

7

SEGNATURA DELLE RETI

- 7.1 Per segnare una rete la palla deve aver oltrepassato completamente la linea di porta (vedi fig. 7.1).
- 7.2 Un tiro in porta è valido solo se effettuato con la palla completamente all'interno dell'area di tiro e con la miniatura che va al tiro che si trovi completamente dentro alla metà campo avversaria.



Nota 7.2a

Importante: per stabilire se una miniatura o la palla sono completamente all'interno di un quarto di campo l'arbitro deve guardare la miniatura o la palla perpendicolarmente dall'alto verso il basso assicurandosi che la linea che delimita il quarto di campo sia completamente visibile (fig.7.2).

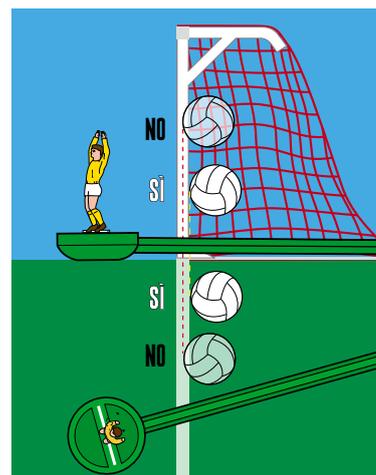


Figura 7.1

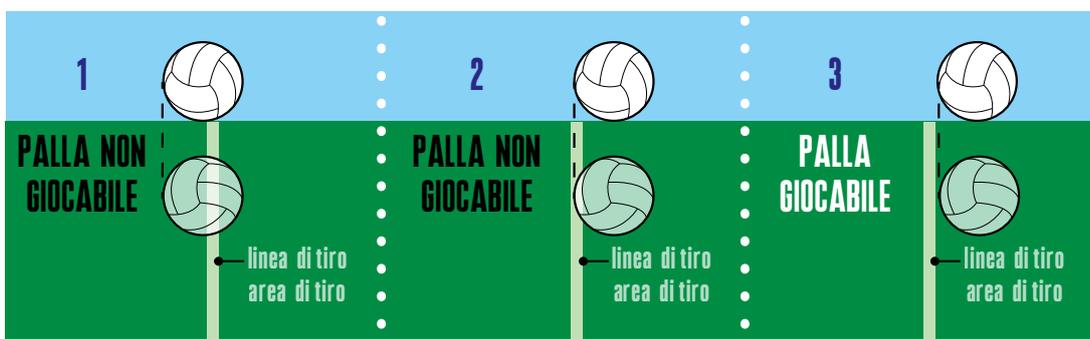


Figura 7.2

- 7.3 Se la palla fuori dall'area di tiro è calciata verso la porta avversaria e finisce in rete NON è gol valido, ma si tratta comunque di calcio di rinvio da fondo campo, anche se è stata deviata da una miniatura propria o avversaria posta dentro l'area di tiro. Analogamente se la palla toccata dalla miniatura avversaria esce dalla linea di fondo non è corner (reg. 13.1).
- 7.4 Se il portiere nel controllare il pallone lo trascina dentro la propria porta è autogol.
- 7.5 Se il portierino calcia la palla dentro la propria porta è autogol.
- 7.6 Se la palla proveniente da qualsiasi zona del campo finisce oltre la linea di fondo campo dopo la deviazione volontaria del portiere, è corner contro la squadra in difesa.
- 7.7 Se la palla da qualsiasi parte del campo è calciata direttamente verso la propria porta e finisce in rete oppure oltre la linea di fondo è rispettivamente autogol o corner per l'avversario.



Nota 7.7.a

Se l'attaccante tira verso la porta avversaria e la palla prende il palo, rimbalza indietro ed entra nella porta dell'attaccante o finisce oltre la sua linea di fondo, si riprende con una rimessa dal fondo dello stesso attaccante. Questo vale anche se invece del palo sia il portiere che para a respingere il pallone verso la porta opposta, o nel caso che la palla durante il tragitto, vada ad impattare altre miniature.

Però se il giocatore che ha effettuato il tiro, manovrando il proprio portiere per fermare la palla la tocca mandandola in rete, oltre il fondo o in fallo laterale, causa rispettivamente un autogol, un corner o una rimessa laterale per l'avversario.

- 7.8 L'attaccante non è obbligato ad attendere che il portiere sia pronto alla parata, né ad attendere che la difesa esegua il movimento difensivo.



Nota 7.8.a

Si ricorda che l'attaccante è obbligato ad attendere il posizionamento del difensore nei casi di battuta di:

- punizione (reg. 8.15);
- corner (reg. 13.3);
- fallo laterale (reg. 12.4);
- rientro dal fuorigioco (reg. 15.6).

- 7.9 Se un tiro viene effettuato allo scadere del tempo prima del suono del timer, l'eventuale rete è da convalidare anche se la palla fosse entrata in rete dopo il suono. Perché la rete sia considerata valida, il tiro deve essere effettuato prima del fischio di fine tempo, anche nel caso di tiro al volo.

Casistica 7.1

In caso di tiro da posizione irregolare verso la porta avversaria:

- a) *Se la palla entra in porta direttamente, oppure dopo il contatto col portiere IMMOBILE > rete non valida e si riparte con rimessa dal fondo a favore del difensore;*
- b) *Se la palla termina oltre la linea di fondo direttamente oppure dopo il contatto col portiere IMMOBILE > Rimessa dal fondo a favore del difensore;*
- c) *Se la palla entra in rete a seguito del contatto col portiere che SI È MOSSO > l'autorete è convalidata;*
- d) *Se il portiere, nel tentativo di controllare la palla, trascina la palla dentro la propria porta > l'autorete è convalidata.*

Fair play *Si consiglia di non tirare volontariamente verso la porta avversaria da posizione irregolare, con lo scopo di segnare una rete sfruttando l'ingenuità del portiere, che muovendosi potrebbe convalidare il gol.*

Casistica 7.2

Se da qualsiasi parte del campo una miniatura esegue la mossa difensiva (vedi reg. 5.8) e spinge il pallone:

- *dentro la propria porta —> autorete convalidata;*
 - *oltre la propria linea di fondocampo —> corner a favore dell'avversario;*
 - *oltre la linea laterale —> rimessa laterale a favore dell'avversario;*
- perché l'attaccante può usufruire del vantaggio.*

In tutti i casi l'attaccante in alternativa può comunque richiedere il back al volo o il semplice back a seconda che la palla sia stata colpita in movimento oppure no.

Casistica 7.3

In caso di tiro a rete, se il portiere si rompe durante la parata e la palla entra in porta, la rete è da convalidare (vedi reg. 16.4).

Casistica 7.4

L'attaccante può colpire la palla in movimento anche quando questa sia già entrata nell'area di porta a meno che non sia già stata toccata dal portiere avversario.



FALLI DI GIOCO e CALCI DI PUNIZIONE

- 8.1 Se una miniatura (compreso il portiere) 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:

8.1.1 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);

8.1.2 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 essere sopra la linea di tiro);

8.1.3 calcio di punizione indiretto in tutti gli altri casi.



Nota 8.1.a

Per valutare la posizione in cui è avvenuto il fallo, si deve considerare il punto in cui è avvenuto il contatto fra le due miniature e non quello del contatto fra miniatura e palla.

- 8.2 Se la miniatura in possesso palla colpisce una miniatura avversaria (o propria) ma non colpisce la palla non commette fallo ma il gioco passa alla squadra avversaria che ha due possibilità:

8.2.1 usufruire del vantaggio giocando la palla, lasciando le miniature nella posizione in cui sono finite;

8.2.2 chiamare il back riposizionando le miniature nel punto occupato prima che fosse commesso il back e giocare la palla (vedi reg. 9.3).

- 8.3 La miniatura che nella mossa difensiva tocca la miniatura avversaria anche senza spostarla commette un'infrazione punibile con il back (vedi reg. 9.2).

- 8.4** La miniatura che colpisce un palo, una bandierina del corner e di rimbalzo colpisce un'altra miniatura (avversaria o propria) non commette infrazione.
- 8.5** Se la palla colpisce una qualsiasi miniatura (in attacco o in difesa) che si trovi a terra sdraiata, si prosegue il gioco nei seguenti modi:
- 8.5.1** se la miniatura colpita risulta distesa prima del colpo, quest'ultima commette fallo a favore della squadra avversaria;
- 8.5.2** se la miniatura colpita dalla palla è la stessa che ha appena eseguito il tocco non è considerato fallo ma un normale tocco, dato che non c'è stato il tempo di rialzare la miniatura;
- 8.5.3** se la miniatura in difesa, in seguito alla mossa difensiva, cade e in movimento colpisce la palla, non provoca un fallo, ma l'attaccante può richiedere il back al volo (vedi reg. 9.6.2);
- 8.5.4** nel caso in cui la miniatura in difesa in seguito alla mossa difensiva cade e immobile, viene colpita dalla palla, non provoca un fallo, ma il difensore ottiene il cambio di possesso palla (vedi reg. 6.1).

 **Nota 8.5.a**

Durante le azioni di gioco l'arbitro deve concedere al giocatore in possesso della miniatura a terra un tempo ragionevole per poterla rialzare, altrimenti, a palla ferma, chiamare lo STOP e rialzare lui stesso la miniatura.

- 8.6** Se il giocatore nel tentativo di colpire una sua miniatura, sposta o tocca con le dita, la mano o il braccio una miniatura avversaria o un'altra propria miniatura, commette un'infrazione da sanzionare nel seguente modo:
- 8.6.1** cambio palla se l'infrazione è commessa dal giocatore in possesso palla;
- 8.6.2** back se l'infrazione è commessa dal giocatore non in possesso palla.
- 8.7** Se un giocatore evita con la mano che la palla entri nella propria porta l'arbitro deve convalidare ugualmente il gol volutamente evitato.
- 8.8** Se un giocatore in possesso palla tocca il pallone con le dita, la mano o il braccio, il possesso palla passa alla squadra avversaria.
- 8.9** Se un giocatore non in possesso palla tocca il pallone con le dita, la mano o il braccio commette un fallo da sanzionare nel seguente modo:
- 8.9.1** calcio di rigore se il fallo avviene dentro l'area di rigore della squadra in difesa;
- 8.9.2** calcio di punizione diretto se il fallo avviene dentro l'area di tiro della squadra in difesa;
- 8.9.3** calcio di punizione indiretto in tutti gli altri casi.

 **Nota 8.9a**

Se l'attaccante tira e la palla viene parata dal portiere rimbalzando sulla mano dell'attaccante che ha appena effettuato il tiro, ma non ha evidentemente avuto il tempo di tirare indietro la mano, si deve concedere il fallo a favore della squadra del portiere, dato che ormai il possesso palla è diventato di quest'ultima e quindi si applica la reg. 8.9.

 **Nota 8.9b**

Se giocando al volo la palla colpisce la miniatura appena caduta durante la difensiva, ma ancora in movimento, l'attaccante può chiamare il back al volo. Se però il difensore mette la mano per rialzare la miniatura e viene colpito dal tiro al volo si concede il fallo a favore dell'attaccante come da reg. 8.9.

- 8.10** Se durante il gioco, un giocatore tocca volontariamente con la mano la palla, l'arbitro deve ammonirlo per gioco sleale. Al secondo fallo simile volontario l'arbitro deve mostrargli il cartellino rosso ed al giocatore viene espulsa una propria miniatura.
- 8.11** Se un giocatore (difensore o attaccante), ostacola intenzionalmente il suo avversario con il corpo o le mani, per la prima volta subisce il richiamo dall'arbitro, alla seconda infrazione viene ammonito e alla terza gli viene mostrato il cartellino rosso con conseguente espulsione di una sua miniatura. Nei casi dell'ammonizione e dell'espulsione l'arbitro decreta anche una punizione contro la squadra che ha commesso l'infrazione, che viene battuta nel punto in cui è posizionata la palla al momento del fallo, quindi si può trattare anche di calcio di rigore.
- 8.12** Il giocatore non può appoggiare entrambe le mani contemporaneamente sul campo di gioco. Può ovviamente manovrare con una mano il portiere e con l'altra le miniature per colpire a punta di dito la palla o

per fare la mossa difensiva. Se il giocatore continua a commettere tale infrazione l'arbitro lo deve, prima richiamare verbalmente, e successivamente punire con il cartellino giallo e cartellino rosso (espulsione di una miniatura) al ripetersi di tale situazione.

- 8.13** Il giocatore che con una stessa miniatura, mantiene il possesso palla eseguendo più di tre tocchi (flick) consecutivi o che comunque effettua un quarto tocco anche senza colpire la palla, commette in ogni zona del campo, un fallo da sanzionare con un calcio di punizione indiretto. L'avversario può comunque usufruire del vantaggio, ottenendo direttamente il possesso palla.



Nota 8.13.a

Quando un giocatore eseguendo i suoi tre tocchi vada a finire in fuorigioco, un suo eventuale rientro non è da considerare come quarto tocco, tenendo presente che deve sempre rientrare parallelamente alla riga del fallo laterale e non andandosi a posizionare in maniera più consona ad un eventuale tiro successivo o per ricevere un passaggio palla.

- 8.14** Il braccio, l'avambraccio ed il polso devono essere fermi sia al momento della mossa difensiva che durante il colpo in attacco. Qualsiasi "accompagnamento" di dito, mano o miniatura deve essere così sanzionato:
- 8.14.1** in caso di chiaro accompagnamento da parte del giocatore in possesso di palla, l'arbitro deve fermare il gioco e chiamare il "cambio palla" con possibilità di back per chi ne usufruisce;
 - 8.14.2** nel caso ciò avvenga durante un piazzamento difensivo l'arbitro, dietro richiesta del giocatore in possesso palla, può concedere il back;
 - 8.14.3** il braccio può essere in movimento solo nell'atto di colpire la palla al volo.

BATTUTA DEL CALCIO DI PUNIZIONE

- 8.15** Il calcio di punizione deve essere battuto nel punto in cui si verifica l'infrazione nel seguente modo:

- 8.15.1** l'arbitro posiziona la palla nel punto della battuta;
- 8.15.2** il giocatore sceglie la miniatura che deve battere la punizione prendendola con la mano;
- 8.15.3** se la punizione è diretta la squadra in difesa può piazzare la barriera (vedi reg. 8.18);
- 8.15.4** la squadra in attacco può effettuare due spostamenti a punta di dito;
- 8.15.5** la squadra in difesa può eseguire due spostamenti a punta di dito;
- 8.15.6** l'attaccante, atteso il fischio dell'arbitro, batte la punizione.



Nota 8.15.a

Se il giocatore non sceglie la miniatura per la battuta prima delle mosse di posizionamento, il difensore può richiedere il back per ciascuna mossa eseguita dall'attaccante.

- 8.16** Se la miniatura che deve battere la punizione manca la palla, la punizione si intende ugualmente battuta con conseguente cambio palla.
- 8.17** La miniatura che calcia la punizione non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra oppure a seguito di un cambio palla; in caso contrario, l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.
- 8.18** Sulla punizione diretta, ovvero dentro l'area di tiro:
- 8.18.1** 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. Si prendono con le mani e devono essere posizionati in un'unica fila evitando schieramenti poco realistici (su più file, a cuneo, etc.);
 - 8.18.2** l'attaccante può tirare direttamente in porta e segnare.
- 8.19** Nella punizione indiretta dentro l'area di tiro la miniatura che batte non può tirare direttamente in porta, ma DEVE passare la palla ad una seconda miniatura attaccante. Se la punizione è battuta tirando direttamente in porta, il gol (o il corner) NON è valido anche se il tiro è deviato da una qualsiasi altra miniatura (compreso il portiere). In tal caso il gioco riprende con la rimessa dal fondo per la difesa.
- 8.20** Durante gli spostamenti a punta di dito, l'arbitro deve momentaneamente spostare la palla e la miniatura incaricata alla battuta, per favorire gli spostamenti stessi.
- 8.21** Se durante gli spostamenti in punta di dito la miniatura tocca una miniatura avversaria o della propria squadra, il giocatore avversario può chiedere il back con conseguente perdita della mossa.

Nota 8.21a

Se il giocatore che deve battere la punizione, dopo avere fatto i due spostamenti a punta di dito, viene a trovarsi delle miniature in posizione di fuorigioco, ha diritto a due colpi di rientro da fuorigioco da eseguire dopo aver battuto il calcio di punizione.

Nota 8.21b

Si ricorda: se la gara termina ed è stato fischiato un calcio di punizione diretto, l'arbitro deve consentire la battuta dello stesso (vedi reg. 3.4).

Casistica 8.1

Cosa succede se il giocatore che sta rialzando la propria miniatura, ad azione ferma, colpisce la palla con la mano o una qualunque miniatura presente sul terreno di gioco?

L'azione riparte solo dopo aver riposizionato palla e/o miniature come prima del contatto, senza assegnare alcuna sanzione.



BACK e BACK AL VOLO

9.1 Il back può essere chiamato da un giocatore a seguito di particolari infrazioni dell'avversario e consiste nella ripetizione dell'ultima azione con miniature e/o palla riposizionate dall'arbitro nel punto in cui si trovavano prima dell'azione irregolare.

9.2 Il back può essere chiamato soltanto dalla squadra in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:

9.2.1 durante uno spostamento difensivo si colpisce una qualsiasi miniatura ferma, portiere compreso;

9.2.2 durante uno spostamento difensivo si colpisce la palla ferma;

9.2.3 durante uno spostamento difensivo si colpisce la mano dell'attaccante che sta per colpire una propria miniatura, fermo restando quanto previsto alla regola 8.11;

9.2.4 il difensore colpisce la miniatura trascinandola, spingendola o muovendola con la mano o il braccio o facendo leva con le altre dita;

9.2.5 il difensore colpisce con un doppio tocco la miniatura;

9.2.6 il portiere con asta para un tiro trovandosi fuori dell'area di porta.

Nota 9.2.a

In caso di back (semplice, non al volo) causato dal difensore, il numero dei tocchi dell'attaccante non viene modificato. Il possessore palla, se richiede il back o prende il vantaggio, continua con i tocchi già effettuati.

9.3 Il back può essere chiamato (con conseguente cambio palla) soltanto dalla squadra non in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:

9.3.1 l'attaccante manca la palla e colpisce una qualsiasi miniatura ferma, portiere compreso;

9.3.2 l'attaccante colpisce la miniatura trascinandola, spingendola o muovendola con la mano o il braccio o facendo leva con le altre dita;

9.3.3 l'attaccante colpisce con un doppio tocco la miniatura.

9.4 In caso di back si deve riposizionare la miniatura che ha causato il back nella posizione di partenza e la miniatura o la palla colpita nel punto in cui è avvenuto il contatto.

9.5 Il back al volo può essere chiamato dall'attaccante a seguito di particolari infrazioni e consiste nella ripetizione dell'ultima azione con le miniature e la palla riposizionate dall'arbitro nel punto in cui si trovavano prima dell'azione irregolare. Inoltre il giocatore in difesa perde il diritto alla mossa difensiva per un turno.

9.6 Il back al volo può essere chiamato soltanto dalla squadra in possesso palla quando si verificano le seguenti infrazioni:

9.6.1 durante uno spostamento difensivo si colpisce una miniatura attaccante in movimento;

9.6.2 durante uno spostamento difensivo si colpisce la palla ancora in movimento.

- 9.7** In caso di back al volo si deve riposizionare nei seguenti modi:
- 9.7.1** nel caso di giocata semplice, la miniatura che ha causato il back e la miniatura o la palla colpita in movimento, andranno ricollocate tutte nelle loro posizioni di partenza rispetto al momento in cui è avvenuto il contatto;
 - 9.7.2** nel caso di giocata al volo tutte le miniature coinvolte nell'azione e la palla andranno riposizionate nel punto dove si trovavano al momento del primo tocco dell'attaccante.
- 9.8** In caso di back al volo:
- 9.8.1** dopo il riposizionamento l'attaccante deve utilizzare la stessa miniatura usata in precedenza;
 - 9.8.2** il difensore perde la mossa successiva. Quindi nel caso di ripetizione, qualora il difensore dovesse effettuare nuovamente la mossa (non consentita) commette:
 - a)** di nuovo back, in caso non vi siano ulteriori contatti della miniatura difensiva con altre miniature o palla;
 - b)** fallo, in caso di contatto della miniatura con altre miniature o palla. Il calcio di punizione, diretto (reg. 8.1.2), indiretto (reg. 8.1.3) o rigore (reg. 8.1.1), viene battuto nel punto in cui è avvenuto il contatto.
- 9.9** In caso di back o back al volo, il tempo impiegato per riposizionare le miniature non viene recuperato, salvo quanto indicato alla regola 3.4.
- 9.10** Se l'attaccante manca la palla e la miniatura che effettua la difensiva causa un'infrazione punibile con il back, l'attaccante può richiedere il back ma perde comunque il possesso palla, avendo mancato il tocco della stessa.
- 9.11** Se la miniatura che effettua la difensiva colpisce la palla (ferma o in movimento), l'attaccante può scegliere se richiedere il back (semplice o al volo) oppure prendere il vantaggio mantenendo il possesso palla (vedi reg. 5.8).

Casistica 9.1

Il back causato al primo colpo a punta di dito dal portierino in uscita non fa perdere l'uso del portiere con l'asticciola perché il back annulla in tutto e per tutto l'ultima mossa, e quindi il portiere che si trovava in porta, ci ritorna.

Casistica 9.2

Se il contatto causato dalla miniatura in difesa impedisce il tocco della palla da parte della miniatura in attacco, sia per contatto tra miniatura e miniatura che tra miniatura e palla, nel caso che tutte due risultino in movimento, l'attaccante può richiedere il back al volo mantenendo il possesso della palla.

Se la miniatura in attacco manca la palla e una volta ferma, viene colpita dalla miniatura che ha effettuato la difensiva, l'attaccante può richiedere il back ma perde comunque il possesso palla.

Se la miniatura in attacco manca la palla e colpisce la miniatura, ormai ferma, che ha effettuato la difensiva, il difensore ottiene il possesso palla e può richiedere il back.

Casistica 9.3

Se la miniatura che effettua la difensiva, essendo ancora in movimento, tocca la palla dopo che questa abbia già toccato un'altra miniatura ferma della difesa, non è back al volo perché il primo tocco della miniatura ferma aveva causato il cambio palla.

Casistica 9.4

Se l'attaccante colpisce la miniatura che ha effettuato la difensiva, ormai ferma, il difensore può richiedere il back. Qualora l'attaccante oltre al difensore già fermo tocchi in seguito anche la palla, causa un fallo a favore della squadra in difesa.

Casistica 9.5

Se l'attaccante colpisce la palla e poi cade e in seguito, la miniatura che sta effettuando la difensiva tocca la miniatura distesa, è comunque back perché non c'è stato il tempo per rialzare la miniatura.

Casistica 9.6

Se l'attaccante manca la palla ma la miniatura che effettua la difensiva tocca la palla ferma mandandola contro una miniatura dell'attaccante, quest'ultimo può:

- *richiedere il back, facendo così tornare indietro la miniatura della difesa e la palla, ma in tal caso c'è anche il cambio palla a favore del difensore, dato che l'attaccante ha mancato la palla;*
- *richiedere il vantaggio a proprio favore riconquistando il possesso palla. Il numero dei tocchi non viene azzerato (vedi nota 9.2.a) se la palla colpisce la medesima miniatura che ne aveva in origine il possesso.*

Casistica 9.7

Situazione: La miniatura dell'attaccante lancia la palla verso l'area avversaria. Nel frattempo il difensore, con la difensiva, colpisce la palla che carambola su una miniatura ferma della squadra in difesa. Se il giocatore della squadra d'attacco chiede il vantaggio a chi va il possesso palla?

Risposta: Il possesso palla passa alla difesa. L'attaccante deve chiedere il back se vuole mantenere il possesso della palla.

TABELLA 9.1 – RIEPILOGO BACK/BACK AL VOLO

1) contatto su miniatura (propria o avversaria) o palla FERME: back

2) contatto su miniatura (propria o avversaria) FERMA mentre la palla è in movimento: back

3) contatto su miniatura in movimento: back al volo

4) contatto su palla in movimento: back al volo



PORTIERE

- 10.1** Il portiere e l'asticciola formano un corpo unico, quindi anche l'asticciola può servire a parare un tiro.
- 10.2** Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere.
- 10.3** Il portiere per la parata può essere piazzato come si vuole purché la sua base tocchi il terreno di gioco (vedi pos.1-2 fig. 10.1) e sia posizionata interamente dentro l'area di porta (vedi 10.7);
- 10.3.1** l'asticciola del portiere deve essere tenuta il più possibile orizzontale al terreno di gioco (vedi pos.3 fig. 10.1) e la rete non deve essere mai sganciata dagli appositi supporti (vedi pos.4 fig. 10.1).

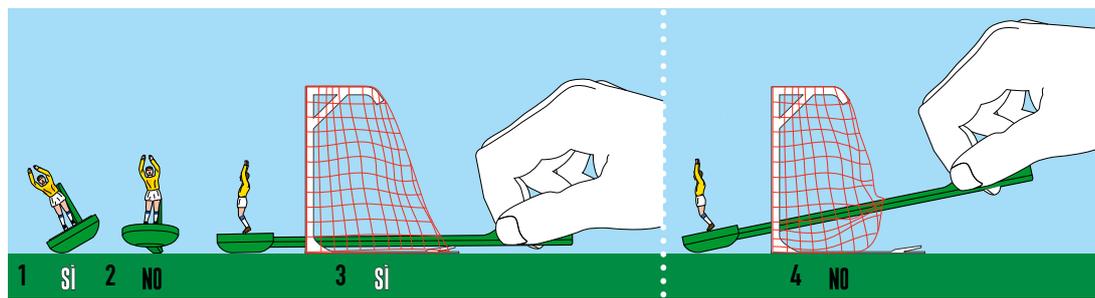


Figura 10.1

- 10.4** Il portiere può alzarsi da terra o tuffarsi lateralmente quando l'attaccante effettua il tiro;
- 10.4.1** se il difensore solleva prima del tiro il portiere e para, alla prima occasione si concede il back a favore dell'attaccante, in caso di ulteriori parate con portiere sollevato viene assegnata la rete;
- 10.4.2** agli shoot-out, per la particolare situazione che vede di fronte portiere ed attaccante (con l'aggiunta di un protocollo molto preciso, vedi reg. 11.9), se il portiere si alza prima e para, viene assegnata automaticamente la rete.
- 10.5** Il portiere non può ostacolare il tocco dell'attaccante (ponendosi ad esempio tra la miniatura e la palla), o le mosse di posizionamento. In caso contrario si applica la reg. 8.11.
- 10.6** Se l'arbitro ravvisa il posizionamento irregolare del portiere, deve fermare il gioco e costringere il portiere stesso ad assumere un posizionamento regolare. È l'arbitro in questo caso ad ordinare la ripresa del gioco.
- 10.7** Il portiere può arrivare sino al limite dell'area piccola, il profilo della base NON può superare la riga bianca dell'area stessa (fig. 10.2). Se in qualsiasi fase di gioco la base del portiere o l'asticciola parano la palla fuori della propria area di porta, alla prima infrazione l'attaccante può richiedere il back e l'arbitro deve ammonire il difensore, in seguito tale infrazione è punita con un calcio di rigore. Se l'arbitro ravvisa la volontarietà può concedere il calcio di rigore anche in caso di prima infrazione.
- 10.8** Non è ammesso muovere velocemente il portiere in alcuna direzione, verticalmente, orizzontalmente, in avanti o indietro. L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.

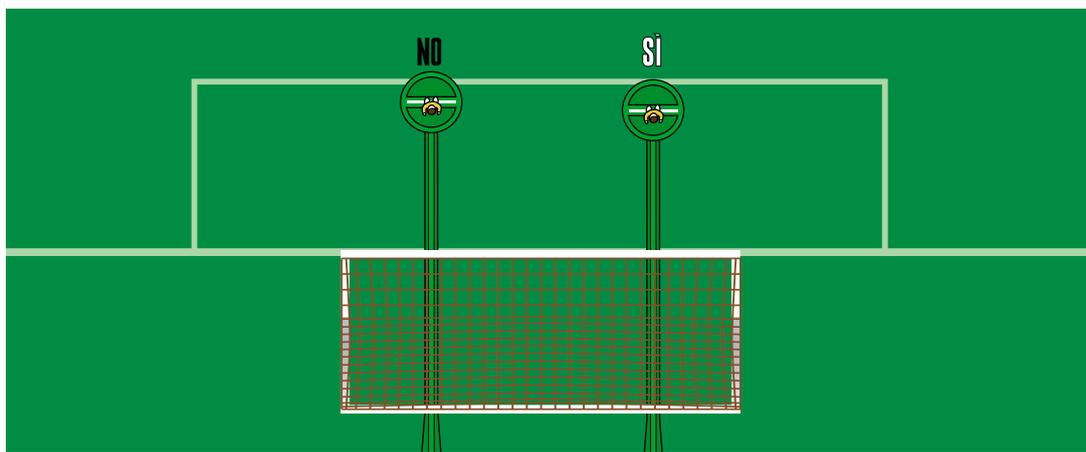


Figura 10.2

- 10.9** In seguito ad una parata il giocatore avversario non ha diritto ad alcuna mossa. Ogni volta che il portiere controlla il pallone all'interno dell'area di porta l'avversario può effettuare una mossa difensiva con una propria miniatura; Il portiere può controllare la palla senza limitazione nel numero di tocchi.
- 10.10** Il portiere può essere sostituito dal portierino per effettuare i rinvii da fondo campo, per battere calci di punizione all'interno della propria area di rigore, per battere calci di rigore a favore. Il portierino può anche intervenire nell'azione per agevolare la difesa, anche oltre l'area di porta, a patto che, entrando in campo al primo flick, colpisca la palla all'interno della propria metà campo e la sua squadra risulti essere in possesso palla. Quando il portierino entra in campo:
- 10.10.1** può essere colpito a punta di dito da qualunque posizione all'interno della propria area di porta e nella zona fuori campo subito dietro di essa delimitata dal prolungamento della linea laterale dell'area di porta (fig. 10.3);
- 10.10.2** il portiere con l'asticciola deve essere ritirato in fondo alla rete in modo da non ostacolare lo svolgimento del gioco.



Nota 10.10a

Se per errore invece del portierino si prende un'altra miniatura con le mani, è back con il cambio palla a favore dell'avversario.



Figura 10.3

- 10.11** Il portierino, intervenendo nelle azioni della difesa, è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo (regola dei tre colpi a punta di dito).
- 10.12** Se il portierino nel tentativo di giocare la palla la manca o comunque ne perde il possesso (mandandola a colpire una miniatura avversaria) allora:
- 10.12.1** viene lasciato sul terreno di gioco e può muoversi come una qualsiasi miniatura; la sua squadra deve giocare senza il normale portiere per tre mosse;

Risposta: Il portierino intervenendo nelle azioni della difesa è soggetto alle stesse regole di una normale miniatura in campo pertanto se il contatto fosse generato dal primo colpo a punta di dito del portierino "in uscita", questo autorizzerebbe la difesa all'uso del portiere con l'asticciola, perché il back annulla in tutto e per tutto l'ultima mossa, e quindi il portiere che si trovava in porta, ci ritorna (cas.9.1). Se il contatto viceversa fosse generato dal secondo o terzo colpo a punta di dito del portierino in campo, questo costringerebbe il portierino a rimanere in campo nella posizione prima del back, lasciando quindi la porta senza portiere.

Casistica 10.2

Se la mano del giocatore che manovra il portiere tocca la palla in area di rigore, provoca un calcio di rigore (vedi reg. 11.1.2).

Casistica 10.3

Il portiere può rinviare il pallone in qualsiasi zona del campo tenendo però presente che l'asticciola può essere manovrata ma non colpita a punta di dito.

Casistica 10.4

Se il portierino rimane in campo in seguito ad un cambio palla e l'attaccante durante i tre tocchi deve far rientrare una miniatura dal fuorigioco, può farlo senza perdere la possibilità di tentare i tre tocchi perché il rientro viene considerato come colpo neutro. In tal caso il portierino può essere eventualmente mosso per effettuare il colpo difensivo ma deve rimanere comunque in campo fino al termine dei tre tocchi avversari.

Casistica 10.5

Se il portierino è già sul terreno di gioco, può essere utilizzato per battere rimesse, punizioni, corner e partecipare alle azioni di gioco a tutto campo (nel caso si perda il possesso palla, vale la reg. 10.12). Non è invece possibile mandare in campo il portierino (se si trova fuori dal terreno di gioco) con le mosse di posizionamento in caso di rimesse laterali, corner o calci di punizione.

Casistica 10.6

Se il portierino viene posizionato sul terreno di gioco e prima di utilizzarlo, si effettua un movimento con altra miniatura (rientro dal fuorigioco o altro) non è più possibile spostarlo manualmente dalla posizione in cui si trovava sino a che non venga utilizzato, o un'altra miniatura non abbia toccato la palla.

Casistica 10.7

Situazione: tolgo il portierino dal campo di gioco, volontariamente (in base alla reg. 10.12) o per errore. Quando posso farlo rientrare?

Risposta: prima del rientro (seguendo la reg. 10.13), l'azione di gioco deve proseguire con almeno un flick di una miniatura in possesso palla.



CALCIO DI RIGORE e SHOOT-OUT

CALCIO DI RIGORE

- 11.1** Il rigore viene concesso nei seguenti casi:
- 11.1.1** il difensore commette un fallo nella propria area di rigore (vedi reg. 8.1.1);
 - 11.1.2** il giocatore non in possesso palla, nella propria area di rigore tocca il pallone con la mano (vedi reg. 8.9.1);
 - 11.1.3** il portiere para volontariamente con la base o l'asticciola il pallone fuori dalla propria area di porta (vedi reg. 10.7).
- 11.2** Durante la battuta del calcio di rigore, il portiere deve restare fermo sulla linea di porta con la base a contatto con il terreno finché la palla non è stata calciata dall'attaccante. In caso contrario il rigore viene ripetuto. Qualora il portiere, alla ripetizione del tiro, dovesse nuovamente infrangere la regola, il gol è assegnato ugualmente.
- 11.3** Il calcio di rigore deve essere battuto dal dischetto dell'area di rigore nel seguente modo:
- 11.3.1** l'arbitro posiziona il pallone sul dischetto del rigore;
 - 11.3.2** l'attaccante posiziona una miniatura pronta alla battuta del calcio di rigore, toglie le mani dal tavolo e dichiara di essere pronto;

11.3.3 l'arbitro chiede al portiere se è "pronto alla parata";

11.3.4 l'arbitro chiama la battuta del calcio di rigore dicendo "Tiro" ed il giocatore deve tirare senza alcuna attesa o perdita di tempo;

11.3.5 se l'arbitro ritiene che l'attaccante abbia atteso troppo a tirare può far ripetere il tiro.

11.4 Tutte le miniature, ad eccezione del portiere e della miniatura incaricata al tiro, devono essere piazzate al di fuori dell'area di rigore e del semicerchio dell'area stessa.

11.5 Se la miniatura che deve tirare il rigore manca la palla, il tiro si intende ugualmente battuto.



Nota 11.5a

Si ricorda che se la gara termina ed è stato fischiato un calcio di rigore, l'arbitro deve consentire la battuta dello stesso. (vedi reg. 3.4).

SHOOT-OUT

11.6 Per determinare il vincitore in caso di parità, se previsto dal regolamento del campionato o del torneo in atto, si ricorre ai tiri piazzati (detti anche shoot-out). I due giocatori tireranno, alternandosi, dalle seguenti 5 posizioni partendo dalla destra del portiere, ponendo la palla completamente all'interno dell'area di tiro, alla distanza massima dalla linea di fondo (vedi fig.11.1):

Posizione A: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e linea laterale alla destra del portiere;

Posizione B: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e la prosecuzione immaginaria della linea verticale destra dell'area di rigore;

Posizione C: in prossimità del punto centrale della linea di tiro;

Posizione D: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e la prosecuzione immaginaria della linea verticale sinistra dell'area di rigore;

Posizione E: in prossimità della congiunzione tra linea di tiro e linea laterale alla sinistra del portiere.

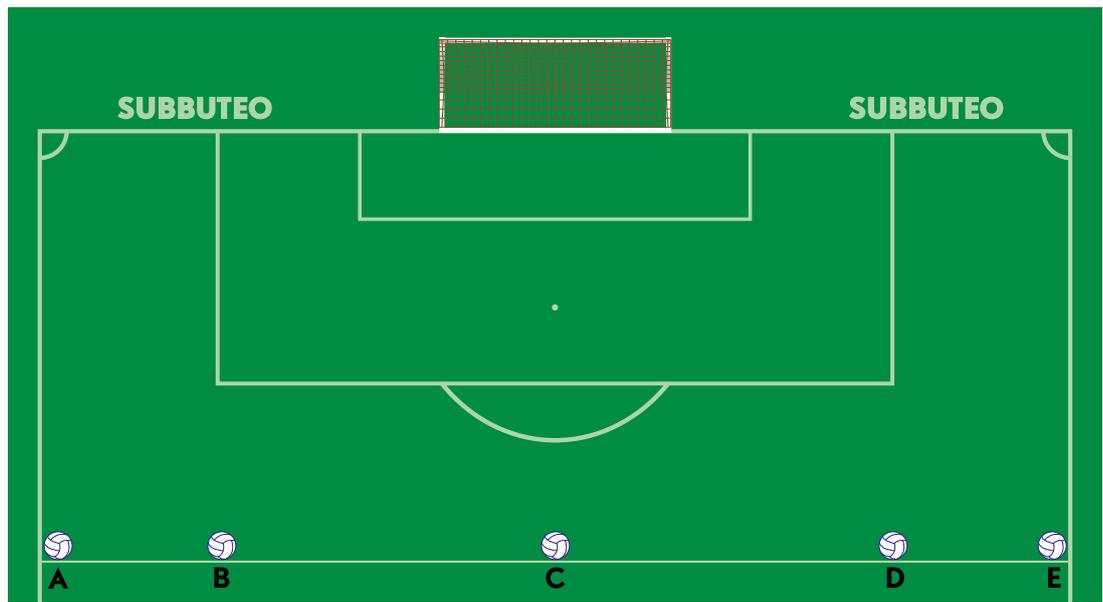


Figura 11.1

11.7 Durante gli shoot-out il portiere non è obbligato a rimanere sulla linea di porta.

11.8 Quando si tira uno shoot-out il portiere deve sempre restare fermo con la base a contatto con il terreno, finché la palla non è stata calciata dall'attaccante. In caso contrario lo shoot-out viene ripetuto. Qualora il portiere, alla ripetizione del tiro, dovesse nuovamente infrangere la regola, il gol viene assegnato ugualmente.

11.9 Gli shoot-out devono essere battuti nei punti indicati dalla regola 11.6 con la seguente procedura:

11.9.1 l'arbitro decide quale delle due porte usare per effettuare i tiri;

11.9.2 l'arbitro sorteggia quale delle squadre deve effettuare il primo tiro (altri seguiranno alternativamente);

11.9.3 l'arbitro posiziona il pallone come indicato nella regola 11.6;