

SUBBUTEO®



COPYRIGHT
tutti i diritti riservati

SUBBUTEO
REG.
CALCIO
IN
MINIATURA

IL VERO CALCIO
DA TAVOLO
a punta di dito

REGOLE per ESPERTI



LETTERA PERSONALE

DA

G. C. SAMSON

DIRETTORE GENERALE DELLA SUBBUTEO
SPORTS GAMES Ltd.

Con molto piacere Le dò il benvenuto nella nostra sempre crescente comunità di « fans » del Calcio da Tavola a Punta di Dito **SUBBUTEO**. Applicando il gioco e le regole per ESPERTI di questo manuale, Lei migliorerà sempre più la Sua abilità e specializzazione **SUBBUTEO**, traendo via via la maggiore soddisfazione e il più grande piacere dal Suo « hobby » preferito. **SUBBUTEO** sta veramente diventando una associazione mondiale di giocatori di prima classe. Sono certo che Lei apprezzerà quanto le maggiori soddisfazioni ottenute valgano il tempo speso nello studio delle tattiche di gioco e nei pazienti e scrupolosi allenamenti e potrà andar fiero dei prestigiosi risultati ottenuti con i Suoi Amici giocatori.

Nel presentarLe queste « Regole per Esperti », sono sicuro che Lei si sarà già attentamente applicato al gioco **SUBBUTEO** seguendo prima le Istruzioni e le Regole del **MANUALE PER PRINCIPIANTI** e successivamente quelle del **MANUALINO « GIOCO DI EFFETTO SUBBUTEO »**, quindi Le saranno perfettamente familiari i principi base e le possibilità del nostro gioco, e, in relazione alla Sua abilità personale ormai acquisita, Lei sarà ora desideroso di classificarsi fra i giocatori di « prima classe ».

Lo scopo principale di questo manuale è di illustrare e approfondire certi punti da Lei appresi in base alle figure e ai diagrammi già studiati e darLe più particolari e più tecniche istruzioni riguardanti il gioco, le tattiche e le regole internazionali di questo appassionante e, per noi entusiasti, grande « hobby ». Con la Sua scrupolosa e attenta applicazione, sia nello studio sia negli allenamenti « nel ritiro di casa Sua », Lei constaterà che vi sono illimitate possibilità di perfezionamento personale e di grande soddisfazione per un fantasioso ed entusiasta giocatore **SUBBUTEO**.

La ringrazio del Suo interesse per il nostro **SUBBUTEO** e spero non esiterà a scriverci il Suo elogio o la Sua critica. Le Sue idee e i Suoi suggerimenti saranno oggetto della nostra migliore, attenta ed interessata considerazione sia per quanto riguarda il gioco base e le regole, sia per il suo aggiornamento e completamento con i vari accessori che vengono ideati e realizzati per aumentare sempre più l'interesse e il piacere che tutti i nostri Amici possono ricavare da questo nostro « hobby ».

Augurando a Lei e ai Suoi Amici di gioco buon divertimento e ogni successo con il calcio da tavolo a punta di dito **SUBBUTEO**, cordialmente,

(G. C. SAMSON)

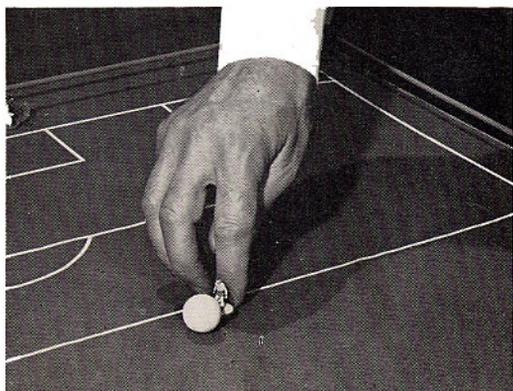
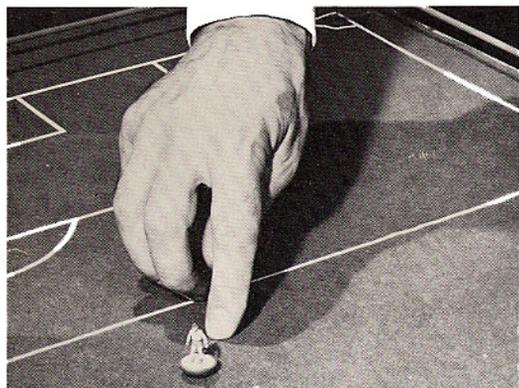
MODO CORRETTO DI FAR COLPIRE LA PALLA DAI CALCIATORI

IL COLPO RASO-TERRA

Come si vede nella figura, con il dito dietro la base della miniatura, premendo l'unghia sul panno, colpite di scatto verso la palla.



B



A



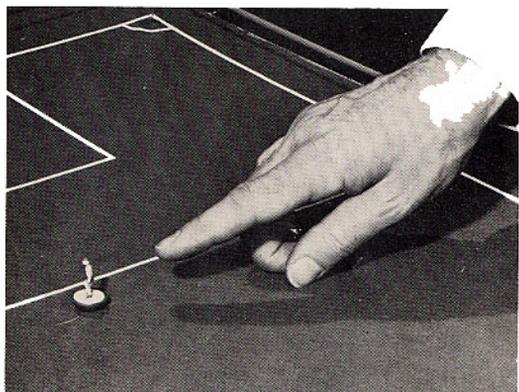
Posizione del dito dopo il colpo. La pressione e la velocità del colpo a punta di dito determinano la velocità e la distanza percorsa dalla palla.

PALLONETTO

Appoggiate l'intera prima falange del dito sul panno, dietro la base del calciatore, come illustrato, e strisciate contro la stessa con azione leggera e continua.

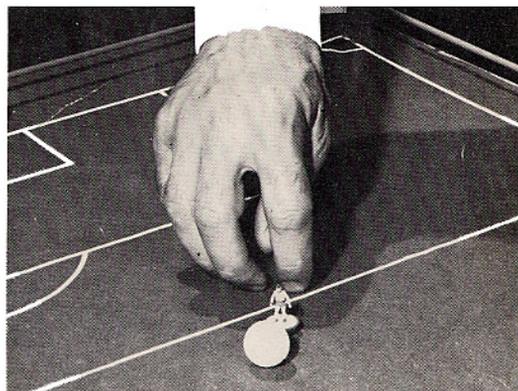


D



Posizione del dito dopo il colpo. Da notare che il dito rimane assai più in alto che nel « raso-terra ».

C



USATE IL DITO INDICE OPPURE IL MEDIO: QUELLO CHE VI E' PIU' CONGENIALE.

★ PREPARAZIONE AL GIOCO

Un panno verde simile a quello da biliardo è il vostro campo di gioco ideale. Perciò la **SUBBUTEO** fornisce un panno color verde di ottima qualità con preciso tracciato in scala ridotta di un campo di gioco regolamentare (circa cm. 122x81). Questo panno verde è compreso in tutte le scatole **SUBBUTEO** (ad eccezione della « Continental Display Edition ») ed è fornito anche separatamente negli accessori sotto la voce di catalogo M.

Mancando il panno verde, si può adoperare in sostituzione una coperta di tessuto compatto sulla quale si disegna col gesso il tracciato in piccola scala di un campo di calcio regolamentare. La coperta deve essere liscia, non pelosa ed abbastanza pesante da consentire una certa elasticità in modo da poter imprimere alle miniature il caratteristico movimento bilanciato.

Se il vostro tavolo non è abbastanza grande per contenere il campo di gioco standard (vedere le relative misure nel manuale « Regole per Principianti »), si possono ridurre proporzionalmente le dimensioni del tracciato di gioco adattandole al vostro tavolo.

Da notare che la partita dovrebbe essere giocata su un tavolo un poco più grande del campo di gioco in modo da avere un certo spazio libero oltre le linee laterali e quelle di fondo campo.

Per ottenere i migliori risultati di gioco occorre che il panno verde **SUBBUTEO** venga disteso senza pieghe sopra ad una tovaglia pesante o ad una coperta di lana, liscianolo con le palme delle mani per evitare arricciamento dannoso allo svolgimento regolare del gioco. Si raccomanda quindi di spianare con cura il panno stesso come già detto e se necessario passarvi sopra, dopo averlo inumidito con una pezzuola bagnata, un ferro da stiro leggermente caldo.

★ IL SEGRETO DEL SUCCESSO - CONTROLLO A PUNTA DI DITO

« L'allenamento rende perfetti » e ciò non può mai essere messo abbastanza in evidenza. Con **SUBBUTEO** allenatevi scrupolosamente ed intensamente se desiderate diventare un campione. Allenatevi in ogni azione e movimento finché non riuscirete a compierli automaticamente. L'abilità e il divertimento vanno insieme e dipendono esclusivamente dal VOSTRO grado di maestria nel tocco a punta di dito delle miniature e conseguente padronanza della palla. Studiate ed allenatevi sul metodo basilare come illustrato dalle figure e seguite attentamente le istruzioni per migliorare sempre più la vostra abilità e personale varietà di gioco.

★ DIREZIONE DELLA PALLA

Il calciatore in miniatura viene controllato e indirizzato da un colpo a punta di dito che gli fa « calciare » la palla. Il colpo a punta di dito serve anche per far spostare i calciatori nelle posizioni tattiche sul campo di gioco. Il « calcio » alla palla si ottiene colpendo col dito indice la miniatura del calciatore contro la palla stessa, come illustrato a pag. 2 di questo manuale, e come descritto nel manuale « Gioco di Effetto **SUBBUTEO** ».

- Per « calciare » la palla diritta in avanti la miniatura deve colpire la palla stessa direttamente al centro.
- Per deviare la palla lateralmente la miniatura deve calciarla con un colpo di « taglio » dalla parte opposta alla direzione nella quale la palla deve dirigersi.
- Quando si tira in porta, se non vi sono avversari che blocchino la vostra traiettoria, il colpo « raso-terra » è molto efficace e se abbastanza forte può battere con molta probabilità il portiere e ottenere il « goal ». Questo metodo basilare è illustrato dalle figure « A » e « B » nella pagina precedente.
- Quando avete avversari che bloccano il tiro diretto in porta, potete ottenere la rete (il « goal ») alzando la palla al di sopra della loro testa con il metodo illustrato dalle figure « C » e « D ».

Questo tipo di colpo « pallonetto » è anche molto utile nel tirare i calci d'angolo (« corner »), quando si trovano parecchi calciatori davanti alla rete. L'abilità nell'alzare la palla darà la probabilità che qualcuno dei calciatori la colpisca « di testa » e con un po' di fortuna ne potrà risultare una rete o un'autorete.

★ COLPI A PUNTA DI DITO LIBERI

Nei casi di rimesse laterali, calci d'angolo (« corner »), falli ecc., colpi liberi a punta di dito sono usati per disporre le vostre miniature in posizione, in modo da marcare un avversario piazzato pericolosamente per voi, oppure per mandare all'attacco uno dei vostri calciatori per un'azione offensiva. La cosa importante non è correre, **ma dosare bene i colpi** per coordinare con precisione la vostra azione di gioco facendo del vostro meglio per piazzare le miniature-calciatori nelle giuste posizioni tattiche.

★ SPORTIVITA'

In tutti gli sport la prima cosa è l'« **ONORE** » sportivo!

Per esempio in occasione di calci di rinvio, il giocatore che batte la palla dovrà attendere che l'avversario abbia piazzato in posizione i suoi calciatori; così anche al calcio di inizio a centrocampo oppure dopo la segnatura di una rete, prima del calcio a centrocampo di ripresa del gioco, chi batte la palla concederà il tempo necessario all'avversario per sistemare le sue miniature nelle posizioni di formazione. Quando è presente l'arbitro sarà quest'ultimo che regolerà la ripresa del gioco con il fischietto.

Nei colpi a punta di dito liberi sarà sempre la difesa l'ultima a sistemare i suoi calciatori in posizione difensiva dopo le mosse d'attacco avversarie. I giocatori devono accordarsi preventivamente su come procedere in caso di qualsiasi dubbio.

Quando è presente un « arbitro » le decisioni di quest'ultimo sono inappellabili e definitive e devono essere accettate in ogni caso.

★ TATTICHE VINCENTI

Come nel moderno calcio vero, la tattica « calcia, corri, forza e avanti » è fuori epoca e non dà buoni risultati.

D'istinto giocherete una partita di stretti passaggi oppure vi baserete su lunghi dosati e precisi palloni a calciatori debitamente piazzati con intelligenza tattica.

Gioco di difesa o d'attacco?

Sviluppate quello dei due giochi che più vi è congeniale, ma ricordate che è la sistemazione oculata dei vostri uomini in miniatura che vi porterà ai maggiori successi.

Quando iniziate un'azione d'attacco dovete usare ogni colpo a punta di dito che vi spetta per mandare un uomo in avanti verso o dentro l'area avversaria.

In difesa uno dei Vostri uomini deve sempre marcare l'attaccante più pericoloso della squadra avversaria.

Questo è un gioco di abilità — osate sempre ma non rischiate mai. In certe occasioni può capitare che trovandovi in possesso della palla tutta per voi in qualche zona del campo, con gli avversari assai distanti, possa essere utile sbagliare volontariamente **NON** colpendo la palla, in modo da poter poi tirare direttamente in porta al vostro prossimo turno di gioco.

Ricordate che ogni calcio alla palla è importante. Assicuratevi quindi che ne sia fatto sempre buon uso, altrimenti vi potreste trovare alla fine dalla parte del perdente.

★ LA VOSTRA SQUADRA DEL CUORE - IL VOSTRO CLUB PREFERITO

I vostri calciatori potranno essere numerati con l'aiuto di speciali etichettine adesive, proprio come quelli della squadra del vostro cuore. La partita sarà per voi maggiormente interessante e farete scendere in campo i giocatori con i colori del vostro club preferito e con gli esatti numeri della squadra vera, in modo che potrete prendere nota delle reti dei cannonieri e tenere la relativa classifica annotando sul vostro registro anche altri dati sull'incontro.

Potrete per esempio ripetere la finale della **Coppa del Mondo 1970** in Messico **Brasile-Italia (4 a 1)** e la famosa avvincente semifinale **Italia-Germania Ovest (4 a 3)**.

Vi diamo le formazioni delle squadre per mettere in pratica in miniatura gli schemi e le tattiche di gioco adottati in tali partite e per ripeterne le precise azioni.

Finale della IX Coppa Rimet - Città di Messico 21.6.1970 - Stadio Azteca -

Brasile: Felix; Carlos Alberto (cap.), Everaldo; Brito, Piazza, Clodoaldo; Jairzinho, Gerson, Tostao, Pelé, Rivelino.

Italia: Albertosi; Burgnich, Facchetti (cap.); Bertini (Juliano dal 74'), Rosato, Cera; Domenghini, Mazzola, Boninsegna (Rivera dall'84), De Sisti, Riva.

Commissario Tecnico: Ferruccio Valcareggi.

Arbitro: Glöckner (D.D.R.).

Marcatori: Pelé 18', Boninsegna 37', Gerson 66', Jairzinho 71', Carlos Alberto 86'.

Semifinale Italia-Germania Ovest 17.6.1970 - Stadio Azteca -

Germania Ovest (B.R.D.): Maier; Vogts, Patake (Held dal 65'); Schnellinger, Schultz, Beckembauer; Grabowski, Overath, Seeler (cap.), Müller, Löhr (Libuda dal 51').

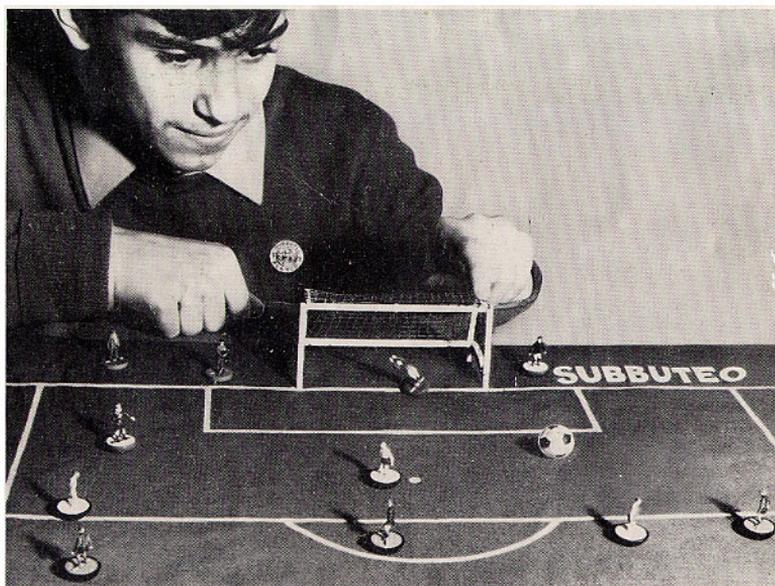
Italia: Albertosi; Burgnich, Facchetti (cap.); Bertini, Rosato (Poletti dal 1' del primo tempo suppl.), Cera; Domenghini, Mazzola (Rivera dal 46'), Boninsegna, De Sisti, Riva.

Arbitro: Yamasaki (Messico).

Marcatori: Boninsegna 8', Schnellinger 90' - 1° tempo suppl.: Müller 4', Burgnich 8', Riva 14'. - 2° tempo suppl.: Müller 5', Rivera 6'.

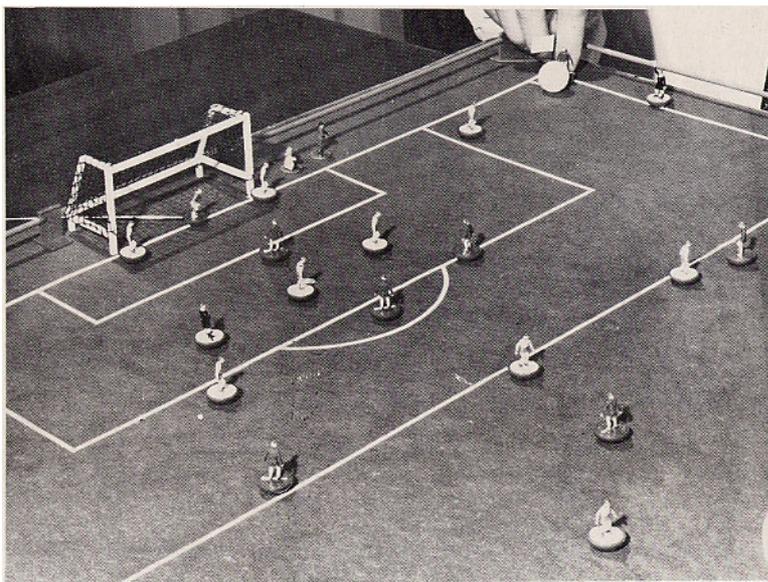
Canniere del Torneo: Müller (Germania Ovest) 9 reti.

★ PORTIERE IN AZIONE



Nei difficili momenti difensivi, quando le punte avversarie premono contro il vostro portiere, otterrete i migliori risultati tenendo ferma la porta con una mano per prevenirne gli inopportuni spostamenti, mentre con l'altra mano controllerete il portiere per mezzo dell'apposita asticciola per prepararlo in posizione, pronto alle prodigiose parate sui tiri dei cannonieri avversari.

★ CALCIO D'ANGOLO (« Corner »)



Il calciatore in miniatura è posto dietro la palla pronto per il tiro, e subito le due squadre, con tre colpi a punta di dito liberi per ciascuna (i primi tre spettano alla squadra attaccante) metteranno in posizione tattica i calciatori davanti alla bocca della porta come nelle vere partite.

Regole di gioco SUBBUTEO

Le regole che seguono sono valide per gli incontri internazionali e suggeriamo a tutti i giocatori esperti di adottarle per essere pronti a prendere parte ad interessanti competizioni con affermati giocatori **SUBBUTEO** inglesi, belgi, olandesi, tedeschi ecc., tenendo presente che si avvicina la Coppa del Mondo 1974 e che in tale occasione potrebbe aver luogo in Germania Ovest anche il Campionato Mondiale **SUBBUTEO**, con probabilità per i partecipanti di assistere alla finale della Coppa del Mondo 1974.

È ovvio però che in occasione di gare o competizioni locali o nazionali le regole di gioco potranno anche venire modificate secondo accordi preventivi tra i partecipanti.

IL CAMPO DI GIOCO:

Il campo di gioco ideale è quello fornito dalla **SUBBUTEO**, consistente in un pannello color verde con il preciso tracciato di un campo di calcio in piccola scala. Si suggerisce di applicare il suddetto pannello su di una tavola di legno spesso e liscio. Se decideste di acquistare una tavola apposita, il materiale più adatto è il « panforte a listelli ».

LA PALLA:

La palla deve essere il tipo standard **SUBBUTEO** color marrone, bianco o arancio.

LE PORTE (« goals »):

Il tipo ufficiale standard **SUBBUTEO** rif. « N » oppure « C 122 » con le relative reti.

CALCIATORI IN MINIATURA:

Tipo standard **SUBBUTEO**, maglie di differenti colori per ciascuna squadra, dipinti a mano.

FORMAZIONE:

Si può far scendere in campo la propria squadra in una qualsiasi delle normali formazioni, ma l'arbitro, non concedendo la sua approvazione tecnica in caso di giocatori piazzati in posizione eterogenea, potrà ordinare gli opportuni spostamenti.

PIAZZAMENTO DEI CALCIATORI:

La posizione tattica dei calciatori è condizionata dalla regola che essi devono trovarsi ad almeno due cm. e mezzo uno dall'altro. Per la marcatura devono essere a non meno di un cm. e mezzo.

L'AREA DI TIRO SUBBUTEO:

L'area di tiro **SUBBUTEO** è il terreno di gioco fra la linea di porta e la linea parallela a 28 cm. dalla stessa.

Si considera « buona » la palla sulla linea di tiro quando più della metà di essa oltrepassa detta linea.

Un calciatore che è costretto ad uscire dal campo di gioco deve essere sostituito sulla linea nel punto in cui ha lasciato il campo. Il calciatore subentrato può giocare non appena la sua squadra ha il possesso della palla.

REGOLA 1 - CALCIO D'INIZIO

- (a) Il centrattacco (N. 9) calcia in avanti la palla oltre la linea di centrocampo e poi non può più giocare la palla stessa finché non sarà stata toccata da un compagno di squadra.
- (b) Nessun calciatore può giocare la palla più di tre volte consecutive.
- (c) Una squadra può continuare a giocare la palla finché il suo calciatore non la sbaglia (non la colpisca) oppure nel caso venga intercettata da un avversario.

REGOLA 2 - PALLA FUORI GIOCO

Si raccomanda di osservare scrupolosamente quanto segue:

- (a) La rimessa laterale avviene regolarmente quando la palla esce dalle linee laterali del campo entro le aree di tiro **SUBBUTEO**; quando la fuoriuscita avviene nella zona di campo tra le due aree di tiro la rimessa in gioco viene effettuata da chi ha calciato fuori la palla anche se questa ha colpito un avversario prima di uscire. I calci d'angolo (« corner ») pure si verificano regolarmente quando la palla viene deviata entro l'area di tiro **SUBBUTEO**; se la deviazione avviene nella zona di campo tra le due aree di tiro invece del calcio d'angolo si avrà una rimessa in gioco dal fondo da parte dei difensori.

REGOLA 3 - SEGNATURA DELLE RETI (« GOAL »)

- (a) Un tiro in porta è valido se viene effettuato quando la palla si trova nell'area di tiro, il calciatore però può essere anche al di fuori di detta area.
- (b) Per segnare una rete (« goal ») la palla deve aver oltrepassato **INTERAMENTE** la linea di porta.
- (c) Il calciatore in miniatura **DEVE** essere colpito in maniera corretta, non deve essere colpito con le nocche della mano o strisciato.
- (d) La palla può essere calciata in corsa, come nel calcio vero.

Come già detto, la palla deve trovarsi entro l'area di tiro per poterla calciare validamente a rete. Un tiro da fuori area, che tocchi un difensore e che entri in rete, non è « goal », si avrà un semplice calcio di rinvio da fondo campo, in modo simile una palla calciata dal di fuori dell'area di tiro non procurerà un calcio d'angolo (« corner »), ma si avrà semplicemente un calcio di rinvio da fondo campo.

- (e) L'attaccante **NON** è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto.

REGOLA 4 - FUORI GIOCO (« OFFSIDE »)

- (a) Almeno un difensore, oltre al portiere, deve trovarsi nell'area di tiro per poter dichiarare il fuori gioco (« offside »).
- (b) Se la palla viene calciata oltre l'ultimo difensore, sia che l'attaccante riceva sia che non riceva il passaggio, **EGLI** è in fuori gioco.

- (c) Un calciatore in « fuori gioco » può essere **RIMESSO IN GIOCO** con un colpo a punta di dito in qualunque momento.
Il giocatore però deve prima richiedere il permesso all'arbitro o, in mancanza di questo, all'avversario.
- (d) Un calciatore al di fuori dell'area di tiro non può essere in « fuori gioco ».

REGOLA 5 - FALLO DI GIOCO

- (a) E' « fallo » quando un attaccante colpisce l'avversario **PRIMA** di toccare la palla — il portiere, essendo neutro, nel caso venga colpito non si verifica il fallo. La punizione è un calcio libero oppure un calcio di rigore che può essere tirato o meno a giudizio di chi ha subito l'infrazione oppure dell'arbitro (regola del vantaggio).
- (b) Una miniatura che colpisce un palo della porta con il proprio corpo e di rimbalzo colpisce un avversario non commette « fallo ».
- (c) Anche se un calciatore è al di fuori della linea laterale può subire fallo.
- (d) Quando la palla colpisce un calciatore « a terra » (sdraiato) è « fallo di mano » e ne risulterà un calcio di punizione libero (« free kick ») contro la squadra del giocatore a terra. Se il fallo si verifica entro l'area di rigore, la punizione sarà un « calcio di rigore ».
(N.B.: L'arbitro deve concedere al giocatore un tempo ragionevole per raddrizzare in piedi la sua miniatura).
- (e) Se la mano del giocatore ferma la palla che sta per entrare in rete è fallo di rigore. Quando la palla colpisce la mano del giocatore in qualsiasi altra circostanza, il possesso della stessa passa alla squadra avversaria. Se un giocatore prende in mano la palla quando essa è ancora in gioco, viene concesso un calcio libero di punizione contro la sua squadra. Se in area di rigore, un calcio di rigore.
- (f) Non esiste fallo se un calciatore « a terra » (sdraiato) viene colpito dal corpo di un calciatore avversario.

REGOLA 6 - PASSAGGI ALL'INDIETRO ecc.

- (a) La palla passata all'indietro nella propria rete da qualsiasi punto del campo è un autogoal.
- (b) Se il portiere effettua un rinvio, e ciò facendo provoca l'autorete (« autogoal »), il punto è regolare. Se invece la palla in movimento proveniente da qualsiasi parte del campo colpisce il portiere prima di entrare in rete, non è autogoal e si ha un semplice calcio di rinvio dal fondo.
- (c) Un difensore che con un passaggio all'indietro tocca il suo portiere con la palla, guadagna, DOPO, altri tre colpi a punta di dito liberi. Questa regola vale anche in caso di tiro o deviazione.

REGOLA 7 - DIFESA

- (a) Solo quattro calciatori possono essere collocati in area di tiro in difesa per il calcio d'inizio o in occasione di un calcio libero di punizione, a meno che questo ultimo non avvenga all'interno dell'area di tiro da parte della squadra attaccante. In tal caso CINQUE calciatori possono essere collocati in difesa nell'area di tiro.
- (b) Quando la palla è in possesso di una squadra questa può, se necessario, rinforzare la difesa portando a tre i calciatori nella propria area di tiro, purché la palla NON vi si trovi già. Questi spostamenti possono essere fatti prendendo con la mano le miniature.
Se quattro o più calciatori si trovano GIA' in area di tiro, un giocatore non può far entrare in area altri calciatori, ma può invece sempre prendendoli con la mano cambiare le posizioni in difesa di quattro calciatori già in area.
- (c) **NESSUN** calciatore può essere piazzato entro l'area di porta.
Nessun calciatore può esser messo in posizione se la palla si trova in una delle due aree di tiro.

REGOLA 8 - CALCI DI PUNIZIONE LIBERI ecc.

- (a) Quando un calcio di punizione libero o un calcio d'angolo stanno per essere battuti, oppure una rimessa laterale sta per essere effettuata, nessun calciatore si deve avvicinare a meno di 15 cm. dal punto di tiro, eccetto che quando il calcio

di punizione libero viene tirato dalla parte attaccante entro l'area di tiro della squadra avversaria in difesa.

- (b) Un calciatore può abbandonare la linea laterale e ritornare in gioco.
- (c) I calci di punizione della zona compresa fra le aree di tiro sono « indiretti » (a 2 calci). I calci di punizione ENTRO le aree di tiro sono « diretti » (tiro di prima) e non devono essere tirati se non dopo il fischio dell'arbitro.
- (d) In occasione di calci di rinvio da fondo campo e di calci liberi di punizione i giocatori possono riorganizzare i loro calciatori prendendoli con le mani e sistemandoli in posizioni tattiche opportune ad eccezione delle aree di tiro, e mettendo solo quattro calciatori nelle proprie aree di tiro in difesa.

REGOLA 9 - INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

Per quanto riguarda il possesso della palla i portieri sono neutrali.

- (a) L'ultimo calciatore che intercetta la palla ne ottiene il possesso per la sua squadra.
- (b) Quando due calciatori avversari toccano la palla contemporaneamente, l'ultimo giocatore che ha tirato la palla ne resta ancora in possesso, MA giocandola dovrà colpire un suo calciatore altrimenti il pallone non appena giocato passa in possesso della squadra avversaria.
- (c) Se un giocatore deve far giocare un suo calciatore impedito o disturbato da un compagno di squadra o da un avversario che si trovino più distanti dalla palla del calciatore che sta per giocare, può spostare un poco il calciatore che disturba la miniatura che deve effettuare il tiro. Quindi il calciatore spostato sarà rimesso nella primitiva posizione. Questi spostamenti si effettuano prendendo la miniatura con la mano. Se invece un calciatore qualsiasi di entrambe le squadre è in una posizione che ostruisce la traiettoria del tiro, NON può essere spostato.

REGOLA 10 - INFORTUNI AI CALCIATORI

- (a) Se un calciatore dovesse essere danneggiato o cadere a terra fuori dal campo durante il gioco, deve restar fuori per il tempo dell'eventuale riparazione. Se nel corso dell'incontro la stessa miniatura resta ancora infortunata o cade nuovamente fuori, dovrà lasciare il campo di gioco e sarà sostituita dal calciatore di riserva No. 13 se questi non è ancora stato utilizzato. Se si tratta del portiere sarà sostituito da quello di riserva No. 12.

REGOLA 11 - PORTIERI E CALCI DI RIGORE

- (a) Quando si tira un calcio di rigore per un fallo relativo il portiere deve stare fermo sulla linea di porta.
- (b) Il portiere può essere tolto dall'asticciuola e può giocare DUE VOLTE la palla nella propria area di rigore e UNA VOLTA fuori di detta area. Nel caso dovesse fallire la palla dovrà restare fermo in posizione nel punto dove ha sbagliato fino a che la sua squadra non avrà guadagnato il possesso della palla stessa.
- (c) Il portiere non deve essere spinto con l'asticciuola fuori della sua area di porta.
- (d) Il portiere deve rimanere in posizione verticale e fermo finché la palla non sarà stata giocata, e non deve essere neppure spostato avanti e indietro o lateralmente in attesa del tiro.
- (e) Il portiere deve essere sempre pronto. Non deve ostacolare un calciatore che sta effettuando un tiro. Se un tiro colpisce la mano di un giocatore che sta manovrando il suo portiere, si ha un calcio di rigore contro il difensore.
- (f) I portieri sono neutrali per il possesso della palla. Un portiere che para un tiro e lo respinge in campo non ottiene il possesso della palla per la sua squadra a meno che con la stessa non abbia toccato uno dei suoi compagni di squadra.
- (g) I portieri non devono toccare la palla fuori della loro area di porta per nessuna ragione mentre vengono manovrati con l'asticciuola. Questa regola deve essere strettamente osservata.

I portieri possono uscire per respingere la palla (se in possesso della loro squadra) in base alla regola 11 B.

REGOLA 12 - RIMESSE DA FONDO CAMPO ecc.

- (a) Quando la palla viene calciata col calcio di rinvio da fondo campo nell'area opposta,

passa in ogni caso in possesso degli avversari, anche se tocca un compagno di squadra di chi ha effettuato il rinvio.

- (b) Una palla proveniente da un calcio libero di punizione effettuato in una delle due aree di tiro, non deve andare direttamente nell'area opposta senza aver toccato. PRIMA di entrare nell'area stessa, uno dei calciatori attaccanti, altrimenti passa in possesso degli avversari.

REGOLA 13 - DECISIONE SUL FUORI GIOCO

- (a) Quando un goal viene segnato da un calciatore in fuori gioco e il goal viene fischiate (riconosciuto) dall'arbitro prima che egli si sia accorto che la miniatura era in fuori gioco, il goal è valido.

REGOLA 14 - CALCIO DI RIGORE

- (a) Quando viene concesso un calcio di rigore il giocatore che deve batterlo dovrà tenere la mano fuori dal campo finché l'arbitro non dirà:
« Pronti? - Tiro! ». Il calcio di rigore può quindi essere battuto.
- (b) Dopo che il calciatore sarà stato sospinto con il dito contro la palla per il calcio di rigore, e purché la difesa non sia intervenuta in modo da causare l'eventuale ripetizione del tiro, il rigore deve considerarsi « battuto » anche se la palla non viene colpita (viene sbagliata).

REGOLA 15 - GIOCO DI POSIZIONE

- (a) Quando viene concesso un calcio d'angolo la parte attaccante può piazzare i propri calciatori spostando TRE miniature in posizioni tattiche con colpi a punta di dito. La difesa avversaria può con TRE colpi a punta di dito spostare in posizione tre difensori per marcare gli avversari.
- (b) Prima di effettuare una rimessa in gioco laterale, UN solo colpo a punta di dito è permesso a ciascun giocatore avversario per piazzare in posizione un proprio calciatore.
- (c) Quando la palla è stata giocata una volta dagli attaccanti, nell'area di tiro, la squadra in difesa ha diritto a TRE colpi di piazzamento a punta di dito (non consecutivi) per « marcare » o « bloccare » gli avversari. Questi tre colpi difensivi potranno essere « calciati » uno per volta dopo ciascun « calcio » in attacco degli avversari. Se un difensore tocca la palla o compie « fallo » su un avversario durante queste azioni difensive, la parte attaccante PUO' richiedere la rimessa in posizione della palla e del calciatore colpevole oppure CONTINUARE A GIOCARE, secondo convenienza tattica. In questo caso la difesa perde i suoi rimanenti colpi a punta di dito e può riguadagnarli solamente SE:
- 1) L'attaccante passa indietro la palla.
 - 2) L'attacco perde il possesso della palla.
 - 3) Il suo portiere tocca la palla.
- (d) Se gli attaccanti « passano indietro » la palla durante l'attacco la difesa immediatamente riguadagna i TRE colpi difensivi a punta di dito. Se durante un attacco il portiere tocca la palla, essa rimane in possesso della squadra attaccante, ma la difesa riguadagna i suoi tre colpi a punta di dito difensivi.

LE GRANDI SQUADRE E I PIU' FAMOSI DIVI MONDIALI
DEL CALCIO GIOCANO E RACCOMANDANO

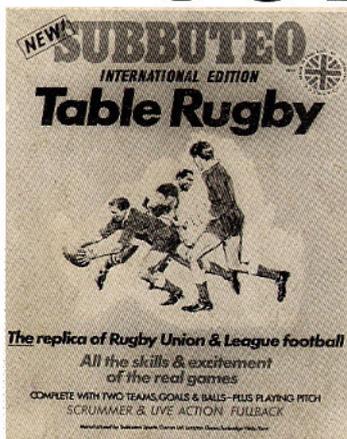
SUBBUTEO®

Ideato e fabbricato da:

SUBBUTEO SPORTS GAMES LTD.
Langton Green - Tunbridge Wells - Kent (Inghilterra)

Distribuzione per l'Italia: Ditta ALFREDO PARODI di Edilio Parodi
Piazza San Marcellino, 6 - 16124 GENOVA - Telefono 29.86.39

SUBBUTEO®



Scatola **RUGBY INTERNATIONAL**

RUGBY

Gli appassionati del **RUGBY** (così chiamato perchè giocato la prima volta nel College della città inglese di Rugby) e tutti coloro che desiderano conoscere meglio questo interessante, movimentato e vigoroso sport di combattimento possono ora, con il **RUGBY** in miniatura **SUBBUTEO** provare le stesse emozioni e lo stesso interesse delle partite di palla ovale.

Questo gioco da tavolo offre infatti tutte le caratteristiche del vero **RUGBY** e permette di goderne i momenti più eccitanti. Mète, trasformazioni, mischie, « drop » (calci di rimbalzo): tutto con una sorprendente aderenza alla realtà.

Ovviamente il **RUGBY** in miniatura **SUBBUTEO** presenta dei limiti; ma nonostante ciò offre delle particolarità e delle possibilità tali da interessare e divertire gli appassionati della palla ovale di ogni età.

NON E' MECCANICO! Basato sul « colpo a punta di dito » caratteristico del calcio da tavolo **SUBBUTEO** con il quale ha in comune la realizzazione di un vero e proprio gioco di abilità sia nel controllo personale della palla, sia nell'applicazione delle tattiche del **RUGBY** autentico.

Manualino in lingua inglese e inserto in lingua italiana delle Regole con cenni illustrativi sul vero gioco e « vocabolario » dei « termini » più comuni del **RUGBY**.



Scatola **CRICKET TEST MATCH**

CRICKET

E' il gioco nazionale inglese, molto diffuso nei paesi anglosassoni. Prendono parte 22 giocatori vestiti di bianco. Sport e « fair play »: il gioco dei « gentlemen ».

Manualino in lingua inglese e inserto in lingua italiana delle Regole con cenni illustrativi sul vero gioco.



RICHIEDETE IL CATALOGO-LISTINO PREZZI SUBBUTEO COMPRENDEnte RUGBY, CRICKET E CALCIO. PER IL CALCIO SONO ELENCA TI TUTTI GLI ACCESSORI ED E' COMPRESO IL PROSPETTO DELLE SQUADRE ITALIANE NAZIONALI E INTERNAZIONALI DISPONIBILI NEGLI ESATTI COLORI DI FORMAZIONE DIPINTI A MANO.