Federation of International Sports Table Football

Regolamento di gioco
Calcio da tavolo

Versione 5.2

Settembre 2016

Federation of International Sports Table Football

Regolamento di gioco Calcio da tavolo

Versione 5.2

1 Settembre 2016

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Parte I. LESSICO E DEFINIZIONI **6**
1. Base **6**
2. Corpo **6**
3. Giocatore disabile **6**
4. Miniature in campo **6**
5. Figura **6**
6. Portiere **6**
7. Incontro **6**
8. Superamento di una linea **6**
9. Giocatore **6**
10. Area di gioco **6**
11. Tavolo di gioco **6**
12. Miniature **6**
13. Superficie di gioco **6**
14. Arbitro **7**
15. Portiere di riserva (portierino) **7**
16. Squadra **7**
17. Tipo **7**
18. Regole di interpretazione **7**
19. Regole per giocatori disabili **7**
Parte II. REGOLE DEL GIOCO **8**
Regola 1: Manipolazione delle miniature **9**
1.1. Colpo a punta di dito 9
1.2. Colpo a punta di dito irregolare 9
1.3. Posizione del giocatore 10
1.4. Lucidatura delle miniature 10
1.5. Numero delle miniature 11
Regola 2: Piazzamento, sollevamento e sostituzione delle miniature **12**
2.1. Piazzamento delle miniature che superano una linea dell'area di gioco 12
2.1.1. Piazzamento delle miniature che escono dall'area di gioco, ma non dalla superficie di gioco 12
2.1.2. Piazzamento delle miniature che escono dalla superficie di gioco, ma non dal tavolo di gioco, senza toccare le barriere 12
2.1.3. Piazzamento delle miniature che rimbalzano contro le barriere, ma non escono dal tavolo di gioco 13
2.1.4. Piazzamento delle miniature che escono dal tavolo di gioco 13
2.2. Piazzamento delle miniature nell'area di porta 13
2.3. Piazzamento delle miniature che dovrebbero essere poste nello stesso punto sulla superficie di gioco 14
2.4. Sollevamento delle miniature 14
2.5. Sostituzione e riparazione delle miniature 15
2.6. Distanza 15
2.7. Miniature che colpiscono un palo o la traversa 17
Regola 3: Durata della partita **18**

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

3.1. Tempo dell'incontro 18
3.2. Recupero 18
3.3. Sudden death / tiri piazzati 18
3.3.1. Competizione individuale 18
3.3.2. Competizione a squadre 18
Regola 4: Calcio d'inizio 19
4.1. Definizione 19
4.2. Procedura per la battuta di un calcio d'inizio 19
4.3. Palla in gioco o non in gioco 20
Regola 5: Gioco d'attacco 22
5.1 L'attaccante 22
5.2 Gioco d'attacco 23
5.3. Falli di gioco dell'attaccante 25
5.4. Colpo a punta di dito limitato 27
Regola 6: Gioco di difesa 28
6.1. Il difensore 28
6.2. Gioco di difesa - marcamento difensivo 28
Regola 7: Segnatura di una rete 32
7.1. Segnatura corretta 32
7.2. Segnatura non corretta 32
7.3. Autorete 32
Regola 8: Il portiere 33
8.1 Manipolazione 33
8.2. Posizionamento 34
8.3. Sostituzione 35
Regola 9: Il portiere di riserva (portierino) 36
9.1. Applicazione 36
9.2. Rimozione del portierino 37
Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta 38
10.1. Cartellino giallo 38
10.2. Cartellino arancione 38
10.3. Cartellino rosso 38
10.4. Fallo di dito 38
10.5. Fallo di mano 38
10.6. Ostruzione 38
10.7. Condotta scorretta 39
10.8. Perdita di tempo 40
10.9. Comportamento scorretto 40
Regola 11: Calcio di punizione 41
11.1. Definizione 41
11.2. Procedura per la battuta di un calcio di punizione 41
Regola 12: Calcio di rigore 43

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

12.1. Definizione 43
12.2. Procedura per la battuta di un calcio di rigore 43
Regola 13: Fuorigioco 45
13.1. Definizione 45
13.2. Fuorigioco passivo 50
13.3. Colpo di rientro dal fuorigioco 52
13.4. Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco 52
Regola 14: Rimessa laterale 54
14.1. Definizione 54
14.2. Procedura per la battuta di una rimessa laterale 55
Regola 15: Rimessa dal fondo 58
15.1. Definizione 58
15.2. Procedura per la battuta di una rimessa dal fondo 58
Regola 16: Calcio d'angolo 60
16.1. Definizione 60
16.2. Procedura per la battuta di un calcio d'angolo 60
Regola 17: Tiri piazzati 62
17.1. Definizione 62
17.2. Procedura per la battuta di un tiro piazzato 62
Parte III. REGOLAMENTAZIONE DEI MATERIALI 64
Regola 1: Tavolo di gioco 65
1.1. Superficie di gioco 65
1.2. Area di gioco 65
1.3. Omologazione 65
Regola 2: Porte 66
Regola 3: Palla 66
Regola 4: Le miniature 66
4.1. Dimensioni 66
4.2. Composizione 67
4.3. Omologazione 67
Regola 5: Portiere 67
5.1. Dimensioni della figura del portiere 67
5.2. Dimensioni dell'asticciola del portiere 68
5.3. Omologazione 68
Parte IV. GUIDA ALL'ARBITRAGGIO 69
Regola 1: Obblighi dell'arbitro 70

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Parte I. LESSICO E DEFINIZIONI

1. Base

La parte inferiore di una miniatura. La base permette alla miniatura di scivolare o muoversi sulla superficie di gioco.

2. Corpo

In questo regolamento, ogni riferimento al corpo di un giocatore significherà il corpo fisico di quel giocatore incluso il suo abbigliamento.

3. Giocatore disabile

La persona fisica disabile che gioca un incontro individuale di calcio da tavolo.

4. Miniature in campo

Tutte le miniature di un giocatore escluso il portiere di riserva (portierino).

5. Figura

La figura è la parte superiore di una miniatura, solidamente fissata alla base della miniatura e rappresenterà un corpo umano.

6. Portiere

Il portiere, usato dal giocatore per parare, è formato da una specifica figura, e solitamente da una base, saldamente fissata all'estremità di un'asticciola dotata di un'impugnatura.

7. Incontro

In un incontro di calcio da tavolo, due giocatori o due squadre si fronteggiano nel rispetto delle regole FISTF. Al termine di un incontro individuale fra due giocatori, colui che ha segnato più reti del proprio avversario vince l'incontro. Al termine di un incontro tra due squadre, i punti ottenuti e se necessaria la differenza reti, determinano il risultato finale.

8. Superamento di una linea

La palla o la miniatura ha completamente superato una linea quando l'arbitro è in grado di vedere del verde tra la palla o la miniatura e la linea guardando la scena dall'alto.

9. Giocatore

La persona fisica che gioca un incontro individuale di calcio da tavolo.

10. Area di gioco

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

11. Tavolo di gioco

Il tavolo di gioco è costituito da un pannello di legno o materiale simile con una superficie di gioco e due porte opportunamente fissate, ed è recintato da una staccionata o da una barriera.

12. Miniature

Le miniature sono mosse con colpi a punta di dito dal giocatore e sono costituite da una figura e una base. Ci sono due tipi di miniature: miniature in campo e portiere di riserva (portierino).

13. Superficie di gioco

Un rettangolo di panno liscio con le linee di demarcazione stampate per giocare a calcio da tavolo.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

14. Arbitro

La persona fisica che dirige un incontro individuale di calcio da tavolo applicando le regole del gioco.

15. Portiere di riserva (portierino)

Una miniatura addizionale alle miniature in campo che può all'occorrenza sostituire il portiere.

16. Squadra

Una squadra è costituita da quattro giocatori che giocano quattro incontri individuali contro lo stesso numero di giocatori di un'altra squadra sullo stesso numero di tavoli di gioco.

17. Tipo

Un definito e distinto modello di palla, miniatura o portiere. Nuovi tipi di palle, miniature e portieri devono essere omologati per l'autorizzazione all'uso in un incontro.

18. Regole di interpretazione

In caso di qualsiasi conflitto tra lo statuto FISTF e qualsiasi sezione di questo regolamento, prevarranno le disposizioni dello statuto FISTF.

Se qualsiasi disposizione di questo regolamento o la sua applicabilità a qualsiasi persona o circostanza è ritenuta invalida, l'invalidità non riguarderà altre disposizioni del presente regolamento che potranno avere effetto senza tener conto dell'invalidità riscontrata. A tal fine, le disposizioni di questo regolamento saranno separabili.

I diritti e i doveri qui contenuti si applicheranno, e saranno vincolanti, alla FISTF, ai membri delle associazioni nazionali, ai giocatori iscritti e ai club iscritti e ai loro rispettivi esecutori, amministratori, successori e cessionari.

Qualsiasi tolleranza della FISTF, dei membri delle associazioni nazionali, dei giocatori iscritti o dei club iscritti ad esercitare qualsiasi diritto o ricorso qui concesso, non sarà interpretata come una rinuncia, o preclusione dell'esercizio, di qualsiasi diritto o ricorso.

Come usate nel presente regolamento, le parole di genere maschile saranno interpretate e includeranno corrispondenti parole neutre o parole di genere femminile e vice-versa, parole al singolare saranno interpretate e includeranno il plurale e vice-versa, e il termine "può" darà solo discrezione senza alcun obbligo di intraprendere alcuna azione.

Qualsiasi caso non contemplato qui sarà in prima istanza risolto dall'arbitro dell'incontro o dal capo arbitro della competizione. In seguito, sarà riferito alla FISTF Board of Directors, che emanerà una soluzione definitiva, vincolante e conclusiva sul caso.

19. Regole per giocatori disabili

Questo regolamento contiene estensioni specifiche, indicate con la lettera D (Disabili), che mirano a consentire un gioco equilibrato quando uno o entrambi i giocatori sono persone disabili.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Parte II. REGOLE DEL GIOCO

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 1: Manipolazione delle miniature

1.1. Colpo a punta di dito

1.1.1. Una miniatura sarà mossa posizionando il dito indice o medio di qualsiasi mano in prossimità della stessa, colpendo con l'unghia qualsiasi parte della sua base. Non è permesso toccare la parte superiore della miniatura (la figura) quando si esegue un colpo.

1.1.2. Le miniature non possono essere sospinte, trascinate, accompagnate, né può essere sfruttata leva o supporto con qualsiasi superficie eccetto quella di gioco. La miniatura colpita lascerà immediatamente l'unghia del dito usato. La mano del giocatore ed il suo avambraccio non possono muoversi durante il colpo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo scorretto - Calcio di punizione / Back" ("Incorrect flicking - Free-flick / Back")

Punizione: a. Infrazione commessa dall'attaccante:

(1) Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito in maniera scorretta. Vedi regola 11.
(2) Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.
(3) Back se il colpo è un movimento posizionale o un rientro dal fuorigioco. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà la miniatura colpita in maniera scorretta nella sua precedente posizione. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

Punizione: b. Infrazione commessa dal difensore

Back. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà la miniatura colpita in maniera scorretta nella sua precedente posizione. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

Esempi di colpi eseguiti correttamente

Esempi di colpi irregolari

Nota: Il semplice contatto del pollice con la parte posteriore (non con quella laterale) del dito indice durante il colpo non è considerato come sfruttamento di supporto, quindi non è vietato.

1.1.3. Un colpo a punta di dito sarà considerato eseguito se un giocatore ha toccato una qualsiasi parte di una qualsiasi miniatura.

Nota: I giocatori che non possono usare l'indice o il medio, possono utilizzare qualsiasi altro dito per effettuare un colpo.

1.2. Colpo a punta di dito irregolare

1.2.1. Nessun giocatore può colpire a punta di dito una miniatura qualora non gli sia permesso o se la miniatura fosse riversa sul campo o agganciata ad un'altra.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione / Back" *("*Illegal flicking - Free-flick / Back")

Punizione: a. Infrazione commessa dall'attaccante:

(1) Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
(2) Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.
(3) Back se il colpo è un movimento posizionale. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà la miniatura colpita irregolarmente nella sua precedente posizione. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

Punizione: b. Infrazione commessa dal difensore:

Back. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà la miniatura colpita irregolarmente nella sua precedente posizione. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

1.3. Posizione del giocatore

1.3.1. I giocatori, mentre giocano con una mano, possono toccare, con l'altra mano, le barriere del tavolo di gioco o la superficie di gioco all'esterno dell'area di gioco per mantenere l'equilibrio. In ogni caso, nessun giocatore può:

a. Porre contemporaneamente entrambe le mani sulla o al di sopra dell'area di gioco mentre esegue il colpo, anche se la mano con cui colpisce si trova all'esterno dell'area di gioco. Ogni volta che un giocatore cambia la mano usata per giocare, deve esserci almeno un istante in cui chiaramente nessuna delle due mani è sulla o al di sopra dell'area di gioco; o
b. Appoggiarsi al tavolo di gioco o muoverlo in modo da destabilizzarlo

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fallo di posizione fisica - Calcio di punizione" ("Physical foul position - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla si trovava nell'area di rigore al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.1.3.

Esempi di posizione regolare del giocatore

Esempi di posizione irregolare del giocatore

1.3.2. I giocatori possono utilizzare il portiere e colpire a punta di dito contemporaneamente.

1.4. Lucidatura delle miniature

1.4.1. Le basi delle miniature possono essere lucidate con qualsiasi mezzo. Le miniature possono essere lucidate prima della gara o durante l'intervallo fra i due tempi.

1.4.2. A condizione che il gioco non sia interrotto o ritardato, le miniature possono essere lucidate anche durante la gara nelle occasioni in cui un giocatore può sollevarle per una rimessa dal fondo, un calcio

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

d'inizio, una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, un calcio di rigore o se una miniatura sia caduta dal tavolo di gioco. Per lucidare le miniature durante la gara nelle occasioni sopra citate, è raccomandato fissare il panno per lucidare alla cintura del giocatore.

1.4.3. Tra la fine dell'incontro e l'inizio del tempo supplementare (sudden death), l'arbitro permetterà ai giocatori di lucidare le loro miniature rapidamente. Non è permessa una lucidatura prolungata nel tempo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Perdita di tempo - Calcio di punizione" ("Time wasting - Free-flick")

Punizione: Vedi regola 10.8.

1.5. Numero delle miniature

1.5.1. Ogni giocatore utilizzerà un massimo di 10 miniature in campo, un portiere e un portiere di riserva (portierino).

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Numero irregolare di miniature - Calcio di punizione" ("Illegal playing figure number - Free-flick")

Punizione:

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

b. Se un giocatore utilizza più di 10 miniature in campo, l'arbitro interromperà immediatamente il gioco per ridurre il numero delle stesse del giocatore che ha commesso l'infrazione per il resto dell'incontro, rimuovendo un numero doppio delle miniature in eccedenza, scegliendo quelle più vicine alla palla. Poi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 2: Piazzamento, sollevamento e sostituzione delle miniature

2.1. Piazzamento delle miniature che superano una linea dell'area di gioco

2.1.1. Piazzamento delle miniature che escono dall'area di gioco, ma non dalla superficie di gioco

2.1.1.1. Una miniatura che ha superato una linea laterale o di fondo senza uscire dalla superficie di gioco rimane dove si è fermata e resta in gioco. La miniatura può essere utilizzata in qualsiasi momento.

Nota: Se una propria miniatura si ferma talmente vicino alla barriera in maniera tale da rendere impossibile posizionare il dito, il giocatore può richiedere all'arbitro di riposizionarla leggermente per consentirgli di eseguire il colpo.

Nota: Quando il campo da gioco è fornito di una sottile linea, esterna all'area di gioco, che indica il limite interno della superficie di gioco, una miniatura che abbia oltrepassato la linea laterale o di fondo senza toccare o oltrepassare detta linea è considerata trovarsi, a tutti gli effetti, all'interno della superficie di gioco.

2.1.1.2. Se la miniatura si ferma a non più di 21 mm dalla linea, cioè a una distanza inferiore al diametro della palla, è possibile forzare una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo su di essa. Se la miniatura si ferma a 22 mm o più dalla linea, non è possibile forzare alcuna rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa dal fondo su di essa.

2.1.1.3. Per essere assolutamente certo se è possibile forzare o no, l'attaccante, a condizione che la palla sia ferma, *può* chiedere all'arbitro se una miniatura del difensore può essere forzata. In questo caso, deve essere seguita la seguente procedura.

Procedura da seguire:

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

Azione dell'arbitro:

a. L'arbitro interrompe il gioco e permette l'esecuzione di un marcamento difensivo non ancora effettuato.
b. Misura la distanza tra la miniatura e la linea con una palla di riserva o lo specifico strumento di misura FISTF, quindi informa i giocatori se è possibile forzare o no la miniatura in questione
c. L'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

2.1.1.4. Se l'attaccante forza una miniatura senza aver prima chiesto la verifica della possibilità di forzatura, e se l'arbitro ha il minimo dubbio su tale possibilità, quest'ultimo deciderà contro l'attaccante.

2.1.2. Piazzamento delle miniature che escono 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 toccato le barriere sarà posizionata 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 si sarà fermata.

Nota: Quando il campo da gioco è fornito di una sottile linea, esterna all'area di gioco, che indica il limite interno della superficie di gioco, una miniatura che tocca o oltrepassa detta linea è considerata trovarsi, a tutti gli effetti, all'esterno della superficie di gioco. In questo caso, la miniatura sarà posizionata dall'arbitro, come richiesto dalla regola 2.1.2.1, sul limite interno di detta linea, senza toccarla.

2.1.2.2. Dopo essersi fermata al di fuori della superficie di gioco, una miniatura non è in gioco e non può essere utilizzata nuovamente fino a quando non sia stata posizionata dall'arbitro come descritto sopra.

2.1.2.3. Una miniatura è considerata uscita dalla superficie di gioco non appena una qualsiasi parte della sua base tocca il tavolo di gioco.

2.1.2.4. E' consentito ad una miniatura uscire temporaneamente dalla superficie di gioco se non rimbalza contro le barriere. La miniatura può dunque essere utilizzata normalmente.

2.1.2.5. La seguente procedura sarà seguita immediatamente quando la palla si sarà fermata:

Procedura da seguire:

Espressione dell'arbitro: " Piazzamento!" ("Placing!")

Azione dell'arbitro:

a. L'arbitro interrompe il gioco e piazza/solleva le miniature.
b. L'arbitro permette l'esecuzione di un marcamento difensivo non ancora effettuato.
c. L'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

2.1.2.6. Se uno dei giocatori viola la procedura descritta sopra:

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa dal giocatore nella propria area di rigore. Vedi regola 11.1.3.

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

2.1.3. Piazzamento delle miniature che rimbalzano contro le barriere, ma non escono dal tavolo di gioco

2.1.3.1. Non appena la palla si sarà fermata, una miniatura che ha rimbalzato contro 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.

Nota: Quando il campo da gioco è fornito di una sottile linea, esterna all'area di gioco, che indica il limite interno della superficie di gioco, una miniatura sarà posizionata dall'arbitro, come richiesto dalla regola 2.1.3.1, sul limite interno sul limite interno di detta linea, senza toccarla,

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

2.1.3.3. Dopo aver rimbalzato contro le barriere, una miniatura non può interferire con il gioco e toccare alcuna miniatura e/o la palla prima che sia stata piazzata correttamente.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Rimpallo - Back / Calcio di punizione" ("Rebound - Back / Free-flick")

Punizione:

a. Back per aver toccato una miniatura ferma e/o la palla ferma. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni e permetterà l'esecuzione di un marcamento difensivo non ancora effettuato. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

b. Calcio di punizione dove la miniatura che ha rimbalzato ha toccato una miniatura in movimento e/o la palla in movimento. Vedi regola 11.

c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la miniatura che ha rimbalzato ha toccato una miniatura in movimento e/o la palla in movimento nell'area di rigore del giocatore che ha commesso l'infrazione. Vedi regola 11.1.3.

2.1.3.4. Se una miniatura che ha rimbalzato si ferma sulla superficie di gioco ed è colpita dalla palla prima che possa essere posizionata correttamente, il possesso della palla non cambierà poiché la miniatura è considerata un oggetto neutrale.

2.1.3.5. La stessa procedura del punto 2.1.2 deve essere usata per piazzare la miniatura.

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

2.1.4. Piazzamento delle miniature che escono dal tavolo di gioco

2.1.4.1. A condizione che la palla sia ferma, una miniatura che è uscita dal tavolo di gioco sarà piazzata dall'arbitro *sul limite interno della superficie di gioco*, al di fuori della linea laterale sul lato dove è uscita dal tavolo di gioco, all'altezza della linea di centrocampo.

2.1.4.2. La stessa procedura del punto 2.1.2 deve essere usata per piazzare la miniatura.

2.1.4.3. Poiché la miniatura è piazzata a più di 21 mm dalla linea laterale e non è completamente in un quarto di campo, non è possibile forzare alcuna rimessa laterale su di essa.

2.2. Piazzamento delle miniature nell'area di porta

2.2.1. A condizione che la palla sia ferma, una miniatura posizionata nell'area di porta, dentro la porta, che tocca le linee di detta area o oltre la linea di fondo nella zona compresa tra i prolungamenti delle linee dell'area di porta, sarà piazzata dall'arbitro 1 mm al di fuori dell'area di porta, nell'area di rigore, perpendicolarmente alla linea di fondo.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

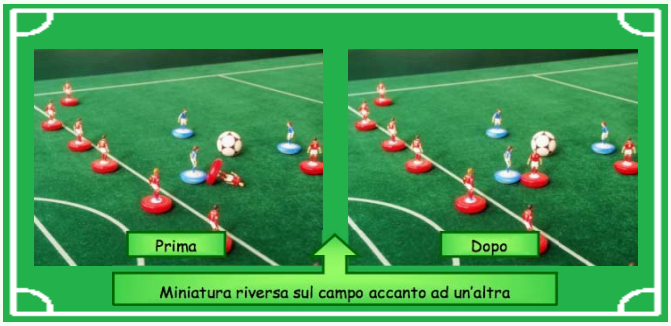
Nota: La regola 2.1.1 si applica anche nel caso in cui la miniatura verrebbe riposizionata a contatto della palla o di altre miniature. In questo caso, essa sarà spostata e posizionata dall'arbitro come descritto nella regola 2.3.

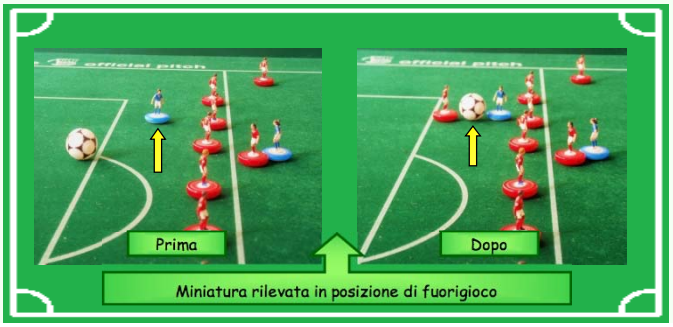
2.2.2. Le miniature rimarranno posizionate nell'area di porta quando il portiere di detta area è sostituito dal portiere di riserva (portierino). In ogni caso, se una miniatura è posizionata completamente dentro la porta, l'arbitro la piazzerà 1 mm al di fuori dell'area di porta, nell'area di rigore, perpendicolarmente alla linea di fondo.

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

2.3.1. Se qualche tipo di ostacolo non permette il piazzamento di una miniatura conformemente alle regole di posizionamento, tale miniatura sarà piazzata a 1 mm dall'ostacolo, in direzione della propria porta, o in direzione dell'angolo se la miniatura deve essere piazzata al di fuori della linea di fondo.

Esempi di corretto piazzamento delle miniature in presenza di un ostacolo



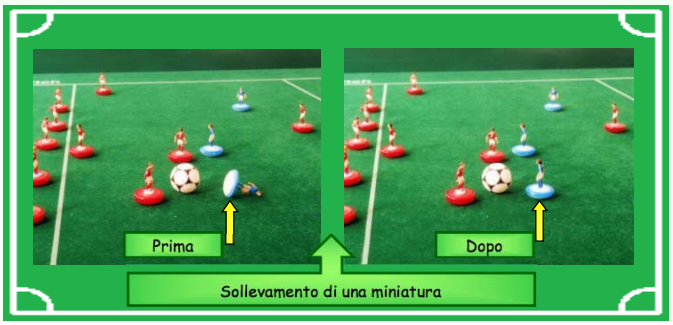


2.4. Sollevamento delle miniature

2.4.1. A condizione che la palla sia ferma, una miniatura sdraiata sul campo sarà rialzata dall'arbitro. Per rialzare una miniatura sdraiata sul campo, il punto di contatto della sua base con la superficie di gioco sarà utilizzato come punto fisso quando si alzerà la miniatura.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

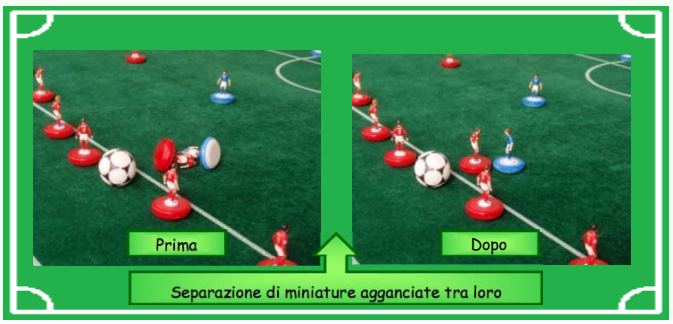
Esempio di sollevamento corretto di una miniatura sdraiata sul campo



2.4.2. La stessa procedura del punto 2.1.2 deve essere usata per piazzare la miniatura.

2.4.3. A condizione che la palla sia ferma, le miniature agganciate tra loro saranno separate e piazzate dall'arbitro a 1 mm l'una dall'altra.

Esempio di corretta separazione di miniature agganciate tra loro



2.5. Sostituzione e riparazione delle miniature

2.5.1. Miniature danneggiate o rotte, incluso il caso di distacco della figura dalla base, non possono essere utilizzate e saranno riparate o sostituite. Fino alla riparazione o alla sostituzione, ogni parte della miniatura che rimane sulla superficie di gioco va considerata un oggetto neutro. Ne consegue che tutte le regole relative al piazzamento, al movimento, al possesso della palla ecc. vanno applicate senza prendere in considerazione le parti della miniatura rimaste su detta superficie, Durante il tempo di gioco, massimo 3 miniature possono essere sostituite a condizione che le miniature sostitutive siano dello stesso colore e dello stesso tipo.

2.5.2. Le miniature possono essere riparate o sostituite solo in occasione di una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio di rigore, se una rete è stata segnata oppure nel caso esse siano uscite dal tavolo di gioco.

Procedura da seguire:

Espressione del giocatore: "Sostituzione!" ("Substitution!")

Azione dell'arbitro:

L'arbitro verifica se la miniatura sostitutiva soddisfa le regole definite e la piazza nell'ultima posizione della miniatura sostituita. Poi, l'arbitro darà il segnale di ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

2.5.3. L'arbitro aggiungerà il tempo perso causato dalla sostituzione delle miniature come recupero al termine della relativa frazione di gioco.

2.5.4. Un giocatore può anche sostituire tutte le sue miniature durante l'intervallo tra il primo e il secondo tempo. Il colore e il tipo delle miniature possono essere differenti da quelli utilizzati nel primo tempo, ma devono sempre soddisfare i requisiti della regola 4.1 e la Regolamentazione dei Materiali.

2.6. Distanza

2.6.1. In occasione di un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa laterale, il giocatore che ha subìto l'infrazione (adesso attaccante) può richiedere la "distanza" se qualsiasi miniatura del difensore è posizionata troppo vicino alla palla dopo che tutti i movimenti posizionali siano stati effettuati. In questo caso, solo le miniature del difensore saranno piazzate a distanza.

2.6.2. In occasione di un calcio di rigore o di una rimessa dal fondo, l'arbitro piazzerà di propria iniziativa le miniature alla distanza richiesta.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

2.6.3. Quelle che seguono sono le distanze minime richieste guardando la scena dall'alto:

Fase Distanza minima:
- Rimessa laterale: 40 mm tra le miniature del difensore e la palla
- Calcio di punizione: 40 mm tra le miniature del difensore e la palla
- Calcio d'angolo: 90 mm tra le miniature del difensore e la palla
- Calcio di rigore: Tutte le miniature eccetto quella che batte e il portiere devono essere posizionate al di fuori della relativa area e della sua lunetta.
- Rimessa dal fondo: Deve essere mantenuta una distanza minima di 20 mm tra qualsiasi miniatura del difensore e dell'attaccante. Tutte le miniature eccetto il portiere e quella che batte devono essere posizionate all'esterno dell'area di rigore dove deve essere eseguita la rimessa dal fondo.

2.6.4. L'arbitro allontanerà le miniature dalla palla seguendo la direzione della linea che congiunge queste alla palla. In ogni caso, le miniature non dovrebbero essere spostate al di fuori dell'area di gioco per più di 1 mm o all'interno dell'area di porta o a contatto con la linea di quest'ultima. Vedi regola 2.1.1 e 2.1.2.

Nota: Gli arbitri possono utilizzare lo specifico strumento di misura FISTF per posizionare le miniature alla distanza richiesta. Le esatte dimensioni e il modello dello strumento di misura FISTF sono disponibili presso il Dipartimento Sports FISTF.

2.6.5. Se, prima che le miniature siano messe a distanza, una miniatura dell'attaccante era in posizione di fuorigioco, l'arbitro allontanerà le miniature in modo che la miniatura dell'attaccante rimanga in posizione di fuorigioco.

Esempio di messa a distanza quando una miniatura dell'attaccante è in posizione di fuorigioco

2.6.6. Viceversa, se prima che le miniature siano messe a distanza, una miniatura dell'attaccante non era in posizione di fuorigioco, l'arbitro allontanerà le miniature in modo che la miniatura dell'attaccante non venga messa in posizione di fuorigioco.

Esempio di messa a distanza quando una miniatura dell'attaccante non è in posizione di fuorigioco

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

2.7. Miniature che colpiscono un palo o la traversa

2.7.1. I pali e le traverse di entrambe le porte sono considerati oggetti neutrali. Di conseguenza, quando una miniatura colpisce un palo o la traversa di qualsiasi porta, tutte le regole relative al piazzamento, al movimento, al possesso della palla ecc. vanno applicate senza prendere in considerazione il rimbalzo della miniatura contro qualsiasi palo o la traversa.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 3: Durata della partita

3.1. Tempo dell'incontro

3.1.1. Un incontro sarà costituito da due tempi di quindici minuti ciascuno. L'intervallo tra il primo e il secondo tempo sarà di 3-5 minuti. L'arbitro sarà il solo a detenere il tempo di gioco, per mezzo del proprio orologio.

3.1.2. I giocatori possono utilizzare propri dispositivi per controllare il tempo di gioco. Ciascuno di essi non dovrà interferire o disturbare l'incontro a causa del suono o della posizione. L'arbitro non darà importanza ai dispositivi dei giocatori, e ha il diritto di chiedere ai giocatori di rimuoverli se pensa che possano disturbare il gioco.

3.2. Recupero

3.2.1 In caso di sostituzione di una miniatura o di un portiere, di prolungata interruzione dell'incontro, di perdita di tempo da parte di un giocatore, o in caso di deliberata infrazione (calcio di punizione, back o ostruzione) da parte di un giocatore allo scadere di una frazione di gioco (approssimativamente gli ultimi 30 secondi), l'arbitro aggiungerà il tempo perso al termine della frazione di gioco interessata. Vedi regola 10.8.

3.2.2. Al termine del tempo regolamentare, l'arbitro annuncerà quanto tempo di recupero sarà concesso. Può comunque accadere che il recupero sia prolungato in seguito ad avvenimenti durante il recupero stesso. Qualsiasi nuova estensione del tempo di gioco inizierà quando l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!"), pertanto il tempo richiesto per riposizionare la palla e/o le miniature coinvolte e per eseguire qualsiasi movimento posizionale non sarà considerato.

Note: L'arbitro è l'unico a decidere la durata del tempo di recupero.

3.2.3. L'arbitro aggiungerà il tempo necessario al termine di una frazione di gioco per consentire la battuta di un calcio di rigore. Vedi regola 12.

3.3. Sudden death / tiri piazzati

3.3.1. Competizione individuale

3.3.1.1. Se in una competizione ad eliminazione diretta il punteggio di un incontro è di parità al termine dei tempi regolamentari, sarà disputato un tempo supplementare di dieci minuti. Il tempo supplementare inizierà immediatamente dopo la fine dei tempi regolamentari con un calcio d'inizio. Vedi regola 4. L'incontro terminerà quando un giocatore segnerà una rete.

3.3.1.2. Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro è ancora di parità, saranno effettuati immediatamente i tiri piazzati. Vedi regola 17.

3.3.2. Competizione a squadre

3.3.2.1. Se in una competizione ad eliminazione diretta tra due squadre il punteggio è di parità al termine dei tempi regolamentari, la differenza reti cumulativa di tutti e quattro gli incontri determinerà il vincitore. Se il punteggio e la differenza reti cumulativa sono uguali, sarà disputato un tempo supplementare di dieci minuti su tutti e quattro i tavoli di gioco. Il tempo supplementare inizierà immediatamente dopo la fine dei tempi regolamentari con un calcio d'inizio. Vedi regola 4. L'incontro terminerà quando uno dei giocatori sui quattro differenti tavoli di gioco segnerà una rete.

Nota: Nel caso in cui due giocatori di squadre avversarie segnino una rete quasi contemporaneamente su tavoli di gioco differenti e gli arbitri non riescano a stabilire chi ha segnato per primo, l'incontro deve proseguire.

3.3.2.2. Se, dopo il tempo supplementare, il risultato dell'incontro è ancora di parità, saranno effettuati immediatamente i tiri piazzati. Vedi regola 17.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 4: Calcio d'inizio

4.1. Definizione

4.1.1. Prima dell'inizio di una partita o del tempo supplementare, l'arbitro sceglierà un giocatore per effettuare un sorteggio tramite una moneta e il vincitore sceglierà il calcio d'inizio o il campo. Per il secondo tempo, i giocatori cambieranno campo e il calcio d'inizio sarà battuto dal giocatore che non ha iniziato il gioco nel primo tempo.

4.1.2. Se due giocatori schierano squadre con basi identiche o similmente colorate o dipinte, sarà effettuato dall'arbitro un sorteggio tramite una moneta e il giocatore perdente cambierà le sue miniature. Il giocatore designato non impiegherà più di 2 minuti per cambiare le sue miniature. In caso di sostituzione in una competizione a squadre, se il giocatore che subentra ha basi colorate in modo simile o identico a quelle dell'avversario che gioca dal primo tempo, il sostituto ha l'obbligo di cambiare le proprie miniature.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Condotta scorretta" ("Misconduct!")

Punizione: Vedi regola 10.1. Naturalmente, nessun calcio di punizione può essere assegnato.

4.2. Procedura per la battuta di un calcio d'inizio

4.2.1. Le miniature di ogni giocatore saranno posizionate completamente nelle loro rispettive metà campo dell'area di gioco, con il difensore che non dovrà posizionare miniature all'interno del cerchio di centrocampo o a contatto con la linea che lo delimita.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Posizione irregolare!" ("Illegal position!")

Punizione: L'arbitro correggerà immediatamente qualsiasi posizione scorretta di qualsiasi miniatura.

Esempio di posizione corretta delle miniature prima del calcio d'inizio

4.2.2. L'attaccante deve piazzare le sue miniature per primo, tranne la miniatura che batterà il calcio d'inizio. Dopo aver completato il piazzamento delle sue miniature, l'attaccante non potrà nuovamente cambiare la loro posizione e il difensore piazzerà le sue miniature come richiesto.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - Cambio del diritto di calcio d'inizio" ("Illegal manipulation - Change of flick-off right")

Punizione: Il diritto di effettuare il calcio d'inizio passa all'avversario.

4.2.3. La palla sarà piazzata sul punto centrale del cerchio di centrocampo e, al segnale di gioco dell'arbitro, sarà spinta in avanti nella metà campo avversaria dalla miniatura designata.

In caso di infrazione:

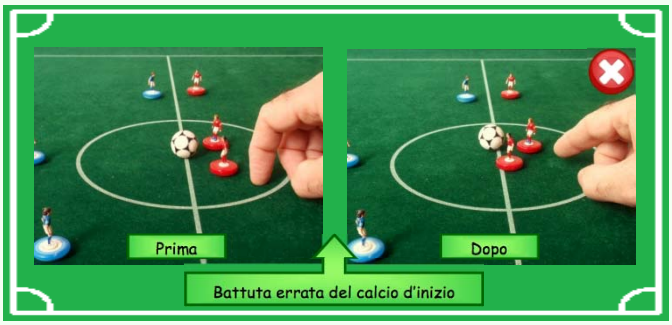
Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Ripetizione / cambio del diritto di calcio d'inizio" ("Illegal flicking - Replay / Change of flick-off right")

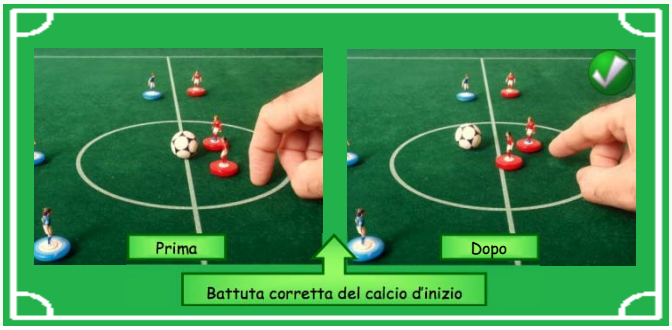
Punizione:

a. Il calcio d'inizio sarà ripetuto.
b. Il diritto di effettuare il calcio d'inizio passa all'avversario se, anche dopo la ripetizione del calcio d'inizio, la palla non è stata spinta in avanti oltrepassando la linea di centrocampo.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempi di battuta del calcio d'inizio





4.2.4. La miniatura che ha battuto il calcio d'inizio non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla (vedi regola 5.2.3) finché:

a. La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
b. Il possesso della palla è cambiato; o
c. Una rimessa laterale, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato al difensore; o
d. Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore. Vedi regola 11.1.

4.2.5. Dopo la segnatura di una rete, il gioco continuerà con un calcio d'inizio battuto dal giocatore che ha subìto la rete. Non più di 10 secondi saranno concessi ai giocatori per posizionare le miniature per il calcio d'inizio.

4.2.5 D: Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 15 secondi.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Perdita di tempo - Cambio del diritto di calcio d'inizio" ("Time wasting - Change of flick-off right")

Punizione:

a. Se il giocatore che ha subìto una rete viola questa regola, l'arbitro deciderà sull'immediato cambio del diritto di calcio d'inizio.
b. Se il giocatore che ha segnato una rete viola questa regola, vedi regola 10.

4.3. Palla in gioco o non in gioco

4.3.1. La palla resta in gioco in qualsiasi momento dopo il calcio d'inizio, a meno che l'arbitro interrompa il gioco.

4.3.2. L'arbitro interromperà il gioco quando la palla ha completamente superato una linea di fondo o laterale.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Note:

1. Se dopo un'infrazione la palla supera completamente una linea di fondo o laterale e il giocatore che l'ha subita richiede il "vantaggio", una rimessa laterale/calcio d'angolo/rimessa dal fondo gli deve essere assegnata, indipendentemente dalle condizioni esistenti prima che la palla uscisse.

2. Se dopo un'infrazione la palla finisce nella porta del giocatore che l'ha subita ed egli richiede il "vantaggio", una rimessa dal fondo è assegnata.

3. Se, dopo un'infrazione, la palla finisce nella porta del giocatore che l'ha provocata e il giocatore che l'ha subita richiede il "vantaggio", una rete viene assegnata a quest'ultimo purché tutte le condizioni per una segnatura corretta siano soddisfatte, vedi regole 7.1 e 7.3. Se tali condizioni non sono soddisfatte, un calcio d'angolo deve essere assegnato al giocatore che ha subito l'infrazione.

4.3.3. L'arbitro interromperà il gioco quando è stata commessa un'infrazione e il giocatore che l'ha subita non richiede il vantaggio. Non appena la palla si ferma, il giocatore che ha subito l'infrazione deve informare l'arbitro se intende continuare a giocare dicendo "vantaggio" o se accetta la sanzione assegnata. Tuttavia, mentre la palla è in movimento, l'attaccante può continuare a giocare senza dichiarare la sua intenzione. Così facendo, l'attaccante manifesta "de facto" la sua intenzione di continuare a giocare e pertanto non può successivamente richiedere la sanzione assegnata.

Note:

1. Se il giocatore che ha subito l'infrazione richiede il vantaggio, l'arbitro non interrompe il gioco e l'attaccante non deve aspettare che il difensore esegua un marcamento difensivo non ancora effettuato, che prenda posizione dietro la porta o che prenda il controllo del suo portiere.

2. Se due o più infrazioni sono commesse in una singola occasione e il giocatore che le ha subite non richiede il vantaggio, egli ha la facoltà di scegliere quale delle infrazioni consecutive desidera che gli venga assegnata.

4.3.4. L'arbitro interromperà il gioco come indicato dalle regole anche nelle seguenti situazioni:
a. Regola 2.1: Piazzamento e sollevamento delle miniature.
b. Regola 5.4: Colpo a punta di dito limitato.
c. Regola 8.3: Sostituzione del portiere
d. Regola 9.2.2: Rimozione del portiere di riserva (portierino).
e. Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta.
f. Regola 8.2.1: Correzione della posizione del portiere.
g. Regola 7.1.2 D: Palla tirabile contro un giocatore disabile.

4.3.5. L'arbitro interromperà il gioco al termine della durata della partita come definito nella Regola 3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 5: Gioco d'attacco

5.1 L'attaccante

5.1.1. Il giocatore in possesso della palla sarà definito attaccante.

5.1.2. Il possesso della palla rimarrà all'attaccante a meno che:
a. La miniatura dell'attaccante colpita ha mancato la palla; o
b. La palla colpisce una miniatura del difensore ferma o il portiere del difensore. Una miniatura sdraiata sul campo non può guadagnare il possesso della palla essendo considerata un oggetto neutrale; o
c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo, un calcio d'inizio o un calcio di rigore è assegnato al difensore.

Azione da adottare:

Espressione dell'arbitro: L'arbitro indicherà immediatamente qualsiasi cambio di possesso della palla dicendo: "cambio!" ("change!")

5.1.3. Nel momento in cui si verifica uno degli eventi descritti al punto 5.1.2, il difensore diventerà attaccante e l'attaccante diventerà difensore.

5.1.3 D. Nel caso avvenga l'evento descritto in 5.1.2 mentre la palla è completamente all'interno dell'area di tiro di un giocatore disabile che diventa difensore, l'arbitro consentirà al difensore di posizionarsi dietro la porta e prenda il controllo del suo portiere.

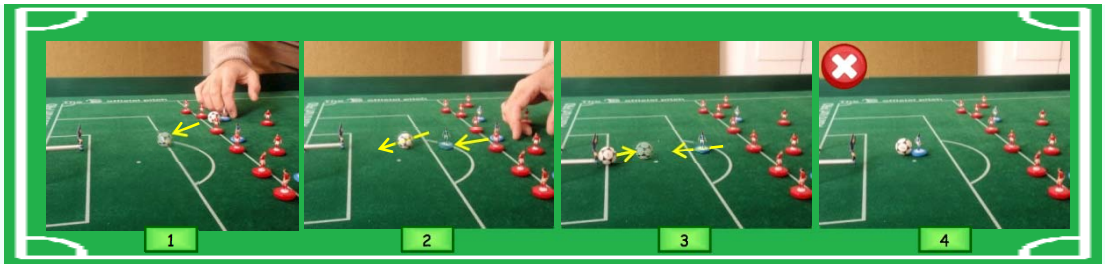
Nota: Il giocatore che diventa attaccante dopo un "cambio" non deve aspettare che il difensore prenda posizione dietro la porta o prenda il controllo del suo portiere.

Nota D: Nei casi descritti nelle regole 5.1.3 D e 7.1.2 D, il giocatore che diventa attaccante dopo il "cambio" deve attendere che il difensore disabile prenda posizione dietro la porta e prenda il controllo del suo portiere.

5.1.3.1. Se, dopo uno qualsiasi degli eventi descritti nella regola 5.1.2, il possesso della palla è cambiato e una miniatura in movimento del giocatore che era attaccante prima del cambio tocca la palla o una qualsiasi miniatura ferma di uno dei due giocatori, il tocco è considerato un marcamento difensivo scorretto, anche se la miniatura era stata colpita prima del cambio di possesso. Di conseguenza, le punizioni indicate nella regola 6.2.4 sono applicate perciò contro il giocatore che era l'attaccante prima del "cambio".

Esempio della situazione

1. *Il giocatore A (attaccante) colpisce la sua miniatura A1 e gioca la palla.*
2. *Mentre la palla è in movimento, l'attaccante colpisce la sua miniatura A2.*
3. *Prima che A2 colpisca la palla, essa viene toccata dal portiere del giocatore B (difensore).*
4. *Dopo il tocco del portiere (cambio di possesso), A2 in movimento tocca la palla.*



Un calcio di punizione è assegnato al giocatore B, in quanto il giocatore A non ha il possesso della palla nel momento in cui la sua miniatura A2 tocca la palla in movimento (regola 6.2.4 (iii)).

5.1.3.2. Tuttavia, questa regola non si applica alla miniatura che ha giocato la palla per ultima prima del "cambio", a condizione che non sia stata colpita di nuovo dopo averla toccata, vedi regola 5.3.3.

Esempi della situazione

1° esempio

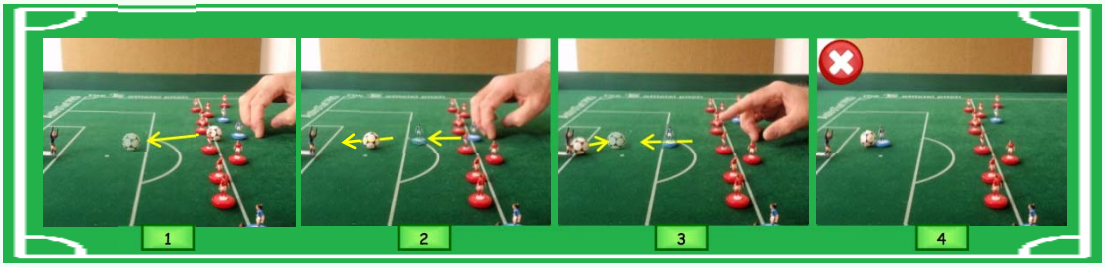
1. *Il giocatore A (attaccante) colpisce la sua miniatura A1 e gioca la palla.*
2. *La palla tocca la miniatura ferma B1 del giocatore B (difensore).*
3. *Dopo il tocco (cambio di possesso), la miniatura A1 in movimento tocca nuovamente la palla.*

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Il giocatore A riguadagna il possesso della palla.

2° esempio

1. *Il giocatore A (attaccante) colpisce la sua miniatura A1 e gioca la palla.*
2. *Mentre la palla è in movimento, l'attaccante colpisce nuovamente la sua miniatura A1.*
3. *Prima che A1 tocchi la palla, essa viene toccata dal portiere del giocatore B (difensore).*
4. *Dopo il tocco del portiere (cambio di possesso), A1 ancora in movimento tocca la palla.*



Un calcio di punizione è assegnato al giocatore B, in quanto il giocatore A ha colpito nuovamente la sua miniatura A1 dopo aver toccato la palla e non ne aveva il possesso nel momento in cui A1 tocca la palla in movimento (regola 6.2.4 (iii))

5.1.3.3. Se, dopo uno qualsiasi degli eventi descritti nella regola 5.1.2, il possesso della palla è cambiato e una miniatura del giocatore che era l'attaccante prima del "cambio" è colpita da una miniatura in movimento del giocatore che era il difensore prima del "cambio", allora il tocco è considerato un marcamento difensivo scorretto commesso dal giocatore che era il difensore prima del cambio.

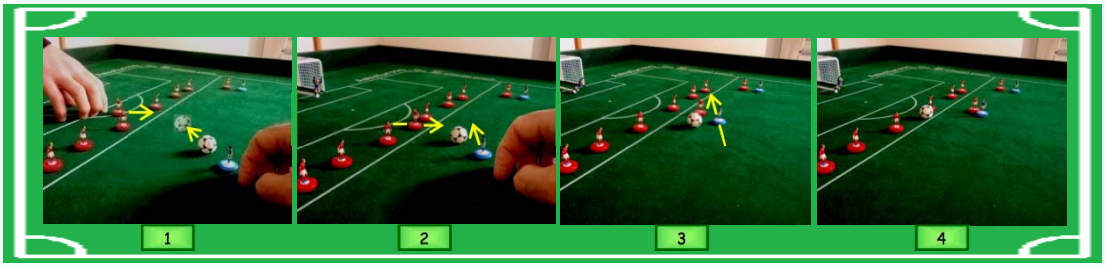
In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Cambio - Back" per il giocatore che era attaccante prima del cambio ("Change - Back!")

Punizione: Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà la miniatura che ha commesso l'infrazione nella sua precedente posizione. Poi, posizionerà la miniatura che ha subito l'infrazione dove quest'ultima ha avuto luogo e darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!") Comunque, il possesso della palla passa al difensore, sia che quest'ultimo richieda o no il back.

Esempio della situazione

1. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la sua miniatura A1. Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1.*
2. *L'attaccante colpisce la sua miniatura A1 cercando di colpire nuovamente la palla ferma.*
3. *A1 manca la palla (cambio di possesso) e continua la sua corsa.*
4. *La miniatura B1 in movimento colpisce la miniatura in movimento A1.*



Un back è assegnato al giocatore A, il possesso della palla passa al giocatore B.

5.2 Gioco d'attacco

5.2.1. L'attaccante può giocare la palla ferma o in movimento, ma non può giocarla o tentare di giocarla con la stessa miniatura più di *tre* volte di seguito finché:

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

b. Un'altra miniatura dell'attaccante è stata toccata dalla palla; o
c. Il possesso della palla è cambiato; o
d. La palla ha completamente superato una linea di fondo o laterale.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

Nota: L'attaccante deve contare da solo i colpi "usati" dalla sua miniatura. L'arbitro, sebbene abbia l'obbligo di fare altrettanto, non può comunicare ai giocatori il numero di colpi consumati o restanti per una miniatura, anche se ciò gli venisse richiesto da un giocatore.

5.2.2. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore, e da questa rimbalza colpendo la stessa miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di riguadagnare tre opportunità consecutive di colpire a punta di dito. Al contrario, se la palla rimbalza dal portiere del difensore sulla stessa miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso è soddisfatto e la miniatura dell'attaccante riguadagna tre opportunità consecutive di colpire a punta di dito.

Nota: Una rete segnata dopo il verificarsi di una delle suddette situazioni sarà convalidata solo se il tiro è stato eseguito in origine con la palla completamente all'interno dell'area di tiro del difensore. Altrimenti, una rimessa dal fondo sarà assegnata al difensore.

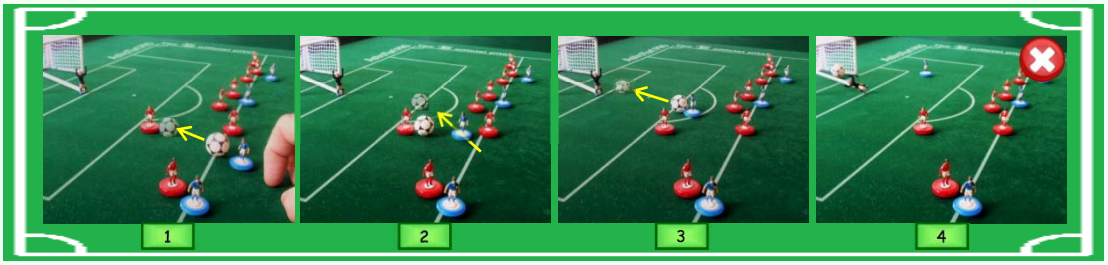
Esempio di segnatura corretta

1. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla all'interno dell'area di tiro con la sua miniatura A1.*
2. *La palla tocca la miniatura ferma B1 del giocatore B (difensore) mentre A1 è ancora in movimento.*
3. *La palla rimbalza su A1 e finisce nella porta del difensore.*

Una rete è assegnata al giocatore A.

Esempio di segnatura scorretta

1. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla fuori dall'area di tiro, con la sua miniatura A1.*
2. *La palla tocca la miniatura ferma B1 del giocatore B (difensore) mentre A1 è ancora in movimento.*
3. *La palla rimbalza su A1.*
4. *La palla finisce nella porta del difensore.*



Una rimessa dal fondo è assegnata al giocatore B.

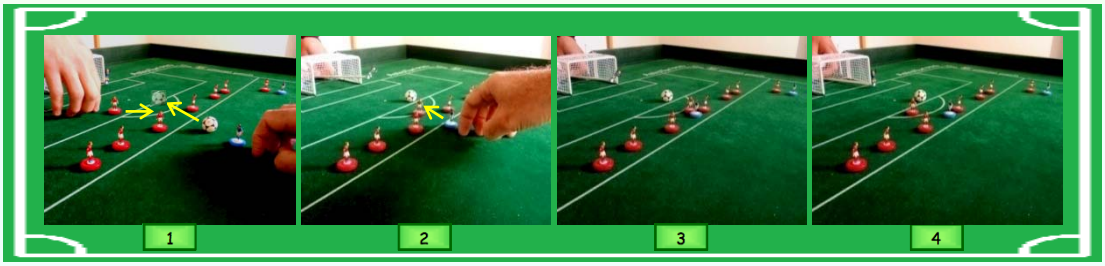
5.2.3. Qualsiasi colpo a punta di dito di una miniatura dell'attaccante, eccetto i colpi di rientro dal fuorigioco e i movimenti posizionali, saranno giudicati come un tentativo di colpire la palla.

5.2.4. Un tentativo di una miniatura di giocare la palla che fallisce perché è stato intercettato da un marcamento difensivo scorretto (back o calcio di punizione, vedi regola 6.2.4) non è aggiunto ai colpi "usati" della miniatura dell'attaccante, se quest'ultimo decide di continuare per il vantaggio.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempio della situazione

1. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la sua miniatura A1. Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1.*
2. *L'attaccante colpisce A1 una seconda volta cercando di toccare nuovamente la palla.*
3. *La miniatura in movimento B1 colpisce la miniatura in movimento A1 che manca la palla*
4. *L'attaccante decide di continuare per il vantaggio.*



L'attaccante può giocare la palla altre due volte con la miniatura A1.

5.3. Falli di gioco dell'attaccante

5.3.1. Una miniatura dell'attaccante colpita in direzione della palla non può toccare alcuna miniatura ferma, portiere o il corpo del difensore, 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:

a. Calcio di punizione dove la miniatura dell'attaccante ha colpito qualsiasi miniatura, portiere, o il corpo del difensore, prima di colpire la palla. Vedi regole 11.
b. Calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 12.

5.3.2. In ogni caso, se il difensore ha deliberatamente posizionato il suo corpo o deliberatamente lasciato la sua mano sul tavolo da gioco sul tragitto della miniatura dell'attaccante colpita, con l'intenzione di impedire all'attaccante di giocare la palla o di cambiare il percorso della miniatura dell'attaccante dopo che la palla è stata colpita, un calcio di punizione sarà assegnato all'attaccante.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fallo di dito - Calcio di punizione" ("Finger Foul - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove il corpo del difensore è stato toccato dalla miniatura dell'attaccante. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore del difensore. Vedi regola 11.1.3.

5.3.3. Dopo aver toccato la palla, la miniatura dell'attaccante può toccare qualsiasi altra miniatura dell'attaccante, un portiere o il corpo del difensore prima di fermarsi. In ogni caso, il colpo dell'attaccante non può provocare (direttamente o indirettamente) lo spostamento di due o più miniature del difensore che si trovino completamente all'interno della metà campo del difensore.

Nota: Con il termine "indirettamente" si intende il caso in cui le miniature del difensore non vengono urtate direttamente dalla miniatura colpita dall'attaccante ma da qualsiasi altra miniatura dell'attaccante o del difensore (NON dalla palla).

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Spazzata!" ("Smashing!")

Punizione:

Calcio di punizione dove la seconda miniatura del difensore è stata toccata. Vedi regola 11

Nota: Fermo restando la limitazione sopra indicata, un colpo dell'attaccante che: a) sia un evidente tiro in porta o un tentativo di forzare una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo o b) sia eseguito mentre la palla è in movimento, può provocare lo spostamento di un qualsiasi numero di miniature del difensore senza essere punito.

5.3.3.1. Se una miniatura dell'attaccante colpita a punta di dito una sola volta tocca la palla più di una volta, questa miniatura mantiene (o riguadagna) il possesso della palla. Tali tocchi successivi della palla

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

non contano come nuovi tentativi di colpire, per cui non si aggiungono ai colpi "usati" dalla miniatura dell'attaccante.

Esempio della situazione

1. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la sua miniatura A1 per la prima volta.*
2. *La palla tocca la miniatura ferma B1 del giocatore B (difensore) mentre A1 è ancora in movimento.*
3. *La palla rimbalza su A1.*

L'attaccante può giocare la palla altre due volte con la miniatura A1.

5.3.4. Una miniatura dell'attaccante che ha mancato la palla non può toccare alcuna miniatura o il portiere o il corpo del difensore prima di fermarsi.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Cambio - Back" ("Change - Back!")

Punizione: Se il back è richiesto dal giocatore che ha subìto l'infrazione, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni. Quindi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!") Il possesso della palla passa al difensore, sia che quest'ultimo richieda o no il back.

5.3.5. Se la palla ferma tocca contemporaneamente una miniatura dell'attaccante e una o più miniature di qualunque giocatore, il possesso rimarrà dell'attaccante. Tuttavia, con il colpo successivo dell'attaccante, la palla deve uscire da questa posizione così che non più di una miniatura la tocchi quando si fermerà nuovamente.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Palla bloccata - Calcio di punizione" ("Blocked ball - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove la palla ferma è stata bloccata irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se la palla ferma è stata bloccata irregolarmente nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola11.1.3.

Esempi di colpi per uscire dal contatto con più di una miniatura

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Nota: Questa regola sarà applicata per evitare l'avanzamento della palla "in mischia". In ogni caso se, nel giocare una palla bloccata, l'intenzione dell'attaccante era chiaramente di evitare la "mischia" con il suo colpo successivo, e la palla accidentalmente dovesse restare a contatto con più di una miniatura contemporaneamente, l'arbitro deciderà di non applicare la sanzione per la "palla bloccata".

5.4. Colpo a punta di dito limitato

5.4.1. Se l'attaccante, nel tentativo di colpire una miniatura verso la palla, ha la necessità di posizionare qualsiasi parte del suo corpo dietro la linea di fondo del difensore in maniera tale da richiedere a quest'ultimo di allontanarsi impedendogli di raggiungere comodamente il portiere o ostacolare in qualsiasi modo la linea di visione o la manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo, poi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo.

Procedura da seguire:

Espressione dell'arbitro: "Colpo a punta di dito limitato!" ("Limited flick!")

Azione dell'arbitro: L'arbitro permette all'attaccante di eseguire il suo colpo e interrompe il gioco dicendo "marcamento difensivo" ("block-flick") per concedere il tempo al difensore di eseguire il suo colpo difensivo. Poi, l'arbitro fa riprendere la gara dicendo: "gioco!" ("play!")

Esempi di situazioni dove va applicato il colpo a punta di dito limitato

Nota: Deve essere chiaro che il concetto di colpo a punta di dito limitato non può essere esteso ad altre situazioni dove l'attaccante non ostacola la linea di visione o la manipolazione del portiere del difensore. Non ci sarà mai colpo a punta di dito limitato quando l'attaccante non è fisicamente posizionato dietro la linea di fondo del difensore, o, anche se lo fosse, l'attaccante non ostacola di fatto la linea di visione o la manipolazione del portiere del difensore o quando il portierino del difensore è in gioco.

Esempi di situazioni dove non va applicato il colpo a punta di dito limitato

5.4.2. Dopo un colpo a punta di dito limitato, l'attaccante permetterà al difensore di eseguire il suo marcamento difensivo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" (Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 6: Gioco di difesa

6.1. Il difensore

6.1.1. Il giocatore non in possesso della palla sarà definito difensore.

6.1.2. Il difensore ottiene il possesso della palla quando:
a. La miniatura dell'attaccante colpita ha mancato la palla; o
b. La palla colpisce una miniatura del difensore ferma o il portiere del difensore. Una miniatura sdraiata sul campo non può guadagnare il possesso della palla essendo considerata un oggetto neutrale; o
c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo, un calcio d'inizio o un calcio di rigore è assegnato al difensore.

Azione da adottare:

Espressione dell'arbitro: L'arbitro indicherà immediatamente qualsiasi cambio di possesso della palla dicendo: "cambio!" ("change!")

6.1.3. Nel momento in cui si verifica uno degli eventi descritti nella regola 6.1.2, il difensore diventerà attaccante e l'attaccante diventerà difensore.

6.1.3.1. Se, dopo uno qualsiasi degli eventi descritti al punto 6.1.2, il possesso della palla è cambiato ed una miniatura del giocatore che era il difensore prima del "cambio" tocca la palla, il tocco è considerato come un valido colpo a punta di dito in attacco, anche se la miniatura è stata colpita prima del cambio di possesso.

Esempio della situazione

1. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la sua miniatura A1. Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1.*
2. *La palla tocca la miniatura ferma B2 del difensore.*
3. *Dopo il tocco (cambio di possesso), B1 tocca la palla.*

Si considera che il giocatore B abbia giocato normalmente la palla ed abbia due ulteriori colpi con la miniatura B1.

6.2. Gioco di difesa - marcamento difensivo

6.2.1. Dopo ogni tocco della palla di una miniatura dell'attaccante colpita a punta di dito o del portiere dell'attaccante, il difensore può colpire a punta di dito una miniatura a scopo difensivo - marcamento difensivo. Il difensore non può eseguire il suo marcamento difensivo prima che l'attaccante abbia toccato la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione / Back" ("Illegal flicking - Free-flick / Back")

Punizione:

a. Back se la miniatura colpita irregolarmente non ha toccato né la palla né nessun'altra miniatura di uno dei due giocatori. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà la miniatura colpita irregolarmente nella sua precedente posizione. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")
b. Calcio di punizione dove il difensore ha colpito irregolarmente, se la miniatura colpita irregolarmente ha toccato la palla o una qualsiasi miniatura di uno dei due giocatori. Vedi regola 11.
c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore del difensore e la miniatura colpita irregolarmente ha toccato la palla o una qualsiasi miniatura di uno dei due giocatori. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Nota: Un marcamento difensivo è considerato eseguito se, mentre il difensore ha il dito dietro una delle sue miniature senza ostacolare il gioco dell'attaccante, una miniatura in movimento dell'attaccante spinge una miniatura del difensore contro la mano del difensore dopo che la palla è stata giocata.

6.2.2. Un marcamento difensivo effettuato dal difensore dopo che l'attaccante ha mancato la palla è considerato un colpo a punta di dito in attacco.

6.2.3. L'attaccante non ha l'obbligo di attendere che il difensore effettui il marcamento difensivo. Tuttavia, nelle seguenti situazioni, l'arbitro concederà al difensore il tempo per eseguire il marcamento difensivo ed aspetterà fino a quando la miniatura del difensore si sia fermata ed il difensore sia pronto per il gioco, prima di far riprendere la gara dicendo: "gioco!" ("play!").

Nota: Fermo restando quanto indicato sopra, in tutte le situazioni - comprese quelle seguenti - l'arbitro deve far proseguire dicendo "gioco!" ("play!") se il difensore ritarda l'esecuzione del marcamento difensivo oltre i 5 secondi a disposizione. Vedi regola 10.8.3. In questo caso il marcamento difensivo non eseguito è perso.

Nota D: Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 10 secondi. Vedi regola 10.8.3 D.

6.2.3.1. Regola 2.1: Piazzamento e sollevamento delle miniature: se l'arbitro interrompe il gioco e piazza miniature conformemente alle regole (quando la palla è ferma), concederà al difensore il tempo per eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato.

6.2.3.2. Regola 5.4: : Colpo a punta di dito limitato: se l'attaccante, nel tentativo di colpire una miniatura verso la palla, ha la necessità di posizionare qualsiasi parte del suo corpo dietro la linea di fondo del difensore in maniera tale da richiedere a quest'ultimo di allontanarsi impedendogli di raggiungere comodamente il portiere o ostacolare in qualsiasi modo la linea di visione o la manipolazione del portiere, l'arbitro permetterà all'attaccante di eseguire il suo colpo, poi concederà al difensore il tempo per eseguire il suo marcamento difensivo.

6.2.3.3. Regola 8.3: Sostituzione del portiere: un portiere rotto o danneggiato può essere sostituito in qualsiasi momento durante l'incontro a condizione che la palla sia ferma. Dopo che il giocatore ha annunciato la sua intenzione di sostituire il portiere rotto, l'arbitro interrompe il gioco, controlla se il portiere sostitutivo soddisfa le regole definite, quindi permette al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato.

6.2.3.4. Regola 9.2.2: Rimozione del portiere di riserva (portierino): a condizione che la palla sia ferma, l'arbitro interrompe il gioco e permette al difensore di reinsediare il suo portiere non appena l'attaccante ha completato i cinque colpi come specificato nella Regola 9.2.1.e. Dopo che il portiere di riserva (portierino) è stato rimosso dall'area di gioco, l'arbitro permette al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato.

6.2.3.5. Regola 13.4: Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco: quando l'arbitro ha dato all'attaccante il permesso di eseguire un colpo di rientro dal fuorigioco, permetterà prima al difensore di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Dopo che l'attaccante avrà eseguito il colpo di rientro dal fuorigioco, l'arbitro permetterà al difensore di eseguire un altro marcamento difensivo.

6.2.3.6 D. Regola 7.1.2 D: Quando la palla diventa tirabile e il difensore è un giocatore disabile, l'arbitro darà al difensore il tempo di posizionarsi dietro alla porta e prendere il controllo del portiere,

6.2.4. Una miniatura colpita a punta di dito per un marcamento difensivo non può toccare la palla o alcuna miniatura di qualunque giocatore.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Marcamento difensivo scorretto - *Secondo il caso*" ("Incorrect block-flick - Function of the case")

Punizione: a. La palla è ferma

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

Punizione: b. La palla è in movimento

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

(i) Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni. Poi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: gioco! ("play!")

(ii) Colpendo una qualsiasi miniatura ferma, di un qualsiasi giocatore, sarà assegnato un calcio di punizione (iii) solo se è stato impedito alla miniatura dell'attaccante colpita di giocare la palla in movimento o se l'azione nella zona vicino alla palla è stata in qualche modo influenzata dall'infrazione. Altrimenti sarà assegnato un back come descritto al punto (i)

(iii) Calcio di punizione dove la miniatura del difensore ha commesso l'infrazione. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore del difensore. Vedi regola 11.1.3.

(iv) Se il back è richiesto dall'attaccante, l'arbitro riposizionerà la miniatura del difensore che ha commesso l'infrazione (e la palla eventualmente coinvolta) nella sua (loro) precedente(i) posizione(i). L'arbitro posizionerà la miniatura dell'attaccante che ha subito l'infrazione dove quest'ultima ha avuto luogo e darà il segnale di ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!") Perciò, l'attaccante guadagnerà della distanza e manterrà il numero di colpi a punta di dito con la miniatura in questione. Vedi regola 5.2.3.1.

Nota: Se la palla in movimento colpisce una miniatura ferma del difensore dopo che il difensore ha commesso un marcamento difensivo scorretto (casi 6.2.4 (i, ii o iii)) e l'attaccante richiede il vantaggio, il possesso della palla rimane all'attaccante.

6.2.4.1. Nel caso in cui l'attaccante richieda il vantaggio dopo un'infrazione commessa dal difensore, quest'ultimo non ha mai diritto ad un nuovo marcamento difensivo.

Nota: Il difensore non può eseguire un nuovo marcamento difensivo anche se l'infrazione è stata commessa da un marcamento difensivo relativo ad un precedente colpo dell'attaccante.

Nota: Il difensore non può eseguire un nuovo marcamento difensivo anche quando l'attaccante non richiede il vantaggio. Vedi Regola 6.2.7.d.

6.2.5. Una miniatura colpita a punta di dito per un marcamento difensivo non può toccare alcuna parte del corpo dell'attaccante così da ostacolare il colpo a punta di dito successivo dell'attaccante. In questo caso, se, dopo essersi fermata, quella miniatura ostacola il colpo a punta di dito successivo dell'attaccante, quest'ultimo può chiedere il back o il calcio di punizione.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Ostruzione - Back / Calcio di punizione" ("Obstruction - Back / Free-flick")

Punizione:

a. Back per aver toccato qualsiasi parte del corpo dell'attaccante mentre la palla era ferma. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte e/o la palla nelle loro precedenti posizioni, e il marcamento difensivo è perso. Poi, l'arbitro darà il segnale di ripresa della gara dicendo: gioco! (play!).
b. Calcio di punizione dove qualsiasi parte del corpo dell'attaccante è stata toccata dalla miniatura colpita per un marcamento difensivo mentre la palla era in movimento. Vedi regola 11.
c. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se qualsiasi parte del corpo dell'attaccante è stata toccata nell'area di rigore del difensore dalla miniatura colpita per un marcamento difensivo mentre la palla era in movimento. Vedi regola 11.1.3.

Nota: Per favore vedi regola 10.6.

6.2.5.1. L'attaccante, indipendentemente dal fatto di accettare il back/calcio di punizione o continuare a giocare per il vantaggio, può colpire solo la stessa miniatura che aveva scelto prima che l'infrazione avesse luogo e non può cambiare lato del tavolo di gioco dal quale stava giocando.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Comportamento scorretto - Calcio di punizione" ("Illegal behaviour - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove si trova la miniatura scelta dall'attaccante al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

6.2.6. In ogni caso, se l'attaccante ha deliberatamente posizionato il suo corpo, o deliberatamente lascia la sua mano sul tavolo di gioco, ostacolando in qualsiasi modo un marcamento difensivo, un calcio di punizione sarà assegnato al difensore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fallo di dito - Calcio di punizione" ("Finger Foul - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove il corpo dell'attaccante è stato toccato dalla miniatura del difensore. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

6.2.7. Il diritto ad effettuare un marcamento difensivo decade quando:

a. L'attaccante ha toccato la palla con un colpo a punta di dito successivo - non è possibile l'accumulazione di marcamenti difensivi; o
b. Il possesso della palla è passato al difensore; o
c. La palla ha completamente oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali; o
d. Un calcio di punizione è stato assegnato e il giocatore che ha subìto l'infrazione non richiede il vantaggio.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 7: Segnatura di una rete

7.1. Segnatura corretta

7.1.1. Una rete è segnata se la palla ha completamente oltrepassato la linea di porta a condizione che:
a. il tiro sia stato eseguito con la palla completamente all'interno dell'area di tiro dell'avversario, indipendentemente dalla posizione della miniatura che ha tirato; e
b. la miniatura con la quale è stato eseguito il tiro sia stata colpita prima dell'inizio del segnale di fine del tempo di gioco.

7.1.2. L'arbitro annuncerà immediatamente se la palla ha completamente superato la linea di tiro ed è posizionata all'interno dell'area di tiro dicendo: "tirabile!" ("shootable!")

7.1.2 D. Quando la palla diventa tirabile e il difensore è un giocatore disabile, l'arbitro darà il tempo al difensore di posizionarsi dietro alla porta e prendere il controllo del portiere, prima di dare il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

7.1.3. L'arbitro annuncerà immediatamente una corretta segnatura di una rete dicendo: "goal!"

7.1.4. A patto che tutte le condizioni per una segnatura corretta siano soddisfatte (vedi regole 7.1.1. e 7.3), se la palla destinata a finire nella porta del difensore è fermata irregolarmente dalla rete della porta mal fissata o dal portiere del difensore mentre il portiere di riserva (portierino) è nell'area di gioco (volontariamente o per errore), un calcio di rigore sarà assegnato all'attaccante. Vedi regola 12.

Nota: Prima di assegnare un calcio di rigore, l'arbitro deve essere sicuro al 100% che la palla sarebbe sicuramente entrata in porta.

7.2. Segnatura non corretta

7.2.1. Una rimessa dal fondo sarà assegnata se una rete è segnata non conformemente alla regola 7.1. Vedi regola 15.

7.2.2. Il portiere può tentare di parare o fermare un tiro non conforme alla regola 7.1 senza il rischio di segnare un autorete deviando la palla. Una rimessa dal fondo sarà assegnata invece se il portiere devia un tiro irregolare nella propria porta o dietro alla linea di fondo. Vedi regola 15.1.1.4.

7.3. Autorete

7.3.1. Un giocatore può segnare un'autorete da qualsiasi posizione del campo indipendentemente dalla posizione della miniatura e della palla.

7.3.2. In ogni caso, l'attaccante non può segnare un'autorete direttamente da un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore. Un calcio d'angolo sarà assegnato invece al giocatore avversario.

7.3.3. Se la palla rimbalza direttamente dai pali o dalla traversa della porta avversaria dopo un tiro regolare e supera la linea di fondo dell'attaccante, una rimessa dal fondo sarà assegnata all'attaccante.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 8: Il portiere

8.1 Manipolazione

8.1.1. Il portiere sarà piazzato sotto una delle barre posteriori della porta con l'asticciola che sporgerà dal retro della porta 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 11.1.3.

8.1.2. Il portiere non può essere mosso rapidamente prima che la miniatura dell'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 ogni successiva infrazione del portiere o se la regola è stata infranta intenzionalmente. Vedi regola 12.

8.1.3. Ogni tocco della palla da parte del portiere è considerato come aver giocato la palla, anche quando devia un tiro dell'attaccante. Il portiere, pertanto, non è mai considerato come una miniatura passiva. In ogni caso, una rimessa dal fondo sarà assegnata al giocatore se il suo portiere devia un tiro irregolare nella propria porta (vedi 7.2.2) o oltre la linea di fondo (vedi 15.1.1)

8.1.4. Ogni tocco ininterrotto della palla da parte del portiere, anche quando devia semplicemente un tiro, permette al difensore di eseguire un marcamento difensivo. Vedi regola 6.2.

Note:

1. Il giocatore che para un tiro con il suo portiere non deve attendere che il difensore esegua il suo marcamento difensivo mentre la palla è in movimento. Dopo che la palla si è fermata e solo se vi sono miniature da riposizionare, l'arbitro interrompe il gioco e segue la procedura descritta nella regola 2.1.2.5.

2. Il difensore non ha il diritto di eseguire un marcamento difensivo se, dopo il tiro, la palla è deviata dal suo portiere e successivamente colpisce una miniatura dell'attaccante. Vedi regola 8.1.3.

8.1.5. Il portiere non può toccare la palla più di tre volte di seguito finché:

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

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal manipulation - Free-flick")

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore del giocatore che commette l'infrazione. Vedi regola 11.1.3.

8.1.5.1. Ogni tocco della palla effettuato dal portiere (inclusa la parata) o dal portiere di riserva (portierino) si somma al numero massimo di tre colpi che il portiere ha a disposizione.

Esempi:

1. *Se il portiere ha già toccato la palla una volta, l'attaccante può colpirla con il suo portiere di riserva (portierino) solo altre due volte.*
2. *Se il portiere ha già toccato la palla tre volte di seguito, l'attaccante non può utilizzare il suo portiere di riserva (portierino), a meno che non la tocchi con un'altra miniatura.*
3. *Se il portiere tocca la palla più di una volta durante una parata, un singolo tocco sarà conteggiato.*

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

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

8.2. Posizionamento

8.2.1. Prima, durante e dopo un tiro in porta, il portiere può essere tenuto in qualsiasi posizione nel tentativo di parare o giocare la palla all'interno dell'area di porta. In ogni caso, nessuna parte del portiere può oltrepassare la linea dell'area di porta o toccarla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - Calcio di punizione / Calcio di rigore" ("Illegal manipulation - Free-flick / Penalty-flick")

Punizione:

a. Interruzione del gioco, se l'arbitro nota che una parte del portiere oltrepassa o tocca la linea dell'area di porta prima dell'esecuzione di un tiro e mentre la palla è ferma. Questa interruzione deve essere accompagnata dalla perdita di qualsiasi marcamento difensivo non ancora effettuato. Dopo che il difensore ha corretto la posizione del suo portiere, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara.

b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore la prima volta che il portiere para un tiro mentre è posizionato irregolarmente. Vedi regola 11.

c. Calcio di rigore per ogni successiva infrazione del portiere o se la regola è stata infranta intenzionalmente. Vedi regola 12.

Nota: L'arbitro potrà decretare la manipolazione irregolare ogni qualvolta il portiere oltrepassi o tocchi la linea dell'area di porta nel tentativo di parare, anche nel caso in cui non tocchi la palla.

Esempi di situazioni dove il portiere è posizionato correttamente

Esempi di situazioni dove il portiere è posizionato in modo irregolare

8.2.2. Il portiere non può toccare alcuna miniatura ferma che è posizionata nell'area di porta o a contatto con la linea della stessa. Vedi regola 2.1.2.

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 11.1.3.

8.2.3. Il portiere non può ostacolare una miniatura dell'attaccante che, per giocare la palla, attraversa l'area di porta o vi entra.

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.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempio di portiere che ostacola una miniatura attaccante nell'area di porta

8.3. Sostituzione

8.3.1. Il portiere può essere temporaneamente sostituito dal portiere di riserva (portierino). Vedi regola 9.

8.3.2. Un portiere rotto o danneggiato può essere sostituito in qualsiasi momento durante l'incontro a condizione che la palla sia ferma. Se il portiere non è danneggiato o rotto può essere sostituito solo in occasione di una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio di rigore o dopo la segnatura di una rete.

Procedura da seguire:

Espressione del giocatore: "Sostituzione!" ("Substitution!")

Azione dell'arbitro:

L'arbitro verificherà se il portiere sostitutivo soddisfa le regole definite, quindi concederà al difensore il tempo di eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Quindi l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

8.3.3. Durante un incontro un portiere non rotto può essere sostituito solo una volta. In ogni caso, non c'è limite per la sostituzione di portieri rotti.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 9: Il portiere di riserva (portierino)

9.1. Applicazione

9.1.1. Per entrare in gioco, il portierino sarà posizionato dal giocatore completamente all'interno dell'area di porta o oltre la linea di fondo nella zona 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 11.1.3.

Esempi di posizionamento corretto del portierino

Esempi di posizionamento non corretto del portierino

9.1.2. Il portierino può entrare in gioco a condizione che:

a. il giocatore del portierino sia in possesso di palla; e

b. il portiere sia stato rimosso dalla porta e sia tenuto dal giocatore in una delle sue mani (o appoggiato sul tavolo di gioco, all'esterno dell'area di gioco in modo da non ostacolare lo svolgimento della gara); e

c. un marcamento difensivo non ancora effettuato sia stato eseguito 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 11.1.3.

Nota: L'infrazione è commessa nel momento in cui il portierino è posizionato sull'area di gioco. Quindi, il giocatore che la commette ha sempre il diritto di utilizzare il suo portiere durante l'azione seguente, sia che abbia avuto il tempo di colpire a punta di dito il suo portierino o no.

9.1.3. Se il portierino non è in gioco sarà posizionato sempre al di fuori dell'area di gioco per non ostacolare lo svolgimento della gara.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Numero irregolare di miniature - Calcio di punizione" ("Illegal playing figure number - Free-flick.")

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

9.1.4. Quando il portierino è entrato nell'area di gioco dall'interno dell'area di porta, è considerato una regolare miniatura. Vedi regola 1. In ogni caso, entrando nell'area di gioco, il portierino non può segnare una rete o battere una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'inizio, un calcio d'angolo o un calcio di rigore con il suo primo colpo.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

9.2. Rimozione del portierino

9.2.1. Il portierino può essere rimosso dall'area di gioco in qualsiasi momento per reinsediare il portiere a condizione che la palla sia ferma, il giocatore del portierino sia in possesso di palla e il portierino abbia giocato la palla almeno una volta dopo essere entrato in gioco. Se il giocatore del portierino ha perso il possesso della palla, il portierino rimane in gioco e il portiere può essere reinsediato solo a condizione che:

a. Il possesso della palla sia stato riguadagnato dal giocatore del portierino. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore, e da questa rimbalza colpendo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di rimuovere il portierino; o
b. La palla abbia oltrepassato le linee di fondo o quelle laterali; o
c. Un calcio di punizione o un calcio di rigore sia assegnato al giocatore del portierino; o
d. Un calcio di rigore sia assegnato contro il giocatore del portierino e il giocatore non richieda il vantaggio.
e. L'attaccante ha giocato la palla cinque volte e la palla è ferma. All'attaccante è consentito eccedere il numero di cinque colpi e segnare a porta vuota fin quando la palla è ancora in movimento dopo che egli ha eseguito il suo quinto colpo.

Nota: L'arbitro consentirà al difensore di reinsediare il proprio portiere esclusivamente nei casi descritti in 9.2.1.

.2.1.1. Se un calcio di punizione (vedi regola 6.2.4) è commesso dal difensore mentre il suo portiere di riserva (portierino) è ancora nell'area di gioco e l'attaccante non richiede il vantaggio, l'ultimo colpo dell'attaccante non è sommato a quelli già eseguiti dall'attaccante a porta vuota. Inoltre, anche la battuta del calcio di punizione non è aggiunta al numero di colpi in attacco eseguiti dall'attaccante. Di conseguenza, all'attaccante, dopo aver battuto il calcio di punizione, rimane esattamente lo stesso numero di colpi in attacco a porta vuota che aveva prima di giocare la palla l'ultima volta.

9.2.1.2. Al portiere di riserva (portierino), una volta entrato nell'area di gioco, non è consentito giocare nuovamente la palla quando essa si trova completamente al di fuori della sua area di tiro **ed** è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

9.2.2. Quando il portierino è rimosso, l'arbitro concederà al difensore il tempo per eseguire un marcamento difensivo non ancora effettuato. Quindi l'attaccante potrà procedere con il gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa dal giocatore nella propria area di rigore. Vedi regola 11.1.3.

9.2.3. Dopo essere stato rimosso, il portierino può essere utilizzato nuovamente solo quando la palla è stata giocata da un'altra miniatura o dal portiere.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 10: Falli di gioco e condotta scorretta

10.1. Cartellino giallo

10.1.1. In caso di violazione intenzionale o continua delle regole, l'arbitro ha l'autorità di ammonire il giocatore che commette l'infrazione: cartellino giallo (*yellow card*).

10.2. Cartellino arancione

10.2.1. Se un giocatore ammonito continuamente o intenzionalmente viola le regole, l'arbitro lo sanzionerà con un cartellino arancione (*orange card*).

10.2.2. Il cartellino arancione implica che l'arbitro rimuoverà il portierino del giocatore che commette l'infrazione dal tavolo di gioco.

10.3. Cartellino rosso

10.3.1. In caso di grave condotta scorretta, l'arbitro sanzionerà il giocatore con un cartellino rosso (*red card*) che implica l'immediata squalifica dall'incontro perdendo con un risultato di minimo 0-3. Se il punteggio dell'incontro interrotto era maggiore, tale punteggio sarà mantenuto.

10.3.2. Il giocatore squalificato può subire sanzioni disciplinari aggiuntive da parte del capo arbitro della competizione o della FISTF.

10.4. Fallo di dito

10.4.1. Un giocatore non può toccare alcuna miniatura ferma con qualsiasi parte del suo corpo, eccetto la miniatura che deve essere colpita a punta di dito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fallo di dito - Calcio di punizione / Calcio di rigore / back" ("Finger-foul - Free-flick / Penalty-flick / Back")

Punizione: a. Infrazione commessa dall'attaccante

(1) Calcio di punizione dove l'attaccante ha toccato un'altra miniatura. Vedi regola 11.
(2) Calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 12.
(3) Back se il colpo è un movimento posizionale o un rientro dal fuorigioco. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

Punizione: b. Infrazione commessa dal difensore

Back. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Poi, darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!")

10.4.2. Il caso di un giocatore che tocca miniature in movimento è coperto dalle regole 5.3.2 e 6.2.6.

10.5. Fallo di mano

10.5.1. Un giocatore non può toccare la palla in gioco con qualsiasi parte del suo corpo.

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 dove la palla è stata toccata. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa involontariamente nell'area di rigore del giocatore che l'ha commessa e la palla non era diretta in porta. Vedi regola 11.1.3.
c. Calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa volontariamente nell'area di rigore del giocatore che l'ha commessa o se la palla era probabilmente diretta in porta. Vedi regola 12.

10.5.2. Se l'attaccante tira deliberatamente la palla verso qualsiasi parte del corpo del difensore sull'area di gioco per causare un'infrazione, un calcio di punizione sarà assegnato al difensore.

10.6. Ostruzione

10.6.1. Un giocatore non può ostruire fisicamente il suo avversario sull'area di gioco o al di fuori della stessa con qualsiasi parte del suo corpo allo scopo di impedire l'esecuzione di un colpo a punta di dito.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Ostruzione - Calcio di punizione" ("Obstruction - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se, al momento dell'infrazione, la palla si trovava nell'area di rigore del giocatore che l'ha commessa. Vedi regola 11.1.3.

Esempi di infrazioni:

1. *L'attaccante impedisce l'esecuzione di un marcamento difensivo tenendo o mettendo la sua mano sul campo di gioco senza essere in procinto di colpire una miniatura.*
2. *Il difensore ostruisce la visuale dell'attaccante della zona dove la miniatura o la palla sta per essere giocata.*
3. *Il difensore ostacola fisicamente il gioco dell'attaccante al fine di eseguire il suo marcamento difensivo.*

10.6.2. Il caso di un giocatore che ostacola un colpo a punta di dito dopo l'esecuzione dello stesso è coperto dalle regole 5.3.2 e 6.2.6.

10.7. Condotta scorretta

10.7.1. Durante i due tempi di quindici minuti, il recupero, il tempo supplementare e i tiri piazzati, i giocatori non possono parlare o gesticolare esageratamente. I giocatori non possono commentare l'incontro, criticare o influenzare le decisioni arbitrali o influenzare l'avversario, l'arbitro o gli spettatori.

10.7.2. I giocatori non dovranno porre domande e seguiranno rigorosamente le decisioni dell'arbitro e le sole occasioni per un giocatore di parlare durante un incontro sono:

10.7.2.1. Il giocatore che ha subìto un'infrazione comunica all'arbitro l'intenzione di continuare a giocare: "vantaggio" ("play on"), o di accettare la sanzione assegnata in caso di qualsiasi violazione del giocatore avversario.

10.7.2.2. L'attaccante può chiedere la distanza conformemente alla Regola 2.6: "distanza!" ("distance!")

10.7.2.3. Entrambi i giocatori possono chiedere all'arbitro di rimuovere la palla e la miniatura prescelta per la battuta allo scopo di eseguire un movimento posizionale prima di una rimessa laterale, un calcio d'angolo o un calcio di punizione. Vedi regole 11.2.2, 14.2.3 e 16.2.3.

10.7.2.4. L'attaccante chiederà all'arbitro il permesso di effettuare un colpo di rientro dal fuorigioco e ne annuncerà l'esecuzione: "Fuorigioco? - Rientro!" ("Offside? - Tick!")

10.7.2.5. Entrambi i giocatori possono annunciare la sostituzione di una miniatura o del portiere: "sostituzione!" ("substitution!")

10.7.2.6. Entrambi i giocatori dichiareranno di essere pronti al tiro o alla parata durante i tiri piazzati: "pronto!" ("ready!") Vedi regola 17.

10.7.2.7. Comunicazione reciproca tra i due giocatori per coadiuvare l'arbitro in una situazione dubbiosa.

10.7.2.8. L'attaccante può scegliere che nessun movimento posizionale sarà eseguito da entrambi i giocatori in occasione di un calcio di punizione o di una rimessa laterale: "senza mossa!" ("no flicks!").

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Condotta scorretta - Calcio di punizione" ("Misconduct - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se, al momento dell'infrazione, la palla si trovava nell'area di rigore del giocatore che l'ha commessa. Vedi regola 11.1.3.

10.7.3. Il giocatore non può comunicare verbalmente con il suo allenatore o con i tifosi. L'allenatore può solo consigliare il suo giocatore con tono di voce moderato. In caso di condotta scorretta dell'allenatore,

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

sarà punito il giocatore corrispondente.

10.8. Perdita di tempo

10.8.1. I giocatori non possono impiegare più tempo di quanto ritenuto necessario dall'arbitro per procedere con il gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Perdita di tempo - Calcio di punizione" ("Time wasting - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se, al momento dell'infrazione, la palla si trovava nell'area di rigore del giocatore che l'ha commessa. Vedi regola 11.1.3.

10.8.2. Nell'effettuare un tiro in porta, l'attaccante non può impiegare più di 10 secondi per prepararsi all'esecuzione del tiro.

10.8.2 D. Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 15 secondi.

10.8.3. Nonostante la Regola 10.8.2, per l'esecuzione di qualsiasi colpo a punta di dito che non sia un tiro in porta, non bisogna impiegare più di 5 secondi.

10.8.3 D. Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 10 secondi.

10.8.4. La tattica di mantenere il più a lungo possibile il possesso della palla allo scopo di perdere tempo, non sarà punita a condizione che al difensore sia data l'opportunità di riguadagnarne il possesso.

10.8.5. L'arbitro annoterà il tempo perduto e lo aggiungerà come recupero.

10.9. Comportamento scorretto

10.9.1. Quando un giocatore si prepara al tiro, piazzando la sua mano sul tavolo dietro la miniatura preposta, non può effettuare alcuna finta di tiro allo scopo di provocare una reazione del portiere, né può rimuovere la sua mano dal tavolo di gioco finché il tiro non sia stato eseguito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Comportamento scorretto - Calcio di punizione" ("Illegal behaviour - Free-flick")

Punizione: Calcio di punizione dove si trova la palla al momento dell'infrazione. Vedi regola 11.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 11: Calcio di punizione

11.1. Definizione

11.1.1. Tutti i calci di punizione devono essere battuti indirettamente, nel senso che l'attaccante deve eseguire almeno un altro colpo prima di poter segnare una rete. Consultare la Regola 12 in caso di un calcio di rigore.

11.1.2. Miniature al di fuori dell'area di gioco possono subire fallo. In tal caso, il calcio di punizione deve essere battuto dal punto più vicino sulla linea di fondo o laterale.

11.1.3. Un calcio di punizione sarà battuto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione. la palla sarà posizionata nel punto esatto dell'infrazione. Se ci sono delle miniature in quel punto (ad es. calcio di punizione per fuorigioco), esse saranno spostate e posizionate dall'arbitro come descritto nella regola 2.3. Un calcio di punizione per un'infrazione commessa nell'area di rigore, sulla o oltre la linea di fondo all'interno dell'estensione dell'area di rigore, o su qualsiasi linea di detta area, sarà battuto dal dischetto del rigore.

11.2. Procedura per la battuta di un calcio di punizione

11.2.1. Il giocatore che deve battere il calcio di punizione dichiarerà la miniatura per la battuta prima di eseguire il movimento posizionale. La miniatura che batte il calcio di punizione sarà piazzata come desiderato sulla superficie di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - Cambio del diritto di calcio di punizione" ("Illegal manipulation - Change of free-flick right")

Punizione: Il diritto di battere il calcio di punizione passa all'avversario.

11.2.2. Ciascun giocatore può procedere con un movimento posizionale con l'attaccante che lo esegue per primo. Opzionalmente, l'attaccante ha il diritto di decidere che nessun movimento posizionale sarà eseguito da entrambi i giocatori, dicendo "senza mossa!" ("no flicks!"). La palla e la miniatura prescelta per la battuta del calcio di punizione possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione del movimento posizionale di entrambi i giocatori. Una miniatura colpita per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta del calcio di punizione) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Back"

Punizione: Se il back è richiesto dal giocatore che ha subìto l'infrazione, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Il movimento posizionale falloso non può essere ripetuto.

11.2.3. Il giocatore che ha subìto l'infrazione può richiedere la "distanza" conformemente alla Regola 2.6, se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 40 mm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati. Se l'attaccante ha deciso per "senza mossa", la "distanza" non può essere richiesta.

11.2.4. L'arbitro autorizza la battuta del calcio di punizione se i giocatori sono pronti dicendo: "gioco!" ("play!") Si noti che, prima che possa essere effettuato un colpo di rientro per una miniatura dell'attaccante in una posizione di fuorigioco, è necessario eseguire la battuta del calcio di punizione. Vedi Regola 13.

11.2.4.1 Quando si batte il calcio di punizione, la palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - ripetizione / Cambio del diritto di calcio di punizione" ("Illegal flicking - replay / Change of free-flick right")

Punizione: Se la palla non è stata toccata

a. Il calcio di punizione sarà ripetuto
b. Se dopo la ripetizione del calcio di punizione la palla non è ancora stata toccata, il diritto di battere un calcio di punizione dal punto dove si trova la palla, passa all'avversario.

11.2.5. La miniatura che ha battuto il calcio di punizione non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla (vedi regola 5.2.3) finché:

a. La palla è stata toccata/giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
b. Il possesso della palla è cambiato; o

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante; o
d. Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 12: Calcio di rigore

12.1. Definizione

12.1.1. Le seguenti infrazioni sono punite con un calcio di rigore a condizione che il giocatore falloso commetta l'infrazione all'interno della propria area di rigore. La linea dell'area di rigore e la parte della linea di fondo che la delimita sono considerate parte dell'area stessa.

12.1.1.1. Fallo di gioco dell'attaccante. Vedi regola 5.3.

12.1.1.2. Manipolazione irregolare del portiere. Vedi regole 7.1.4, 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. Colpo di rientro dal fuorigioco scorretto. Vedi regola 13.4.3.

12.1.1.6. Palla fermata irregolarmente dalla rete della porta mal fissata. Vedi regola 7.1.4.

12.1.2. Una partita sarà prolungata al termine di una frazione di gioco per permettere la battuta o la ripetizione di un calcio di rigore. Il prolungamento avrà luogo finché l'arbitro deciderà se una rete è stata segnata o no. Nessun altro colpo a punta di dito di qualunque giocatore sarà eseguito dopo la battuta del calcio di rigore, fuorché la manipolazione del portiere da parte del difensore.

12.2. Procedura per la battuta di un calcio di rigore

12.2.1. La palla sarà piazzata sul dischetto del rigore. Una miniatura sarà scelta per la battuta del calcio di rigore e potrà essere posizionata come desiderato sulla superficie di gioco.

12.2.2. Tutte le miniature, eccettuato il portiere e quella che batte il calcio di rigore, saranno piazzate all'esterno dell'area di rigore e della sua lunetta. L'arbitro muoverà dall'area di rigore tutte le altre miniature, perpendicolarmente alla linea di fondo, 1 mm al di fuori dell'area stessa e della sua lunetta.

12.2.3. Se, nel momento in cui un calcio di rigore è assegnato, il portiere del giocatore che commette l'infrazione era stato rimosso e il suo portierino era in gioco, quest'ultimo potrà essere posto al di fuori dell'area di gioco e il portiere potrà essere reinsediato. Vedi regola 9.2.1.d.

12.2.4. Il portiere potrà essere posizionato come desiderato ma con la sua figura non oltre la linea di porta e rimarrà fermo finché la miniatura scelta per la battuta non avrà toccato la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Ripetizione!" ("Replay!")

Punizione: Il calcio di rigore sarà ripetuto. Vedi regola 10.

12.2.5. L'arbitro autorizza la battuta del calcio di rigore se entrambi i giocatori sono pronti dicendo: "gioco!" ("play!")

12.2.5.1 Quando si batte il calcio di rigore, la palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - ripetizione / Cambio del diritto di calcio di rigore" ("Illegal flicking - replay / Change of penalty-flick right")

Punizione: Se la palla non è stata toccata

a. Il calcio di rigore sarà ripetuto
b. Se dopo la ripetizione del calcio di rigore la palla non è ancora stata toccata, il diritto di battere un calcio di punizione, dal dischetto del rigore, passa all'avversario.

12.2.6. La miniatura che ha battuto il calcio di rigore non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla (vedi regola 5.2.3) finché:

a. La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
b. Il possesso della palla è cambiato; o
c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante; o
d. Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione: Calcio di punizione dove il giocatore che commette l'infrazione ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 13: Fuorigioco

13.1. Definizione

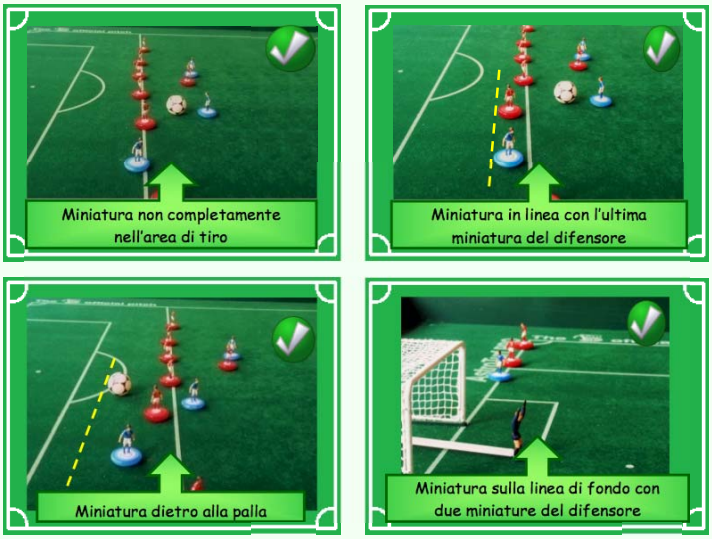
13.1.1. Posizione di fuorigioco

13.1.1.1. Una miniatura dell'attaccante non può essere posizionata:
a. all'interno dell'area di tiro del difensore; e
b. più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la palla; e

c1. se il portiere è in porta, più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia l'ultima miniatura del difensore: o
c2. se il portiere è stato rimosso e il portierino è in gioco, più vicina alla linea di fondo del difensore di quanto non lo sia la penultima miniatura del difensore: o
c3. sulla o oltre la linea di fondo del difensore quando meno di due miniature del difensore sono anch'esse sulla o oltre la linea di fondo.

13.1.1.2. Una miniatura dell'attaccante posizionata come descritto al punto 13.1.1.1 è detta in posizione di fuorigioco.

Esempi di miniature non in posizione di fuorigioco



Esempi di miniature in posizione di fuorigioco

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

13.1.2. Dichiarazione del fuorigioco

13.1.2.1. Una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco quando:
a. la minima parte della palla ha superato la base dell'ultima (o della penultima se il portierino è in gioco) miniatura del difensore e la palla è posizionata completamente nell'area di tiro del difensore; o
b. la miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco è stata toccata dalla palla.

Esempi di dichiarazione di miniature in fuorigioco

1° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *La palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, ma non oltrepassa la base dell'ultima miniatura del difensore.*

La miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco in quanto la palla non oltrepassa la base dell'ultima miniatura del difensore.

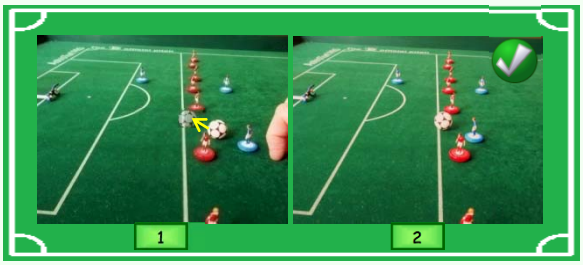
2° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *La palla entra completamente nell'area di tiro del difensore e oltrepassa la base dell'ultima miniatura del difensore.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto la palla ha oltrepassato la base dell'ultima miniatura del difensore.

3° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *La palla oltrepassa la base dell'ultima miniatura del difensore, ma non entra completamente nell'area di tiro del difensore.*



La miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco in quanto la palla non entra completamente nell'area di tiro del difensore.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

4° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *La palla oltrepassa la base dell'ultima miniatura del difensore ed entra completamente nell'area di tiro del difensore.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto la palla è entrata completamente nell'area di tiro del difensore.

5° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *La palla non entra completamente nell'area di tiro del difensore, ma tocca la miniatura A1.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto è stata toccata dalla palla mentre era in posizione di fuorigioco.

6° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *La palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, non oltrepassa la base dell'ultima miniatura del difensore, ma tocca la miniatura A1.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto è stata toccata dalla palla mentre era in posizione di fuorigioco.

Nota: Se una miniatura dell'attaccante, dopo aver giocato la palla, colpisce e manda una miniatura del difensore in una posizione dove "copre" un'altra miniatura dell'attaccante che si trovava in origine (prima che la palla fosse giocata) in una posizione di fuorigioco o manda la miniatura del difensore in una posizione più vicina alla linea di fondo del difensore rispetto alla palla, deve essere comunque dichiarato il fuorigioco se la palla ha oltrepassato la base della miniatura del difensore che era originariamente ultima - ossia una miniatura del difensore che è stata "spinta" dopo che la palla è stata giocata non è presa in considerazione nel valutare un fuorigioco.

13.1.2.2. Se la palla è già oltre la base dell'ultima (o della penultima se il portierino è in gioco) miniatura del difensore e posizionata completamente nell'area di tiro del difensore, una miniatura dell'attaccante in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco quando la palla è giocata verso la linea di fondo del difensore o parallelamente ad essa da un'altra miniatura dell'attaccante, anche se la palla non si muove dopo il tocco.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempi di dichiarazione di miniature in fuorigioco quando la palla è oltre l'ultima miniatura del difensore

1° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. La palla è già oltre la base dell'ultima miniatura del difensore ed è posizionata completamente nell'area di tiro del difensore.*
2. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2 verso la linea di centrocampo.*

La miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco in quanto la palla è stata giocata verso la linea di centrocampo.

2° esempio

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. La palla è già oltre la base dell'ultima miniatura del difensore ed è posizionata completamente nell'area di tiro del difensore.*
2. *Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2 verso la linea di fondo del difensore.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto la palla è stata giocata verso la linea di fondo del difensore, anche se la palla non si è mossa.

13.1.2.3. Affinché un fuorigioco sia dichiarato, la miniatura dell'attaccante deve essere in posizione di fuorigioco nel momento in cui c'è l'ultimo tocco della palla di un'altra miniatura dell'attaccante. Perciò, il difensore non può mettere una miniatura dell'attaccante in fuorigioco dopo l'ultimo tocco di palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fuorigioco - Calcio di punizione" ("Offside - Free-flick")

Punizione: Calcio di punizione dove si trova la miniatura in fuorigioco.

Note:

1. Se ci sono due o più miniature in fuorigioco simultaneamente, il calcio di punizione sarà battuto dalla posizione della miniatura più vicina alla linea di fondo (deeper offside).

2. Miniature o portieri posizionati oltre la linea di fondo sono considerati su tale linea considerando una decisione sul fuorigioco.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempi di fuorigioco di miniature attaccanti

1° esempio

1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2. La palla si ferma all'esterno dell'area di tiro del difensore.*
2. *Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1 che corrisponde alla giocata dell'attaccante (punto 1). Con questo marcamento difensivo, A1 viene messa in posizione di fuorigioco. Allo stesso tempo l'attaccante colpisce nuovamente la sua miniatura A2 cercando di giocare la palla.*
3. *A2 tocca la palla e la palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, oltrepassando la base dell'ultima miniatura del difensore.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto A1 era in posizione di fuorigioco prima dell'ultimo tocco della palla.

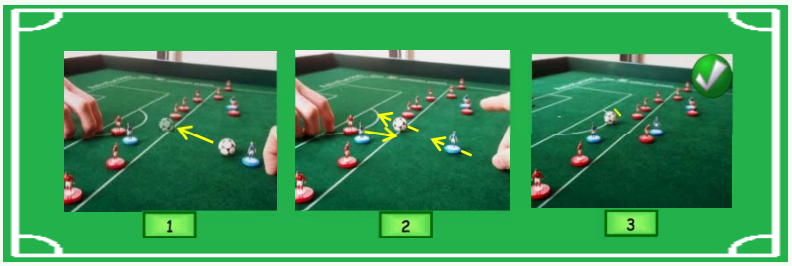
2° esempio

1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1. Con questo marcamento difensivo, A1 viene messa in posizione di fuorigioco.*
3. *L'attaccante gioca nuovamente la palla in movimento con la sua miniatura A2 e la palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, oltrepassando la base dell'ultima miniatura del difensore.*

La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco in quanto il marcamento difensivo è stato eseguito prima dell'ultimo tocco della palla.

3° esempio

1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1. Con questo marcamento difensivo, A1 viene messa in posizione di fuorigioco.*
3. *La palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, oltrepassando la base dell'ultima miniatura del difensore.*



La miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco in quanto il marcamento difensivo è stato eseguito dopo l'ultimo tocco della palla.

13.1.2.4. Una miniatura in posizione di fuorigioco non è dichiarata in fuorigioco né punita per esso quando:
a. La palla è giocata direttamente da un calcio d'angolo, rimessa laterale, rimessa dal fondo o calcio di rigore; o

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

b. La palla è giocata dall'avversario; o
c. La palla è toccata da una miniatura colpita per un marcamento difensivo.

Nota: Si noti che nelle situazioni sopra menzionate la regola del fuorigioco è nuovamente da applicare con il colpo successivo dell'attaccante. Vedi regola 13.2 per il fuorigioco passivo.

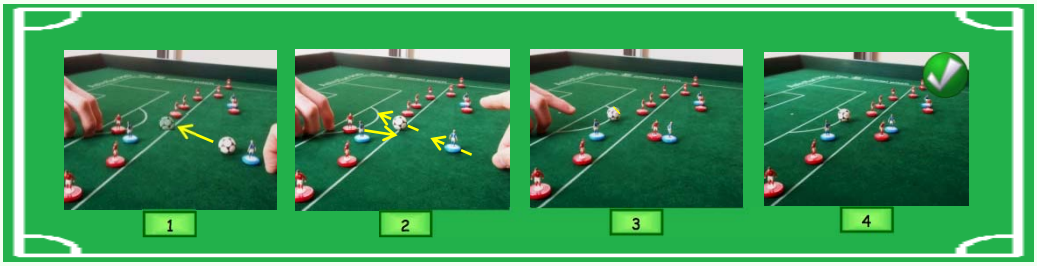
13.1.2.5. Una miniatura in posizione di fuorigioco può essere utilizzata per giocare la palla.

13.1.2.6. Se deve essere dichiarato un fuorigioco contro l'attaccante dopo che il difensore ha commesso un marcamento difensivo scorretto senza coinvolgere in alcun modo la palla, l'attaccante non può richiedere il vantaggio, altrimenti la sua miniatura in posizione di fuorigioco sarà dichiarata in fuorigioco.

Esempi di fuorigioco esistente dopo che il difensore ha commesso un marcamento difensivo scorretto

1° esempio

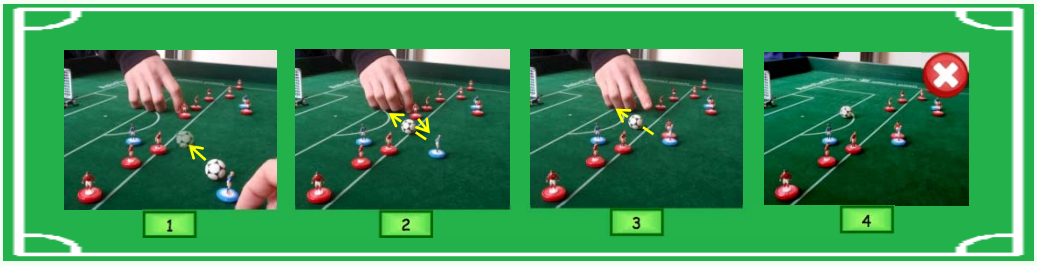
1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1. Con questo marcamento difensivo, A1 viene messa in posizione di fuorigioco.*
3. *B1 colpisce la miniatura in movimento A2, mentre la palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, oltrepassando la base dell'ultima miniatura del difensore.*
4. *L'attaccante richiede il vantaggio.*



La miniatura A1 è andata in posizione di fuorigioco a causa del marcamento difensivo scorretto eseguito con la miniatura B1 dopo l'ultimo tocco della palla. Di conseguenza, la miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco e l'attaccante può continuare a giocare normalmente.

2° esempio

1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A2.*
2. *Il giocatore B (difensore) esegue un marcamento difensivo con la sua miniatura B1.*
3. *B1 colpisce la miniatura in movimento A2, mentre la palla entra completamente nell'area di tiro del difensore, oltrepassando la base dell'ultima miniatura del difensore.*
4. *L'attaccante richiede il vantaggio.*



La miniatura A1 era in posizione di fuorigioco prima dell'esecuzione del marcamento difensivo scorretto. Di conseguenza, l'attaccante non può richiedere il vantaggio e può solo accettare il calcio di punizione.

13.2. Fuorigioco passivo

13.2.1. Se, per un movimento in attacco, la miniatura colpita passa da una posizione di non-fuorigioco a una posizione di fuorigioco, non ci sarà fuorigioco per questa miniatura fin quando la palla è in movimento: fuorigioco passivo (passive offside). In ogni caso, tale miniatura non può giocare nuovamente la palla finché quest'ultima non si è fermata.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fuorigioco - Calcio di punizione" ("Offside - Free-flick")

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

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempio di situazione in cui si applica la regola del fuorigioco passivo

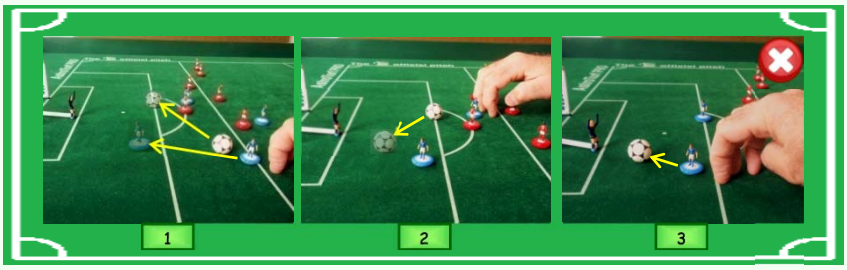
1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A1. La miniatura A1 va in posizione di fuorigioco dopo aver giocato la palla.*
2. *L'attaccante gioca la palla in movimento oltre l'ultima miniatura del difensore con la miniatura A2.*

La miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco.

Esempi di situazioni in cui non si applica la regola del fuorigioco passivo

1° esempio

1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A1. La miniatura A1 va in posizione di fuorigioco dopo aver giocato la palla.*
2. *L'attaccante gioca la palla in movimento oltre l'ultima miniatura del difensore con la miniatura A2.*
3. *L'attaccante gioca nuovamente la palla in movimento con la miniatura A1.*



La miniatura A1 viene dichiarata in fuorigioco, in quanto ha rigiocato la palla in movimento.

2° esempio

1. *La miniatura A1 non è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A1. La miniatura A1 va in posizione di fuorigioco dopo aver giocato la palla.*
2. *La palla si ferma.*
3. *L'attaccante gioca la palla oltre l'ultima miniatura del difensore con la miniatura A2.*

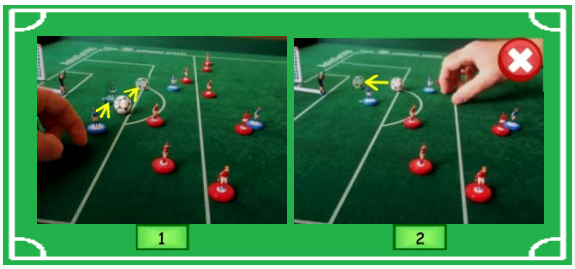
La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco, in quanto la palla si era già fermata quando la miniatura A2 l'ha giocata.

Nota: La regola del fuorigioco passivo non si applica ad una miniatura attaccante che si trovava già in posizione di fuorigioco prima che la palla fosse giocata. Di conseguenza, una miniatura dell'attaccante che, dopo aver giocato la palla da una posizione di fuorigioco rimane in tale posizione, sarà dichiarata in fuorigioco quando un'altra miniatura dell'attaccante gioca la palla ed è soddisfatta una qualsiasi delle condizioni descritte nella regola 13.1.2 (Dichiarazione del fuorigioco), anche se la palla è ancora in movimento. Ovviamente, una miniatura dell'attaccante che gioca la palla da una posizione di fuorigioco e poi va in una posizione di non-fuorigioco non può essere dichiarata in fuorigioco.

Esempi di situazioni in cui non si applica la regola del fuorigioco passivo

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A1. La miniatura A1 rimane in posizione di fuorigioco dopo aver giocato la palla.*
2. *L'attaccante gioca la palla in movimento oltre l'ultima miniatura del difensore con la miniatura A2.*

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati



La miniatura A1 è dichiarata in fuorigioco, in quanto era in posizione di fuorigioco prima che la palla fosse giocata.

Esempio di situazione in cui una miniatura gioca passando da una posizione di fuorigioco ad una di non-fuorigioco

1. *La miniatura A1 è in posizione di fuorigioco. Il giocatore A (attaccante) gioca la palla con la miniatura A1. La miniatura A1 va in posizione di non-fuorigioco dopo aver giocato la palla.*
2. *L'attaccante gioca la palla in movimento oltre l'ultima miniatura del difensore con la miniatura A2.*

La miniatura A1 non è dichiarata in fuorigioco, in quanto non è più in posizione di fuorigioco.

13.2.2. Una miniatura dell'attaccante è considerata in posizione di non-fuorigioco nel momento in cui batte un calcio d'angolo. Pertanto, la regola del fuorigioco passivo si applica sempre alla suddetta miniatura.

13.3. Colpo di rientro dal fuorigioco

13.3.1. L'attaccante può colpire a punta di dito una miniatura in posizione di fuorigioco nel tentativo di metterla in una posizione di non-fuorigioco effettuando un colpo di rientro dal fuorigioco. Per ogni periodo di possesso della palla (vedi regola 5.1.2), l'attaccante può eseguire tre colpi di rientro dal fuorigioco. Inoltre, l'attaccante riguadagna il diritto di eseguire i tre colpi di rientro quando gli è assegnata una rimessa laterale, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo.

13.3.2. In ogni caso, se la palla giocata dalla miniatura dell'attaccante colpisce una miniatura del difensore e da questa rimbalza colpendo una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso non è soddisfatto al fine di riguadagnare tre colpi di rientro dal fuorigioco. Al contrario, se la palla rimbalza dal portiere del difensore su una miniatura dell'attaccante, il requisito per il cambio di possesso è soddisfatto e l'attaccante riguadagna il diritto di eseguire 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 dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

13.3.3. Una miniatura può essere fatta "rientrare" più di una volta. Dopo tre colpi regolari in successione con la stessa miniatura, un colpo di rientro dal fuorigioco non interferisce con la regola 5.2.

13.4. Procedura per l'esecuzione di un colpo di rientro dal fuorigioco

13.4.1. Il giocatore deve chiedere all'arbitro il permesso per effettuare un colpo di rientro dal fuorigioco, e deve inoltre annunciarlo dicendo "rientro" ("tick") prima di eseguirlo.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Cambio!" ("Change!")

Punizione: Se un colpo di rientro è eseguito senza il permesso dell'arbitro o se il giocatore non dice "rientro", tale colpo è considerato come un tentativo di giocare la palla.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

13.4.2. Un colpo di rientro dal fuorigioco può essere eseguito solo se un marcamento difensivo non ancora effettuato è stato eseguito, la palla e tutte le miniature sono ferme e il gioco non è interrotto (la palla è in gioco).

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

13.4.3. Non ci sono restrizioni sul dove dirigere una miniatura "rientrante". In ogni caso, una miniatura "rientrante" non può toccare qualsiasi altra miniatura o la palla.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Back / Calcio di punizione / Calcio di rigore" ("Back / Free-flick / Penalty-flick")

Punizione:

a. Back per aver toccato qualsiasi altra miniatura. Se il back è richiesto, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Poi, l'arbitro darà il segnale per la ripresa della gara dicendo: "gioco!" ("play!").
b. Calcio di punizione dove la miniatura "rientrante" ha toccato la palla. Vedi regola 11.
c. Calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 12.

13.4.4. Un colpo di rientro falloso può essere ripetuto ma riduce di una le tre opportunità di rientro dell'attaccante per quel determinato periodo di possesso della palla.

13.4.5. Per ogni colpo di rientro dal fuorigioco il difensore ha il diritto di eseguire un marcamento difensivo. Vedi regola 6.2. L'arbitro permette all'attaccante di eseguire il suo colpo di rientro dal fuorigioco e interrompe il gioco dicendo "marcamento difensivo" ("block-flick") per dare al difensore il tempo di eseguire il suo marcamento difensivo. Poi, l'arbitro fa riprendere la gara dicendo: "gioco!" ("play!").

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 suo marcamento difensivo:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

13.4.6. Una miniatura rientrata dal fuorigioco non può giocare la palla finché:

a. La palla è stata giocata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal portiere dell'attaccante; o
b. Il possesso della palla è cambiato.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 14: Rimessa laterale

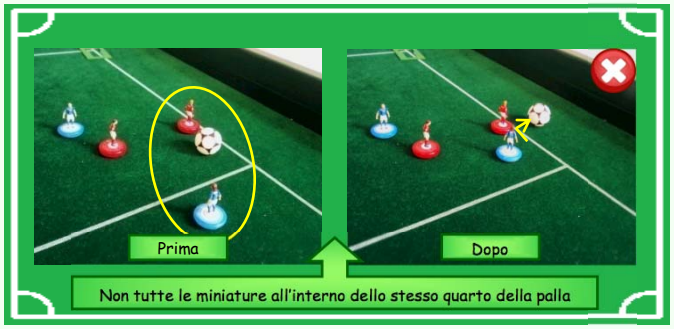
14.1. Definizione

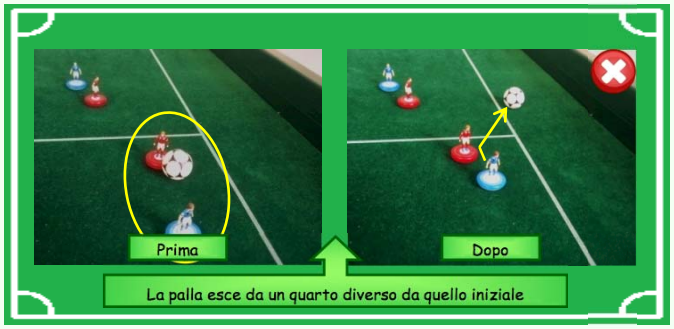
14.1.1. Se la palla ha completamente oltrepassato la linea laterale, una rimessa laterale sarà assegnata al giocatore la cui miniatura o portiere non ha toccato per ultimo la palla.

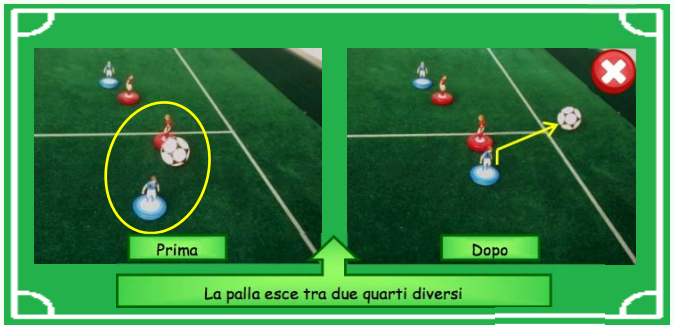
14.1.2. Per forzare una rimessa laterale, la palla, la(e) miniatura(e) del difensore che la devia(no) e la miniatura dell'attaccante che forza o il portiere dovranno essere tutti posizionati completamente all'interno dello stesso quarto di campo dal quale la palla supera completamente la linea laterale per tutta la sua grandezza. Tutti gli elementi richiesti non si considerano posizionati completamente all'interno dello stesso quarto di campo se toccano la rispettiva linea di tiro e/o la linea di centrocampo.

Esempio di forzatura corretta di una rimessa laterale

Esempio di forzatura scorretta di una rimessa laterale







14.1.3. Una rimessa laterale non può essere forzata su una miniatura che è posizionata a più di 21 mm al di fuori della linea laterale.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

14.1.4. Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la linea laterale con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può accettare una rimessa laterale. Vedi regola 4.3.2.1.

14.1.5. Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa laterale.

14.1.6. Se il portiere tocca la palla, è sempre considerato come averla giocata (vedi regola 8.1.3). Perciò, è impossibile forzare una rimessa laterale sul portiere come descritto nella regola 14.1.2. In ogni caso, il portiere può forzare una rimessa laterale.

14.2. Procedura per la battuta di una rimessa laterale

14.2.1. Una rimessa laterale sarà battuta dal punto dove la palla ha oltrepassato la linea laterale.

14.2.2. Il giocatore che deve battere la rimessa laterale dichiarerà la miniatura per la battuta prima che qualsiasi movimento posizionale sia eseguito.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - Cambio del diritto di rimessa laterale" ("Illegal manipulation - Change of flick-in right")

Punizione: Il diritto di effettuare la rimessa laterale passa all'avversario.

14.2.3. Ciascun giocatore può procedere con un movimento posizionale con l'attaccante che lo esegue per primo. Opzionalmente, l'attaccante ha il diritto di decidere che nessun movimento posizionale sarà eseguito da entrambi i giocatori, dicendo "senza mossa!" ("no flicks!"). La palla e la miniatura prescelta per la battuta della rimessa laterale possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di entrambi i giocatori. Una miniatura colpita a punta di dito per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta della rimessa laterale) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Back!"

Punizione: Se il back è richiesto dal giocatore che ha subìto l'infrazione, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Il movimento posizionale falloso non può essere ripetuto.

14.2.4. La miniatura che deve battere la rimessa laterale sarà piazzata al di fuori dell'area di gioco nella posizione desiderata. La palla sarà piazzata centralmente sulla linea laterale.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Fallo di rimessa laterale - Cambio del diritto di rimessa laterale" ("Foul flick-in - Change of flick-in right")

Punizione: Il diritto di effettuare la rimessa laterale passa all'avversario.

Esempio di piazzamento corretto della miniatura e della palla per la rimessa laterale

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Esempi di piazzamento scorretto della miniatura o della palla per la rimessa laterale

14.2.5. L'attaccante può richiedere la "distanza" conformemente alla Regola 2.6, se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 40 mm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati. Se l'attaccante ha deciso per "senza mossa", la "distanza" non può essere richiesta.

14.2.6. L'arbitro autorizza la battuta delle rimessa laterale quando entrambi i giocatori sono pronti dicendo: "gioco!" ("play!")

14.2.6.1 Quando si batte la rimessa laterale, la palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - ripetizione / Cambio del diritto di rimessa laterale" ("Illegal flicking - replay / Change of flick-in right")

Punizione: Se la palla non è stata toccata

a. La rimessa laterale sarà ripetuta
b. Se dopo la ripetizione della rimessa laterale la palla non è ancora stata toccata, il diritto di battere la rimessa laterale dal punto dove si trova la palla passa all'avversario.

14.2.7. L'attaccante non è obbligato ad attendere il marcamento difensivo dopo aver battuto la rimessa laterale.

14.2.8. La miniatura che ha battuto la rimessa laterale non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla (vedi regola 5.2.3) finché:

a. La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
b. Il possesso della palla è cambiato; o
c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante; o
d. Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

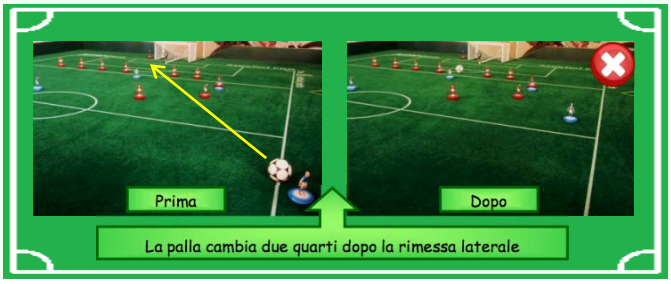
14.2.9. Dopo la battuta di una rimessa laterale, la palla non può cambiare più di un quarto di campo. Si considera cambiato più di un quarto di campo se la palla entra completamente per tutta la sua grandezza in un quarto non adiacente a quello dal quale è stata battuta la rimessa laterale. Se la rimessa laterale è battuta da un punto tra due quarti di campo differenti, la palla non può uscire completamente da nessuno di questi due quarti.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:
Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Cambio!" ("Illegal flicking - Change!")
Punizione: Il possesso della palla passa al difensore.

Esempi di battuta corretta di una rimessa laterale

Esempi di battuta scorretta di una rimessa laterale



© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 15: Rimessa dal fondo

15.1. Definizione

15.1.1. Una rimessa dal fondo sarà assegnata al difensore quando:

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 o con il proprio portiere.

15.1.1.3. L'attaccante spinge la palla che non è posizionata nell'area di tiro del difensore oltre la linea di fondo del difensore facendola deviare per ultimo da una qualsiasi miniatura.

15.1.1.4. Il portiere del difensore devia un tiro irregolare dell'attaccante (quando la palla non è posizionata nell'area di tiro del difensore) nella sua porta o oltre la linea di fondo.

15.1.2. L'attaccante può forzare una rimessa dal fondo a condizione che la palla sia posizionata completamente all'interno della sua area di tiro e sia stata deviata per ultimo da una miniatura del difensore posizionata completamente nella stessa area di tiro prima di oltrepassare la linea di fondo dell'attaccante.

15.1.3. Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la linea di fondo dell'attaccante con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può accettare una rimessa dal fondo. Vedi anche regola 4.3.2.1.

15.1.4. Una rimessa dal fondo non può essere forzata su una miniatura che è posizionata a più di 21 mm al di fuori della linea di fondo.

15.1.5. Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa dal fondo.

15.2. Procedura per la battuta di una rimessa dal fondo

15.2.1. Entrambi i giocatori possono sollevare le loro miniature e piazzarle rispettando le seguenti condizioni:

15.2.1.1. L'attaccante deve piazzare le sue miniature per primo, tranne la miniatura che batterà la rimessa dal fondo. Dopo aver completato il piazzamento delle sue miniature, l'attaccante non può nuovamente cambiare la loro posizione e il difensore piazzerà le sue miniature come richiesto.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - Cambio del diritto di rimessa dal fondo" ("Illegal manipulation - Change of goal-flick right")

Punizione: Il diritto di effettuare la rimessa dal fondo passa all'avversario.

15.2.1.2. Nessuna miniatura di qualunque giocatore può essere piazzata all'interno dell'area di rigore dell'attaccante o a contatto con la linea della stessa, eccettuato quella che batte la rimessa dal fondo e/o il portiere.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Posizione irregolare!" ("Illegal position!")

Punizione: L'arbitro correggerà qualsiasi posizione scorretta delle miniature.

15.2.1.3. Le miniature dell'attaccante e del difensore dovranno essere piazzate ad almeno 20 mm le une dalle altre conformemente alla regola 2.6.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: ""Posizione irregolare!"" ("Illegal position!")

Punizione: L'arbitro correggerà qualsiasi posizione scorretta delle miniature.

15.2.1.4. L'attaccante piazza la miniatura che batterà la rimessa dal fondo come desiderato sulla superficie di gioco. La rimessa dal fondo sarà battuta piazzando la palla in un qualunque punto completamente all'interno dell'area di porta o centralmente sulla linea dell'area di porta. La palla può essere parzialmente all'esterno dell'area di porta, ma non più della sua metà può essere vista all'esterno di questa osservando la scena dall'alto. Qualsiasi miniatura dell'attaccante, il portierino, o il portiere possono essere utilizzati per battere la rimessa dal fondo.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione: Calcio di punizione dal dischetto del rigore. Vedi regola 11.1.3.

15.2.1.5. Non più di 10 secondi saranno concessi a ciascun giocatore per piazzare le miniature.

15.2.1.5 D. Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 15 secondi.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Perdita di tempo - Cambio del diritto di rimessa dal fondo" ("Time wasting - Change of goal-flick right")

Punizione:

a. Se l'attaccante viola questa regola, l'arbitro deciderà sull'immediato cambio del diritto di rimessa dal fondo. Vedi regola 10.
b. Se il difensore viola questa regola, vedi regola 10.

15.2.2. L'arbitro autorizza la battuta della rimessa dal fondo quando entrambi i giocatori sono pronti dicendo: "gioco!" ("play!")

15.2.3. Quando si batte la rimessa dal fondo, la palla deve uscire completamente dall'area di rigore.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - ripetizione / Cambio del diritto di rimessa dal fondo" ("Illegal flicking - replay / Change of goal-flick right")

Punizione:

a. La rimessa dal fondo sarà ripetuta
b. Se dopo la ripetizione della rimessa dal fondo la palla non è ancora uscita dall'area di rigore, il diritto di effettuare la rimessa dal fondo passa all'avversario e sarà battuta dall'altro lato del campo.

15.2.4. La miniatura che ha battuto la rimessa dal fondo non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla (vedi regola 5.2.3) finché:

a. La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
b. Il possesso della palla è cambiato; o
c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante; o
d. Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

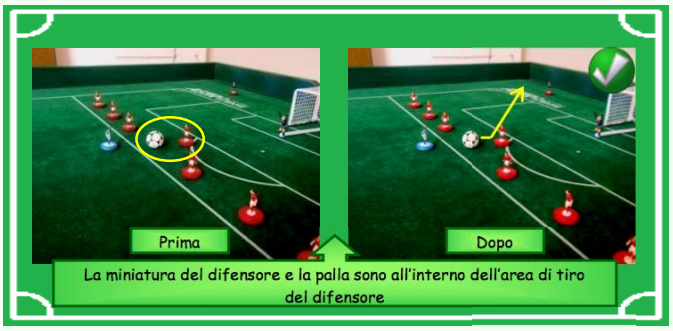
Regola 16: Calcio d'angolo

16.1. Definizione

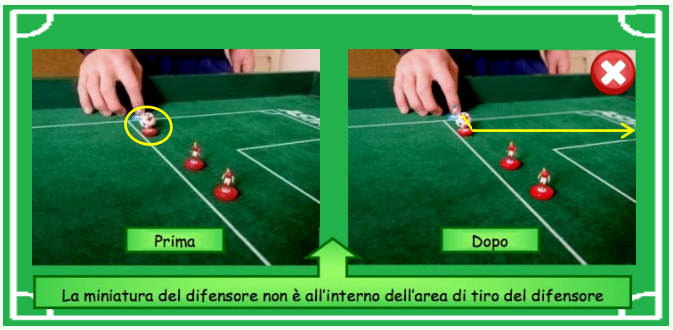
16.1.1. Un calcio d'angolo sarà assegnato se la palla ha oltrepassato la linea di fondo nelle seguenti situazioni:

16.1.1.1. L'attaccante può forzare un calcio d'angolo a condizione che la palla sia giocata dall'interno dell'area di tiro del difensore e sia stata deviata per ultimo da una (o più) miniatura(e) del difensore completamente all'interno di detta area o dal portiere del difensore prima di superare la linea di fondo del difensore.

Esempio di corretta forzatura di un calcio d'angolo



Esempio di scorretta forzatura di un calcio d'angolo



16.1.1.2. Un calcio d'angolo è assegnato al difensore, se l'attaccante spinge la palla oltre la propria linea di fondo.

16.1.2. Se il difensore spinge accidentalmente la palla oltre la propria linea di fondo con il suo marcamento difensivo, l'attaccante può accettare un calcio d'angolo. Vedi anche regola 4.3.2.1.

16.1.3. Un calcio d'angolo non può essere forzato su una miniatura che è posizionata a più di 21 mm al di fuori della linea di fondo.

16.1.4. Una rete può essere segnata direttamente da un calcio d'angolo.

16.2. Procedura per la battuta di un calcio d'angolo

16.2.1. La palla sarà piazzata all'interno del quarto di cerchio o centralmente sulla linea del quarto di cerchio dal lato della porta dove la palla ha oltrepassato la linea di fondo. La palla può essere parzialmente all'esterno del quarto di cerchio, ma non più della sua metà può essere vista all'esterno di questo osservando la scena dall'alto.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

16.2.2. Il giocatore che deve battere il calcio d'angolo dichiarerà la miniatura per la battuta prima che qualsiasi movimento posizionale sia eseguito. La miniatura che batte il calcio d'angolo può essere piazzata come desiderato sulla superficie di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Manipolazione irregolare - rimessa laterale per l'avversario" ("Illegal manipulation - Flick-in for the opponent")

Punizione: Il giocatore che commette l'infrazione perde il diritto di battere il calcio d'angolo e l'avversario batte una rimessa laterale dalla congiunzione della linea di fondo e quella laterale. Vedi regola 14.

16.2.3. Ciascun giocatore può procedere con tre movimenti posizionali con l'attaccante che li esegue per primo. La palla e la miniatura prescelta per la battuta del calcio d'angolo possono essere rimosse dall'area di gioco dall'arbitro per permettere l'esecuzione dei movimenti posizionali di entrambi i giocatori. Una miniatura colpita per un movimento posizionale non può toccare una qualsiasi altra miniatura (inclusa quella prescelta per la battuta del calcio d'angolo) o la palla, se sono ancora sulla superficie di gioco.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Back!"

Punizione: Se il back è richiesto dal giocatore che ha subìto l'infrazione, l'arbitro riposizionerà tutte le miniature coinvolte nelle loro precedenti posizioni. Il movimento posizionale falloso non può essere ripetuto.

16.2.4. L'attaccante può richiedere la "distanza" conformemente alla Regola 2.6, se qualsiasi miniatura dell'avversario è posizionata a meno di 90 mm dalla palla dopo che i movimenti posizionali siano stati effettuati.

16.2.5. L'arbitro autorizza la battuta del calcio d'angolo quando entrambi i giocatori sono pronti dicendo: "gioco!" ("play!")

16.2.5.1 Quando si batte il calcio d'angolo, la palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - ripetizione / Cambio del diritto di calcio d'angolo" ("Illegal flicking - replay / Change of corner-flick right")

Punizione: Se la palla non è stata toccata

a. Il calcio d'angolo sarà ripetuto
b. Se dopo la ripetizione del calcio d'angolo la palla non è ancora stata toccata, il diritto di effettuare un calcio di punizione dal punto dove si trova la palla, passa all'avversario.

16.2.6. La miniatura che ha battuto il calcio d'angolo non può nuovamente giocare o tentare di giocare la palla (vedi regola 5.2.3) finché:

a. La palla è stata giocata/toccata da un'altra miniatura dell'attaccante o dal suo portiere; o
b. Il possesso della palla è cambiato; o
c. Una rimessa laterale, un calcio di punizione, un calcio d'angolo, una rimessa dal fondo o un calcio di rigore è assegnato all'attaccante; o
d. Una miniatura colpita per un marcamento difensivo ha toccato la palla e l'attaccante richiede il vantaggio.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - Calcio di punizione" ("Illegal flicking - Free-flick")

Punizione:

a. Calcio di punizione dove l'attaccante ha colpito irregolarmente. Vedi regola 11.
b. Calcio di punizione dal dischetto del rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore dell'attaccante. Vedi regola 11.1.3.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 17: Tiri piazzati

17.1. Definizione

17.1.1. Se un incontro ad eliminazione diretta in una competizione individuale o a squadre è in parità dopo il tempo supplementare anche per quanto riguarda la differenza reti complessiva tra le due squadre, saranno effettuati i tiri piazzati. In un incontro a squadre, il capitano della squadra nominerà uno dei 4 giocatori che hanno giocato per ultimi a rappresentare la sua squadra.

17.1.2. L'arbitro deciderà quale porta utilizzare e sceglierà un giocatore per effettuare un sorteggio tramite una moneta. Il giocatore che vince il sorteggio può scegliere se cominciare a tirare o a parare.

17.1.3. Cinque tiri per giocatore sono effettuati alternativamente, iniziando dal lato del campo scelto dall'arbitro, dalle seguenti posizioni:

17.1.3.1. La palla sarà piazzata completamente nell'area di tiro, il più vicino possibile alla linea di tiro e alla linea laterale, senza toccarle.

17.1.3.2. La palla sarà piazzata completamente nell'area di tiro, il più vicino possibile alla linea di tiro senza toccarla e in modo tale che una linea tracciata prolungando quella laterale dell'area di rigore passi attraverso il centro della palla.

17.1.3.3. La palla sarà piazzata completamente nell'area di tiro, il più vicino possibile alla linea di tiro senza toccarla e in modo tale che una linea dal centro della porta e passante per il dischetto del rigore passi attraverso il centro della palla.

17.1.3.4. Come la posizione del punto 17.1.3.2, ma sull'altro lato del campo.

17.1.3.5. Come la posizione del punto 17.1.3.1, ma sull'altro lato del campo.

17.1.4. Se dopo cinque tiri nessun vincitore è stato determinato, si continua ad oltranza dalla posizione del punto 17.1.3.1. Se dopo un numero uguale di tiri effettuati un giocatore ha segnato più goal dell'altro, allora quel giocatore è il vincitore.

17.2. Procedura per la battuta di un tiro piazzato

17.2.1. L'arbitro piazzerà la palla conformemente alle definizioni sopra riportate.

17.2.2. L'attaccante piazzerà la sua miniatura per tirare e confermerà che è preparato a procedere con il tiro dicendo: "pronto!" ("ready!") Se l'attaccante non è pronto dopo 10 secondi l'arbitro considererà il tiro come effettuato senza successo. Se l'attaccante cambia la posizione della miniatura dopo aver annunciato di essere pronto, il tiro è considerato come effettuato senza successo.

17.2.2 D. Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 15 secondi.

17.2.3. L'arbitro chiede poi al portiere di prepararsi. Il difensore non può oltrepassare la linea di fondo con alcuna parte del suo corpo per nessuna ragione. Nessuna parte del portiere può oltrepassare o toccare la linea dell'area di porta prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro. Al difensore sono concessi massimo 10 secondi per confermare che è preparato a procedere con la parata dicendo: "pronto!" ("ready!") Se il portiere non è pronto dopo 10 secondi, l'arbitro considererà il tiro come effettuato con successo.

17.2.3 D. Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 15 secondi.

17.2.4. L'arbitro autorizza l'esecuzione del tiro dicendo: "gioco!" ("play!").

17.2.4.1 Quando si esegue il tiro piazzato, la palla deve essere toccata in modo evidente dalla miniatura designata per la battuta.

In caso di infrazione:

Espressione dell'arbitro: "Colpo irregolare - ripetizione / Tiro piazzato fallito" ("Illegal flicking - replay / Shoot-out unsuccessful")

Punizione: Se la palla non è stata toccata

a. Il tiro piazzato sarà ripetuto.
b. Se dopo la ripetizione del tiro piazzato la palla non è ancora stata toccata, l'arbitro considererà il tiro come effettuato senza successo.

17.2.5. L'attaccante procederà con il suo tiro entro 10 secondi. Se l'attaccante non ha eseguito il tiro entro 10 secondi, l'arbitro lo considererà come effettuato senza successo.

17.2.5 D. Il limite di tempo per un giocatore disabile è di 15 secondi.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

17.2.6. All’attaccante è consentito solo un colpo a punta di dito quando esegue il tiro. In ogni caso, se la miniatura dell’attaccante che effettua il tiro tocca di nuovo la palla prima che si fermi - anche se la palla è stata deviata dal portiere o da un palo o dalla traversa - e la palla finisce nella porta del difensore, la rete è considerata valida.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Parte III. REGOLAMENTAZIONE DEI MATERIALI

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 1: Tavolo di gioco

1.1. Superficie di gioco

1.1.1. La superficie di gioco sarà opportunamente fissata ad un pannello di legno o materiale simile. Esso sarà posizionato ad un'altezza massima di 90 cm, minima di 70 cm dal pavimento. Il tavolo sarà in piano.

1.1.2. La superficie di gioco e il tavolo di gioco si estenderanno all'esterno dell'area di gioco per 4-10 cm dalle linee laterali e di fondo. Il tavolo di gioco non può estendersi per più di 10 cm oltre la parte posteriore delle porte.

1.1.3. Il tavolo di gioco sarà recintato da una barriera di 2-10 cm in altezza e un massimo di 10 cm in larghezza. Centralmente dietro ciascuna porta ci sarà un'apertura di 15-25 cm nella barriera.

1.1.4. Ci saranno almeno 100 cm di spazio libero attorno al tavolo per l'operato dei giocatori, dell'arbitro e dei guardalinee.

1.1.5. Il panno del campo sarà liscio e libero da qualsiasi particella che possa disturbare e dovrà permettere un preciso scivolamento delle miniature e una corsa dritta della palla.

1.1.6. Le linee stampate sul panno del campo non saranno più larghe di 3 mm e non dovranno 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 del campo sarà un rettangolo. La lunghezza sarà segnata da linee laterali di massimo 140 cm, minimo 90 cm. La larghezza sarà segnata da linee di fondo di massimo 100 cm, minimo 60 cm. In ogni caso, la larghezza dell'area di gioco sarà sempre inferiore di almeno 30 cm rispetto alla sua lunghezza. L'area di gioco sarà divisa in due metà uguali da una linea centrale parallela alle linee di fondo. Ci sarà un punto centrale sulla linea di centrocampo equidistante da ciascuna linea laterale e un cerchio centrale del raggio di 6-12 cm, concentrico al punto centrale.

1.2.2. Ciascuna metà campo sarà divisa in due zone uguali da una linea di tiro, parallela alle linee di fondo. La zona tra la linea di tiro e la linea di fondo sarà chiamata area di tiro.

1.2.3. In ciascuna area di tiro ci sarà un'area di rigore adiacente alla linea di fondo. Ogni area di rigore sarà formata da due linee parallele, lunghe 12-18 cm e distanziate di 30-48 cm, equidistanti dal centro della linea di fondo. Queste linee saranno ad angolo retto con le linee di fondo e unite alle loro estremità in modo da formare rettangoli. Ci sarà un dischetto del rigore in ciascuna area di rigore, a 8-14 cm dalla linea di fondo e equidistante da ciascuna linea laterale.

1.2.4. In ciascuna area di tiro ci sarà un'area di porta adiacente alla linea di fondo. Ogni area di porta sarà formata da due linee parallele, lunghe 5-7 cm e distanziate di 22-26 cm, equidistanti dal centro della linea di fondo. Le linee verticali dell'area di porta possono estendersi oltre la linea di fondo per permettere un posizionamento più preciso del portierino.

1.2.5. In ciascun angolo dell'area di gioco ci sarà un quarto di cerchio del raggio di 2-3 cm concentrico alla congiunzione delle linee laterali e di fondo.

1.2.6. Una linea sottile, egualmente distante dalle linee laterali e di fondo può essere segnata all'esterno dell'area di gioco allo scopo di definire un limite prefissato per la superficie di gioco.

1.3. Omologazione

1.3.1. È necessario chiedere l'omologazione di un nuovo tipo di campo alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarlo in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 1.3.2 e 1.3.3.

1.3.2. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di campo deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

1.3.3. L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 2: Porte

2.1. Una porta sarà piazzata centralmente su ciascuna linea di fondo in modo che i pali anteriori siano sulla linea. Le porte saranno costruite solidamente e composte di materiale saldo che non si pieghi o rompa sottoposto a qualsiasi condizione di gioco. Le porte saranno fissate meccanicamente al tavolo di gioco.

2.2. Una porta sarà composta da due pali, una traversa, due barre laterali su ciascun lato, una barra posteriore e una rete, la quale sarà saldamente fissata ai pali e alle barre.

2.3. I pali saranno verticali e paralleli, lunghi 6 cm e distanziati di 12,5 cm. La traversa sarà fissata in cima ai pali. La/le barre posteriori saranno posizionate parallelamente alla traversa. I pali e le barre non saranno più spessi di 5 mm. La distanza tra la linea di fondo e la barra posteriore sarà di 6-9 cm.

2.4. È necessario chiedere l'omologazione di un nuovo tipo di porta alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarla in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 2.5 e 2.6.

2.5. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di porta deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

2.6. L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

Regola 3: Palla

3.1. La palla sarà una sfera di plastica vuota di 2,2 cm di diametro e 1,5 g di peso.

3.2. Le palle che sono attualmente omologate sono le Subbuteo che soddisfano i criteri sopra menzionati, le Zeugo, le Astrobase e le Top Spin.

3.3. L'arbitro sostituirà immediatamente una palla rotta quando si sarà fermata.

3.4. Una palla dipinta o con delle stampigliature può essere utilizzata solo se entrambi i giocatori sono d'accordo. Se i giocatori non sono d'accordo su una palla, l'arbitro sceglierà una palla bianca omologata che, a suo giudizio, rotoli correttamente, garantendo lo svolgimento regolare della gara.

3.5. È necessario chiedere l'omologazione di un nuovo tipo di palla alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarla in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 3.6 e 3.7.

3.6. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di palla deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

3.7. L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

Regola 4: Le miniature

4.1. Dimensioni

Le miniature saranno composte da una base tonda e una figura che sarà saldamente fissata alla base soddisfacendo i seguenti standard:

4.1.1. La base sarà alta massimo 0,7 cm, minimo 0,5 cm e avrà un diametro di massimo 2,1 cm, minimo 1,6 cm.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

4.1.2. La figura fissata alla base sarà massimo 1,3 cm, minimo 0,6 cm al suo punto più largo e spessa massimo 0,6 cm. La figura rappresenterà un corpo umano.

4.1.3. L'altezza massima di una miniatura inclusa la sua base sarà di 3,9 cm, quella minima sarà di 2,7 cm.

Nota: Per assicurare che i giocatori non modifichino in alcun modo le miniature e le basi, rendendole più alte, più basse, più larghe o più spesse di quanto consentito, gli arbitri useranno lo specifico strumento di misura FISTF per controllare se una miniatura è stata manomessa dopo l'acquisto. Le esatte dimensioni e il modello dello strumento di misura FISTF sono disponibili presso il Dipartimento Sports FISTF.

4.2. Composizione

Ciascun giocatore utilizzerà dieci miniature, un portierino e un portiere. Ogni miniatura componente una squadra sarà dello stesso tipo. Tutte le figure saranno ugualmente dipinte e le basi avranno lo stesso colore, eccetto la base del portierino che sarà differente nel colore da tutte le altre miniature.

4.3. Omologazione

4.3.1. È necessario chiedere l'omologazione di nuovi tipi di miniature alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarle in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 4.3.3 e 4.3.4.

4.3.2. I seguenti tipi di miniature sono approvati dalla FISTF. Qualsiasi nuovo modello di una miniatura deve essere sottoposto alla FISTF e autorizzato prima che possa essere utilizzato in qualsiasi competizione.

4.3.2.1. Miniature Flat (prodotte dal 1940): 17-18 mm di diametro della base, 35-39 mm di altezza della miniatura compresa la base. Esistono diversi tipi di miniature omologate: tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero, tipo Tedesco, e tipo Newfooty.

4.3.2.2. Miniature in Scala-00 realizzate da Subbuteo: 18-21 mm di diametro della base, 28-31 mm di altezza della miniatura compresa la base: tipo "molded" (prodotte nel 1960/70: la figura e il dischetto sono composti da un unico stampo), Tipo "walking-figure" (prodotte nel 1950/60: la figura e il dischetto sono composti da un unico stampo. La figura raffigura un uomo che cammina), tipo "bar-figure" (prodotte nel 1960/70: la figura è fissata su una barretta che si incastra nella base), tipo "plug-figure" (prodotte dal 1980: la figura è fissata su un perno che si incastra nella base).

4.3.2.3. Miniature Sports (prodotte dal 1993): 21 mm di diametro della base, 35-37 mm di altezza della miniatura compresa la base.

4.3.2.4. Miniature Toccer (prodotte 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 dal 1995): sono simili alle basi delle miniature in scala-00 o a quelle delle miniature Toccer e possono essere utilizzate con figure in scala-00.

4.3.2.6. Figure Woodentop (prodotte dal 1995): sono composte da una figura di legno di 30-32 mm di altezza (esclusa la base) da utilizzare su basi in scala-00, Profibase o Sports.

4.3.2.7. Figure Zeugo (prodotte dal 1998): simili alle figure in scala-00.

4.3.3. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di miniature deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

4.3.4 L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

Regola 5: Portiere

5.1. Dimensioni della figura del portiere

Il portiere sarà composto da una figura o da una figura con una base. Il profilo della figura del portiere deve avere forma di un trapezio, con un lato superiore ed uno inferiore, di cui uno piccolo e uno grande. Il portiere sarà saldamente fissato ad un'asticciola, avrà una capacità difensiva tridimensionale di massimo 2700 mm^3 esclusa l'asticciola, e sarà limitato dalle seguenti regole soddisfacendo i seguenti standard:

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

5.1.1. Altezza massima del portiere: 39 mm

5.1.2. Spessore massimo della figura del portiere: 6 mm

5.1.3. Larghezza massima del lato piccolo del portiere: 13 mm

5.1.4. Larghezza massima del lato grande del portiere: 21 mm

5.1.5. Il portiere raffigurerà un corpo umano

Nota: La FISTF si riserva il diritto di non concedere l'omologazione ad un portiere se, allo scopo di sfruttare il più possibile le dimensioni massime consentite, la forma della figura si discosta intenzionalmente ed in modo rilevante dalla naturale forma umana.

5.2. Dimensioni dell'asticciola del portiere

L'asticciola è fissata alla figura del portiere o alla base ed è parte dello stesso soddisfacendo i seguenti standard:

5.2.1. L'asticciola del portiere sarà dritta, lunga al massimo 20 cm e larga al massimo 4,5 mm, esclusa l'impugnatura.

Nota: Ai giocatori è consentito utilizzare un dado metallico o qualsiasi altro meccanismo di bloccaggio per fissare la figura del portiere all'asticciola, a condizione che, sommando lo spessore del dado (o di altro meccanismo di bloccaggio) allo spessore delle gambe della figura del portiere (escludendo la parte sporgente dei piedi), non si superino i 6 mm consentiti.

5.2.2. L'impugnatura non può superare 10 cm in lunghezza.

5.2.3. In ogni caso, la lunghezza complessiva dell'asticciola e dell'impugnatura non può superare i 25 cm.

5.2.4. La curvatura dell'asticciola del portiere è severamente vietata. E' consentita solo una leggera angolazione ($<10^{o}$) nel punto di giunzione tra asticciola e impugnatura.

Nota: Per assicurare che i giocatori non modifichino in alcun modo i portieri e le asticciole, aumentando l'altezza, o la larghezza o lo spessore oltre quanto consentito, gli arbitri useranno lo specifico strumento di misura FISTF per controllare se un portiere è stato manomesso dopo l'acquisto. Le esatte dimensioni e il modello dello strumento di misura FISTF sono disponibili presso il Dipartimento Sports FISTF.

5.3. Omologazione

5.3.1. È necessario chiedere l'omologazione di un nuovo tipo di portiere alla F.I.S.T.F. Board of Directors prima che qualsiasi giocatore possa utilizzarlo in una partita. Il richiedente manderà un campione del suo prodotto con un memorandum dell'accettazione delle condizioni dei punti 5.3.3 e 5.3.4.

5.3.2. Le seguenti figure di portiere sono approvate dalla FISTF. Qualsiasi nuovo modello di un portiere deve essere sottoposto alla FISTF e autorizzato prima che possa essere utilizzato in qualsiasi competizione.

5.3.2.1. I seguenti tipi di portiere flat: tipo Inglese, tipo Subbuteo, tipo Svizzero, tipo Tedesco.

5.3.2.2. Portiere in scala-00 jockey cambiabile o non cambiabile, portiere in scala-00 con braccia distese, portiere in scala-00 con corpo piegato. Sono accettate le versioni di metallo e plastica.

5.3.2.3. Portiere Sports, composto da una miniatura Sports con un'asticciola che sporge dalla sua base. Sono accettate le versioni di legno e polistirolo.

5.3.2.4. Portiere Toccer, composto da una speciale figura Toccer senza base, con un'asticciola che sporge dai suoi piedi. Sono accettate le versioni di metallo e plastica.

5.3.2.5. Portiere Woodentop, composto da una figura Woodentop montata su una base in scala-00 con un'asticciola che sporge da essa.

5.3.2.6. Portiere Zeugo, simile ai portieri in scala-00.

5.3.3. Per essere omologato con successo, un nuovo tipo di portiere deve essere prodotto industrialmente e distribuito in quantità sufficiente da soddisfare qualsiasi richiesta di ordine.

5.3.4. L'omologazione è concessa unicamente sulla base di criteri sportivi, e la FISTF declina espressamente qualsiasi obbligo o garanzia, esplicita o implicita, incluso, senza limitazione, qualsiasi garanzia implicita derivante nel corso dell'esecuzione, nel corso delle relazioni o uso del commercio, tutti gli altri obblighi e le responsabilità di sorta se nel contratto, garanzia, illecito (incluso senza limitazioni, negligenza, responsabilità attiva, passiva o attribuita o responsabilità oggettiva), per legge o altrimenti, responsabilità oggettiva o responsabilità prodotta di qualsiasi natura, e diritti di proprietà intellettuale, relativi ai prodotti omologati, nei confronti sia del richiedente sia di terze parti.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Parte IV. GUIDA ALL'ARBITRAGGIO

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati

Regola 1: Obblighi dell'arbitro

1.1. Un arbitro sarà nominato a dirigere ciascuna partita di una competizione F.I.S.T.F. Egli dovrà mantenere il completo controllo della partita, compresi gli intervalli. Egli annuncerà qualsiasi infrazione delle regole e darà pronte e chiare istruzioni in conformità del regolamento di gioco internazionale di calcio da tavolo e applicando il vocabolario internazionale degli arbitri.

1.1 D. L'arbitro applicherà le regole specifiche per i giocatori disabili nel caso in cui uno o entrambi i giocatori siano persone disabili.

1.2. L'arbitro metterà in vigore le regole del gioco, ma può astenersi dall'assegnare punizioni nel caso in cui il giocatore che ha subìto l'infrazione richieda il vantaggio. Il giocatore che ha subìto un'infrazione non può accettare una sanzione assegnata dopo aver continuato a giocare per il vantaggio.

1.3. L'arbitro interromperà il gioco nelle occasioni definite dal regolamento e ogni qualvolta lo riterrà necessario allo scopo di chiarire o verificare una situazione specifica o poco chiara. Se in caso di una situazione dubbiosa, l'attaccante continua a giocare senza dare all'arbitro l'opportunità di interrompere il gioco allo scopo di chiarire o verificare la suddetta situazione, l'arbitro deciderà in favore del difensore.

1.4. La decisione dell'arbitro è definitiva. In caso di incertezza, l'arbitro può interrompere l'incontro e chiedere consiglio al capo arbitro.

1.5. Prima del calcio d'inizio l'arbitro verificherà l'identità dei giocatori e controllerà la conformità dei materiali utilizzati con le regole FISTF, utilizzando lo specifico strumento di misura FISTF.

1.6. L'arbitro sarà la sola persona a detenere il tempo di gioco, per mezzo del proprio orologio. In caso di prolungata interruzione dell'incontro o perdita di tempo da parte di uno o dell'altro giocatore, l'arbitro considererà il tempo perso aggiungendolo come recupero al termine della frazione di gioco interessata.

1.7. L'arbitro compilerà il referto dell'incontro e lo consegnerà al capo arbitro immediatamente dopo la fine della partita.

1.8. L'arbitro indosserà la divisa ufficiale o una tuta da ginnastica durante l'incontro. L'organizzatore della competizione ha l'autorità di obbligare l'arbitro ad indossare scarpe sportive.

© 2016 - FISTF Tutti i Diritti Riservati