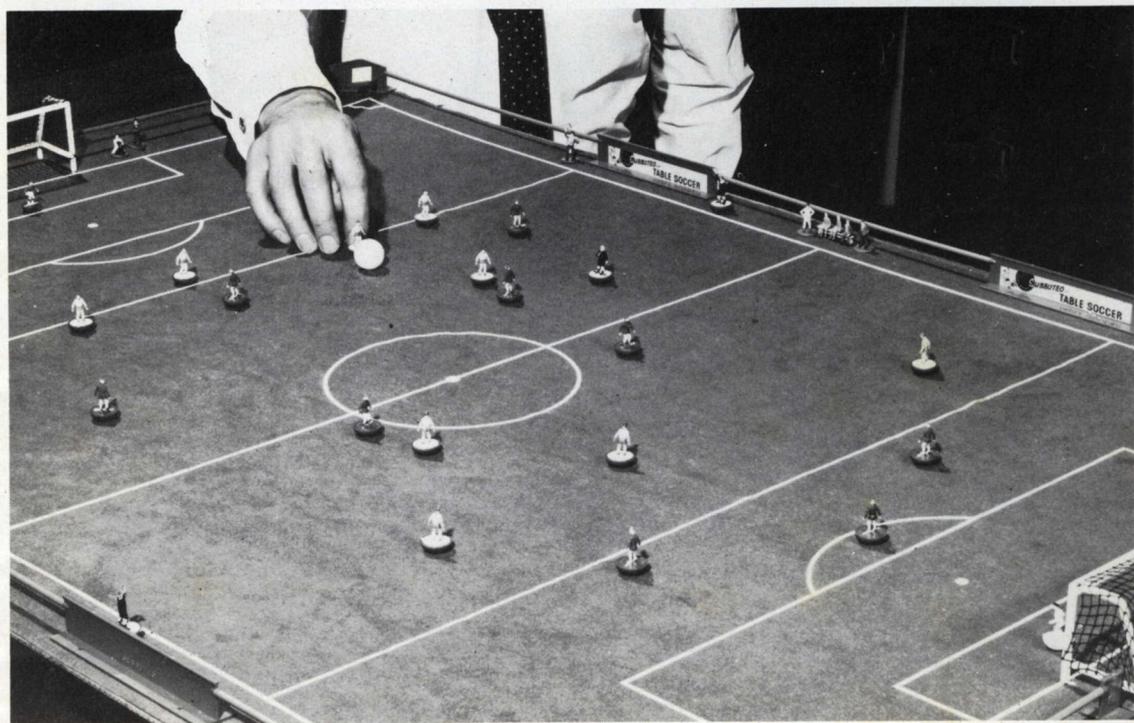




# ISTRUZIONI DI GIOCO E REGOLE PER PRINCIPIANTI

★ COPYRIGHT ★ tutti i diritti riservati ★



Il calcio da tavolo con tutte le norme e tattiche di gioco come nel vero calcio.

Ideato e fabbricato da:

## **SUBBUTEO SPORTS GAMES LTD.**

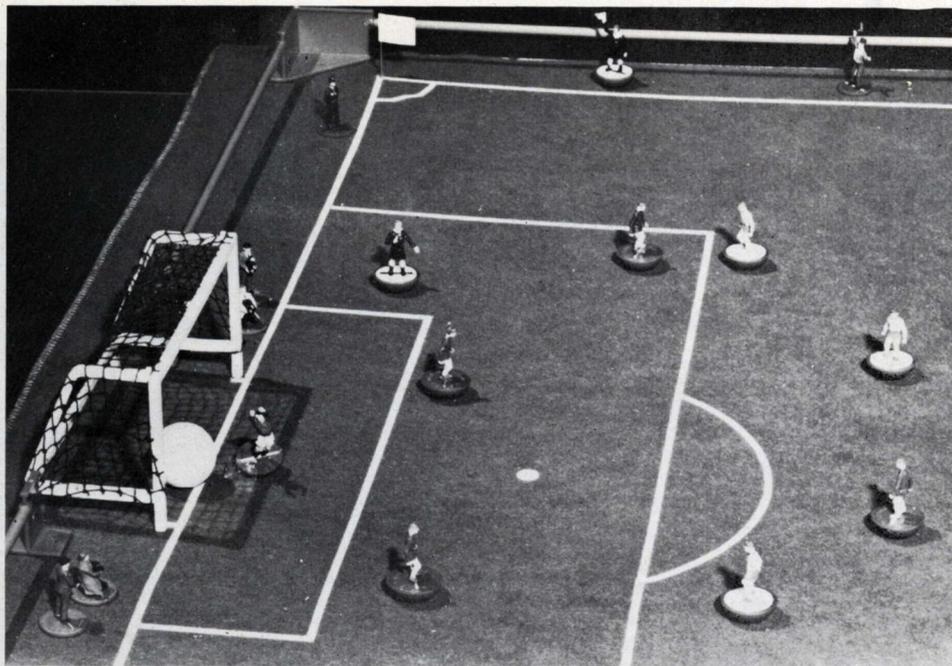
**Langton Green - Tunbridge Wells - Kent - INGHILTERRA**

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

## INTRODUZIONE

Giocare al calcio in miniatura con **SUBBUTEO** sarà subito divertente e in poco tempo diverrà "hobby". Godrete ore di puro divertimento e con un pò di pratica e opportuni allenamenti vi sarà possibile ottenere la padronanza della palla e riprodurre le varie tattiche di gioco con le emozioni, sorprese e soddisfazioni del calcio vero. Il successo nelle partite dipenderà principalmente dalla abilità personale nel controllare e dirigere la palla per mezzo di colpi dati dai giocatori con l'indice o il medio della mano. I calciatori giocano la palla colpendo la stessa con la loro base. Si raccomanda quindi di leggere attentamente le istruzioni « **COME FAR GIOCARE I CALCIATORI IN MINIATURA SUBBUTEO** ».

**CHE MAGNIFICO GOAL! Il momento più eccitante di una partita**



## IL CAMPO DI GIOCO

Può venire improvvisato con una tavola ricoperta da un telo spesso e liscio sul quale verrà disegnato con un pezzo di gesso il tracciato di gioco nelle dimensioni qui sotto indicate. Ovviamente il campo di gioco ideale è rappresentato da quello fornito dalla **SUBBUTEO** costituito di un panno color verde con il preciso tracciato di un campo di calcio in piccola scala.

### Dimensioni:

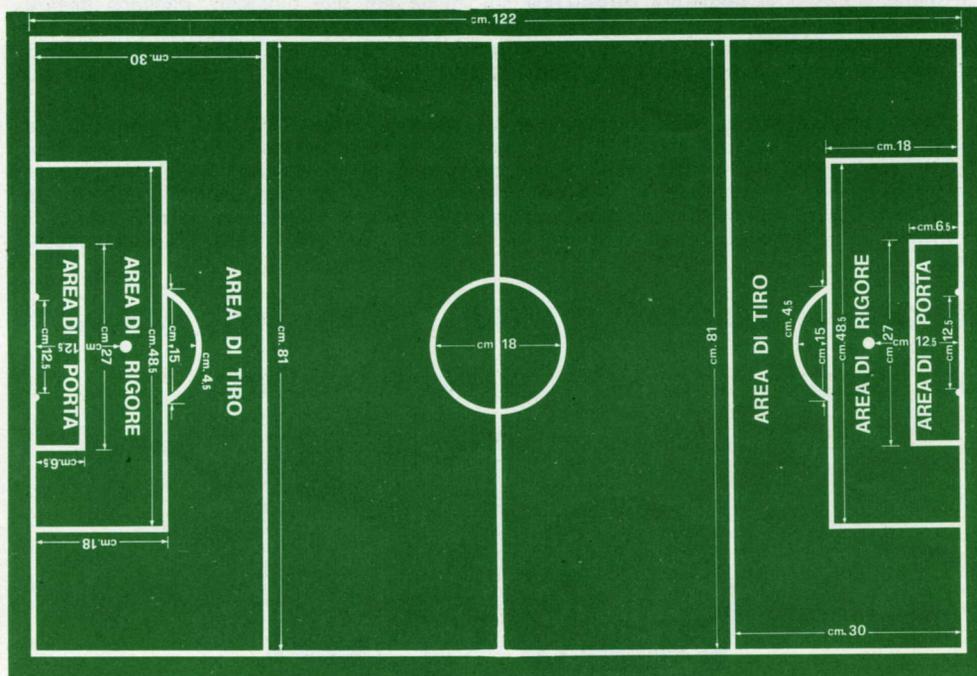
Area di gioco: si estende per cm. 122 circa in lunghezza e per cm. 81 circa in larghezza.

Area di porta: si estende per cm. 6,50 circa da ciascun palo della porta e per cm. 6,50 circa dalla linea della porta verso il centro-campo.

Area di rigore: si estende per cm. 18 circa da ciascun palo e cm. 18 circa dalla linea di fondo in avanti. Il dischetto del rigore è al centro dell'area e dista cm. 12,50 circa dalla linea di porta.

La linea di centro-campo è equidistante dalla linea di fondo.

La linea delimitante la « Zona di Tiro **SUBBUTEO** », parallela alla linea di fondo, dista dalla stessa cm. 30 circa.



### Schieramento dei calciatori in campo:

Ponete l'asta del portiere al di sotto della porta (goal) per manovrare il portiere stesso da dietro la rete. Sistemate i vostri calciatori sull'area di gioco per il calcio d'inizio in una qualsiasi delle formazioni regolamentari. I calciatori della vostra squadra e di quella avversaria dovranno essere distinti per mezzo degli appositi numeri (etichette adesive N. C129 degli accessori) esattamente come le squadre del calcio vero.

### Come far giocare i calciatori in miniatura:

Solo i calciatori in miniatura **SUBBUTEO** sono progettati e costruiti con caratteristico bilanciamento che permette loro le deviazioni e gli scarti improvvisi, gli ondeggiamenti e il gioco tipico d'effetto impresso dal giocatore esperto. I calciatori in miniatura molte volte si rialzano automaticamente da terra in occasione delle loro cadute nell'impegno del gioco.

### Movimento:

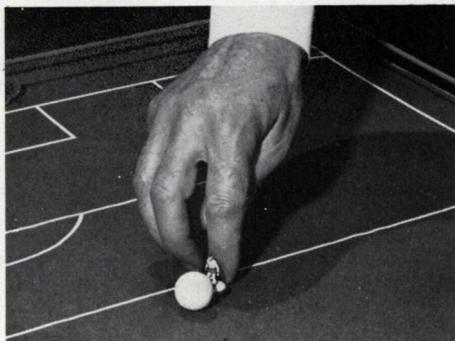
I calciatori devono essere colpiti in modo da "calciare" la palla come spiegato qui di seguito:

- (1) Ponete l'indice oppure il medio della vostra mano (quello che dei due che vi è più congeniale) immediatamente dietro il calciatore, con la punta dell'unghia a contatto con l'area di gioco che servirà come punto d'appoggio elastico per dare un leggero colpo al calciatore dirigendolo contro la palla come illustrato nella fig. A. La posizione del dito, a spinta avvenuta, è mostrata dalla fig. B.
- (2) Non usate il pollice come "molla"! Il pollice non deve essere mai utilizzato. Con l'esercizio riuscirete presto a "calciare" la palla correttamente e a controllarne la direzione voluta.

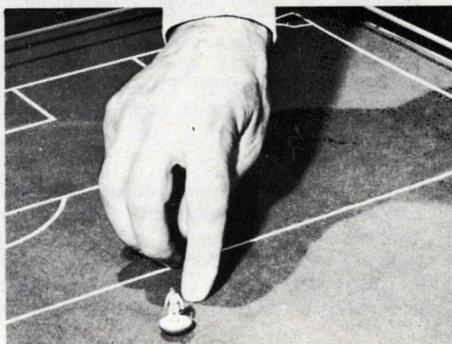
## Portiere - "Goalkeeper":

Mentre con una mano azionate il portiere per mezzo della sua asticciucola, con l'indice dell'altra mano potrete, quando lo riterrete necessario, tener la porta ferma in posizione. Dopo opportuno allenamento il vostro portiere sarà in grado di parare i più insidiosi tiri dei "cannonieri" vostri avversari.

**A**



**B**



## CALCIO D'INIZIO E VIA AL GIOCO

Come nelle vere partite di calcio si sceglie il campo gettando una moneta e alla squadra perdente spetta il calcio d'inizio. Il centrattacco viene spinto con un leggero colpo a punta di dito contro la palla posta a centrocampo, e comincerà così la partita. Se la palla non colpisce alcun avversario la squadra che ha iniziato il gioco sarà ancora in possesso della stessa, un altro calciatore della medesima squadra, generalmente più vicino alla palla, deve essere colpito, mirando alla palla, con un leggero colpo sempre con la punta del dito nel modo come già spiegato. Fin quando il giocatore continuerà a colpire la palla con uno o l'altro dei suoi calciatori in miniatura e la palla non toccherà uno dei calciatori avversari, resterà in gioco.

Non appena il giocatore in azione sbaglia la palla con un suo calciatore (non la colpisce) oppure con la palla stessa tocca un calciatore avversario è allora il turno del giocatore della squadra opposta, che entrerà in possesso della palla. La figurina-calciatore che tocca la palla per ultima rappresenta la squadra che è in gioco, a meno che il calciatore in miniatura non abbia calciato la palla fuori campo. In questo caso riprende il gioco la squadra avversaria tirando "il calcio di rinvio" (se la palla era terminata a fondo campo) oppure provvedendo alla "rimessa in gioco laterale" se la palla era uscita lateralmente.

**N. B.** I portieri sono neutrali e non alterano il possesso della palla quando vengono colpiti.

## REGOLE DEL GIOCO

Le regole del gioco sono quelle stesse riconosciute dalla Lego Calcio con l'aggiunta delle seguenti particolari che si applicano al calcio in miniatura **SUBBUTEO**.

### Colpo a punta di dito:

I calciatori in miniatura devono essere colpiti correttamente come già descritto e illustrato; non devono essere sospinti nè trascinati, nè colpiti fortemente con l'intera mano o con più dita o ripetutamente: queste infrazioni danno origine ad un calcio di punizione a favore dell'avversario. Nessun calciatore può calciare la palla più di **tre** volte di seguito dopo di che interverrà un altro compagno di squadra che giocherà a sua volta la palla fino a che ne avrà diritto.



### Segnatura delle reti - (Goal):

Affinchè una rete sia valida occorre tirare in "goal" solo quando la palla si trova in "area di tiro" (vedere il paragrafo "Campo di Gioco") delimitata a circa 30 cm. dalla porta, il calciatore però può essere anche al di fuori di detta "area di tiro". Per stabilire se la palla "è buona" o meno, tenere presente che la stessa deve essere più entro la linea che fuori.

### Rimessa da fondo campo - Calcio di rinvio:

Viene effettuata dall'uno o dall'altro dei due terzini o da un altro giocatore oppure anche dal portiere speciale di riserva senza asta (vedere il listino degli accessori **SUBBUTEO** N. C106). Come nel vero calcio la rimessa verrà calciata dal lato della porta dove è uscita la palla a fondo campo.

### Rimessa laterale:

La rimessa in gioco dalla linea laterale viene effettuata "calciando" la palla come prescritto, ma il calciatore non deve oltrepassare detta linea laterale altrimenti viene concesso agli avversari un fallo e perciò saranno questi ultimi ad effettuare la rimessa in gioco. Come nel vero calcio qualsiasi calciatore può effettuare la rimessa in gioco laterale: il calciatore prescelto può essere preso con la mano e messo in posizione nel punto dove è uscita la palla.

### Fallo:

Quando un calciatore colpisce un avversario **SENZA** aver toccato prima la palla viene concesso un calcio libero di punizione ("free kick"). Nel caso la suddetta scorrettezza avvenga nell'area di rigore viene concesso il calcio di rigore ("penalty") contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

### Calcio di rigore - "Penalty":

Durante il calcio di rigore il portiere deve rimanere sulla sua linea di porta. I calciatori di entrambe le squadre che si trovano all'interno dell'area di rigore al momento dell'infrazione devono essere spostati fuori della stessa, e piazzati in linea o posteriormente al calciatore incaricato del tiro di rigore. Lo spostamento dei calciatori può essere fatto prendendo gli stessi con le mani.

### Incidenti di gioco:

Un calciatore viene considerato "infortunato" quando subisce durante il gioco qualsiasi danno tale da renderlo inadatto al proseguimento del gioco stesso. Se la miniatura può essere riparata, il calciatore potrà riprendere il gioco, ma se durante la partita lo stesso calciatore subirà un altro infortunio la miniatura dovrà essere definitivamente ritirata dalla partita in corso. Come nel vero calcio un portiere di riserva (N. 12) e un secondo calciatore di riserva (N. 13) possono trovarsi ai bordi del campo per la sostituzione di atleti infortunati o per le sostituzioni tattiche a criterio dell'allenatore della squadra.

### Posizione dei calciatori:

I calciatori possono essere messi in posizione, prendendoli con le mani, per effettuare le rimesse laterali, per dare il calcio di rinvio da fondo campo e per tirare i calci di punizione. Gli spostamenti dei calciatori sono condizionati dalle seguenti **eccezioni**:

- Non più di 3 calciatori possono essere collocati nell'area di rigore per la difesa.
- Non possono essere piazzati calciatori nell'"area di tiro" avversaria.
- Quando viene battuto un calcio d'angolo ("corner") entrambi i giocatori avversari possono piazzare in posizione tre calciatori ciascuno, per l'attacco e la marcatura. Muoverà per prima la squadra in attacco. Per le rimesse laterali, i calci di rinvio e i calci di punizione liberi ("free kick") i giocatori possono piazzare in posizione un calciatore per parte. Tutti i suddetti spostamenti in occasione di calci d'angolo, rimesse laterali, calci di rinvio e calci di punizione liberi devono essere fatti a punta di dito come di regola, un colpo per giocatore.