



## REGOLE

Allego le regole generali di gioco per chi non avesse familiarità con il "Calcio da Tavolo"

In questo manuale si usa il termine \*GIOCATORE\* per indicare la persona fisica che gioca al Calcio da Tavolo; con il termine \*MINIATURA\* o \*FIGURINA\* ci si riferisce al singolo componente di una squadra di calcio di 11 elementi realizzata con i tappi di plastica come spiegato in questo sito web.

Questo prontuario è LIBERAMENTE ispirato al manuale dello "ZEUGO", dal quale abbiamo preso alcuni spunti, modificato altri e aggiunti altri ancora.

Le miniature vengono mosse colpendole con la punta del dito, dalla parte dell'unghia, usando indifferentemente l'INDICE o il MEDIO. Durante il tocco la mano NON si può muovere, né si può fare leva su altri diti per imprimere maggiore forza al tiro. Solo un dito si può muovere, facendo leva sul campo, colpendo SOLTANTO la base della miniatura che a sua volta DEVE essere indirizzata a colpire la palla o a smarcarsi per raggiungere una posizione migliore.



TIRO CORRETTO



TIRO SBAGLIATO

La palla NON può essere in alcun modo toccata o spostata con nessuna parte del corpo da parte dei giocatori, tranne nei casi in cui, per un'interruzione del gioco ( fallo laterale, rimessa dal fondo, calcio d'inizio, calcio di punizione, corner, calcio di rigore e goal ) si renda necessario posizionarla per ripartire.

Ogni miniatura può toccare la palla fino a 3 volte consecutive, quindi prima di farlo un'altra volta, la palla deve essere toccata da una figurina della stessa squadra.

La miniatura che esegue un fallo laterale, una punizione, un corner, una rimessa dal fondo, un rigore, un calcio di inizio a centro campo, NON può toccare la palla una seconda volta se prima questa non è stata toccata da una figurina della stessa squadra.

Per decretare una rimessa dal fondo, un corner, un fallo laterale, la corretta posizione per il tiro in porta o un goal, la palla DEVE avere superato INTERAMENTE la linea interessata, ossia DEVE esserci spazio fra la palla e la linea di delimitazione guardando la scena dall'alto.





DETTAGLIO

Nelle immagini sopra si vede chiaramente che l'unica palla che si trova interamente all'interno della zona di tiro è la prima a destra; le altre sono o FUORI o una parte di esse copre la linea di delimitazione impedendo al giocatore di effettuare il tiro in porta.

### - Regole di Gioco

Rispetto ad un campo da gioco reale, nel "Calcio da Tavolo" è presente una linea in più tra quella di centro campo e l'area di rigore. Tale linea delimita e individua la "Zona di Tiro", ossia quell'area del campo in cui è possibile effettuare un tiro in porta per poter segnare un goal valido. Per fare ciò, la palla deve trovarsi **COMPLETAMENTE** all'interno della suddetta AREA ( la miniatura può tirare in porta da qualunque parte del campo purché la palla sia nella Zona di Tiro ).

Se a causa di un tiro la palla finisce in rete ma al momento della partenza essa si trovava FUORI dalla Zona di Tiro il Goal NON è valido e si procederà con una rimessa dal fondo in favore della squadra in difesa.

Le partite si giocano in due tempi da 15 minuti con cambio di campo; in caso di parità, dopo i tempi regolamentari, se lo si desidera, si può decidere di giocare ancora continuando l'incontro con i tempi supplementari di 5 minuti ciascuno, e se il pareggio persiste si può passare ai rigori, 5 per squadra o ad oltranza fino a quando il risultato non decreta un vincitore.

### - Inizio del gioco

Per il calcio d'inizio le due squadre vengono posizionate all'interno della propria metà campo; la squadra in possesso di palla schiera due miniature vicino al centro del campo, accanto al pallone. Nessuna miniatura avversaria deve trovarsi all'interno del cerchio di centrocampo.

La figurina che dà il via al gioco, con tocco regolamentare con la punta del dito, come già anticipato, non può giocare la palla finché la stessa non viene toccata da un'altra della sua stessa squadra.

### - Squadra in Attacco

Il giocatore in possesso di palla è considerato in "ATTACCO" e può giocare con una qualsiasi miniatura fra quelle presenti in campo colpendola in punta di dito, come spiegato all'inizio, dalla posizione in cui essa si trova senza eseguire alcun tipo di aggiustamento o spostamento della stessa e di nessuna delle sue miniature.

Il giocatore è considerato in attacco fintanto riesce a mantenere la palla in campo e a colpirla ogni volta che muove/tira una miniatura della sua squadra. Perde il possesso di palla nel momento in cui si presenta una di queste situazioni:

- la miniatura, colpita a punta di dito, manca la palla (ossia non la colpisce);
- la palla colpita dalla miniatura, finisce per toccare una figurina dell'altra squadra passando il gioco in mano all'avversario;
- commette un fallo (vedi capitolo relativo);
- la palla esce dal campo di gioco o si segna un goal.

### - Squadra in Difesa

Il giocatore che NON ha il diritto di toccare la palla è considerato in "DIFESA". Può muovere/tirare una qualunque sua miniatura colpendola in punta di dito soltanto in risposta ad una mossa della squadra in attacco, alternando le due azioni. L'attaccante NON è tenuto ad aspettare le mosse della squadra in difesa.

### - Tiri in porta e realizzazione dei goal

Come già anticipato, il tiro in porta può essere eseguito regolarmente quando la palla ha superato interamente la linea e si trova quindi completamente all'interno della Zona di Tiro. Se si segna un goal colpendo la palla ancora fuori da detta zona, il goal deve essere annullato, ed una rimessa dal fondo deve essere assegnata. L'attaccante al momento del tiro in porta non è obbligato ad aspettare il piazzamento del portiere; si possono segnare anche goals al volo, con palla in movimento.

Si considera avvenuto il goal quando la palla supera interamente la linea di porta.

### - Fallo Laterale

Una figurina che tira la palla direttamente fuori dalle linee laterali o a seguito di un colpo avversario, devia la stessa oltre la linea del bordo campo, causa una rimessa laterale a favore dell'avversario. La palla deve oltrepassare completamente la linea per essere dichiarata fuori campo.

Il giocatore avente diritto alla rimessa in gioco, prende con le mani una sua miniatura a piacere da qualsiasi parte dell'area di gioco ponendola con la palla sul punto in cui questa è uscita dal campo, quindi può eseguire 1 o 2 spostamenti a punta di dito, per posizionare o smarcare nel migliore dei modi le proprie figurine.

La squadra in difesa, può a sua volta eseguire 1 o 2 spostamenti a punta di dito per contrastare l'azione di attacco. La rimessa in gioco deve essere effettuata con un normale colpo con la punta del dito evitando che la figurina entri in campo interamente. Nel caso lo facesse si avrebbe il cambio di rimessa con assegnazione della stessa all'avversario. La miniatura che effettua la rimessa laterale non può giocare ancora la palla fino a che la stessa non venga toccata da una figurina della stessa sua squadra.

Si può usare la specifica miniatura per la rimessa laterale. In tal caso, come prima, è necessario prendere una qualunque figurina da qualunque parte del campo e posizionarla accanto o dietro a quella per effettuare la rimessa in gioco e poi eseguire l'azione corretta. Valgono tutte le stesse regole del caso precedente.

Le miniature avversarie non possono stare a meno di 4 cm dalla miniatura che esegue il fallo laterale.

Una rimessa laterale può essere "cercata" facendo carambolare appositamente la palla su una miniatura avversaria; questa mossa tattica può essere valida solo se eseguita in spazi di campo limitati mentre non può essere accettata in caso di colpi molto lunghi eseguiti con l'intento di guadagnare terreno in modo non realistico: consigliamo di ritenere valida una simile azione solo quando l'uscita del pallone dal campo avviene nel raggio di 15/20 cm circa dalla posizione occupata in partenza dalla palla.



### - Rimessa da fondo

Quando un attaccante manda la palla oltre la linea di fondo campo, (dalla parte dell'avversario) si assegna una rimessa in gioco "dal fondo" ponendo la palla sullo spigolo dell'area di porta dal lato di uscita. Per eseguire la battuta si prende, con le mani, una figurina qualsiasi e lo si piazza in posizione di tiro. Come per gli altri calci da fermo o rimesse laterali, la miniatura che esegue un calcio dal fondo, non può giocare nuovamente la palla se prima la stessa non viene toccata da una figurina della sua stessa squadra.

Prima della rimessa dal fondo, entrambe le squadre possono piazzare LIBERAMENTE (prendendole in mano e posizionandole dove si preferiscono) TUTTE le proprie miniature in campo, tenendo sempre presente che si piazzano per prime le figurine in attacco (miniature nella metà campo avversaria) e poi quelle in difesa (nella propria metà campo). Le figurine devono essere piazzate ad almeno 2 cm di distanza le une dalle altre.

Nell'area di rigore può starci solo il portiere e la figurina che effettua la rimessa dal fondo.

### - Corner

Una palla che, colpita da un attaccante, carambola su un difensore (anche il portiere) e finisce sul fondo, genera un "Corner" se il tiro è stato scoccato dall'attaccante con la palla all'interno della zona di tiro; se la palla proviene invece da fuori area di tiro si assegna una semplice rimessa dal fondo.

Per battere il corner il giocatore in attacco, prende con le mani la miniatura incaricata della battuta che viene posta sulla lunetta dalla parte del campo dove è uscita la palla. Prima della battuta entrambe le squadre hanno diritto a tre mosse di piazzamento a punta di dito: prima l'attacco poi la difesa. Anche per il corner vale la regola che la miniatura che batte non può giocare nuovamente la palla fino a che questa non viene toccata da una figurina della stessa sua squadra.

Se viene usata la specifica miniatura per eseguire il corner, come per il fallo laterale, si deve prendere una figurina da una qualunque parte del campo e la si pone accanto o dietro a quella che eseguirà l'azione. Ovviamente restano valide tutte le regole del caso precedente.

Nessuna miniatura avversaria si può piazzare a meno di 10 cm dalla palla.



## - Falli

Se una miniatura, colpita a punta di dito, colpisce una miniatura avversaria prima di toccare la palla, commette un fallo punibile con un calcio di punizione che può essere:

- di rigore, quando il fallo viene commesso nella propria area di rigore;
- di punizione "diretto" quando il fallo viene commesso nella propria area di tiro. In questo caso la squadra attaccante potrà calciare direttamente in porta.
- di punizione "indiretto" in tutte le altre parti del campo con la sola possibilità di passare il pallone ad un compagno senza poter tirare direttamente in porta.

Come per il corner, nessuna miniatura avversaria si può piazzare a meno di 10 cm dalla palla. Se un giocatore, durante il gioco, colpisce/tocca con le mani la palla o sposta una miniatura avversaria, commette fallo punibile con un calcio di rigore, di punizione diretto o indiretto a seconda della posizione in campo.

In occasione di calci di punizione (diretti o indiretti) entrambe le squadre hanno diritto ad eseguire 3 movimenti di piazzamento a punta di dito; la squadra in difesa muove per ultima. Nei calci di punizione diretti la difesa può anche schierare una barriera di 3-4 figurine a 10 cm circa dalla palla.

## - Rigore

Prima di un calcio di rigore tutti le miniature devono uscire fuori dall'area di rigore (lunetta compresa), solo la figurina incaricata della battuta può rimanere all'interno dell'area; il portiere si deve piazzare sulla linea di porta, fermo fino al momento del tiro. In caso di movimento anticipato si deve ribattere il penalty.

## - Fuori gioco

Si possono verificare delle situazioni di "Fuori Gioco" punibili con calci di punizione indiretti.

Una miniatura è in fuori gioco quando si trova ad essere nella metà campo avversaria e fra lei e la linea del fondo campo c'è una sola figurina.

Il fuori gioco viene rilevato nel momento in cui la palla supera l'ultimo difensore.

Non è fuori gioco se il passaggio avviene direttamente da corner, rimessa laterale o a causa di un retropassaggio della squadra in difesa.

Quando un giocatore, in possesso di palla, si accorge di avere una o più miniature in fuori gioco può farle rientrare, una alla volta e con regolari colpi a punta di dito, avvisando prima e in modo chiaro delle sue intenzioni. Ad ogni tocco di rientro dal fuori gioco della squadra in possesso di palla, dovrà seguire un tocco a punta di dito, di solo piazzamento della squadra in difesa. Il rientro dal fuori gioco deve avvenire prima che la palla superi l'ultimo difensore e che di conseguenza si commetta fallo di fuori gioco.

Il colpo di rientro dal fuori gioco deve avere una corsa limitata al puro "rientro" e possibilmente, in base alla posizione delle varie figurine, il più verticale possibile alla linea di fondo campo; quindi non saranno accettati colpi e lunga distanza o eseguiti diagonalmente quando la via per un rientro verticale al fondo campo sia possibile.

## - Ammonizioni

Le situazioni in cui una Miniatura riceve un'ammonizione sono due:

- 1- quando, dopo avere colpito la palla prosegue la sua corsa fermandosi addosso ad una figurina avversaria
- 2- quando, durante un tiro di smarcamento, per esempio mentre si stanno piazzando le miniature in seguito ad una punizione, colpisce una figurina della squadra avversaria.

La miniatura che ha commesso l'infrazione riceve un CARTELLINO GIALLO come ammonizione, e come accade per il Calcio Ufficiale, alla seconda ammonizione riceve un CARTELLINO ROSSO con uscita dal campo .

Nel caso in cui, durante un normale tiro per colpire la palla, la miniatura colpisce una figurina avversaria e NON il pallone, viene concessa SOLO la punizione ma NON l'ammonizione.