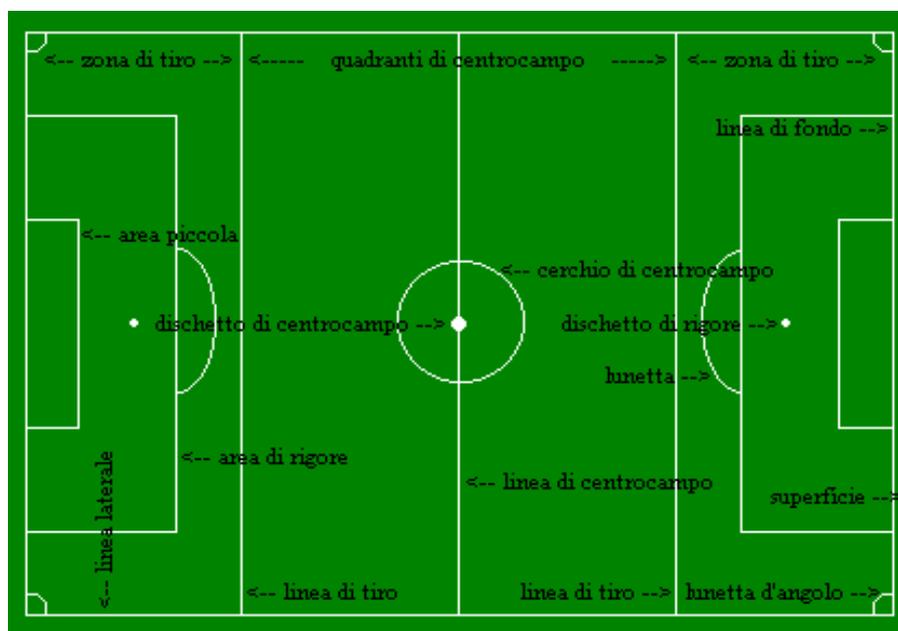


WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

WASPA ETF STYLE REGOLAMENTO DI GIOCO 1.2	1
1. ATTREZZATURA	1
1.1 LA SUPERFICIE DI GIOCO	1
1.2 LA PALLA.....	1
1.3 LE MINIATURE E LE FIGURE DI GIOCO.....	2
2. I DIRETTORI DI GARA	4
2.1 L'ARBITRO	4
2.2 IL GUARDALINEE.....	4
3. LA MANIPOLAZIONE DELLE MINIATURE (IL COLPO A PUNTA DI DITO)	5
4. POSSESSO PALLA	5
5. ATTACCO	6
6. DIFESA	6
7. IL PORTIERE	7
7.1 IL PORTIERE CON ASTICCIOLA.....	7
7.2 IL PORTIERE DI RISERVA PER IL RINVIO (PORTIERINO).....	8
8. DURATA DI UNA PARTITA	9
9. CALCIO D'INIZIO	9
10. PALLA GIOCABILE O NON GIOCABILE	10
11. SEGNATURA DELLE RETI (GOAL)	10
12. FALLI DI GIOCO E CONDOTTA SCORRETTA	10
12.1 CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO (DI PRIMA).....	10
12.2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO (DI SECONDA).....	11
12.3 SANZIONI OLTRE AL CALCIO DI PUNIZIONE.....	12
13. FUORIGIOCO	13
13.1 RIENTRO DAL FUORIGIOCO.....	14
14. POSIZIONAMENTO DELLE MINIATURE	14
15. RIMESSA LATERALE	14
16. CALCIO D'ANGOLO	15
17. RINVIO DA FONDO CAMPO	15
18. CALCIO DI RIGORE	16
19. PIAZZAMENTO E SOLLEVAMENTO DELLE MINIATURE	16
19.1 PIAZZAMENTO.....	16
19.2 SOLLEVAMENTO DELLE MINIATURE.....	17
20. TIRI PIAZZATI	17
21. NOTE FINALI	17
22. RINGRAZIAMENTI	18

1. Attrezzatura

1.1 La superficie di gioco



E' consentito l'utilizzo di tutti i ***campi di gioco Subbuteo in tessuto*** (panno, cotone, sintetico) e loro riproduzioni odierne sempre in tessuto (Soccer3D mod. anni '70 e 2000, Zeugo in panno, Top Spin, Total Soccer), è ***vietato il campo modello Astropitch e sue riproduzioni***.

- ▣ E' consentito l'utilizzo di ***tutti i tipi di porte in plastica dell'assortimento Subbuteo e loro riproduzioni odierne (Zeugo, Top Spin, Soccer3D, Total Soccer)***.
- ▣ E' possibile l'utilizzo di *porte in metallo* che abbiano le stesse dimensioni di quelle consentite.
- ▣ Ciascuna porta deve essere fissata fermamente al campo di gioco sul centro della linea di fondo in corrispondenza delle apposite indicazioni se esistono. La rete della porta deve essere ben tesa e fissata agli appositi ganci posti ai lati e sul retro della porta. La rete non deve mai essere sganciata o allentata.
- ▣ E' consentito l'utilizzo di una transenna giro-campo in plastica o legno, posizionata a 75mm dalle linee di fondo campo e laterali del campo di gioco.
- ▣ Il tavolo da gioco consiste in un pannello di compensato o materiale similare, posto a una altezza minima da terra di 70 cm e ad una altezza massima di 90 cm.

1.2 La palla

Il regolamento della E.T.F. (European TableFootball Federation) si distingueva e si distingue dagli altri tipi di regolamento Subbuteo (redatti dopo il 1983) per l'utilizzo della cosiddetta **“large ball”** o **“swiss ball”** in quanto in questa associazione la maggioranza dei giocatori, soprattutto quelli più esperti, utilizzavano le cosiddette miniature FLAT le quali non era più permesso utilizzare nei tornei ufficiali Subbuteo organizzati dalla F.I.S.A.

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

a) Nei **tornei ufficiali** Waspa Etf-Style, che permettono di ottenere il punteggio valido per il ranking internazionale, la palla di gioco deve essere per misure e peso assimilabile ai seguenti modelli di produzione Subbuteo: **REF. F, C144, 60144** (palline grandi di 25mm. di diametro).

NB: Attualmente i produttori italiani di articoli per il calcio in miniatura non hanno nel loro catalogo questo genere di pallina in plastica (25 mm), esiste solo un produttore svizzero (SWISS T) che produce ancora questo modello e riceve ordini via email.

b) E' possibile utilizzare una palla di qualsiasi colore purchè sia visibile e rientri nei parametri stabiliti al punto precedente. Non è permesso l'uso di palline dipinte o verniciate, a meno che i giocatori e l'arbitro prima dell'inizio della partita non sia d'accordo. Se non sono concordi sul colore della pallina da usare, verrà utilizzata una pallina di colore bianco.

1.3 Le miniature e le figure di gioco

a) La partita è disputata tra due giocatori che controllano ciascuno una squadra. Ogni squadra deve essere composta da 12 miniature (figura e base) tra cui un portiere con asticciola ed un **portierino**;

b) Tutte le figure di una stessa squadra devono avere colori simili, ma le basi devono essere identiche eccetto quella del portiere con asticciola e del portierino, che devono essere di diverso colore per entrambe le squadre;

c) Quando due squadre hanno i colori delle basi identici o simili, il lancio di una monetina stabilirà il giocatore che dovrà sostituire la propria squadra;

d) Le figure devono essere solidalmente fissate alle basi;

e) Le figure e le basi accettate sono:

- ◆ le **Flats (prodotte dal 1940)** in celluloido o cartoncino, esistono diversi modelli di miniature accettate: tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero (Swiss T), tipo Tedesco e tipo NewFooty
- ◆ tutte le diverse **miniature in plastica tridimensionali di produzione Subbuteo** (dalla scala 00 alle LW , escludendo le “monoblocco” e le “parodi scatola nera”) e loro riproduzioni odierne (basi e figure Soccer3D HW e Pioneer, basi e figure ZEUGO HW, Top Spin (tutti i tipi di figure e le basi HW/LW prodotte da questo marchio),
- ◆ basi e figure **Santiago Table Soccer**,
- ◆ basi e figure **Replay HW**,
- ◆ le miniature cosiddette **Subbuteo La Leggenda**,
- ◆ le basi prodotte dalla **A.C.M. Dux**,
- ◆ le figure **Stephan Corda 2k4**.

E' vietato l'utilizzo di qualsiasi base e figura con proporzioni NON assimilabili a quelle di una base e figura Subbuteo ovvero a quelle consentite come descritto in precedenza.

Le figure di ogni squadra devono essere della stessa composizione e fattura.

Le miniature non devono essere manomesse sia per quanto riguarda il peso della base, sia nella loro forma; un arbitro che all'inizio di un incontro constaterà delle irregolarità di peso o di forma delle miniature dovrà provvedere a far cambiare la squadra al giocatore.

f) E' permesso l'uso di figure dipinte o verniciate. Non è permesso l'utilizzo di miniature danneggiate;

g) Con il consenso dell'arbitro, durante una partita è possibile sostituire un qualsiasi numero di miniature. Non è però consentita la sostituzione completa di tutta la squadra;

h) Il portiere viene manovrato tramite una asticciola (che può essere in ferro e rimovibile in alcuni modelli Subbuteo), quest'ultima fa parte del portiere stesso formandone un corpo unico. Se in ferro, è possibile piegare l'asticciola ma almeno a partire dalla distanza di 9cm dalla base. L'asticciola non deve eccedere i 2mm di spessore, eccetto i portieri originali così come distribuiti dalla Subbuteo e loro riproduzioni odierne;

i) I portieri *flats* possono essere utilizzati con le squadre composte da miniature flats e quelle composte da miniature tridimensionali in plastica, viceversa i portieri in plastica; ***dato il loro spessore minimo è possibile rinforzare i portieri flats (e solo questi), incollandone alle spalle una sagoma di cartoncino avente lo stesso profilo della figura del portiere, non sono permessi altri tipi di rinforzo.***

E' comunque vietato avere uno spessore della figura del portiere che superi la misura di 1 mm.

l) Prima dell'inizio di una partita, l'arbitro controllerà la regolarità dei materiali. Se dovesse trovare del materiale non conforme può ordinarne la sostituzione;

m) Le basi possono essere lucidate prima di una partita e durante l'intervallo. Se l'arbitro o un avversario toccano la base di una miniatura o dopo che essa è uscita fuori dal tavolo di gioco, è permesso lucidarla.

2. I direttori di gara

2.1 L'arbitro

a) In tutte le competizioni ufficiali è necessaria la presenza di un arbitro le cui decisioni sono sempre definitive e inappellabili. L'arbitro deve seguire il regolamento rilevando le infrazioni di gioco, giudicando le fasi della partita, il comportamento dei giocatori ecc. ed accordando la regola del vantaggio, quando lo ritenga opportuno. ***Il giocatore non può discutere le decisioni dell'arbitro che sono sempre insindacabili.*** Negli incontri minori, amichevoli o di allenamento l'arbitro può essere un giocatore presente oppure i due giocatori arbitreranno alternativamente la partita ricordando bene che la principale regola di gioco è quella della lealtà sportiva.

b) Queste regole sono state studiate per coprire il maggior numero possibile di situazioni di gioco. Comunque in caso di azione di gioco poco chiara (non perfettamente risolvibile dal regolamento), l'arbitro dovrà prendere una decisione secondo esperienza a suo inappellabile giudizio.

c) In molte occasioni, come nel calcio, certe decisioni sono lasciate il discrezione dell'arbitro come per esempio: perdita di tempo da parte dei giocatori, falli commessi deliberatamente per perdere tempo, regola del vantaggio ecc. Le seguenti note possono essere d'aiuto:

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

Tempo ragionevole: è concesso un certo tempo (massimo 20 secondi) ai giocatori per piazzare le proprie miniature al termine delle azioni di gioco, per esempio prima dei calci di rinvio. Se l'arbitro rileva che un giocatore perde eccessivo tempo durante il gioco, egli può sollecitare e anche concedere un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, oltre a tener conto del tempo perso prorogando l'incontro del tempo impiegato in più del dovuto.

Falli commessi deliberatamente: In caso l'arbitro rilevi che certi falli sono commessi da un giocatore per perdere tempo o deliberatamente per provocare l'avversario (ad esempio: cercare di calciare la palla contro la mano dell'avversario per ottenere un calcio di rigore o un calcio di punizione a favore), provvederà senz'altro ad assegnare un calcio di punizione in favore della squadra contro la quale è stato commesso il fallo oppure ordinerà un back per ripetere l'azione.

Portiere di riserva: Il portiere di riserva per il rinvio da fondo campo deve essere sempre tenuto, quando non in uso, ben fuori dal campo di gioco; se un giocatore dimentica detta miniatura in campo quando il portiere con l'asticciola è già rientrato in porta (la squadra risulterebbe di un giocatore in più), l'arbitro constatata che è stata una dimenticanza involontaria provvederà ad ammonire solamente il giocatore senza applicare il regolamento che prevede il ritiro nel fondo della porta del portiere con l'asticciola e il gioco dovrebbe continuare con il portiere di riserva già in campo. Le suddette situazioni sono solo un'indicazione per gli arbitri che giudicheranno poi all'atto pratico secondo loro esperienza e discrezione.

Riepilogando:

- ◆ L'arbitro ha il pieno controllo della partita per tutta la sua durata compreso l'intervallo. Spettano a lui tutte le decisioni nelle diverse situazioni di gioco dubbie e deve fornire chiare istruzioni per il corretto proseguimento del gioco;
- ◆ L'arbitro deve prevenire le discussioni inutili da parte dei giocatori e le azioni che possono disturbare il corretto svolgimento della partita e/o siano lesive della sportività;
- ◆ La decisione finale spetta all'arbitro;

2.2 Il guardalinee

a) Un guardalinee può assistere l'arbitro.

b) Il guardalinee esprimerà la sua opinione solo se questa verrà richiesta dall'arbitro, richiamerà la sua attenzione in caso d'infrazione e coadiuverà quest'ultimo quando richiesto;

3. La manipolazione delle miniature (Il colpo a punta di dito)

a) Tutte le miniature eccetto il portiere con asticciola, devono essere colpite correttamente contro la base con l'unghia del dito indice (o medio) di una qualsiasi delle due mani; non devono essere sospinte, né trascinate, né colpite fortemente con l'intera mano o con più dita o ripetutamente e senza fare leva con altre dita (ad es. il pollice). Il colpo a punta di dito deve essere eseguito col solo movimento del dito. La mano, il polso ed il braccio devono rimanere fermi al momento del colpo.

b) E' ammesso lo spostamento (con colpi a punta di dito), di una miniatura alla volta.

c) Il portiere con asticciola viene manovrato da dietro la porta e azionato quando necessario. Non è possibile muovere il portiere colpendone a punta di dito l'asticciola.

4. Possesso palla

- a) L'ultima miniatura che tocca la palla ne ottiene il possesso per la propria squadra. Se la palla non colpisce alcuna miniatura della propria squadra o tocca per ultimo una miniatura avversaria il possesso della palla passa alla squadra avversaria.
- b) Una squadra può continuare a giocare la palla finché: un giocatore non la sbaglia; la palla tocca una figurina avversaria; la palla è calciata fuori dal campo (calcio d'angolo, rimessa dal fondo, fallo laterale); viene commesso un fallo; è segnato un goal.
- c) Quando due figurine avversarie toccano contemporaneamente la palla, il possesso rimane alla squadra che ha colpito per ultima la stessa, ma per mantenerne il possesso questa squadra deve con un colpo, toccare (con la palla) propria miniatura; in caso contrario il gioco passerebbe all'avversario.
- e) Se la palla calciata da una miniatura attaccante colpisce la traversa, un palo o l'arbitro questo non ne provoca il cambio di possesso.
- f) Se la palla colpisce una miniatura avversaria e dopo rimbalza su una miniatura della squadra che inizialmente ne aveva il possesso, il possesso passa a quest'ultima.
- g) Una miniatura a terra (in posizione orizzontale, sdraiata) è considerata neutrale; se la palla tocca una miniatura sdraiata a terra questa non commette fallo e non ottiene mai il possesso per la propria squadra.

5. Attacco

- a) La squadra in possesso di palla viene definita attaccante;
- b) Nessuna miniatura attaccante può toccare la palla più di tre volte consecutive, a meno che la palla non abbia toccato un'altra miniatura della stessa squadra.
- c) 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 al difensore il tempo di effettuare il suo marcamento difensivo.

6. Difesa

- a) La squadra non in possesso di palla viene definita come difensore;
- b) Dopo ogni colpo di una miniatura attaccante o il tocco da parte del portiere di una palla ferma, il difensore ha diritto a colpi difensivi per cercare di ostacolarne l'avanzamento o di intercettare la palla; la miniatura che esegue il movimento difensivo non deve mai toccare le miniature proprie, avversarie o la palla;
- c) Se una miniatura che esegue il movimento difensivo infrange la suddetta regola 6.b) **colpendo la palla ferma e/o una miniatura ferma**, il giocatore in possesso palla può proseguire l'azione, nonostante l'infrazione sfruttando la *norma del vantaggio*, lasciando miniature e palla nella

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

posizione in cui si sono venute e trovare o può richiedere il “back” cioè la rimessa (da parte dell'arbitro) al posto occupato dalle miniature stesse e dalla palla prima dell'ultimo colpo.

d) Se **a palla ferma** la miniatura che esegue il movimento difensivo colpisce **una miniatura attaccante in movimento** commette **ostruzione - back** la miniatura attaccante e la palla rimangono sul punto di contatto mentre la miniatura che ha commesso l'infrazione ritorna nella posizione di partenza. L'attaccante riprende il gioco normalmente.

e) Se **con palla in movimento** la miniatura che esegue il movimento difensivo colpisce **la palla stessa e/o una miniatura avversaria stazionaria o in movimento**, il giocatore in possesso palla può chiedere un calcio di punizione diretto se nell'area di tiro avversaria, indiretto in tutti gli altri casi, calcio di rigore se l'infrazione è avvenuta in area di rigore.

NB per gli organizzatori dei tornei, si può derogare da questa norma come segue:

Può essere ripristinata la regola del “BACK AL VOLO” che prevede:

6.e bis) Se il difensore colpisce una miniatura attaccante e/o la palla entrambi in movimento, l'attaccante può ripetere la mossa. In questo caso, dopo che l'arbitro ha riposizionato le miniature e la palla al posto occupato prima dell'impatto, il difensore perde il colpo difensivo per un turno. Tuttavia, se il colpo difensivo che ha toccato la palla in movimento o la miniatura attaccante era riferito ad un colpo precedente dell'attaccante, quest'ultimo ripeterà la mossa, ma il difensore manterrà comunque il diritto al colpo difensivo.

f) L'attaccante non è tenuto ad aspettare il colpo difensivo a meno che il gioco non venga interrotto dall'arbitro per rialzare una miniatura a terra, o per la rimessa in gioco di una miniatura che ha superato la recinzione del campo di gioco, o per permettere il colpo difensivo secondo quanto specificato nella regola 5.c. L'arbitro non deve interrompere il gioco fino a che la palla non si ferma. L'attaccante deve attendere la mossa difensiva nel caso di “rientro dal fuorigioco” (tick). In quest'ultimo caso, l'arbitro deve interrompere il gioco.

g) Se l'arbitro ritiene che una miniatura attaccante abbia mancato la palla prima di essere toccata da una miniatura avversaria, perde il possesso palla ma se richiesto dall'attaccante la miniatura avversaria può ritornare nella posizione di partenza (back e cambio palla).

h) Il diritto alla mossa difensiva termina nel momento in cui la miniatura attaccante si ferma avendo perso il possesso della palla o quando la palla tocca una miniatura del difensore. L'arbitro deve riposizionare eventuali miniature che non rispettano tale regola.

i) Non è permessa la mossa difensiva a seguito di un “automatic flick” da parte dell'attaccante.

j) Se dopo una mossa difensiva la miniatura che l'ha effettuata tocca la palla, questa non ne ottiene il possesso per la propria squadra a meno che non fosse già ferma in verticale al momento del contatto stesso.

l) Se una miniatura che ha effettuato il colpo difensivo tocca, spostandola, un'altra miniatura della propria squadra, rimane nella posizione dove viene a fermarsi, se la tocca ma non la sposta **non commette “back”**; solo per la miniatura spostata, tuttavia, può essere richiesto il back da parte dell'avversario. Se una qualsiasi delle miniature spostate in una azione del genere tocca altresì una miniatura avversaria o la palla, tutta l'azione può essere ripetuta se richiesto dall'avversario.

7. Il portiere

7.1 Il portiere con asticciola

a) Il portiere deve essere manovrato per mezzo dell'asticciola da dietro la porta; Il portiere e la sua asticciola formano un corpo unico, quindi l'asticciola può servire per parare un tiro, può deviare in porta (auto-goal) oppure provocare un corner o una rimessa laterale.

b) Quando entra in campo il **portierino**, il portiere con asticciola deve essere ritirato in fondo alla rete in modo da non ostacolare lo svolgimento del gioco;

c) Il portiere può tentare di toccare qualsiasi parte della palla che sia all'interno dell'area piccola di porta (tenendo presente che le linee fanno parte di tale area); il portiere, durante il gioco, dovrà essere sempre pronto alla parata. Non deve ostacolare un giocatore che sta effettuando un tiro (ponendosi per esempio tra il giocatore e la palla).

d) Ogni volta che il portiere controlla una palla all'interno dell'area di porta o la tocca dopo un retropassaggio il difensore ha diritto ad una mossa difensiva. Non si ottiene alcuna mossa difensiva a seguito di una parata.

e) Il portiere normalmente non subisce fallo, ma il fallo può essere fischiato dall'arbitro nel caso in cui la squadra attaccante commetta deliberatamente fallo sul portiere.

f) Se la mano del giocatore che sta manovrando il portiere viene colpita in area di rigore da un tiro è fallo di rigore.

g) **Prima, durante e dopo un tiro il portiere può essere tenuto in qualsiasi posizione** all'interno dell'area di porta (tenendo presente che le linee fanno parte dell'area), allo scopo di parare o giocare la palla. Prima di un tiro, sono solo ammessi piccoli movimenti di piazzamento, non è valido muovere velocemente il portiere con l'asticciola verticalmente in su e in giù e lateralmente sulla linea di porta o spostarlo avanti e indietro. L'asticciola del portiere non può essere colpita a punta di dito.

NB: Il piazzamento ideale del portiere prima di un tiro (date le dimensioni della pallina in uso di 25 mm di diametro) è in orizzontale e a 2 cm dal campo di gioco. In modo tale che riesca coprire la porta si da un tiro a pallonetto che da un eventuale tiro rasoterra.

h) Se il portiere o l'asticciola parano o respingono la palla, il possesso della stessa passa alla difesa a cui appartiene il portiere.

7.2 Il portiere di riserva per il rinvio (portierino)

a) Il portierino non può entrare in gioco fino a quando il portiere con asticciola è presente in campo. L'arbitro deve assicurarsi che solo un portiere (con asticciola o il portierino) alla volta, sia presente in campo per ogni squadra.

b) Il portierino, quando non in uso, deve essere posizionato ad almeno 3 cm dietro la linea di porta e non deve interferire nel gioco.

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

c) Quando viene utilizzato, il portierino deve essere posizionato all'interno dell'area piccola di porta o dietro la linea di porta tra il palo e l'intersezione tra l'area di porta e l'area di rigore.

d) Detto portiere di riserva può essere utilizzato solo quando la sua squadra è in possesso di palla. Dopo ogni colpo a punta di dito non può essere più usato fino a quando la palla non venga toccata o colpisce un'altra miniatura della propria squadra che non sia il portiere con asticciola.

NB per gli organizzatori dei tornei, si può derogare da questa norma come segue:

7.2d bis) Detto portiere di riserva può essere utilizzato solo quando la sua squadra è in possesso di palla. Dopo avere esaurito i tre colpi a punta di dito a disposizione non può essere più usato fino a quando la palla non colpisce o venga toccata da un'altra miniatura della propria squadra che non sia il portiere con asticciola.

e) Se il portiere di riserva, nel tentativo di giocare la palla (escluso il caso del calcio di rinvio dal fondo nel quale sbagliando la palla il giocatore ha diritto a ripeterlo) la sbaglia o ne perde il possesso (mandandola a colpire una miniatura avversaria) viene lasciato sul campo di gioco nel punto esatto dove ha finito la sua corsa e la sua squadra è costretta a giocare con la porta priva di portiere. La squadra avversaria ha diritto a tre colpi "a punta di dito" dati però con la stessa miniatura per concludere l'azione a porta vuota. Finita questa serie di colpi, o nel caso che la squadra attaccante dia i tre colpi con giocatori differenti, si deve attendere che il portiere montato sull'asticciola sia ritornato in porta. Il portiere di riserva In caso perda il possesso della palla, deve restare in campo e può essere usato per ostacolare il gioco degli avversari con colpi difensivi come una normale miniatura. Se la squadra attaccante perde il possesso della palla, il portiere può subito rientrare in porta.

f) Il portierino deve rimanere in campo fino a che la palla è in movimento, ma deve essere ritirato dal campo subito dopo che la palla si sia fermata.

8. Durata di una partita

a) La durata di una partita è composta da due tempi uguali di 20 minuti. L'intervallo deve essere di 5 minuti. In occasione di tornei internazionali o importanti manifestazioni nazionali è stabilita la durata dei due tempi in quindici minuti con tre minuti di intervallo. Nelle partite amichevoli, nei tornei serali ecc. ecc. si possono giocare singoli tempi da 10 min.

Spetta comunque agli organizzatori stabilire la durata di una partita.

b) L'arbitro può decidere sull'eventuale tempo di recupero da osservare; soltanto i calci di rigore o i calci di punizione diretti possono essere battuti a tempo scaduto.

c) In caso di partite ad eliminazione diretta, quando al termine dei tempi regolamentari il risultato è ancora di parità, possono essere giocati due tempi da 5 minuti ciascuno.

e) Se dopo i tempi supplementari sussistesse ancora una situazione di parità verranno calciati i ***"tiri piazzati"*** (vedi regola 20)

9. Calcio d'inizio

- a) Prima dell'inizio di una partita l'arbitro lancerà una monetina. Sceglie sempre la squadra che gioca fuori casa e la vincitrice potrà optare per la battuta de calcio d'inizio o il campo.
- b) Non più di **5 miniature** (nel limite massimo di 7 difensori) possono stazionare ***all'interno dell'area di tiro in difesa*** per il calcio d'inizio.
- c) Prima del calcio d'inizio le miniature di entrambe le squadre devono trovarsi nella loro metà campo e il difensore non può avere nessuna delle miniature all'interno o sulla linea del cerchio di centrocampo. L'arbitro potrà cambiare la posizione di ogni miniatura che infranga la suddetta regola.
- d) La palla andrà posta sul dischetto del calcio d'inizio e al segnale dell'arbitro dovrà essere calciata oltre la linea di centrocampo. Se ciò non avvenisse la battuta del calcio d'inizio verrà ripetuta.
- e) La miniatura che ha battuto il calcio d'inizio non potrà più toccare la palla fino a quando quest'ultima non sia stata giocata da un'altra miniatura della stessa squadra.
- f) Dopo ogni rete segnata il gioco dovrà riprendere con il calcio d'inizio battuta dalla squadra che lo ha subito.
- g) Alla fine del primo tempo le squadre cambieranno campo ed il calcio d'inizio verrà battuto da una miniatura della squadra che non ha avviato il gioco.

10. Palla giocabile o non giocabile

- a) La palla risulta **“giocabile”** fino a quando non ha oltrepassato la linea laterale o è stato segnato un goal, o il gioco sia stato fermato dall'arbitro.
- b) L'arbitro deve dare il segnale per poter riprendere il gioco dopo ogni stop dell'azione

11. Segnatura delle reti (GOAL)

- a) Un goal è assegnato ogni volta che la palla ha attraversato completamente la linea di porta posta tra i pali e sotto la traversa.
- b) Per essere valido un tiro in porta la palla, deve aver attraversato ***interamente*** la linea dell'area di tiro ovvero che sia ***completamente*** dentro detta area.
- c) La miniatura attaccante però può essere al di fuori dell'area di tiro purchè si trovi ***interamente*** entro la metà campo avversaria prima di effettuare il tiro. In questo caso, se viene segnata una rete verrà convalidata.
- d) Se una miniatura spinge la palla completamente all'interno della propria porta, viene assegnato il goal non importa dove si trovavano la palla e la miniatura calciante o cosa colpisce nel suo tragitto la palla o una miniatura.
- e) Se una miniatura attaccante, non si trova nella posizione di cui sopra e calcia la palla in direzione della porta avversaria, verrà assegnata una rimessa dal fondo alla squadra in difesa.
- f) Se la palla rimbalza sul portiere con asticciola, sui pali o sulla traversa e si insacca o esce dalla linea di fondo, viene sempre assegnata una rimessa dal fondo non importa quale miniatura abbia

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

colpito la palla nel suo percorso.

g) Se la palla colpisce il portiere con asticciola che non doveva essere in campo (perchè in quel momento si stava utilizzando il portierino) , viene assegnato il goal.

h) Un goal non è valido se segnato direttamente dalla rimessa laterale, non importa quali altre miniature siano state toccate dalla palla nel suo percorso.

12. Falli di gioco e condotta scorretta

12.1 Calcio di punizione diretto (di prima)

Per qualsiasi delle seguenti infrazioni commesse all'interno dell'area tiro della squadra avversaria, la squadra in difesa verrà penalizzata con l'assegnazione di un calcio di punizione in favore degli avversari (se commesso all'interno dell'area di rigore, con l'assegnazione di un calcio di rigore). L'attaccante può chiedere di continuare a giocare invece battere il calcio di punizione (regola del vantaggio).

a) Un giocatore prende in mano la palla mentre quest'ultima è ancora in gioco (calcio di punizione da dove si trovava la palla).

b) Una miniatura attaccante tocca un'altra miniatura e quindi tocca la palla (calcio di punizione nel punto in cui la miniatura è stata toccata dalla miniatura attaccante).

c) Se il difensore impedisce o ostacola l'attaccante con qualsiasi altra parte del suo corpo (calcio di punizione dalla posizione iniziale della palla).

d) Se il portiere viene manovrato con movimenti rapidi prima che un tiro venga calciato (calcio di punizione nel punto dove la palla è stata calciata).

12.2. Calcio di punizione indiretto (di seconda)

Per qualsiasi delle seguenti infrazioni verrà assegnato un calcio di punizione indiretto (di seconda), alla squadra avversaria. Non può essere valida la marcatura di una rete da questo tipo di tiro fino a quando la palla non sia stata giocata da una seconda miniatura attaccante. L'attaccante può richiedere di continuare a giocare o invece battere il calcio di punizione (regola del vantaggio).

a) I tipi di fallo come indicati al punto 12.1, se sono commessi al di fuori dell'area di tiro avversaria.

b) Se la mano dell'attaccante tocca una o più miniature di entrambe le squadre durante l'effettuazione di un colpo a punta di dito (fallo di dito "finger foul" – Calcio di punizione indiretto dal punto dove è avvenuta l'infrazione).

c) Se una miniatura attaccante viene colpita a punta di dito più di tre volte consecutive senza che la palla sia stata giocata o abbia toccato un'altra miniatura attaccante (Calcio di punizione indiretto dal punto in cui la miniatura è stata colpita per la quarta volta).

d) Se una miniatura tocca per la seconda volta consecutiva la palla dopo aver battuto il calcio d'inizio, un calcio d'angolo, una punizione, un calcio di rigore o un fallo laterale, prima che un'altra miniatura della stessa squadra abbia giocato la palla (calcio di punizione dal punto dove la miniatura è stata colpita per la seconda volta).

e) Se un giocatore lascia o posiziona entrambe le mani sul campo di gioco o sulla tavola allo stesso momento (calcio di punizione da dove si trova la palla in quel momento). E' permesso giocare con una mano e manovrare il portiere con l'altra.

f) Se una figura sdraiata a terra viene colpita a punta di dito, prima di essere riposizionata in verticale (calcio di punizione da dove è stata toccata la miniatura per il colpo a punta di dito).

g) Se una miniatura attaccante viene colpita a punta di dito o spostata in modo non conforme a queste norme (Calcio di punizione dal punto dove è stata colpita la miniatura).

h) Se il portierino gioca per la seconda volta (la quarta, se si applica la regola in deroga **7.2.d bis**) consecutiva la palla, senza che questa sia prima stata toccata da un'altra miniatura della squadra attaccante o se nel frattempo è cambiato il possesso palla (calcio di punizione da dove il portierino è stato colpito a punta di dito).

i) In caso di fuorigioco (calcio di punizione dalla posizione dove è stato rilevato il fuorigioco).

j) Se il portiere con asticciola tocca la palla che si trova fuori dall'area di porta (calcio di punizione da dove il portiere ha toccato la palla).

k) Se una miniatura colpisce la palla durante un rientro dal fuorigioco senza che prima un'altra miniatura della stessa squadra abbia giocato la palla (calcio di punizione da dove la miniatura di rientro è stata colpita a punta di dito).

l) In caso di reiterate e inutili discussioni da parte di un giocatore (calcio di punizione da dove si trova la palla in quel momento).

m) Se una miniatura attaccante effettua la cosiddetta "spazzata" per aprirsi un varco nella difesa avversaria e riuscire ad entrare in area di tiro (calcio di punizione da dove è avvenuta l'infrazione, riposizionamento delle miniature "spazzate" come prima del colpo effettuato, se il fallo è reiterato si applica la regola **12.3.f**).

12.3 Sanzioni oltre al calcio di punizione

a) Se una miniatura attaccante sbaglia la palla e colpisce una miniatura del difensore, l'avversario può richiedere il "back".

b) Se una miniatura durante un movimento difensivo, viene colpita in modo non conforme a queste norme, l'avversario può chiedere il "back".

Per una qualsiasi delle seguenti infrazioni, l'arbitro deve sospendere la partita e segnalare agli organizzatori l'accaduto e il giocatore che le compie:

c) Uso della violenza fisica contro qualsiasi persona.

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

- d) Utilizzo di un linguaggio volgare.
- e) La mancata accettazione delle decisioni dell'arbitro.
- f) A causa del comportamento scorretto la squadra del giocatore che compie simile infrazione può essere ridotta fino a 8 miniature, l'arbitro rimuoverà una miniatura per ogni violazione commessa.

13. Fuorigioco

Una miniatura è dichiarata in fuorigioco, se si trova più vicina alla linea di fondo campo avversaria rispetto alla palla, a meno che:

- a) Due o più miniature della squadra in difesa (compreso il portiere) si trovino più vicino alla propria linea di fondo campo nel momento in cui viene calciata la palla.
- b) La miniatura è completamente al di fuori dell'area di tiro avversaria (la linea di tiro che fa parte di detta area).
- c) Se la difesa, durante il gioco, devia la palla mandandola a toccare una miniatura attaccante in "offside" quest'ultima viene automaticamente rimessa in gioco e può continuare a giocare regolarmente come avviene nel calcio.
- d) Quando riceve la palla direttamente da un calcio d'angolo, da un calcio di rinvio dal fondo oppure a seguito di rimessa laterale.
- e) Se la miniatura in fuorigioco viene colpita a punta di dito per giocare la palla che non ha ancora superato l'ultimo difensore.
- f) Se la palla si trova completamente al di fuori dell'area di tiro e non ne tocca la linea.
- g) Se ci sono due o più miniature della squadra in difesa (compreso il portiere) più vicino alla propria linea di fondo campo rispetto alla palla.
- h) La palla viene giocata lontano dalla linea di porta avversaria.

13.1 Rientro dal fuorigioco

- a) Un giocatore che si avvede di avere una miniatura in fuori gioco può farla rientrare con un colpo a punta di dito dopo aver chiesto il permesso all'arbitro. La squadra che richiede il rientro dal fuori gioco deve essere in possesso di palla.
- b) Se un giocatore attaccante nel rimettere la miniatura in gioco colpisce una miniatura avversaria, non commette fallo ma "back", dovrà rimettere la propria miniatura, la palla e la miniatura avversaria (se spostata), nelle posizioni originarie e ripetere il colpo.
- c) Se un giocatore attaccante nel rimettere la miniatura in gioco colpisce la palla, commette fallo e verrà assegnato un calcio di punizione da dove la miniatura è stata colpita.
- d) Quando un giocatore rimette in gioco con un colpo a punta di dito una miniatura in offside, la difesa avversaria ha diritto ad una mossa difensiva a punta di dito di marcamento della miniatura rientrata dal fuori gioco. Colpi di marcamento ad altre figurine non sono validi.
- e) Una miniatura attaccante che ha effettuato il "rientro dal fuorigioco" non potrà toccare la palla se quest'ultima non venga precedentemente toccata da una miniatura della stessa squadra.

f) Dal fuori gioco possono essere fatte rientrare al massimo due miniature della propria squadra per ogni periodo ininterrotto di possesso palla, non di più. Per il rientro dal fuori gioco di ciascuna miniatura è concesso un solo colpo a punta di dito. Se il colpo non è sufficiente per rientrare, la miniatura deve essere lasciata in fuori gioco.

g) La miniatura che esegue un calcio d'angolo o una rimessa laterale può venirsi a trovare, dopo l'esecuzione, in posizione di fuori gioco (alle spalle dei difensori) in questo caso detta miniatura ha diritto ad un immediato colpo di rientro dal fuori gioco detto "automatic flick". A questa mossa di rientro, non segue la mossa di piazzamento a punta di dito della squadra in difesa. Gli "automatic flicks" non fanno parte delle due mosse canoniche di rientro dal fuorigioco.

h) Ogni mossa di rientro dal fuori-gioco, non effettuata correttamente viene conteggiata come un normale colpo a punta di dito verso la palla.

14. Posizionamento delle miniature

a) Quando viene assegnato un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo, un fallo laterale, un rigore o un calcio di punizione, la miniatura deputata a batterlo potrà essere presa con le mani da qualunque parte del campo e posta direttamente vicino alla palla. Ogni squadra può posizionare un certo numero di miniature secondo il seguente schema: 1 miniatura in caso di Fallo/Rimessa laterale, 2 miniature in caso di Calcio di Punizione e 3 miniature in caso di Calcio d'angolo. Il difensore ha diritto a muovere per ultimo.

b) Se al momento di effettuare i suddetti spostamenti una miniatura tocca un'altra miniatura, l'avversario può richiedere il "back" e il colpo a punta di dito viene perso.

c) Se prima dell'esecuzione di un calcio d'angolo, una rimessa laterale o un calcio di punizione, una o più miniature della squadra in difesa si trovano a meno di 10 cm dalla palla, l'attaccante può richiedere la "distanza". In questo caso tutte le miniature vengono posizionate 10 cm lontano dalla palla in linea retta.

d) Se un calcio di punizione viene assegnato all'interno dell'area di rigore della squadra che ha subito il fallo, la palla deve completamente uscire fuori dall'area di rigore senza colpire altre miniature prima di essere considerata in gioco. Se questo non avviene, verrà ripetuta la battuta del calcio di punizione. L'arbitro dovrà posizionare tutte le miniature avversarie, rimaste all'interno della suddetta area, 1 mm al di fuori di essa.

15. Rimessa laterale

a) Viene assegnata una rimessa laterale quando la palla oltrepassa completamente la linea laterale del campo di gioco. La rimessa laterale deve essere effettuata dal punto esatto (dove la palla ha superato la linea laterale). La miniatura incaricata di eseguire la rimessa laterale deve essere presa prima con le mani e piazzata nel punto esatto dove effettuerà la rimessa, quindi è concesso un colpo a punta di dito di piazzamento a ciascuna squadra (muoverà prima la squadra in attacco). Spostamenti delle miniature non a punta di dito non sono permessi.

b) Una rimessa laterale può essere "forzata" quando la miniatura che calcia la palla, la miniatura "forzata" e la palla sono tutte completamente all'interno dello stesso quarto di campo o zona. La palla deve uscire completamente nei limiti di detto quarto di campo o zona.

N.B. Viene definito quarto o zona di campo uno qualsiasi dei quattro settori in cui è diviso il campo di gioco: le due aree di tiro e i due settori di centro campo divisi dalla linea di centro campo.

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

Una rimessa laterale può essere forzata inoltre quando la miniatura in possesso palla si trova all'interno della metà campo avversaria mentre la miniatura “forzata” e la palla si trovano completamente nell'area di tiro della stessa metà campo. La palla dovrà uscire completamente nei limiti della suddetta area di tiro. Se nessuna di queste condizioni è soddisfatta, la rimessa laterale verrà assegnata alla squadra in difesa.

c) Se a seguito di un tiro in porta il portiere o l'asticcio la parano la palla deviandola fuori delle linee laterali, la rimessa in campo viene effettuata dalla squadra avversaria attaccante, indipendentemente da quale sia l'ultima miniatura a toccare la palla. Eccezion fatta nel caso in cui la palla esca dalla linea laterale ma completamente all'interno dei limiti dell'area di tiro del portiere che ha effettuato la deviazione e abbia toccato per ultima una miniatura avversaria .

d) Le miniature che si trovano al di fuori dell'area di gioco ma non dal campo ad una distanza inferiore ai 3 cm dalla linea della zona del campo dove si trovano , possono essere “forzate” per ottenere una rimessa laterale, in modo tale che la palla le colpisca prima di uscire completamente dal campo di gioco.

e) Per la rimessa laterale la palla è piazzata sulla linea bianca (guardando dall'alto) mentre la miniatura incaricata della rimessa viene piazzata subito all'esterno della linea e durante il colpo a punta di dito per la rimessa e a movimento effettuato la base della figurina dovrà venire a trovarsi totalmente al di fuori della linea laterale; in caso di infrazione sarà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria, per ogni “cambio fallo” è permesso il posizionamento di una miniatura. La miniatura che, effettuando la rimessa laterale, tocca la transenna rientrando in campo, non commette fallo.

f) **A palla ferma**, la miniatura che ha effettuato la rimessa in gioco deve essere riposizionata al di fuori della superficie di gioco alla distanza di 3 cm dalla linea laterale, nel punto esatto dove è stata eseguita la rimessa stessa.

16. Calcio d'angolo

a) Un calcio d'angolo viene concesso, quando un difensore, da qualsiasi parte del campo, calcia la palla sul fondo o oltre la traversa dal lato della sua porta.

b) In caso di calcio d'angolo per una deviazione (“forzatura”) la palla e la miniatura in difesa devono trovarsi entrambe entro l'area di tiro in difesa; la figurina in attacco deve essere nella metà campo avversaria. In caso contrario un rinvio da fondo campo è assegnato alla squadra in difesa.

c) Le miniature fuori dall'area di gioco ma non dal campo, possono essere “forzate” in modo tale da ottenere un calcio d'angolo, facendo in modo che vengano toccati dalla palla prima che questa esca dalla linea laterale.

d) Per essere valida l'esecuzione di un calcio d'angolo la palla deve essere posizionata all'interno della lunetta dell'angolo del campo dalla parte dove è uscita la palla stessa.

e) Un goal può essere segnato su tiro diretto dal corner.

17. Rinvio da fondo campo

a) Viene assegnato un rinvio da fondo campo a favore della squadra in difesa quando la palla, calciata da una miniatura della squadra in attacco, supera completamente la linea di fondo campo.

b) Un difensore può procurarsi una rimessa in gioco da fondo campo facendo carambolare la palla contro una miniatura avversaria, solo nel caso che entrambe le miniature e la palla siano nell'area di tiro e la palla esca nei limiti di detta area.

c) Le miniature fuori dall'area di gioco ma non dal campo, possono essere “forzate” in modo tale da ottenere un rinvio da fondo campo, facendo in modo che vengano toccati dalla palla prima che questa esca dalla linea di fondo.

d) La miniatura che effettua la rimessa e la palla devono essere piazzate all'interno dell'area di porta in corrispondenza del punto dove la palla ha superato la linea di fondo.

e) In occasione di un rinvio da fondo campo i giocatori possono piazzare tutte le miniature, prendendole con le mani, ma con le seguenti limitazioni:

- ▣ Miniature che si trovano nella metà campo avversaria possono essere fatte arretrare o venir spostate lateralmente ma non si devono portare in posizione più avanzata.
- ▣ Miniature nella propria metà campo possono essere piazzate in qualunque posizione nella propria metà campo ma non devono essere spostate nella metà campo avversaria.
- ▣ Non più di 5 miniature (nel limite max di 7 difensori) possono stazionare all'interno dell'area di tiro in difesa.

f) Se un giocatore fosse insolitamente lento nel piazzare le proprie miniature in occasione di un calcio di rinvio da fondo campo, l'arbitro può intervenire sollecitando il rinvio stesso. Al contrario l'arbitro può ritardare la rimessa da fondo campo per permettere il piazzamento delle miniature da parte dell'avversario. Il piazzamento delle miniature finisce nel momento in cui viene battuto il rinvio da fondo campo.

g) Nell'effettuare un rinvio da fondo campo, la palla deve uscire dall'area di rigore prima di toccare un'altra miniatura, in caso contrario la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

h) Nessuna miniatura deve essere piazzata all'interno della propria area di rigore ad eccezione della figurina che effettua la rimessa dal fondo e dal portiere con l'asticciola.

NB: Nel caso si utilizzi il portierino il portiere con asticciola deve essere ritirato in fondo alla rete

18. Calcio di rigore

a) Viene assegnato un calcio di rigore quando una infrazione normalmente punita con un calcio di punizione diretto, viene commessa completamente all'interno dell'area di rigore avversaria (con la linea parte integrante dell'area di rigore).

b) Tutte le miniature, ad eccezione del portiere e della miniatura incaricata della battuta, devono essere piazzate a 10 cm dal dischetto e comunque al di fuori dell'area di rigore .

c) La palla deve essere posizionata sul dischetto al centro dell'area.

d) La miniatura incaricata della battuta del calcio di rigore può essere posizionata in qualsiasi punto all'interno della metà campo avversaria.

e) Il portiere deve esser piazzato in posizione verticale, con la base che tocca terra sulla linea di porta, a condizione che non la oltrepassi e rimanga immobile fino a quando l'attaccante non avrà effettuato il tiro.

f) L'arbitro si dovrà assicurare che entrambi i giocatori siano pronti prima di concedere il tiro.

g) Il calcio di rigore verrà ripetuto, se viene segnato un gol dal giocatore attaccante che infrange una di queste norme, o se non viene segnato alcun goal ma il difensore infrange una di queste norme. Dopo che la miniatura calciando il rigore ha toccato la palla, il rigore s'intende battuto salvo che la

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

difesa non sia intervenuta irregolarmente. Se la miniatura che batte il penalty sbaglia la palla, il tiro deve essere fatto ripetere, non essendo avvenuto il contatto miniatura-palla.

19. Piazzamento e Sollevamento delle miniature

19.1 Piazzamento

- a) Una miniatura che abbandona l'area di gioco può rimanere nella posizione in cui si viene a trovare a meno che non abbia toccato la transenna giro-campo e che non sia ad una distanza maggiore di 3 cm dal campo di gioco.
- b) Una miniatura che abbandona l'area di gioco e colpisce la transenna giro-campo deve essere immediatamente piazzata ad una distanza di 3 cm esternamente alla linea del campo nel punto dove si viene a fermare.
- c) Se una miniatura tocca la transenna e quindi la palla o una miniatura avversaria, il giocatore avversario può non richiedere il "back". La miniatura che ha toccato la transenna viene trattata come descritto al punto b). La palla e/o la miniatura colpita verranno riportate nelle posizioni che occupavano prima di essere state toccate.
- d) Una miniatura che esce completamente dal tavolo di gioco verrà piazzata ad una distanza di 3 cm esternamente alla linea del campo dalla quale è uscita.
- e) Una miniatura che finisce la sua corsa dentro la porta avversaria, all'interno o sulla linea dell'area di porta deve essere immediatamente piazzata, parallelamente alla posizione in cui si viene a trovare, ad una distanza di 1 mm esternamente a detta area.

NB per gli organizzatori dei tornei, si può derogare da questa norma come segue:

19.1.e bis) Una miniatura che finisce la sua corsa dentro la porta avversaria, all'interno o sulla linea dell'area di porta deve essere immediatamente piazzata esternamente a 3 cm dalla linea di fondo campo e a non più di 6 cm dal palo più vicino.

- f) E' responsabilità del giocatore il recupero delle miniature che superano la transenna giro-campo. L'arbitro fermerà il gioco per dare la possibilità di recuperare le miniature che escono dal tavolo di gioco.
- g) Dal momento che una miniatura viene posta a più di 2,5 cm dalla linea, non sarà possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa.

19.2 Sollevamento delle miniature

- a) Una miniatura che giace sdraiata sul campo di gioco deve essere sollevata a discrezione dell'arbitro non appena la palla si sia fermata. L'attaccante prima di continuare a giocare, dovrà attendere la mossa difensiva dell'avversario.
- b) Per rimettere in piedi una miniatura posta in posizione orizzontale (sdraiata) sul campo di gioco basta colpirne leggermente la base. Se la miniatura in questione non era in possesso palla e rialzandola la tocca, non commette fallo e non ne ottiene il possesso.
- c) Se due o più figure della stessa squadra giacciono in posizione orizzontale (sdraiate) "agganciate" tra loro o con miniature avversarie, devono essere immediatamente sollevate in modo adeguato e

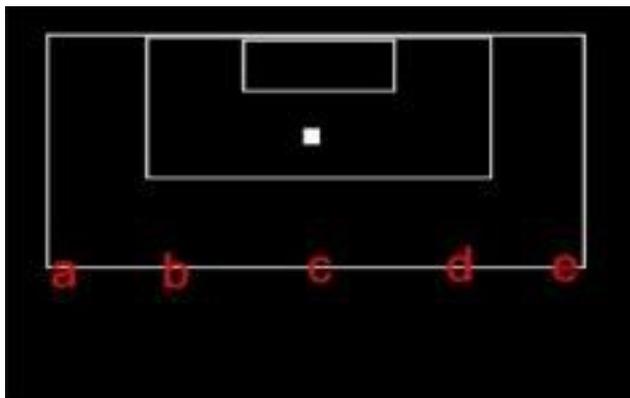
districate da parte dell'arbitro.

20. Tiri piazzati

Se in un incontro ufficiale o amichevole (nel quale si voglia stabilire il Vincitore), dopo i tempi regolamentari e supplementari persistesse una situazione di parità, l'arbitro

provvederà a far effettuare 5 tiri piazzati per ciascuna squadra dalla-linea che delimita l'area di tiro. La palla deve essere posizionata su detta linea della porta prescelta nei cinque punti

indicati nell'illustrazione. A B C D E



a) Il portiere non è obbligato a rimanere sulla linea di porta (come accade per il rigore) ma può piazzarsi a suo piacimento come in occasione di un normale tiro in azione di gioco.

b) I tiri piazzati sono, ovviamente, controllati dall'arbitro applicando le seguenti regole:

c) L'arbitro decide quale delle due porte usare per effettuare i tiri piazzati.

d) Tutte le figurine, eccetto i due portieri e le due miniature che effettueranno i tiri, saranno poste all'interno del cerchio di centro campo.

e) Il lancio di una moneta deciderà quale squadra calcerà per prima. La squadra prescelta effettuerà i suoi 5 tiri. Seguiranno poi i 5 tiri dell'altra squadra.

f) Prima che ogni tiro sia effettuato il portiere deve dire: PRONTO, l'arbitro dirà: TIRO e la miniatura dovrà calciare la palla senza indugio. La squadra che segnerà il maggior numero

di reti sarà la vincitrice.

g) Se dopo i tiri piazzati, risulterà ancora una situazione di parità verranno effettuati altri tiri piazzati alternati ad oltranza, fino al primo errore di uno dei due giocatori, a parità di tiri.

Questi tiri alternati saranno effettuati dalla posizione centrale - C

21. Note finali

L'ultimo Segretario Generale dell'ETF, come Federazione autonoma, fu il maltese Patrick Pace. Diventato successivamente Presidente dell'Associazione Maltese di Calcio Tavolo è riuscito con la sua opera a far riconoscere dal comitato olimpico Nazionale Maltese il gioco del Calcio da Tavolo come Sport: <<Stefano, mi fai aver tantissimi ricordi....io sono stato l'ultimo segretario generale della vecchia ETF che fu dissolta nel 1993, un po' per sforzo della nuova FISTF che era guidata da

WASPA ETF Style Regolamento di gioco 1.2

Laurent Garnier: C'e` cosi tanto da dire di quei tempi, ma per rispetto della storia, l'ultima Europa Cup dell'ETF si svolse in Portsmouth Inghilterra nel 1993. Finale, Horst Deimel (Austria) - Tonio Montesin (Malta) 2-1. Dal 1994, la prima Coppa del Mondo FISTF. Stefano, quando ritorni a Malta ti mostro il file, l'ultimo file della vecchia ETF, tutto stampato! :-)>>

Traduzione e adattamento a cura di Marco Di Francesco (Subbuteisti Modena 1982). Quando non specificato e per qualsiasi casistica si faccia riferimento al regolamento "Regole di gioco internazionali per esperti" (Advanced Rules).

22. Ringraziamenti

Un ringraziamento particolare va a John Turpin e Vincent Coppenolle per aver messo a disposizione il regolamento originale della English Table Soccer Association (ETSA), a Jeremy Bradley e Stefano Buzzi per i consigli, Stefano Tagliaferri per la pazienza e l'impaginazione finale del regolamento.

Questo Regolamento, è stato approvato il 01/09/1990 e aggiorna le regole ETF approvate nell'Ottobre del 1989 a Wallisellen, Svizzera. E' stato tuttavia aggiornato nel Gennaio 2013.

I marchi presenti in questo regolamento appartengono ai legittimi autori e depositari di registrazione o brevetto. Tutto il contenuto di questo libretto è atto a promuovere il calcio in miniatura come gioco o disciplina sportiva di aggregazione sociale, basato soprattutto sul -fair play- e sulla lealtà.