

F.I.S.T.F.

Parte I. LESSICO E DEFINIZIONI

1. Palla in gioco \ palla fuori dal gioco

La palla è in gioco ogni qual volta l'arbitro ha dato il segnale di iniziare o continuare il gioco fatta eccezione per i casi in cui:

- 1.1. la palla ha completamente oltrepassato le linee di fondo \ laterali.
- 1.2. è stato commesso un fallo di gioco ed il giocatore offeso decide di non richiedere il vantaggio.
- 1.3. il gioco è stato interrotto dall'arbitro nelle situazioni seguenti:
 - 1.3.1. Regola 2.1: Piazzamento e riposizionamento delle miniature: Se la palla è ferma, l'arbitro deve interrompere il gioco per riposizionare le miniature in osservanza del regolamento e quindi permettere al difensore di effettuare il marcamento difensivo, qualora non l'avesse già effettuato.
 - 1.3.2. Regola 5.4: Impossibilità di effettuare il colpo: Se l'attaccante, per effettuare un colpo, ha la necessità di spostarsi dietro al tavolo in una posizione che impedisca al difensore di muovere il portiere adeguatamente, l'arbitro deve permettere all'attaccante di effettuare il colpo, quindi deve permettere al difensore di effettuare il proprio marcamento difensivo.
 - 1.3.3. Regola 8.3: Sostituzione del portiere: Un portiere danneggiato oppure rotto può essere sostituito in qualsiasi momento a patto che la palla sia ferma. Dopo che il giocatore avrà annunciato all'arbitro l'intenzione di effettuare la sostituzione, l'arbitro controllerà che il nuovo portiere corrisponda alle relative regolamentazioni, Quindi permetterà al difensore di effettuare il marcamento difensivo, qualora non l'avesse già effettuato.

2. Base

La base è la parte inferiore della miniatura; essa permette alla miniatura di scivolare oppure muoversi sulla superficie di gioco.

F.I.S.T.F.

3. Distanze di gioco

In occasione di calcio di punizione (free-flick), calcio di rigore (penalty-flick), calcio d'angolo (corner-flick), rimessa in gioco (flick-in) oppure rimessa dal fondo (goal-flick), il giocatore offeso può richiedere la distanza qualora le miniature dell'avversario siano posizionate troppo vicino alla palla dopo che i movimenti posizionali siano già stati effettuati. Le seguenti misure sono quelle minime stabilite tra la parte più vicina della miniatura in questione e la palla guardando la scena direttamente dal di sopra.

Fase di gioco	Distanza minima
Rimessa laterale	40 mm
Calcio di punizione	40 mm
Calcio di rigore	Tutte le miniature eccetto il portiere e la miniatura che effettua il tiro devono essere posizionate al di fuori dell'area di rigore interessata e del suo semicerchio;
Calcio d'angolo	90 mm
Rimessa dal fondo	Dovrà essere mantenuta una distanza minima di 20 mm tra ogni miniatura dell'attaccante e del difensore. Tutte le miniature eccetto il portiere e la miniatura che rimette la palla in gioco devono trovarsi al di fuori della area di rigore da dove la palla viene giocata.

L'arbitro dovrà allontanare tutte le miniature del difensore dalla palla secondo la direzione della linea che congiunge queste alla palla. In ogni caso le miniature non dovranno essere spostate al di fuori dell'area di gioco per più di 1 mm oppure all'interno dell'area di porta o messe a contatto della linea che delimita l'area di porta. Vedi regole 2.1.1 e 2.1.2.

4. Le miniature di campo

Miniature di campo sono denominate tutte le miniature appartenenti ad un giocatore ad esclusione del portiere e del portiere di riserva (portierino).

5. Figura

La figura è la parte superiore di una miniatura e deve essere fissata solidalmente alla base; la figura deve rappresentare un corpo umano.

F.I.S.T.F.

6. L'incontro

In un incontro di calcio da tavolo, due giocatori si affrontano nel rispetto delle regole FISTF. Al termine dell'incontro, il giocatore che ha segnato più reti del proprio avversario viene dichiarato vincitore.

7. Oltrepassamento di una linea

Per determinare se la palla e/o una miniatura abbiano oltrepassato una linea, l'arbitro deve essere in grado di vedere del "verde" (superficie di gioco) fra la palla e/o la miniatura e la linea, guardando la scena dal di sopra, in modo perpendicolare alla superficie.

8. Il giocatore

Giocatore è definita una persona fisica che gioca un incontro di calcio da tavolo in ottemperanza delle norme e dei regolamenti della FISTF.

9. L'area di gioco

L'area compresa tra le linee di fondo e quelle laterali della superficie di gioco è chiamata area di gioco.

10. Tavolo da gioco

Il tavolo da gioco consiste di un pannello di compensato o materiale similare, dotato di una superficie di gioco saldamente fissata, di due porte, recintato con una staccionata oppure una barriera.

11. La miniatura

Le miniature devono essere mosse con colpi di dito e consistono di una figura e di una base.

F.I.S.T.F.

12. Superficie di gioco

La superficie di gioco deve essere un rettangolo di panno liscio con le linee di demarcamento stampate secondo i capitolati del gioco convenzionale oppure di quello "indoor".

13. La squadra

Una squadra consiste di un minimo di quattro giocatori che incontrano lo stesso numero di avversari componenti un'altra squadra sullo stesso numero di tavoli da gioco. Al termine di un incontro fra due squadre, i punteggi accumulati ed eventualmente la differenza reti totale devono essere considerati per determinare il risultato finale.

PARTE II. REGOLE SPORTIVE DEL GIOCO

Regola 1: Manipolazione delle miniature

1.1. Colpo a punta di dito

1.1.1 Le miniature devono essere mosse posizionando il dito indice o medio, di una qualsiasi delle due mani in prossimità della base della miniatura e colpendole con l'unghia contro la base stessa.

1.1.2 Le miniature devono essere colpite correttamente e non sospinte, neppure sfruttando leva con qualunque superficie eccetto quella di gioco. La miniatura deve lasciare immediatamente l'unghia del dito dopo il colpo. La mano del giocatore ed il suo avambraccio non devono muoversi durante il colpo. Muovere le miniature senza toccare la base delle miniature non è permesso.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo effettuato in modo scorretto - fallo (incorrect flicking - free-flick).

Punizione:

- a. calcio di punizione da effettuarsi nel punto dove il giocatore ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.
- b. calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata effettuata all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

1.1.2 ai giocatori portatori di handicap è permesso l'uso di altre dita qualora gli fosse impossibile il gioco per mezzo delle dita indice o medio;

1.1.3 un colpo viene considerato eseguito al momento in cui un giocatore colpisce una qualsiasi parte di una qualsiasi miniatura.

1.2 Colpi a punta di dito non permessi

Nessun giocatore può muovere una miniatura qualora non gli sia permesso oppure se la miniatura sia riversa sul campo oppure agganciata ad un'altra.

F.I.S.T.F.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo illegale – calcio di punizione (illegal flicking - free-flick).

Punizione:

- a. calcio di punizione da effettuarsi nel punto dove il giocatore ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.
- b. calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

1.3 Posizione dei giocatori

1.3.1 Ai giocatori è permesso toccare le barriere del tavolo di gioco per mantenere l'equilibrio. In ogni caso a nessun giocatore è permesso di:

1.3.1.1 Porre contemporaneamente entrambe le mani al di sopra dell'area di gioco o appoggiarvele.

1.3.1.2 appoggiarsi al tavolo di gioco o muoverlo in modo da destabilizzarlo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Infrazione di posizione fisica - calcio di punizione (physical foul position - free-flick).

Punizione:

- a. calcio di punizione da effettuarsi nel punto in cui era posta la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

- b. calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla era posta all'interno dell'area di rigore al momento della infrazione. Vedi regola 11.1.

1.3.2 E' permesso utilizzare il portiere mentre si esegue un colpo a punta di dito.

1.4 Lucidatura delle miniature

1.4.1 Le basi delle miniature di gioco possono essere lucidate con qualsiasi mezzo. Le miniature devono essere lucidate prima della gara oppure nell'intervallo fra i due tempi.

F.I.S.T.F.

1.4.2 A patto che il gioco non venga interrotto oppure ritardato, le miniature possono essere lucidate durante l'incontro in quelle occasioni in cui a un giocatore è concesso di sollevarle per una rimessa da fondo campo, calcio di inizio, rimessa laterale, calcio di punizione, calcio d'angolo, calcio di rigore, oppure qualora la miniatura sia caduta dal tavolo di gioco. Per lucidare le miniature durante lo svolgimento dell'incontro nelle occasioni sopra specificate, è raccomandato di fissare il panno per lucidare alla cintura del giocatore.

1.4.3 Nell'intervallo tra il termine dell'incontro e l'inizio di eventuali supplementari sudden death, l'arbitro può permettere ai giocatori di lucidare le miniature rapidamente: non è permessa una lucidatura prolungata.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo - calcio di punizione (time wasting - free-flick).

Punizione: Vedi regola 10.

1.5 Numero delle miniature

Ogni giocatore può utilizzare un massimo di 10 miniature esclusi il portiere ed il portierino.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Numero illegale di miniature - calcio di punizione (Illegal playing figure number - free-flick).

Punizione: a. calcio di punizione dal dischetto del rigore dell'area del giocatore che ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.

b. Se un giocatore utilizza più di 10 miniature da campo l'arbitro deve immediatamente interrompere il gioco per ridurre il numero delle miniature del giocatore che commette l'infrazione per il resto dell'incontro, togliendo dal gioco un numero doppio delle miniature in eccedenza, scegliendo quelle più vicine alla palla, esclusi il portiere ed il portierino. Dopodiché, l'arbitro potrà dare il segnale di ripresa del gioco, dicendo: Gioco! (Play).

F.I.S.T.F.

Regola 2: Piazzamento, riposizionamento e sostituzione delle miniature

2.1 Piazzamento delle miniature che abbiano oltrepassato una linea dell'area di gioco

2.1.1 *Piazzamento delle miniature sono uscite dall'area di gioco, ma non dalla superficie di gioco.*

2.1.1.1 Una miniatura che ha oltrepassato una linea laterale o di fondo campo senza uscire dalla superficie di gioco deve essere lasciata nel punto in cui si è fermata ed è considerata in gioco. Tale miniatura può essere utilizzata in qualsiasi momento.

2.1.1.2 Se la miniatura si arresta a non più di 21 mm dalla linea, cioè ad una distanza inferiore al diametro della palla, è possibile sfruttarla per ottenere una rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo. Se la miniatura dista almeno 22 mm dalla linea non sarà possibile fare ciò.

2.1.1.3 Per essere assolutamente certo della possibilità di forzare, l'attaccante, qualora la palla sia ferma, può chiedere all'arbitro se una miniatura del difensore può essere forzata o meno. In questo caso dovrà essere rispettata la seguente procedura:

Espressione dell'arbitro: Verifica della possibilità di forzatura (Verifying forcing possibility).

Azione dell'arbitro: a. L'arbitro interrompe il gioco e permette al difensore di compiere una mossa difensiva qualora non l'avesse ancora fatto

b. L'arbitro misura la distanza tra la miniatura e la linea con una palla di riserva o con uno speciale cartoncino largo 22 mm, dopodiché informa i giocatori riguardo la possibilità o meno di forzare la miniatura in questione.

c. L'arbitro dà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play)

2.1.1.4 Se l'attaccante non ha chiesto la verifica della possibilità di forzatura prima di fare ciò, e se l'arbitro ha anche il minimo dubbio che la forzatura fosse possibile, la decisione dell'arbitro sarà contraria all'attaccante.

F.I.S.T.F.

2.1.2 *Piazzamento delle miniature che siano uscite dalla superficie di gioco, ma non dal tavolo di gioco, senza toccare le barriere.*

2.1.2.1 Una miniatura uscita dalla superficie di gioco e rimasta sul tavolo di gioco senza aver prima toccato le barriere dovrà essere posta dall'arbitro sul limite interno della superficie di gioco in corrispondenza del punto dove si è fermata, non appena la palla si sia fermata.

2.1.2.2 Dopo che una miniatura si è fermata all'esterno della superficie di gioco, essa non potrà essere considerata in gioco e quindi utilizzata nuovamente fino a quando l'arbitro non l'avrà posizionata secondo quanto descritto in precedenza.

2.1.2.3 Si considera che una miniatura abbia lasciato la superficie di gioco non appena una qualsiasi parte della sua base tocchi il tavolo di gioco.

2.1.2.4 Ad una miniatura è permesso uscire temporaneamente dalla superficie di gioco a patto che non tocchi le barriere. La miniatura può essere giocata normalmente.

2.1.2.5 Non appena la palla si sia arrestata dovrà essere eseguita la seguente procedura:

Espressione dell'arbitro: Piazzamento! (placing!).

Azione dell'arbitro:

- L'arbitro interrompe il gioco e posiziona le miniature.
- L'arbitro permette al difensore di compiere una mossa difensiva qualora non l'avesse ancora fatto
- L'arbitro dà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!)

2.1.2.6 Nel caso uno sei giocatori violi la sopra descritta procedura:

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare - calcio di punizione (Illegal flicking - free-flick).

Punizione:

- calcio di punizione dal punto dove il giocatore ha eseguito il colpo illegale. Vedi regola 11.

F.I.S.T.F.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

2.1.2.7 Dal momento che la miniatura è stata piazzata a più di 21 mm dalla linea, non sarà possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa.

2.1.3 *Piazzamento di una miniatura che abbia toccato le barriere, ma non sia uscita dal tavolo di gioco*

2.1.3.1 Una miniatura che abbia toccato le barriere sarà piazzata dall'arbitro sul limite interno della superficie di gioco in corrispondenza della più vicina linea laterale o di fondo rispetto al punto ove si è fermata, non appena la palla sarà ferma.

2.1.3.2 Dopo aver rimbalzato sulle barriere, una miniatura non è più in gioco e non può essere usata fino a quando non sia stata posizionata dall'arbitro come descritto sopra.

2.1.3.3 Dopo aver rimbalzato sulle barriere, una miniatura non può interferire con il gioco e toccare alcuna delle altre miniature e/o la palla prima che sia stata posizionata correttamente.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Rimpallo – back/ calcio di punizione (Rebound – back/free-flick).

Punizione:

a. Back nel caso sia stata colpita una miniatura e/o la palla ferme. Se il back viene richiesto l'arbitro piazzerà tutte le miniature coinvolte e/o la palla nella loro posizione iniziale, e permetterà di eseguire una mossa difensiva qualora questa non sia ancora stata eseguita. Quindi darà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!)

b. Calcio di punizione dal punto ove la miniatura che ha rimbalzato dalle barriere ha toccato un'altra miniatura in movimento e/o la palla in movimento. Vedi regola 11.

c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

2.1.3.4 Se una miniatura che ha rimbalzato sulle barriere si ferma all'interno dell'area di gioco e viene colpita dalla palla prima che possa essere posizionata correttamente, il possesso di palla non verrà cambiato poiché la miniatura in questione deve essere considerata come un oggetto neutrale.

2.1.3.5 La stessa procedura descritta in 2.1.2 dovrà essere usata per posizionare la miniatura.

2.1.3.6 Dal momento che la miniatura è stata piazzata a più di 21 mm dalla linea, non sarà possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa

2.1.4 *Piazzamento delle miniature che sono uscite dal tavolo di gioco*

2.1.4.1 A condizione che la palla sia ferma, una miniatura che sia uscita dal tavolo di gioco verrà piazzata dall'arbitro sul limite interno della superficie di gioco, all'esterno della linea laterale del lato dal quale è uscita dal tavolo di gioco, all'altezza del centrocampo.

2.1.4.2 Per il piazzamento della miniatura dovrà essere seguita la procedura descritta al punto 2.1.2.

2.1.4.3 Dal momento che la miniatura è stata piazzata a più di 21 mm dalla linea, non sarà possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa

2.2 *Piazzamento delle miniature all'interno dell'area di porta*

2.2.1 Con la palla stazionaria, una miniatura che si venga a trovare sulla linea dell'area di porta oppure all'interno di detta area oppure all'interno della porta deve essere piazzata dall'arbitro 1 mm. al di fuori dell'area di porta, all'interno della area di rigore, perpendicolarmente alla linea di fondo.

2.2.2 Le miniature possono rimanere nell'area di porta qualora il portiere di detta area sia stato sostituito dal portierino: ciò non vale comunque per le miniature che si vengano a trovare all'interno di una porta.

2.3 *Piazzamento delle miniature che dovrebbero essere poste nello stesso punto sulla superficie di gioco*

Se un qualsiasi ostacolo non permette il posizionamento di una miniatura in accordo con quanto stabilito dalle regole precedenti, tale miniatura sarà

F.I.S.T.F.

piazzata alla distanza di 1 mm dall'ostacolo, nella direzione della propria porta, o nella direzione dell'angolo nel caso la miniatura dovesse essere posta al di là della linea di fondocampo.

2.4 Sollevamento delle miniature

- 2.4.1 A condizione che la palla sia ferma, una miniatura riversa sul campo deve essere rialzata dall'arbitro. Per tale operazione il punto della base della miniatura a contatto con la superficie di gioco verrà utilizzato come punto fisso per rialzare la miniatura stessa.
- 2.4.2 La medesima procedura del punto 2.1.2 dovrà essere seguita per posizionare la miniatura.
- 2.4.3 A condizione che la palla sia ferma, le miniature impigliate tra loro dovranno essere separate e piazzate dall'arbitro a 1 mm l'una dall'altra.

2.5 Sostituzione delle miniature

- 2.5.1 Miniature danneggiate o rotte non potranno essere usate e dovranno essere sostituite. Durante il tempo di gioco potranno essere sostituite fino ad un massimo di tre miniature, a patto che le miniature sostitutive siano dello stesso colore e composizione.
- 2.5.2 Le miniature possono essere sostituite solamente in occasione di un rinvio da fondocampo, calcio d'angolo, rimessa laterale, calcio di punizione, calcio di rigore o se è stata segnata una rete.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Sostituzione! (substitution!).

Azione dell'arbitro: L'arbitro verifica se la miniatura di sostituzione soddisfa i requisiti richiesti e la posiziona nel punto ove si trovava la miniatura sostituita.
Quindi dà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!)

- 2.5.3 L'arbitro aggiungerà il tempo impiegato per la sostituzione della miniatura come recupero al termine della relativa frazione di gioco.
- 2.5.4 E' altresì concesso cambiare una squadra completa durante l'intervallo tra il primo ed il secondo tempo. La colorazione ed il tipo delle miniature potranno essere diversi da quelli delle miniature utilizzate nel primo tempo,

F.I.S.T.F.

ma dovranno comunque rispettare quanto stabilito dalla regola 4.1 ed i requisiti delle norme sulle attrezzature.

F.I.S.T.F.

Regola 3: Durata della partita

3.1 Tempo di gioco

- 3.1.1 La durata di una partita consiste di due periodi di 15 minuti ciascuno. L'intervallo tra il primo ed il secondo tempo è fissato in 3-5 minuti. L'arbitro deve essere l'unica persona a detenere il tempo di gioco, per mezzo del proprio orologio.
- 3.1.2 I giocatori possono utilizzare propri dispositivi per misurare il tempo di gioco; in ogni caso detti non devono interferire oppure disturbare l'incontro per mezzo del loro suono oppure della propria posizione. L'arbitro non deve attribuire alcuna importanza o significato al tempo segnalato dai dispositivi propri dei giocatori.

3.2 Recupero

- 3.2.1 In caso di sostituzione di miniature e/o di portieri, di ritardo e/o interruzione del gioco, oppure in caso di perdita di tempo da parte di uno dei giocatori, l'arbitro deve fare recuperare il tempo perduto al termine di ogni singola frazione di gioco. Vedi regola 10.8.
- 3.2.2 Al termine del tempo regolamentare di una frazione di gioco, l'arbitro deve annunciare quale sarà la durata di un eventuale recupero. Può comunque accadere che il tempo extra venga ulteriormente prolungato in seguito a particolari accadimenti durante tale recupero.
- 3.2.3 L'arbitro aggiungere il tempo necessario al termine di una frazione di gioco per permettere la battuta di un calcio di rigore che è stato assegnato.

3.3 Sudden death / calci piazzati

3.3.1 *Competizione individuale*

- 3.3.1.1 Se in una competizione ad eliminazione diretta il risultato sul campo è in parità al termine del tempo regolamentare, deve essere disputato un tempo supplementare di 10 minuti, che inizierà immediatamente dopo il termine dell'incontro con un calcio d'inizio. Vedi regola 4. L'incontro avrà termine quando uno dei due giocatori segnerà una rete.

F.I.S.T.F.

3.3.1.2 Se al termine dei 10 minuti di prolungamento dell'incontro il risultato sarà ancora di parità verranno effettuati immediatamente i calci piazzati. Vedi regola 17

3.3.2 Competizione a squadre

3.3.2.1 Se in una competizione ad eliminazione diretta fra due squadre il risultato è in parità al termine del tempo regolamentare, la sommatoria della differenza reti dei quattro incontri determinerà la squadra vincente. Qualora il punteggio e la differenza reti totale fossero in parità, dovrà essere disputato un tempo supplementare di 10 minuti su tutti quattro i tavoli. Il periodo supplementare inizierà immediatamente dopo il termine dell'incontro con un calcio d'inizio. Vedi regola 4. L'incontro avrà termine quando uno qualsiasi dei giocatori impegnati sui quattro tavoli segnerà una rete.

3.3.2.2 Se al termine dei 10 minuti di prolungamento dell'incontro il risultato sarà ancora di parità verranno effettuati immediatamente i calci piazzati. Vedi regola 17.

F.I.S.T.F.

Regola 4: Calcio d'inizio

4.1 Definizione

- 4.1.1 Prima dell'inizio di un incontro oppure di una eventuale prolungamento, l'arbitro dovrà scegliere un giocatore per effettuare un sorteggio, per mezzo di una moneta; il vincitore del sorteggio deciderà se iniziare il gioco oppure scegliere il campo. All'inizio del secondo tempo, i giocatori invertiranno il campo ed il calcio d'inizio sarà effettuato dal giocatore che non aveva iniziato il gioco nel primo tempo.
- 4.1.2 Se due giocatori schierano in campo due squadre recanti basi di colore identico o simile, un sorteggio deve essere effettuato per mezzo di una moneta; il giocatore perdente dovrà cambiare le proprie miniature. Tale giocatore non dovrà impiegare più di 2 minuti per sostituire la squadra.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Condotta scorretta (Misconduct)

Azione dell'arbitro: Vedi regola 10.1. Naturalmente nessun calcio di punizione sarà assegnato.

4.2 Procedura per eseguire un calcio di inizio

- 4.2.1 Le miniature di ogni giocatore devono essere posizionate completamente nella propria metà campo, ed il difensore non potrà porre proprie miniature all'interno del cerchio di metà campo e nemmeno a contatto con la linea che lo delimita.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Posizione illegale! (Illegal position!).

Azione dell'arbitro: L'arbitro deve immediatamente correggere qualunque posizione scorretta delle miniature.

- 4.2.2 L'attaccante deve posizionare le proprie miniature per primo, tranne quella che batterà il calcio di inizio. Dopo che l'attaccante avrà completato il

F.I.S.T.F.

proprio schieramento, non gli sarà più permesso di spostare le miniature nuovamente, e il difensore piazzerà le sue miniature.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro:	Manipolazione scorretta – cambio palla! (Illegal manipulation change of flick-off right!)
Punizione:	Il diritto di iniziare il gioco verrà attribuito al giocatore avversario.

4.2.3 La palla deve essere posta sul punto centrale del cerchio di metà campo ed al segnale di inizio del gioco dovrà essere sospinta nella metà campo avversaria dalla miniatura preposta

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro:	Colpo irregolare – ripetizione/cambio palla (Illegal flicking – replay/change of flick-off right)
Punizione:	a. Il calcio di inizio deve essere ripetuto b. Il diritto di iniziare il gioco verrà attribuito al giocatore avversario se, anche nella ripetizione del calcio di inizio la palla non viene sospinta fino ad oltrepassare la linea di metà campo.

4.2.4 La miniatura che ha effettuato il calcio d'inizio non può essere più utilizzata finché:

- a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante;
- b. un'altra miniatura attaccante è stata toccata dalla palla;
- c. Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro:	Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free-flick)
Punizione:	a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11. b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se

F.I.S.T.F.

l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

- 4.2.5 Dopo la segnatura di una rete il gioco deve essere ripreso con un calcio d'inizio a favore del giocatore che ha subito la rete. Ai giocatori non devono essere concessi più di 10 secondi per riposizionare le miniature per il calcio d'inizio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – cambio palla
(Time wasting – change of flick-off right)

- Punizione:**
- a. Se l'infrazione è stata commessa dal giocatore che ha subito la rete l'arbitro attribuirà il diritto ad effettuare il calcio d'inizio all'avversario.
 - b. Se l'infrazione è stata commessa dal giocatore che ha segnato la rete, vedi regola 10.

F.I.S.T.F.

Regola 5: Gioco d'attacco

5.1 L'attaccante

Il giocatore in possesso della palla viene definito attaccante. Il possesso della palla rimane all'attaccante finché:

- a. La miniatura dell'attaccante non manca la palla;
- b. La palla colpisce una miniatura stazionaria oppure il portiere del difensore. Una miniatura giacente sulla superficie di gioco non può guadagnare il possesso della palla, essendo considerata neutrale.
- c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, un calcio d'inizio, una rimessa dal fondo oppure un calcio di rigore non vengano assegnati al difensore.

Espressione dell'arbitro: L'arbitro deve immediatamente indicare il cambio di possesso della palla affermando: Cambio! (Change!)

5.2 Il gioco d'attacco

5.2.1 L'attaccante può giocare la palla sia che essa sia ferma o in movimento, ma non deve colpire la palla con la stessa miniatura per più di 3 volte in successione finché:

- a) La palla non sarà giocata da un'altra miniatura o dal portiere dell'attaccante;
- b) La palla non avrà toccato un'altra miniatura dell'attaccante;
- c) Il possesso della palla non sia cambiato.

5.2.2 In ogni modo, se la palla giocata dalla miniatura attaccante colpisce una miniatura difensiva (non il portiere), e da questa rimbalza nuovamente colpendo la medesima miniatura attaccante, i requisiti per il cambio del possesso della palla non sono soddisfatti al fine di guadagnare il diritto di eseguire altri tre colpi a punta di dito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free-flick)

F.I.S.T.F.

- Punizione:**
- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
 - b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

5.3 Fallo di gioco dell'attaccante

- 5.3.1 Una miniatura dell'attaccante diretta verso la palla non può toccare alcuna miniatura stazionaria prima di colpire la palla stessa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di gioco – calcio di punizione / calcio di rigore (Foul play – free-flick / penalty-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto ove la miniatura attaccante ha colpito qualsiasi miniatura o portiere prima di colpire la palla. Vedi regole 11 / 12.

- 5.3.2 Dopo aver colpito la palla, la miniatura attaccante può colpire qualsiasi altra miniatura prima di fermarsi.

- 5.3.3 Una miniatura attaccante che ha mancato la palla non deve toccare nessuna altra miniatura prima di fermare la propria corsa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Cambio - back (Change – back)

Punizione: Se il back è richiesto dal giocatore avversario, l'arbitro deve riportare tutte le miniature coinvolte nell'azione fallosa e/o la palla nelle posizioni che occupavano in precedenza, dopodiché l'arbitro darà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!). Il possesso della palla passa al difensore in ogni caso, anche qualora quest'ultimo non richiedesse il back.

- 5.3.4 Se la palla stazionaria si trova a toccare contemporaneamente una miniatura attaccante ed una o più miniature di qualunque dei due giocatori, il possesso della palla rimane all'attaccante. Comunque, con il colpo successivo,

F.I.S.T.F.

l'attaccante dovrà fare in modo che la palla esca da questa posizione in modo che non tocchi più di una miniatura nel momento in cui sarà nuovamente ferma.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Palla bloccata – calcio di punizione (Blocked ball – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

Questa regola deve essere applicata per evitare l'avanzamento della palla "in mischia"; comunque, se la palla bloccata, una volta giocata dall'attaccante con la volontà di evitare una successiva situazione di stallo, si trovasse accidentalmente di nuovo a contatto con più miniature, l'arbitro potrà decidere di non applicare la sanzione.

5.4 Impossibilità di effettuare il colpo

5.4.1 Se l'attaccante, per effettuare un colpo, ha la necessità di spostarsi dietro al tavolo in una posizione che impedisca al difensore di muovere il portiere adeguatamente, l'arbitro deve permettere all'attaccante di effettuare il colpo, quindi deve concedere il tempo necessario al difensore per effettuare il proprio marcamento difensivo.

Procedura:

Espressione dell'arbitro: Impossibilità di colpire! (Limited flick)

Azione dell'arbitro: L'arbitro deve permettere all'attaccante di effettuare il suo colpo, quindi deve interrompere il gioco affermando "marcamento", per fare effettuare al difensore la propria mossa difensiva; dopodiché, l'arbitro sanzionerà la ripresa del gioco affermando: Gioco! (play)

5.4.3 L'attaccante deve permettere al difensore di effettuare il marcamento difensivo

F.I.S.T.F.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 6: Gioco di difesa

6.1 Il difensore

Il giocatore che non si trova in possesso della palla viene denominato difensore. Il difensore può ottenere il possesso della palla nei seguenti modi:

- 6.1.1 La miniatura dell'attaccante non colpisce la palla.
- 6.1.2 La palla colpisce una miniatura stazionaria e/o il portiere del difensore. Una miniatura riversa sul campo non guadagna il possesso della palla, in quanto neutrale.
- 6.1.3 Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo, un calcio d'inizio oppure un calcio di rigore vengono assegnati al difensore stesso.

Azione da intraprendere:

Espressione dell'arbitro: L'arbitro deve immediatamente indicare qualsiasi cambio di possesso della palla affermando: Cambio! (Change).

6.2 Il gioco difensivo - Il marcamento difensivo

- 6.2.1 Dopo ogni tocco della palla da parte della miniatura oppure del portiere dell'attaccante, il difensore può muovere a punta di dito una propria miniatura a scopo difensivo - marcamento difensivo. Il difensore non può eseguire il marcamento difensivo prima che la miniatura dell'attaccante abbia toccato la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

- Punizione:**
- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
 - b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

- 6.2.2 Un marcamento difensivo effettuato dal difensore dopo che la miniatura dell'attaccante ha mancato la palla è considerato un movimento offensivo.
- 6.2.3 L'attaccante non ha l'obbligo di attendere che il difensore effettui il marcamento difensivo. Comunque, nelle seguenti situazioni, l'arbitro deve concedere al difensore il tempo necessario per effettuare il proprio marcamento:
- 6.2.3.1 Regola 2.1: Piazzamento e riposizionamento delle miniature.
Con la palla stazionaria, l'arbitro deve interrompere il gioco per riposizionare le miniature in osservanza del regolamento e quindi permettere al difensore di effettuare il marcamento qualora egli non l'abbia già effettuato.
- 6.2.3.2 Regola 5.4: Impossibilità di effettuare un colpo.
Se l'attaccante, per effettuare un colpo, ha la necessità di spostarsi dietro al tavolo in una posizione che impedisca al difensore di muovere il portiere adeguatamente, l'arbitro deve permettere all'attaccante di effettuare il colpo, quindi deve permettere al difensore di effettuare il proprio marcamento difensivo.
- 6.2.3.3 Regola 8.3: Sostituzione del portiere.
Un portiere danneggiato oppure rotto può essere sostituito in qualsiasi momento dell'incontro a patto che la palla sia stazionaria. Dopo che il giocatore avrà annunciato l'intenzione di effettuare la sostituzione, l'arbitro interromperà il gioco e controllerà che il nuovo portiere soddisfi le relative regolamentazioni, quindi permetterà al difensore di effettuare il marcamento difensivo qualora non l'avesse già effettuato.
- 6.2.3.4 Regola 9.2.2: Rimozione del portierino.
Qualora il portierino venga rimosso dall'area di gioco, l'arbitro interromperà il gioco e permetterà al difensore di effettuare l'eventuale marcamento difensivo non effettuato.
- 6.2.3.5 Regola 13.4: Procedura per il colpo di rientro dal fuori gioco.
Quando l'arbitro concede all'attaccante il permesso ad effettuare un colpo di rientro dal fuorigioco, deve altresì permettere al difensore di effettuare un eventuale marcamento difensivo non effettuato prima che l'attaccante compia la suddetta mossa. Dopo il colpo di rientro dell'attaccante, l'arbitro deve permettere al difensore di effettuare il proprio corrispondente marcamento difensivo.
- 6.2.3.6 Regola 14.2: Procedura per la rimessa laterale

F.I.S.T.F.

Prima che l'attaccante possa proseguire il gioco dopo la rimessa laterale, l'arbitro deve concedere al difensore il diritto ad effettuare il proprio corrispondente marcamento difensivo.

- 6.2.4 Una miniatura mossa per marcamento difensivo non deve toccare né la palla né alcuna altra miniatura.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: A seconda del caso

Punizione:

a. La palla è ferma:

- (1) La miniatura del difensore colpisce una miniatura ferma: back (i).
- (2) La miniatura del difensore colpisce la palla ferma: back (i).
- (3) La miniatura del difensore colpisce una miniatura dell'attaccante in movimento: ostruzione – back (iv).

b. La palla è in movimento:

- (1) La miniatura del difensore colpisce una miniatura ferma: caso (ii).
- (2) La miniatura del difensore colpisce la palla in movimento: calcio di punizione (iii).
- (3) La miniatura del difensore colpisce una miniatura dell'attaccante in movimento: calcio di punizione (iii).

- (i) Se il back viene richiesto, l'arbitro deve riposizionare tutte le miniature e/o la palla colpite nelle precedenti posizioni. Dopodiché, l'arbitro darà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!)
- (ii) Qualora venga colpita una miniatura stazionaria, deve essere assegnato un calcio di punizione (iii) solamente se è stato impedito alla miniatura colpita di giocare la palla in movimento. In caso contrario deve essere assegnato un back (i).
- (iii) Calcio di punizione dal punto in cui è avvenuta l'infrazione. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.
- (iv) Se l'attaccante richiede il back, l'arbitro deve riposizionare tutte le miniature e/o la palla coinvolte dall'infrazione nelle posizioni precedenti, eccetto la

F.I.S.T.F.

miniatura che ha subito il fallo, la quale dovrà essere posta sul luogo della infrazione; dopodiché, l'arbitro darà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!). Perciò, l'attaccante si ritroverà a guadagnare della distanza e manterrà lo stesso numero di colpi con la miniatura che ha subito il fallo. Vedi regola 5.2.

6.2.5 Una miniatura mossa per marcamento difensivo non deve toccare alcuna parte del corpo dell'attaccante.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Ostruzione - back/calcio di punizione (Obstruction – back/free-flick)

Punizione:

- a. Back per aver toccato una qualsiasi parte del corpo dell'attaccante quando la palla era ferma. Qualora venga richiesto il back, l'arbitro deve riposizionare ogni miniatura coinvolta e/o la palla nelle posizioni precedenti. Dopodiché, l'arbitro darà il segnale di ripresa: Gioco! (Play!)
- b. Calcio di punizione dal punto dove la miniatura ha toccato una qualsiasi parte del corpo dell'attaccante se la palla era in movimento. Vedi regola 11.
- c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la miniatura ha toccato una qualsiasi parte del corpo dell'attaccante all'interno dell'area di rigore mentre la palla era in movimento. Vedi regola 11.1.

Osservazioni: Vedi regola 10.6.

6.2.6 Il diritto ad effettuare un marcamento difensivo decade qualora:

- a. L'attaccante ha toccato la palla con un colpo successivo, non è possibile l'accumulazione di marcamenti difensivi;
- b. Il possesso della palla è passato al difensore;
- c. La palla ha completamente oltrepassato le linee di fondo oppure laterali;
- d. Un calcio di punizione sia stato assegnato ed accettato.

F.I.S.T.F.

Regola 7: Segnatura di una rete

7.1 Segnatura corretta

7.1.1 Una rete è valida se la palla ha completamente oltrepassato il tratto di linea di fondocampo compresa tra i due pali della porta ed al di sotto della traversa, a condizione che:

- a. Il tiro sia stato effettuato con la palla completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario indipendentemente dalla posizione della miniatura che ha tirato. Vedi regola 9.1c.
- b. la palla sia partita prima che il segnale di termine della gara sia iniziato.

7.1.2 L'arbitro deve immediatamente annunciare che la palla ha oltrepassato la linea di tiro affermando: Tirabile! (Shootable!).

7.1.3 L'arbitro deve immediatamente annunciare la corretta segnatura di una rete affermando: Goal !

7.2 Segnatura scorretta

7.2.1 Una rimessa dal fondo deve essere assegnata al difensore qualora la rete non sia stata segnata in ottemperanza della regola 7.1. Vedi regola 15.

7.2.2 Il portiere può tentare di parare e/o deviare un tiro effettuato irregolarmente senza correre il rischio di causare un autorete. Un rinvio da fondocampo sarà assegnato se il portiere devierà tale tiro all'interno della propria porta. Vedi regola 15.

7.3 Autogoal

7.3.1 Un giocatore può segnare un autogoal da qualsiasi posizione del campo indipendentemente dalla posizione della miniatura e della palla. Se la palla rimbalzata direttamente dalla traversa o dai pali della porta avversaria a seguito di un tiro regolare oltrepassa la linea di fondocampo dell'attaccante, sarà assegnato un rinvio a favore dell'attaccante. Vedi regola 15.

7.3.2 In ogni caso un attaccante non può segnare un autogoal direttamente da un calcio di punizione, calcio d'angolo, rimessa laterale, rinvio da fondocampo, o calcio di rigore. In questi casi sarà assegnato un calcio d'angolo a favore dell'avversario. Vedi regola 16.

F.I.S.T.F.

Regola 8: Gioco del portiere

8.1 Manipolazione

8.1.1 Il portiere deve essere piazzato al disotto di una delle barre posteriori della porta e sporgere con l'asticciola dalla parte posteriore della stessa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare - calcio di punizione (Illegal manipulation - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

8.1.2 Il portiere non deve essere mosso rapidamente avanti ed indietro prima che la miniatura attaccante abbia toccato la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare - calcio di punizione/calcio di rigore (Illegal manipulation - free-flick/penalty flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal dischetto del rigore per la prima infrazione del portiere. Vedi regola 11.
- b. Calcio di rigore per tutte le infrazioni seguenti, oppure se la norma viene infranta intenzionalmente. Vedi regola 12.

8.1.3 Ogni tocco della palla da parte del portiere è considerato come aver giocato la palla. Quindi il portiere non è mai considerato come una miniatura passiva. Comunque sarà assegnato un rinvio da fondocampo se il portiere devia un tiro irregolare dentro la propria porta. Vedi regola (7.2.2), od oltre la linea di fondocampo. Vedi regola 15.1.1.

8.1.4 Ogni ininterrotto tocco della palla da parte del portiere dà diritto all'avversario ad effettuare un marcamento difensivo. Vedi regola 6.2. Perciò il portiere non deve toccare la palla per 3 volte consecutive finché:

a. la palla viene giocata da un'altra miniatura attaccante;

F.I.S.T.F.

- b. il possesso della palla cambia;

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare - calcio di punizione (Illegal manipulation - free-flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

8.1.5 L'asticciola del portiere costituisce parte integrante dello stesso e può essere utilizzata per parare o giocare la palla.

8.2 Posizionamento

8.2.1 Prima, durante e dopo un tiro il portiere può essere tenuto in qualsiasi posizione all'interno dell'area di porta, allo scopo di parare o giocare la palla. Comunque, nessuna parte del portiere non deve oltrepassare la linea interna della area di porta oppure toccare la linea stessa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare - calcio di punizione/calcolo di rigore (Illegal manipulation - free-flick/penalty flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal dischetto del rigore per la prima infrazione del portiere. Vedi regola 11.
- b. Calcio di rigore per tutte le infrazioni seguenti, oppure se la norma viene infranta intenzionalmente. Vedi regola 12.

L'arbitro deve sanzionare la manipolazione irregolare ogni qual volta il portiere oltrepassi oppure tocchi la linea dell'area di porta nel prepararsi alla parata, anche se non tocchi affatto la palla.

8.2.2 Il portiere non deve toccare alcuna miniatura stazionaria che sia posizionata nell'area di porta o sia a contatto con la linea della stessa. Vedi regola 2.1b.

F.I.S.T.F.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo del portiere - calcio di punizione (Keeper-foul - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

8.2.3 Il portiere non deve ostacolare una miniatura attaccante che cerca di attraversare l'area di porta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo del portiere - calcio di punizione (Keeper-foul - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regole 5.4, 11.

8.3 Sostituzione

8.3.1 Il portiere può essere temporaneamente sostituito dal portierino. Vedi regola 9.

8.3.2 Un portiere rotto o danneggiato può essere sostituito in ogni istante a patto che la palla sia stazionaria. Qualora il portiere non fosse rotto o danneggiato, esso potrà essere sostituito solamente in occasione di rimessa dal fondo, calcio d'angolo, rimessa laterale, calcio di punizione, calcio di rigore oppure dopo la segnatura di una rete.

Procedura:

Espressione del giocatore: Sostituzione! (Substitution!)

Azione dell'arbitro: L'arbitro dovrà controllare che il nuovo portiere soddisfi le relative norme, quindi darà la possibilità al difensore di effettuare un marcamento difensivo qualora non lo avesse ancora fatto. Quindi darà il segnale di ripresa del gioco: Gioco! (Play!)

8.3.3 Durante un incontro un portiere non rotto potrà essere sostituito solamente una volta. Non ci sono comunque limiti per la sostituzione di portieri rotti o danneggiati.

F.I.S.T.F.

Regola 9: Portiere di riserva (portierino)

9.1 Applicazione

9.1.1 Il portiere di riserva è una miniatura addizionale che può sostituire il portiere. Per entrare in gioco, il portierino deve essere posto completamente all'interno della area di porta oppure oltre la linea di fondocampo nella zona di campo compresa tra i prolungamenti delle linee dell'area di porta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare - calcio di punizione (Illegal manipulation - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

9.1.2 Il portierino può essere utilizzato a condizione che:

- a. Il giocatore che utilizza il portierino sia in possesso della palla;
- b. Il portiere venga rimosso dalla porta e tenuto dal giocatore in mano (oppure appoggiato sul tavolo di gioco, all'esterno dell'area di gioco in modo da non ostacolare lo svolgimento della partita);
- c. un eventuale marcamento difensivo non ancora eseguito sia stato effettuato dal difensore

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare - calcio di punizione (Illegal manipulation - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.

9.1.3 Se il portierino non è in gioco, esso deve essere tenuto al di fuori dell'area di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Numero irregolare di miniature in campo - calcio di

F.I.S.T.F.

punizione (Illegal playing figure number - free-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore del giocatore che ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.

9.1.4 Quando il portierino è entrato in gioco esso viene considerato come una regolare miniatura. Vedi regola 1. Comunque, entrando nell'area di gioco, il portierino non può segnare una rete regolare con il suo primo colpo.

9.2 Rimozione

9.2.1 Il portierino può essere rimosso dall'area di gioco in qualsiasi momento, riponendo nella consueta posizione il portiere, a patto che la palla sia stazionaria e che il giocatore al quale appartiene il portierino sia in possesso di palla. Qualora il giocatore al quale appartiene il portierino abbia perduto il possesso della palla, il portierino rimarrà in gioco ed il portiere potrà essere riposto in porta solamente a condizione che:

- a. Il possesso della palla venga riguadagnato dal giocatore. Comunque, se la miniatura attaccante colpisce la palla che rimbalza su di una miniatura del difensore (non il portiere) e da qui nuovamente su di una dell'attaccante, non sono soddisfatti i requisiti relativi al cambio di possesso di palla necessari alla rimozione del portierino;
- b. La palla abbia oltrepassato la linea di fondo oppure quella laterale;
- c. Un calcio di punizione venga assegnato al giocatore al quale appartiene il portierino;

9.2.2 Nel momento in cui l'attaccante riporrà il portierino e rimetterà in gioco il portiere, al difensore sarà concesso il diritto di effettuare un marcamento difensivo, qualora non l'abbia già effettuato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

- 9.2.3 Dopo la rimozione del portierino, lo stesso potrà essere utilizzato nuovamente soltanto se nel frattempo la palla sarà stata giocata da un'altra miniatura oppure dal portiere.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

- Punizione:**
- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
 - b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta

10.1 Cartellino giallo

In caso di violazione intenzionale o continua del regolamento, l'arbitro detiene l'autorità di dare un avvertimento al giocatore falloso: Cartellino giallo (Yellow card).

10.2 Cartellino arancione

10.2.1 Qualora un giocatore già ammonito perseverasse nel proprio atteggiamento di violazione continua o intenzionale del regolamento, l'arbitro detiene l'autorità di fornire un ulteriore avvertimento allo stesso, sanzionandolo con un cartellino arancione (Orange card).

10.2.2 Il cartellino arancione implica che al giocatore che ha subito tale sanzione venga rimosso il portierino dal tavolo di gioco.

10.3 Cartellino rosso

10.3.1 In caso di condotta irregolare o di comportamento fortemente offensivo, l'arbitro deve immediatamente sanzionare il giocatore oltraggioso con un cartellino rosso (Red card), il quale implica l'immediata squalifica del giocatore stesso e la sconfitta nell'incontro con un minimo di 0:3. Se il risultato dell'incontro al momento dell'interruzione fosse superiore sarà ritenuto valido tale risultato.

10.3.2 il giocatore potrà inoltre subire ulteriori sanzioni disciplinari da parte dell'arbitro in capo della competizione o dalla FISTF.

10.4 Fallo di dito

Un giocatore non deve toccare alcuna miniatura con qualsiasi parte del proprio corpo durante l'effettuazione di un colpo a punta di dito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di dito – calcio di punizione / calcio di rigore (Finger-foul – free flick / penalty-flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito

F.I.S.T.F.

una qualsiasi miniatura. Vedi regole 11 / 12.

10.5 Fallo di mano

10.5.1 Un giocatore non deve toccare la palla in gioco con alcuna parte del proprio corpo o del proprio abbigliamento.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fallo di mano – calcio di punizione / calcio di rigore (Handball – free flick / penalty-flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha toccato la palla. Vedi regola 11.
- b. Calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 12.

10.5.2 Se l'attaccante tira deliberatamente la palla verso qualunque parte del corpo del difensore all'interno dell'area di gioco al solo scopo di causare un'infrazione, deve essere assegnato un calcio di punizione al difensore.

10.6 Ostruzione

10.6.1 Un giocatore non deve ostruire fisicamente con alcuna parte del proprio corpo l'avversario né sull'area di gioco né al di fuori della stessa in modo tale da impedirgli di effettuare un colpo a punta di dito.

Espressione dell'arbitro: Ostruzione – calcio di punizione (Obstruction – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se al momento dell'infrazione la palla era posizionata all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

10.6.2 Esempi di comportamento falloso:

10.6.2.1 L'attaccante impedisce un marcamento difensivo mettendo o mantenendo la propria mano sull'area di gioco senza essere in procinto di colpire alcuna miniatura;

F.I.S.T.F.

10.6.2.2 Il difensore ostruisce la visuale dell'attaccante sulla zona dove si trovano la palla e/o le miniature;

10.7 Condotta scorretta

10.7.1 Durante i due periodi di 15 minuti, l'eventuale recupero, il tempo supplementare ed i calci piazzati non è permesso ai giocatori di parlare oppure gesticolare esageratamente. Ai giocatori non è permesso di commentare l'incontro né tantomeno di criticare l'operato dell'arbitro, né di cercare di forzare le decisioni arbitrali così come di influire sull'avversario, l'arbitro o gli spettatori.

10.7.2 I giocatori devono attenersi strettamente alle decisioni arbitrali. Le sole occasioni al verificarsi delle quali è permesso ai giocatori di parlare sono le seguenti:

10.7.2.1 Il giocatore che ha subito un fallo può comunicare all'arbitro l'intenzione di continuare a giocare: "Vantaggio" ("Play on"), o di accettare la sanzione comminata al suo avversario.

10.7.2.2. L'attaccante può richiedere la distanza mentre si accinge ad effettuare una rimessa laterale, un calcio d'angolo oppure un calcio di punizione: "Distanza!" ("Distance!").

10.7.2.3 Entrambi i giocatori possono richiedere all'arbitro di rimuovere la palla e la miniatura prescelta allo scopo di provvedere ai movimenti posizionali al momento di effettuare una rimessa laterale, un calcio d'angolo oppure un calcio di punizione. Vedi regola 11.2.2.

10.7.2.4 L'attaccante deve richiedere il permesso all'arbitro di effettuare un rientro dal fuorigioco: "Fuorigioco? Rientro!" ("Offside? Tick!");

10.7.2.5 Entrambi i giocatori possono annunciare la sostituzione di una miniatura oppure del portiere: "Sostituzione!" ("Substitution!");

10.7.2.6 Entrambi i giocatori devono dichiarare di essere pronti al tiro durante i calci piazzati: "Pronto!" ("Ready!"). Vedi regola 17.

10.7.2.7 Comunicazione tra i due giocatori allo scopo di coadiuvare l'arbitro in situazioni di difficile interpretazione.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Condotta scorretta – calcio di punizione (Misconduct – free

F.I.S.T.F.

flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se al momento dell'infrazione la palla era posizionata all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

10.7.3 Al giocatore non è permesso di comunicare verbalmente con il proprio allenatore e/o tifosi. L'allenatore può solamente comunicare con il proprio giocatore con tono di voce moderato. In caso di comportamento scorretto dell'allenatore, verrà punito il giocatore corrispondente.

10.8 Perdita di tempo

10.8.1 Ai giocatori non è permesso impiegare più tempo di quanto l'arbitro non ritenga necessario per procedere al gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – calcio di punizione (Time wasting – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se al momento dell'infrazione la palla era posizionata all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

10.8.2 Al momento di accingersi ad un tiro in porta, all'attaccante sono concessi al massimo 10 secondi per prepararsi all'esecuzione del tiro.

10.8.3 La tattica di ritenzione della palla il più a lungo possibile allo scopo di perdere del tempo non deve essere punita, a condizione che al difensore venga data la possibilità di riguadagnare il possesso della palla.

10.8.4 L'arbitro deve annotare il tempo perduto e farlo recuperare al termine di ogni singola frazione di gioco.

F.I.S.T.F.

10.9 Comportamento scorretto

Quando un giocatore si accinge ad effettuare un tiro, posizionando la propria mano dietro alla miniatura, non deve attuare una finta e/o simulazione allo scopo di provocare la reazione del portiere, così come non deve rimuovere la propria mano dall'area di gioco finché il tiro non sia stato effettuato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Comportamento scorretto – calcio di punizione (Illegal behavior – free flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

F.I.S.T.F.

Regola 11: Calcio di punizione

11.1 Definizione

- 11.1.1 Tutti i calci di punizione devono essere battuti indirettamente. Si veda la regola 12 in caso di calcio di rigore.
- 11.1.2 Le miniature poste all'esterno dell'area di gioco possono subire fallo. In questo caso il calcio di punizione verrà battuto dal punto più vicino sulla linea laterale o di fondo.
- 11.1.3 Un calcio di punizione assegnato per una infrazione avvenuta all'interno dell'area di rigore o oltre la linea di fondocampo all'interno dell'estensione delle linee dell'area di rigore sarà battuto dal dischetto del rigore.

11.2 Procedura per la battuta di un calcio di punizione

- 11.2.1 Il giocatore al quale è stato assegnato un calcio di punizione dovrà per prima cosa nominare la miniatura che utilizzerà per la battuta, prima di effettuare qualsiasi movimento posizionale; tale miniatura potrà essere posta accanto alla palla in qualsiasi posizione.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – cambio del diritto al calcio di punizione (Illegal manipulation – change of free-flick right)

Punizione: La battuta del calcio di punizione sarà assegnata all'avversario.

- 11.2.2 Ad ogni giocatore è permesso di procedere ad un movimento posizionale, il primo dei quali andrà effettuato dall'attaccante; la palla e la miniatura destinata alla battuta possono essere momentaneamente rimosse dall'arbitro per agevolare i movimenti posizionali. Una miniatura colpita per movimento posizionale non deve toccare alcuna altra miniatura.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Back

F.I.S.T.F.

Punizione: Se il back viene accettato dal giocatore che ha subito l'infrazione, l'arbitro dovrà riposizionare tutte le miniature coinvolte nelle precedenti posizioni.. Il movimento posizionale falloso non potrà essere ripetuto.

- 11.2.3 L'attaccante potrà richiedere la distanza, se qualche miniatura dell'avversario si troverà a meno di 40 mm. dalla palla al termine dei movimenti posizionali.
- 11.2.4 L'arbitro segnala la ripresa del gioco quando i due giocatori sono pronti, affermando: “Gioco!” (“Play!”). E’ da notare che, in occasione di un calcio di punizione, prima di poter procedere ad un rientro dal fuorigioco è necessario effettuare la battuta della punizione stessa. Vedi regola 13.
- 11.2.5 La miniatura che effettua la battuta del calcio di punizione non può essere utilizzata nuovamente per colpire la palla finché:
- La palla è stata giocata da un'altra miniatura attaccante oppure dal portiere dell'attaccante.
 - Un'altra miniatura attaccante è stata toccata dalla palla.
 - Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

- Punizione:**
- Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
 - Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 12: Calcio di rigore

12.1 Definizione

- 12.1.1 Le seguenti infrazioni sono punite con un calcio di rigore, a patto che il giocatore che viola il regolamento commetta il fallo all'interno della propria area di rigore. Occorre precisare che la linea dell'area di rigore e la parte della linea di fondo che delimita l'area di rigore sono considerate parte della area stessa.
- 12.1.1.1 Fallo di gioco dell'attaccante. Vedi regola 5.3.
- 12.1.1.2 Manipolazione scorretta del portiere. Vedi regole 8.1.2 e 8.2.1.
- 12.1.1.3 Fallo di dito. Vedi regola 10.4.
- 12.1.1.4 Fallo di mano. Vedi regola 10.5.
- 12.1.1.5 Scorretto rientro dal fuorigioco. Vedi regola 13.4.3.
- 12.1.2 L'incontro deve essere esteso al termine di una frazione di gioco al fine di permettere la battuta e/o la ripetizione di un calcio di rigore. Tale estensione sarà applicata finché l'arbitro deciderà se la rete è stata segnata o meno. Non sono permessi altri colpi da parte di alcun giocatore dopo che il calcio di rigore è stato battuto, eccetto il movimento del portiere da parte del difensore.

12.2 Procedura per l'esecuzione di un calcio di rigore

- 12.2.1 La palla deve essere posta sul dischetto del rigore. Una miniatura deve essere nominata per la battuta e può essere posta nella posizione desiderata accanto alla palla.
- 12.2.2 Tutte le miniatura, eccetto il portiere e la miniatura che effettuerà il tiro, devono essere poste al di fuori della area di rigore e del suo semicerchio. L'arbitro dovrà spostare tutte le altre miniature all'esterno dell'area di rigore eccedenti 1 mm. fuori dalla area di rigore in senso perpendicolare alla linea di fondo.

F.I.S.T.F.

- 12.2.3 Il portiere può essere piazzato in una qualsiasi posizione a condizione che non oltrepassi la linea di porta e rimanga immobile finché l'attaccante non avrà effettuato il tiro.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Ripetizione! (Replay!)

Punizione: Il calcio di rigore deve essere ripetuto. Vedi regola 10.

- 12.2.4 L'arbitro dà il segnale di battuta se ambo i giocatori sono pronti affermando: Gioco! (Play!).

- 12.2.5 La miniatura che ha effettuato il tiro non può toccare la palla nuovamente finché:

- a. La palla non è stata toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal proprio portiere.
- b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla.
- c. Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 13: Fuorigioco

13.1 Definizione

- 13.1.1 Ad una miniatura attaccante non è permesso di essere posizionata all'interno della area di tiro del difensore più vicina alla linea di fondo di quanto non lo sia la palla, a meno che due miniature del difensore, o una miniatura del difensore ed il portiere dello stesso, siano posti più vicino a detta linea che la miniatura attaccante in questione. Quindi, una miniatura è dichiarata in fuorigioco non appena la minima parte della palla ha oltrepassato la base della penultima miniatura avversaria e la palla è completamente all'interno della area di tiro.
- 13.1.2 Lo stesso accade se la palla si trova già oltre la penultima miniatura del difensore e completamente all'interno dell'area di tiro, e viene giocata verso la linea di fondo del difensore da un'altra miniatura dell'attaccante.
- 13.1.3 Il momento esatto in cui deve essere dichiarato un fuorigioco è quando la palla viene toccata. Di conseguenza, il difensore non può mettere in fuorigioco una miniatura dell'attaccante dopo che la palla è stata colpita.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro:	Fuorigioco – calcio di punizione (Offside – free flick)
Punizione:	Calcio di punizione dal punto ove si trovava la miniatura in fuorigioco.
Nota:	<p>a. Se ci sono due o più miniature in fuorigioco il calcio di punizione sarà battuto dal punto ove si trovava la miniatura più vicina alla linea di fondo.</p> <p>b. Le miniature o i portieri posti oltre la linea di fondocampo devono essere considerati come se fossero posti su tale linea per quanto riguarda una decisione sul fuorigioco.</p>

- 13.1.4 Una miniatura in posizione di fuorigioco non viene dichiarata in fuorigioco e neppure punita per questa ragione quando:

F.I.S.T.F.

- a. La palla proviene direttamente da un calcio d'angolo, rimessa laterale, rinvio da fondocampo o calcio di rigore.
- b. La palla è giocata dall'avversario.

Si noti che nelle situazioni sopra menzionate la regola del fuorigioco deve essere nuovamente applicata con il colpo successivo effettuato dall'attaccante. Vedi regola 13.2 per il fuorigioco passivo.

13.1.5 Una miniatura in fuorigioco può essere usata per colpire la palla.

13.2 Fuorigioco passivo

Se, durante una azione d'attacco, la miniatura colpita si venisse a trovare da una posizione di non-fuorigioco ad una di fuorigioco, tale miniatura non viene dichiarata in infrazione finché la palla sarà in movimento: fuorigioco passivo (passive offside); comunque, tale miniatura non potrà colpire la palla nuovamente finché quest'ultima non si sarà fermata.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Fuorigioco – calcio di punizione (Offside – free flick)

Punizione: Calcio di punizione dal punto dove la miniatura in fuorigioco passivo è stata colpita a punta di dito prima che la palla si fermasse.

13.3 Rientro dal fuorigioco

13.3.1 L'attaccante può spostare una miniatura da una posizione di fuorigioco ad una attiva effettuando un colpo di rientro; per ogni periodo di possesso-palla, l'attaccante ha a disposizione tre colpi di rientro.

13.3.2 Se la palla colpita da una miniatura attaccante rimbalza su di una miniatura del difensore (non il portiere) e da qui nuovamente su di una dell'attaccante, le condizioni per il cambio di possesso di palla non sono soddisfatte e quindi non si ha diritto ad altri tre colpi di rientro dal fuorigioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione: a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito

F.I.S.T.F.

a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.

- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

13.3.3 Una miniatura può essere fatta "rientrare" più di una volta. Dopo tre colpi a punta di dito di una stessa miniatura attaccante un "rientro" dal fuorigioco di un'altra miniatura non interferisce con la regola 5.2.

13.4 Procedura per l'esecuzione di un rientro dal fuorigioco

13.4.1 Il giocatore deve chiedere all'arbitro il permesso di effettuare un colpo di rientro dal fuorigioco, inoltre, una volta accordato il permesso, deve affermare "rientro" prima di effettuare il colpo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Cambio! (Change!)

Punizione: Se un colpo di rientro dal fuorigioco viene eseguito senza il permesso dell'arbitro oppure se il giocatore non afferma "rientro", tale colpo sarà considerato come un tentativo di colpire la palla.

13.4.2 Un colpo di rientro dal fuorigioco può essere eseguito solamente se il difensore ha effettuato la mossa difensiva e se tutte le miniature e la palla sono ferme.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

- 13.4.3 Non ci sono restrizioni in riguardo alla posizione dove la miniatura rientrante deve essere diretta dal giocatore. Comunque, una miniatura rientrante non deve colpire alcuna altra miniatura oppure la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Back / calcio di punizione / calcio di rigore (Back / free flick / penalty)

Punizione:

- a. Back nel caso la miniatura colpisca una qualsiasi altra miniatura. Se il back viene richiesto l'arbitro riporterà tutte le miniature coinvolte nella loro posizione originale. Quindi darà il segnale per la ripresa del gioco affermando "gioco!" ("play!").
- b. Calcio di punizione dal punto dove la miniatura rientrante dal fuorigioco ha colpito la palla. Vedi regole 11 / 12.

- 13.4.4 Un rientro effettuato in modo fallosa può essere ripetuto ma dovrà essere diminuito di uno il numero delle opportunità di rientro per il periodo di possesso-palla durante il quale è avvenuto ciò.

- 13.4.5 Per ogni colpo di rientro effettuato dall'attaccante, il difensore ha diritto ad un marcamento difensivo. Vedi regola 6.2.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

Se l'attaccante impedisce al difensore di effettuare il marcamento difensivo:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

- 13.4.6 Una miniatura che rientra dal fuorigioco non può più essere colpita per giocare la palla finché:

F.I.S.T.F.

- a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura oppure dal portiere dell'attaccante.
- b. Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 14: Rimessa laterale

14.1 Definizione

- 14.1.1 Se la palla ha completamente oltrepassato la linea laterale, una rimessa laterale sarà assegnata al giocatore al quale appartiene la miniatura e/o portiere che non ha toccato per ultimo la palla.
- 14.1.2 Per ottenere una rimessa laterale, la palla, la miniatura del difensore che devia la palla e la miniatura attaccante che causa tale rimessa devono trovarsi completamente all'interno dello stesso quarto di campo dal quale la palla oltrepassa interamente la linea laterale per tutta la sua interezza.
- 14.1.3 Una rimessa laterale non può essere causata da una miniatura posta al di fuori dell'area di gioco.
- 14.1.4 Se il difensore accidentalmente spinge la palla al di fuori della linea laterale effettuando un marcamento difensivo, l'attaccante può accettare la rimessa.
- 14.1.5 Una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale. Vedi regola 7.3.
- 14.1.6 Se il portiere tocca la palla questo viene sempre considerato come averla giocata (vedi regola 8.1.3). Quindi è impossibile causare una rimessa laterale sul portiere come descritto al punto 14.1.2. In ogni modo il portiere può causare egli stesso una rimessa laterale.

14.2 Procedura per l'esecuzione di una rimessa laterale

- 14.2.1 La rimessa laterale deve essere effettuata dal punto in cui la palla ha oltrepassato la linea.
- 14.2.2 Il giocatore che effettuerà la rimessa deve per prima cosa scegliere la miniatura destinata alla battuta, prima che venga effettuato un qualsiasi movimento posizionale.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione irregolare – cambio del diritto alla rimessa laterale (Illegal manipulation – change of flick-in right)

F.I.S.T.F.

Punizione: La battuta della rimessa laterale sarà assegnata all'avversario.

- 14.2.3 Ad ogni giocatore è permesso di effettuare un movimento posizionale, con l'attaccante a muovere per primo. Vedi regola 11.2.2.
- 14.2.4 La miniatura destinata ad effettuare la rimessa deve essere posizionata al di fuori dell'area di gioco nella posizione desiderata. La palla deve essere posta centralmente sulla linea laterale.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Rimessa scorretta – cambio del diritto alla rimessa laterale (Foul flick-in – change of flick-in right)

Punizione: La battuta della rimessa laterale sarà assegnata all'avversario.

- 14.2.5 L'attaccante può richiedere la distanza se una qualsiasi miniatura avversaria è posta a meno di 40 mm. dalla palla dopo che i movimenti posizionali sono stati effettuati. Vedi regola 11.2.3.
- 14.2.6 L'arbitro deve dare il segnale di battuta allorché entrambi i giocatori sono pronti affermando: “Gioco!” (“Play!”).
- 14.2.7 L'attaccante deve mettere in gioco la palla e quindi attendere che il difensore abbia effettuato il corrispondente marcamento (se questo non è già stato fatto al fine di intercettare la palla), prima che possa continuare a giocare.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione: Se l'attaccante non permette al difensore di effettuare il marcamento difensivo, vedi regola 1.2

- 14.2.8 Una miniatura che ha eseguito una rimessa laterale non può più essere colpita per giocare la palla finché:
- La palla è stata giocata da un'altra miniatura oppure dal portiere dell'attaccante.
 - Un'altra miniatura dell'attaccante è stata colpita dalla palla.

F.I.S.T.F.

- c. Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

- Punizione:**
- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
 - b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 15: Rimessa dal fondo

15.1 Definizione

- 15.1.1 Una rimessa dal fondo è assegnata al difensore nei seguenti casi:
 - 15.1.1.1 L'attaccante spinge la palla oltre la linea di fondo del difensore.
 - 15.1.1.2 L'attaccante spinge la palla oltre la linea di fondo del difensore deviandola per ultimo con una propria miniatura e/o portiere.
 - 15.1.1.3 L'attaccante spinge una palla che non è posizionata nell'area di tiro del difensore oltre la linea di fondo di quest'ultimo facendola deviare su di una qualsiasi miniatura.
 - 15.1.1.4 Il portiere del difensore devia un tiro irregolare dell'attaccante (cioè effettuato con la palla al di fuori dell'area di tiro) nella propria porta o oltre la linea di fondo.
- 15.1.2 L'attaccante può guadagnare una rimessa dal fondo a condizione che la palla sia posizionata completamente all'interno della propria area di tiro e che sia stata deviata per ultima da una miniatura del difensore posta completamente all'interno della stessa area di tiro prima di attraversare la linea di fondo. Vedi regole 7.2 e 7.3.
- 15.1.3 Se il difensore inavvertitamente sospinge la palla oltre la linea di fondo dell'attaccante eseguendo un marcamento difensivo, l'attaccante può accettare la rimessa dal fondo.
- 15.1.4 Una rimessa dal fondo non può essere causata da una miniatura posizionata al di fuori dell'area di gioco.
- 15.1.5 Una rete non può essere segnata direttamente da rimessa dal fondo. Vedi regola 7.3.

15.2 Procedura per l'esecuzione di una rimessa dal fondo

- 15.2.1 Entrambi i giocatori possono sollevare le proprie miniature e piazzarle alle seguenti condizioni:
 - 15.2.1.1 L'attaccante deve posizionare le proprie miniature per primo, ad eccezione della miniatura che effettuerà il rinvio. Dopo che l'attaccante ha completato

F.I.S.T.F.

il piazzamento delle proprie miniature non potrà più spostarle nuovamente, e sarà il turno del difensore di effettuare i propri piazzamenti.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione scorretta – cambio del diritto alla rimessa dal fondo (Illegal manipulation – change of goal-flick right)

Punizione: La battuta della rimessa dal fondo sarà assegnata all'avversario.

15.2.1.2 Nessuna miniatura di ambo i giocatori potrà essere posizionata all'interno dell'area di rigore dell'attaccante, oppure a contatto con le linee della stessa, eccetto la miniatura che effettua la rimessa e/o il portiere.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Posizione scorretta! (Illegal position!)

Punizione: L'arbitro correggerà la posizione delle miniature posizionate incorrettamente.

15.2.1.3 Le miniature dell'attaccante e del difensore devono essere poste ad almeno 20 mm l'una dall'altra.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Posizione scorretta! (Illegal position!)

Punizione: L'arbitro correggerà la posizione delle miniature posizionate incorrettamente.

15.2.1.4 L'attaccante piazza la miniatura designata ad effettuare la rimessa e la palla. Il rinvio dal fondo sarà eseguito posizionando la miniatura e la palla in un qualunque punto completamente all'interno dell'area di porta. Una qualsiasi miniatura attaccante, il portierino, o il portiere possono essere usati per effettuare la rimessa.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

F.I.S.T.F.

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.1.

15.2.1.5 Ad ogni giocatore non saranno concessi più di 10 secondi per piazzare le proprie miniature.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Perdita di tempo – cambio del diritto alla rimessa dal fondo (Time wasting – change of goal-flick right)

Punizione:

- a. Se la regola viene violata dall'attaccante, l'arbitro cambierà immediatamente il diritto di effettuare la rimessa concedendo un rinvio dal fondo a favore del difensore. Vedi regola 10.

- b. Se la regola viene violata dal difensore vedi regola 10.

15.2.2 L'arbitro deve dare il segnale di battuta allorché entrambi i giocatori sono pronti affermando: “Gioco!” (“Play!”).

15.2.3 Una volta rimessa in gioco la palla deve uscire completamente dall'area di rigore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – ripetizione / cambio del diritto alla rimessa dal fondo (Illegal flicking – replay /change of goal flick right)

Punizione:

- a. La rimessa deve essere ripetuta.
- b. Se dopo la ripetizione la palla non è ancora uscita dall'area di rigore, il diritto di effettuare il rinvio passa all'avversario e la rimessa dovrà essere eseguita dall'estremità opposta del campo.

15.2.4 Una miniatura che ha eseguito una rimessa dal fondo non può più essere colpita per giocare la palla finché:

- a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura oppure dal portiere dell'attaccante.

F.I.S.T.F.

- b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata colpita dalla palla.
- c. Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

- Punizione:**
- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
 - b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 16: Calcio d'angolo

16.1 Definizione

- 16.1.1 Viene concesso un calcio d'angolo se la palla ha oltrepassato la linea di fondocampo nelle seguenti situazioni:
 - 16.1.1.1 L'attaccante può causare un calcio d'angolo a condizione che la palla sia stata colpita all'interno dell'area di tiro del difensore e che sia stata deviata per ultima da una miniatura o dal portiere del difensore prima di oltrepassare la linea di fondocampo.
 - 16.1.1.2 Un calcio d'angolo è assegnato al difensore, se l'attaccante spinge la palla oltre la propria linea di fondo. Vedi regola 7.3.
- 16.1.2 Se il difensore spinge la palla oltre la propria linea di fondo accidentalmente effettuando un marcamento difensivo, l'attaccante può accettare il calcio d'angolo.
- 16.1.3 Un calcio d'angolo non può essere causato da una miniatura o portiere posizionati al di fuori dell'area di gioco.
- 16.1.4 Una rete può essere segnata direttamente da calcio d'angolo. Vedi regola 7.3.

16.2 Procedura per l'esecuzione di un calcio d'angolo

- 16.2.1 La palla deve essere posta all'interno del quarto di cerchio oppure centralmente sulla linea del quarto di cerchio dello stesso lato della linea di fondo dal quale la palla ha oltrepassato la linea. La palla può essere parzialmente al di fuori del quarto di cerchio, ma non deve essere possibile vedere più della metà della stessa al di fuori di questo osservando la scena dall'alto.
- 16.2.2 Il giocatore che effettuerà il calcio d'angolo deve per prima cosa scegliere la miniatura destinata alla battuta, prima che venga effettuato un qualsiasi movimento posizionale. Tale miniatura potrà essere piazzata come si desidera.

F.I.S.T.F.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Manipolazione scorretta – rimessa laterale per l'avversario (Illegal manipulation – flick-in for the opponent)

Punizione: Il giocatore che ha commesso l'infrazione perde il diritto ad effettuare il calcio d'angolo e il suo avversario eseguirà una rimessa laterale dal punto di intersezione della linea laterale con quella di fondo. Vedi regola 14.

16.2.3 Ad ogni giocatore è permesso di procedere a 3 movimenti posizionali, con l'attaccante che dovrà muovere per primo. Vedi regola 11.2.2.

16.2.4 L'attaccante può reclamare la distanza qualora qualsiasi miniatura avversaria si venga a trovare a meno di 90 mm. dalla palla dopo che tutti i movimenti posizionali siano stati effettuati. Vedi regola 11.2.3.

16.2.5 L'arbitro deve dare il segnale di battuta allorché entrambi i giocatori sono pronti affermando: "Gioco!" ("Play!").

16.2.6 Una miniatura che ha eseguito un calcio d'angolo non può più essere colpita per giocare la palla finché:

- a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura oppure dal portiere dell'attaccante.
- b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata colpita dalla palla.
- c. Il possesso di palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: Colpo irregolare – calcio di punizione (Illegal flicking – free flick)

Punizione:

- a. Calcio di punizione dal punto ove il giocatore ha colpito a punta di dito irregolarmente. Vedi regola 11.
- b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

F.I.S.T.F.

Regola 17: Tiri piazzati

17.1 Definizione

- 17.1.1 Se un incontro ad eliminazione diretta in una competizione individuale oppure a squadre è in parità dopo il tempo supplementari, anche per quello che riguarda la differenza reti complessiva tra le due squadre, si devono effettuare i tiri piazzati. In una competizione a squadre, il capitano nominerà uno dei quattro giocatori che hanno giocato per ultimi a rappresentanza della propria squadra.
- 17.1.2. L'arbitro deve decidere quale porta utilizzare, quindi deve lanciare una moneta per effettuare un sorteggio; il giocatore vincitore del sorteggio potrà decidere se iniziare a tirare oppure cedere il diritto all'avversario.
- 17.1.3 Saranno eseguiti cinque tiri per ciascun giocatore da effettuarsi alternativamente, iniziando dal lato del campo deciso dall'arbitro, dalle seguenti posizioni:
- 17.1.3.1 La palla deve essere posizionata interamente nell'area di tiro, il più possibile vicino alla linea della stessa ed a quella laterale, senza toccarle.
- 17.1.3.2 La palla deve essere posizionata interamente nell'area di tiro, il più possibile vicino alla linea della stessa, senza però toccarla, ed in modo tale che la linea ideale tracciata dalla linea verticale dell'area di rigore passi per il centro della palla.
- 17.1.3.3 La palla deve essere posizionata interamente all'interno dell'area di tiro, il più possibile vicino alla linea della stessa, senza però toccarla, in modo tale che la linea ideale tracciata dal centro della porta e passante per il dischetto del rigore passi per il centro della palla.
- 17.1.3.4 Come per la posizione 17.1.3.2, ma dal lato opposto del campo.
- 17.1.3.5 Come per la posizione 17.1.3.3, ma dal lato opposto del campo.
- 17.1.4 Se dopo cinque tiri la situazione permane di parità, i tiri continueranno dalla posizione 17.1.3.1. Se dopo un uguale numero di tiri eseguiti da ciascun giocatore uno di essi avrà segnato più goals del suo avversario, sarà dichiarato vincitore.

F.I.S.T.F.

17.2 Procedura per l'esecuzione dei tiri piazzati

- 17.2.1 L'arbitro pone la palla nella posizione corretta secondo le specifiche sopra riportate.
- 17.2.2 L'attaccante pone la propria miniatura accanto alla palla, e conferma di essere pronto ad effettuare il tiro, affermando: "Pronto!" ("Ready!"). Nel caso in cui l'attaccante non sia pronto dopo 10 secondi, l'arbitro deve considerare il tiro come già effettuato senza successo. Nel caso in cui l'attaccante cambi posizione della miniatura dopo aver dichiarato di essere già pronto, l'arbitro considererà il tiro come già effettuato senza successo.
- 17.2.3 L'arbitro deve chiedere al portiere di prepararsi; il difensore non deve fare uscire il portiere dalla area di porta con qualsiasi parte della miniatura e per nessun motivo. Al difensore sono concessi un massimo di 10 secondi per confermare di essere pronto al tiro, affermando: "Pronto!" ("Ready!"). Nel caso in cui il portiere non sia pronto dopo 10 secondi, l'arbitro deve considerare il tiro come già effettuato con successo.
- 17.2.4 L'arbitro conferma l'autorizzazione al tiro affermando: "Gioco!" ("Play!").
- 17.2.5 L'attaccante deve effettuare il tiro entro 10 secondi. Nel caso contrario, l'arbitro considererà il tiro come già effettuato senza successo.

F.I.S.T.F.

Parte III. Regolamentazione dei materiali

Regola 1: Tavolo di gioco

1.1 Superficie di gioco

- 1.1.1 La superficie di gioco deve essere opportunamente fissata ad una tavola di compensato o materiale simile. Essa dovrà essere posta ad un'altezza minima da terra di 70 cm., massima di 90 cm.. Il tavolo deve essere in piano.
- 1.1.2 La superficie di gioco ed il tavolo devono estendersi al di fuori dell'area di gioco per 4-10 cm. dalle linee laterali e di fondo. Il tavolo non deve estendersi per più di 10 cm. dietro la parte posteriore delle porte.
- 1.1.3 Il tavolo di gioco deve essere recintato da una staccionata di 2-10 cm. di altezza ed un massimo di 10 cm. di profondità. Centralmente dietro ogni porta deve esserci un'apertura di 15-25 cm.
- 1.1.4 Ci devono essere almeno 100 cm. di spazio attorno al tavolo per permettere libertà di movimento ai giocatori, all'arbitro ed ai guardalinee.
- 1.1.5 Il campo deve essere liscio e libero da elementi o particelle che possano disturbare il gioco e deve permettere il corretto scivolamento delle miniature e la corsa diritta della palla.
- 1.1.6 Le linee impresse sul panno non devono essere larghe più di 3 mm e non devono interferire con il gioco modificando la corsa della palla e/o lo scivolamento delle miniature.

1.2 Area di gioco

- 1.2.1 L'area di gioco deve essere un rettangolo. La lunghezza deve essere segnata da linee laterali di massimo 140 cm, minimo 90 cm. La larghezza deve essere segnata da linee di fondo di misura massima di 100 cm., minima 60 cm. In ogni caso la larghezza dell'area di gioco deve sempre essere inferiore di almeno 30 cm rispetto alla lunghezza. L'area di gioco deve essere divisa in due parti uguali da una linea centrale parallela alle linee di fondo campo. Deve esserci un punto centrale posto sulla linea centrale ed equidistante da

F.I.S.T.F.

ogni linea laterale ed un cerchio centrale del raggio di 6-12 cm, concentrico al punto centrale.

- 1.2.2 Ogni metà campo deve essere divisa in due zone uguali da una linea di tiro, parallela alle linee di fondo. La zona fra la linea di tiro ed il fondo campo è chiamata area di tiro.
- 1.2.3 In ogni area di tiro ci deve essere un'area di rigore adiacente alla linea di fondo. Ogni area di rigore deve essere formata da due linee parallele lunghe 12-18 cm e distanziate di 30-48 cm, equidistanti dal centro della linea di fondo. Queste linee devono formare angolo retto con le linee di fondo e congiungersi alle estremità in modo da formare rettangolo. Ci deve essere un dischetto di rigore in ogni area di rigore, posto a 8-14 cm dalla linea di fondo ed equidistante da ciascuna linea laterale.
- 1.2.4 In ogni area di tiro ci deve essere una area di porta adiacente alla linea di fondo. Ogni area di porta deve essere formata da due linee parallele, 5-7 cm di lunghezza e distanziate fra loro di 22-26 cm, equidistanti dal centro della linea di fondo. Le linee verticali della area di porta possono estendersi oltre la linea di fondo in modo da permettere il corretto posizionamento del portierino.
- 1.2.5 In ogni angolo della area di gioco deve esserci un quarto di cerchio di 2-3 cm di raggio concentrico alla congiunzione delle linee laterali con quelle di fondo.

Regola 2: Porte

- 2.1 Una porta deve essere installata centralmente su ogni linea di fondo in modo che i pali anteriori siano posti sulla linea stessa. Le porte devono essere costruite solidamente e realizzate in un materiale che non si pieghi o rompa se sottoposto ad una qualsiasi condizione di gioco. Le porte devono essere fissate meccanicamente al tavolo di gioco.
- 2.2 La porta è formata da due pali, una traversa, due barre laterali su ogni lato, una barra posteriore e di una rete, la quale deve essere correttamente fissata ai pali e alle sbarre trasversali.
- 2.3 I pali devono essere verticali e paralleli, alti 6 cm e distanti 12,5 cm. La traversa deve essere fissata in cima ai pali. La barra posteriore deve essere parallela alla traversa. I pali e le traverse non devono essere più spessi di 5

F.I.S.T.F.

mm. La distanza fra la linea di fondo e la parte posteriore della porta deve essere di 6-9 cm.

Regola 3: Palla

- 3.1 La palla deve essere una sfera di plastica di 2,2 cm di diametro e di 1,5 g di peso. Se i giocatori non si trovano in accordo riguardo alla palla con cui giocare, sarà utilizzata una palla Subbuteo bianca modello “Tango”.
- 3.2 Una palla colorata o con delle stampigliature può essere usata solamente se entrambe i giocatori sono d'accordo. L'arbitro deve rimpiazzare una palla rotta non appena questa si ferma.

Regola 4: Miniature

4.1 Dimensioni

Le miniature ed il portierino devono essere formate da una base rotonda e di una figurina la quale deve essere fermamente fissata alla base soddisfacendo i seguenti standards:

- 4.1.1 La base deve essere alta al massimo 0,7 cm, minimo 0,5 cm., ed avere un diametro compreso tra un massimo di 2,1 cm, ed un minimo di 1,6 cm.
- 4.1.2 La figurina fissata alla base deve essere larga al massimo 1,3 cm, al minimo 0,6 cm nel suo punto più largo. Lo spessore massimo deve essere di 0,6 cm. La miniatura deve raffigurare un corpo umano.
- 4.1.3 L'altezza massima consentita di una miniatura completa della base è 3,9 cm, quella minima 2,7 cm.

4.2 Composizione

Ogni squadra è composta di dieci miniature da campo, un portierino ed un portiere. Tutte le miniature componenti una squadra devono essere della stessa composizione. Tutte le figure devono essere pitturate allo stesso modo e le basi devono essere dello stesso colore, eccetto la base del portierino che deve essere di colore differente da quello di tutte le altre miniature.

F.I.S.T.F.

4.3 Omologazione

- 4.3.1 Prima di poter utilizzare un nuovo tipo di miniatura in una competizione è necessario chiedere l'omologazione alla "F.I.S.T.F. Rules & Referee Commission". Il richiedente deve inviare un campione del proprio prodotto alla commissione insieme ad una dichiarazione di accettazione della condizione indicata al punto 4.3.3.
- 4.3.2 Le seguenti miniature sono approvate dalla F.I.S.T.F. Qualsiasi altro modello di miniatura deve essere sottoposto alla F.I.S.T.F. per l'autorizzazione prima di essere impiegato in qualsiasi competizione.
- 4.3.2.1 *Flats* (prodotte dal 1940): 17-18 mm di diametro della base, 35-38 mm di altezza della miniatura compresa la base. Esistono diversi modelli di miniature omologate: tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero, tipo Tedesco, e tipo NewFooty.
- 4.3.2.2 *Miniature in scala 00*: 18-21 mm di diametro della base, 28-31 mm di altezza della miniatura compresa la base. Tipo "molded" (prodotto negli anni 1960/70, la miniatura e il dischetto sono prodotti da un unico stampo), tipo "walking figure" (prodotto negli anni 1950/60, la miniatura e il dischetto sono prodotti da un unico stampo, la miniatura rappresenta un uomo che cammina), miniatura con stanghetta ("bar figure" prodotta negli anni 1960/70, la miniatura è fissata ad una barretta che si incastra nella base), miniatura con perno ("plug figure", prodotta a partire dagli anni 80, la miniatura è fissata ad un perno che si incastra nella base).
- 4.3.2.3 *Sports playing figures* (prodotte a partire dal 1993): 21 mm di diametro, della base, 35-37 mm di altezza della miniatura compresa la base.
- 4.3.2.4 *Toccer* (prodotte a partire dal 1994): 21 mm di diametro, della base a forma di disco, 34-36 mm di altezza della miniatura compresa la base.
- 4.3.2.5 Basi *Profibase* (prodotte a partire dal 1994): simili alle basi delle miniature in scala 00 o a quelle dei Toccer possono essere usate con miniature in scala 00.
- 4.3.2.6 Miniature *WoodenTop* (prodotte a partire dal 1995): formate da una figurina di legno di 30-32 cm di altezza (esclusa la base), possono essere usate su basi in scala 00, Profibase, o su quelle delle Sports playng figures.
- 4.3.3 Per poter essere omologato un nuovo tipo di miniatura deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente per soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

F.I.S.T.F.

Regola 5: Portiere

5.1 Dimensioni della miniatura del portiere.

Il portiere è formato da una figura oppure da una figura dotata di base. Il portiere deve essere saldamente fissato ad una asticciola, avere una sagoma tridimensionale con un volume massimo di 2700 mm² esclusa l'asticciola, e deve rispettare i seguenti standards:

- 5.1.1 Massima altezza del portiere: 39 mm.
- 5.1.2 Massimo spessore della figura: 6 mm.
- 5.1.3 Massima larghezza: 21 mm.
- 5.1.4 Il portiere deve rappresentare una figura umana.

5.2 Dimensione dell'asticciola del portiere

L'asticciola deve essere fissata alla figura o alla base del portiere e costituisce parte integrante di questo. Deve rispettare i seguenti vincoli:

- 5.2.1 La asticciola deve essere composta da una asta diritta avente una lunghezza massima di 15 cm ed uno spessore massimo di 4 mm, esclusa l'impugnatura.
- 5.2.2 L'impugnatura non deve eccedere i 10 cm di lunghezza.

5.3 Omologazione

- 5.3.1 Prima di poter utilizzare un nuovo tipo di portiere in una competizione è necessario chiedere l'omologazione alla "F.I.S.T.F. Rules & Referee Commission". Il richiedente deve inviare un campione del proprio prodotto alla commissione insieme ad una dichiarazione di accettazione della condizione indicata al punto 5.3.3.
- 5.3.2 Le seguenti figure di portiere sono approvate dalla F.I.S.T.F:
 - 5.3.2.1 Portieri "flat": tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero, tipo Tedesco.
 - 5.3.2.2 Portieri in scala 00: tipo "jockey" fisso o intercambiabile, tipo con braccia distese, tipo con corpo piegato. Sono accettate sia le versioni in plastica che quelle in metallo.

F.I.S.T.F.

- 5.3.2.3 Portieri Sports Figure, formati da una miniatura Sports Figure con una asticciola fissata alla base
- 5.3.2.4 Portieri Toccer, formati da una speciale figura Toccer senza base e con una asticciola fissata ai piedi.
- 5.3.3 Per poter essere omologato un nuovo tipo di portiere deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente per soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

F.I.S.T.F.

Parte IV: Guida all'arbitraggio

Regola 1: Obblighi dell'arbitro

- 1.1 Un arbitro deve essere destinato a dirigere ciascun incontro nell'ambito delle competizioni FISTF. Egli deve mantenere il completo controllo dell'incontro per tutta la sua durata, compresi gli intervalli. L'arbitro deve annunciare qualsiasi infrazione al regolamento e deve fornire prontamente chiare istruzioni ai giocatori, in osservanza delle norme contenute nel Regolamento Internazionale di Calcio da Tavolo, utilizzando il vocabolario internazionale per arbitri.
- 1.2 L'arbitro deve imporre le regole del gioco ma può astenersi dall'attribuire punizioni nel caso in cui il giocatore che ha subito un fallo richieda il vantaggio e quindi la continuazione del gioco: un giocatore non può richiedere l'applicazione di una punizione dopo aver già richiesto il vantaggio.
- 1.3 L'arbitro deve interrompere il gioco nelle occasioni definite dal regolamento ed in tutte le occasioni in cui ritenga opportuno il chiarimento oppure la verifica di situazioni poco chiare. In caso di situazione non chiara, qualora l'attaccante continui a giocare senza dare all'arbitro l'opportunità di interrompere il gioco, l'arbitro deve decidere in favore del difensore.
- 1.4 La decisione dell'arbitro è quella definitiva. In caso di incertezza, l'arbitro può interrompere il gioco e rivolgersi al capo arbitro per una consultazione.
- 1.5 Prima del calcio d'inizio, l'arbitro deve accertarsi dell'identità dei giocatori e controllare la conformità degli equipaggiamenti con le prescrizioni F.I.S.T.F.
- 1.6 L'arbitro deve essere l'unica persona a detenere il tempo ufficiale dell'incontro, per mezzo del proprio orologio. In caso di ritardo, interruzioni, perdita di tempo da parte di un giocatore, l'arbitro potrà considerare il tempo perduto per effettuare il recupero al termine di ogni singola frazione di gioco.
- 1.7 L'arbitro deve compilare il referto dell'incontro e consegnarlo al capo-arbitro immediatamente al termine dello stesso.

F.I.S.T.F.

- 1.8 L'arbitro deve indossare la divisa ufficiale oppure una tuta da ginnastica durante l'incontro. L'Organizzatore ha la facoltà di imporre all'arbitro di indossare scarpe sportive.

Regola 2: Guardalinee

Un guardalinee può essere destinato ad assistere l'arbitro. Egli può attirare l'attenzione dell'arbitro su ogni infrazione al regolamento e può coadiuvare quest'ultimo quando richiesto.

F.I.S.T.F.

Sommario

Parte I. LESSICO E DEFINIZIONI	1
1. Palla in gioco \ palla fuori dal gioco	1
2. Base	1
3. Distanze di gioco	2
4. Le miniature di campo	2
5. Figura	2
6. L'incontro	3
7. Oltrepassamento di una linea	3
8. Il giocatore	3
9. L'area di gioco	3
10. Tavolo da gioco	3
11. La miniatura	3
12. Superficie di gioco	4
13. La squadra	4
PARTE II. REGOLE SPORTIVE DEL GIOCO	5
Regola 1: Manipolazione delle miniature	5
1.1. Colpo a punta di dito	5
1.2. Colpi a punta di dito non permessi	5
1.3. Posizione dei giocatori	6
1.4. Lucidatura delle miniature	6
1.5. Numero delle miniature	7
Regola 2: Piazzamento, riposizionamento e sostituzione delle miniature	8
2.1. Piazzamento delle miniature che abbiano oltrepassato una linea dell'area di gioco	8
2.2. Piazzamento delle miniature all'interno dell'area di porta	11
2.3. Piazzamento delle miniature che dovrebbero essere poste nello stesso punto sulla superficie di gioco	11
2.4. Sollevamento delle miniature	12
2.5. Sostituzione delle miniature	12
Regola 3: Durata della partita	14
3.1. Tempo di gioco	14
3.2. Recupero	14
3.3. Sudden death / calci piazzati	14
Regola 4: Calcio d'inizio	16
4.1. Definizione	16
4.2. Procedura per eseguire un calcio di inizio	16
Regola 5: Gioco d'attacco	19

F.I.S.T.F.

5.1	L'attaccante	19
5.2	Il gioco d'attacco	19
5.3	Fallo di gioco dell'attaccante	20
5.4	Impossibilità di effettuare il colpo	21
Regola 6: Gioco di difesa		23
6.1	Il difensore	23
6.2	Il gioco difensivo - Il marcamento difensivo	23
Regola 7: Segnatura di una rete		27
7.1	Segnatura corretta	27
7.2	Segnatura scorretta	27
7.3	Autogoal	27
Regola 8: Gioco del portiere		28
8.1	Manipolazione	28
8.2	Posizionamento	29
8.3	Sostituzione	30
Regola 9: Portiere di riserva (portierino)		31
9.1	Applicazione	31
9.2	Rimozione	32
Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta		34
10.1	Cartellino giallo	34
10.2	Cartellino arancione	34
10.3	Cartellino rosso	34
10.4	Fallo di dito	34
10.5	Fallo di mano	35
10.6	Ostruzione	35
10.7	Condotta scorretta	36
10.8	Perdita di tempo	37
10.9	Comportamento scorretto	38
Regola 11: Calcio di punizione		39
11.1	Definizione	39
11.2	Procedura per la battuta di un calcio di punizione	39
Regola 12: Calcio di rigore		41
12.1	Definizione	41
12.2	Procedura per l'esecuzione di un calcio di rigore	41
Regola 13: Fuorigioco		43
13.1	Definizione	43
13.2	Fuorigioco passivo	44
13.3	Rientro dal fuorigioco	44
13.4	Procedura per l'esecuzione di un rientro dal fuorigioco	45
Regola 14: Rimessa laterale		48
14.1	Definizione	48
14.2	Procedura per l'esecuzione di una rimessa laterale	48
Regola 15: Rimessa dal fondo		51
15.1	Definizione	51
15.2	Procedura per l'esecuzione di una rimessa dal fondo	51
Regola 16: Calcio d'angolo		55

F.I.S.T.F.

16.1	Definizione	55
16.2	Procedura per l'esecuzione di un calcio d'angolo	55
Regola 17: Tiri piazzati		57
17.1	Definizione	57
17.2	Procedura per l'esecuzione dei tiri piazzati	58
Parte III. Regolamentazione dei materiali		59
Regola 1: Tavolo di gioco		59
1.1	Superficie di gioco	59
1.2	Area di gioco	59
Regola 2: Porte		60
Regola 3: Palla		61
Regola 4: Miniature		61
4.1	Dimensioni	61
4.2	Composizione	61
4.3	Omologazione	62
Regola 5: Portiere		63
5.2	Dimensione dell'asticciola del portiere	63
5.3	Omologazione	63
Parte IV: Guida all'arbitraggio		65
Regola 1: Obblighi dell'arbitro		65
Regola 2: Guardalinee		66