

Regole di gioco Subbuteo tradizionale

Rev 2.2 (03-2022)



FISCT – Commissione Subbuteo

SOMMARIO

REGOLA 1: MANIPOLAZIONE DELLE MINIATURE.....	3
REGOLA 2: RIPOSIZIONAMENTO MINIATURE.....	5
REGOLA 3: DURATA INCONTRI.....	8
REGOLA 4: CALCIO D'INIZIO	10
REGOLA 5: GIOCO D'ATTACCO.....	13
REGOLA 6: GIOCO DI DIFESA.....	18
REGOLA 7: SEGNATURA DI UNA RETE	22
REGOLA 8: PORTIERE.....	24
REGOLA 9: PORTIERE DI RISERVA (PORTIERINO).....	26
REGOLA 10: CALCIO DI PUNIZIONE	30
REGOLA 11: CALCIO DI RIGORE	32
REGOLA 12: FUORIGIOCO	34
REGOLA 13: RIMESSA LATERALE.....	39
REGOLA 14: RIMESSA DAL FONDO	42
REGOLA 15: CALCIO D'ANGOLO	44
REGOLA 16: TIRI PIAZZATI.....	46
REGOLA 17 - CODICE CONDOTTA DI GIOCO	48
GLOSSARIO.....	49

Versione 2.2 del 20 Gennaio 2022.

Le presenti norme annullano e sostituiscono ogni disposizione precedente.

REGOLA 1: MANIPOLAZIONE DELLE MINIATURE

1.1 COLPO A PUNTA DI DITO

- 1.1.1 Una miniatura sarà mossa posizionando il dito indice o medio di qualsiasi mano in prossimità della stessa, colpendo con l'unghia qualsiasi parte della sua base. Non è permesso toccare la parte superiore della miniatura (la figura) quando si esegue un colpo.

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla,

Infrazione del difensore: back o vantaggio,

- 1.1.2 Le miniature non possono essere sospinte, trascinate, accompagnate, né può essere sfruttata leva con le altre dita della mano o supporto con qualsiasi superficie eccetto quella di gioco. La miniatura colpita lascerà immediatamente l'unghia del dito usato. La mano del giocatore ed il suo avambraccio non possono muoversi durante il colpo.

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

Infrazione del difensore: back o vantaggio.

- 1.1.3 Una miniatura può essere colpita solo con un tocco alla volta (NO "doppio tocco").

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

Infrazione del difensore: back o vantaggio.

- 1.1.4 Un colpo a punta di dito sarà considerato eseguito anche quando un giocatore ha toccato una qualsiasi parte di una qualsiasi miniatura con qualsiasi parte del proprio corpo.

1.2 POSIZIONE DEL GIOCATORE

- 1.2.1 I giocatori, mentre giocano con una mano, possono toccare, con l'altra mano, le barriere del tavolo di gioco per mantenere l'equilibrio.
- 1.2.2 Un giocatore non può porre contemporaneamente entrambe le mani sulla o al di sopra dell'area di gioco mentre esegue il colpo. Ogni volta che un giocatore cambia la mano usata per giocare, deve esserci almeno un istante in cui chiaramente nessuna delle due mani è al di sopra dell'area di gioco.

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: punizione nel punto in cui viene toccata la palla con il tocco irregolare,

Infrazione del difensore: back o vantaggio.

- 1.2.3 Un giocatore non può muovere il campo in modo da destabilizzarlo

SANZIONI

In caso di infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

In caso di infrazione del difensore: back o vantaggio.

1.3 NUMERO DELLE MINIATURE

1.3.1 Ogni giocatore utilizzerà un massimo di 10 miniature in campo, un portiere e un portiere di riserva (portierino).

1.3.2 Se un giocatore utilizza più di 10 miniature in campo (escludendo l'eventuale presenza provvisoria e momentanea del portierino), l'arbitro deve interrompere il gioco. L'arbitro sanzionerà il giocatore che ha commesso l'infrazione per il resto dell'incontro, rimuovendo un numero doppio delle miniature in eccedenza, scegliendo quelle più vicine alla palla.

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: cambio palla.

1.4 PROCEDURA DI "STOP" ED INTERRUZIONI

1.4.1 Nel caso in cui l'arbitro chiama la procedura di "STOP" si procede con questa sequenza:

- 1) il gioco si interrompe per permettere all'arbitro di intervenire sulla casistica in questione
- 2) l'arbitro consente l'esecuzione della mossa difensiva non ancora effettuata, laddove prevista
- 3) l'arbitro verifica che entrambi i giocatori siano pronti alla ripresa del gioco
- 4) l'arbitro autorizza la ripresa chiamando "GIOCO".

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

Infrazione del difensore: back.

1.4.2 Nel caso in cui il giocatore difensore chiede all'arbitro la verifica di una circostanza di gioco o la spiegazione di una regola, causando quindi l'interruzione del gioco, perde la sua mossa difensiva se non ancora effettuata.

1.4.3 In caso di delucidazioni regolamentari, sarà solo l'arbitro a richiedere l'intervento del Capo Arbitro designato dal COL.

REGOLA 2: RIPOSIZIONAMENTO MINIATURE

2.1 MINIATURE CHE ESCONO DALL'AREA DI GIOCO E/O DALLA SUPERFICIE DI GIOCO

- 2.1.1 Una miniatura che ha superato completamente una linea laterale, senza uscire dalla superficie di gioco (resta sul panno), viene riposizionata dall'arbitro nel punto in cui è uscita. Il giocatore ha l'opzione di lasciarla nel punto in cui si è fermata a condizione che effettui con la stessa il colpo successivo per intervenire sulla palla o per fare il marcamento difensivo ([video](#)).
- 2.1.2 Una miniatura che non ha superato completamente una linea laterale viene lasciata nel punto in cui si è fermata ([video](#)).
- 2.1.3 In occasione di ogni cambio del possesso palla, tutte le miniature eventualmente uscite dall'area di gioco andranno sempre riposizionate nel punto di uscita dalla linea laterale ([video](#)).
- 2.1.4 Una miniatura uscita dal panno di gioco o che colpisce la sponda del tavolo, non viene considerata in gioco fino a quando non viene riposizionata sulla linea laterale nel punto in cui è uscita. Una miniatura è considerata uscita dal panno di gioco non appena una qualsiasi parte della sua base tocca il tavolo di gioco o la sponda del tavolo. Non appena la palla si sarà fermata, l'arbitro eseguirà la procedura di "stop". Riposiziona le miniature coinvolte e consente l'esecuzione di un eventuale marcamento difensivo non ancora effettuato. L'arbitro dà il segnale per la ripresa chiamando "gioco".

SANZIONE

Infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

Infrazione del difensore: back o vantaggio.

- 2.1.5 Dopo aver rimbalzato contro le barriere, una miniatura del difensore in movimento rientrando sull'area di gioco, non può toccare una qualsiasi miniatura o la palla. L'arbitro chiama la procedura di STOP e provvede come di seguito

SANZIONE

Infrazione su miniatura e/o palla fermi: back ([video](#)).

Infrazione su miniatura e/o palla in movimento: back al volo ([video](#)).

- 2.1.6 Una miniatura dell'attaccante in movimento, dopo il tentativo di colpire la palla (andato a buon fine o meno) se esce dal campo e sbatte sulla sponda del tavolo, rientrando sull'area di gioco non può toccare la palla, sia ferma che in movimento. L'arbitro chiama la procedura di STOP e provvede come di seguito ([video](#)).

SANZIONE

In caso di infrazione: punizione indiretta o diretta in base alla posizione di campo in cui è commessa l'infrazione.

- 2.1.7 Se dopo aver toccato la palla, una miniatura dell'attaccante in movimento, dopo essere uscita dal campo, rimbalza sulla sponda del tavolo e rientra sull'area di gioco, toccando una qualsiasi miniatura, si procederà con il riposizionamento delle stesse come di seguito ([video](#))

SANZIONE

In caso di infrazione su miniatura ferma: riposizionamento della miniatura colpita nella posizione originaria e riposizionamento della miniatura dell'attaccante nel punto della linea esterna del campo dal quale è uscita. Il difensore, se non l'ha ancora effettuata, ha diritto alla mossa difensiva

In caso di infrazione su miniatura in movimento: riposizionamento della miniatura colpita nella posizione di partenza della mossa difensiva e riposizionamento della miniatura dell'attaccante nel punto della linea esterna del campo dal quale è uscita

- 2.1.8 Una miniatura dell'attaccante che fallisce il contatto con palla e, dopo essere uscita dal campo, rimbalza sulla sponda del tavolo e rientra sull'area di gioco, non può toccare nessuna miniatura. L'arbitro chiama la procedura di STOP e provvede come di seguito ([video](#)).

In caso di infrazione su miniatura ferma: back o vantaggio + cambio palla. In caso di accoglimento del back, riposizionamento della miniatura colpita nella posizione originaria e riposizionamento della miniatura dell'attaccante nel punto dal quale è partito il tocco

In caso di infrazione su miniatura in movimento: back o vantaggio + cambio palla. In caso di accoglimento del back riposizionamento della miniatura colpita nella posizione di partenza della mossa difensiva e riposizionamento della miniatura dell'attaccante nel punto dal quale è partito il tocco

- 2.1.9 Se una miniatura che ha rimbalzato si ferma sulla superficie di gioco ed è colpita dalla palla o da un'altra miniatura prima di essere riposizionata correttamente, il possesso della palla non cambierà poiché la miniatura è considerata un oggetto neutrale ([video](#)).
- 2.1.10 A condizione che la palla sia ferma, una miniatura caduta dal tavolo di gioco sarà riposizionata dall'arbitro sulla linea laterale, sullo stesso lato dal quale è uscita, all'altezza della linea di centrocampo. Per permettere il riposizionamento l'arbitro chiamerà la procedura di STOP.

2.2 MINIATURE NELL'AREA DI PORTA

- 2.2.1 Si precisa che l'area di porta comprende anche le linee che la delimitano.
- 2.2.2 A condizione che la palla sia ferma, una miniatura posizionata nell'area di porta (compresa la linea di porta) sarà riposizionata dall'arbitro 1 mm al di fuori dell'area stessa, perpendicolarmente alla linea di fondo ([video](#))
- 2.2.3 Una miniatura che si ferma all'interno della porta, o oltre la linea di fondo campo nel prolungamento dell'area di porta, deve essere riposizionata lateralmente all'area di porta nel punto di intersezione con la linea di fondo campo, dalla parte della linea laterale più vicina alla miniatura. Nel caso in cui l'angolo fosse già occupato da un'altra miniatura, la seconda miniatura sarà riposizionata a fianco della prima ad una distanza di 2 cm ([video](#)).

2.3 MINIATURE SDRAIATE SUL CAMPO

- 2.3.1 A condizione che la palla sia ferma, una miniatura dell'attaccante (o del difensore se la caduta è provocata da una giocata dell'attaccante) sdraiata sul campo sarà rialzata dall'arbitro dopo aver chiamato la procedura di "STOP".

- 2.3.2 nel caso che la miniatura sdraiata sia del difensore, l'arbitro provvederà a rialzarla il prima possibile senza fermare il gioco.
- 2.3.3 per rialzare una miniatura sdraiata sul campo, il punto di contatto della sua base con la superficie di gioco sarà utilizzato come punto fisso ([video](#)).
- 2.3.4 se la miniatura da rialzare andasse a toccare la palla o un'altra miniatura, la stessa verrà rialzata considerando il punto di contatto della base con la superficie di gioco, come punto centrale della base rialzata ([video](#)).
- 2.3.5 Qualora il punto di contatto sia in corrispondenza di una delle linee interne al campo di gioco (linee di suddivisione delle aree di campo), la miniatura sarà rialzata esclusivamente dall'arbitro ponendo la massima attenzione alla circostanza che il bordo della proiezione della base coincida con il precedente punto di contatto con la riga del campo. Come conseguenza la miniatura così sollevata e posizionata dovrà quindi mantenere la sua condizione di gioco sul campo ([video](#)).
- 2.3.6 In caso di miniature agganciate tra loro, a condizione che la palla sia ferma, l'arbitro provvede a separarle e piazzarle a 1 mm l'una dall'altra, chiamando la procedura di "STOP".
- 2.3.7 Una miniatura ferma sdraiata sul campo
- Non può guadagnare o riguadagnare il possesso della palla essendo considerata un oggetto neutrale.
 - Non può essere considerata valida in caso di contatto con la palla per far riguadagnare i tre tocchi a favore di un'altra miniatura dell'attaccante.
 - Non potrà partecipare ad una giocata di "forzatura".

Tali limitazioni non si applicano finchè la palla è in movimento (giocate al volo).

- 2.3.8 Una miniatura sdraiata sul campo non potrà essere giocata a punta di dito nè come miniatura d'attacco nè come miniatura di difesa fintanto che rimane sdraiata.

SANZIONE

In caso di infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

In caso di infrazione del difensore: back o vantaggio.

2.4 DISTANZA

- 2.4.1 In occasione di un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa laterale, il giocatore attaccante può richiedere la "distanza" da tutte le miniature del difensore, dopo che tutti i movimenti posizionali siano stati effettuati. In questo caso, solo le miniature del difensore saranno piazzate ad una distanza di 9 cm dalla palla.
- 2.4.2 L'arbitro allontanerà le miniature dalla palla seguendo la direzione della linea che congiunge queste alla palla. In ogni caso, le miniature non possono essere spostate al di fuori dell'area di gioco o all'interno dell'area di porta o a contatto con la linea di quest'ultima. In questi casi le miniature andranno mosse in parallelo rispetto alla linea di fondo campo.
- 2.4.3 L'applicazione della distanza non può modificare la condizione di fuorigioco/non fuorigioco di una miniatura. In entrambi i casi le miniature andranno mosse in parallelo rispetto alla linea di fondo campo ([video](#)).

2.5 MINIATURE CHE COLPISCONO UN PALO

- 2.5.1 I pali e le traverse di entrambe le porte sono considerati oggetti neutrali. Di conseguenza, quando una miniatura colpisce un palo o la traversa di qualsiasi porta, tutte le regole relative al

piazzamento, al movimento, al possesso della palla ecc. vanno applicate senza prendere in considerazione tale contatto.

REGOLA 3: DURATA INCONTRI

3.1 DURATA DELL'INCONTRO

- 3.1.1 Un incontro, sia in competizione individuale che a squadre, sarà costituito da due tempi di 15 (quindici) minuti ciascuno. In una competizione individuale sarà comunque a discrezione del COL valutare la possibilità di disputare tempi da 10 o 12 minuti e in una competizione a squadre sarà a discrezione del COL valutare la possibilità di disputare in alternativa tempi da 12 minuti. Tale decisione dovrà essere comunicata preventivamente nel bando del torneo.
- 3.1.2 L'inizio del turno di gioco, sia nel primo che nel secondo tempo, viene chiamato dal COL. Un giocatore, a fronte di giustificato motivo, ha la possibilità di richiedere un complotto pari, al massimo, a un tempo di gioco. Nel caso in cui questo tempo venga superato, l'arbitro assegnerà partita persa a tavolino per 5-0.
- 3.1.3 E' consentita la lucidatura delle miniature durante l'intervallo.
- 3.1.4 L'arbitro deve tenere il tempo di gioco tramite un suo dispositivo per la gestione di eventuali interruzioni della partita. Anche i giocatori possono utilizzare propri dispositivi per controllare il tempo di gioco, ma tale non dovrà interferire o disturbare l'incontro (suono o posizione sul campo). L'arbitro ha il diritto di chiedere ai giocatori di rimuovere il dispositivo se pensa che possa disturbare il gioco.

3.2 RECUPERO

- 3.2.1 In caso di infrazione commessa allo scadere di una frazione di gioco, e in una circostanza in cui l'azione avrebbe consentito il tiro verso la porta da parte di un giocatore, l'arbitro assegnerà la sanzione e permetterà l'esecuzione del colpo necessario per concludere l'azione in porta (calcio di punizione diretto, back tra miniature e/o palla, back per ostruzione fisica, back al volo).
- 3.2.2 In caso di back al volo, verrà concesso un colpo aggiuntivo oltre a quello in cui è stata commessa l'infrazione. A fronte di tale dinamica, il recupero sarà assegnato a prescindere dalla zona di campo nella quale è stata commessa l'infrazione.
- 3.2.3 Nella particolare situazione di back normale su miniatura, ma con palla in movimento, nel caso in cui la miniatura dell'attaccante che ha subito il back è coinvolta nell'azione, l'arbitro farà ripetere l'ultimo tocco effettuato prima del back subito + un ulteriore tocco aggiuntivo. Il difensore in questo caso comunque non perde la mossa difensiva. A fronte di tale dinamica, il recupero sarà assegnato a prescindere dalla zona di campo nella quale è stata commessa l'infrazione ([video](#)).

3.3 SUDDEN-DEATH COMPETIZIONE INDIVIDUALE

- 3.3.1 Se in una competizione ad eliminazione diretta, il punteggio di un incontro è di parità al termine dei tempi regolamentari, sarà disputato un tempo supplementare di 10 minuti (5 minuti in caso di tempi da 10 o 12 minuti). L'incontro terminerà quando un giocatore segnerà una rete.
- 3.3.2 Per decretare quale giocatore avrà il diritto di battere il calcio d'inizio, l'arbitro effettuerà il sorteggio facendo scegliere al giocatore opposto a quello che ha scelto il sorteggio di inizio partita.
- 3.3.3 Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro sarà ancora di parità, saranno effettuati i tiri piazzati.
- 3.3.4 Potrà comunque essere decisa, a discrezione del COL, la non disputa del tempo supplementare, facendo disputare direttamente i tiri piazzati. Tale modalità deve essere indicata nel briefing iniziale della manifestazione.

3.4 SUDDEN-DEATH COMPETIZIONE A SQUADRE

- 3.4.1 Se in una competizione ad eliminazione diretta tra due squadre, il punteggio è di parità al termine dei tempi regolamentari, la differenza reti cumulativa di tutti e quattro gli incontri determinerà il vincitore. Se il punteggio e la differenza reti cumulativa sono uguali, sarà disputato un tempo supplementare di dieci minuti su tutti e quattro i tavoli di gioco. Il tempo supplementare inizierà contemporaneamente sui 4 tavoli dopo la fine dei tempi regolamentari. L'incontro terminerà quando uno dei giocatori sui quattro differenti tavoli di gioco segnerà una rete.
- 3.4.2 Qualora si renda necessario sospendere provvisoriamente uno dei quattro incontri (ad esempio per intervento del capo arbitro), l'arbitro dell'incontro sospeso dovrà segnalare agli altri arbitri l'episodio; questi dovranno immediatamente sospendere gli altri incontri per poter successivamente riprendere contemporaneamente su tutti e quattro i campi.
- 3.4.3 Prima dell'inizio del tempo supplementare, l'arbitro effettuerà un nuovo sorteggio tra i due capitani delle squadre, per decretare la squadra che sceglierà per prima in quale campo batterà il calcio di inizio. L'altra squadra sceglierà altri due campi nei quali battere il calcio di inizio. Nel campo restante il calcio di inizio verrà battuto dal giocatore della squadra vincente il sorteggio.
- 3.4.5 Nel caso in cui due giocatori di squadre avversarie segnino una rete quasi contemporaneamente su tavoli di gioco differenti e gli arbitri non riescano a stabilire chi ha segnato per primo, l'incontro deve proseguire.
- 3.4.6 Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro sarà ancora di parità, saranno effettuati i tiri piazzati tra un giocatore per ogni squadra scelto dai rispettivi capitani.

REGOLA 4: CALCIO D'INIZIO

4.1 PROCEDURA PER L'ASSEGNAZIONE

- 4.1.1 Prima dell'inizio di una partita o del tempo supplementare, l'arbitro sceglierà un giocatore per effettuare un sorteggio, e il vincitore sceglierà il calcio d'inizio o il campo. Per il secondo tempo, i giocatori cambieranno campo e il calcio d'inizio sarà battuto dal giocatore che non ha iniziato il gioco nel primo tempo.
- 4.1.2 Se due giocatori dovessero schierare squadre con basi identiche o similmente colorate o dipinte, sarà effettuato dall'arbitro un sorteggio e il giocatore perdente cambierà le sue miniature.
- 4.1.3 In una competizione a squadre, in caso di sostituzione di un giocatore alla fine del primo tempo, se il giocatore che subentra ha basi colorate in modo simile o identico a quelle dell'avversario presente sul campo già dal primo tempo, il sostituto ha l'obbligo di cambiare le proprie miniature.
- 4.1.4 Nel caso di sostituzione di entrambi i giocatori e i colori delle basi siano non distinguibili, a insindacabile giudizio dell'arbitro, lo stesso procederà con il sorteggio per decidere chi dovrà sostituire la squadra.

4.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA INIZIALE O PER LA RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA SEGNATURA

- 4.2.1 Le miniature di ogni giocatore saranno posizionate completamente nelle loro rispettive metà campo, con il difensore che non dovrà posizionare miniature all'interno del cerchio di centrocampo o a contatto con la linea che lo delimita.
- 4.2.2 L'attaccante deve piazzare le sue miniature per primo, tranne la miniatura che batterà il calcio d'inizio, che può essere manovrato per ultimo (anche dopo il piazzamento del difensore). Dopo aver completato il piazzamento delle sue miniature, l'attaccante non potrà nuovamente cambiare la loro posizione e il difensore piazzerà le sue miniature.
- 4.2.3 Al momento del calcio d'inizio, o della ripresa dopo una segnatura, ciascuna squadra deve avere almeno 3 (tre) miniature ad una distanza inferiore ai 9 cm dalla linea di centrocampo.
- 4.2.4 Nessuna miniatura, nè del difensore, nè dell'attaccante (compresa la miniatura incaricata di battere il calcio d'inizio) può essere piazzata a contatto con la linea di centrocampo, prima della battuta del calcio di inizio.
- 4.2.5 La palla sarà piazzata sul punto centrale del cerchio di centrocampo e, al segnale di gioco dell'arbitro, l'attaccante dovrà giocare la propria miniatura mandando la palla nella metà campo avversaria. La proiezione della palla, una volta fermata, non deve toccare la linea di centrocampo ([video](#)).

SANZIONE

In caso di 1^a infrazione. RIPETIZIONE DELLA BATTUTA.

In caso di infrazione ripetuta: CAMBIO DELLA BATTUTA.

- 4.2.6 La miniatura dell'attaccante che ha giocato la palla non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:
- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante.
 - Il possesso della palla è cambiato.

- Una rimessa laterale, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante.

SANZIONE

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

4.3 PALLA IN GIOCO / NON IN GIOCO

- 4.3.1 La palla resta in gioco in qualsiasi momento dopo il calcio d'inizio, a meno che l'arbitro interrompa il gioco.
- 4.3.2 L'arbitro interromperà il gioco quando la palla ha completamente superato una linea di fondo o laterale.
- 4.3.3 Se, dopo un'infrazione, la palla supera completamente una linea di fondo o laterale e il giocatore che l'ha subita richiede il "vantaggio", una rimessa laterale/calcio d'angolo/rimessa dal fondo gli deve essere assegnata, indipendentemente dalle condizioni esistenti prima che la palla uscisse.
- 4.3.4 Se dopo un'infrazione la palla finisce nella porta del giocatore che l'ha subita ed egli richiede il "vantaggio", una rimessa dal fondo è assegnata.
- 4.3.5 Se, dopo un'infrazione, la palla finisce nella porta del giocatore che l'ha provocata e il giocatore che l'ha subita richiede il "vantaggio", una rete viene assegnata a quest'ultimo.
- 4.3.6 L'arbitro interromperà il gioco quando è stata commessa un'infrazione e il giocatore che l'ha subita non richiede il vantaggio. Non appena la palla si ferma, il giocatore che ha subito l'infrazione deve informare l'arbitro se intende continuare a giocare dicendo "vantaggio" oppure se accetta la sanzione assegnata.
- 4.3.7 Mentre la palla è in movimento, l'attaccante può continuare a giocare senza dichiarare la sua intenzione. In tale casistica (azione al volo), se l'attaccante, successivamente al tocco in movimento dopo l'infrazione, continua la sua azione, manifesta "de facto" la sua intenzione di continuare a giocare e, pertanto, non può successivamente richiedere la sanzione concessa.
- 4.3.8 Se il giocatore che ha subito l'infrazione richiede il vantaggio o manifesta la sua intenzione di continuare a giocare, non deve aspettare che il difensore esegua un marcamento difensivo non ancora effettuato, che prenda posizione dietro la porta o che prenda il controllo del suo portiere.
- 4.3.9 Se due o più infrazioni sono commesse a fronte di una singola giocata, e il giocatore che le ha subite non richiede il vantaggio, nè manifesta la sua intenzione di continuare a giocare, egli ha la facoltà di scegliere quale delle infrazioni desidera che gli venga assegnata.
- 4.3.10 L'arbitro, sempre in situazione di palla ferma, interromperà il gioco nelle seguenti situazioni adottando la procedura di "STOP":
- Piazzamento e sollevamento delle miniature dell'attaccante (o del difensore se la caduta delle sua miniatura è stata provocata dal gioco dell'attaccante);
 - Colpo a punta di dito limitato;
 - Sostituzione del portiere o di una miniatura;
 - Rimozione del portiere di riserva (portierino);
 - Falli di gioco e condotta scorretta;
 - Correzione della posizione del portiere (solo dietro previa richiesta di verifica dell'attaccante). Qualora l'arbitro riscontri l'errata posizione del portiere e quindi effettui richiamo ad una posizione corretta, il difensore perde l'eventuale giocata difensiva non ancora effettuata.

Dopo l'interruzione del gioco da parte dell'arbitro con procedura di STOP, i giocatori dovranno sempre attendere il segnale dell'arbitro per poter riprendere il gioco.

SANZIONE

In caso di infrazione dell'attaccante: back o vantaggio + cambio palla.

In caso di infrazione del difensore: back o vantaggio.

REGOLA 5: GIOCO D'ATTACCO

5.1 L'ATTACCANTE

- 5.1.1 Il giocatore in possesso della palla sarà definito attaccante.
- 5.1.2 Il possesso della palla rimarrà all'attaccante a meno che:
- La miniatura giocata dall'attaccante ha mancato la palla
 - la miniatura giocata dall'attaccante ha mancato la palla in movimento e la palla tocca comunque un'altra miniatura dell'attaccante stesso. L'arbitro chiamerà comunque il cambio di possesso palla.
 - La palla colpisce una miniatura del difensore ferma o il portiere del difensore senza toccare successivamente una miniatura dell'attaccante.
 - Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo, un calcio d'inizio o un calcio di rigore è assegnato al difensore.
- 5.1.3 Se dopo che il possesso della palla è cambiato (palla che tocca una miniatura avversaria) e una miniatura giocata dal giocatore che era attaccante prima del cambio, tocca qualsiasi elemento (palla o miniature), il tocco è considerato un marcamento difensivo scorretto ([video](#)).

SANZIONE

In caso di infrazione: back a favore del nuovo attaccante.

5.2 GIOCO D'ATTACCO

- 5.2.1 L'attaccante può giocare una propria miniatura con la palla ferma o in movimento, ma non può giocare la stessa miniatura più di tre volte di seguito finché:
- La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
 - Un'altra miniatura dell'attaccante (non sdraiata al momento dell'ultima giocata dell'attaccante) è stata toccata dalla palla;
 - Il possesso della palla è cambiato;
 - La palla ha completamente superato una linea di fondo o laterale.

SANZIONE

In caso di infrazione: punizione nel punto in cui si trova la palla al momento del quarto colpo a punta di dito o vantaggio + cambio palla,

- 5.2.2 In ogni caso, se la palla toccata dalla miniatura giocata dall'attaccante colpisce una miniatura del difensore, e da questa rimbalza colpendo la stessa miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di riguadagnare tre opportunità consecutive di giocare con la stessa miniatura
- 5.2.3 Se la palla rimbalza dal portiere del difensore sulla stessa miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso è soddisfatto e l'attaccante riguadagna tre opportunità consecutive di giocare con la propria miniatura iniziale.

- 5.2.4 Qualsiasi colpo a punta di dito da parte dell'attaccante ad una sua miniatura, eccetto i colpi di rientro dal fuorigioco e i movimenti posizionali, saranno giudicati come un tentativo di giocare la palla.
- 5.2.5 Un tentativo dell'attaccante di giocare la palla con una sua miniatura che fallisce perché detta miniatura viene intercettata da un marcamento difensivo scorretto o da una parte del corpo del difensore posta sul campo nel gesto di eseguire una mossa difensiva (back al volo), se la miniatura attaccante non tocca la palla, tale colpo non verrà detratto dai colpi a disposizione della miniatura dell'attaccante, se quest'ultimo decide di continuare per il vantaggio ([video](#)).
- 5.2.6 L'attaccante deve giocare la propria miniatura senza volontaria perdita di tempo. Se tale periodo viene sistematicamente fatto trascorrere con il chiaro intento di perdere tempo, l'arbitro deve in primis sollecitare il gioco all'attaccante e se l'atteggiamento continua deve sanzionarlo con il cambio possesso palla.

Zona del campo	Sanzione	Note
Area di rigore della squadra che ha commesso all'infrazione.	Calcio di Rigore	Si considera in area anche la miniatura la cui base tocchi la linea dell'area di rigore, anche se il punto di contatto è esterno a detta linea
Area di tiro della squadra che ha commesso l'infrazione	Calcio di punizione diretto	La miniatura che subisce il fallo deve trovarsi completamente all'interno dell'area di tiro
Tutte le altre zone	Calcio di punizione indiretto	In tutti gli altri casi la palla andrà posizionata centrandola rispetto al punto di contatto

5.3 INFRAZIONI DELL'ATTACCANTE

- 5.3.1 Una miniatura giocata dall'attaccante non può toccare alcuna miniatura ferma o il portiere, prima di colpire la palla stessa. In caso di infrazione saranno decretate dall'arbitro le seguenti sanzioni, in relazione al punto in cui è avvenuta l'infrazione (il punto di contatto tra le due miniature).

- 5.3.2 Se una miniatura giocata dall'attaccante tocca la palla più di una volta prima della giocata successiva, questa miniatura mantiene (o riguadagna) il possesso della palla. Tali tocchi successivi della palla non contano come nuove giocate da parte dell'attaccante, per cui non si aggiungono ai colpi già giocati dall'attaccante.
- 5.3.3 Una miniatura giocata dall'attaccante che supera la palla senza toccarla, non può toccare alcuna miniatura ferma o il portiere prima di fermarsi.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

- 5.3.4 Una miniatura giocata dall'attaccante, nel tragitto in direzione della palla, non può toccare alcuna miniatura ferma o il portiere.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

- 5.3.5 Una miniatura giocata dall'attaccante, nel tragitto in direzione della palla, non può essere colpita da una miniatura del difensore in movimento o dal corpo del difensore. Se l'arbitro ritiene che l'attaccante sarebbe arrivato sulla palla, verrà sanzionato il difensore.

SANZIONI

In caso di infrazione: back al volo o vantaggio.

- 5.3.6 Una miniatura giocata dall'attaccante, nel tragitto in direzione della palla, viene colpita da una miniatura del difensore in movimento o dal corpo del difensore, ma l'arbitro ritiene che la miniatura dell'attaccante non sarebbe arrivata sulla palla, verrà sanzionato l'attaccante.

SANZIONI

In caso di infrazione: back a favore del difensore o vantaggio + cambio palla.

- 5.3.7 Una miniatura giocata dall'attaccante, nel tragitto in direzione della palla, viene colpita da una miniatura del difensore in movimento o dal corpo del difensore, ma l'arbitro ritiene che la miniatura dell'attaccante non sarebbe arrivata sulla palla, verrà sanzionato l'attaccante ([video](#))

SANZIONI

In caso di infrazione: back a favore dell'attaccante o vantaggio ma cambio palla.

5.4 PALLA CONTESA

- 5.4.1 Se la palla ferma tocca contemporaneamente una miniatura dell'attaccante e una o più miniature di qualunque giocatore, il possesso rimarrà dell'attaccante.
- 5.4.2 L'attaccante, con la giocata successiva, deve far uscire la palla da questa posizione (palla che si stacca almeno temporaneamente dalle due miniature) così che non più di una miniatura la tocchi quando si fermerà nuovamente.

SANZIONI

In caso di infrazione: punizione diretta/indiretta.

- 5.4.3 L'attaccante potrà adottare una delle seguenti soluzioni per mantenere il possesso della palla:

Azione di gioco	Condizione necessaria
Forzare il FALLO LATERALE	Se la miniatura giocata dall'attaccante, la palla e l'ultima miniatura del difensore che tocca la palla prima di uscire dalla linea laterale, si trovano tutte nello stesso quarto di campo.
Forzare il CALCIO D'ANGOLO	Se la palla e l'ultima miniatura del difensore che tocca la palla prima di uscire dal fondo si trovano tutte nell'area di tiro.
Forzare la SEGNATURA DI UNA RETE	Se la palla si trova completamente in area di tiro.
Uscita dalla contesa	L'attaccante può uscire dall'azione contesa (sia con la miniatura oggetto della contesa che con qualsiasi altra propria miniatura) giocando la palla senza che una miniatura avversaria tocchi la palla per ultima.

5.5 COLPO A PUNTA DI DITO "LIMITATO"

5.5.1 Quando l'attaccante, nel tentativo di giocare una miniatura verso la palla, ha la necessità di posizionarsi dietro la linea di fondo del difensore, in maniera tale da richiedere a quest'ultimo di allontanarsi, impedendogli di raggiungere comodamente il portiere o ostacolare in qualsiasi modo la linea di visione o la manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo chiamando la procedura di STOP. Poi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo. Il gioco potrà riprendere solo dopo il via da parte dell'arbitro.

SANZIONE

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

5.5.2 Non ci sarà mai colpo a punta di dito limitato quando:

- L'attaccante è fisicamente posizionato dietro la linea di fondo del difensore, ma non ostacola di fatto la linea di visione o la manipolazione del portiere.
- L'attaccante non è fisicamente posizionato dietro la linea di fondo del difensore e non ostacola di fatto la linea di visione o la manipolazione del portiere.
- Il portierino del difensore è in campo al posto del portiere.

5.6 GIOCO ANTISPORTIVO

5.6.1 Se l'attaccante palesemente rinuncia ad attaccare o a tirare verso la porta da posizione chiaramente vantaggiosa, nonostante la chiara possibilità di effettuare tali azioni e nonostante la mancanza di alcun pressing da parte del difensore, tale comportamento verrà sanzionato dall'arbitro inizialmente con un richiamo, esortando l'attaccante a mantenere un comportamento non ostruzionistico. L'atteggiamento del giocatore attaccante dovrà modificarsi nelle giocate immediatamente successive, pena il rilevamento dell'infrazione da parte dell'arbitro.

SANZIONE

In caso di infrazione: punizione a favore del difensore nel punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione.

5.6.2 L'attaccante deve giocare le proprie miniature senza volontaria perdita di tempo. Se tale periodo viene sistematicamente fatto trascorrere con il chiaro intento di perdere tempo, l'arbitro deve in primis sollecitare l'attaccante affinché smetta immediatamente tale comportamento. L'atteggiamento del giocatore attaccante dovrà modificarsi nelle giocate immediatamente successive, pena il rilevamento dell'infrazione da parte dell'arbitro. Qualora l'arbitro non dovesse ravvisare un cambio di comportamento da parte dell'attaccante, interromperà prontamente il gioco chiamando l'infrazione.

SANZIONE

In caso di infrazione: punizione a favore del difensore nel punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione.

5.6.3 Nel caso in cui l'attaccante circonda la palla con le proprie miniature (oppure con le proprie miniature e una della linee che delimitano il campo di gioco), ed effettua un colpo a punta di dito che palesemente non ha possibilità di arrivare sulla palla, impedendo di fatto al difensore di potersi avvicinare alla stessa, sarà ravvisato un comportamento antisportivo ([video](#))

SANZIONE

In caso di infrazione: punizione a favore del difensore nel punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione.

REGOLA 6: GIOCO DI DIFESA

6.1 IL DIFENSORE

- 6.1.1 Il difensore ottiene il possesso della palla quando:
- La miniatura colpita dall'attaccante ha mancato la palla.
 - La palla colpisce una miniatura del difensore ferma o il portiere del difensore.
- 6.1.2 Se, dopo uno qualsiasi degli eventi sopra menzionati, una miniatura giocata dal difensore tocca la palla, il tocco è considerato come un valido colpo a punta di dito in attacco, anche se la miniatura è stata giocata dal difensore prima del cambio di possesso.
- 6.1.3 Una miniatura del difensore sdraiata sul campo non può guadagnare il possesso della palla essendo considerata un oggetto neutrale.

6.2 IL MARCAMENTO DIFENSIVO

- 6.2.1 Il difensore potrà giocare la sua miniatura quando il giocatore in attacco avrà giocato la propria miniatura (cioè il colpo difensivo può esser fatto senza attendere che la miniatura giocata dall'attaccante tocchi la palla).
- 6.2.2 Un marcamento difensivo è considerato eseguito se, mentre il difensore ha la mano sul campo allo scopo di effettuare una mossa difensiva, una miniatura del difensore in movimento tocca la mano del difensore

SANZIONI

In caso di infrazione: il difensore perde il diritto alla mossa difensiva ("mossa fatta").

- 6.2.3 Un marcamento difensivo effettuato dal difensore dopo che la miniatura giocata dall'attaccante si è fermata senza toccare la palla, è considerato un colpo a punta di dito in attacco.
- 6.2.4 Nell'atto del marcamento difensivo, la miniatura giocata dal difensore non può colpire la mano dell'attaccante posizionata sul campo in procinto di effettuare la propria giocata in attacco.

SANZIONI

In caso di infrazione: back a favore dell'attaccante (se accettato, alla ripresa del gioco non potrà cambiare nè lato del campo, nè miniatura) o vantaggio.

- 6.2.5 Il difensore non può deliberatamente posizionare il suo corpo o lasciare la sua mano sul tavolo da gioco sul tragitto della miniatura giocata dall'attaccante, con l'intenzione di impedire all'attaccante di giocare la palla o di modificare il percorso della miniatura dell'attaccante dopo che la palla è stata colpita

SANZIONI

In caso di infrazione: back al volo o vantaggio.

- 6.2.6 Il difensore non può interferire, con qualsiasi parte del corpo, sul percorso della miniatura dell'attaccante, dopo che l'attaccante ha colpito la palla

SANZIONI

In caso di infrazione: perdita della mossa difensiva

6.2.7 Una miniatura giocata dal difensore per un marcammento difensivo non può toccare la palla o alcuna miniatura di qualunque giocatore.

SANZIONI

In caso di infrazione: BACK/BACK AL VOLO (secondo lo schema seguente) o vantaggio.

SCHEMA INFRAZIONE DIFENSIVA

IMPATTO MINIATURA DIFENSIVA CON	BACK	BACK AL VOLO	PUNIZIONE
Miniatura in campo ferma	✓		
Palla ferma	✓		
Solo miniatura in movimento		✓	
Solo palla in movimento		✓	
Miniatura e palla (entrambe ferme)	✓ (video)		
Miniatura e palla (anche solo una in movimento)		✓	

SITUAZIONE A FRONTE DELL'INFRAZIONE

- 1) BACK** - Riposizionamento degli elementi colpiti (palla e/o miniature) e della miniatura del difensore. Il difensore NON PERDE la possibilità di effettuare la mossa difensiva successivamente alla giocata dell'attaccante.
- 2) BACK (SU MINIATURA FERMA) MA PALLA IN MOVIMENTO** - In questa particolare situazione di back normale su miniatura ferma, ma con palla in movimento, si procederà con il riposizionamento di tutte le miniature coinvolte nell'azione irregolare, ma, nel caso in cui la miniatura dell'attaccante che ha subito il back, è coinvolta nell'azione, l'arbitro farà ripartire l'azione dall'ultimo tocco effettuato prima del back subito. Il difensore in questo caso comunque non perde la mossa difensiva (video)
- 3) BACK AL VOLO** - La miniatura del difensore che ha causato l'infrazione e la miniatura e/o la palla colpiti in movimento andranno riposizionati nelle posizioni che occupavano prima dell'infrazione, con la ripetizione della giocata da parte dell'attaccante. Una volta riposizionati gli elementi, il difensore perde la possibilità di effettuare la mossa difensiva dopo il tocco dall'attaccante.

L'attaccante che accetta la sanzione può giocare solo con la stessa miniatura che aveva scelto prima che l'infrazione avesse luogo

- 4) BACK AL VOLO CON PIU' GIOCATE CONSECUTIVE AL VOLO (video)** - Nel caso di giocate consecutive tutte al

volò, le miniature e la palla andranno riposizionate seguendo i seguenti criteri:

- A)** La palla andrà riposizionata nel punto in cui è stata toccata dall'ultima giocata regolare dell'attaccante.
- B)** La miniatura utilizzata nell'ultima giocata regolare dell'attaccante andrà riposizionata nel punto in cui si trovava (ferma) al momento in cui è stata giocata.
- C)** La miniatura giocata dal difensore nella sua mossa difensiva errata andrà riposizionata nel punto di partenza
- D)** Tutte le altre eventuali miniature che si sono spostate a fronte dell'infrazione commessa, andranno riposizionate nel punto in cui si trovavano prima dell'infrazione
- E)** il difensore PERDE la possibilità di effettuare la mossa difensiva dopo il tocco dall'attaccante.

5) VANTAGGIO - Il giocatore in possesso palla può proseguire il gioco, nonostante l'infrazione difensiva, sfruttando il vantaggio e cioè lasciando la palla e le miniature nella posizione in cui si sono venute a trovare.

6.2.8 La chiamata di qualsiasi infrazione sopra elencata deve prevedere sempre la procedura di STOP da parte dell'arbitro. Dopo il riposizionamento della palla o delle miniature bisognerà, quindi, attendere sempre il segnale dell'arbitro per poter riprendere il gioco.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

- 6.2.9 Nel caso in cui l'attaccante richieda il vantaggio, dopo un'infrazione commessa dal difensore, quest'ultimo non ha mai diritto ad un nuovo marcamiento difensivo.
- 6.2.10 Se la miniatura giocata dall'attaccante manca la palla (superandola) e la miniatura giocata dal difensore colpisce una qualsiasi miniatura (ferma o in movimento), l'attaccante può richiedere il BACK, ma perde comunque il possesso della palla, avendo mancato il contatto con la stessa. Tutti gli elementi coinvolti nell'infrazione, sia quelli dal difensore che quelli dall'attaccante, andranno riposizionati nel punto in cui sono stata giocate ([video](#))
- 6.2.11 Se la miniatura giocata dall'attaccante manca la palla (superandola) e la miniatura giocata dal difensore colpisce la palla in movimento, l'attaccante perderà il possesso della palla, avendo mancato il contatto con la stessa e la giocata difensiva verrà considerata valida come primo tocco dalla parte del difensore, adesso diventato attaccante ([video](#)).
- 6.2.12 L'attaccante non ha l'obbligo di attendere che il difensore effettui la propria giocata difensiva. Tuttavia, nelle seguenti situazioni, l'arbitro concederà al difensore il tempo per eseguire la propria giocata difensiva. Una volta che la miniatura del difensore si è fermata ed il difensore è pronto per il gioco, l'arbitro farà riprendere la gara dicendo: "GIOCO".

Piazzamento e sollevamento miniature

Se l'arbitro interrompe il gioco (quando la palla è ferma) per riposizionare le miniature dell'attaccante (o del difensore se tale miniatura è stata fatta cadere da un tocco dell'attaccante) o la palla conformemente alle regole, concederà al difensore il tempo per eseguire l'eventuale giocata difensiva non ancora effettuata.

Colpa a punto di dito "Limitato"	Se l'attaccante per colpire la palla ha la necessità di posizionarsi dietro la linea di fondo del Difensore, in maniera tale da richiedere a quest'ultimo di allontanarsi impedendogli di raggiungere comodamente il portiere o ostacola in qualsiasi modo la linea di visione o la manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di giocare la propria miniatura, poi concederà al difensore il tempo per eseguire la propria giocata difensiva.
Sostituzione del portiere o di una miniatura rotta	Il portiere oppure una miniatura rotti o danneggiati possono essere sostituiti in qualsiasi momento durante l'incontro a condizione che la palla sia ferma. Dopo che il giocatore ha annunciato la sua intenzione di sostituire il portiere o la miniatura rotta, l'arbitro interrompe il gioco, al difensore di eseguire l'eventuale giocata difensiva non ancora effettuata.
Rimozione del portiere di riserva (portierino)	A condizione che la palla sia ferma, l'arbitro interrompe il gioco e permette al difensore di rimuovere il portiere di riserva (portierino) dall'area di gioco e di reinsediare il suo portiere. Permette quindi al difensore di eseguire l'eventuale giocata difensiva non ancora effettuata.

6.2.13 Se un giocatore, da qualsiasi parte del campo, con la propria mossa difensiva tocca la palla e si verifica uno dei casi riportati nella seguente tabella, l'attaccante può richiedere il VANTAGGIO usufruendo della condizione provocata dall'infrazione. Diversamente può richiedere il BACK / BACK AL VOLO.

Conseguenza infrazione difensiva	Se L'attaccante richiede VANTAGGIO
a. Palla Nella propria porta	GOAL
b. Palla Oltre la propria linea di fondo campo	CORNER
c. Palla Oltre la linea laterale	FALLO LATERALE

6.2.14 Il diritto ad effettuare l'eventuale giocata difensiva decade quando:

- 1) L'attaccante ha giocato con la propria miniatura un colpo a punta di dito successivo, in quanto non è possibile accumulare giocate difensive
- 2) Il possesso della palla è passato al difensore prima che questi potesse effettuare la mossa difensiva.
- 3) La palla ha completamente oltrepassato le linee di fondo campo o quelle laterali.
- 4) Un calcio di punizione o un rigore è stato assegnato e il giocatore che ha subito l'infrazione non richiede il vantaggio.

REGOLA 7: SEGNATURA DI UNA RETE

7.1 SEGNATURA CORRETTA

- 7.1.1 Una rete è segnata se la palla ha completamente oltrepassato la linea di porta a condizione che:
- il tiro sia stato eseguito con la palla completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, e la miniatura giocata dall'attaccante si trovava completamente all'interno della metà campo avversaria.
 - la miniatura con la quale è stato eseguito il tiro sia stata colpita prima dell'inizio del segnale di fine del tempo di gioco.
- 7.1.2 Quando la palla entra completamente dentro l'area di tiro (visualizzazione di spazio verde tra la linea di tiro e la palla, guardando perpendicolarmente la posizione dall'alto) l'arbitro annuncerà la condizione della palla definendola "tirabile". Laddove l'azione dovesse finalizzarsi con un tiro senza alcuna dichiarazione da parte dell'arbitro sulla tirabilità o meno, questa dichiarazione andrà fatta subito dopo il tiro. Di conseguenza la ricostruzione dell'esito del tiro (rete, calcio d'angolo, fallo laterale, etc etc) andrà motivata ai giocatori.
- 7.1.3 A patto che tutte le condizioni per una segnatura corretta siano soddisfatte, se la palla destinata a finire nella porta del difensore è fermata irregolarmente dalla rete della porta mal fissata o dal portiere con asta, mentre il portiere di riserva (portierino) è nell'area di gioco in quanto lasciato in campo (volontariamente o involontariamente) dopo l'utilizzo, sarà assegnato un goal in favore dell'attaccante.
- 7.1.4 Qualora, a seguito di un tiro regolare, il difensore dovesse involontariamente staccare anche parzialmente la porta dal campo, ad insindacabile giudizio dell'arbitro si potranno verificare tre situazioni:
- Qualora l'arbitro reputi che la palla avrebbe raggiunto lo specchio della porta, verrà assegnata la segnatura.
 - Qualora l'arbitro reputi che la palla non avrebbe mai potuto raggiungere lo specchio della porta, la partita proseguirà regolarmente (fallo laterale, calcio d'angolo, cambio possesso, etc).
 - In tutti gli altri casi di dubbio, l'arbitro farà ripetere il tiro con riposizionamento delle miniature eventualmente spostate e del pallone. In caso di distacco reiterato, verrà assegnata la segnatura all'attaccante.

7.2 SEGNATURA NON CORRETTA

- 7.2.1 Una rimessa dal fondo sarà assegnata se una rete è segnata non conformemente alle regole riportate nel paragrafo precedente.
- 7.2.2 Il portiere può tentare di parare o fermare un tiro da posizione non regolare per realizzare una segnatura da fuori area di tiro) senza il rischio di segnare un'autorete, (palla deviata nella propria porta). Sarà assegnato un corner se il portiere devia volontariamente (portiere con asta tenuto in mano) un tiro irregolare nella propria porta o oltre la linea di fondo.

7.3 AUTORETE

- 7.3.1 Un giocatore può segnare un'autorete da qualsiasi posizione del campo, indipendentemente dalla posizione della miniatura e della palla.

- 7.3.2 Se la palla rimbalza sui pali o sulla traversa della porta avversaria dopo un tiro regolare e supera la linea di fondo dell'attaccante, una rimessa dal fondo sarà assegnata all'attaccante

REGOLA 8: PORTIERE

8.1 APPLICAZIONE

- 8.1.1 Il portiere e l'asticciola formano un corpo unico, quindi anche l'asticciola può servire a parare un tiro.
- 8.1.2 Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere.
- 8.1.3 In seguito ad una parata del portiere, il giocatore avversario non ha diritto ad alcuna mossa.
- 8.1.4 L'asta del portiere potrà eventualmente stare in obliquo per l'angolazione permessa dalla rete della porta, che comunque deve essere sempre agganciata ai supporti posteriori. Nel caso in cui il difensore posizioni l'asta in maniera eccessivamente obliqua, tale da guadagnare un vantaggio nell'atto della parata, l'arbitro dovrà fermare il gioco e verificare lo stato della rete che sia ben agganciata ai supporti posteriori
- 8.1.5 Il portiere, nell'atto della parata, può arrivare sino al limite dell'area piccola, il profilo della base o della miniatura non può superare il profilo esterno della riga bianca dell'area stessa.

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione: ripetizione del tiro.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita) calcio di rigore.

- 8.1.6 Nell'atto della parata, la base del portiere non può alzarsi da terra prima che l'attaccante abbia effettuato il tiro.

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione ripetizione del tiro.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita) calcio di rigore.

- 8.1.7 Nell'atto della parata, il portiere non può muoversi lateralmente ripetutamente con l'intento di disturbare l'attaccante.

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione: Warning al difensore.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita) calcio di rigore.

- 8.1.8 È fondamentale che l'arbitro verifichi la corretta posizione del portiere prima del tiro in porta da parte dell'attaccante. L'arbitro non dovrà intervenire prima del tiro per segnalare l'errata posizione del portiere, ma lo farà solo dopo l'effettuazione del tiro, segnalando l'eventuale infrazione.

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione ripetizione del tiro.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita) calcio di rigore.

8.1.9 L'attaccante può comunque chiedere l'intervento dell'arbitro per verificare la corretta posizione del portiere prima del tiro. Qualora venga confermata tale posizione irregolare, si procederà con le seguenti sanzioni ([video](#))

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione: Warning al difensore + perdita mossa difensiva non ancora effettuata.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita) calcio di rigore.

In caso di infrazione volontaria: CALCIO DI RIGORE anche in caso di 1^ infrazione.

8.1.10 L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio palla (il gioco prosegue dal punto in cui si ferma la palla),

8.1.11 Ogni volta che il portiere controlla il pallone all'interno dell'area di porta l'avversario può effettuare una giocata difensiva con una propria miniatura.

8.1.12 Il portiere può controllare la palla all'interno della propria area di porta senza limitazione nel numero di tocchi, non andandosi a cumulare quindi con i 3 tocchi eventualmente concessi al portiere di riserva (portierino).

8.1.13 Nel caso in cui la palla, derivante da un tocco, sia regolare che non regolare per segnare un gol (giocata da fuori area di tiro), tocca il portiere, in quel momento non manovrato, lasciato fuori dall'area piccola del difensore, un back verrà sanzionato al difensore ([video](#))

SANZIONI

In caso di infrazione: back a favore dell'attaccante (potrà ripetere il tocco). Il difensore non perde la mossa difensiva.

REGOLA 9: PORTIERE DI RISERVA (PORTIERINO)

9.1 APPLICAZIONE

- 9.1.1 In qualsiasi momento del gioco, in situazione di possesso della palla e a patto che la stessa si trovi nella propria metà campo, il portiere può essere sostituito dal portiere di riserva (portierino) per giocare.
- 9.1.2 Il portierino può entrare in gioco a condizione che il portiere sia stato ritirato dentro la porta oppure rimosso dalla porta, purchè in modo da non ostacolare lo svolgimento della gara. L'infrazione si concretizza nel momento che il portierino tocca la palla ([video](#)).

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione: warning al giocatore attaccante.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita): cambio palla dal punto dove si ferma la palla dopo il tocco del portierino. Si toglie il portiere con asta dalla porta e il portierino resta in campo per 3 tocchi a favore dell'attaccante, con la stessa miniatura.

- 9.1.3 L'attaccante potrà utilizzare il proprio portierino a condizione che il difensore abbia effettuato la propria giocata difensiva. L'infrazione si concretizza nel momento che il portierino tocca la palla.

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio palla dal punto dove si ferma la palla dopo il tocco del portierino. Il portierino resta in campo per 3 tocchi a favore dell'attaccante, con la stessa miniatura.

- 9.1.4 Per entrare in gioco, il portierino sarà posizionato dal giocatore attaccante all'interno dell'area di porta. La base del portierino può essere in contatto con la linea dell'area di porta, ma la base non deve oltrepassare la linea dell'area di porta per più di metà della base stessa. Il portierino può essere posizionato anche oltre la linea di fondo, nella zona compresa tra i prolungamenti delle linee dell'area di porta ([video](#)).

SANZIONI

In caso di 1^ infrazione: warning al giocatore attaccante.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita): cambio palla dal punto dove si ferma la palla dopo il tocco del portierino. Si toglie il portiere con asta dalla porta e il portierino resta in campo per 3 tocchi a favore dell'attaccante, con la stessa miniatura.

- 9.1.5 Il posizionamento termina nel momento in cui la mano dell'attaccante si distacca dalla miniatura. Non è possibile riposizionare o riprendere il portierino una volta che la mano dell'attaccante si distacca dalla miniatura ([video](#)).

SANZIONI

In caso di infrazione: riposizionamento del portierino nella prima posizione sul campo di gioco, nel quale era stato collocato.

- 9.1.6 Una volta che il portierino è stato posizionato sul campo (distacco della mano del giocatore dalla miniatura), deve obbligatoriamente essere usato per un colpo a punta di dito

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio possesso palla. Si riprende il gioco dal punto dove si ferma la palla dopo l'eventuale tocco con la miniatura utilizzata al posto del portierino.

9.1.7 Il giocatore attaccante deve posizionare correttamente il portierino senza perdite di tempo.

SANZIONI

In caso di 1^a infrazione: Warning. L'arbitro provvederà a sollecitare il giocatore nel prosieguo dell'azione.

In caso di infrazioni successive (anche nel corso della partita): cambio palla. Il portierino non potrà essere utilizzato fino ad un nuovo possesso palla e il portiere con asta resta regolarmente in porta.

9.2 RIMOZIONE DEL PORTIERINO

9.2.1 Il portierino può essere rimosso dall'area di gioco in qualsiasi momento per reinsediare il portiere con asta a condizione che:

- Il giocatore del portierino sia in possesso di palla e la palla sia ferma;
- Il giocatore del portierino non sia in possesso palla, ma può accettare l'invito del giocatore attaccante a rimuovere il portierino e reinsediare il portiere. In questa circostanza il difensore, qualora non abbia ancora effettuato la propria giocata difensiva, perde il diritto ad effettuarla;
- Il portierino abbia giocato la palla almeno una volta dopo essere entrato in gioco (posizionato sul panno nell'area di gioco).

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio palla. Il portierino resta in gioco e viene riposizionato nel punto in cui si trovava quando è stato rimosso irregolarmente. Non può essere rimosso finché non rientra in possesso della palla, a meno che l'avversario non consenta la rimozione e il rientro del portiere con asta.

9.2.2 Se il giocatore del portierino ha perso il possesso della palla, il portierino rimane in gioco e il portiere può essere reinsediato solo a condizione che:

- Il giocatore del portierino accetti l'invito del giocatore attaccante a rimuovere il portierino e reinsediare il portiere. In questa circostanza il difensore, qualora non abbia ancora effettuato la propria giocata difensiva, perde il diritto ad effettuarla;
- Il possesso della palla sia stato riguadagnato dal giocatore del portierino. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore, e da questa rimbalza colpendo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di rimuovere il portierino;
- La palla abbia oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali;
- Un calcio di punizione o un calcio di rigore sia assegnato a favore del giocatore del portierino;
- Un calcio di rigore sia assegnato contro il giocatore del portierino e l'altro giocatore non richieda il vantaggio;
- Dopo il cambio di possesso palla l'attaccante abbia giocato la stessa miniatura per tre volte consecutive, oppure giochi la palla con un'altra miniatura e la palla è ferma. All'attaccante sono infatti concesse 3 giocate assegnate ad una stessa miniatura per concludere in porta (non si considera la miniatura giocata dell'attaccante per battere un eventuale calcio di punizione o fallo laterale).

- 9.2.3 Il limite delle tre giocate consecutive con la stessa miniatura da parte dell'attaccante vale SOLO ed ESCLUSIVAMENTE la prima volta in cui si verifica il cambio di possesso palla successivamente all'entrata in campo del portierino. Se il difensore riguadagna il possesso palla e successivamente lo riperde, senza aver nel frattempo provveduto a rimuovere dal gioco il proprio portierino, lo stesso continuerà a restare in campo e non si applicheranno le limitazioni sulle prime tre giocate consecutive da parte dell'attaccante. In questo caso il portierino resta in campo finché il giocatore non avrà riconquistato il possesso palla.
- 9.2.4 Durante le tre giocate dell'attaccante, dopo che il giocatore con il portierino in campo ha perso il possesso della palla, l'attaccante non potrà giocare con una miniatura diversa da quella utilizzata inizialmente, senza aver prima avvisato l'arbitro della sua intenzione di utilizzare un'altra miniatura; in questo caso l'arbitro darà al difensore la possibilità di rimuovere il portierino e permetterà l'eventuale mossa difensiva non ancora effettuata; se il difensore dovesse rinunciare a detta possibilità, termineranno le limitazioni a carico dell'attaccante. Il portierino rimarrà in campo finché il difensore non avrà conquistato il possesso palla.
- 9.2.5 Di seguito si precisano le varie situazioni possibili con il portierino del difensore in campo:
- L'attaccante potrà giocare la stessa miniatura per tre volte consecutive anche al volo; l'arbitro chiamerà la procedura di "STOP" per permettere al difensore di riprendere il portierino al termine della terza giocata dell'attaccante, ma solo quando la palla si sarà fermata. Il difensore potrà effettuare la propria mossa difensiva anche prima dello "STOP" da parte dell'arbitro.
 - L'attaccante gioca con la stessa miniatura per tre volte consecutive e gioca al volo con un'altra miniatura. Quando la palla sarà ferma, l'arbitro interromperà il gioco, chiamerà la procedura di "STOP" e permetterà al difensore di togliere il portierino dal campo e reinserire il portiere con asta. Se il tocco della seconda miniatura utilizzata dall'attaccante fosse terminato in rete, il gol non verrà convalidato e verrà concessa rimessa dal fondo a favore del difensore ([video](#)).
 - L'attaccante gioca con la stessa miniatura per una o due giocate consecutive e poi decide di giocare con una miniatura diversa. Una volta che l'attaccante avrà effettuato il colpo con tale nuova miniatura, l'arbitro chiamerà la procedura di STOP e permetterà al difensore di togliere il portierino dal campo e reinserire il portiere con asta. Se il tocco della seconda miniatura utilizzata dall'attaccante fosse terminato in rete, il gol non verrà convalidato e verrà concessa rimessa dal fondo a favore del difensore
- 9.2.6 Al portiere di riserva (portierino) non è consentito giocare nuovamente la palla quando essa si trova completamente al di fuori della sua area di tiro ed è stata giocata (COLPO A PUNTA DI DITO) da un'altra miniatura dell'attaccante ([video](#)).

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla. Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre giocate dell'attaccante effettuate con la stessa miniatura.

- 9.2.7 Al portiere di riserva (portierino) non è consentito giocare la palla quando essa si trova completamente oltre la propria metà campo.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla. Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre giocate dell'attaccante effettuate con la stessa miniatura.

9.2.8 Quando il portierino viene rimosso dall'attaccante, l'arbitro concederà al difensore il tempo per eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Successivamente l'arbitro darà il segnale di ripresa del gioco (procedura di STOP).

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

9.2.9 Dopo essere stato rimosso, il portierino può essere utilizzato nuovamente solo quando la palla è stata giocata da un'altra miniatura o dal portiere.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla. Il portiere di riserva (portierino) viene lasciato in campo per tre giocate dell'attaccante effettuate con la stessa miniatura.

REGOLA 10: CALCIO DI PUNIZIONE

10.1 DEFINIZIONE

- 10.1.1 Se una miniatura giocata dall'attaccante colpisce prima un'altra miniatura (avversaria o della propria squadra, compreso il portiere) e poi tocca la palla, commette un fallo da sanzionare nel seguente modo:
- **CALCIO DI RIGORE** se il fallo avviene dentro l'area di rigore della squadra che ha commesso il fallo (si considera in area anche la miniatura che tocchi la riga che delimita l'area di rigore);
 - **CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO** se il fallo avviene dentro l'area di tiro della squadra che ha commesso il fallo (la miniatura che subisce il fallo deve trovarsi completamente all'interno dell'area di tiro, cioè guardando dall'alto perpendicolarmente al terreno di gioco la miniatura non deve toccare la linea di tiro);
 - **CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO** in tutti gli altri casi.

10.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA DI UN CALCIO DI PUNIZIONE

- 10.2.1 Un calcio di punizione sarà battuto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (il punto del campo in cui sono venute a contatto le due miniature).
- 10.2.2 Un calcio di punizione per un'infrazione commessa nell'area di rigore, sulla o oltre la linea di fondo all'interno dell'estensione dell'area di rigore, o su qualsiasi linea di detta area, sarà sanzionato con un calcio di rigore dal dischetto.
- 10.2.3 Il giocatore che deve battere il calcio di punizione dichiarerà la miniatura per la giocata prima di eseguire i movimenti posizionali. Qualora questo non avvenga, il difensore potrà richiedere il back sui movimenti posizionali dell'attaccante già effettuati al momento della scelta della miniatura per la battuta e l'attaccante perderà il diritto a poterli ripetere. La miniatura che batte il calcio di punizione sarà piazzata come desiderato sulla superficie di gioco.
- 10.2.4 Ciascun giocatore può procedere con 2 (due) movimenti posizionali, con l'attaccante che li esegue per primo. La palla e la miniatura prescelta per la battuta del calcio di punizione possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione del movimento posizionale di entrambi i giocatori.
- 10.2.5 Una miniatura colpita per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta del calcio di punizione) o la palla (se si trova ancora sulla superficie di gioco).

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio.

- 10.2.6 Il giocatore che deve battere il calcio di punizione può richiedere la "distanza" se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 9 cm dalla palla, dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.
- 10.2.7 Sulla punizione diretta, ovvero dentro l'area di tiro:
- Il difensore, prima degli spostamenti a punta di dito a lui concessi, può piazzare una barriera composta al massimo da quattro miniature ad una distanza di 9 cm dal punto di battuta. Le miniature verranno prese con le mani e dovranno essere posizionate adiacenti l'una all'altra in un'unica fila;

- L'attaccante può tirare direttamente in porta e segnare.

10.2.8 Prima che possa essere effettuato un colpo di rientro per una miniatura dell'attaccante in una posizione di fuorigioco, è necessario eseguire la battuta del calcio di punizione.

10.2.9 La miniatura che ha battuto il calcio di punizione non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata toccata/giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

REGOLA 11: CALCIO DI RIGORE

11.1 DEFINIZIONE

- 11.1.1 Le seguenti infrazioni sono punite con un calcio di rigore a condizione che l'infrazione sia commessa all'interno della propria area di rigore o oltre la linea di fondo all'interno dell'estensione dell'area di rigore. La linea dell'area di rigore e la parte della linea di fondo che la delimita sono considerate parte dell'area stessa.
- 11.1.2 Il calcio di rigore si assegna nei seguenti casi:
- Una miniatura in possesso di palla colpisce una miniatura ferma o il portiere posizionati all'interno della propria area di rigore, prima di colpire la palla stessa.
 - Infrazione del portiere eseguita in maniera reiterata (parata con base staccata da terra, parata fuori dall'area di porta, movimenti veloci a destra e sinistra in fase di preparazione del tiro da parte dell'attaccante).
 - Se il giocatore in difesa tocca la palla con le mani nell'area di rigore compreso lo spazio sovrastante tale area (fatto salvo la chiara volontarietà del difensore, nel qual caso sarà assegnata direttamente la segnatura).

11.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA DI UN CALCIO DI RIGORE

- 11.2.1 La palla sarà piazzata sul dischetto del rigore. Una miniatura sarà scelta per la battuta del calcio di rigore e potrà essere posizionata come desiderato sulla superficie di gioco.
- 11.2.2 Tutte le miniature, eccettuato il portiere e quella che batte il calcio di rigore, saranno piazzate all'esterno dell'area di rigore e della sua lunetta. L'arbitro sposterà tutte le miniature presenti nell'area di rigore riposizionandole perpendicolarmente alla linea di fondo, 1 mm al di fuori dell'area stessa e della sua lunetta. Eventuali miniature ancora presenti nell'area di tiro che dovessero trovarsi entro la proiezione del dischetto di rigore (quindi più vicine alla linea di fondo campo rispetto alla posizione della palla sul dischetto del rigore) andranno riposizionate perpendicolarmente alla linea di fondo, 1 mm oltre il dischetto di rigore.
- 11.2.3 Se, nel momento in cui un calcio di rigore è assegnato, il portiere del giocatore che commette l'infrazione era stato rimosso e il suo portierino era in gioco, quest'ultimo potrà essere posto al di fuori dell'area di gioco e il portiere potrà essere reinsediato.
- 11.2.4 Il portiere dovrà essere posizionato sulla linea di porta e con la base a contatto con il campo di gioco e dovrà rimanere fermo finché la miniatura scelta per la battuta non avrà toccato la palla.

SANZIONI

In caso di 1^a infrazione: ripetizione del calcio di rigore.

In caso di infrazione ripetuta: assegnazione della segnatura all'attaccante.

- 11.2.5 Quando entrambi i giocatori sono pronti, l'arbitro autorizza la battuta del calcio di rigore pronunciando la parola "TIRO". Il giocatore attaccante ha 5 secondi di tempo per effettuare il tiro. Passati i 5 secondi senza che il tiro venga effettuato, l'arbitro dichiarerà il tiro eseguito con esito negativo.
- 11.2.6 La miniatura che ha battuto il calcio di rigore non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

REGOLA 12: FUORIGIOCO

12.1 DEFINIZIONE

12.1.1 Una miniatura dell'attaccante viene dichiarata in fuorigioco se:

- **CON IL PORTIERE CON ASTA IN PORTA:** è posizionata completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, più vicino alla linea di fondo rispetto alla linea della palla e più vicina alla linea di fondo di quanto non lo sia l'ultima miniatura del difensore;
- **CON IL PORTIERINO IN CAMPO:** è posizionata completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, più vicino alla linea di fondo rispetto alla linea della palla e più vicina alla linea di fondo di quanto non lo sia la penultima miniatura del difensore.

SANZIONI

In caso di infrazione: punizione in favore del difensore nel punto in cui si trova la miniatura dell'attaccante in fuorigioco.

12.1.2 affinché sia dichiarata una posizione di fuorigioco devono esserci le seguenti condizioni:

- Almeno una miniatura del difensore deve trovarsi all'interno dell'area di tiro o almeno tocchi la riga di detta area;
- La palla sia completamente dentro l'area di tiro;
- La palla non sia completamente dentro l'area di tiro, ma tocchi la miniatura dell'attaccante in fuorigioco;
- La miniatura dell'attaccante in fuorigioco sia completamente dentro l'area di tiro.

12.2 SANZIONE DEL FUORIGIOCO

12.2.1 Una miniatura dell'attaccante in fuorigioco sarà sanzionata quando:

- la minima parte della palla ha superato la base dell'ultima (o della penultima se il portierino è in gioco) miniatura del difensore più vicina alla linea di fondo e la palla è posizionata completamente nell'area di tiro del difensore;
- la miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco (quindi completamente entro l'area di tiro) è toccata dalla palla, anche se la palla non è del tutto all'interno dell'area di tiro ([video](#)).

12.2.2 Per la valutazione di miniature nei pressi della linea di fondo campo, al fine di definire una miniatura dell'attaccante in fuorigioco o meno, la posizione del portiere viene considerata convenzionalmente sulla linea di porta.

12.2.3 Data la norma che una miniatura resta sulla linea esterna del campo laddove la tocchi anche solo in parte con la base, si considera in fuori gioco una miniatura dell'attaccante posizionata sulla riga di fondo campo, ma più esterna al campo rispetto a quella del difensore ([video](#)).

12.2.4 Se una miniatura dell'attaccante, dopo aver giocato la palla, colpisce e manda una miniatura del difensore in una posizione che rimette in gioco una miniatura dell'attaccante, deve essere comunque dichiarato il fuorigioco se la palla, con tale giocata, ha oltrepassato la base della miniatura del difensore che era originariamente ultima. In sostanza una miniatura del difensore che è stata "spinta", dopo che la

palla è stata giocata, non è presa in considerazione nel valutare l'eventuale rimessa in gioco della miniatura attaccante, dopo tale tocco ([video](#)).

- 12.2.5 Se la palla si trova completamente dentro l'area di tiro e già oltre la base dell'ultima miniatura del difensore (o della penultima se il portierino è in gioco) una miniatura già in posizione di fuorigioco, sarà sanzionata se un'ulteriore miniatura dell'attaccante gioca la palla in qualsiasi direzione, che non sia verso la linea dell'area di tiro.
- 12.2.6 Non è consentito al difensore mettere una miniatura dell'attaccante in fuorigioco contemporaneamente al passaggio fatto dall'attaccante per oltrepassare con la palla l'ultima miniatura del difensore ([video](#)).
- 12.2.7 Una miniatura in posizione di fuorigioco NON viene sanzionata quando:
- La palla è giocata direttamente da un calcio d'angolo, rimessa laterale;
 - CON PORTIERE CON ASTA IN CAMPO: Nessuna miniatura del difensore si trova all'interno della propria area di tiro o tocca anche parzialmente la riga dell'area di tiro;
 - CON PORTIERINO IN CAMPO: una sola miniatura del difensore si trova all'interno della propria area di tiro o tocca anche parzialmente la riga dell'area di tiro;
 - La palla è giocata dall'avversario;
 - La palla è toccata da una miniatura in movimento per un marcamento difensivo.
- 12.2.8 Nel caso in cui il difensore mette in fuorigioco una miniatura con un marcamento difensivo scorretto, se l'attaccante chiede il vantaggio, tale posizione vale a tutti gli effetti per la valutazione della posizione del fuorigioco.

12.3 FUORIGIOCO PASSIVO

- 12.3.1 Se con una giocata al volo, la miniatura giocata dall'attaccante passa da una posizione di non-fuorigioco a una posizione di fuorigioco, non ci sarà fuorigioco per questa miniatura fin quando la palla è in movimento ([video](#)).
- 12.3.2 La regola del fuorigioco passivo non si applica ad una miniatura attaccante che si trovava già in posizione di fuorigioco, prima che la palla fosse giocata. Di conseguenza, una miniatura dell'attaccante che, dopo aver giocato la palla da una posizione di fuorigioco rimane in tale posizione, sarà dichiarata in fuorigioco quando la palla verrà giocata dalla miniatura stessa o da un'altra miniatura dell'attaccante verso la linea di fondo campo del difensore ([video](#)).
- 12.3.3 Una miniatura dell'attaccante che gioca la palla da una posizione di fuorigioco e poi va in una posizione di non-fuorigioco non sarà dichiarata in fuorigioco ([video](#)).

12.4 COLPO DI RIENTRO DAL FUORIGIOCO

- 12.4.1 L'attaccante può colpire a punta di dito una miniatura in posizione di fuorigioco nel tentativo di metterla in una posizione di non-fuorigioco, effettuando un colpo di rientro.
- 12.4.2 Per ogni fase di possesso, l'attaccante può eseguire due colpi di rientro.

SANZIONI

In caso di infrazione (terzo tocco di uscita da parte dell'attaccante): back o vantaggio + cambio palla.

12.4.3 L'attaccante può effettuare le due mosse di rientro dal fuorigioco, purchè eseguiti con due miniature differenti. L'attaccante può effettuare le due mosse con la stessa miniatura solo in questi due casi ([video](#))

- la mossa difensiva del difensore ha creato una nuova situazione di fuorigioco per la medesima miniatura dell'attaccante;

- back commesso dall'attaccante con il tentativo di rientro sulla prima uscita

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

- 12.4.4 L'attaccante riguadagna il diritto di eseguire i due colpi di rientro quando gli è assegnata una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo.
- 12.4.5 Se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore e da questa rimbalza colpendo di nuovo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto, al fine di riguadagnare due colpi di rientro dal fuorigioco.
- 12.4.6 Se la palla tocca il portiere e poi di nuovo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso è soddisfatto e l'attaccante riguadagna il diritto di eseguire due colpi di rientro dal fuorigioco.

12.5 PROCEDURA PER L'ESECUZIONE DI UN COLPO DI RIENTRO DAL FUORIGIOCO

- 12.5.1 Il giocatore deve annunciare il colpo di rientro dal fuorigioco dicendo "rientro" prima di eseguirlo.

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio palla (Se un colpo di rientro è eseguito senza che il giocatore lo dichiari, tale colpo è considerato come un tentativo di giocare la palla andato a vuoto).

- 12.5.2 Prima di effettuare il colpo di rientro, il giocatore può chiedere all'arbitro conferma che la miniatura si trovi in posizione di fuorigioco.
- 12.5.3 Un colpo di rientro dal fuorigioco può essere eseguito solo se:
- un marcamento difensivo non ancora effettuato è stato eseguito;
 - la palla e tutte le miniature sono ferme;
 - il gioco non è interrotto (Il gioco si intende interrotto in caso di fallo laterale, calcio di rigore, calcio di punizione, calcio d'angolo, rimessa dal fondo).

SANZIONI

In caso di infrazione:back.

- 12.5.4 I colpi di rientro dal fuorigioco devono avvenire IL PIU' POSSIBILE parallelamente alla linea laterale (anche con girello) ([video](#)).

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

- 12.5.5 Nel caso in cui il rientro parallelo alla linea laterale fosse ostruito da altre miniature o dalla palla, il giocatore può fare la mossa percorrendo la prima diagonale utile per non toccare nessun elemento. Nel caso in cui, tale traiettoria diagonale fosse superiore ai 45° circa, l'attaccante dovrà chiedere all'arbitro se esiste traiettoria ammissibile e quale possa essere ([video](#)).

SANZIONI

In caso di infrazione (traiettoria in diagonale superiore a 45°): back.

12.5.6 Nel caso in cui si debba utilizzare una traiettoria diagonale, con tale spostamento la miniatura non può andare a guadagnare una zona di campo diversa (distante più di 9 cm dalla posizione di fuorigioco).

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

12.5.7 Non è consentito uscire dal fuorigioco facendo cadere le miniature fuori dal campo di gioco,

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

12.5.8 Per ogni colpo di rientro dal fuorigioco il difensore ha il diritto di eseguire un marcamento difensivo con l'arbitro che chiamerà la procedura di STOP.

SANZIONI

In caso di infrazione da parte dell'attaccante (ripresa del gioco senza attendere il consenso da parte dell'arbitro): back o vantaggio + cambio palla.

12.5.9 La miniatura utilizzata dal difensore per il proprio colpo difensivo non può toccare alcuna miniatura o la palla.

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

12.5.10 Le miniature che rientrano da una posizione di fuorigioco non possono oltrepassare completamente la linea di centrocampo.

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

12.5.11 Una miniatura rientrata dal fuorigioco non può giocare la palla finché:

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

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

12.6 AUTOMATICK-FLICK

12.6.1 Se la miniatura che batte un corner o una rimessa laterale, dopo l'esecuzione, si viene a trovare in posizione di fuorigioco, ha diritto ad un solo colpo di rientro chiamato "Automatic-flick". A questa mossa di rientro NON segue la mossa del difensore;

12.6.2 Anche i colpi di rientro denominati automatic-flick devono avvenire IL PIU' POSSIBILE parallelamente alla linea laterale (anche con girello).

SANZIONI

In caso di infrazione: back.

- 12.6.3 L'automatic-flick si può effettuare anche se la miniatura che ha battuto il corner o la rimessa laterale, sia finita in fuorigioco dopo la mossa difensiva dell'avversario ([video](#)).
- 12.6.4 L'automatic-flick può essere effettuato solamente dopo che la palla si è fermata.

SANZIONI

In caso di infrazione:back.

- 12.6.5 Anche dopo che l'attaccante ha effettuato l'automatic-flick, il difensore può effettuare la mossa difensiva relativa alla battuta del fallo laterale o del corner, se ancora non eseguita. L'attaccante comunque non è tenuto ad aspettare che il difensore faccia la mossa difensiva.
- 12.6.6 Una miniatura che rientra con automatic-flick non può in alcun modo colpire qualsiasi altra miniatura o la palla.

SANZIONI

In caso di infrazione:back.

- 12.6.7 Le miniature che rientrano da una posizione di fuorigioco utilizzando automatic-flick non possono oltrepassare completamente la linea di centrocampo.

SANZIONI

In caso di infrazione:back.

- 12.6.8 Nel caso in cui l'attaccante, dopo la battuta di corner o fallo laterale, esegue un colpo a punta di dito successivo, anche con palla in movimento, perde il diritto all'utilizzo dell'automatic flick. Dovrà quindi uscire, da una eventuale posizione di fuorigioco, utilizzando una delle due mosse a sua disposizione per rimettersi in gioco e il difensore avrà dritto alla mossa difensiva ([video](#)).

REGOLA 13: RIMESSA LATERALE

13.1 DEFINIZIONE

- 13.1.1 Se la palla ha completamente oltrepassato la linea laterale, una rimessa laterale sarà assegnata al giocatore la cui miniatura o portiere non ha toccato per ultimo la palla.
- 13.1.2 Per forzare una rimessa laterale l'ultima miniatura che tocca la palla, prima di uscire dal campo, deve essere del difensore. Inoltre la palla, la miniatura giocata dall'attaccante (compreso il portiere) e l'ultima miniatura del difensore che tocca la palla devono essere posizionate completamente all'interno dello stesso quarto di campo, dal quale la palla supera la linea laterale. In caso contrario la rimessa laterale sarà assegnata alla squadra che si trovava in difesa. Tutti gli elementi richiesti non si considerano posizionati completamente all'interno dello stesso quarto di campo se toccano la rispettiva linea di tiro e/o la linea di centrocampo ([video](#)).
- 13.1.3 In caso in cui la palla tocchi il portiere e termini la sua corsa oltre la linea laterale, la rimessa in gioco sarà sempre a favore dell'avversario a meno che la palla esca interamente nel quarto dell'area di tiro del portiere, dopo aver toccato per ultima una miniatura dell'attaccante posizionata interamente all'interno di detta area di tiro.
- 13.1.4 Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la linea laterale con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può prendere vantaggio e accettare una rimessa laterale.
- 13.1.5 Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa laterale.

13.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA DI UN FALLO LATERALE

- 13.2.1 Una rimessa laterale sarà battuta dal punto dove la palla ha oltrepassato la linea laterale.
- 13.2.2 Il giocatore che deve battere la rimessa laterale dichiara quale miniatura utilizzerà per la battuta, prima che qualsiasi movimento posizionale sia eseguito.

SANZIONI

In caso di infrazione:back (l'attaccante perde la mossa di piazzamento eseguita)

- 13.2.3 Ciascun giocatore procede con un movimento posizionale con l'attaccante che lo esegue per primo.
- 13.2.4 La palla e la miniatura prescelta per la battuta della rimessa laterale possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro, se richiesto da uno dei due giocatori all'arbitro stesso, per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di entrambi i giocatori.
- 13.2.5 Una miniatura colpita a punta di dito per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta della rimessa laterale) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

SANZIONI

In caso di infrazione:back (il giocatore perde la mossa di piazzamento eseguita).

- 13.2.6 La miniatura che deve battere la rimessa laterale sarà piazzata interamente al di fuori dell'area di gioco, nella posizione desiderata. La palla sarà piazzata centralmente sulla linea laterale ([video](#)).
- 13.2.7 L'attaccante può richiedere la "distanza" dalle miniature avversarie. In tal caso l'arbitro deve allontanare le miniature dell'avversario ad una distanza di 9 cm. L'applicazione della distanza non può modificare la condizione di fuorigioco o meno delle miniature sul campo. In tal caso la miniatura del difensore va distanziata seguendo la traiettoria parallela rispetto alla linea di fondo campo ([video](#)).

13.2.8 Dopo i piazzamenti di entrambi i giocatori, sarà l'arbitro ad autorizzare la battuta della rimessa laterale chiamando il "gioco".

SANZIONI

In caso di 1^a infrazione dell'attaccante: warning al giocatore, chiamata di STOP e concessione della mossa difensiva al difensore se non ancora effettuata.

In caso di infrazioni successive: cambio fallo.

13.2.9 L'attaccante non è obbligato ad attendere il marcamento difensivo dopo aver battuto la rimessa laterale.

13.2.10 Appena battuta la rimessa laterale, in condizione di palla ferma, il giocatore che l'ha eseguita deve riposizionare la miniatura utilizzata per battere sul punto esatto dove è stata eseguita la rimessa. L'arbitro dovrà verificare che il riposizionamento sia stato effettuato nel punto corretto ed eventualmente correggerlo se lo ritiene non esatto ([video](#))

In caso di infrazione: l'arbitro chiamerà la procedura di STOP e consentirà al difensore una mossa difensiva. Provvederà quindi lui stesso al riposizionamento della miniatura attaccante utilizzata per la battuta del fallo laterale e poi chiamerà la ripresa del gioco.

13.2.11 Nel caso in cui la miniatura che ha battuto la rimessa laterale dovesse toccare la sponda e rientrare in campo, colpendo una o più miniature e/o la palla si procederà come segue:

- TOCCO DI MINIATURE FERME O IN MOVIMENTO E/O PALLA FERMA: "STOP" e riposizionamento degli elementi colpiti (palla nel punto in cui è stata toccata, attaccante nel punto di battuta del fallo laterale e difensore nel punto di partenza del tocco difensivo. Il difensore ha diritto a rifare la mossa difensiva).
- TOCCO DI PALLA IN MOVIMENTO: punizione in favore del difensore.

13.2.12 La miniatura che ha battuto la rimessa laterale, dopo aver toccato la palla, non potrà rientrare nel campo di gioco, neanche temporaneamente (miniatura che tocca la riga o rientra in campo durante il percorso della battuta) ([video](#)).

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio rimessa (contro-fallo) o vantaggio + cambio palla. In caso di cambio rimessa non si eseguono ulteriori movimenti posizionali.

13.2.13 La miniatura che ha battuto la rimessa laterale non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

13.2.14 Dopo la battuta di una rimessa laterale, la palla non può cambiare più di un quarto di campo. Si considera cambiato più di un quarto di campo se la palla entra completamente per tutta la sua

grandezza in un quarto non adiacente a quello dal quale è stata battuta la rimessa laterale. Se la rimessa laterale è battuta da un punto tra due quarti di campo differenti, la palla non può uscire completamente da nessuno di questi due quarti ([video](#)).

SANZIONI

In caso di infrazione: cambio palla (si riprende il gioco dal punto in cui si è fermata la palla).

13.2.15 Se la miniatura che batte la rimessa laterale, dopo essere stata riposizionata nel punto di battuta, si viene a trovare in posizione di fuorigioco, l'attaccante ha diritto ad un automatic-flick per riportarla in gioco.

REGOLA 14: RIMESSA DAL FONDO

14.1 DEFINIZIONE

- 14.1.1 Sarà assegnata una rimessa dal fondo del campo in favore della squadra in difesa quando la palla, giocata da una miniatura dell'attaccante, termina oltre la linea di fondo campo del difensore senza toccare per ultima alcuna miniatura del difensore.
- 14.1.2 Per forzare una rimessa dal fondo del campo in favore dell'attaccante, l'ultima miniatura che tocca la palla deve essere del difensore. Inoltre, la palla e l'ultima miniatura del difensore che tocca la palla, prima di uscire dal fondo, dovranno essere posizionate completamente all'interno dell'area di tiro dell'attaccante. L'attaccante dovrà essere posizionato anche fuori dall'area di tiro, ma comunque dentro la sua metà campo. In caso contrario un calcio d'angolo sarà assegnato alla squadra che si trovava in difesa ([video](#)).
- 14.1.3 Una rete non può essere segnata direttamente con un rinvio da fondo campo.

14.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA DI UNA RIMESSA DA FONDO CAMPO

- 14.2.1 Entrambi i giocatori possono piazzare le loro miniature in questo ordine:
- l'attaccante deve piazzare per primo tutte le sue miniature, tranne la miniatura che batterà la rimessa dal fondo. Dopo aver completato il piazzamento delle sue miniature, l'attaccante non può nuovamente cambiare la loro posizione.
 - il difensore piezzerà le sue miniature
- 14.2.2 Le miniature piazzate dal difensore non possono essere vicine più di 2 cm da quelle dell'attaccante. In tal caso l'arbitro deve provvedere a distanziare la miniatura del difensore da quella dell'attaccante
- 14.2.3 Almeno 3 miniature devono essere posizionate nella zona di campo di gioco che va dalla linea di tiro avversaria fino ad una distanza non superiore ai 9 cm dalla linea di centrocampo
- 14.2.4 All'interno della propria area di tiro si possono posizionare solo proprie miniature ([video](#))
- 14.2.5 L'attaccante posizionerà la miniatura con la quale batterà la rimessa dal fondo all'interno dell'area di porta, dalla parte dove è uscita la pallina, collocabile fino alla metà dell'area piccola (fino al confine della proiezione del dischetto del rigore) ([video](#)).
- 14.2.6 La palla andrà posizionata in un punto all'interno dell'area di porta, comprese le linee che la delimitano. Se la palla viene posizionata sulla riga che delimita l'area di porta, la stessa non potrà superare la linea con più della metà della sua circonferenza ([video](#))
- 14.2.7 Qualsiasi miniatura dell'attaccante, il portierino, o il portiere possono essere utilizzati per battere la rimessa dal fondo
- 14.2.8 Quando si batte la rimessa da fondo campo la palla deve uscire completamente dall'area di rigore.

SANZIONI

In caso di 1^a infrazione: La rimessa dal fondo sarà ripetuta, non sarà possibile riposizionare le miniature.

In caso di infrazione successiva anche durante la partita: il diritto di effettuare la rimessa dal fondo passa all'avversario e sarà battuta dall'altro lato del campo.

- 14.2.9 La miniatura giocata dall'attaccante per battere la rimessa dal fondo non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante;
- Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

SANZIONI

In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

REGOLA 15: CALCIO D'ANGOLO

15.1 DEFINIZIONE

15.1.1 Sarà assegnato un calcio d'angolo in favore della squadra in attacco nelle seguenti situazioni:

- la palla sia giocata dall'interno dell'area di tiro del difensore e sia stata deviata per ultima da una miniatura del difensore completamente all'interno di detta area o dal portiere del difensore, prima di superare la linea di fondo del difensore,
- il difensore spinge la palla oltre la propria linea di fondo con il suo marcamento difensivo e l'attaccante decide per il vantaggio;
- nel gesto di manovrare il portiere con asta, il difensore devia un tiro, derivante da una giocata effettuata fuori dalla propria area di tiro, nella propria porta o oltre la linea di fondo campo.

15.1.2 Un calcio d'angolo è assegnato al difensore, se l'attaccante spinge la palla oltre la propria linea di fondo.

15.1.3 Una rete può essere segnata direttamente da un calcio d'angolo.

15.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA DI UN CALCIO D'ANGOLO

15.2.1 La palla sarà posizionata all'interno del quarto di cerchio dal lato della porta dove la palla ha oltrepassato la linea di fondo. La palla può essere posizionata parzialmente all'esterno del quarto di cerchio, ma non per più della sua metà ([video](#)).

15.2.2 L'attaccante dichiarerà la miniatura per la battuta prima che qualsiasi movimento posizionale sia eseguito.

SANZIONI

In caso di infrazione: back (l'attaccante perde tutte le mosse di piazzamento eseguite prima di dichiarare con quale miniatura batte il corner).

15.2.3 Ciascun giocatore può procedere con tre movimenti posizionali, con l'attaccante che li esegue per primo. La palla e la miniatura prescelta per la battuta del calcio d'angolo possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro, se richiesto da uno dei due giocatori all'arbitro stesso, per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di entrambi i giocatori.

15.2.4 Una miniatura colpita per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta del calcio d'angolo) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

SANZIONI

In caso di infrazione: back (il giocatore perde la mossa di piazzamento eseguita).

15.2.5 L'attaccante può richiedere la distanza da qualsiasi miniatura dell'avversario. L'arbitro provvederà a posizionare eventuali miniature del difensore a 9 cm dalla palla, ma solo dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati. L'applicazione della distanza non può modificare la condizione di fuorigioco o meno delle miniature sul campo. In tal caso la miniatura del difensore va distanziata seguendo la traiettoria parallela rispetto alla linea di fondo campo.

15.2.6 L'arbitro autorizzerà la battuta del calcio d'angolo quando entrambi i giocatori sono pronti chiamando il "gioco".

SANZIONI

In caso di 1^infrazione dell'attaccante: warning al giocatore, ripetizione della battuta del corner In caso di infrazioni successive: punizione indiretta a favore del difensore dal punto di battuta del calcio d'angolo.

15.2.7 La miniatura che ha battuto il calcio d'angolo non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla finché:

- La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere;
- Il possesso della palla è cambiato;
- Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante.

SANZIONI

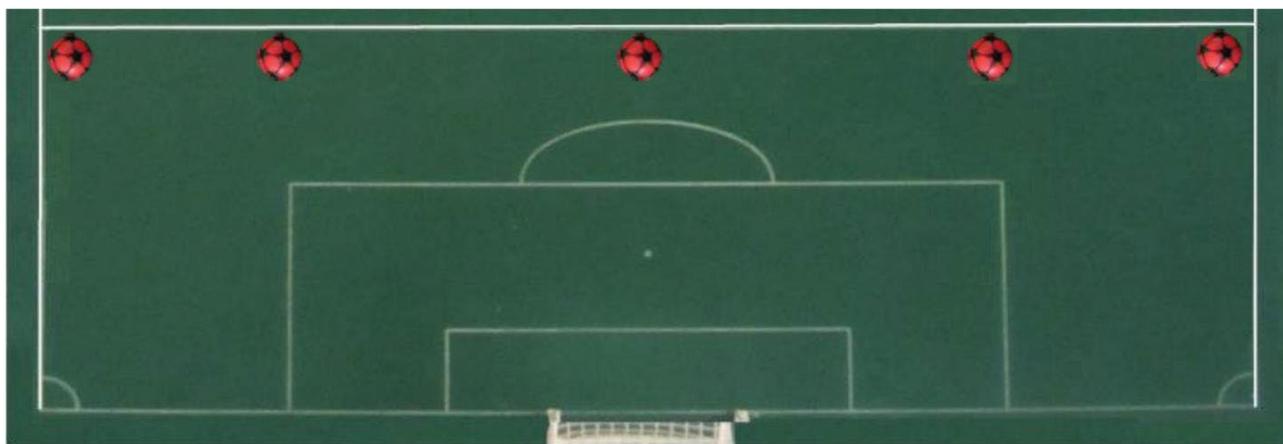
In caso di infrazione: back o vantaggio + cambio palla.

15.2.8 Se dopo aver battuto il corner, la miniatura viene a trovarsi in posizione di fuorigioco, detta miniatura ha diritto ad un colpo di rientro dal fuorigioco del tipo automatic-flick.

REGOLA 16: TIRI PIAZZATI

16.1 DEFINIZIONE

- 16.1.1 Se un incontro ad eliminazione diretta in una competizione individuale o a squadre è in parità, dopo il tempo supplementare, (anche per quanto riguarda la differenza reti complessiva tra le due squadre) saranno effettuati i tiri piazzati.
- 16.1.2 In un incontro a squadre, il capitano della squadra nominerà uno dei 4 giocatori che hanno giocato per ultimi a rappresentare la sua squadra.
- 16.1.3 L'arbitro deciderà quale porta utilizzare e poi procede con sorteggio con il giocatore che non ha scelto il sorteggio precedente durante la partita. Il giocatore che vince il sorteggio può scegliere se cominciare a tirare o a parare.
- 16.1.4 Cinque tiri per giocatore saranno effettuati alternativamente, iniziando dalla parte sinistra, guardando la porta dal davanti, scelta dall'arbitro.



- 16.1.5 La palla sarà posizionata completamente nell'area di tiro il più vicino possibile alla linea di tiro senza toccarla.
- 16.1.6 Se dopo cinque tiri nessun vincitore è stato determinato, si continuerà ad oltranza ripartendo dalla posizione del primo tiro piazzato. Se dopo un numero uguale di tiri effettuati, un giocatore ha segnato più goal dell'altro, quel giocatore sarà il vincitore.

16.2 PROCEDURA PER LA BATTUTA DI UN TIRO PIAZZATO

- 16.2.1 L'arbitro piazzerà la palla nelle posizioni sopra riportate al punto 16.1 comma d.
- 16.2.2 L'attaccante piazzerà la sua miniatura per tirare, confermerà che è pronto a procedere con il tiro, e lo dichiarerà togliendo entrambe le mani dall'area di gioco. Se l'attaccante non è pronto dopo 10 secondi l'arbitro dovrà sollecitare la preparazione e assegnerà un warning all'attaccante. In caso di comportamento reiterato, anche nei tiri successivi, considererà il tiro come effettuato senza successo.
- 16.2.3 Nel posizionamento della miniatura, la stessa non potrà essere attaccata alla palla, in tal caso l'arbitro dovrà segnalare l'errata posizione al giocatore attaccante e invitarlo a modificarla facendo in modo che tra palla e miniatura ci sia luce ([video](#))

- 16.2.4 Durante la fase di piazzamento da parte della miniatura attaccante, il difensore non deve interferire con il proprio portiere nell'area visiva dell'attaccante, cioè dentro lo specchio della porta. Durante tale fase è preferibile togliere il portiere con asta dalla porta.
- 16.2.5 Una volta che il giocatore attaccante ha dichiarato di essere pronto per il tiro, l'arbitro inviterà il portiere a prepararsi per ricevere il tiro in porta. Nel posizionamento, il portiere non può oltrepassare la linea dell'area di porta, né con la base né con la miniatura, né stare staccato con la base dal terreno di gioco. In caso di posizionamento errato, l'arbitro richiederà il portiere ad una corretta posizione.
- 16.2.6 Al difensore sono concessi massimo 10 secondi per confermare che è preparato a procedere con la parata dicendo: "pronto!" Se il portiere non è pronto dopo 10 secondi, l'arbitro dovrà sollecitare la preparazione e assegnerà un warning al difensore. In caso di comportamento reiterato, anche nei tiri successivi, assegnerà il gol all'attaccante.
- 16.2.7 Dopo che anche il portiere avrà dichiarato di essere pronto, l'arbitro autorizza l'esecuzione del tiro dicendo "tiro".
- 16.2.8 Solo dopo l'autorizzazione dell'arbitro, l'attaccante potrà posizionare la propria mano vicina alla miniatura e procederà con il suo tiro che dovrà effettuare entro 5 secondi dall'autorizzazione dell'arbitro. Se l'attaccante non ha eseguito il tiro entro 5 secondi, l'arbitro lo considererà come effettuato senza successo.
- 16.2.9 Nell'esecuzione del tiro in porta, il portiere non può:
- muoversi in direzione laterale prima che la miniatura attaccante abbia toccato la palla;
 - staccarsi da terra prima che la miniatura attaccante abbia toccato la palla;
 - superare la linea dell'area piccola con la base o con la miniatura.
- 16.2.10 In caso di infrazione e relativa parata del tiro, l'arbitro sanzionerà il difensore con le seguenti modalità:

SANZIONI

In caso di 1^a infrazione: farà ripetere il tiro assegnando un warning al portiere.

In caso di infrazione reiterata (qualsiasi delle tre, anche nei tiri successivi): assegnerà la segnatura all'attaccante.

- 16.2.11 All'attaccante è consentito solo un colpo a punta di dito quando esegue il tiro. In ogni caso, se la miniatura dell'attaccante che effettua il tiro tocca di nuovo la palla, prima che si fermi (anche se la palla è stata deviata dal portiere o da un palo o dalla traversa) e la palla finisce nella porta del difensore, la rete è considerata valida.

REGOLA 17 - CODICE CONDOTTA DI GIOCO

17.1 COMPORTAMENTO IN CAMPO

17.1.1 I giocatori, per l'intera durata della manifestazione, dovranno conservare un comportamento educato e rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti all'evento, siano essi compagni di squadra, avversari, arbitro, organizzatori o semplici spettatori.

17.1.2 Saranno sanzionati tutti i comportamenti scorretti ed antisportivi tra i quali:

- Contestazioni ripetute, invettive o insulti all'arbitro e/o all'avversario.
- Falli di gioco ripetuti intenzionalmente.
- Esultanza eccessive, evitabili e non giustificate dalla situazione di gioco, intimidatorie o che arrechino oggettivo disturbo ai giocatori presenti in sala.
- Turpiloquio e qualsiasi espressione ingiuriosa o imprecazione, offese ed insulti.

17.1.3 A fronte degli atteggiamenti sopra descritti, l'arbitro potrà, a sua discrezione, prendere i seguenti provvedimenti:

- **WARNING:** Richiamo verbale atto ad interrompere il comportamento non corretto.
- **CARTELLINO GIALLO:** In caso di comportamento scorretto e/o antisportivo e/o violazione intenzionale o continua delle regole, l'arbitro ha l'autorità di ammonire il giocatore che commette l'infrazione.
- **CARTELLINO ARANCIO:** In caso di ulteriore comportamento scorretto e/o antisportivo e/o violazione intenzionale o continua delle regole, l'arbitro ha l'autorità di sanzionare il giocatore con un cartellino arancione. Il cartellino arancione implica la rimozione del portierino dal tavolo di gioco per il giocatore che commette l'infrazione.
- **CARTELLINO ROSSO:** In caso di continua ripetizione o grave comportamento scorretto e/o antisportivo e/o violazione intenzionale o continua delle regole, l'arbitro ha l'autorità di sanzionare il giocatore con un cartellino rosso. Il cartellino rosso implica l'immediata squalifica dall'incontro e decreta la sconfitta con il risultato di 0-5. In caso di competizione a squadre, l'arbitro interrompe subito l'incontro e la squadra a cui appartiene il giocatore sanzionato perde l'incontro per 0-4.

Qualsiasi sanzione dovrà essere obbligatoriamente riportata nel referto che l'arbitro consegnerà a fine della partita.

GLOSSARIO

Area di gioco	Area rettangolare del campo delimitata dalle linee laterali e dalle linee di fondo campo.
Superficie di gioco	Panno di gioco, se sono presenti delle linee di demarcazione stampate all'esterno dell'area di gioco si considera la superficie delimitata da dette linee.
Miniatura	Figura in plastica riprodotte un calciatore in scala 1:76 (OO nella scala del ferromodellismo inglese). Costituita dalla base (parte inferiore basculante ed esterna) e dalla figura (parte superiore e parte piatta orizzontale situata all'interno della base).
Attaccante	Giocatore in possesso di palla.
Difensore	Giocatore non in possesso di palla.
Colpo a punta di dito	Contatto regolare tra l'unghia del giocatore e la miniatura.
Miniatura giocata dall'attaccante	L'attaccante colpisce a punta di dito una propria miniatura al fine di toccare la palla.
Miniatura giocata dal difensore	Il difensore colpisce a punta di dito una propria miniatura nell'esecuzione della propria mossa difensiva prevista a suo favore dalla situazione di gioco.
Vantaggio	Possibilità concessa ad uno dei giocatori di continuare la partita dalla situazione creatasi dopo l'infrazione del giocatore avversario. La palla e le miniature resteranno dove sono e non dovranno essere riposizionate.

DESCRIZIONE DELLE SANZIONI

Back: riposizionamento della palla e/o delle miniature nel punto che occupavano prima dell'infrazione.

Back al volo: Riposizionamento della palla e/o delle miniature e ripetizione del tocco con la stessa miniatura, con contestuale perdita della mossa difensiva da parte del difensore.

Punizione indiretta: ripresa del gioco nel punto di infrazione al di fuori dell'area di tiro avversaria.

Punizione diretta: ripresa del gioco nel punto di infrazione dentro l'area di tiro.

Rigore: tiro in porta diretto dal dischetto del rigore.