

- 11.9.4** l'attaccante sceglie le cinque miniature indicate al tiro (disponendole all'interno del cerchio di centrocampo), tra queste ne posiziona una pronta alla battuta dello shoot-out, toglie le mani dal tavolo e dichiara di essere pronto;
- 11.9.5** l'arbitro chiede al portiere se è pronto alla parata;
- 11.9.6** il giocatore in porta risponde "pronto";
- 11.9.7** l'arbitro chiama la battuta dello shoot-out dicendo "Tiro" ed il giocatore deve tirare senza alcuna attesa o perdita di tempo;
- 11.9.8** se l'arbitro ritiene che l'attaccante abbia atteso troppo a tirare può far ripetere il tiro. In caso contrario l'attaccante deve posizionare la miniatura utilizzata fuori dal campo di gioco;
- 11.9.9** il secondo giocatore effettua il suo tiro seguendo la stessa procedura.
- 11.10** La squadra che segna il maggior numero di reti è la vincitrice.
- 11.11** Se la miniatura che deve tirare lo shoot-out manca la palla, il tiro si intende ugualmente battuto.
- 11.12** Se dopo la serie degli shoot-out, il risultato è ancora in parità, si effettuano altri shoot-out alternati ad oltranza (utilizzando le rimanenti miniature), nelle posizioni A, C ed E della fig.11.1 fino al primo errore di uno dei due giocatori, a parità di tiri.
- 11.13** Gli shoot-out possono essere battuti solamente dalle miniature che a fine gara risultano in campo (compreso il portierino). Non possono essere utilizzate miniature di riserva e soprattutto non può essere utilizzata una medesima miniatura per più shoot-out.

Casistica 11.1

Se durante un rigore o uno shoot-out il pallone calciato dall'attaccante colpisce uno dei pali e rimbalzando contro il portiere finisce in rete, il gol è valido.

Analogamente se la palla, dopo il rimbalzo, viene colpita dalla miniatura ancora in corsa che ribadisce in rete, il gol è da considerarsi valido (vedi cas.4.4).



RIMESSA LATERALE e MINIATURE CHE ESCONO DAL CAMPO DI GIOCO

- 12.1** La rimessa laterale viene assegnata quando la palla supera completamente la linea laterale del campo (fig.12.1).



Figura 12.1

- 12.2** Se l'attaccante da qualsiasi parte del campo calcia la palla fuori dalle linee laterali senza alcuna deviazione, la rimessa è a favore della squadra in difesa.
- 12.3** Per ottenere a proprio vantaggio una rimessa laterale si può tentare la "Forzatura", che consiste nel calciare la palla prima contro l'avversario e poi fuori dal campo, a patto che la palla, l'attaccante e l'ultimo difensore che tocca la palla siano completamente all'interno dello stesso quarto e che il pallone finisca fuori nello stesso quarto. Se tali condizioni non sono rispettate la "Forzatura" non avviene e la rimessa passa all'avversario anche se la sua miniatura ha toccato per ultima la palla.



Nota 12.3a

Per giudicare se una miniatura, o la palla, si trovi all'interno di un certo quarto di campo, è necessario che la stessa sia situata COMPLETAMENTE all'interno di detto quarto. In caso di dubbio controllare PERPENDICOLARMENTE (guardando dall'alto verso il basso) che la miniatura, o la palla, varchi completamente la linea di delimitazione del quarto di campo.

12.4 La rimessa laterale deve essere battuta nel seguente modo:

12.4.1 l'arbitro posiziona la palla sulla linea laterale nel punto esatto in cui è uscita, centralmente rispetto alla linea stessa (come indicato nel punto 1 della fig.12.2);

12.4.2 il giocatore che deve battere la rimessa prende una miniatura con le mani e la posiziona sul punto di battuta; La miniatura incaricata alla battuta deve essere posizionata completamente fuori dal campo (punto 4 fig. 12.2);

12.4.3 il giocatore che deve battere la rimessa laterale esegue uno spostamento a punta di dito;

12.4.4 il giocatore che difende esegue uno spostamento a punta di dito;

12.4.5 il giocatore che batte la rimessa laterale può chiedere all'arbitro il rispetto della distanza dalla palla. L'arbitro deve in tal caso allontanare le miniature avversarie alla distanza di 9 cm seguendo la reg. 4.7;

12.4.6 l'arbitro, dopo il colpo di piazzamento della difesa e l'eventuale messa a distanza delle miniature dalla palla, chiama la battuta della rimessa laterale;

12.4.7 appena battuto, l'arbitro deve riposizionare la miniatura che ha eseguito la rimessa laterale sul punto esatto della linea bianca in cui è stata battuta la rimessa.

 **Nota 12.4a**

La palla è considerata in gioco solo dopo essere stata colpita dalla miniatura, anche se non è entrata completamente in campo.

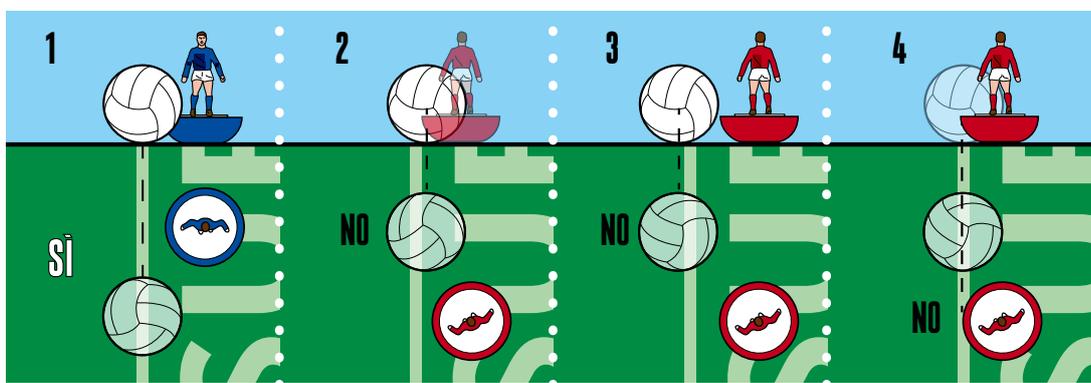


Figura 12.2

12.5 La miniatura che ha battuto la rimessa deve rimanere completamente fuori dal campo dopo aver calciato la palla, in caso contrario è cambio rimessa (controfallo). Il fallo laterale viene ribattuto dalla squadra avversaria, nello stesso punto senza però eseguire gli spostamenti per entrambe le squadre. È comunque controfallo anche quando la miniatura che batte, dopo essere entrata, riesce dal campo con lo stesso flick.

12.6 La miniatura che batte la rimessa laterale non può rigiocare la palla subito dopo la battuta, ma solo dopo che sia stata 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.

12.7 La miniatura che dopo aver battuto la rimessa laterale sbatte contro la transenna ed entra in campo, non commette infrazione e va posta nel punto di battuta della rimessa.

12.8 L'attaccante che ha battuto la rimessa laterale non è obbligato ad aspettare la mossa difensiva.

 **Nota 12.8a**

Se la rimessa laterale è battuta regolarmente, il giocatore in attacco può colpire al volo la palla. In questo caso l'arbitro posiziona la miniatura che ha battuto la rimessa laterale al termine dell'azione.

12.9 Se durante i colpi di piazzamento la miniatura tocca una qualsiasi altra miniatura, il giocatore avversario può chiedere il back. In questo caso lo spostamento viene annullato e la miniatura torna al punto di partenza con la perdita della mossa.

12.10 Se una miniatura riceve la palla dalla rimessa laterale, non è considerata in fuorigioco (vedi reg. 15.12) anche se la palla sia rimbalzata, nel suo tragitto, su altre miniature.

12.11 Se in seguito alla battuta del fallo laterale, la palla ancora in movimento viene calciata al volo da una miniatura attaccante e finisce in rete, il gol è valido anche se la miniatura che ha battuto la rimessa sia finita in fuorigioco o se vi siano altre miniature in fuorigioco.

12.12 Se la miniatura che batte la rimessa laterale, dopo aver calciato la palla si viene a trovare in posizione di fuorigioco, l'attaccante ha diritto ad un automatic-flick per riportarla in gioco. L'automatic-flick non consente al giocatore in difesa alcuno spostamento (vedi reg. 15.13).

12.13 Se a seguito di un tiro in porta il portiere o l'asticciola parano la palla deviandola direttamente in una qualsiasi zona del campo la rimessa è sempre a favore della squadra che ha effettuato il tiro in porta, si tratta quindi di rimessa laterale se esce dai lati lunghi del campo o di corner se la palla esce dalla linea di fondo;



Nota 12.13a

Se la palla, dopo la parata, tocca un'altra miniatura, si devono utilizzare la regola 12.3 (Forzatura) o la regola 13.1.1 (Corner) a seconda che la palla finisca in fallo laterale o oltre la linea di fondo.

12.14 Se il difensore, con la mossa difensiva, tocca la palla e la manda in fallo laterale, l'attaccante può guadagnare il fallo laterale (vedi reg. 5.8) indipendentemente dalla regola dei quarti usata per la forzatura.

12.15 Una miniatura che durante l'azione di gioco esce dal campo totalmente, oppure tocca la transenna, deve essere riposta dall'arbitro sulla linea bianca nel punto in cui è uscita (vedi reg. 4.8).

12.16 Una miniatura che giocando la palla termina la sua corsa fuori dalla riga laterale, ma non del pannello verde, può effettuare immediatamente il colpo successivo, se ne ha diritto, sia dalla posizione in cui si è fermata che dal punto sulla linea laterale dalla quale è uscita (vedi reg. 4.9).

12.17 Se una miniatura si trova al di fuori della linea laterale, ma non del pannello verde e viene colpita dalla palla, si considera come se avesse deviato la palla stessa in fallo laterale.

12.18 Una miniatura che esce dalla linea, ma non dal pannello verde e nella corsa rientra sul terreno di gioco, deve essere lasciata nella posizione in cui si è fermata.

Casistica 12.1

Situazione: batto il fallo laterale regolarmente, la mia miniatura batte e rimbalza sulla transenna e va a colpire la palla o un'altra miniatura. Come devo comportarmi?

Risposta: se la miniatura nel rientrare in campo colpisce la palla in movimento, l'attaccante effettua nuovamente la rimessa; se la miniatura va a colpire un'altra miniatura (propria o avversaria) mentre la palla è in movimento, non succede nulla, vengono riposizionate solo le miniature (chi ha battuto la rimessa laterale nel punto di battuta e la miniatura che ha subito il contatto dove era prima dell'impatto).



CORNER

13.1 Il corner viene concesso nelle seguenti circostanze:

13.1.1 la palla calciata dall'attaccante colpisce il difensore e termina oltre la linea di fondo campo. Il corner viene concesso solamente se la palla e il difensore si trovano completamente dentro l'area di tiro della squadra in difesa e l'attaccante si trova completamente all'interno della metà campo avversaria. Se non sono rispettate tutte e tre queste condizioni si tratta di rimessa dal fondo per la squadra in difesa;

13.1.2 la miniatura calcia direttamente la palla da qualsiasi parte del campo oltre la propria linea di fondo;

13.1.3 il difensore devia con il portiere il pallone proveniente da qualsiasi parte del campo oltre la propria linea di fondo.

13.2 Il corner si batte con la palla posizionata all'interno della lunetta dell'angolo del campo dalla parte dove la palla è uscita sul fondo.

13.3 La battuta del corner avviene nel seguente modo:

13.3.1 l'attaccante posiziona il pallone all'interno della lunetta del corner dalla parte dove la palla è uscita;

13.3.2 il giocatore incaricato a battere il corner prende, dichiarandolo, una miniatura con le mani e la posiziona per il tiro;

13.3.3 il giocatore incaricato a battere il corner può effettuare tre spostamenti a punta di dito;

13.3.4 il giocatore in difesa può effettuare tre spostamenti a punta di dito; durante questi spostamenti

nessuna miniatura, dell'attacco o della difesa, può toccare altre miniature sia proprie che avversarie. Se ciò avviene il giocatore avversario può chiedere il back e l'arbitro riposiziona le miniature nel punto iniziale con la perdita della mossa.

13.3.5 il giocatore che batte il corner può chiedere all'arbitro il rispetto della distanza dalla palla. L'arbitro deve in tal caso allontanare le miniature avversarie alla distanza di 9 cm seguendo la regola 4.7.

 **Nota 13.3a**

Il corner si considera eseguito, quando la miniatura indicata per la battuta, a seguito del flick, colpisce la palla.

- 13.4** La miniatura che batte il corner non può rigiocare la palla subito dopo la battuta ma deve aspettare che la palla sia toccata da un compagno di squadra oppure che si verifichi un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.
- 13.5** Se alla battuta del corner la palla viene tirata direttamente in porta oppure vi entra in seguito a rimpallo su miniature in campo o sul portiere, la rete è considerata valida.
- 13.6** Una miniatura che riceve la palla dal corner, non è considerata in fuorigioco (vedi reg. 15.9) anche se la palla dovesse rimbalzare, nel suo tragitto, su altre miniature.
- 13.7** Se in seguito alla battuta del corner, la palla ancora in movimento viene calciata al volo da una miniatura attaccante e finisce in rete, il gol è valido anche se la miniatura che ha battuto il corner sia finita in fuorigioco o se vi siano altre miniature in fuorigioco.

 **Nota 13.7a**

Importante: nel calciare al volo non possono essere usate entrambe le mani sul tavolo di gioco (vedi reg. 1.5).

- 13.8** 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 detto automatic-flick. La mossa va eseguita secondo la regola 15.14. A questa mossa di rientro non segue la mossa di piazzamento della squadra in difesa.
 - 13.8.1** la mossa dell'automatic-flick deve essere dichiarata dall'attaccante prima di eseguire il colpo; in caso contrario il difensore può richiedere il back;
 - 13.8.2** l'automatic-flick va eseguito solo dopo che la palla si sia fermata, in caso contrario il difensore può richiedere il back;
 - 13.8.3** se il difensore NON ha ancora fatto la sua mossa, dopo l'automatic-flick NON può più farla.
 - 13.8.4** la miniatura che ha battuto il corner, venutasi a trovare in fuorigioco dopo la conseguente mossa difensiva, può comunque utilizzare l'automatic-flick.
 - 13.8.5** la miniatura rientrata con l'automatic-flick non può rigiocare la palla fino ad un tocco successivo da parte di un compagno di squadra o un cambio palla.

 **Nota 13.8a**

Se dopo il corner la palla va a toccare un'altra miniatura attaccante, quella che ha battuto, se in posizione irregolare, può evitare di utilizzare l'automatic-flick andando a colpire direttamente la palla, evitando così di rimanere in fuorigioco.



RINVIO DA FONDO CAMPO

- 14.1** Il rinvio da fondo campo viene assegnato a favore della squadra in difesa quando la palla, calciata da una miniatura della squadra in attacco, supera completamente la linea di fondo campo.
- 14.2** Un difensore può procurarsi un rinvio da fondo campo facendo carambolare la palla contro una miniatura avversaria, solo nel caso che entrambe le miniature e la palla siano nell'area di tiro e la palla esca oltre la linea di fondo campo. È corner per l'avversario, quando almeno una delle miniature o la palla non risulta completamente in area di tiro.
- 14.3** Prima della battuta del rinvio da fondo campo i giocatori possono piazzare le miniature a piacimento prendendole con le mani con le seguenti limitazioni:

14.3.1 non si possono piazzare miniature nell'area di tiro avversaria e all'interno della propria area di porta;

14.3.2 almeno TRE miniature, ma non più di sette, devono essere piazzate nella zona di campo di gioco che va dalla linea di tiro avversaria alla propria meta campo ad una distanza non superiore a 9 cm dalla linea di centrocampo (vedi fig. 14.1).

Nota 14.3a

In base alla regola 14.3.2 non è consentito disporre più di SETTE miniature difendenti sulla propria linea dell'area di tiro.

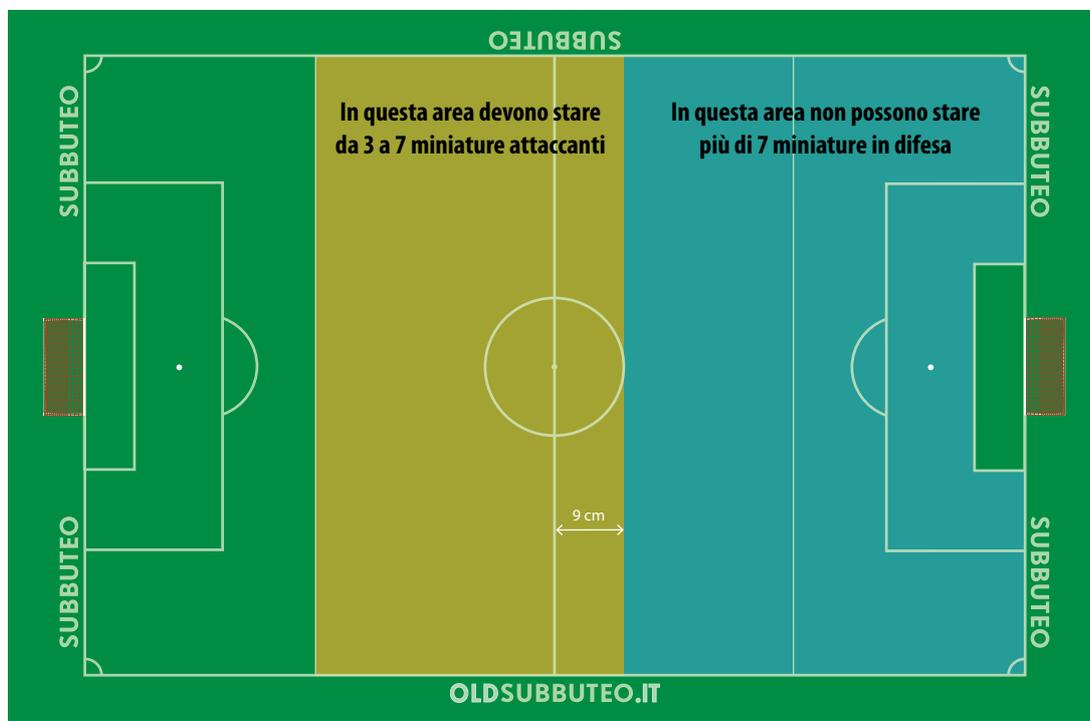


Figura 14.1

14.4 Sul rinvio da fondo campo ogni giocatore posiziona per ultimo le miniature nella propria metà campo.

Nota 14.4a

Le miniature vanno posizionate come segue:

Il giocatore che calcia il rinvio (attaccante) posiziona le proprie miniature nella metà campo avversaria.

Anche il difensore può posizionare le miniature nella metà campo avversaria.

L'attaccante sistema le proprie miniature nella propria metà campo rispettando la distanza di 2,5 cm dalle miniature avversarie;

Il difensore sistema le proprie miniature nella propria metà campo rispettando anche lui la distanza di 2,5 cm dalle miniature avversarie;

Per nessun motivo un giocatore può spostare le miniature dell'avversario per far posto alle proprie.

14.5 Se un giocatore fosse molto lento nel piazzare le proprie miniature in occasione della rimessa da fondo campo, l'arbitro deve sollecitare il rinvio stesso e recuperare il tempo appositamente perso. Al contrario l'arbitro può ritardare una rimessa per permettere il piazzamento delle miniature da parte dell'avversario.

14.6 Le miniature devono essere posizionate ad almeno 2,5 centimetri l'una dall'altra (vedi reg. 4.2).

14.7 Nessuna miniatura può essere piazzata nella propria area di porta ad eccezione di quella che effettua la rimessa dal fondo.

14.8 La palla deve essere posizionata nella metà area di porta (o a contatto della linea che la delimita) dalla parte dove è uscita la palla e può essere calciata in qualunque parte del campo.

14.9 Per il rinvio da fondo campo può essere utilizzato il portierino con le stesse regole e limitazioni della reg. 10.

Nota 14.9a

Il rinvio dal fondo si considera eseguito, quando la miniatura indicata per la battuta, a seguito del flick, colpisce la palla.

- 14.10** La miniatura che ha effettuato il rinvio da fondo campo non può rigiocare la palla finché questa non è toccata da una altra miniatura della sua squadra o si sia verificato un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

Casistica 14.1

Il gol al volo direttamente su rimessa da fondo campo è valido purché al momento del tiro la palla abbia oltrepassato COMPLETAMENTE la linea di tiro e la miniatura che la calcia sia all'interno della metà campo avversaria.



FUORIGIOCO

- 15.1** L'attaccante si trova in posizione di fuorigioco se è più vicino alla linea di fondo avversaria rispetto alla palla, a meno che:
- 15.1.1** la miniatura attaccante non sia completamente dentro l'area di tiro avversaria (vedi nota 7.2a);
 - 15.1.2** ci siano almeno due miniature avversarie più vicine alla linea di fondo rispetto ad essa (considerando anche il portiere come una miniatura).
- 15.2** Il fuorigioco è fischiato quando la palla viene calciata, in avanti, oltre l'ultimo difensore (anche di un solo millimetro) e l'attaccante si trova in posizione di fuorigioco, sia che riceva o no il passaggio (fig. 15.1).

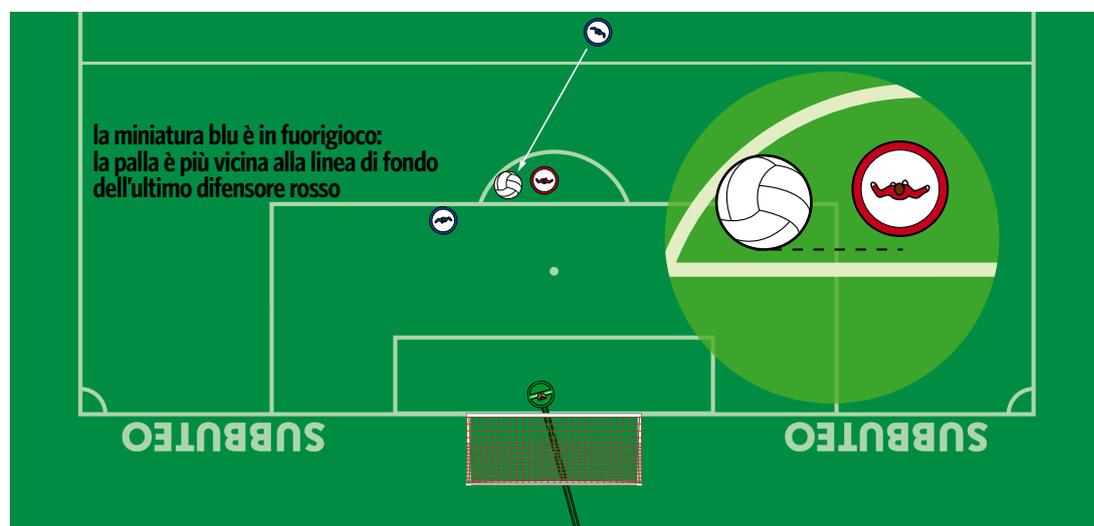


Figura 15.1

- 15.3** Il fuorigioco deve essere valutato dall'arbitro al momento del colpo che dà inizio all'azione e che fa arrivare la palla nella zona del possibile offside.
- 15.3.1** L'eventuale tocco passivo di altra miniatura è ininfluenza;
 - 15.3.2** Non è possibile che il difensore metta in fuorigioco, con la propria mossa difensiva, le miniature avversarie nella stessa azione del lancio.
- 15.4** Il fuorigioco può essere fischiato solo nell'area di tiro e almeno un difensore oltre al portiere (o un'altra miniatura), deve trovarsi nell'area di tiro perché il fuori gioco sia valido. È sufficiente che le miniature in difesa tocchino la linea di tiro per essere considerate in area, mentre palla e miniatura in attacco devono essere completamente all'interno dell'area.
- 15.5** In caso di fuorigioco l'arbitro chiama un calcio di punizione alla squadra in difesa nel punto in cui si trova l'attaccante in posizione irregolare. La battuta del calcio di punizione segue la regola 8.15.
- 15.6** Quando un giocatore si avvede di avere delle miniature in fuorigioco, può rimetterle in posizione regolare con un colpo di rientro, che dà diritto alla difesa avversaria ad una relativa mossa di posizionamento.
- 15.7** Il giocatore in attacco ha diritto fino a 2 mosse di rientro a punta di dito per ciascun possesso palla, alternate a 2 mosse a punta di dito del difensore.
- 15.8** Dopo ciascun rientro, l'attaccante deve attendere la mossa di posizionamento del difensore, in caso contrario quest'ultimo può richiedere il back.

Nota 15.8a

Importante: se l'attaccante, ultimate le 2 mosse, ha ancora miniature in fuori gioco, può farle intervenire nell'azione cercando di colpire la palla, oppure deve attendere che la palla passi all'avversario e poi ne rientri in possesso prima di avere diritto a 2 nuovi colpi di rientro (sempre contrapposti a quelli della difesa).

Nota 15.8b

Quando un giocatore eseguendo i suoi tre tocchi va a finire in fuori gioco, un suo eventuale rientro non è da considerare come quarto tocco.

- 15.9** Se la difesa durante il possesso palla devia la palla stessa su di una miniatura avversaria in fuori gioco, quest'ultima viene automaticamente rimessa in gioco e può continuare a giocare regolarmente;
- 15.10** Se la palla calciata verso una propria miniatura in fuori gioco, viene colpita dal difensore durante la sua mossa difensiva, che manda a toccare la palla sulla miniatura posta in fuori gioco, quest'ultima viene automaticamente rimessa in condizione di giocare l'azione.
- 15.11** Se l'attaccante, in possesso di palla, si trova oltre l'ultimo difensore ed effettua un retro passaggio ad un compagno di squadra, qualora questo esegua, come primo tocco, un tiro in porta al volo, la prima miniatura non è considerata in fuori gioco. In caso contrario l'attaccante deve rientrare in posizione regolare prima del tiro, con una mossa di rientro (fig. 15.2).



Figura 15.2

- 15.12** Nessuna miniatura è in fuori gioco se riceve palla da corner e da rimessa laterale.
- 15.13** Se la miniatura che batte un corner o una rimessa laterale, dopo l'esecuzione, si viene a trovare in fuori gioco, ha diritto ad un solo colpo di rientro chiamato "Automatic-flick". A questa mossa di rientro NON segue la mossa del difensore;
- 15.13.1** L'automatic-flick si può effettuare anche se la miniatura che ha battuto il corner o la rimessa laterale, sia finita in fuori gioco solo dopo la mossa difensiva dell'avversario.
- 15.13.2** L'automatic-flick può essere effettuato solamente dopo che la palla si è fermata;
- 15.13.3** Il difensore deve effettuare la mossa difensiva relativa alla battuta del corner o la rimessa laterale, prima dell'automatic-flick altrimenti perde la possibilità di effettuare tale mossa. In caso di mossa difensiva seguente all'automatic-flick, l'attaccante può richiedere il back.
- 15.14** I colpi di rientro dal fuori gioco e gli automatic-flick devono avvenire parallelamente alla linea laterale (anche con girello). Le miniature mosse non possono oltrepassare completamente la linea di centrocampo né andare in diagonale (ANCHE se ostruite da altre miniature), in questi casi il difensore può chiedere il back ed il giocatore perde la relativa mossa di rientro (fig. 15.3).
- 15.15** Se la miniatura che rientra dal fuori gioco colpisce un'altra miniatura o la palla, il difensore può richiedere il back ma il possesso palla rimane all'attaccante.
- 15.16** Se l'attaccante effettua un rientro dal fuori gioco con una miniatura che non si trovava in posizione irregolare, è previsto il cambio palla a favore della difesa.

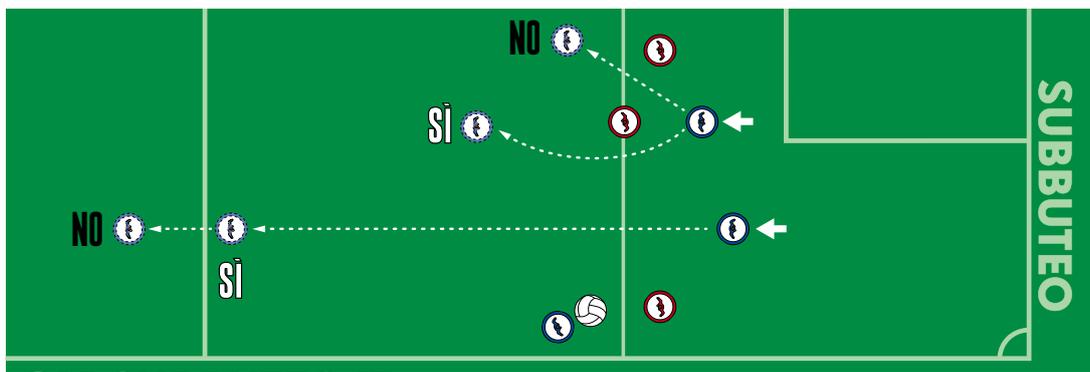


Figura 15.3

15.17 La miniatura appena rientrata dal fuorigioco non può rigiocare la palla fino ad un tocco successivo da parte di un compagno di squadra o un cambio palla; in caso contrario l'avversario ottiene il cambio palla con eventuale back.

Casistica 15.1

Domanda: Ho una punizione in attacco. Faccio i due spostamenti e il difensore altrettanto dopo di me. A questo punto mi mette una o più miniature in fuorigioco. Posso fare i colpi di rientro o devo aspettare di aver battuto la punizione?

Risposta: L'attaccante può effettuare i due colpi di rientro ma dopo aver calciato la punizione.

Casistica 15.2

Domanda: ho una miniatura in fuorigioco ostruita a tal punto che non mi è possibile il rientro secondo la regola 15.14, come faccio a rientrare?

Risposta: l'attaccante può utilizzare le due mosse a disposizione sulla medesima miniatura, a patto che la prima mossa non vada a modificare la situazione del fuorigioco e la seconda sia eseguita parallelamente alla linea laterale (anche con girello fig. 15.4).

In caso contrario il difensore può chiedere back annullando la relativa mossa di rientro non corretta.

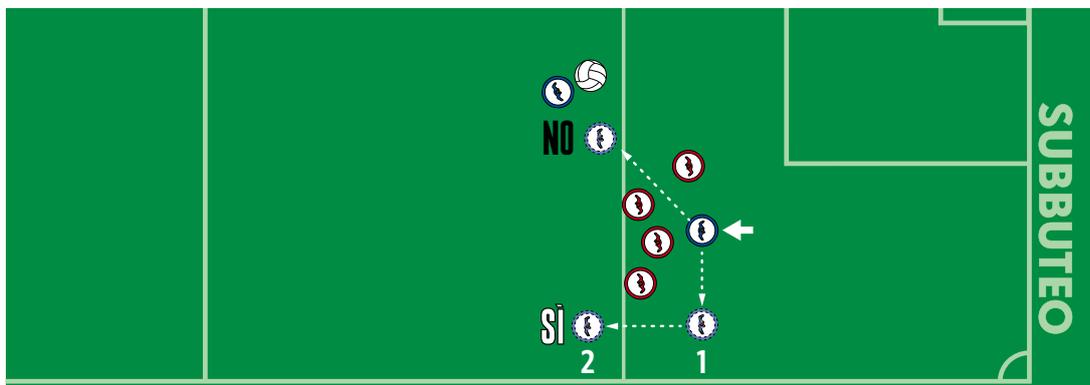


Figura 15.4

NB: l'attaccante, prima di effettuare la seconda mossa di rientro, deve attendere la mossa del difensore (reg. 15.8).



INFORTUNI ALLE MINIATURE E ROTTURA DEI MATERIALI

- 16.1** Le miniature che si rompono durante una partita possono essere sostituite da riserve di uguale colore o il più simile possibile, a discrezione dell'arbitro;
- 16.2** In caso di rottura della palla, il gioco si riprende disponendo le miniature e la nuova palla nelle posizioni in cui si trovavano prima del tiro che ha causato la rottura.
- 16.3** In caso di rottura o spostamento di una porta causati dal portiere durante un tentativo di parata, il gioco si riprende disponendo le miniature e la palla nelle posizioni occupate prima del tiro. L'arbitro deve ammonire il difensore e, in caso di ulteriore scorrettezza, decretare il rigore a favore dell'attaccante.
- 16.4** Se il portiere si rompe durante una parata e la palla entra in rete, il goal è comunque valido.
- 16.5** L'arbitro deve recuperare il tempo perso durante la sostituzione dei materiali.



REGOLARITÀ DELLE MINIATURE

- 17.1** È vietato apportare manomissioni alle miniature che ne modifichino il peso, le dimensioni ed il contenuto della base; i comitati organizzatori delle manifestazioni possono, senza preavviso ed a loro insindacabile giudizio, sottoporre a verifica le squadre schierate dai partecipanti. I giocatori trovati in posizione irregolare devono provvedere con i propri mezzi alla sostituzione immediata della squadra.
- 17.2** Le basi delle miniature di gioco possono essere lucidate con qualsiasi mezzo. La lucidatura è possibile effettuarla prima della gara e/o nell'intervallo di gara.
- 17.3** **Le miniature consentite sono:**
Subbuteo e Subbuteo Waddington (1947-1996, pre Hasbro-era). Qualunque altra replica delle suddette miniature, anche autoprodotta, è consentita purché assimilabile per dimensioni, peso, materiali ad una miniatura Subbuteo sopra descritta.
- Le miniature NON consentite sono:**
Subbuteo Hasbro monoblocco e Subbuteo Parodi bicomposte, dette anche "scatola nera", basi da rugby Subbuteo e qualsiasi replica di miniatura con proporzioni NON assimilabili a quella di una Subbuteo consentita.
- Nello specifico la community old subbuteo aggiornerà, tramite apposito spazio nel forum e/o portale di riferimento, una lista dei materiali consentiti e non consentiti, sia originali che replica.**
- 17.4** Le miniature devono essere dipinte e tutte raffiguranti i colori della medesima squadra di calcio. NON è consentito giocare con miniature che non siano decorate (con pittura e/o decals), di qualunque tipo esse siano.
Inoltre NON è possibile schierare una squadra composta da miniature diverse, sia come figure (es. un misto di walker, hw, lw, replica) che come basi (es. basi miste hw, lw, replica), ad eccezione del solo portierino.
- 17.5** Sia nelle miniature originali che nelle repliche:
è consentito
- ridipingere il solo dischetto (inner base) purché la scritta sul dischetto sia visibile, ovvero che il colore non copra gli scarpini della miniatura, la quale deve comunque essere ben incassata nel dischetto, con gli scarpini almeno parzialmente a contatto della plastica;
- applicare decal o sottili copridischetti adesivi solo sull'inner. Tali copridischetti non devono coprire gli scarpini e/o barretta della miniatura o essere applicati, oltre che sull'inner, sul bordo superiore della base;
NON è consentito
- asportare materiale dalle basi. Quindi non sono consentiti smussi, limature e abbassamenti delle basi, sia a partire dalla parte inferiore che da quella superiore. Non sono altresì consentite appesantimenti con elementi aggiuntivi al pesino normalmente in dotazione, quali ulteriori pesetti, rondelle, colle, cere, cartoncini etc.
- decorare (con pittura e/o decals) il bordo superiore della base.
- 17.6** Autonomia degli organizzatori: è consentito, ai singoli club organizzatori di tornei Old Subbuteo, un restringimento ulteriore del regolamento. L'organizzazione del torneo deve comunicare tali variazioni alla community Old Subbuteo con almeno 3 settimane d'anticipo rispetto alla data del torneo.



FLICK WITH US