interrompere il gioco?

NO, bisogna innanzitutto aspettare che la palla si sia fermata! Solo dopo che la palla si sarà fermata l'arbitro, nel caso in cui ci siano una più miniature da riposizionare, dovrà chiamare lo

STOP, piazzare le miniature e concedere al difensore di effettuare la mossa difensiva, nel caso in cui quest'ultimo non l'abbia ancora effettuata.

Questo caso si estende a tutte le situazioni in cui è necessario effettuare un piazzamento.

10) Se viene effettuato il gioco al volo con miniatura da riposizionare/rialzare, nel momento in cui si ferma la palla l'arbitro deve far eseguire al difensore il movimento difensivo che comunque gli spettava a seguito della mossa dell'attaccante?

DIPENDE: Spetta all'arbitro sincerarsi se il difensore, nel frattempo, abbia fatto o meno la mossa che gli spetta. Se il difensore ha già fatto la mossa che gli spettava, l'arbitro ferma soltanto il gioco per riposizionare la miniatura; in caso contrario, il difensore ha diritto a fare la mossa difensiva.

E' chiaro che, nel momento in cui la palla si ferma, il difensore avrà il diritto di fare esclusivamente la mossa difensiva relativa all'ULTIMO tocco dell'attaccante.

11) Dopo che l'arbitro ha chiamato lo STOP per il piazzamento, il difensore ha a disposizione un movimento aggiuntivo per ogni miniatura riposizionata/rialzata?

NO, il difensore ha diritto ad una (ed una sola) mossa difensiva anche se devono essere riposizionate più miniature.

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.

12) Nel caso in cui il piazzamento di una miniatura uscita dalla superficie di gioco comporti che la stessa sia più vicina di 2,2 mm alla linea laterale a causa delle ridotte dimensioni della superficie di gioco, è possibile effettuare la forzatura?

NO.

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

2.1.3.1. 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, non appena la palla si sarà 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.
--	---

13) Situazione:

- **La miniatura attaccante A1, a seguito di un colpo a punta di dito, tocca la palla e continua la sua corsa**
- **La miniatura attaccante A1 impatta contro la miniatura difensiva D1**
- **D1 esce dalla superficie di gioco e, dopo essere rimbalzata contro le barriere, torna in campo e colpisce la palla in movimento**

E' nettamente punizione per la regola 2.1.3.3, ma a favore di chi?

E' a favore del difensore, perché, nonostante sia sua la miniatura che ha rimbalzato contro le barriere, il rimbalzo è stato causato da una giocata dell'attaccante.

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.

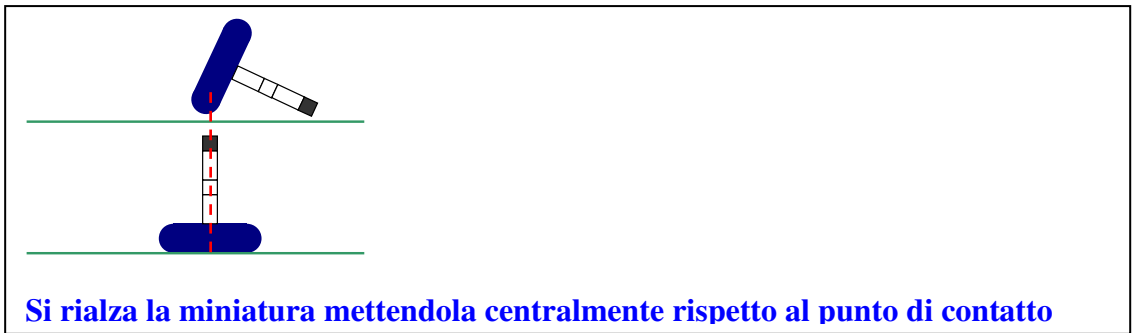
2.4. Sollevamento delle miniature

2.4.1. A condizione che la palla sia ferma, una miniatura riversa sul campo sarà rialzata dall'arbitro. Per rialzare una miniatura riversa 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.

14) Come si solleva una miniatura?



15) Cosa succede se, rialzando una miniatura, questa andasse a finire sopra un'altra o sopra la palla ?

L'arbitro deve applicare la regola 2.3 : "tale miniatura sarà piazzata alla distanza di 1 mm dall'ostacolo (in questo caso l'ostacolo è la miniatura sopra al quale finirebbe quella rialzata oppure la palla), nella direzione della propria porta, o nella direzione dell'angolo nel caso la miniatura dovesse essere posta al di là della linea di fondocampo".

16) La miniatura dell'attaccante cade e non tocca la palla. Rialzando la miniatura, essa andrebbe a toccare la palla. L'attaccante manterrebbe quindi il possesso-palla?

No, è cambio e la miniatura deve essere sollevata seguendo le indicazioni della regola 2.3.

17) Se, in caso di calcio di punizione, l'arbitro deve spostare una miniatura del difensore per le "distanze" e quest'ultima dovesse essere messa sopra un'altra miniatura, come ci si comporta?

Ci si attiene ancora alla regola 2.3 tenendo presente, però, che la miniatura non potrà essere piazzata a più di 4 cm dalla palla.

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
Rimessa dal fondo	Le miniature devono essere posizionate con 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.
Calcio di rigore	Tutte le miniature eccetto quella che batte e il portiere devono essere posizionate al di fuori della relativa area e del suo semicerchio.

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 rimarrà 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 sarà messa in posizione di fuorigioco.

18) Punizione per l'attaccante A che si trova nel suo quarto difensivo (dove si trova il portiere di A). A chiede la distanza. L'arbitro può mettere in fuorigioco la miniatura del giocatore D?

SI', perché la regola 2.6.6 parla di miniature attaccanti. Nel caso citato, il calcio di punizione è nel quarto difensivo dell'attaccante ed è una miniatura del difensore a finire in fuorigioco allontanandola dalla palla.

Analogamente una miniatura difensiva può essere tolta dal fuorigioco, perché anche la regola 2.6.5 parla solo di miniature attaccanti.

19) Viene sanzionato un fuorigioco alla miniatura D1. L'attaccante chiede "Distanza". Dove viene piazzata la miniatura D1?

In questo caso la palla dovrebbe essere posizionata nella stessa posizione delle miniatura D1, quindi è impossibile applicare la regola 2.6.4, in quanto il centro della palla e della miniatura D1 coincidono.

Di conseguenza bisogna prima applicare la regola 2.3 piazzando D1 in direzione della propria porta e poi si provvederà a metterla alla distanza di 4 cm in modo radiale come scritto nella 2.6.4.

20) C'è un calcio di punizione causato dall'impatto tra una miniatura del difensore e una dell'attaccante. Le 2 miniature rimangono vicine e il punto di impatto (dove deve essere piazzata la palla) coincide con il punto di contatto tra le 2 miniature in considerazione. Come si deve piazzare la palla?

La palla (in verde nella figura sottostante) dovrà essere piazzata in modo che il centro della palla stessa si trovi nel punto di impatto. Di conseguenza la 2 miniature saranno posizionate radialmente alla palla ad 1 mm da essa.



21) Dopo che l'arbitro ha chiamato lo STOP per il piazzamento di miniature da riposizionare, il difensore, se non l'ha ancora fatta, ha a disposizione un movimento difensivo. L'attaccante può riprendere il gioco non appena è stata effettuata questa mossa difensiva (anche con miniatura difensiva ancora in movimento)?

NO, l'attaccante può cominciare a giocare solo dopo che l'arbitro ha dato il segnale di ripresa del gioco "Play!". L'arbitro deve concedere il tempo necessario al difensore per effettuare la mossa difensiva e deve concedere al difensore stesso di posizionarsi per affrontare la ripresa del gioco. Solo a questo punto l'arbitro chiama la ripresa "Play!"

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 potrebbero 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.

22) Mancano pochi secondi allo scadere. L'attaccante tenta un'entrata veloce per segnare. Il difensore, volontariamente o meno (lo decide l'arbitro) commette fallo. Il tempo scade. Come si deve comportare l'arbitro?

L'arbitro, nel caso in cui valuti la volontarietà del fallo commesso, deve prima di tutto ammonire il giocatore utilizzando i cartellini a propria disposizione, inoltre concederà all'attaccante di battere il calcio di punizione per tentare di segnare. Se il difensore si mostrasse recidivo compiendo un ulteriore fallo, l'arbitro ha la facoltà di ammonire di nuovo il giocatore, di stilare un referto indicando un comportamento antisportivo e di concedere di nuovo all'attaccante il tempo per poter battere la punizione ed effettuare il tiro.

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, un tempo supplementare di dieci minuti sarà disputato. 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, un tempo supplementare di dieci minuti sarà disputato 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.

23) In caso di 2 gol segnati contemporaneamente e nel caso in cui non si riesca a definire quale dei due sia stato segnato prima, che succede?

Si continua a giocare.

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, un sorteggio tramite una moneta sarà effettuato dall'arbitro 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:	Vd 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 che l'attaccante ha completato il piazzamento delle sue miniature 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 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:

- La palla è stata giocata da un'altra miniatura 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.

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.

24) Viene segnato un gol e quindi è necessario battere un calcio d'inizio. Uno dei giocatori dimentica di piazzare una sua miniatura che si trova nella metà campo avversaria. L'arbitro se ne accorge solo dopo che è stato battuto il calcio d'inizio. Che succede?

Se sono passati pochi secondi, l'arbitro deve far ripetere il calcio d'inizio, facendo riposizionare tutte le miniature nel modo corretto e recuperando il tempo perso.

Se, invece, passa diverso tempo (almeno 30-40 secondi circa), allora l'arbitro deve lasciare la miniatura nella posizione in cui si trovava e far continuare il gioco.

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.

25) L'attaccante subisce un back o un fallo. Se l'attaccante volesse continuare il gioco senza usufruire del back o del fallo, cioè chiedesse il “play-on” o “vantaggio” dovrebbe aspettare la mossa dell'avversario?

NO, in quanto il gioco si interrompe solo se l'attaccante decide di non usufruire del vantaggio e quindi accetta il back o fallo a suo favore. Quindi, nel caso in cui l'attaccante richieda il vantaggio, il difensore, se non ha ancora fatto la mossa difensiva relativa all'ultimo tocco dell'attaccante, può fare la mossa difensiva, ma NON HA IL DIRITTO di effettuarla come nei casi contemplati di palla non in gioco (vd. Regola 4.3.4 e 6.2.3). L'attaccante non è inoltre tenuto ad aspettare che il portiere si pieghi per la parata.

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 riversa 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!")
----------------------------------	--

26) L'attaccante gioca la palla. Con palla in movimento, il difensore effettua una mossa difensiva e la sua miniatura cade riversa sul campo. La palla tocca questa miniatura difensiva riversa sul campo. Cosa succede?

Se la miniatura riversa sul campo fosse ancora in movimento, allora sarebbe fallo a favore dell'attaccante, essendo la palla in movimento.

Se la miniatura riversa sul campo fosse ferma, allora il possesso palla rimane all'attaccante e non c'è fallo: infatti una miniatura ferma riversa sul campo è neutrale.

27) Situazione: L'attaccante A, non si trova dietro la propria porta; il giocatore A effettua un colpo a punta di dito e non colpisce il pallone; l'arbitro chiama il "Cambio".

Il giocatore B, divenuto attaccante, DEVE aspettare che il giocatore A si riposizioni dietro la propria porta?

NO. Può aspettare che il giocatore A si posizioni per una questione di fair-play. In ogni caso non può essere sanzionato alcun tipo di fallo al giocatore B.

In ogni caso il giocatore in possesso di palla può giocare la palla non appena l'arbitro chiama "Gioco!", senza dover aspettare alcun posizionamento dell'avversario. E' quindi compito dell'arbitro verificare che ci siano le condizioni per riprendere il gioco.

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.

28) Ho già fatto 3 tocchi con la stessa miniatura. Posso fare un 4° colpo di dito con la medesima miniatura non andando a colpire la palla? Secondo la regola 5.2.1 sembrerebbe di sì.

NO, in quanto deve essere applicata anche la regola 5.2.3, secondo cui **QUALUNQUE** colpo a punta di dito dell'attaccante (tranne i rientri dal fuorigioco e i movimenti posizionali sui calci piazzati) è un tentativo per andare a colpire la palla. Di conseguenza il 4° colpo a punta di dito con la stessa miniatura è irregolare.

29) Situazione:

- 1) La miniatura A1 colpisce la palla
 - 2) Con palla in movimento, l'attaccante usa la miniatura A2, ma essa supera la palla stessa (non colpendola) e si ferma
 - 3) La palla in movimento si ferma contro la miniatura A2.
- Come ci si comporta?

Nel punto 2) c'è un cambio palla perché A2 sbaglia la palla;

Nel punto 3) c'è un altro cambio palla perché la palla tocca una miniatura stazionaria;

Tra 2) e 3) il possesso palla è del giocatore avversario, che, se sufficientemente veloce, potrebbe andare sulla palla e giocarla.

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.

30) Tiro in porta, il portiere para e la palla ritocca la mia miniatura che ha tirato. Di chi è il possesso-palla?

Se la miniatura che ha tirato è ferma e riversa sul campo, allora il possesso-palla è della squadra a cui appartiene il portiere, visto che una miniatura a terra ferma è “neutrale”.

In tutti gli altri casi è ancora possesso-palla di colui che ha tirato e la miniatura che ha tirato ha ancora 3 tocchi consecutivi a disposizione, visto che il tocco del portiere ha comportato un cambio palla. Da notare che se la miniatura che ha tirato è riversa sul campo, ma è ancora in movimento in seguito al tiro effettuato, allora il possesso-palla è di colui che ha tirato e la miniatura che ha tirato ha ancora 3 tocchi a disposizione.

31) Situazione:

- L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con la miniatura A1.
- Con palla in movimento l'attaccante effettua un altro colpo a punta di dito con la miniatura A2
- Prima che A2 tocchi la palla, la palla stessa colpisce il portiere del difensore
- Con palla ancora in movimento, A2 colpisce la palla

Cosa succede?

E' fallo a favore della squadra a cui appartiene il portiere che ha toccato la palla. Nel momento in cui il portiere tocca la palla c'è il cambio-palla e, secondo la regola 5.1.3. il difensore diviene immediatamente attaccante e l'attaccante diviene immediatamente difensore. Di conseguenza la miniatura A2, pur essendo stata colpita in modo regolare, tocca la palla in movimento quando ormai non ne aveva più il possesso.

NB notare la diversità con il caso “30”: nel caso 30 si parla solo della miniatura che ha tirato e che continua la sua corsa. In questo caso sono 2 le miniature attaccanti coinvolte.

32) La miniatura attaccante A1 colpisce la palla e poi la miniatura difensiva D1. Questa miniatura difensiva D1 va' a toccare la palla. Cosa succede?

E' cambio-palla, sia che la palla sia ferma, sia che sia ancora in movimento.

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.

33) L'attaccante effettua una mossa, e la miniatura colpisce il palo prima di toccare la palla. E' fallo?

No, si può continuare a giocare normalmente. Il palo è neutro.

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 riposiziona 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.

34) Palla in movimento. La miniatura attaccante A1 manca la palla e finisce la sua corsa contro una miniatura stazionaria. E' back contro il giocatore che ha mancato la palla. Il difensore B, divenuto attaccante, richiede il back. Dove viene posizionata la palla?

La palla viene lasciata nel punto in cui termina la propria corsa.

35) Situazione:

- 1) L'attaccante A effettua un tiro “lento” in porta regolare con l'avversario che si trova con il portierino in campo;
- 2) Il difensore D effettua una difensiva facendo fermare una miniatura vicino alla riga di porta nel tentativo di ostacolare il tiro avversario;
- 3) L'attaccante A vede che la palla si dirige verso la miniatura avversaria;
- 4) Con palla ancora in movimento, l'attaccante effettua un ulteriore tiro, ma non tocca palla e va' a colpire la miniatura avversaria spostandola dalla traiettoria della palla stessa;
- 5) La palla termina la sua corsa in rete.

Che succede?

E' rimessa dal fondo per D.

Infatti sarebbe cambio e back a favore del difensore D, ma se D accettasse il back, la palla dovrebbe essere lasciata nel punto in cui termina la sua corsa, quindi in rete.

36) Azione:

- Palla in movimento
 - L'attaccante A1 sbaglia la palla e colpisce un'altra miniatura stazionaria (dell'attaccante o del difensore)
 - La miniatura stazionaria finisce contro la mano del difensore.
- Che succede?**

E' back per il difensore. Inoltre il possesso palla passa al difensore, sia che questo richieda o meno il back. La palla, non essendo coinvolta nel back, viene lasciata nel punto in cui termina la sua corsa.

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”.

37) La palla si ferma toccando contemporaneamente 2 miniature di squadre opposte. Di chi è la palla?

La regola 5.3.5 dice “Se la palla stazionaria si trova a toccare contemporaneamente una miniatura attaccante ed una o più miniature di qualunque dei due giocatori, il possesso della palla rimane all'attaccante“. Questo significa che il possesso-palla rimane all'ultimo giocatore che ha GIOCATO la palla.

Se c'è stato un tocco del portiere prima che la palla si fermi tra 2 miniature di squadre opposte toccandole contemporaneamente, allora la palla rimane alla squadra a cui appartiene il portiere, visto che ogni tocco di portiere è considerato come una giocata.

38) Variante del caso “37”. La palla viene giocata da A1, tocca una miniatura difensiva ferma D1 (quindi c'è cambio-palla) e poi si ferma toccando contemporaneamente 2 miniature di squadre opposte. Di chi è la palla?

La palla rimane all'attaccante. E' necessario però chiarire chi sia in questo caso l'attaccante. Anche se la regola 5-1-2-b specifica che il possesso-palla cambia non appena la palla tocca una miniatura difensiva, in questo caso il possesso-palla rimane all'ultimo giocatore che ha GIOCATO la palla, quindi al giocatore a cui appartiene A1.

39) La palla tocca contemporaneamente una miniatura attaccante e una del difensore, dunque la palla rimane all'attaccante, il quale, con il colpo successivo, deve fare in modo che la situazione non si ripeta. Se la palla si trovasse in area di tiro, è possibile tirare in porta ed eventualmente segnare un gol?

SI'.

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.

40) Il giocatore A, in attacco, ha la necessità di spostarsi dietro al tavolo, in una posizione che impedisce al difensore di muovere il portiere adeguatamente. L'arbitro dichiara che, dopo la mossa di A, ci sarà lo STOP per permettere a B (difensore) di effettuare una mossa difensiva. Il giocatore A effettua la sua mossa tirando la palla contro una miniatura avversaria ottenendo una rimessa laterale o un calcio d'angolo. Il giocatore B ha ancora il diritto di fare la mossa difensiva?

NO, in quanto lo "stop" si chiama solo a palla ferma e, nel caso in questione, la palla si ferma solo dopo che è uscita da una delle linee laterali o dalla linea di fondo.

Il giocatore B può muovere una sua miniatura nel lasso di tempo che intercorre tra il tocco di palla della miniatura A e l'uscita della palla dall'area di gioco.

41) L'attaccante gioca dietro la porta dell'avversario e l'arbitro dichiara che è un colpo a punta di dito limitato. Visto che lo stop si chiama solo a palla ferma, l'attaccante può fare più tocchi consecutivi mantenendo la palla in movimento?

NO, in quanto l'attaccante, in caso di colpo a punta di dito limitato, può effettuare un solo colpo a punta di dito.

42) Il giocatore A esce col portierino e perde, per un qualunque motivo, il possesso palla. Il giocatore B, che ha conquistato il possesso palla, deve andare dietro al tavolo nella posizione in cui il giocatore A dovrebbe manovrare il suo portiere oppure mette la mano davanti alla porta avversaria per effettuare un colpo. A questo punto l'arbitro deve dichiarare "colpo a punta di dito limitato"?

Visto che il regolamento definisce portiere = "portiere con l'asta" e portierino = "miniatura addizionale che può sostituire il portiere", visto che il portierino, quando viene utilizzato, è una miniatura come tutte le altre (regola 9.1.4) e visto che la regola 5.4 parla di "Colpo a punta di dito limitato" a causa dell'impossibilità di muovere il portiere adeguatamente, si deduce che non si deve fermare il gioco applicando la regola sopra citata proprio perché non c'è il portiere.

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 riversa 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.

43) L'attaccante appoggia la mano sul tavolo, ma non effettua il colpo a punta di dito; il difensore, credendo che l'attaccante abbia effettuato il colpo a punta di dito, effettua una mossa difensiva (che quindi non è consentita). L'arbitro come si deve comportare?

Verrà assegnato un back a favore dell'attaccante.

44) Il difensore mette il dito dietro la sua miniatura D1, pronto ad effettuare la mossa difensiva. L'attaccante gioca la palla con A1, poi A1 va' a toccare D1, la quale tocca l'unghia del difensore e viene bloccata. E' ostruzione da parte del difensore (Regola 10.6) o si considera come mossa difensiva già effettuata?

Se l'arbitro valuta che il difensore ha VOLONTARIAMENTE messo la mano in modo da bloccare la giocata dell'attaccante, è fallo a favore dell'attaccante in quanto il difensore ha ostruito il gioco.

Se l'attaccante, a seguito di questo, chiedesse il vantaggio, oppure se l'arbitro valuta che il difensore non ha agito per ostruire il gioco, si considera come mossa difensiva già effettuata.

Se il difensore dovesse comunque effettuare la difensiva è back a favore dell'attaccante in quanto il difensore ha fatto una mossa non consentita (si ritiene la mossa già effettuata dal difensore).

NB la stessa cosa accade se la mano del difensore viene colpita dalla miniatura attaccante che ha appena sfiorato la palla.

45) L'attaccante tenta di colpire la palla stazionaria con A1, però la manca e A1 prosegue la sua corsa. Nel frattempo il difensore effettua una mossa difensiva con D1 e colpisce A1 ancora in movimento. Cosa succede?

- Se la mossa difensiva fatta con D1 è stata fatta relativamente alla mossa in cui A manca la palla, bisogna considerare:

1) se la mossa difensiva è stata fatta PRIMA che A manchi la palla, allora è fallo di D perché non si può effettuare una difensiva prima che l'attaccante abbia toccato/mancato la palla.

2) se la mossa difensiva è stata fatta DOPO che A ha mancato la palla, allora ci sarebbe un doppio cambio-palla.

- supponendo, invece, che la difensiva di D sia regolare, cioè fatta relativamente alla mossa precedente di A ed eseguita prima che A1 abbia mancato la palla, allora c'è cambio-palla (quindi la palla passa al difensore) e back a favore di A.

46) L'attaccante effettua un colpo a punta di dito, ma la miniatura non raggiunge la palla o non la colpisce. L'arbitro non ha il tempo di chiamare "cambio!" e il difensore, che non ha visto che l'attaccante non ha raggiunto o ha mancato la palla, effettua la mossa difensiva. Che succede?

La mossa difensiva si considera come una mossa offensiva, visto che è stata effettuata dopo che l'attaccante ha mancato la palla. NON si può assegnare un fallo contro il difensore per il fatto che abbia fatto la mossa difensiva prima del tocco di palla dell'attaccante, in quanto la mossa del difensore avviene DOPO che l'attaccante non ha raggiunto o ha mancato la palla.

47) L'attaccante A tira in porta, il portiere di B para e la palla tocca una miniatura di A stazionaria. B può effettuare una mossa difensiva?

NO. Infatti è come se ci fosse stato un doppio cambio di possesso palla e la mossa difensiva relativa al tiro in porta non può essere fatta.

48) Situazione:

1) l'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1 e colpisce la palla che inizia la sua corsa

2) Il difensore effettua la mossa difensiva con D1

3) Con la palla ancora in movimento l'attaccante effettua un altro colpo a punta di dito con A2

4) A questo punto sopraggiunge il difensore D1, ancora in movimento per la difensiva del punto "2", e colpisce la palla in movimento o la miniatura attaccante A2 ancora in movimento.

5) La palla si ferma e l'arbitro decreta il fallo per l'attaccante

6) L'attaccante richiede il vantaggio.

Il difensore potrebbe fare una mossa difensiva per la seconda mossa dell'attaccante (punto "3")?

Il difensore, non avendo ancora fatto la mossa difensiva relativa all'ultimo tocco dell'attaccante (punto "3"), può fare la mossa difensiva, ma NON HA IL DIRITTO di effettuarla come nei casi contemplati di palla non in gioco (vd. Regola 4.3.3 e 6.2.3) e l'arbitro non deve interrompere il gioco, visto che non è uno dei casi contemplati nella regola 6.2.3.

Quello citato è l'UNICO caso in cui, dopo un fallo commesso, il difensore PUO' fare la mossa difensiva. In tutti gli altri casi, il difensore non ha MAI il diritto di fare mosse difensive dopo il fallo commesso.

NB Molti difensori, fanno SISTEMATICAMENTE una mossa difensiva a prescindere ogni volta che commettono fallo, soprattutto in presenza di arbitri inesperti. Questo è un comportamento palesemente scorretto che è necessario sanzionare con i cartellini giallo, arancione e rosso.

49) Situazione:

1) l'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1 e colpisce la palla che inizia la sua corsa

2) Il difensore effettua la mossa difensiva con D1

3) Con la palla ancora in movimento l'attaccante effettua un altro colpo a punta di dito con A2

4) A questo punto sopraggiunge il difensore D1, in movimento per la difensiva del punto "2", e colpisce la palla in movimento: è palesemente fallo a favore dell'attaccante.

5) Con la palla ancora in movimento, l'attaccante effettua un altro colpo a punta di dito con A3 e gioca la palla.

E' tutto regolare?

SI'. Di solito in questi casi l'arbitro non riesce nemmeno a chiamare il fallo. In ogni caso, sia che l'arbitro sia riuscito o meno a chiamare il fallo del difensore, l'attaccante, pur non avendo richiesto esplicitamente "vantaggio", può regolarmente giocare.

50) L'attaccante gioca la palla con A1 e, dopo averla colpita, il difensore effettua una mossa difensiva con D1 con palla ancora in movimento.

La palla finisce poi la sua corsa colpendo una miniatura ferma del difensore D2.

Di chi è il possesso-palla?

E' di chi prima era "difensore". Infatti la mossa è stata fatta prima del cambio palla. Se fosse stata effettuata dopo che la palla ha toccato D2, allora sarebbe stata una mossa d'attacco.

51) Situazione:

1- L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1

2- Il difensore D1 effettua la mossa difensiva con D1

3- Con palla in movimento, l'attaccante effettua un'altro colpo a punta di dito con A2, ma manca la palla

4- Con palla ancora in movimento, la miniatura difensiva D1 (mossa al punto "2") tocca la miniatura A2 che ha mancato la palla al punto "3".

Che conseguenze ci sono?

E' cambio di possesso palla, ma c'è un back a favore del giocatore che ha mancato la palla con A2. Se egli accetta il back, la palla viene lasciata nel punto in cui questa si è fermata.

52) Situazione:

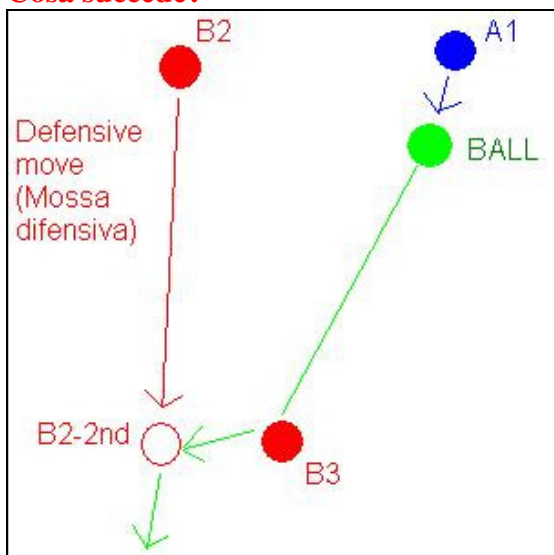
L'attaccante colpisce la palla con A1.

Con palla ancora in movimento, il difensore effettua una mossa difensiva con B2.

La palla colpisce una miniatura B3 ferma del difensore e continua la sua corsa.

La miniatura del difensore B2 che era stata colpita per effettuare la mossa difensiva, colpisce la palla (B2-2nd).

Cosa succede?



Per le regole 5.1.2 e 5.1.3 è possesso-palla di chi prima era "difensore" (rosso). Infatti il cambio-palla è avvenuto nel momento in cui la palla ha colpito la miniatura ferma del difensore B3..

La mossa del difensore B2 (avvenuta prima che ci fosse il cambio-palla), ora divenuto attaccante, è da considerarsi come una mossa offensiva.

53) Palla ferma e ultima mossa difensiva già eseguita. L'attaccante tenta di giocare la palla con A1. Se l'attaccante sbaglia la palla, il difensore può colpire la palla prima che la miniatura attaccante A1 abbia finito la sua corsa?

SI', purché la mossa del difensore con D1 sia stata effettuata DOPO che A1 ha mancato la palla. Il difensore può quindi giocare la palla perché il possesso di palla è cambiato. Se, però, la miniatura difensiva è partita PRIMA che l'attaccante abbia sbagliato la palla, allora è fallo a favore dell'attaccante nel punto di partenza della miniatura difensiva, in quanto il difensore non può effettuare la mossa difensiva prima che l'attaccante abbia toccato la palla (Regola 6.2.1).

54) Se l'attaccante non arriva sulla palla a causa di un tocco "corto", il difensore può colpire la palla prima che la miniatura attaccante abbia finito la sua corsa?
 NO, è fallo del difensore perché sicuramente il difensore ha effettuato la mossa PRIMA che l'attaccante abbia colpito/mancato la palla.

55) Situazione:

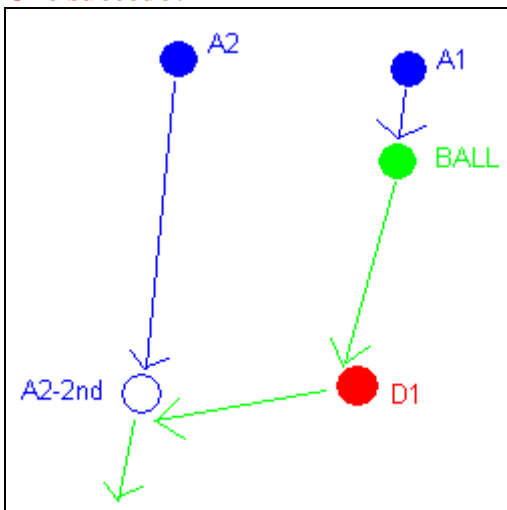
L'attaccante colpisce la palla con A1.

Mentre la palla è in movimento l'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A2.

La palla colpisce una miniatura ferma del difensore D1 e continua la sua corsa.

La miniatura A2 dell'attaccante, ancora in movimento, colpisce la palla in movimento (A2-2nd).

Che succede?



Per le regole 5.1.2 e 5.1.3 è fallo di A2 in quanto il possesso-palla è cambiato a favore di chi prima era "difensore" (rosso). Infatti il possesso palla cambia non appena la palla tocca D1. Se A2 colpisse la palla ferma sarebbe back a favore di chi prima era "difensore" (rosso)

56) L'attaccante gioca la palla con A1 e il difensore effettua una mossa difensiva con D1 con palla ancora in movimento.

Con palla in movimento la miniatura difensiva D1 colpisce un'altra miniatura difensiva ferma D2.

D2 si ferma e, successivamente, la palla tocca D2 (che, appunto, è già ferma).

Che succede?

E' fallo a favore dell'attaccante nel punto di impatto tra D1 e D2. Se l'attaccante chiedesse "vantaggio", NON sarebbe cambio-palla.

57) Il difensore ha già effettuato l'ultima mossa che poteva eseguire.

L'attaccante effettua un colpo a punta di dito sulla miniatura A1.

Con la miniatura attaccante ancora in movimento il difensore effettua la mossa difensiva con D1.

L'attaccante non riesce a toccare la palla e non lo fa nemmeno il difensore.

Come ci si comporta?

DIPENDE.

- Se il difensore effettua la mossa difensiva PRIMA che A1 abbia mancato la palla, allora è fallo del difensore, perché effettua la mossa difensiva prima che A1 tocchi/manchi la palla.

- Se il difensore effettua il marcamento difensivo DOPO che l'attaccante ha mancato la palla è cambio-cambio, quindi il possesso palla rimane all'attaccante.

Es. 1 - L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1 e, mentre A1 va' verso la palla, il difensore esegue il marcamento difensivo con D1: fallo del difensore.

Es. 2 - L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1, A1 manca la palla e, mentre continua la propria corsa, il difensore esegue il marcamento difensivo: cambio-cambio (la palla rimane quindi all'attaccante).

Es. 3 - Una situazione abbastanza difficile è la seguente: l'attaccante effettua il tocco, la miniatura si ferma a pochi millimetri dalla palla e, in quel momento, il difensore effettua il marcamento difensivo. In tal caso, l'arbitro deve capire se la mossa difensiva è avvenuta prima che la miniatura dell'attaccante si fermasse (fallo), o dopo che si è fermata (cambio-cambio).

Quest'ultima situazione (Es. 3) è la più frequente e, considerata la quasi contemporaneità dei due tocchi, l'arbitro dovrà chiamare il cambio-cambio.

58) Situazione:

- La palla è ferma e il difensore NON ha ancora fatto la mossa difensiva relativa all'ultimo tocco dell'attaccante
- Il difensore effettua la mossa difensiva con la miniatura D1
- Con D1 ancora in movimento, l'attaccante effettua un colpo a punta di dito con la miniatura A1 per andare sulla palla.
- A1 sbaglia la palla e, successivamente, D1 colpisce A1 con entrambe in movimento.

Cosa succede?

E' cambio palla (il difensore D diventa il detentore del possesso-palla), ma c'è back contro D a causa dell'impatto tra D1 ed A1.

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 ha 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.

59) Se il difensore commette un fallo e l'attaccante chiede "vantaggio", l'attaccante deve aspettare l'eventuale mossa difensiva del difensore o il posizionamento del portiere o comunque aspettare che il difensore sia pronto?

NO, in quanto la regola 6.2.3 non prevede che il gioco venga fermato a seguito di un fallo di gioco.

60) La regola 6.2.3 dice che l'arbitro deve concedere al difensore il tempo necessario ad eseguire un marcamento difensivo nei casi citati. In questi casi l'attaccante deve aspettare solo che il difensore tocchi la miniatura oppure che quest'ultima si sia anche fermata? In altre parole: con la miniatura ancora in movimento del difensore, l'attaccante può già riprendere l'azione di gioco?

NO. L'arbitro deve attendere che la miniatura del difensore si sia fermata. DOPO aver permesso al difensore stesso di riposizionarsi, potrà chiamare "Gioco!".

NB il caso 6.2.3.6 (rimessa laterale) è l'unico per il quale l'arbitro non deve chiamare né "Stop!", né "Gioco!". Anche in questo caso l'attaccante deve permettere al difensore di riposizionarsi e solo dopo potrà continuare a giocare.

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:	<p>a. La palla è ferma:</p> <p>(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).</p> <p>b. La palla è in movimento:</p> <p>(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).</p>

(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, un calcio di punizione (iii) sarà assegnato solo se è stato impedito l'utilizzo della miniatura colpita per giocare la palla in movimento. Altrimenti un back sarà assegnato 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.

61) La palla è in movimento. Il difensore compie una mossa difensiva con D1 e urta una miniatura ferma che si trova nella zona in cui si trova la palla: regola 6.2.4. situazione b-(1) che riporta al caso (ii). E' fallo?

Quando il difensore, nell'effettuare una mossa difensiva con palla in movimento, colpisce una miniatura stazionaria (di qualunque squadra), è necessario che l'arbitro valuti lo svolgimento dell'azione.

- Se l'arbitro ritiene che la mossa del difensore, con conseguente impatto con una miniatura stazionaria, vada ad influenzare l'azione dell'attaccante, allora il difensore commette fallo.**

- Se l'arbitro, al contrario, ritiene che la mossa del difensore, con conseguente impatto con una miniatura stazionaria, NON influenzi l'azione dell'attaccante, allora il difensore commette un'infrazione da punire con il back.

62) Situazione:

- 1 - L'attaccante gioca la palla con la miniatura A1
- 2 - Il difensore non esegue il marcamento difensivo
- 3 - A palla ferma, l'attaccante colpisce un'altra miniatura A2
- 4 - Mentre A2 si dirige verso la palla, il difensore esegue il marcamento difensivo (riferito al primo tocco dell'attaccante con A1 al punto "1") con D1 e colpisce la miniatura A2. E' chiaramente ostruzione-back.

Ora ho 2 casi:

- a) La miniatura A2 dell'attaccante si ferma in una posizione vantaggiosa SENZA aver toccato la palla e l'attaccante decide di chiedere il vantaggio.
- b) La miniatura A2 dell'attaccante si ferma in una posizione vantaggiosa DOPO aver toccato la palla e l'attaccante decide di chiedere il vantaggio.

Nei due casi, quanti tocchi rimangono all'attaccante con la miniatura A2? E al difensore spetta un marcamento difensivo?

In entrambi i casi se l'attaccante chiedesse il back, l'arbitro deve portare A2, D1 e la palla nelle posizioni indicate nella 6.2.4-iv.

In merito ai due casi:

- a) Se l'attaccante chiedesse il "vantaggio", visto che A2 non ha toccato la palla, non avrà la possibilità di effettuare alcuna mossa difensiva. L'attaccante avrà ancora a disposizione 3 tocchi con A2.
- b) Se l'attaccante chiedesse "vantaggio", il difensore potrà (NB "può", NON "deve") effettuare una mossa difensiva in quanto la palla è stata toccata successivamente all'infrazione (infrazione che di fatto non viene più considerata in quanto è stato chiesto il vantaggio). L'arbitro NON deve fermare il gioco per far effettuare la mossa difensiva, in quanto non si ricade in uno dei casi espressamente citati dalla regola 6.2.3

63) Situazione:

- 1- Il difensore non ha ancora effettuato l'ultima mossa difensiva a sua disposizione.
- 2- Con palla in movimento l'attaccante esegue un colpa punta di dito con la miniatura A1
- 3- Il difensore esegue la mossa difensiva con D1 e impatta la miniatura A1 prima che questa raggiunga la palla.

E' chiaramente fallo del difensore. L'attaccante decide di chiedere il vantaggio.

Ho 2 casi:

- a) La miniatura A1 dell'attaccante si ferma SENZA aver toccato la palla.
- b) La miniatura A1 dell'attaccante si ferma DOPO aver toccato la palla.

Nei due casi, quanti tocchi rimangono all'attaccante con la miniatura A1? E al difensore spetta un marcamento difensivo?

- a) Il difensore, visto che l'attaccante non ha toccato la palla, non avrà la possibilità di effettuare alcuna mossa difensiva in quanto l'attaccante non ha toccato la palla.
- b) La mossa dell'attaccante sarà considerata come una normale mossa offensiva, quindi il difensore potrà (NB "può", NON "deve") effettuare una mossa difensiva in quanto la palla è stata toccata successivamente all'infrazione (infrazione che di fatto non viene più considerata in quanto è stato chiesto il vantaggio). L'arbitro NON deve fermare il gioco per far effettuare la mossa difensiva, in quanto non si ricade in uno dei casi espressamente citati dalla regola 6.2.3

64) Situazione:

- 1- La palla è fuori dall'area di tiro

- 2- L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1, gioca la palla e cerca di portare la palla all'interno dell'area di tiro
- 3- Con palla in movimento, il difensore effettua la mossa difensiva con D1, muovendo D1 tra la miniatura attaccante A1 e la palla
- 4- Con palla ancora in movimento e miniatura difensiva D1 ancora in movimento, l'attaccante effettua un altro colpo a punta di dito con A1 e impatta sulla miniatura del difensore D1 che a sua volta impatta sulla palla.

Che succede?

E' chiaramente fallo a favore dell'attaccante. Se l'attaccante chiede il "vantaggio" e la palla è ancora in movimento, allora l'attaccante può giocare normalmente.

Se la palla si ferma, l'arbitro deve valutare dove la palla termina la sua corsa:

- a) Se la palla si ferma nell'area di gioco: il gioco continua normalmente
 - b) Se la palla entra in rete: gol. NB è gol sia che la palla, al momento dell'impatto con D1, si trovi all'interno dell'area di tiro oppure si trovi fuori dall'area di tiro: si tratta di autorete come specificato dalla regola 7.3.1
 - c) Se la palla esce dalla linea di fondo: calcio d'angolo. Vd. Regola 16.1.2
 - d) Se la palla esce da una linea laterale: rimessa a favore dell'attaccante. NB non si considera la regola dei quarti (Regola 14.1.2), in quanto è il difensore che, commettendo un'infrazione, spinge la palla fuori dalle linee laterali. Vd. Regola 14.1.4
- 65)** La miniatura attaccante A1 colpisce la palla. DOPO che A1 ha toccato la palla e con la palla in movimento, il difensore effettua una mossa difensiva con D1 e questa colpisce A1 in movimento. Che succede?
E' fallo nel punto di impatto tra A1 e D1, anche se il fallo avviene dopo che A1 ha toccato la palla.

- 66)** La palla è ferma. La miniatura difensiva D1 colpisce una qualunque miniatura (attaccante o difensore) e poi la palla. Che succede?
E' back. Solo l'attaccante commette fallo quando, a palla ferma, tocca una qualunque miniatura e poi la palla.

- 67)** La miniatura D1 del difensore colpisce la palla in movimento che non si trova completamente all'interno dell'area di rigore del difensore. Il punto di impatto tra D1 e la palla è, però, all'interno dell'area di rigore. Che succede?
E' punizione a due dal dischetto del rigore. E' fondamentale che l'arbitro consideri il punto di impatto che è il punto in cui viene commesso il fallo.

68) Situazione:

- 1- L'attaccante gioca la palla con A1, la palla si ferma.
- 2- Il difensore effettua la mossa difensiva con D1
- 3- L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A2
- 4- Si vede chiaramente che A2 non riuscirà MAI a colpire la palla con la sua mossa (es. miniatura che cade e rotola lontano dalla palla)
- 5- D1 impatta la miniatura A2, mentre quest'ultima è ancora in movimento.

Cosa succede?

In questo caso è back a favore di A2, ma c'è il cambio-palla in favore di D1. Per prendere questa decisione l'arbitro deve essere SICURO al 100% che A2 non colpirà MAI la palla con la sua mossa.

Se esiste anche la minima possibilità che A2 possa toccare la palla, allora sarebbe ostruzione-back commesso dal difensore.

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.

69) Se l'attaccante avesse la mano posizionata sulla superficie di gioco dietro una sua miniatura per eseguire un colpo a punta di dito e il difensore effettuasse una mossa difensiva colpendo la mano dell'attaccante, è back o fallo (vd. Regola 6.2.5) contro il difensore. Se l'attaccante richiedesse il back o il vantaggio, l'attaccante può cambiare la miniatura da colpire? Se l'attaccante richiedesse il back o il vantaggio, l'attaccante può mettersi in una posizione diversa per colpire la miniatura con cui aveva intenzione di giocare (ad esempio cambiare lato del campo da cui sta colpendo la miniatura)?

Prima di tutto bisogna dire che, se l'attaccante ha messo la mano sulla superficie di gioco dietro ad una sua miniatura volontariamente per impedire al difensore di effettuare la mossa difensiva, allora in questo caso è fallo dell'attaccante (“Ostruzione” vd. Regola 10.6).

Se l'attaccante mette la mano dietro alla miniatura che VUOLE colpire e viene colpito sulla mano da una miniatura, e se l'attaccante richiedesse l'applicazione del back o del vantaggio, allora l'attaccante NON può cambiare la miniatura da colpire e/o NON può cambiare la posizione del suo corpo (ad es. posizionandosi sull'altro lato del campo) per effettuare il colpo a punta di dito che stava eseguendo. Questo è per evitare che un attaccante, anche involontariamente, impedisca al difensore di effettuare la mossa difensiva mettendo la mano sul tavolo da gioco senza essere in procinto di effettuare un colpo a punta di dito.

L'attaccante può comunque modificare leggermente la posizione della mano per effettuare il colpo a punta di dito.

70) Situazione:

- 1) L'attaccante colpisce la palla con A1;
- 2) Il difensore effettua la mossa difensiva con D1 e, con palla in movimento, colpisce la MINIATURA ATTACCANTE A1 ancora in movimento (dopo che A1 ha colpito la palla);
- 3) La palla va' a toccare una miniatura difensiva ferma e poi termina la sua corsa in una posizione vantaggiosa per l'attaccante.

E' chiaro che il difensore ha commesso un fallo, ma se l'attaccante chiedesse il vantaggio, di chi sarebbe la palla?

Se l'attaccante chiedesse il vantaggio, il possesso-palla è ancora dell'attaccante in quanto il cambio-palla sarebbe frutto di un'infrazione del difensore.

71) Situazione ancora come il caso “70”, ma con una variante:

1. L'attaccante colpisce la palla con A1;
2. Il difensore effettua la mossa difensiva con D1 e colpisce la PALLA ancora in movimento;
3. La palla va' a toccare una miniatura difensiva ferma e poi termina la sua corsa in una posizione vantaggiosa per l'attaccante.

E' chiaro che il difensore ha commesso un fallo, ma se l'attaccante chiedesse il vantaggio, di chi sarebbe la palla?

Se l'attaccante chiedesse il vantaggio, il possesso-palla è ancora dell'attaccante in quanto il cambio-palla sarebbe frutto di un'infrazione del difensore.

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:

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

72) Fino a quando ho tempo per fare una mossa difensiva?

Fino a che l'attaccante non ha toccato la palla con un'altra mossa. In pratica, se l'attaccante accelera il gioco è necessario che il difensore muova prima che l'attaccante tocchi una seconda volta la palla, altrimenti viene "persa" la mossa difensiva. La Regola 6.2.7-a dice che le mosse difensive non sono cumulative, quindi, se l'attaccante riesce a fare due tocchi in velocità e il difensore sul primo tocco rimane sorpreso, allora il difensore può fare la mossa difensiva solo sul secondo colpo a punta di dito dell'attaccante.

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 è stato effettuato con la palla completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, indipendentemente dalla posizione della miniatura che ha tirato.
- b. il tiro è 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.

73) L'attaccante tira con A1 quando la palla si trova FUORI dall'area di tiro. Il portiere effettua una parata e A1, ancora in movimento, colpisce la palla (senza alcun colpo a punta di dito da parte dell'attaccante) e questa finisce in rete. E' gol?

NO, perché l'azione parte con un tiro irregolare.

74) L'attaccante A tira con la palla FUORI dall'area di tiro. Il portiere di D devia la palla che finisce oltre una delle linee laterali. Di chi è la rimessa laterale?

E' a favore della squadra A, qualunque sia il quarto ove la palla esce.

NB è rimessa a favore della squadra A anche se il giocatore B non sta manipolando il portiere.

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.

75) Il difensore, effettuando una mossa difensiva, colpisce la palla e la manda nella sua rete. E' autorete?

Sì, indipendentemente dal fatto che la palla sia ferma o in movimento e dal fatto che la palla sia dentro o fuori dall'area di tiro.

76) Il difensore, effettuando una mossa difensiva con D1, colpisce la miniatura dell'attaccante A1. A1, a seguito dell'impatto, colpisce la palla che finisce nella rete del difensore. E' autorete?

Sì, indipendentemente dal fatto che la palla sia ferma o in movimento e dal fatto che la palla sia dentro o fuori dall'area di tiro.

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.

77) Le regola 7.3.3 parla di tiro regolare. E se fosse un tiro irregolare, ad esempio con un tiro effettuato con palla al di fuori dell'area di tiro?

In questo caso sarebbe calcio d'angolo contro chi ha effettuato il tiro irregolare, anche se la palla finisce in rete.

**78) L'attaccante effettua un tiro regolare, colpisce la traversa della porta avversaria. La palla attraversa tutto il campo, tocca il portiere attaccante ed esce dalla linea di fondo dell'attaccante o entra nella porta dell'attaccante. Che succede?
E' rimessa dal fondo a favore dell'attaccante.**

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 - free-flick)
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.

79) Nella regola 8.1.2 è scritto “avanti e indietro”. E se viene mosso a destra e sinistra oppure su e giù?

E' fallo. La regola originale in lingua inglese dice: The goalkeeper may not be moved rapidly to and from before the attacking playing figure has touched the ball. “To and from” non si traduce con “avanti e indietro”. La parte fondamentale è che il portiere non può muoversi rapidamente su, giù, a destra, a sinistra, avanti o indietro dalla sua posizione. Ci possono essere brevi momenti di posizionamento, ma non continui spostamenti per ingannare l'attaccante.

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, dunque, 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:

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro:	Manipolazione irregolare – calcio di punizione (Illegal manipulation - free-flick)
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 integrale dello stesso e può essere utilizzata per parare o giocare la palla.

80) Quando il portiere il difensore effettua una parata, il giocatore che ha tirato in porta (era l'attaccante) ha sempre diritto ad effettuare una mossa difensiva?

NO, PUO' effettuarla. L'arbitro non deve chiamare “Stop”, a meno che la palla si sia fermata e ci sia qualche miniatura da riposizionare (vd. Regola 6.2.3)

81) L'attaccante A tira con A1, il portiere di D para e la palla colpisce di nuovo A1. Cosa succede?

- Se A1, quando viene colpita dalla palla, è ferma ed è sdraiata, allora il possesso-palla è di D, in quanto una miniatura riversa sul campo è considerata un oggetto neutrale.

- Se la palla tocca A1 quando A1 è ancora in movimento (anche se “rotola”) oppure è ferma (non riversa sul campo), allora il possesso di palla è di A. D non può fare una mossa difensiva perché il tocco del suo portiere ha causato un “cambio”. In questo caso A1 ha ancora 3 colpi a punta di dito a disposizione, considerando che ci sono stati 2 cambi-palla: il 1° quando il portiere effettua la parata, il 2° quando la palla tocca A1.

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.

82) Prima che l'attaccante tiri in porta, l'arbitro nota che il portiere oltrepassa o tocca la linea dell'area di porta. Come si deve comportare l'arbitro?

Le regola 8.2.1 ha un'ambiguità: nella prima parte dice che il portiere non può oltrepassare o toccare la linea dell'area di porta, mentre nella seconda parte viene citato solo “nel tentativo di parare”.

In questo caso è necessario considerare l'uso comune e fare affidamento al buon senso:

Nel caso in cui l'arbitro noti che, a palla ferma, il portiere oltrepassa o tocca la linea prima di un tiro in porta, l'arbitro deve fermare il gioco, far posizionare il portiere correttamente e poi permettere il tiro all'attaccante. E' chiaro che, in questa occasione, pur essendo il gioco fermo, il difensore NON potrà fare alcuna mossa difensiva, anche se ne avesse la possibilità.

E' anche chiaro che se l'arbitro si avvede che il difensore infrange sistematicamente questa regola (es. la terza volta che accade allo stesso giocatore), deve punire il difensore con una punizione a 2 dal dischetto e poi con il calcio di rigore.

E chiaro, infine, che, se il portiere para stando fuori dall'area del portiere o toccando la linea dell'area di porta, l'arbitro deve punire immediatamente l'infrazione (anche alla prima occasione in cui viene effettuata) con punizione a 2 nel 1° caso e rigore nei casi successivi.

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.

83) L'attaccante tira in porta con la miniatura A1. La miniatura A1 e la palla vanno entrambe verso la porta ed il portiere tocca entrambe nell'effettuare la parata. Leggendo la regola 8.2.3 sembra che si debba assegnare un calcio di punizione dal dischetto del rigore. Che interpretazione bisogna dare alla regola 8.2.3?

La regola 8.2.3 deve essere interpretata in questo modo: “Il portiere non può ostacolare alcuna miniatura attaccante che, PER COLPIRE LA PALLA, attraversa l'area di porta”.

Nel caso in questione, quindi, il portiere non commette infrazione.

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!)
Punizione:	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 - free-flick)
Punizione:	Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

9.1.2. Il portierino può essere utilizzato a condizione che:

- Il giocatore del portierino è in possesso di palla; e
- Il portiere è stato rimosso dalla porta ed è 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
- Un marcamento difensivo non ancora effettuato è stato eseguito dal difensore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro:	Manipolazione irregolare – calcio di punizione (Illegal manipulation - free-flick)
Punizione:	Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

84) Nel caso di parata del portiere, se l'attaccante volesse utilizzare il portierino, quanti tocchi ha a disposizione? 3?

NON 3, ma 3 meno i tocchi effettuati dal “portiere con l’asta”.

Es. 1) parata: se l'attaccante vuole usare il portierino, ha ancora 2 tocchi consecutivi.

Es. 2) parata (1° tocco), la palla si ferma nell'area piccola, l'attaccante tocca di nuovo la palla col “portiere con l’asta” (2° tocco). Se l'attaccante volesse usare il portierino, avrebbe solo un tocco a disposizione.

NB La parata, anche se effettuata con più tocchi di palla (es. il portiere para, la palla tocca il palo e poi tocca di nuovo il portiere), vale sempre come un unico tocco di palla.

85) L'attaccante METTE IN CAMPO (NB NON “utilizza”) il portierino pur non avendo rimosso il “portiere con l’asta”, quindi infrange la situazione 9.1.2-b. Il calcio di punizione dal dischetto va' battuto con il portierino in campo o con il portiere (con l’asta) in porta?

Con il portiere con l’asta in porta.

86) L'attaccante UTILIZZA il portierino per giocare la palla pur non avendo rimosso il “portiere con l’asta”, quindi infrange la situazione 9.1.2-b. Il calcio di punizione dal dischetto va' battuto con il portierino in campo o con il portiere (con l’asta) in porta?

Con il portierino in campo.

87) Situazione:

Il difensore è uscito con il portierino, ma ha perso il possesso di palla;

Il difensore ha lasciato il portiere con l’asta in campo;

L'attaccante non vede che c'è il “portiere con l’asta” in campo e tira in porta.

La palla tocca il “portiere con l’asta”.

Che succede?

Secondo la regola 9.1.2-b il “portiere con l’asta” rimosso non può interferire col gioco in alcun modo. Quindi se esso interferisce col gioco, il giocatore che lo ha lasciato in quella posizione ne subisce le conseguenze. Non è l'arbitro che deve rimuovere il portiere, l'arbitro rileva solo quanto accade.

Nel caso in questione:

- Se l'arbitro valuta che la palla fosse destinata a finire in rete, si assegna comunque il gol**
- Se l'arbitro valuta che la palla non fosse destinata a finire in rete è punizione a 2 dal dischetto del rigore, lasciando in campo il portierino.**

88) Situazione analoga alla “87”:

Il difensore è uscito con il portierino, ma ha perso il possesso di palla;

Il difensore ha lasciato il portiere con l’asta appoggiato all’interno della porta;

L’attaccante tira in porta e la sua miniatura, viaggiando più veloce della palla, tocca il portiere all’interno della porta e rimbalza contro la palla impedendole di entrare in rete.

Che succede?

Secondo la regola 9.1.2-b il portiere rimosso non può interferire col gioco in alcun modo. Quindi se lo metto all'interno della porta o fuori dall'area di gioco ed interferisce con il gioco, il giocatore che lo ha lasciato in quella posizione ne subisce le conseguenze. Non è l'arbitro che deve rimuovere il portiere, l'arbitro rileva solo quanto accade.

Nel caso in questione:

- 3- Se l’arbitro valuta che la palla fosse destinata a finire in rete, si assegna comunque il gol
- 4- Se l’arbitro valuta che la palla non fosse destinata a finire in rete è punizione a 2 dal dischetto del rigore, lasciando in campo il portierino.

89) Situazione:

L’attaccante A tira in porta, il portiere di D para e, con palla in movimento, D colpisce a punta di dito portierino (che D aveva posizionato accanto alla porta) per giocare la palla.

Che succede?

Sia che il portierino colpisca la palla sia che non la colpisca, il giocatore D infrange la regola 9.1.2-c, in quanto utilizza il portierino quando il giocatore A non ha ancora effettuato la sua mossa difensiva.

Sia che il giocatore riesca a rimuovere il portiere prima di utilizzare il portierino, sia che non riesca a ritirarlo, egli subirà un calcio di punizione a 2 dal dischetto lasciando in campo il portierino.

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.

90) E' possibile battere un calcio piazzato (punizione, rimessa laterale, corner) con il portierino? SI', anche se non è già in campo, in quanto non si contraddicono le condizioni della regola 9.1.2

91) Il giocatore A decide di utilizzare il portierino e, facendo il 1° colpo a punta di dito col portierino, questo manca la palla andando a finire contro una miniatura avversaria: è cambio palla e back a favore di D. Se il giocatore avversario D richiede il back, torna in porta il portiere con l’asta?

NO, il portierino va’ rimesso all’interno dell’area di porta nel punto da cui è partito.

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 è 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 ha oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali.
- c. Un calcio di punizione o un calcio di rigore è assegnato al giocatore del portierino e il giocatore non richiama il vantaggio.
- d. Un calcio di rigore è assegnato contro il giocatore del portierino e il giocatore non richiama il vantaggio.

92) Il giocatore A ha già dichiarato di rimuovere il portierino, ha già effettuato la rimozione rimettendo il “portiere con l’asta” in porta. Dopo qualche tocco l’arbitro vede che il portierino è all’interno dell’area di gioco: il calcio di punizione dal dischetto va’ battuto con il portierino in campo o con il portiere con l’asta in porta?

Con il portiere con l’asta in porta.

93) In caso di calcio di rigore con il portierino in campo, che succede?

Ritorna in porta il portiere con l’asta

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.

94) Se un giocatore, prima di effettuare il colpo a punta di dito, tocca una qualsiasi altra miniatura, è fallo?

Se l'attaccante effettua il colpo a punta di dito, è fallo sia che la palla venga colpita sia che non venga colpita.

Se questa infrazione viene compiuta dal difensore, è uso comune chiamare “back”.

Se un giocatore NON effettua il colpo a punta di dito, ma tocca solo un'altra miniatura, allora viene considerata come mossa offensiva o difensiva (a seconda di chi la compie) già fatta.

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.

95) L'attaccante mette la sua mano sul tavolo pronto per effettuare un colpo a punta di dito con A1. Il difensore, con la sua mossa difensiva tocca la mano dell'attaccante con D1. L'attaccante chiede il back. L'attaccante può cambiare idea e decidere di colpire un'altra miniatura A2?

NO, l'attaccante commetterebbe ostruzione. Infatti l'attaccante ha avuto un back a favore proprio perché era in procinto di effettuare un colpo a punta di dito con una miniatura. Cambiando la miniatura con cui vuole effettuare il colpo, dimostra che non era in procinto di farlo.

96) L'attaccante mette la sua mano sul tavolo pronto per effettuare un colpo a punta di dito con A1. Il difensore, con la sua mossa difensiva tocca la mano dell'attaccante con D1. L'attaccante chiede il back. L'attaccante può cambiare decisamente la posizione del suo corpo (ad esempio spostandosi sull'altro lato del campo) per effettuare il colpo a punta di dito?

NO, l'attaccante commetterebbe ostruzione. Infatti l'attaccante ha avuto un back a favore proprio perché era in procinto di effettuare un colpo a punta di dito stando in quella determinata posizione col corpo. Cambiando decisamente la posizione del suo corpo per effettuare il colpo a punta di dito (ad esempio spostandosi sull'altro lato del campo), dimostra che non era in procinto di effettuare quel colpo a punta di dito.

All'attaccante è comunque consentito di variare leggermente la posizione della mano con cui era in procinto di effettuare il colpo a punta di dito.

97) L'attaccante gioca la palla con A1. Il difensore appoggia la mano vicino alla sua miniatura D1 per effettuare la mossa difensiva. L'attaccante, pur essendo in una posizione scomoda col corpo, vuole utilizzare la sua miniatura A2 (che si trova dall'altra parte del campo) e, così facendo, con la sua mano urta (volontariamente o involontariamente) la mano del difensore. Il difensore, urtato, senza volerlo, tocca D1, effettuando così la mossa difensiva. L'attaccante può decidere di cambiare la miniatura con cui vuole giocare la palla oppure cambiare la posizione del suo corpo mettendosi in una posizione molto diversa (e più comoda) per effettuare il colpo a punta di dito con A1 (es. cambiare lato del campo da cui andare ad effettuare il colpo a punta di dito)?

Se l'attaccante decidesse di cambiare la miniatura con cui effettuare il colpo a punta di dito, egli dimostra che il suo movimento non era in preparazione ad una giocata, quindi commette ostruzione perché, di fatto, impedisce al difensore di effettuare la mossa difensiva.

Se l'attaccante cambia la posizione del suo corpo mettendosi in una posizione molto diversa per effettuare il colpo a punta di dito con A1 (es. cambiare lato del campo da cui andare ad effettuare il colpo a punta di dito), egli dimostra che il suo movimento non era in preparazione ad una giocata, quindi commette ostruzione perché, di fatto, impedisce al difensore di effettuare la mossa difensiva. L'attaccante, in questo secondo caso, può modificare leggermente la posizione della mano per effettuare il colpo a punta di dito con A1.

98) L'attaccante ha la miniatura A1 attaccata alla palla e intende toccare la palla e far impattare la miniatura A1 contro la miniatura difensiva D1 al fine di aprire un varco nella difesa avversaria. Il difensore capisce le intenzioni dell'attaccante e mette volontariamente il dito dietro alla miniatura D1 in modo che la stessa miniatura D1, impattando contro il dito del

difensore, non venga spostata, ed effettuando così la mossa difensiva marcamento difensivo. E' corretta questa giocata del difensore?

NO, il difensore commette ostruzione, perché, bloccando VOLONTARIAMENTE D1 e facendo la mossa difensiva, ostacola fisicamente il gioco dell'attaccante al fine di eseguire il suo marcamento difensivo (Regola 10.6.2.3).

10.7. Condotta scorretta

10.7.1. Durante i due periodi 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.

99) C'è un back e l'attaccante decide di prendere il "vantaggio". Come ci si comporta nei casi di palla ferma e di palla ancora in movimento quando si chiede il "play on" / "vantaggio"?

- Palla ferma: l'attaccante deve dichiarare che accetta il vantaggio e subito dopo può giocare, senza dover aspettare che l'arbitro chiami "Gioco!", in quanto la Regola 6.2.3 non prevede che l'arbitro, in caso di fallo, fermi il gioco per permettere al difensore di fare la mossa difensiva.

- Palla ancora in movimento: l'attaccante può giocare senza dover dichiarare "vantaggio".

100) Situazione:

1- L'attaccante effettua un colpo a punta di dito con A1.

2- Il difensore effettua una mossa difensiva con D1.

3- L'attaccante effettua un'altra mossa offensiva con A1 e la miniatura difensiva D1, ancora in movimento sulla mossa difensiva del punto "2", colpisce la palla, la quale si ferma in una posizione favorevole per l'attaccante.

E' fallo per l'attaccante e il difensore non ha ancora effettuato la mossa difensiva relativa alla 2° mossa di A1.

4- L'attaccante decide di continuare a giocare dichiarando "vantaggio".

L'arbitro deve concedere al difensore di effettuare la propria mossa difensiva?

Ci sono 2 casi:

1- Con il suo secondo colpo a punta di dito (punto "3"), A1 ha toccato la palla: il difensore PUO' effettuare la mossa difensiva prima che l'attaccante continui il gioco, ma l'arbitro NON deve fermare il gioco per permettere al difensore di farla, in quanto non previsto dalla Regola 6.2.3

2- Con il suo secondo colpo a punta di dito (punto "3"), A1 NON ha toccato la palla (a causa del fallo del difensore): il difensore NON può effettuare alcuna mossa difensiva in quanto A1 non ha toccato la palla (vd. Regola 6.2.1).

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, il giocatore corrispondente sarà punito.

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 riguadagnare il possesso della palla.

101) Nella regola 10.8.4., cosa si intende con l'affermazione “al difensore sia data l'opportunità di riguadagnare il possesso di palla”?

Si può pensare ad alcuni casi emblematici.

a) **L'attaccante circonda la palla senza toccarla con 3-4 miniature in modo che tra di esse non possa passare alcuna miniatura. In queste condizioni:**

- **L'attaccante potrebbe continuare a passarla da una miniatura all'altra.**
- **L'attaccante potrebbe muovere una miniatura diversa dalle 3-4 utilizzate per circondare la palla.**

In entrambi i casi viene impedito al difensore di riconquistare il possesso-palla.

b) **L'attaccante comincia a fare “melina” molto prima dell'approssimarsi del termine della partita.**

La melina può essere permessa se fatta negli ultimi 2-3 minuti di gioco, mentre fatta per 5-10 minuti o più, è chiaro sintomo di mancanza di fair-play.

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.

102) Calcio di punizione in area di tiro. Se l'attaccante tirasse contro un'altra sua miniatura e segnasse, sarebbe valido?

NO, perché la punizione non sarebbe indiretta. E' indiretta solo nel caso in cui c'è almeno un altro tocco a punta di dito.

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 riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Il movimento posizionale falloso 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.

103) Quando l'attaccante chiede la “distanza”, l'arbitro può spostare la miniature del difensore ovunque a patto che rimangano sulla superficie di gioco?

NO, secondo la regola 2.6.4: “le miniature non dovranno essere spostate al di fuori dell'area di gioco (quindi fuori dalle linee bianche del campo) per più di 1 mm oppure all'interno dell'area di porta o messe a contatto della linea che delimita l'area di porta”. L'arbitro deve muovere le miniature difensive in modo radiale rispetto alla palla, cioè deve allontanarle seguendo una linea immaginaria che passa nel centro della palla e nel centro della miniatura.

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.

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 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.

104) La miniatura attaccante A1 colpisce la miniatura difensiva D1 all'interno della propria area di rigore e poi A1 tocca la palla fuori dall'area di rigore. Che succede?

E' calcio di rigore perché l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore. Ciò che conta è il punto di impatto tra A1 e D1. NB se D1 si trovasse metà dentro l'area e metà fuori, è necessario considerare precisamente il punto di impatto.

La stessa cosa accade per gli altri falli. Ad es. il punto di impatto con la palla nel caso di rientro scorretto dal fuorigioco deve essere all'interno (o sulla linea) dell'area di rigore per poter causare un rigore.

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 del suo semicerchio. 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 del suo semicerchio.

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 ed il suo portierino era in gioco, quest'ultimo potrà essere posto al di fuori dell'area di gioco ed il portiere potrà essere reinsediato.

12.2.4. Il portiere può 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:

- 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.

105) Prima della battuta di un calcio di rigore, il difensore continua a muovere il portiere violando la regola 12.2.4 e la regola 8.1.2. L'arbitro come deve comportarsi?

Alla prima e alla seconda infrazione l'arbitro avverte il difensore di non muovere il portiere e deve far ripetere la procedura per la battuta del calcio di rigore (da 12.2.1 a 12.2.5). Alla terza infrazione l'arbitro deve assegnare comunque il gol.

Regola 13: Fuorigioco

13.1. Definizione

13.1.1. Posizione di fuorigioco

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

- all'interno dell'area di tiro del difensore; e
- più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la palla; e
- 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
- 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*.

106) Se tutte le miniature difensive sono fuori dal proprio quarto di difesa, si può sanzionare il fuorigioco di una miniatura attaccante che si trova oltre i difensori?

Se la miniatura attaccante è completamente nell'area di tiro avversaria (che è il quarto di difesa avversario) **SI**.

Se, invece, la miniatura attaccante non è completamente nell'area di tiro avversaria (che è il quarto di difesa avversario), non si può sanzionare il fuorigioco.

107) La miniatura attaccante A1 è in linea con la penultima miniatura difensiva D1. A1 è in posizione di fuorigioco?

A1 NON è in fuorigioco perché la regola 13.1.1.1 dice che una miniatura attaccante è in posizione di fuorigioco quando si trova PIU' vicina alla linea di fondo della penultima miniatura del difensore se il portiere è in porta o PIU' vicina alla linea di fondo dell'ultima miniatura del difensore se il portiere non è in porta.

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:

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

108) A1 non è in fuorigioco (D1, che è l'ultima miniatura difensiva con il portiere in porta, è più vicina alla linea di fondo del difensore rispetto ad A1).

A2 gioca la palla.

Il difensore, con palla in movimento, muove D1 e "mette in fuorigioco" A1.

Ora D2 è l'ultima miniatura difensiva ed A1 è oltre D2.

Se la palla, che si sta ancora muovendo, entrasse in area di tiro e superasse l'ultima miniatura difensiva D2, che succederebbe?

NON è fuorigioco, perché, nel momento in cui è partita la palla, la miniatura A1 non era in fuorigioco. Infatti il fuorigioco si chiama quando la palla, in area di tiro, supera l'ultima miniatura difensiva, ma la valutazione del fuorigioco deve essere fatta quando parte la palla.

109) A1 è in fuorigioco.

A2 gioca la palla.

A2, dopo aver toccato la palla, colpisce una miniatura del difensore che, apparentemente, "rimette in gioco" la miniatura A1.

La palla continua la sua corsa e supera quella che, prima dell'azione appena citata, era la linea del fuorigioco (la linea dell'ultima miniatura difensiva, con il portiere in porta). Come ci si comporta?

E' fuorigioco perché la valutazione del fuorigioco e della linea del fuorigioco deve essere fatta quando parte la palla.

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.

110) L'attaccante gioca la palla con A1.

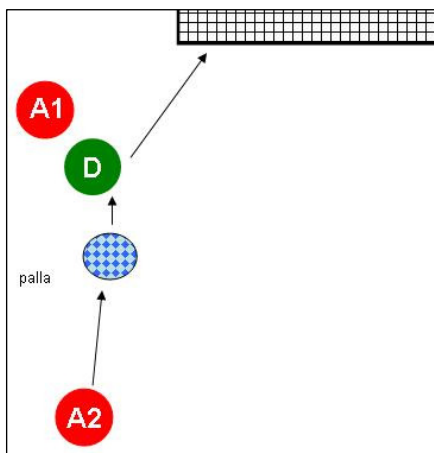
La palla tocca una miniatura difensiva ferma e, dopo aver superato l'ultima miniatura difensiva (con il portiere in porta), va' a toccare una miniatura attaccante A2 che si trova in posizione di fuorigioco. Si può sanzionare il fuorigioco nonostante il fatto che ci sia stato un duplice cambio-palla?

E' fuorigioco. Infatti la palla NON è stata giocata direttamente dall'avversario.

111) L'attaccante A1 è in posizione di fuorigioco.

L'attaccante A2 gioca la palla.

La palla colpisce l'ultimo difensore D (con il portiere in porta) e la palla entra in porta. E' fuorigioco?



SI' è fuorigioco, perché la palla NON è stata giocata da D.

NB se il difensore chiedesse il vantaggio non sarebbe gol, ma rimessa dal fondo. Stessa cosa nel caso la palla fosse finita oltre la linea di fondo.

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

112) Quando deve essere battuto un calcio di punizione per un fuorigioco, dove devono essere piazzate la miniatura che si trovava in offside e la palla?

La palla deve essere posizionata nel punto in cui si trova la miniatura in offside.

L'arbitro deve spostare la miniatura in posizione di fuorigioco secondo la regola 2.3: "la miniatura sarà piazzata alla distanza di 1 mm dall'ostacolo (in questo caso l'ostacolo è la palla, visto che la miniatura in fuorigioco e la palla si dovrebbero trovare nello stesso punto), nella direzione della propria porta, o nella direzione dell'angolo nel caso la miniatura dovesse essere posta al di là della linea di fondocampo".

113) C'è una punizione a favore di A.

La miniatura attaccante A1 è in fuorigioco.

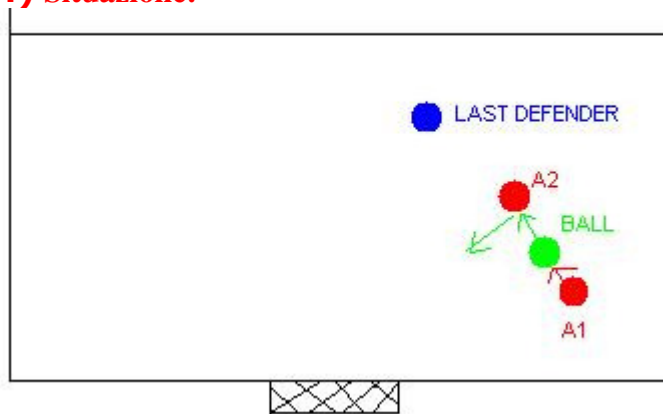
La miniatura del difensore D1 si trova molto vicino alla palla.

A chiede la "distanza".

L'arbitro può spostare D1 in modo che quest'ultima si venga a trovare più vicina alla linea di fondo rispetto ad A1 che si trovava in fuorigioco?

NO. Se A1 è in fuorigioco prima che l'arbitro applichi la "distanza", dovrà esserlo anche dopo.

114) Situazione:



L'attaccante A1 colpisce la palla all'indietro.

A1 si ferma nel punto di impatto con la palla.

La palla colpisce A2 e torna in avanti verso la linea di fondo del difensore.

E' fuorigioco di A1?

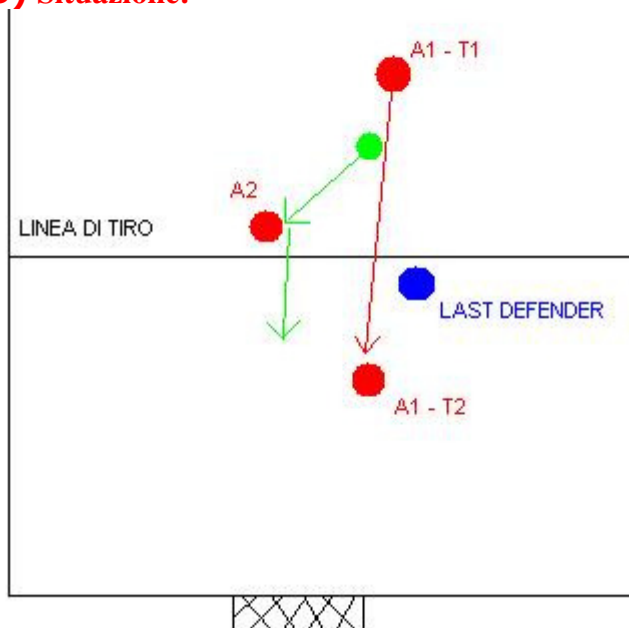
NO, perché è A1 che gioca la palla, non A2.

Infatti leggendo la regola 13.1.2.2: "... una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco quando la palla E' GIOcata verso la linea di fondo del difensore da UN'ALTRA miniatura dell'attaccante".

Inoltre, se una miniatura gioca la palla (A1), non può essa stessa essere dichiarata in fuorigioco.

Esempio: La miniatura attaccante A1 è oltre la palla e oltre l'ultima miniatura difensiva (con il portiere in porta) e la palla. A1 gioca la palla all'indietro, ma per la pendenza del campo la palla torna verso la linea di fondo. NON è fuorigioco.

115) Situazione:



L'attaccante A1 colpisce la palla (in verde) nel momento T1.

A1 continua la sua corsa superando l'ultimo difensore (con il portiere in porta) .

La palla colpisce A2 e poi continua la sua corsa superando l'ultimo difensore.

E' fuorigioco?

NO perché la miniatura A2 NON ha giocato la palla

116) L'attaccante A tira in porta e il portiere di D para.

Una miniatura di D è in posizione di fuorigioco.

La palla attraversa tutto il campo, supera la linea dell'ultima miniatura difensiva di A (con il portiere in porta) ed entra in area di tiro.

E' fuorigioco?

SI', perché la palla toccata dal portiere è considerata come "giocata".

117) L'attaccante tira in porta e colpisce il palo.

Una miniatura di D è in posizione di fuorigioco.

La palla tocca una miniatura ferma di D (cambio-palla) D1, attraversa tutto il campo, supera la linea dell'ultima miniatura difensiva di A (con il portiere in porta) ed entra in area di tiro.

E' fuorigioco?

NO, perché la palla NON viene "giocata" da D1. Non c'è alcun colpo a punta di dito da parte del giocatore D.

118) Il difensore ha il portiere in porta. La miniatura attaccante A1 che si trova fuori dall'area di gioco oltre la linea di fondo del difensore è in posizione di fuorigioco?

Prima di tutto bisogna considerare la Regola 13.1.2.3, Osservazione "b", per cui tutte le miniature posizionate oltre la linea di fondo del difensore sono da considerarsi come se fossero sulla linea di fondo campo ai fini della valutazione del fuorigioco.

In questo caso il portiere con l'asta non può essere considerato oltre la linea di fondo campo del difensore in quanto, per sua natura, si trova all'interno dell'area di gioco.

Quindi:

- Se ci sono almeno 2 miniature difensive oltre la linea di fondo campo del difensore, allora A1 NON è in posizione di offside.**
- Se c'è una sola miniatura difensiva o alcuna miniatura difensiva oltre la linea di fondo campo del difensore , allora A1 è in posizione di fuorigioco.**

119) La miniatura attaccante A1 che si trova fuori dall'area di gioco fuori dalle linee laterali, può trovarsi in posizione di fuorigioco?

SI'

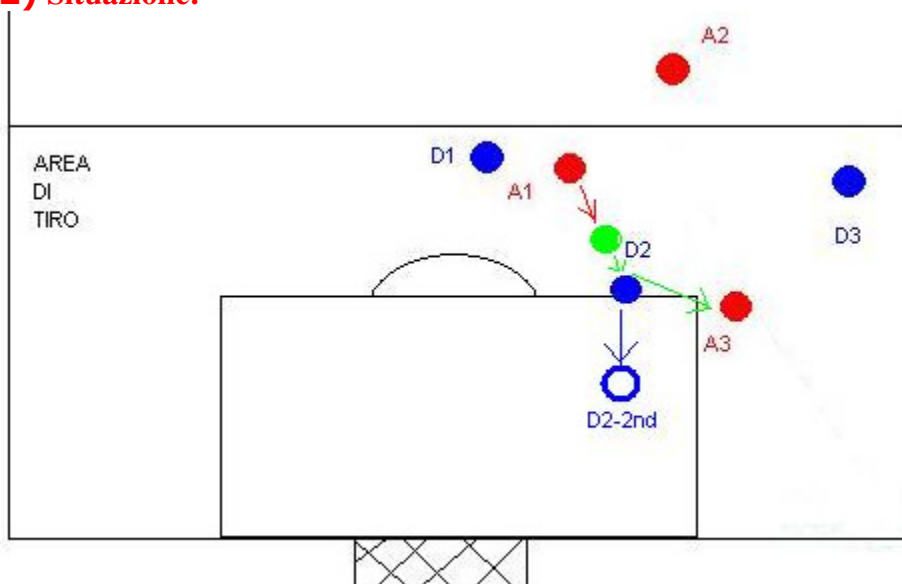
120) Se la miniatura attaccante A1 ferma in fuorigioco blocca la palla prima che la palla entri nell'area di tiro (per es. la miniatura è 1-2 mm dentro l'area di tiro in posizione di offside), è fuorigioco?

SI', perché, anche se non viene soddisfatto uno dei requisiti fondamentali della regola 13.1.2.1 (palla completamente dentro l'area di tiro), la miniatura A1 in posizione di offside diventa "attiva".

121) Se la miniatura attaccante A1 ferma in fuorigioco blocca la palla prima che superi la linea del fuorigioco nell'area di tiro (per es. la miniatura è 1-2 mm più vicina alla linea di fondo rispetto all'ultima miniatura difensiva con il portiere in porta), è fuorigioco?

SI', perché, anche se non viene soddisfatto uno dei requisiti fondamentali della regola 13.1.2.1 (palla che deve superare la penultima miniatura difensiva), la miniatura in posizione di offside diventa "attiva".

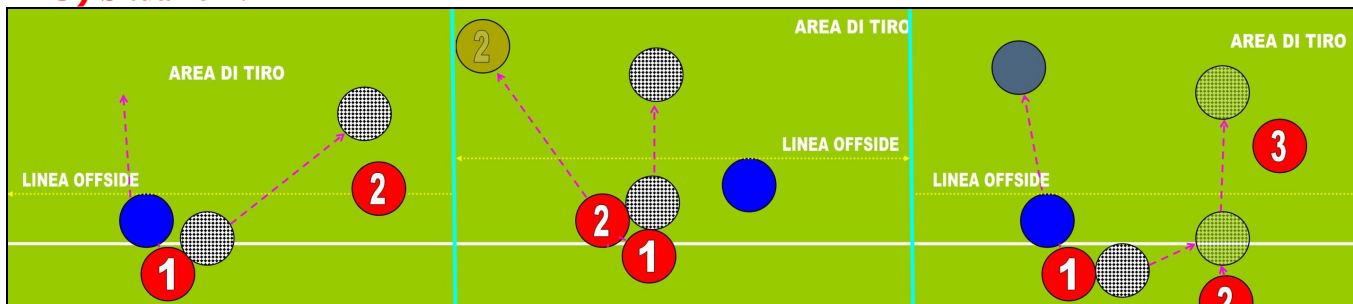
122) Situazione:



A3 è in fuorigioco. A1 gioca la palla. La palla colpisce la miniatura difensiva D2. La palla continua la sua corsa e tocca A3 mentre D2 va' nella posizione A2-2nd. E' fuorigioco?

SI', perché la miniatura difensiva D2 NON gioca la palla e perché si deve considerare la posizione di A3 nel momento in cui parte la palla sul tocco di A1.

123) Situazioni:



1) E' fuorigioco. "Rosso 2" è in fuorigioco in quanto già in posizione irregolare prima che "Rosso 1" giochi la palla.

2) NON è fuorigioco. "Rosso 2" è da considerare in posizione regolare in quanto già in posizione regolare prima che "Rosso 1" giochi la palla.

3) NON è fuorigioco. “Rosso 1” gioca la palla mandandola verso “Rosso 2” e, contemporaneamente, “spinge” la miniatura difensiva oltre la miniatura attaccante “Rosso 3”. In questo momento la palla non è in area di tiro, o comunque non ha superato l'ultima miniatura difensiva, condizione indispensabile per decretare il fuorigioco. La miniatura difensiva (Blu) rimette in gioco “Rosso 3”. Al successivo tocco di “Rosso 2” la palla viene indirizzata verso “Rosso 3” posto in posizione regolare.

124) Situazione (viene effettuata prima t1, poi t2 e infine t3):



t1) La miniatura attaccante “Rosso 1” tocca una prima volta la palla. La palla non entra in area di tiro

t2) La miniatura difensiva “Blu” effettua una mossa difensiva.

t3) La miniatura attaccante “Rosso 1” tocca una seconda volta la palla.

E' fuorigioco. “Rosso 2” è da considerare in posizione irregolare sul 2° tocco di “Rosso1”. La mossa difensiva t2, fatta appena dopo t1, mette in fuorigioco “Rosso 2”, anche se “Rosso 1” riuscisse a mantenere la palla in movimento. L'importante è che t2 venga fatta prima di t3.

NB Se, prima della mossa t3, la palla avesse già superato “Rosso 2”, allora NON sarebbe fuorigioco.

125) Il giocatore D utilizza il portierino (quindi il portiere è stato rimosso), ma manca la palla, quindi c'è un cambio di possesso-palla. Il portierino esce dall'area di tiro e si ferma.

Il giocatore A, ha una miniatura A1 in area di tiro, con una sola miniatura difensiva D1 tra lui e la linea di fondo. La miniatura attaccante A1 è in posizione di fuorigioco?

DIPENDE:

- **Se la palla si trova più vicino alla linea di fondo rispetto all'attaccante, allora NON è fuorigioco.**
- **Se l'attaccante si trova più vicino alla linea di fondo rispetto alla palla, allora è fuorigioco, come dice la Regola 13.1.1.1-c.**

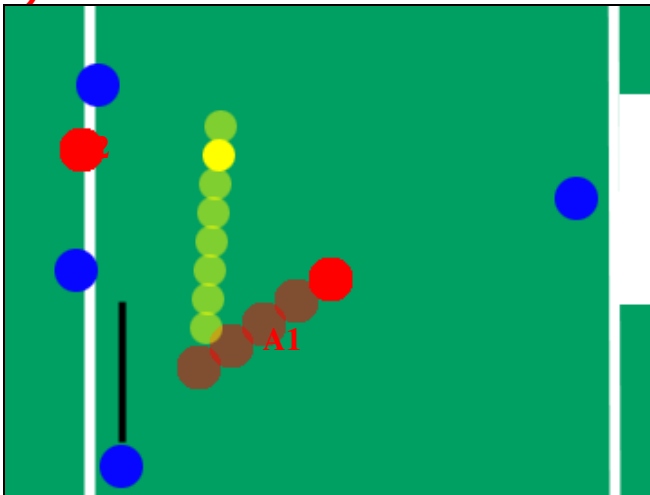
13.2. Fuorigioco passivo

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.

126) Situazione:



La miniatura attaccante A1 gioca la palla e finisce in fuorigioco. Con palla ancora in movimento, la miniatura A2 gioca la palla in avanti. C'è fuorigioco di A1?
NO, perché la A1 è in fuorigioco passivo.

127) La miniatura attaccante A1 non è in fuorigioco.

L'attaccante tira in porta con la miniatura A1, la palla colpisce il palo e poi torna indietro.

La miniatura A1 che ha effettuato il tiro finisce in fuorigioco.

L'attaccante, prima che la palla esca dalla linea di tiro e con la palla ancora in movimento, effettua un tiro con un'altra miniatura A2 e segna un gol. E' fuorigioco di A1?

NO, perché la palla è ancora in movimento e la miniatura A1 è partita da una posizione di NON fuorigioco (regola 13.2), quindi A1 è in fuorigioco passivo.

128) La miniatura attaccante A1 non è in fuorigioco.

L'attaccante tira in porta con la miniatura A1, la palla colpisce il palo e poi torna indietro.

La miniatura A1 che ha effettuato il tiro finisce in fuorigioco.

L'attaccante, mantenendo sempre la palla in movimento, colpisce una prima volta con A2 la palla e poi tira in porta (quindi l'attaccante fa' 2 colpi a punti di dito con A2) e segna un gol. E' fuorigioco di A1?

NON è fuorigioco, perché la palla è sempre in movimento (regola 13.2), quindi A1 è in fuorigioco passivo.

129) La miniatura A1, dopo aver colpito la palla, viene a trovarsi oltre l'ultima miniatura difensiva (con il portiere in porta) e più avanti della palla.

La palla si ferma e A1 è in posizione di fuorigioco.

A1 passa la palla indietro verso la miniatura A2 che la gioca in avanti mentre è in movimento.

Quando A2 tira in porta, la miniatura A1 è in fuorigioco?

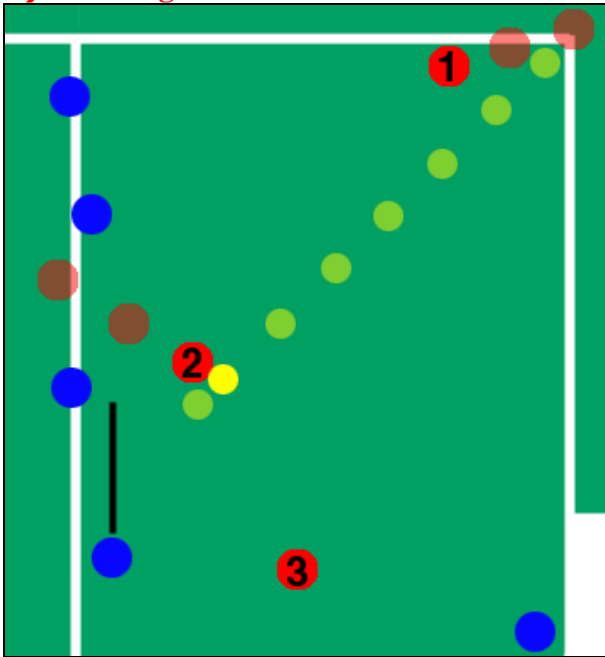
SI'. Nel momento in cui A2 gioca la palla in avanti, A1, che ha giocato la palla all'indietro, viene dichiarata in fuorigioco perché non ci sono più le condizioni per il fuorigioco passivo: infatti la miniatura A1 non passa da una posizione di non-fuorigioco ad una di fuorigioco, ma ha giocato la palla partendo già da una posizione di fuorigioco.

130) La regola 13.2 (fuorigioco passivo) dice: "la miniatura colpita passa da una posizione di non-fuorigioco a una posizione di fuorigioco". Una miniatura che batte un calcio di punizione, una rimessa laterale, un calcio di rigore o un calcio d'angolo è da considerarsi in posizione di fuorigioco o di non-fuorigioco?

Una miniatura che deve battere un calcio di punizione, una rimessa laterale, un calcio di rigore o un calcio d'angolo è da considerarsi in posizione di NON-fuorigioco, in quanto la regola 11.2.4 (procedura per la battuta del calcio di punizione) dice che una miniatura può essere fatta rientrare solo dopo la battuta del calcio di punizione. Si evince, quindi, che a gioco fermo

(quindi prima della battuta di un calcio di punizione, una rimessa laterale, un calcio di rigore o un calcio d'angolo) la miniatura che batte non è da considerarsi come in posizione di fuorigioco.

131) Ho la seguente situazione nella battuta di un calcio d'angolo:



La miniatura “Rosso 1” batte il calcio d'angolo e passa la palla alla miniatura “Rosso 2”. La miniatura “Rosso 2” tira in porta con palla in movimento. C'è fuorigioco?

Quando la miniatura “Rosso 2” tira in porta, la miniatura “Rosso 1” non è in fuorigioco in quanto è quella che ha giocato la palla, ma è in fuorigioco la miniatura “Rosso 3”.

Se, invece, la palla venisse passata dalla “Rosso 1” alla “Rosso 3” e questa tira in porta con palla in movimento, allora non c'è alcuna miniatura in fuorigioco.

Il motivo è che la regola 13.2 (fuorigioco passivo) riguarda unicamente la “miniatura colpita” (è la “Rosso 1”) e non di altre miniature come la “Rosso 3”.

132) Se la situazione al caso “131” fosse una normale situazione e non un corner, “Rosso 3” sarebbe ancora in fuorigioco?

SI', per lo stesso motivo.

Fare attenzione, perché, se l'azione non fosse relativa ad un corner, anche la miniatura “Rosso 1” è in fuorigioco quando “Rosso 2” gioca la palla. Infatti “Rosso 1” parte da una posizione di fuorigioco.

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.

133) Cosa si intende per periodo di possesso-palla?

E' il periodo che intercorre tra il momento in cui una squadra conquista il possesso di palla e il momento in cui l'arbitro chiama il “cambio” (cioè il possesso di palla cambia). NON è il periodo che intercorre tra un tocco di palla e il successivo!

NB Se la palla esce dal campo perché l'attaccante ha forzato una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, i tocchi di rientro vengono azzerati, in quanto nel momento in cui la palla tocca una miniatura del difensore c'è stato il cambio-palla.

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.

134) Facendo la mossa di rientro dal fuorigioco con A1, la miniatura attaccante colpisce una barriera, rientra nell'area di gioco e colpisce la palla ferma. Che succede?

E' fallo contro l'attaccante nel punto in cui la sua miniatura tocca la palla.

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.

135) La miniatura A1 è in fuorigioco e l'attaccante esegue un colpo di rientro dal fuorigioco.

L'attaccante effettua un colpo a punta di dito irregolare (Regola 1.1.2) facendo il colpo di rientro. Che succede?

Back contro l'attaccante e il difensore ha il diritto di effettuare una mossa difensiva in quanto il colpo di rientro viene conteggiato come eseguito.

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.

136) E' possibile fare più di un colpo di rientro consecutivamente, senza dover aspettare la mossa dell'avversario?

NO. Ogni mossa di rientro deve essere seguita da un marcamento difensivo.

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 11.1.

137) E' possibile effettuare il rientro dal fuorigioco prima dell'esecuzione di un calcio da fermo, quindi a gioco fermo?

NO

138) L'attaccante può continuare il gioco (es. tirare in porta) non appena il difensore ha effettuato la mossa difensiva relativa al rientro dal fuorigioco?

NO, è necessario aspettare che l'arbitro chiami la ripresa del gioco (dopo che il difensore è tornato si è posizionato). Vd. Regola 6.2.3.

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 hanno toccato per ultimi 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 non può essere forzata su una miniatura che è posizionata al di fuori dell'area di gioco.

14.1.4. Se il difensore accidentalmente spinge 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.

**139) A tira in porta. Se il portiere di D deviasse la palla oltre una linea laterale senza che la palla tocchi alcuna miniatura di A, sarebbe sempre rimessa per A?
SI'. E' sempre rimessa laterale a favore di A.**

**140) A esegue un tiro in porta irregolare (palla fuori dall'area di tiro). Se il portiere di D deviasse la palla oltre una linea laterale, chi ha diritto a battere la rimessa?
E' rimessa laterale a favore di A.**

**141) A esegue un tiro regolare con A1. Il portiere di D para e la palla, prima di uscire da una linea laterale, colpisce la miniatura A2. Di chi è la rimessa laterale?
DIPENDE.**

Se A2 fosse nel quarto di gioco del portiere di D (in area di tiro) e la palla esce nello stesso quarto, allora è rimessa per la squadra D, in quanto viene rispettata la regola dei quarti di campo.

In tutti gli altri casi è rimessa per la squadra A.

142) La miniatura attaccante A1, la miniatura difensiva D1 e la palla si trovano nello stesso quarto di campo. La miniatura difensiva D2 non si trova nello stesso quarto di campo.

L'attaccante gioca la palla con A1; la palla colpisce D1, poi colpisce D2, ritorna nel quarto di campo in cui si trovava inizialmente ed infine esce dalla linea laterale. Di chi è la rimessa? Cambia qualcosa se la palla colpisce prima D2 e poi D1?

La rimessa è in ogni caso a favore del difensore D, cioè contro colui che ha giocato la palla, in quanto viene colpita anche una miniatura (D2) che non si trova nel quarto di gioco in cui è stata giocata la palla. E' indifferente che venga colpita prima D1 o prima D2.

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 flick-in - change of flick-in right)
Punizione:	Il diritto di effettuare la rimessa laterale passa all'avversario.

143) C'è da battere una rimessa laterale nell'angolo del campo (in prossimità della lunetta del corner). La miniatura che batte viene messa oltre la linea di fondo: c'è qualche limite sul posizionamento di questa miniatura?

La miniatura incaricata di battere la rimessa laterale non deve toccare nemmeno il prolungamento "immaginario" della linea laterale oltre la linea di fondo.

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:

- 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.

144) L'attaccante batte una rimessa laterale nell'area di tiro avversaria facendo deviare la palla, che finisce oltre la linea di fondo, da una miniatura del difensore posizionata nell'area di tiro.

E' possibile forzare una rimessa in gioco, una rimessa dal fondo o un calcio d'angolo (nella situazione sopra descritta si tratterebbe di calcio d'angolo) battendo un fallo laterale dove c'è l'obbligo per l'attaccante di attendere il marcamento difensivo dell'avversario?

Se sì, il difensore ha comunque il diritto di eseguire il marcamento difensivo per la rimessa laterale nonostante la palla sia uscita dall'area di gioco?

Quando l'attaccante esegue una rimessa laterale, può forzare una rimessa laterale, una rimessa dal fondo o un calcio d'angolo.

In questo caso è calcio d'angolo per l'attaccante.

Il difensore potrebbe fare la mossa difensiva, basta che la faccia prima che la palla esca. Infatti, se la facesse prima che la palla tocchi la sua miniatura è una mossa difensiva, mentre se la facesse dopo che la palla ha toccato la sua miniatura sarebbe una mossa offensiva perché c'è stato un cambio palla.

Quando la palla esce dall'area di gioco, il difensore perde il diritto a fare la mossa difensiva.

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 accidentalmente spinge 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 non può 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 sotto le seguenti restrizioni:

15.2.1.1. L'attaccante deve piazzare le sue miniature per primo, tranne la miniatura che batterà la rimessa dal fondo. Dopo che l'attaccante ha completato il piazzamento delle sue miniature 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 accidentalmente spinge 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 non può 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.

145) L'attaccante effettua il colpo a punta di dito con A1 per effettuare il tiro piazzato. Nei seguenti casi è gol?

- 1) la miniatura A1, dopo aver toccato la palla, tocca di nuovo la palla e la manda in rete**
- 2) la miniatura A1, dopo che il portiere ha effettuato la parata, tocca di nuovo la palla e la manda in rete**
- 3) la miniatura A1, dopo che la palla ha colpito il palo o la traversa, tocca di nuovo la palla e la manda in rete**

SI', in tutti i casi il gol è valido, in quanto l'attaccante effettua UN SOLO colpo a punta di dito.

146) Prima della battuta di un calcio piazzato, il difensore può continuare a muovere il portiere violando la regola 8.1.2?

Alla prima e alla seconda infrazione l'arbitro avverte il difensore di non muovere il portiere e ripete la procedura per la battuta del calcio piazzato. Alla terza infrazione l'arbitro deve assegnare comunque il gol.

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 costituita 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, una palla Subbuteo bianca "Tango" sarà utilizzata.
- 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 costituite 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 costituite 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 costituito 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 mm esclusa l'asticciola, e sarà limitato dalle seguenti regole soddisfacendo i seguenti standards:

5.1.1. Massima altezza del portiere: 39 mm

5.1.2. Massimo 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

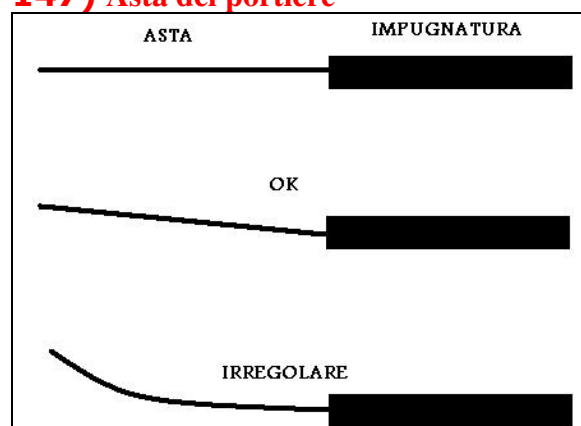
5.2. Dimensioni dell'asticciola del portiere

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

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.

147) Asta del portiere



Si noti che la regola non cita in alcun modo l'angolo tra impugnatura e asta, ma dice solo che l'asta deve essere dritta.

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