

THE GREATEST GAME OF THE WORLD



OLD SUBBUTEO REGOLAMENTO DI GIOCO



WWW.OLDSUBBUTEO.IT

INDICE

Introduzione	3
Termini e indicazioni generali	4
Come leggere il regolamento	4
1 Colpi a punta di dito	5
2 Arbitro	5
3 Durata degli incontri	6
4 Calcio d'inizio, possesso palla, posizionamento delle miniature	7
5 Movimenti difensivi	9
6 Intercettazione della palla	10
7 Segnatura delle reti	12
8 Falli di gioco e calci di punizione	13
9 Back e back al volo	16
10 Portiere	18
11 Calcio di rigore e shoot-out	21
12 Rimessa laterale e miniature che escono dal campo di gioco	23
13 Corner	25
14 Rinvio da fondo campo	26
15 Fuorigioco	28
16 Infortuni alle miniature e rottura dei materiali	30
17 Regolarità delle miniature	31

Old Subbuteo - Regolamento di gioco

Rev. 2.5 Luglio 2013
www.oldsubbuteo.it
oldsubbuteo.forumfree.it

È permesso a terzi di scaricare e condividere il presente fascicolo citando la fonte (www.oldsubbuteo.it), ma non può essere cambiato e/o modificato in nessun modo né è consentito utilizzarlo a fini commerciali. Le illustrazioni sono parte integrante di questa pubblicazione e non possono essere utilizzate senza autorizzazione.

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati d'altre società e sono stati utilizzati a puro scopo esplicativo ed a beneficio del possessore, senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

INTRODUZIONE

Il presente regolamento Subbuteo si basa sulle "Regole Internazionali per esperti" redatto alla fine degli anni Settanta dello scorso millennio ed utilizzato nei tornei del Guerin Subbuteo e della F.I.S.A. (Federation International of Subbuteo Association). La comunità Old Subbuteo, con la versione 2007 redatta da boscolo2 (R. Coronato), fafao63 (F. Fantoni), Ottiko (S. Rossi), lo ha ripreso come riferimento principale ed ora, dopo averlo utilizzato in questi ultimi cinque anni nei club e nei tornei che si svolgono in tutta Italia e raccolto le molteplici casistiche di gioco, è stato revisionato e perfezionato da mcgallons (D. Galloni), whitewool65 (A. Biancalana), Orsetto63 (B. Zennaro), Ottiko (S. Rossi), johan65 (G. Maestri), Fla-flu (M. Bosco), devo (V. Calderaro) e muccagiulla (G. Petri) con il contributo degli utenti del forum Old Subbuteo (oldsubbuteo.forumfree.it). Illustrazioni e impaginazione di muccagiulla (G. Petri).

Il nostro augurio è che questo regolamento serva come ulteriore strumento di diffusione del nostro gioco, che avvicini il più possibile giocatori ed arbitri nelle questioni tecniche mettendo però sempre al primo posto i valori di **amicizia e divertimento** che ogni gioco deve assicurare.

Il presente regolamento è di libera consultazione e stampa, ma non può avere utilizzi commerciali, preghiamo gli utenti che volessero fotocopiarlo o divulgarlo a mezzo web di indicare sempre la fonte:

www.oldsubbuteo.it

Grazie.

Old Subbuteo Community

(Luglio 2013)

It's not the winning or the losing... is to find someone to play

thefingerismakingmeflick (Stephen Moreton)



TERMINI E INDICAZIONI GENERALI

- Giocatore:** persona che partecipa alla partita;
- Miniaturo:** elemento della squadra Subbuteo (vedi reg. 17);
- Attaccante:** miniaturo della squadra che ha il possesso della palla;
- Difensore:** miniaturo della squadra che non ha il possesso della palla;
- Portiere:** portiere con asticciola;
- Portierino:** miniaturo da utilizzare in sostituzione al portiere con asticciola;
- Colpire:** eseguire il colpo a punta di dito;
- Colpire "al volo":** durante il possesso palla eseguire il colpo a punta di dito con la palla in movimento;
- Colpo di posizionamento:** spostamento in caso di punizione, corner, fallo laterale o rientro dal fuorigioco;
- Calcio di punizione Diretto:** calcio di punizione con palla dentro l'area di tiro avversaria;
- Calcio di punizione Indiretto:** calcio di punizione ove non è consentito tirare direttamente in porta;
- Automatic-flick:** colpo di rientro dal fuorigioco che non prevede lo spostamento difensivo;
- Back:** ripetizione dell'ultima azione a seguito di una mossa irregolare;
- Campo (di gioco):** area delimitata dalle linee laterali e di fondocampo, suddiviso in quarti (vedi figura A);
- Linea di tiro:** linea oltre la quale è possibile tirare in porta per fare gol;
- Calcio d'inizio:** calcio con palla a centrocampo, che si effettua a inizio partita o a seguito di una rete.

COME LEGGERE IL REGOLAMENTO

- Numerazione regole:** le regole riportano il numero del capitolo seguito dal numero progressivo della regola.
- Numerazione note:** le note inserite in ogni capitolo riportano il numero della regola alla quale fanno riferimento seguita dalla lettera a, b, c... in ordine progressivo (es Nota 4.2b > seconda nota della regola 4.2).
- Numerazione casistiche:** le casistiche presenti alla fine di ogni capitolo riportano il numero del capitolo ed il numero progressivo della casistica separati da un punto (es Casistica 2.3 > terza casistica del capitolo 2).
- Numerazione figure:** le figure presenti riportano il numero del capitolo seguito da un numero progressivo (es Figura 4.4 > quarta figura del capitolo 4).

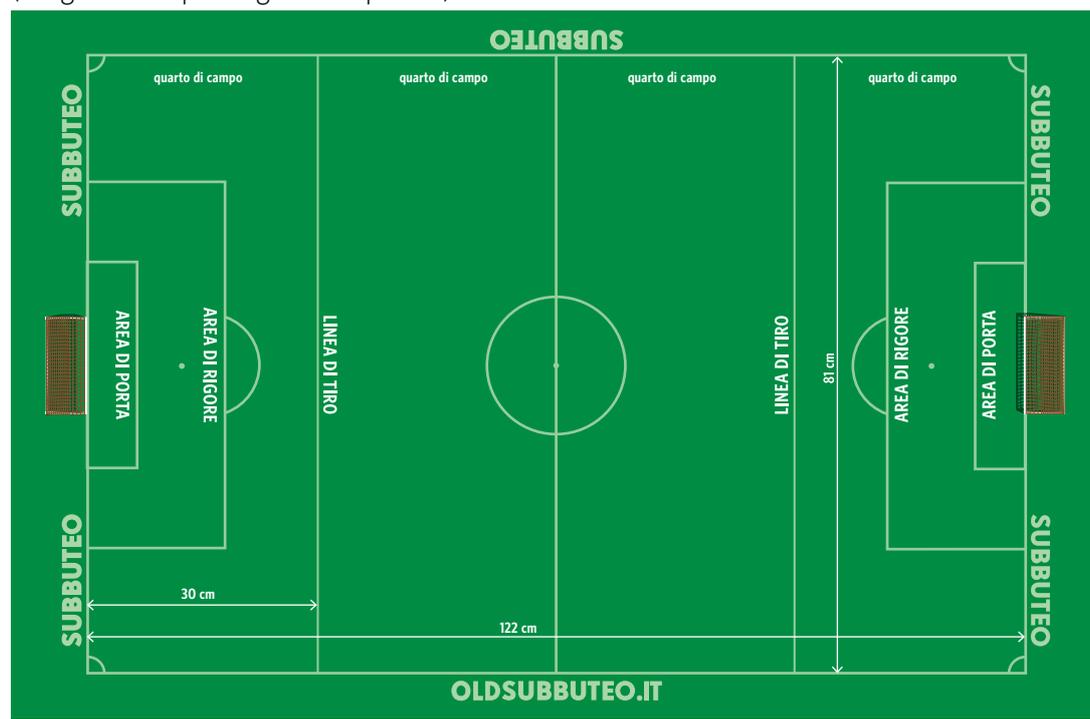


Figura A

1

COLPI A PUNTA DI DITO

- 1.1 La miniatura deve essere colpita contro la base esclusivamente con l'unghia del dito indice (o medio) di una qualsiasi delle due mani.
- 1.2 La miniatura deve essere colpita sfruttando il solo colpo di dito senza trascinarla, spingerla o muoverla con la mano o il braccio e senza fare leva con le altre dita.
- 1.3 Il colpo a punta di dito deve essere eseguito col solo movimento del dito. La mano, il polso, l'avambraccio ed il braccio devono rimanere fermi al momento del colpo, sia durante il gioco d'attacco, sia al momento della mossa difensiva. È vietato qualsiasi "accompagnamento" di dito, mano o miniatura (vedi reg. 8.14).
- 1.4 Il giocatore può appoggiare al campo di gioco solamente la mano con la quale esegue il colpo a punta di dito (vedi reg. 8.12). La mano che non è utilizzata per colpire la miniatura può essere appoggiata esternamente alla recinzione del campo di gioco.
- 1.5 Il giocatore non può utilizzare entrambe le mani contemporaneamente sul campo di gioco per colpire le miniature. È ammesso manovrare il portiere con una mano e colpire a punta di dito con l'altra.
- 1.6 Durante un colpo a punta di dito, offensivo o difensivo, non si devono toccare altre miniature se non quella che si vuole muovere (vedi reg. 8.6).
- 1.7 La palla può essere colpita in corsa (colpo "al volo").
- 1.8 Nel gioco "al volo" il colpo a punta di dito deve essere eseguito col solo movimento del dito. La mano ed il polso devono rimanere fermi al momento del colpo (vedi reg. 8.14), mentre il braccio può essere in movimento.

Casistica 1.1

Situazione: Nel momento del colpo a punta di dito esiste una posizione scorretta delle altre dita della mano?

Risposta: Nel colpo a punta di dito, per non fare leva, va evitato il contatto laterale con le altre dita della mano.

2

ARBITRO

- 2.1 L'arbitro deve chiamare qualsiasi infrazione al regolamento.
- 2.2 La decisione dell'arbitro è quella definitiva.
- 2.3 Un guardalinee può assistere l'arbitro richiamandone l'attenzione in caso d'infrazione e coadiuvare quest'ultimo quando richiesto.
- 2.4 Se l'arbitro nota che i colori delle due squadre si confondono al punto da renderne difficile la distinzione, prima del calcio d'inizio può fare cambiare squadra ad uno dei due giocatori tramite sorteggio.
- 2.5 Se l'arbitro vede una miniatura a terra, a palla ferma, deve fermare il gioco e rialzarla nel seguente modo:
 - 2.5.1 quando la miniatura distesa non è vicina alla palla o ad un'altra miniatura, con il rischio, quindi, che possa essere rialzata toccando qualcosa, si rialza con un tocco sulla base facendola basculare (vedi punto 1 fig. 2.1) senza ulteriori oscillazioni;
 - 2.5.2 se c'è il rischio che con la "basculata" citata al punto 2.5.1 si tocchi qualcosa, si rialza la miniatura effettuando una sorta di proiezione: piedi miniatura come punto di riferimento e si raddrizza senza basculare mantenendo una distanza da miniature e/o palla di circa 1 millimetro (vedi punto 2 fig. 2.1).

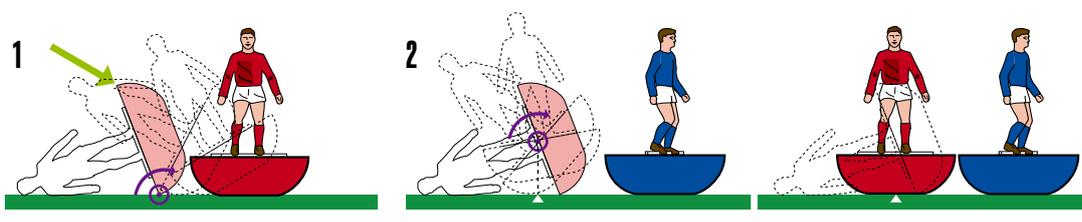


Figura 2.1

Nota 2.5a

Quando una miniatura è a terra, l'arbitro deve interrompere il gioco e rialzare la miniatura. Se la miniatura è dell'attaccante, il difensore ha diritto alla mossa difensiva, se non l'aveva ancora fatta; se la miniatura è del difensore, si rialza e si prosegue; se invece si gioca al volo, l'azione NON deve essere fermata. Si interviene per fare rialzare la/le miniatura/e SOLO A PALLA FERMA.

In assenza dell'arbitro, sta ai giocatori regolamentarsi come sopra.

- 2.6 L'arbitro deve chiamare i falli ed il cambio possesso palla.
- 2.7 L'arbitro non deve chiamare i back e i back al volo, ma se richiesti dal giocatore deve decidere se concederli o se far proseguire il gioco. Se si verifica un back o back al volo è compito dell'arbitro riposizionare miniature e palla (vedi reg. 9).
- 2.8 L'arbitro deve chiamare il fuorigioco nel momento stesso in cui avviene e non deve mai avvisare i giocatori se una miniatura è in fuorigioco.

Nota 2.8a

L'arbitro, avvisando i giocatori di un'eventuale posizione di fuorigioco (quando non sia espressamente richiesto da uno dei giocatori), avvantaggia l'attaccante penalizzando il difensore, che con probabilità stava rischiando questa tattica.

- 2.9 Se un giocatore richiama l'attenzione dell'arbitro per valutare una posizione di fuorigioco, l'arbitro deve esprimersi.
- 2.10 Durante un torneo tutti i partecipanti sono tenuti ad arbitrare gli incontri designati dagli organizzatori.
- 2.11 Prima di un torneo gli organizzatori devono informare gli arbitri (e i giocatori) su eventuali modifiche al regolamento (materiali, durata delle partite, altre variazioni).
- 2.12 Se un giocatore manifesta un comportamento ostruzionistico (voluta lentezza, discussioni, ripetute proteste contro l'arbitro e comportamento sleale verso l'avversario) l'arbitro può assegnare un calcio di punizione indiretto contro il giocatore ostruzionista. In caso di ripetuto comportamento ostruzionistico da parte di un giocatore l'arbitro può prendere provvedimenti di ammonizione ed espulsione di una miniatura. Nei casi più gravi l'arbitro può decretare anche l'espulsione del giocatore stesso e la sospensione della partita.
- 2.13 L'arbitro deve tenere conto dei colpi per ogni miniatura ma non è tenuto, se non espressamente richiesto, a riferire il numero di colpi effettuati dall'attaccante per non avvantaggiare il giocatore nei confronti dell'avversario.
Se un giocatore supera il numero di colpi consentiti, l'arbitro decreta un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.



DURATA DEGLI INCONTRI

- 3.1 La partita si gioca in due tempi di 15 minuti ciascuno e cambio campo a fine primo tempo.
- 3.2 Quando necessario ai fini del risultato, possono essere disputati due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno e cambio campo a fine primo tempo supplementare.

Nota 3.2a

La durata delle partite nei tornei o negli incontri amichevoli può subire variazioni in accordo con arbitro e organizzatori del torneo e deve essere comunicata prima dell'inizio del torneo o delle partite amichevoli.

- 3.3 L'arbitro può decidere sull'eventuale tempo di recupero da osservare.
- 3.4 L'azione termina al momento del fischio finale allo scadere del tempo stabilito. Soltanto i calci di rigore o i calci di punizione diretti possono essere battuti a tempo scaduto. È consentito inoltre dare la possibilità di tiro (con un solo flick) all'attaccante che, a palla tirabile, subisce un back o back al volo prima del fischio finale.

4

CALCIO D'INIZIO, POSSESSO PALLA, POSIZIONAMENTO DELLE MINIATURE

- 4.1 Il giocatore che batte il calcio di inizio, deve posizionare per primo le proprie miniature.
- 4.2 Le miniature, negli spostamenti a mano, devono essere sempre posizionate ad una distanza di almeno 2,5 cm l'una dall'altra.
- 4.3 Al momento del calcio d'inizio ciascuna squadra deve avere almeno tre miniature ad una distanza non superiore a 9 cm dalla linea di centrocampo. La squadra che non batte il calcio d'inizio non può avere miniature all'interno del cerchio di centrocampo.
- 4.4 L'attaccante deve calciare la palla oltre la metà campo avversaria e non può rigiocare la palla finché non è stata toccata da un'altra sua miniatura.
- 4.5 Nessuna miniatura può giocare la palla per più di tre tocchi consecutivi (vedi reg. 8.13); se il giocatore eseguendo il terzo tocco va a finire in fuorigioco, un suo eventuale rientro non è da considerare come quarto tocco.



Nota 4.5a

Si considera come tocco (o flick) ciascun colpo a punta di dito dato alla miniatura dal giocatore.



Nota 4.5b

Se l'attaccante calcia la palla contro una miniatura della propria squadra, ha nuovamente tre tocchi consecutivi da poter utilizzare. Se invece calcia la palla contro il palo, il conteggio dei tocchi non viene azzerato.

- 4.6 Una squadra può continuare a giocare la palla ininterrottamente fino a che:
 - 4.6.1 l'attaccante manca la palla;
 - 4.6.2 l'attaccante commette un fallo;
 - 4.6.3 la palla va a colpire per ultima una miniatura avversaria;
 - 4.6.4 la palla esce dal campo;
 - 4.6.5 viene segnata una rete.
- 4.7 Alla ripresa del gioco con una punizione, un corner o un fallo laterale l'attaccante può richiedere la distanza delle miniature avversarie dalla palla. L'arbitro deve in tal caso allontanare solo le miniature avversarie alla distanza di 9 cm nella direzione della retta che passa per il centro della palla ed il centro della miniatura stessa, nello spostamento però non vanno modificate le precedenti situazioni di fuorigioco, né create di nuove, nel tal caso lo spostamento deve essere parallelo alla linea di fondo (vedi fig. 4.1, 4.2, 4.3).

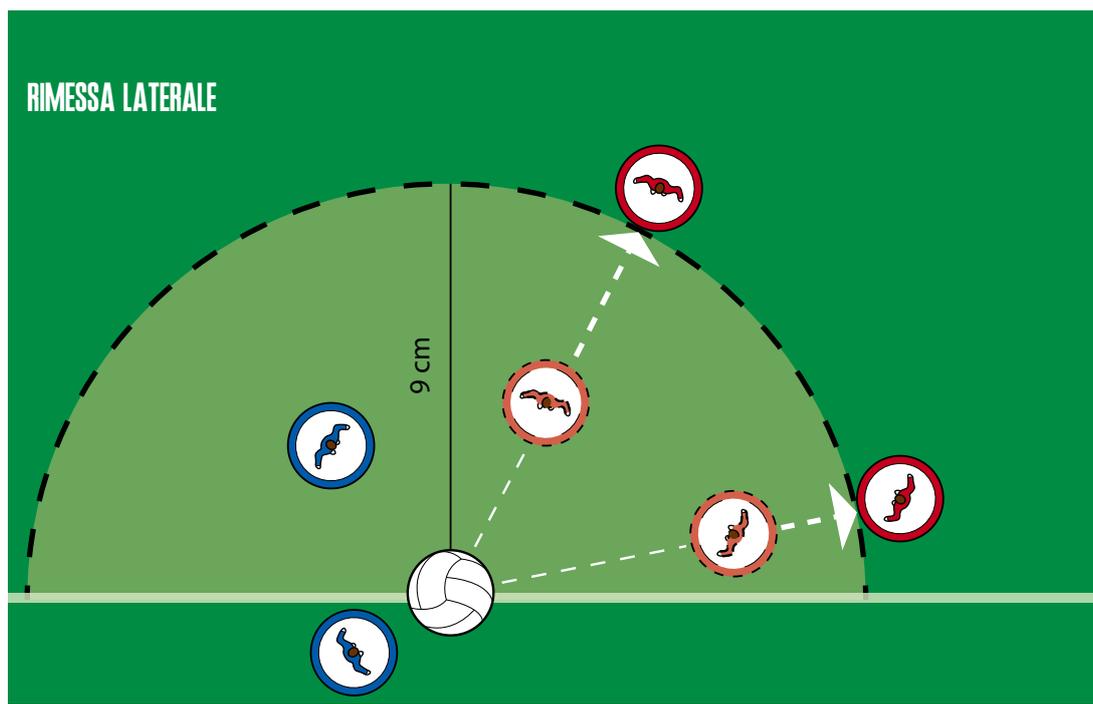


Figura 4.1



Figura 4.2

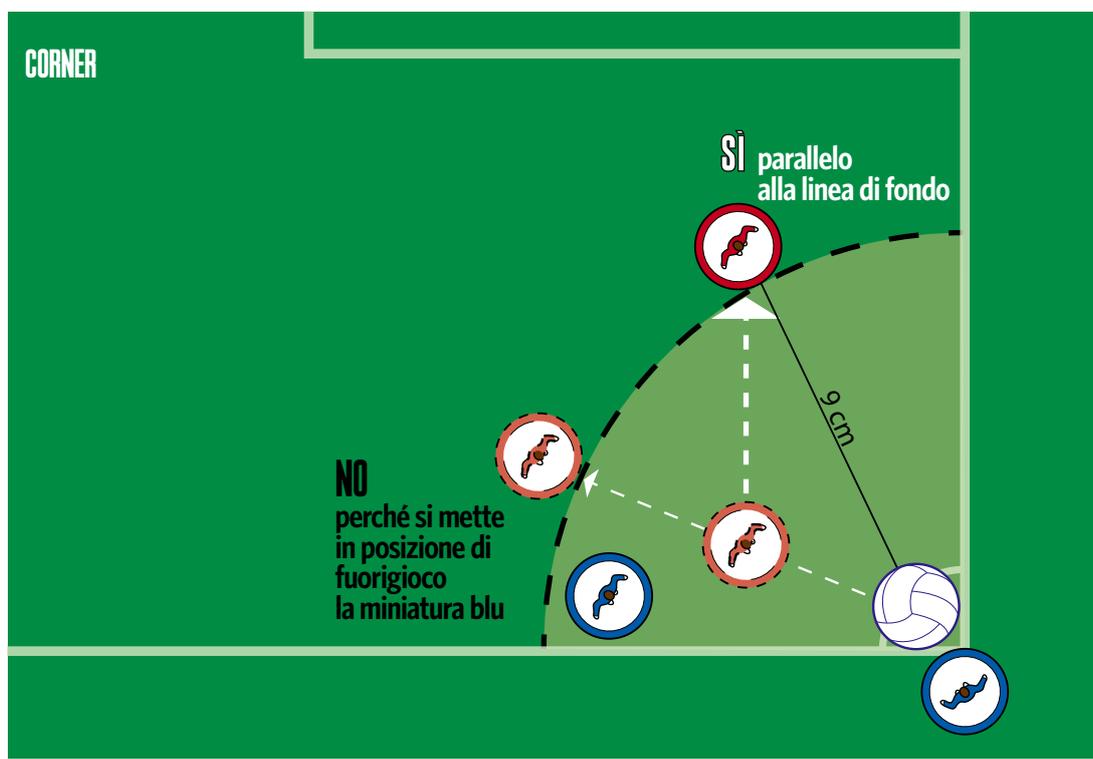


Figura 4.3

- 4.8** Se una miniatura esce dal campo:
- 4.8.1** se si ferma fuori dal campo deve essere riposizionata sulla linea nel punto di uscita;
 - 4.8.2** se la miniatura uscendo dal campo, rimbalza sulla staccionata e rientra in campo, deve essere riposizionata sulla linea nel punto in cui è uscita. Se la miniatura rientrando va a toccare un'altra miniatura o la palla, queste devono essere riposizionate dove si trovavano al momento del contatto e la prima miniatura nel punto di uscita dal campo.
- 4.9** Se la miniatura termina la sua corsa fuori dalla riga laterale ma non fuori dal campo, può essere lasciata a scelta del giocatore, in tale posizione, o se più vantaggioso sulla linea nel punto di uscita, purché effettui immediatamente il colpo successivo per intervenire sulla palla o per fare il marcamento difensivo, in caso contrario deve essere riposta sulla linea nel punto in cui è uscita.

Casistica 4.1

Una miniatura che gioca la palla per la terza volta consecutiva non può eseguire nessun movimento successivo al terzo tocco, anche senza colpire la palla, fino a quando non si verifica una delle seguenti condizioni:

- *una miniatura della stessa squadra tocca la palla;*
- *si verifica un cambio del possesso palla;*
- *si devono eseguire spostamenti a punta di dito (corner, calcio di punizione, rimessa laterale o rientri dal fuorigioco).*

In caso di infrazione l'arbitro assegna un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria (reg. 8.13).

Casistica 4.2

Se la miniatura in attacco prima di colpire la palla colpisce il palo, il tocco è regolare.

Casistica 4.3

Se l'attaccante con un tiro al volo manca la palla, ma questa poi termina la sua corsa contro un'altra miniatura dell'attaccante, il possesso palla rimane a quest'ultimo.

Casistica 4.4

Si considera un singolo tocco il colpo effettuato dall'attaccante anche se la miniatura con una traiettoria curva, tocca più volte la palla.

Casistica 4.5

Se si tenta di colpire la palla che è a contatto con un'altra propria miniatura, ma si manca il colpo, anche se il contatto persiste, è comunque cambio palla.



MOVIMENTI DIFENSIVI

5.1 La squadra che non ha il possesso della palla ha diritto a colpi difensivi alternati a quelli della squadra in possesso di palla per cercare di ostacolare l'avanzamento o di intercettare la palla.

5.2 Il giocatore in attacco non è obbligato ad attendere le mosse del giocatore in difesa.



Nota 5.2a

Se il difensore non effettua la sua mossa difensiva prima che l'attaccante effettui un nuovo movimento, di fatto il difensore perde la mossa difensiva relativa al primo tocco. La mossa, se comunque eseguita, può essere annullata a richiesta dell'attaccante.



Nota 5.2b

Se il giocatore in attacco si deve spostare dietro la porta dell'avversario per poter muovere la propria miniatura, deve chiedere al giocatore in difesa di allontanarsi dalla postazione del portiere, fare la propria mossa e poi deve permettere all'avversario di eseguire la contromossa difensiva.

5.3 La miniatura che esegue il movimento difensivo non deve mai toccare le miniature proprie, avversarie o la palla.

5.4 Il colpo difensivo può essere effettuato quando il giocatore in attacco esegue il proprio colpo a punta di dito (il movimento difensivo può essere fatto senza attendere che l'attaccante tocchi la palla).

5.5 Se il difensore colpisce la palla o una qualsiasi miniatura ferma allora il giocatore in possesso palla può chiamare il Back, ovvero la ripetizione dell'azione con le miniature e la palla posizionate dall'arbitro nella posizione occupata prima dell'infrazione (vedi reg. 9.2). In questo caso l'arbitro deve riposizionare le miniature e la palla nello stesso punto in cui è iniziata l'azione prima dell'infrazione ed il gioco prosegue. Il giocatore in possesso palla può tuttavia proseguire nonostante l'infrazione, sfruttando la norma del vantaggio, lasciando miniature e palla nella posizione in cui si sono venute a trovare.

5.6 Se la miniatura che esegue il movimento difensivo tocca la palla in movimento oppure la miniatura avversaria in movimento, il giocatore in possesso palla può chiamare il Back al volo (vedi reg. 9.6). In questo caso l'arbitro deve riposizionare le miniature e la palla nello stesso punto in cui è iniziata l'azione prima dell'infrazione ed il gioco prosegue con la squadra che ha commesso l'infrazione che perde per un turno la mossa difensiva. Il giocatore in possesso palla può tuttavia proseguire, nonostante l'infrazione, sfruttando la norma del vantaggio, lasciando miniature e palla nella posizione in cui si sono venute a trovare.

- 5.7 Se la palla in movimento tocca la miniatura che ha appena eseguito la mossa difensiva e la miniatura è già ferma, in posizione verticale o distesa, si verifica il cambio di possesso della palla.
- 5.8 Se un difensore, da qualsiasi parte del campo, con la mossa difensiva tocca la palla e la manda:
- a) nella propria porta;
 - b) oltre la propria linea di fondo;
 - c) oltre la linea laterale;
- l'attaccante può richiedere il vantaggio e gli viene assegnato rispettivamente:
- a) il gol;
 - b) il corner;
 - c) il fallo laterale;
- oppure può richiedere il back al volo o il semplice back a seconda che la palla sia stata colpita in movimento oppure no.
- 5.9 Se la miniatura in difesa colpisce una qualsiasi miniatura (propria o avversaria) e poi la palla, commette fallo (vedi reg. 8.1). Il giocatore in possesso palla può tuttavia proseguire, nonostante l'infrazione, sfruttando la norma del vantaggio, lasciando miniature e palla nella posizione in cui si sono venute a trovare.

Casistica 5.1

Se il difensore effettua la difensiva con tale ritardo da colpire la propria miniatura solo dopo che la miniatura attaccante si sia già fermata avendo mancato la palla, il colpo non è più da considerarsi come difensiva ma come colpo effettivo sulla palla, che se non viene colpita dà luogo ad un ulteriore cambio palla a favore dell'attaccante.



INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

- 6.1 L'ultima miniatura che tocca la palla ottiene il possesso a favore della propria squadra.

Nota 6.1a

Il giocatore in difesa può intercettare la palla, ottenendone il possesso, quando dopo il colpo difensivo, relativo alla medesima azione dell'attaccante, la propria miniatura ferma (in posizione verticale o distesa), venga colpita dalla palla (vedi reg. 5.7); in caso contrario, se la miniatura del difensore ancora in movimento (in posizione verticale o sdraiata a terra) intercetta la palla, l'attaccante può richiedere il back al volo (vedi reg. 9.6).

- 6.2 Se il portiere, col corpo o con l'asticciola, para o respinge la palla ottiene il possesso a favore della propria squadra.

- 6.3 Se il portiere respinge la palla contro una miniatura avversaria, la palla entra in possesso della squadra di quest'ultima miniatura che può giocarla subito senza che la difesa esegua la mossa difensiva.

Nota 6.3a

Nel caso l'attaccante, dopo un primo flick, tenti un tiro al volo, ma nel frattempo la palla sia stata intercettata regolarmente dal difensore, se la seconda miniatura attaccante tocca la palla, il difensore può richiedere un back al volo perché dopo il primo flick si era già verificato il cambio palla.

Nota 6.3b

Se la miniatura che ha effettuato il tiro rimane a terra distesa e la ribattuta del portiere finisce contro tale miniatura, quest'ultima ottiene nuovamente il possesso palla, dato che non c'è stata la possibilità di rialzarla vista la velocità dell'azione.

Nota 6.3c

Se il portiere ribatte la palla sulla miniatura in movimento che ha effettuato il tiro e in seguito al rimpallo la palla finisce in rete, la rete è da convalidare.

Se la miniatura che viene colpita dal rimpallo non è la stessa che ha scoccato il tiro (come nel caso di un tiro al volo con una seconda miniatura) allora si tratta di un back al volo per la squadra in difesa (con palla riposizionata dove è avvenuto il contatto con l'attaccante) perché il tocco del portiere ha determinato il cambio palla.

- 6.4** Quando due o più miniature avversarie toccano contemporaneamente la palla, il giocatore che ha effettuato per ultimo il tiro può mantenerne il possesso se colpendo la miniatura a contatto con la palla riesce a fare carambolare il pallone per ultimo su di una propria miniatura (vedi fig. 6.1 posizione 1). In tutti gli altri casi, contatto o no con altra miniatura, il possesso palla passa alla squadra avversaria (vedi fig. 6.1 posizioni 2 e 3);
- 6.4.1** nel caso la palla non colpisce alcuna miniatura diversa dalle due a contatto con essa ed esce direttamente fuori dalla linea di gioco, non è possibile ottenere forzature. Si prosegue nei seguenti modi:
- a)** se la palla esce oltre la linea laterale (vedi fig. 6.1 posizione 4) la rimessa è assegnata a chi non ha tirato;
 - b)** se il giocatore, che deve mantenere il possesso palla, si trova nell'area di tiro avversaria e manda la palla oltre la linea di fondo o in rete è comunque rimessa dal fondo per l'avversario;
 - c)** se il giocatore, che deve mantenere il possesso palla, si trova in qualsiasi parte del campo e manda la palla oltre la propria linea di fondo o nella propria rete, è rispettivamente corner o autogol;
- 6.4.2** nel caso la palla colpisca un'altra miniatura diversa dalle due a contatto con la palla, si prosegue nei seguenti modi:
- a)** se la palla termina oltre la linea laterale si applicano le normali regole per l'assegnazione della rimessa laterale (fig.6.1 posizione 5; reg. 12);
 - b)** se la palla termina oltre la linea di fondo campo si applicano le normali regole per l'assegnazione della rimessa dal fondo (vedi reg. 14) o del corner (vedi reg. 13);
 - c)** se la palla termina in rete si applicano le normali regole per l'assegnazione del gol (vedi reg. 7).

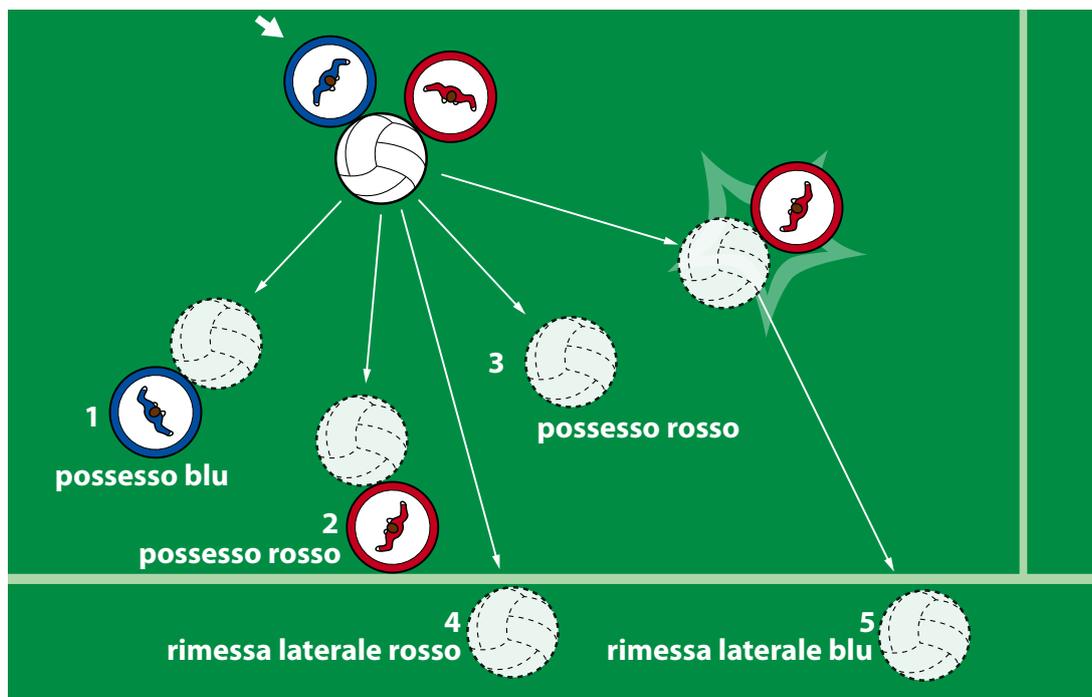


Figura 6.1

Nota 6.4a

In caso di palla contesa mentre il giocatore cerca di mantenere il possesso della palla facendola carambolare contro una propria miniatura, il giocatore in difesa può tentare di colpire al volo nel caso la palla tocchi prima una sua miniatura.

In questo caso, ancor prima che la palla abbia terminato la sua corsa il possesso palla può passare al giocatore in difesa.

Fair play È consigliato attendere che il tentativo dell'avversario di mantenere il possesso si esaurisca, lasciando terminare la corsa della palla senza intervenire in alcun modo.