



Subbuteo®



- Istruzioni di gioco e regole per principianti
- Gioco di effetto
- Regole internazionali per esperti
- Piccola appendice: consigli utili e casistica arbitrale



Subbuteo® - Calcio in miniatura "a punta di dito.."



LETTERA PERSONALE
DA NORMAN BANNISTER
Dirigente **F.I.S.A.**
(Federation of International Subbuteo Associations)

SUBBUTEO

Con molto piacere Le dò il benvenuto nella nostra sempre crescente comunità di « fan » del Calcio in miniatura a punta di dito **SUBBUTEO**. Applicando il gioco e le regole di questo manuale da quelle per **PRINCIPIANTI** fino ad arrivare a quelle **INTERNAZIONALI per ESPERTI**, Lei migliorerà sempre più la Sua abilità e specializzazione **SUBBUTEO**, traendo via via la maggiore soddisfazione e il più grande piacere dal Suo hobby-sport preferito. **SUBBUTEO** sta veramente diventando un'associazione mondiale di giocatori di prima classe. Sono certo che Lei apprezzerà quanto le maggiori soddisfazioni 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 questo manuale desidero raccomandarLe che, prima di addentrarsi nelle regole **INTERNAZIONALI per ESPERTI**, occorre avere una certa pratica al gioco **SUBBUTEO** seguendo da principio con impegno e attenzione le Istruzioni e le Regole per **PRINCIPIANTI** e successivamente quelle del **GIOCO D'EFFETTO SUBBUTEO**, dopo questo tirocinio applicandosi allo studio delle **REGOLE INTERNAZIONALI per ESPERTI** Le saranno perfettamente familiari i principi base e le possibilità del nostro gioco e, in relazione alla Sua abilità personale ormai acquisita, Lei sarà quindi desideroso di classificarsi fra i giocatori di « prima classe ».

Lo scopo principale di questo manuale è di illustrare e approfondire gradatamente la tecnica di gioco **SUBBUTEO** fino a darLe le più particolari e più sofisticate istruzioni riguardanti il gioco, le tattiche e le regole internazionali di questo appassionante e, per noi entusiasti, prediletto « hobby -sport ». Con la 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 -sport ».

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,

NORMAN BANNISTER

INTRODUZIONE

Giocare al calcio in miniatura **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 di leggere attentamente le istruzioni contenute in questo manuale.

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 qualità adeguata 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** ed è fornito anche separatamente negli accessori sotto la voce di catalogo 61-109.

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 alla pagina seguente), si possono ridurre proporzionalmente le dimensioni del tracciato di gioco adattandole al tavolo da voi posseduto. Da notare che le partite dovrebbero essere giocate 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. Vi consigliamo di montare il vostro panno **SUBBUTEO** stabilmente su di un tavolo che si può acquistare in una qualunque falegnameria e raccomandiamo i tavoli di «panforte a listelli» perché non necessitano di alcun telaio al di sotto essendo assolutamente rigidi. Acquistando un tavolo vi consigliamo le seguenti misure: spessore cm. 1,5, lunghezza cm. 160, larghezza cm. 110 in modo che stendendovi sopra il panno **SUBBUTEO** rimanga lo spazio per il montaggio della transenna giro-campo 61-108 oppure della recinzione 61-170, e per eventuali altri accessori **SUBBUTEO**.

Il panno si fissa al tavolo di legno lungo il suo perimetro con puntine da disegno oppure chiodini adatti, coprendoli poi con nastro adesivo telato, per esempio di color verde, di circa cm. 4 di larghezza.

Non disponendo di un tavolo sul quale applicare il vostro panno verde campo di gioco, potrete distendere lo stesso su di un tappeto o moquette, lisciandolo per bene con le palme delle mani in modo da farlo aderire perfettamente ed evitare arricciamenti dannosi allo svolgimento regolare del gioco.

Per eliminare eventuali pieghe dal panno **SUBBUTEO** disteso su di un tavolo o su di un tappeto o su moquette, si può passare sopra al panno stesso **dal rovescio** un ferro da stiro freddo. **Non** passare il ferro sulla superficie di gioco.

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 da un panno color verde con il preciso tracciato di un campo di calcio in piccola scala.

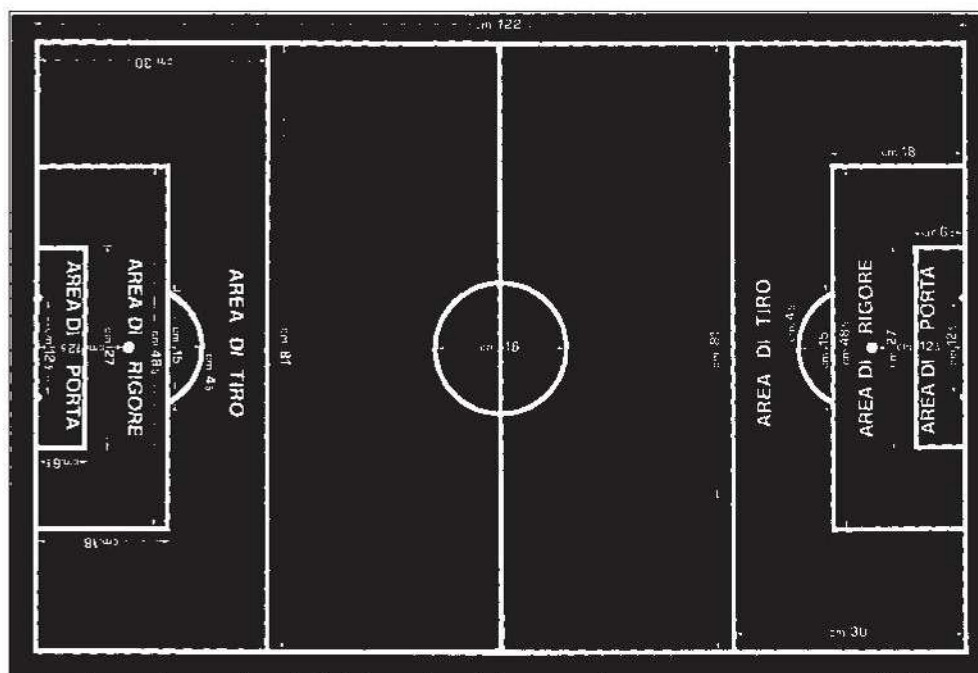
Dimensioni:

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 dalle linee di fondo.

La linea delimitante la « zona di tiro SUBBUTEO » di ciascuna area, parallela alla linea di fondo, dista dalla stessa cm. 30 circa.



* 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 alla perfezione. 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.

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 tipico gioco 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.

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 potranno essere distinti per mezzo degli appositi numeri (etichette adesive 61-206 degli accessori) esattamente come le squadre di calcio.

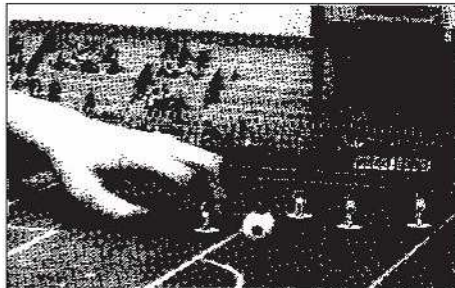


Fig. 1

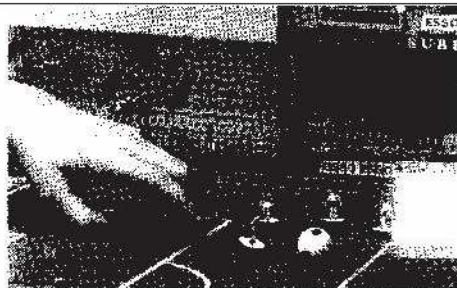


Fig. 2

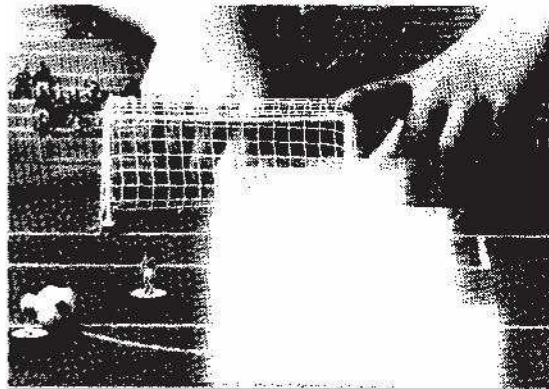
Movimento:

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 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. 1. La posizione del dito, a spinta avvenuta, è mostrata nella fig. 2.
- (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 asticciola, con l'indice dell'altra mano potrete, quando lo riterrete necessario, tener la porta ferma in posizione, come da illustrazione. Dopo opportuno allenamento il vostro portiere sarà in grado di parare i più insidiosi tiri dei « cannonieri » vostri avversari.



CALCIO D'ANGOLO - « CORNER »

Per sfruttare un calcio d'angolo nella maniera migliore occorre la massima abilità: infatti bisogna calciare la palla verso la miniatura meglio piazzata sotto porta per un eventuale tiro al volo. L'abilità di battuta si acquista provando e riprovando a battere un « corner » talvolta anche con tiri ad effetto.

SUBBUTEO mette a disposizione per calciare il «corner» anche uno speciale accessorio «calciatore articolato» (61-131) che riproduce la figura di un giocatore che mediante la speciale articolazione permette di battere i calci d'angolo a vostro piacimento.

RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale viene effettuata rimettendo in gioco la palla dal punto dove è uscita dal campo. Viene eseguita prendendo una qualunque miniatura in gioco la quale, come nel calcio, effettuando la rimessa non deve entrare in campo. Anche per la rimessa laterale l'assortimento **SUBBUTEO** comprende l'accessorio «giocatore per rimessa laterale» (61-132) che, grazie alla speciale molla, permette di effettuare la rimessa laterale come nel calcio apportando così più realismo al gioco.



CALCIO D'INIZIO E VIA AL GIOCO

Come nelle vere partite di calcio, si getta la moneta e alla squadra vincente spetta la scelta del campo oppure della palla. 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 palla, un altro giocatore 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. Nessuna miniatura può calciare la palla più di tre volte di seguito. Dopo il terzo colpo, se ancora in possesso di palla, quest'ultima dovrà essere giocata da un altro compagno di squadra che colpirà la palla finché ne avrà diritto.

Il centrattacco all'inizio della partita, alla ripresa del gioco dopo un «goal», all'inizio del secondo tempo o di eventuali tempi supplementari ha diritto ad un solo colpo a punta di dito per il passaggio della palla al suo compagno di squadra. Dopo che la palla sarà stata giocata oppure anche appena toccata dal suo compagno di squadra, allora il centrattacco potrà calciare la palla stessa.

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, spetta al giocatore della squadra opposta il possesso della palla. La figurina che tocca la palla per ultima rappresenta la squadra che è in gioco, a meno che il calciatore in miniatura non abbia calcciato 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 DI GIOCO PER PRINCIPIANTI

Le regole di gioco **SUBBUTEO** si basano su quelle del calcio con le opportune modifiche che si adottano 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 né trascinati, né colpiti fortemente con l'intera mano o con più dita o ripetutamente: queste infrazioni danno origine ad un calcio di munizione 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 l'illustrazione a pag. 6 di questo manuale) 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 interamente in area di tiro, deve aver oltrepassato del tutto la linea di tiro e questa deve essere completamente libera.

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** 61-106, 61-202, 61-203 oppure 61-177 «Riserve»), Come nel 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, verso l'interno del campo, 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 fermo sulla linea di porta toccando il terreno di gioco con la base. 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 (No. 12) e altri quattro calciatori di riserva (Nri. 13, 14, 15 e 16) possono trovarsi ai bordi del campo «in panchina» (accessorio 61-139 oppure 61-179) per la sostituzione di atleti infortunati o per le sostituzioni tattiche a criterio dell'allenatore della squadra.

Posizione delle miniature:

Le miniature possono essere piazzate in posizione tattica sul terreno di gioco prendendole con le mani in occasione di un calcio di rinvio da fondo campo. Gli spostamenti

delle miniature con colpi a punta di dito sono così regolati:

- per le rimesse laterali: i giocatori possono piazzare in posizione una sola miniatura per parte;
- in occasione di calci di punizione (free kick) i giocatori possono piazzare due miniature per parte;
- in occasione di un calcio d'angolo (corner) entrambi i giocatori possono piazzare tre miniature ciascuno, per l'attacco e la marcatura.

Tutti i suddetti spostamenti in occasione di rimesse laterali, calci di punizione, calci d'angolo devono essere fatti a punta di dito come da regolamento, muoverà prima la squadra attaccante e poi la difesa per le marcature.

Durata della partita:

Nelle partite di allenamento e amichevoli la durata dell'incontro, diviso in due tempi, è stabilita d'accordo fra i giocatori.

Generalmente la durata minima di una partita di SUBBUTEO è di dieci minuti per tempo con un intervallo minimo fra i due tempi di un minuto. In occasione di tornei o manifestazioni importanti si può stabilire la durata dei due tempi in quindici minuti con tre minuti d'intervallo. Per le partite di finale (quarti di finale, semi-finali, finali) la durata, desiderandolo, può essere portata a venti minuti per tempo con un intervallo di cinque minuti.

Sebbene il calcio in miniatura SUBBUTEO sia ideale per due giocatori, possono essere organizzati incontri anche fra più giocatori previa opportuni accordi, stabilendo per esempio chi farà giocare i difensori (portiere, due terzini e «libero») chi i centrocampisti (i due mediani laterali e le due mezzali) e chi le punte attaccanti (le due ali, e il centravanti).

Dopo che vi sarete familiarizzati con le « Regole SUBBUTEO per Principianti » e dopo che con le vostre partite e opportuni allenamenti avrete acquisito sufficiente abilità nel « tocco » personale della palla, precisione di movimento e di tiro, sarete allora in grado di disputare le ben più interessanti partite per esperti mettendo in pratica la vostra abilità di gioco, padronanza della palla e intelligenza tattica calcistica adottando il sistema più adatto al vostro tipo di gioco: « M », « W », 4-24, 4-3-3, 4-4-2, catenaccio, contropiede, gioco a « zona » oppure « marcamento a uomo », ecc.

Uso dell'accessorio per arbitro 61-166 « Referee Kit »

Desiderandolo, se in incontri d'allenamento o amichevoli le squadre in campo dispongono degli appositi numeri adesivi sulla schiena delle miniature (accessorio 61-206), l'arbitro può, previo accordo tra le parti, disporre dei provvedimenti di « ammonizione » ed « espulsione »; infatti al primo fallo di una miniatura l'arbitro segnerà sul suo libretto il numero della stessa, quale semplice ammonizione di avvertimento; al secondo fallo avverrà l'ammonizione ufficiale della miniatura mostrando il « cartellino giallo » al terzo fallo della medesima miniatura l'arbitro estrarrà il « cartellino rosso » decretando l'espulsione dal campo.

Le ammonizioni e le espulsioni sono a giudizio insindacabile dell'arbitro: per falli di gioco o per ostruzionismo da parte del giocatore che manovra le miniature (perdita di tempo, non mantenere le distanze richieste, colpi a punta di dito irregolari ecc.). In caso di ostruzionismo, discussioni, contestazioni e ripetute proteste verso l'arbitro e cattivo comportamento verso lo stesso, l'ammonizione o espulsione si rifletterà sulla miniatura in movimento al momento dell'infrazione.

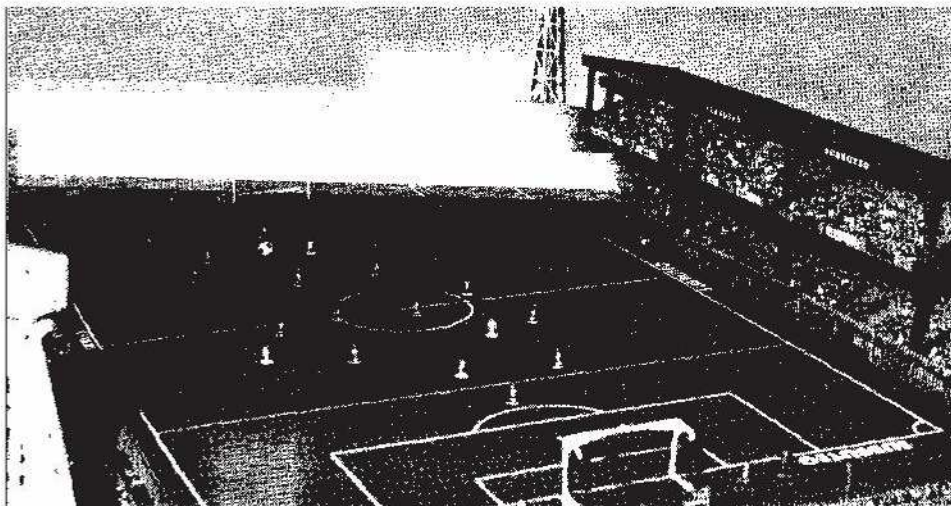
Il provvedimento di ammonizione ed espulsione può essere preso anche verso il portiere con l'asticciola, a giudizio dell'arbitro, quando ripetutamente non rispetta i regolamenti a cui deve attenersi, uscendo fuori dell'area di porta, non toccando il terreno di gioco con la base, muovendosi ripetutamente prima dell'esecuzione del calcio di rigore, ecc. Il portiere espulso sarà sostituito da una delle miniature della sua squadra rimaste in campo.

*** SPORTIVITÀ'**

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.



Stadio SUBBUTEO

TATTICHE VINCENTI

Come nel moderno calcio, 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 vi è più 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 dovreste 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.

Il SUBBUTEO 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 etichette adesive (accessorio 61-206), 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 le partite della fase finale della Coppa del Mondo F.I.F.A. 1982 in Spagna:

Finalissima 1° e 2° posto • Madrid (Santiago Bernabeu) 11 Luglio 1982

Italia 3 Zoff (1); Gentile (6), Cabrini (4); Bergomi (3), Collovati (5), Scirea (7);
Germania Conti (16), Iardelli (14), Rossi (20), Oriali (13), Oraziani (19)
Occ.: 1 Schumacker (1); Kaltz (20), Briegel (2); K.H. Forster (4), Bernd Forster (5), Stielike (15); Littbarski (7), Dremmler (6), Fischer (8), Breitner (3), Rummenigge (11)
Arbitro: Coelho (Brasile)
Marcatori: Rossi al 56', Iardelli al 69', Altobelli all'80', Breitner all'83'
Sostituzioni: Altobelli (18) per Oraziani al 7'
Hrubesch (9) per Dremmler al 62'
H. Müller (10) per Rummenigge al 70'
Causio (15) per Altobelli all'89'

Semifinale • Barcellona (Nou Camp) 8 Luglio 1982

Italia: Zoff (1); Bergomi (3), Cabrini (4); Oriali (13), Collovati (5), Scirea (7);
2 Conti (16), Iardelli (14), Rossi (20), Antognoni (9), Oraziani (19)
Polonia: Mlynarczyk (1); Dziuba (2), Majewski (10); Kupcewicz (3), Jahas (5),
0 Zmuda (9); Lato (16), Matysik (8), Ciolek (15), Buncol (13), Smolarek (11)
Arbitro: Cardellino (Uruguay)
Marcatori: Rossi al 22' e al 73'
Sostituzioni: Marini (11) per Antognoni al 28'
Palasz (14) per Ciolek al 46'
Altobelli (18) per Oraziani al 70'
Kusto (18) per Smolarek al 77'

Girone finale di qualificazione alle semifinali:

Barcellona (Sarrià) 29 Giugno 1982

Italia: Zoff (1); Gentile (6), Cabrini (4); Oriali (13), Collovati (5), Scirea (7);
2 Conti (16), Iardelli (14), Rossi (20), Antognoni (9), Oraziani (19)
Argentina: Filici (8); Olguin (14), Tarantini (18); Gallego (9), Luis Galvan (8), Passa-
1 rrella (15); Bertoni (4), Ardiles (1), Diaz (6), Maradona (10), Kempes (11)
Arbitro: Rainea (Romania)
Marcatori: Iardelli al 57', Cabrini al 67', Passerella all'83'
Sostituzioni: Calderon (5) per Diaz al 58'
Valencia (21) per Kempes al 58'
Marini (11) per Oriali al 75'
Altobelli (18) per Rossi all'80'

Girone finale di qualificazione alle semifinali:

Barcellona (Sarrià) 5 Luglio 1982

Italia: Zoff (1); Gentile (6), Cabrini (4); Oriali (13), Collovati (5), Scirea (7);
3 Conti (16), Iardelli (14), Rossi (20), Antognoni (9), Oraziani (19)
Brasile: Waldir Perez (1); Leandro (2), Oscar (3); Luisinho (4), Cereso (5), Junior
2 (6); Falcao (15), Socrates (8), Serginho (9), Zico (10), Eder (11)
Arbitro: Klein (Israele)
Marcatori: Rossi al 5', Socrates al 12', Rossi al 25', Falcao al 68', Rossi al 74'
Sostituzioni: Bergomi (3) per Collovati al 34'
Paolo Isidoro (7) per Serginho al 69'
Marini (11) per Iardelli al 75'

GIOCO DI EFFETTO

COME IMPRIMERE L'EFFETTO AI GIOCATORI

NON IMPEGNATEVI NEL GIOCO DELLA PALLA CON COLPI DI EFFETTO FINCHE' NON VI SARETE RESI ASSOLUTI PADRONI DELLA TECNICA DI GIOCO BASILARE A PUNTA DI DITO.

Il gioco del calcio in miniatura **SUBBUTEO** è basato sul caratteristico piede rotondo di plastica che porta il calciatore costruito con tecnica particolare. Il principio messo in opera permette al giocatore abile, esperto, già pratico nel « tocco » a punta di dito **SUBBUTEO**, di dare propulsione in modo tale che il calciatore in miniatura può deviare, ruotare e ondeggiare in « serpentine » portando la palla al piede in maniera realistica, imitando i divi del calcio. Quando i principi basilari della propulsione a punta di dito, come spiegato nelle istruzioni, saranno stati ben acquisiti e perfezionati con scrupolosi allenamenti, fino a raggiungere la massima precisione e quasi automaticità nei movimenti, sarete in grado di spingere la palla in qualsiasi direzione e sarete pronti per mettere in pratica i diagrammi e le istruzioni che seguono.

FIG.1

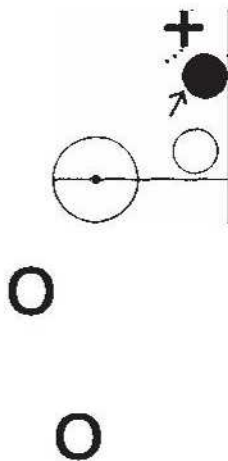


FIG.2



FIG.3

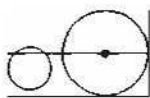
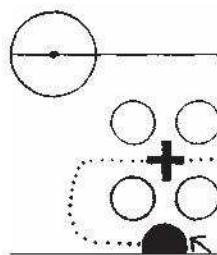


FIG.4



SOLO CON I CALCIATORI IN MINIATURA SUBBUTEO® COSTRUITI CON TECNICA PARTICOLARE E' POSSIBILE REALIZZARE IL GIOCO «DI EFFETTO»

STUDIO DEI DIAGRAMMI

Osservate le 4 illustrazioni molto attentamente, poi leggete le istruzioni sui vari tipi di « effetto » (come nel gioco del biliardo). Ripetete con pazienza molte volte i movimenti illustrati. Si deve tenere ben presente che l'arte del gioco di effetto (far ruotare le miniature) non si può imparare in pochi minuti, ma solo la perseveranza negli allenamenti personali premierà i vostri sforzi dandovi la possibilità di primeggiare nelle partite contro i vostri avversari con immancabili, grosse soddisfazioni nel vostro « hobby - sport ».

Chiave dei diagrammi

Dischetto nero: rappresenta il vostro calciatore.

Cerchietto bianco: raffigura la miniatura avversaria.

Croce nera: rappresenta la palla.

La freccia: indica il punto della base rotonda in cui dovreste colpire la vostra miniatura. Il calciatore deve essere colpito molto leggermente, con la mano tenuta in posizione verticale oppure inclinata, a seconda della posizione di gioco. Per dare l'effetto a sinistra colpite la base del calciatore **a destra**. Per dare l'effetto a destra colpite **a sinistra**.

Fig. 1 Giro all'indietro: viene utilizzato quando avete davanti la vostra porta e desiderate effettuare un dietro-front veloce, con il minor numero di colpi a punta di dito.

Fig. 2 Movimento anti-fallo: Questo colpo vi permetterà di far toccare la palla dalla vostra miniatura senza toccare prima il vostro avversario, evitando così il fallo.

Fig. 3 Lunga « serpentina » a sinistra: con la giusta forza di spinta a punta di dito, la vostra miniatura raggiungerà la palla e la « porterà » al piede per un breve tragitto.

Fig. 4 Colpo di ritorno a sinistra (« boomerang »): un colpo difficile, ma il più spettacolare quando riesce. Un vero salvataggio in certi momenti critici della partita. Questi sono solo pochi esempi dell'arte del gioco di effetto. Con la pratica e continuando negli allenamenti scoprirete molte altre possibilità che renderanno sempre più vario e funambolico il vostro gioco.



REGOLE DI GIOCO INTERNAZIONALI PER ESPERTI

Attrezzatura: Panno verde campo di gioco **Subbuteo** 61-109 oppure Astropitch 61-178
Transenna giro-campo 61-108 da essere posizionata a non meno di 75 mill. dalle linee di fondo campo e laterali del campo di gioco
Porte comprese nell'assortimento di accessori **Subbuteo** 61-130, 61-154, 61-207, 61-213 oppure 61-219
Palle **Subbuteo** 61-127, 61-190, 61-183, 61-205, 61-209, 61-210 ecc.
Squadre di miniature in plastica scala 00 **Subbuteo** 63-000 oppure P100/66-000
Portieri compresi nell'assortimento di accessori **Subbuteo** 61-102, 61-153 oppure 61-211 e portieri di riserva per il rinvio da fondo campo 61-106, 61-202, 61-203 oppure 61-177 "riserve".

Attrezzatura per tornei ufficiali

In occasione di tornei internazionali è stabilita la seguente attrezzatura **Subbuteo**:

Panno verde campo di gioco **Subbuteo** 61-109
Porte «Tournament» 61-154
Palle 61-183 oppure 61-205
Portieri con asticciola 61-102 oppure 61-153

In occasione di incontri internazionali fra squadre Nazionali le miniature **Subbuteo** devono essere nei colori della Nazione di appartenenza.

Colpo a punta di dito:

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 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.
- (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.

Un giocatore non deve appoggiare entrambe le mani sul tavolo di gioco durante la partita, egli può però manovrare il portiere con una mano e con l'altra mano colpire a punta di dito.

COLPI A PUNTA DI DITO IRREGOLARI - FALLI

Le miniature devono essere colpite correttamente; non devono essere sospinte, né trascinate, né colpite fortemente con l'intera mano o con più dita o ripetutamente. In caso di colpi a punta di dito irregolari i seguenti provvedimenti devono essere presi dall'arbitro:

- infrazione da parte della squadra in possesso di palla:
calcio di punizione indiretto (di seconda a due calci) dal punto dove è stato eseguito il colpo a punta di dito irregolare;
- infrazione da parte della squadra non in possesso di palla (nell'eseguire i colpi a punta di dito difensivi)
nessun provvedimento arbitrale, se non richiesto dalla squadra in attacco con il «back» (vedere regola 1.3.); in questo caso le miniature e la palla verranno rimesse nella posizione precedente al colpo irregolare.

Porta e rete

Il portiere deve essere manovrato per mezzo dell'asticciola da dietro la porta. La rete della porta (61-130, 61-154, 61-213 oppure 61-207) deve essere fissata agli appositi gancetti posti ai lati della base della porta risultando in ogni momento sempre ben tesa senza possibilità da parte del portiere di alzarla. La rete non deve mai essere sganciata o allentata dagli appositi gancetti.

Schieramento dei giocatori in campo

Una partita Subbuteo deve essere giocata seguendo per quanto più possibile le regole e situazioni generali del calcio (regole F.I.F.A. Federation International Football Associations). Per ovvie ragioni in certi casi qualche particolare adattamento è stato necessario per rendere il più conformi possibile le regole Subbuteo a quelle del calcio.

Potrete disputare le più interessanti partite mettendo in pratica la vostra abilità di gioco, padronanza della palla e intelligenza tattica calcistica adottando il sistema più adatto al vostro tipo di gioco «M», «W», 4-2-4, 4-3-3, 4-4-2, catenaccio, contropiede, gioco a «zona» oppure «marcamento a uomo», «pressing» ecc.

Durata della partita

La durata minima di una partita Subbuteo è di dieci minuti per tempo con un intervallo minimo fra i due tempi di un minuto. La durata di una partita amichevole può essere comunque decisa dai due giocatori.

In occasione di tornei internazionali o importanti manifestazioni nazionali è stabilita la durata dei due tempi in quindici minuti con tre minuti di intervallo. Per le partite di finale (quarti di finale, semi-finali, finali) la durata, desiderandolo, può essere portata a venti minuti per tempo con un intervallo di cinque minuti.

Tempi supplementari

Nei tornei ufficiali dove è necessario stabilire il vincitore di un incontro, se lo stesso è terminato in parità verranno giocati i tempi supplementari. Se dopo i tempi supplementari sussiste ancora una situazione di parità verranno tirati i calci di rigore o i «tiri piazzati», vedere regola 15. La durata dei tempi supplementari è di cinque minuti per tempo senza intervallo tra i due tempi (solo cambio campo).

Regola 1 - POSSESSO DELLA PALLA

- 1.1. Le miniature Subbuteo non devono essere manomesse sia per quanto riguarda il peso della base, sia nella loro forma; un arbitro che all'inizio di un incontro constaterà delle irregolarità di peso o di forma delle miniature dovrà provvedere a far cambiare la squadra al giocatore.
- 1.2. Nessuna miniatura può giocare la palla più di tre volte consecutive, a meno che la palla stessa non rimbalzi su una figurina della squadra che ne è in possesso; in questo caso la miniatura che l'aveva calciata ha diritto a una nuova serie di tre colpi.
- 1.3. Perché il colpo sia valido la figurina colpita a punta di dito deve fare soltanto contatto con la palla. Se la miniatura colpita a punta di dito sospinge un'altra miniatura della propria squadra che andrà a colpire la palla, l'azione non è regolare e la squadra avversaria potrà richiedere il «back» cioè la rimessa nelle posizioni occupate prima del colpo a punta di dito da parte della squadra in attacco, con la conseguente perdita del possesso di palla della squadra che ha commesso l'infrazione.

Regola 2 - CALCIO D'INIZIO

- 2.1. Al momento del calcio d'inizio ciascuna squadra deve avere almeno tre miniature ad una distanza non superiore a nove centimetri dalla linea di centrocampo. La squadra contro la quale viene battuto il calcio d'inizio non deve avere miniature all'interno del cerchio di centro campo.
- 2.2. Ognuno può schierare la formazione che desidera ma il piazzamento tattico prima del calcio d'inizio o dei calci di rimessa da fondo campo è soggetto alla regola che le miniature devono essere posizionate sempre ad almeno due centimetri e mezzo l'una dall'altra.
- 2.3. Il centrattacco calcia la palla in avanti oltre la linea di centro campo e poi non può più giocare la palla stessa finché non sarà stata toccata da un suo compagno di squadra.
- 2.4. La squadra in possesso di palla può continuare a giocare finché:
 - 2.4.1. un giocatore sbaglia la palla;
 - 2.4.2. la palla tocca una figurina avversaria;
 - 2.4.3. la palla è calciata fuori dal campo;
 - 2.4.4. viene commesso un fallo;
 - 2.4.5. è segnato un goal.
- 2.5. Se prima del calcio d'inizio l'arbitro nota che i colori delle due squadre sono tali da renderne difficile la distinzione durante la partita, sarà deciso mediante il getto della moneta chi dovrà cambiare squadra.

Regola 3 - INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

- 3.1. L'ultima miniatura che tocca la palla ne ottiene il possesso per la sua squadra.
- 3.2. Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere.
- 3.3. Se il portiere, nel respingere la palla, la manda a colpire un giocatore attaccante, il possesso della palla passa alla squadra di quest'ultimo che può giocare subito, senza l'insidia della mossa difensiva dell'avversario.
- 3.4. Quando due figurine avversarie toccano contemporaneamente la palla, chi ha colpito la stessa per ultima può continuare a giocare la palla, ma per mantenerne il possesso questa squadra deve, con il colpo a punta di dito, toccare (con la palla) una propria miniatura; nel caso non toccasse nessuna miniatura o toccasse una miniatura avversaria il gioco passerebbe all'avversario.
- 3.5. Per quanto riguarda l'intercettazione della palla a seguito di movimenti difensivi (vedi regola 4) occorre tenere presente che un giocatore ottiene il possesso della palla solo se, dopo il colpo difensivo, intercetta la stessa in posizione ferma. In caso contrario, vedere regola 4.2.

Regola 4 - COLPI A PUNTA DI DITO DIFENSIVI

- 4.1. La squadra non in possesso di palla ha diritto a colpi a punta di dito alternati a quelli della squadra in possesso di palla per piazzare i propri giocatori e cercare di ostacolare le manovre dell'avversario. L'attaccante non è obbligato ad attendere il movimento difensivo dell'avversario.
- 4.2. Le figurine, in questi movimenti difensivi, non devono toccare la palla o le miniature della squadra avversaria; in caso avvenga questa infrazione la squadra in possesso di palla può continuare a giocare (regola del vantaggio) oppure, se lo desidera, può chiedere il «back», cioè: la rimessa nelle posizioni occupate prima del colpo, delle miniature e della palla e quindi la ripetizione del colpo a punta di dito da parte della squadra in attacco con la conseguente perdita del colpo difensivo della difesa. Potrà essere chiesto il fallo quando la figurina, colpita a punta di dito per il movimento difensivo, intercetta la palla quando è ancora in movimento.

Nota: In caso di situazioni dubbie (figurina che con il movimento a punta di dito difensivo tocca palla o una miniatura ecc.) viene lasciato all'arbitro della partita ogni decisione. L'arbitro a seguito di un'azione confusa può rimettere le miniature e la palla nelle posizioni precedenti al colpo poco chiaro e far ripetere l'azione.

Regola 5 - RINVIO DA FONDO CAMPO

- 5.1. Viene assegnato un rinvio da fondo campo a favore della squadra in difesa quando la

palla, calciata da una miniatura della squadra in attacco, supera completamente la linea di fondo campo.

- 5.2. Un difensore può procurarsi una rimessa in gioco da fondo campo facendo carambolare la palla contro una miniatura avversaria, solo nel caso che entrambe le miniature e la palla siano nell'area di tiro e la palla esca nei limiti di detta area.
- 5.3. In occasione di un rinvio da fondo campo i giocatori possono piazzare tutte le miniature, prendendole con le mani, con le seguenti limitazioni:
 - 5.3.1. Le miniature devono essere posizionate a non meno di cm. 2,5 l'una dall'altra.
 - 5.3.2. Nessuna miniatura deve essere piazzata all'interno della propria area di rigore ad eccezione della figurina che effettua la rimessa dal fondo.
- 5.4. Se un giocatore fosse insolitamente lento nel piazzare le proprie miniature in occasione di un calcio di rinvio da fondo campo, l'arbitro può intervenire sollecitando il rinvio stesso. Al contrario l'arbitro può ritardare la rimessa da fondo campo per permettere il piazzamento delle miniature da parte dell'avversario.
- 5.5. Nell'effettuare un rinvio da fondo campo, la palla deve uscire dall'area di rigore, in caso contrario la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.
- 5.6. La palla può essere calciata in qualunque parte del campo.
- 5.7. Un «goal» segnato direttamente su rinvio da fondo campo non è valido ma verrà assegnato un altro rinvio da fondo campo in favore della squadra avversaria.
- 5.8. Il portiere di riserva per il rinvio da fondo campo (61-106, 61-202, 61-203) può essere usato per effettuare il rinvio solo se il portiere con l'asticciola verrà arretrato all'interno della propria porta (fuori dal campo). Dopo il calcio di rinvio si applica la regola 13.11.
- 5.9. La miniatura che effettua il rinvio da fondo campo non può più giocare la palla finché questa non sarà stata toccata da una figurina della stessa squadra.

Regola 6 - RIMESSA LATERALE

- 6.1. Viene assegnata una rimessa laterale quando la palla oltrepassa completamente la linea laterale del campo di gioco.
- 6.2. La rimessa laterale deve essere effettuata dal punto esatto dove la palla ha superato la linea laterale.
- 6.3. La miniatura incaricata di eseguire la rimessa laterale deve essere presa **prima** con le mani e piazzata nel punto esatto dove effettuerà la rimessa, quindi è concesso un colpo a punta di dito di piazzamento a ciascuna squadra (muoverà prima la squadra in attacco). Spostamenti delle miniature non a punta di dito non sono permessi.
- 6.4. Per la rimessa laterale la palla è piazzata sulla linea bianca mentre la miniatura incaricata della rimessa viene piazzata subito all'esterno della linea e durante il colpo a punta di dito per la rimessa e a movimento effettuato la base della figurina dovrà venire a trovarsi totalmente al di fuori della linea laterale; in caso di infrazione sarà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria. La miniatura che, effettuando la rimessa laterale, esce dal pannello verde o tocca la transenna rientrando in campo, deve essere rimessa sulla linea bianca laterale e il gioco continua (vedere anche regola 6.7.).
- 6.5. La miniatura, che ha battuto un calcio piazzato, un corner o eseguito una rimessa laterale, non può calciare la palla fino a quando un'altra figurina della medesima squadra abbia giocato la palla stessa, oppure anche nel caso che la palla venga solamente appena deviata (toccata) da un compagno di squadra di detta figurina.
- 6.6. La miniatura che ha effettuato la rimessa laterale deve essere posizionata sulla linea laterale nel punto dove è stata eseguita la rimessa stessa.
- 6.7. In caso di rimessa laterale errata (fallo di rimessa), prima che la stessa rimessa venga effettuata dalla squadra avversaria, la miniatura che ha commesso l'infrazione sarà spostata dall'arbitro a 9 cm. di distanza dal punto dell'infrazione (parallelamente alla linea di fondo campo).

- 6.8. Rimessa laterale in caso di deviazioni:
- 6.8.1. In caso di deviazione la palla viene rimessa in gioco dalla squadra avversaria alla miniatura che l'ha deviata oltre la linea laterale **solo se**: la palla, la miniatura che ha calciato e quella avversaria che ha deviato si trovano nello stesso «quarto di campo» e la palla esce nei limiti di detto «quarto».
- N.B. - Viene definito quarto di campo uno qualsiasi dei quattro settori in cui è diviso il campo di gioco: le due aree di tiro e i due settori di centro campo divisi dalla linea di centro campo.
- 6.8.2. Per giudicare se una miniatura si trova in un certo quarto di campo bisogna tenere presente che la stessa deve essere situata **completamente** dentro detto quarto. Se a seguito di un tiro in porta il portiere o l'asticciola parano la palla deviandola fuori delle linee laterali, la rimessa in campo viene effettuata dalla squadra avversaria attaccante.
- 6.8.3. In caso di tiro in porta se la palla viene deviata in fallo laterale da una miniatura della squadra in difesa, viene assegnata una rimessa laterale a favore della squadra in attacco.
- 6.9. La miniatura che esegue una rimessa laterale può venirsi a trovare, immediatamente dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle dei difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuori gioco detto «**automatic flick**». A questa mossa di «rientro» non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa.

Regola 7 - CALCIO D'ANGOLO («CORNER»)

- 7.1. Un calcio d'angolo «**corner**» viene concesso nelle stesse circostanze del calcio:
- 7.1.1. Quando un difensore, da qualsiasi parte del campo, calcia la palla sul fondo dal lato della sua porta.
- 7.1.2. In caso di «corner» per una deviazione la palla e la miniatura in difesa devono trovarsi entrambe entro l'area di tiro in difesa; la figurina in attacco deve essere nella metà campo avversaria.
In caso contrario un rinvio da fondo campo è assegnato alla squadra in difesa.
- 7.2. Un goal può essere segnato su tiro diretto dalla bandierina del «corner».
- 7.3. Per calciare un «corner» la palla deve essere posizionata all'interno della lunetta dell'angolo del campo dalla parte dove è uscita la palla stessa.
- 7.4. La miniatura, che ha battuto un calcio piazzato, un «corner» o eseguito una rimessa laterale, non può calciare la palla fino a quando un'altra figurina della stessa squadra abbia giocato la stessa, oppure quando la palla venga solamente deviata (toccata) da un compagno di squadra di detta figurina.
- 7.5. La miniatura incaricata di battere il calcio d'angolo deve essere presa **prima** con le mani e posizionata per battere il «corner», quindi le due squadre hanno diritto a 3 colpi a punta di dito per posizionare le proprie miniature, muoverà prima la squadra in attacco e poi la difesa per il marcamento. Colpi irregolari saranno fatti ripetere.
- 7.6. La miniatura incaricata del «corner» può essere prelevata da qualunque parte del campo.
- 7.7. Quando si battono i calci d'angolo, di punizione o si effettuano le rimesse in gioco laterali, nessuna miniatura avversaria può trovarsi a meno di 9 cm. dalla palla (spostandola nella direzione della retta passante tra il centro della palla ed il centro della miniatura stessa).
- 7.8. La miniatura che esegue un calcio d'angolo può venirsi a trovare, immediatamente dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle dei difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuori gioco detto «**automatic flick**». A questa mossa di «rientro» non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa.
Comunque se la palla, ancora in movimento, viene calciata da una miniatura attaccante (al volo) e una rete è segnata il «goal» è valido; la miniatura che ha calciato il «corner» non è dichiarata in fuori gioco.
- 7.9. Entrambe le mani possono essere usate dal giocatore in occasione del calcio d'angolo per permettere il gioco al volo.
- 7.10. Se il portiere devia una palla, proveniente da qualsiasi parte del campo, sul fondo, è «corner».

Regola 8 - SEGNATURA DELLE RETI («GOAL»)

- 8.1. Un tiro in porta è valido se viene effettuato quando la palla si trova **completamente** nell'area di tiro.
- 8.2. La miniatura attaccante però può essere al di fuori di detta area, purché si trovi entro la metà campo avversaria.
- 8.3. Se la palla, fuori dell'area di tiro, viene calciata in porta si avrà un calcio di rinvio da fondo campo, anche se la palla è stata toccata da una miniatura attaccante all'interno dell'area di tiro. Similmente non si avrà calcio d'angolo in caso di deviazione di un difensore.
Per essere «goal» la palla deve aver oltrepassato **completamente** la linea di porta. La miniatura in occasione di un tiro in porta deve essere colpita a punta di dito in maniera corretta.
Come nel calcio la palla può essere colpita anche in corsa.
L'attaccante non è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto alla parata.
L'attaccante non è neanche obbligato ad attendere che la difesa esegua il movimento di piazzamento.
- 8.9. Autorete:
8.9.1. La palla calciata all'indietro dalla propria metà campo che va a finire nella propria rete, provoca un autogol.
8.9.2. Se la palla è calciata all'indietro dalla metà campo avversaria e va a finire nella propria rete, un «corner» è assegnato alla squadra in attacco.
- 8.10. Il portiere, che nel tentativo di rinviare una palla proveniente da qualsiasi parte del campo, la devia in rete, provoca un autogol.
- 8.11. Se in caso di un tiro a rete la palla colpisce un palo della porta o è respinta dal portiere e rimbalza nella rete della squadra che ha effettuato il tiro, il «goal» non è valido e sarà assegnato solamente un rinvio da fondo campo.
Tale fatto non è assolutamente normale e può verificarsi soltanto rarissimamente.

Regola 9 - FALLI DI GIOCO E CALCI DI PUNIZIONE

- 9.1. È «fallo» quando una miniatura della squadra in possesso di palla colpisce una figura avversaria **prima di toccare la palla**. Se una miniatura colpisce un giocatore avversario e non colpisce la palla non commette fallo; in questo caso il gioco passa all'avversario che può giocare la palla lasciando le miniature nelle posizioni acquisite oppure può chiedere il cosiddetto «back» cioè la rimessa al posto occupato dalle miniature stesse e dalla palla prima dell'ultimo colpo.
Una miniatura che, nell'eseguire le mosse difensive, si accosti ad una avversaria senza spostarla dalla sua posizione, commette infrazione. In caso di fallo la punizione può essere:
9.1.1. un calcio di rigore se il fallo avviene in area di rigore
9.1.2. un calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene entro l'area di tiro
9.1.3. un calcio indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.
- 9.2. La miniatura incaricata di battere il calcio di punizione deve essere presa **prima** con le mani e piazzata nel punto esatto dove verrà eseguito il calcio di punizione, quindi le due squadre hanno diritto a due colpi difensivi a punta di dito di *piazzamento*, muoverà prima l'attacco poi la difesa per il marcamento.
- 9.3. Una miniatura che colpisce con il proprio corpo un palo della porta, una bandierina del «corner» o la transenna ai bordi del campo e di rimbalzo colpisce un avversario, non commette fallo.
- 9.4. Se un giocatore con la mano evita che la palla entri in rete, sarà concesso ugualmente il goal; dipende dal giudizio dell'arbitro.
- 9.5. Se la mano di un giocatore ferma la palla giocata dall'avversario, viene concesso un calcio di punizione nel punto dove è stata commessa l'infrazione:
9.5.1. un calcio di rigore se il fallo avviene in area di rigore
9.5.2. un calcio di punizione diretto (di prima) se il fallo avviene entro l'area di tiro
9.5.3. un calcio indiretto (di seconda) in tutti gli altri casi.

- 9.6. Se un giocatore in difesa ostacola con il proprio corpo o con le mani il suo avversario, l'arbitro decreterà un calcio di punizione contro la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione nel punto in cui si trovava la palla al momento del fallo.
- 9.7. Se al di fuori dell'area di tiro, un calcio di punizione indiretto (di seconda).
- 9.8. Se all'interno dell'area di tiro, un calcio di punizione diretto (di prima).
- 9.9. Se all'interno dell'area di rigore, un calcio di rigore.
- 9.10. Per quanto riguarda le regole 9.5. e 9.6., nelle partite amichevoli e nei tornei minori, si suggerisce l'introduzione dei provvedimenti di ammonizione (cartellino giallo) ed espulsione (cartellino rosso). Per la regola 9.5. se il fallo di mano viene commesso volontariamente da un giocatore l'arbitro può intervenire con un avvertimento verbale alla prima infrazione, ammonizione (cartellino giallo) alla seconda infrazione, al terzo simile fallo «cartellino rosso» ed espulsione di una miniatura della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione.
- 9.11. L'arbitro constatando che il giocatore ostacola l'avversario attorno al tavolo volontariamente con comportamento antisportivo, può provvedere ad un avvertimento verbale al primo fallo, ammonizione (cartellino giallo) alla seconda infrazione, al terzo simile fallo «cartellino rosso» ed espulsione di una miniatura della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione.
- 9.12. Un giocatore non deve appoggiare entrambe le mani sul tavolo di gioco durante la partita, ciò verificandosi verrà decretato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto dove si trovava la palla al momento dell'infrazione. Nelle partite amichevoli o tornei minori si suggerisce, come per le regole 9.5. e 9.6., l'introduzione dei provvedimenti di ammonizione (cartellino giallo) ed espulsione (cartellino rosso).
- 9.13. In caso di infrazione per la prima volta l'arbitro deve provvedere ad un semplice avvertimento verbale del giocatore; alla seconda volta verrà ammonito (cartellino giallo) e alla terza volta «cartellino rosso» con espulsione di una miniatura del giocatore che ha commesso il fallo.
- 9.14. Una miniatura che gioca la palla con colpi a punta di dito più di tre volte consecutive commette un fallo che verrà punito con un calcio di punizione indiretto.
- 9.15. Contro la squadra della miniatura che commette fallo di fuori gioco verrà battuto un calcio di punizione indiretto (vedere Regola 11).
- 9.16. La miniatura che ha battuto un calcio di punizione, un «corner», un calcio di rinvio dal fondo, un calcio di rigore o eseguito una rimessa laterale, non può calciare la palla fino a quando un'altra figurina della stessa squadra abbia giocato la stessa oppure nel caso che la palla venga anche appena sfiorata da un compagno di squadra di detta miniatura.
- 9.17. Nel calcio di punizione indiretto (di seconda) nessuna figurina della squadra in difesa può trovarsi a meno di 9 cm. dalla palla.
- 9.18. Nel calcio di punizione diretto il giocatore in difesa può scegliere tra l'effettuare le due mosse di piazzamento a punta di dito oppure disporre la barriera nel numero massimo di 4 giocatori. La barriera deve essere a non meno di 9 cm. dalla palla. La barriera deve essere formata prima che avvengano le mosse a punta di dito da parte dell'attaccante. La barriera, al massimo di 4 miniature, deve rispecchiare la realtà del calcio quindi non sono ammessi schieramenti di barriere con giocatori in doppia fila, miniature piazzate a cuneo ecc.
- 9.19. Una miniatura a terra (in posizione orizzontale, sdraiata) è considerata come una normale miniatura in gioco; se la palla tocca una miniatura sdraiata a terra questa non commette fallo ma si applicherà la regola del possesso di palla. L'arbitro però deve accertarsi che durante il gioco le miniature rimaste in posizione orizzontale (sdraiate) siano rimesse in piedi immediatamente. Allo stesso modo una miniatura sdraiata a terra può subire fallo.
- 9.20. I colpi di piazzamento in occasione dei calci di punizione devono essere «a punta di dito»; in caso di infrazione saranno fatti ripetere.

Regola 10 • CALCIO DI RIGORE («PENALTY»)

- 10.1. Quando si tira un calcio di rigore il portiere deve stare fermo sulla linea di porta con la base a contatto del terreno di gioco, finché la palla non sia stata calciata dal «rigorista».

- 10.2 Se il portiere infrange questa regola per tre volte consecutive verrà senz'altro assegnata la rete. Se il goal viene segnato malgrado le scorrettezze del portiere, esso è valido. L'asticciola del portiere deve essere perfettamente parallela al livello del terreno.
- 10.3 Il giocatore che deve far battere ad una sua miniatura un calcio di rigore, dopo aver posizionato la figurina «rigorista», deve tenere le mani fuori dal tavolo di gioco fino a che l'arbitro non dia l'ordine di calciare; a questo punto il giocatore porta la mano sul campo per colpire «a punta di dito» la miniatura incaricata del tiro.
- 10.4 Tutte le miniature, ad eccezione del portiere e della miniatura incaricata del «penalty» devono essere piazzate al di fuori dell'area di rigore, il «penalty» è calciato dall'apposito dischetto al centro dell'area.
- 10.5 Dopo che la miniatura calciando il «penalty» ha toccato la palla, il rigore s'intende battuto salvo che la difesa non sia intervenuta irregolarmente. Se la miniatura che batte il «penalty» sbaglia la palla, il tiro deve essere fatto ripetere, non essendo avvenuto il contatto miniatura-palla. Dopo avvenuto il tiro, se goal: palla al centro per la ripresa del gioco, se parato dal portiere o dai pali il gioco prosegue normalmente. Se tiro fuori porta, ripresa con calcio di rinvio da fondo campo.

Regola 11 - FUORI GIOCO («OFFSIDE»)

- 11.1. Una miniatura è in fuori gioco quando si trova più vicino alla linea di fondo avversaria rispetto alla palla, a meno che:
 - 11.1.1. la miniatura è al di fuori dell'area di tiro avversaria
 - 11.1.2. ci siano almeno due miniature avversarie (compreso il portiere) più vicine alla propria linea di fondo campo rispetto alla figurina reclamata in fuori gioco. Almeno una miniatura della squadra in difesa, oltre il portiere, deve trovarsi nell'area di tiro perché il fuori gioco venga decretato. L'«offside» può essere fischiato solo nell'area di tiro.
- 11.2. Se la palla viene calciata oltre l'ultimo difensore, sia che l'attaccante (oltre ai difensori) riceva, sia che non riceva il passaggio, questi è in fuori gioco.
- 11.3. Se la difesa, durante il gioco, devia la palla mandandola a toccare una miniatura attaccante in «offside», quest'ultima viene automaticamente rimessa in gioco e può continuare a giocare regolarmente come avviene nel calcio.
- 11.4. Una miniatura in «offside» può essere fatta rientrare in gioco a punta di dito giocando la palla (non si può spostare prendendola con le mani, ma occorre colpirla con colpo a punta di dito).
- 11.5. Come nel calcio, nessuna figurina può essere dichiarata in fuori gioco quando **riceve** la palla **direttamente** da un «calcio d'angolo», da un calcio di rinvio dal fondo oppure a seguito di rimessa laterale. Per poter dichiarare il fuori gioco di una miniatura che riceve la palla a seguito di uno dei casi appena descritti, devono essere effettuati dalla squadra in possesso di palla due colpi a punta di dito, compresa ovviamente la battuta del calcio di rinvio, corner o rimessa laterale.
- 11.6. Un giocatore che si avvede di avere una miniatura in fuori gioco può farla rientrare con un colpo a punta di dito dopo aver chiesto il permesso all'arbitro. Le seguenti regole sono valide:
 - 11.6.1. La squadra che richiede il rientro dal fuori gioco deve essere in possesso di palla.
 - 11.6.2. Quando un giocatore rimette in gioco con un colpo a punta di dito una miniatura in «offside», la difesa avversaria ha diritto a una mossa difensiva a punta di dito. Se un giocatore nel rimettere la miniatura in gioco colpisce un avversario o il pallone, non commette fallo, ma dovrà rimettere la propria miniatura, la palla e la miniatura avversaria (se spostata), nelle posizioni originarie e ripetere il colpo.
 - 11.6.3.1 colpi «a punta di dito» di rientro della miniatura dal fuori gioco e gli «**automatic flick**» devono essere a percorrenza limitata (non esageratamente a tutto campo) massima «corsa» della miniatura fino all'altezza della linea di centro campo. Colpi di rientro di lunghezza esagerata verranno fatti ripetere a giudizio dell'arbitro.

Con questa regola si cerca di rispecchiare nel Subbuteo la realtà del calcio; infatti un calciatore rientrando dal fuori gioco farà normalmente solo una piccola corsa nella zona di attacco della sua squadra, ma non percorrerà tutta la lunghezza del campo di gioco.

- 11.6.4. Dal fuori gioco possono essere fatte rientrare solo tre miniature della propria squadra per volta, non di più.
Per il rientro dal fuori gioco sono concessi tre colpi a punta di dito per ciascuna miniatura. Se i colpi non sono sufficienti per rientrare, la figurina deve essere lasciata in fuori gioco.
- 11.6.5. Se l'attaccante, ultimate le mosse di rientro dal fuori gioco, ha ancora delle miniature in «offside» deve attendere che il possesso della palla passi all'avversario e poi nuovamente alla propria squadra per avere diritto ad altri colpi liberi di rientro secondo necessario.
- 11.7. Quando un giocatore rimette in gioco con un colpo a punta di dito una miniatura in offside, la difesa avversaria ha diritto ad una mossa difensiva a punta di dito.
- 11.8. La miniatura che esegue un calcio d'angolo o una rimessa laterale può venirsi a trovare, dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle dei difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un immediato colpo di rientro dal fuori gioco detto «automatic flick» (vedere regole da 11.6.1. a 11.6.5.). A questa mossa di rientro, contrariamente alle regole 4. e 11.7., non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa.
- 11.9. Quando un goal viene segnato da una miniatura in fuori gioco e la rete viene fischiata dall'arbitro prima che egli si sia accorto che la figurina era in «offside», il goal è valido.

Regola 12 - MINIATURE CHE ESCONO DAL CAMPO DI GIOCO

- 12.1. Una miniatura che durante un'azione di gioco esce dal campo totalmente, oppure tocca la transenna (61-108) deve essere rimessa sulla linea bianca nel punto dove è uscita; se la figurina che ha toccato la transenna o altri accessori rimbalzando in campo colpisce la palla, la miniatura sarà collocata sulla linea bianca nel punto dove è uscita mentre la palla verrà rimessa nella posizione originaria prima del colpo e il gioco passerà all'avversario.
Una figurina che esce dalla linea ma non dal campo (panno) e nella corsa, a causa dell'effetto impressole, ritorna in campo (senza toccare la transenna o altri accessori), viene lasciata nella posizione dove si è fermata e se tocca la palla la mossa è valida e continua il gioco.
- 12.2. Una miniatura che giocando la palla esce dal panno verde o tocca la transenna deve essere rimessa sulla linea bianca laterale e può essere usata per calciare la palla immediatamente. Se la miniatura si arresta sul panno verde, pur se al di fuori della linea del fallo laterale, può essere lasciata in quella posizione purché effettui il successivo colpo a punta di dito; in caso contrario deve essere posta sulla linea laterale nel punto in cui è uscita.
- 12.3. Una miniatura che entra in una porta, sia della squadra attaccante sia della difesa, sarà posizionata sulla linea di fondo campo subito al di fuori dell'area di porta.
- 12.4. Se una figurina che si trovi fuori della linea laterale ma non del panno verde, viene toccata dalla palla, si considera come se avesse deviato essa la palla in fallo laterale. Questo perché una miniatura che esce dal campo deve essere rimessa sempre sulla linea bianca nel punto esatto dove è uscita. Per le miniature che rimbalzano sul palo di una porta vedere la regola 9.3.

Regola 13 - IL PORTIERE

- 13.1. Il portiere e la sua asticciola formano un corpo unico, quindi l'asticciola può servire per parare un tiro, può deviare in porta (autogol) oppure provocare un corner o una rimessa laterale.
- 13.2. Il portiere, durante il gioco, dovrà essere sempre pronto alla parata. Non deve ostacolare un giocatore che sta effettuando un tiro (ponendosi per esempio tra il giocatore e la palla).

- 13.3. Il portiere normalmente non subisce fallo, ma il fallo può essere fischiato dall'arbitro in caso che la squadra attaccante commetta deliberatamente fallo sul portiere. Tutte le figurine della squadra in attacco che al termine dell'azione si trovano nell'area del portiere devono essere spostate subito fuori dell'area di porta.
- 13.4. Se la mano del giocatore che sta manovrando il portiere viene colpita in area di rigore da un tiro è fallo di rigore.
- 13.5. Se il portiere o l'asticciola parano la palla fuori della propria area di porta, in qualsiasi fase di gioco, il fallo sarà punito con un calcio di rigore. Nelle partite amichevoli e nei tornei minori si suggerisce per esempio un primo avvertimento da parte dell'arbitro al giocatore in occasione della prima infrazione di cui sopra e la punizione col calcio di rigore rimandata alla seconda o terza infrazione secondo circostanze e accordi tra l'arbitro e i giocatori prima della partita.
- 13.6. Prima di un tiro, sono solo ammessi piccoli movimenti di piazzamento, non è valido muovere velocemente il portiere con l'asticciola verticalmente in su e in giù e lateralmente sulla linea di porta o spostarlo avanti e indietro. L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.
- 13.7. Se in caso di tiro a rete, senza che ne sia risultato un goal, il portiere commette un'infrazione in base alle suddette regole, l'arbitro può far ripetere l'azione a seguito del «back» richiesto dalla squadra attaccante.
- 13.8. Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere.
- 13.9. Il portiere di riserva per rinvio:
- 13.9.1. Il portiere può essere tolto dall'asticciola oppure sostituito con il portiere di riserva (accessori Subbuteo 61-206, 61-202, 61-203 oppure 61-177 «Riserve») per effettuare i rinvii da fondo campo oppure per intervenire direttamente anche fuori dell'area di porta nelle azioni della difesa per agevolarla. Detto portiere di riserva può essere utilizzato solo quando la sua squadra è in possesso di palla. Il portiere di riserva nei suoi interventi potrà essere colpito a punta di dito da qualunque parte all'interno della propria area di porta e al di fuori della linea di fondo campo tra il paio della porta e la linea verticale dell'area di porta, quando occorre colpire la palla nell'area di rigore ferma nella posizione adatta, da una parte all'altra della porta, invece di utilizzare un'altra miniatura in gioco.
- 13.9.2. Quando entra in gioco il portiere di riserva si deve ritirare momentaneamente indietro in fondo alla rete della propria porta il portiere con l'asticciola.
- 13.9.3. Dopo effettuato il calcio di rinvio o dopo terminato l'azione del portiere di riserva, se la palla è sempre in possesso della sua squadra, lo stesso può essere tolto con le mani dal campo di gioco e il portiere con l'asticciola sarà rimesso regolarmente in porta (altrimenti vedere regola 13.9.5).
- 13.9.4. Il portiere di riserva intervenendo nelle azioni della difesa è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo - regola dei 3 colpi a punta di dito. Se il portiere di riserva, nel tentativo di giocare la palla (escluso il caso del calcio di rinvio dal fondo nel quale sbagliando la palla il giocatore ha diritto a ripeterlo), la sbaglia o ne perde il possesso (mandandola a colpire una miniatura avversaria) viene lasciato sul campo di gioco nel punto esatto dove ha finito la sua corsa e la sua squadra è costretta a giocare con la porta priva di portiere. La squadra avversaria ha diritto a tre colpi «a punta di dito» dati però con la stessa miniatura per concludere l'azione a porta vuota. Finita questa serie di colpi, o nel caso che la squadra attaccante dia i tre colpi con giocatori differenti, si deve attendere che il portiere montato sull'asticciola sia ritornato in porta. Il portiere di riserva in caso perda il possesso della palla, deve restare in campo e può essere usato per ostacolare il gioco degli avversari con colpi difensivi come una normale miniatura.

- Se la squadra attaccante perde il possesso della palla, il portiere può subito rientrare in porta.
- 13.9.5 Quando entra in gioco il portiere di riserva, il portiere con l'asticciola deve essere ritirato indietro in fondo alla rete. Se, mentre il portiere di riserva si trova in gioco sul campo, a seguito di un qualche imprevisto spostamento, un tiro venisse parato dal portiere con l'asticciola viene concesso il goal.
- 13.9.6 Il portiere di riserva quando non è in uso deve essere tenuto ben lontano dal terreno di gioco.

Regola 14 • INFORTUNI AI CALCIATORI IN MINIATURA E SOSTITUZIONI

Nei tornei ufficiali, le miniature infortunate, in qualsiasi modo, devono essere immediatamente sostituite da miniature di uguale colore, se non possibile la riparazione. Se provveduto speditamente non si tiene conto del tempo perso per infortunio, in caso contrario l'arbitro deve tener conto del tempo perduto per l'eventuale riparazione o sostituzione. Può rifiutare figurine diverse, come colore, da quelle in gioco. Eventualmente occorrerà provvedere alla sostituzione dell'intera squadra.

Nel corso di un incontro ufficiale solo due miniature possono essere sostituite più il portiere, eventualmente l'incontro continuerà con uno o più figurine in meno a seconda degli incidenti.

Regola 15 • TIRI PIAZZATI

- 15.1. Se in un incontro ufficiale o amichevole (nel quale si voglia stabilire il vincitore), dopo i tempi regolamentari e supplementari persistesse una situazione di parità, l'arbitro deve provvedere a far effettuare 5 tiri piazzati per ciascuna squadra dalla linea che delimita l'area di tiro. La palla deve essere posizionata su detta linea della porta prescelta nei cinque punti seguenti: 1 e 5: l'intersezione tra la linea di tiro e la linea laterale; 2 e 4: il punto mediano tra il centro della linea di tiro e i punti precedenti; 3: il punto centrale della linea di tiro. Il portiere non è obbligato a rimanere sulla linea di porta (come accade per il rigore) ma può piazzarsi a suo piacimento come in occasione di un normale tiro in azione di gioco.
- 15.2. I tiri piazzati sono naturalmente controllati dall'arbitro applicando le seguenti regole:
- 15.2.1 L'arbitro decide quale delle due porte usare per effettuare i tiri piazzati.
- 15.2.2 Tutte le figurine, eccetto i due portieri e le due miniature che effettueranno i tiri, saranno poste all'interno del cerchio di centro campo.
- 15.2.3 Il lancio della moneta deciderà quale squadra calcerà per prima. La squadra prescelta effettuerà i suoi 5 tiri. Seguiranno poi i 5 tiri dell'altra squadra.
- 15.3.4. Prima che ogni tiro sia effettuato il portiere deve dire: **PRONTO**, l'arbitro dirà: **TIRO** e la miniatura dovrà calciare la palla senza indugio.
La squadra che segnerà il maggior numero di reti sarà la vincitrice.
Le reti segnate su palla ribattuta dal portiere o dai pali della porta non sono valide.
- 15.3. Se, dopo i tiri piazzati, risulterà ancora una situazione di parità, verranno effettuati altri tiri piazzati alternati ad oltranza, fino al primo errore di uno dei due giocatori, a parità di tiri. Questi tiri alternati saranno effettuati dalla posizione centrale «C».

ARBITRI

- I In tutte le competizioni ufficiali è necessaria la presenza di un **arbitro** le cui decisioni sono sempre definitive e inappellabili, **L'arbitro** deve seguire il regolamento rilevando le infrazioni di gioco, giudicando le fasi della partita, il comportamento dei giocatori ecc. ed accordando la regola del vantaggio, quando lo ritenga opportuno. Il giocatore non può discutere le decisioni **dell'arbitro** che sono sempre insindacabili.
Negli incontri minori, amichevoli o di allenamento l'arbitro può essere un giocatore presente oppure i due giocatori arbitreranno alternativamente la partita ricordando bene che **la principale regola di gioco è quella della lealtà sportiva.**
- II Le regole **Subbuteo** sono state studiate per coprire il maggior numero possibile di situazioni di gioco. Comunque in caso di azione di gioco poco chiara (non perfettamente risolvibile dal regolamento), **l'arbitro** dovrà prendere una decisione secondo esperienza a suo inappellabile giudizio.
- III In molte occasioni, come nel calcio, certe decisioni sono lasciate a discrezione **dell'arbitro** come per esempio: perdita di tempo da parte dei giocatori, falli commessi deliberatamente per perdere tempo, regola del vantaggio ecc. Le seguenti note possono essere d'aiuto:
Tempo ragionevole:
È concesso un certo tempo (massimo 20 secondi) ai giocatori per piazzare le proprie miniature al termine delle azioni di gioco, per esempio prima dei calci di rinvio. Se **l'arbitro** rileva che un giocatore perde eccessivo tempo durante il gioco, egli può sollecitare e anche concedere un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, oltre a tener conto del tempo perso prorogando l'incontro del tempo impiegato in più del dovuto.
Falli commessi deliberatamente :
In caso l'arbitro rilevi che certi falli sono commessi da un giocatore per perdere tempo o deliberatamente per provocare l'avversario (ad esempio: cercare di calciare la palla contro la mano dell'avversario per ottenere un calcio di rigore o un calcio di punizione a favore), provvedere senz'altro ad assegnare un calcio di punizione in favore della squadra contro la quale è stato commesso il fallo oppure ordinerà un «back» per ripetere l'azione.
Portiere di riserva:
Il portiere di riserva per il rinvio da fondo campo deve essere sempre tenuto, quando non in uso, ben fuori dal campo di gioco; se un giocatore dimentica detta miniatura in campo quando il portiere con l'asticciola è già rientrato in porta (la squadra risulterebbe di un giocatore in più), **l'arbitro** constatata che è stata una dimenticanza involontaria, provvede ad ammonire solamente il giocatore senza applicare il regolamento che prevede il ritiro nel fondo della porta del portiere con l'asticciola e il gioco dovrebbe continuare con il portiere di riserva già in campo.
- Le suddette situazioni sono solo un'indicazione per gli **arbitri Subbuteo** che giudicheranno poi all'atto pratico secondo loro esperienza e discrezione. I giocatori devono attenersi alle decisioni arbitrali senza obiettare.
L'arbitro e i due giocatori tengano sempre presente che il SUBBUTEO è un hobby-sport basato soprattutto sul «fair play» e sulla lealtà sportiva.

CONSIGLI UTILI E CASISTICA ARBITRALE

D. Se prima o durante una partita uno o più giocatori protestano per le cattive condizioni del campo di gioco (non perfettamente in posizione piana), della palla o condizioni ambientali particolari ecc., come si deve procedere?

R. E' l'arbitro che deve decidere sul da farsi ed adottare di conseguenza il migliore provvedimento.

D. L'arbitro deve tener conto del tempo perso in una partita?

R. In caso di contestazioni, rottura di miniature **SUBBUTEO**, indisposizione temporanea dei giocatori ecc. l'arbitro deve fermare il segnatempo. In caso di contestazioni dovrà appianare la discussione prendendo una decisione pronta, definitiva e senza tentennamenti; si rammenta che **la decisione dell'arbitro è definitiva e insindacabile**. Il tempo perduto deve essere conteggiato alla fine di ogni periodo di gioco. Non si possono recuperare nel secondo tempo di gioco le interruzioni del primo tempo.

D. Quando il calcio d'inizio non è valido? Quali provvedimenti devono essere presi?

R. Il calcio d'inizio non è valido quando il pallone calciato dal centrattacco non supera la linea di centro campo o quando le miniature avversarie si avvicinano a meno di 9 cm. dalla palla prima che questa sia stata giocata. In tali casi l'arbitro deve fare ripetere il calcio d'inizio.

Si può colpire a punta di dito con un dito della mano diverso dall'indice?

Sì, si possono effettuare colpi a punta di dito anche con un dito della mano diverso dall'indice, ad esempio il medio è usato da molti giocatori **SUBBUTEO**, s'intende però che non deve essere alterato il movimento basilare come spiegato nel capitolo « **Movimento** » di questo manuale.

Se la palla calciata dal di fuori dell'area di tiro tocca una miniatura attaccante e/o un difensore avversario all'interno dell'area di tiro ed entra in rete, è goal?

No, non è goal - vedere regola 8.3. Perché un goal sia valido la palla deve essere **calciata** dall'interno dell'area di tiro. Fanno eccezione gli autogol (vedere regola 8.9).

In caso di un tiro a rete il portiere avversario in attesa del tiro può essere tenuto a mezz'aria senza che la base tocchi il terreno di gioco?

No. Anche nel calcio il portiere, prima del tiro, ha sempre i piedi sul terreno di gioco e solo a tiro effettuato salta oppure «vola» incontro alla palla. Nel **SUBBUTEO**, prima del tiro, la base deve toccare il terreno di gioco.

Prima di un tiro, sono solo ammessi piccoli movimenti di piazzamento o di finta e solo dopo il tiro della palla potrete alzare il portiere dal terreno per la parata, vedere regola 13.6 e seguenti.

Se in caso di un tiro a rete la palla colpisce il palo della porta e rimbalza nella rete della squadra che ha effettuato il tiro, è da considerarsi goal?

No, non è goal, sarebbe una situazione ridicola che non ha riscontro nel vero calcio. Si assegna solo una rimessa dal fondo. Anche nel **SUBBUTEO** però un tale fatto è assolutamente raro per non dire impossibile.

- D. Se la palla ha superato per più della metà la linea che delimita l'area di tiro, si può calciare a rete?
- R. No. Per effettuare un tiro a rete bisogna che la palla abbia oltrepassato **interamente** la linea che delimita l'area di tiro.
- D. Se una miniatura nel tentativo di colpire la palla scontra un proprio compagno di squadra mandandolo a toccare a sua volta la palla stessa, come si deve comportare l'arbitro?
- R. L'arbitro deve assegnare il possesso della palla all'avversario poiché la miniatura colpita a punta di dito non ha toccato la palla come prescritto.
- D. Se un giocatore tocca con entrambe le mani il tavolo di gioco commette fallo?
- R. Sì, a meno che con una mano non stia manovrando il portiere. L'arbitro accorderà una punizione indiretta a favore dell'avversario sul punto esatto dove il giocatore colpevole dell'infrazione stava colpendo a punta di dito. Se questo giocatore che commette l'infrazione non è in possesso di palla la punizione verrà assegnata a discrezione dell'arbitro sul punto occupato in quel momento dalla palla. In tutti questi casi vale, comunque la regola del vantaggio. In caso di ripetute infrazioni a questa regola, l'arbitro potrà ammonire, a sua discrezione, la miniatura in movimento al momento dell'infrazione; vedere la parte «Uso dell'accessorio per arbitro 61-166» a pagina 11 di questo manuale.
- D. Quanti colpi a punta di dito ha a disposizione una squadra per i rientri dal fuori gioco?
- R. Ogni squadra ha a disposizione due soli colpi di rientro dal fuori gioco. A ciascuna miniatura è concesso un solo colpo a punta di dito (vedere regola 11.6.4).
- D. Se una miniatura in difesa manca la palla ed un attaccante viene a trovarsi oltre l'ultimo difensore in possesso di palla, l'arbitro come deve comportarsi?
- R. L'arbitro deve far proseguire il gioco da parte dell'attacco, infatti il colpo mancato dalla difesa ha l'effetto di rimettere in gioco la miniatura attaccante che può quindi calciare la palla.
- D. Se durante i movimenti difensivi, alternati alle mosse della squadra in possesso di palla, una miniatura tocca il pallone come si deve comportare l'arbitro?
- R. Occorre vedere se al momento dell'impatto con la palla la miniatura che ha effettuato il colpo difensivo è completamente ferma e dritta o se invece è in movimento o a terra. Nel primo caso il possesso della palla passa alla squadra attaccante che può chiedere il «**back**» (rimessa in posizione della miniatura in difesa) o continuare a giocare.
- D. Che cosa si intende per « **back** »?
- R. Il «**back**» consiste nella rimessa in posizione della palla e/o del difensore nel punto esatto dove si trovava al momento nel quale è stata commessa l'infrazione descritta sopra.
- D. Un giocatore che manifestasse un comportamento eccessivamente ostruzionistico (esagerata lentezza, discussioni, contestazioni e ripetute proteste verso l'arbitro e cattivo comportamento verso lo stesso) può essere punito dall'arbitro?
- R. Sì, se l'arbitro lo ritiene necessario, può infliggere un calcio di punizione indiretto contro il giocatore ostruzionista. In caso di ripetuto comportamento ostruzionistico da parte di un giocatore, l'arbitro può prendere nei suoi confronti i provvedimenti di ammonizione (cartellino «giallo») ed espulsione (cartellino «rosso») di una miniatura; vedere la parte «Uso dell'accessorio per arbitro 61-166» a pagina 11 di questo manuale. Nei casi più gravi l'arbitro può decretare anche l'espulsione del giocatore stesso e la sospensione della partita.
- D. In caso di un calcio di rigore vi è una posizione obbligatoria per la miniatura che effettua il tiro?
- R. No, la miniatura può essere *piazzata* in qualsiasi posizione adatta.