

SIAMMO SERI...

CAMPIONATI EUROPEI
DI SUBBUTEO
6-8 LUGLIO 2021



**Open to
Boys and Girls
All skill levels**

**Camera Arbitrale di Milano
Via Meravigli, 7 - Milano**

**eventiadr@mi.camcom.it
www.camera-arbitrale.it**

REGOLAMENTO

Care e cari Mister,

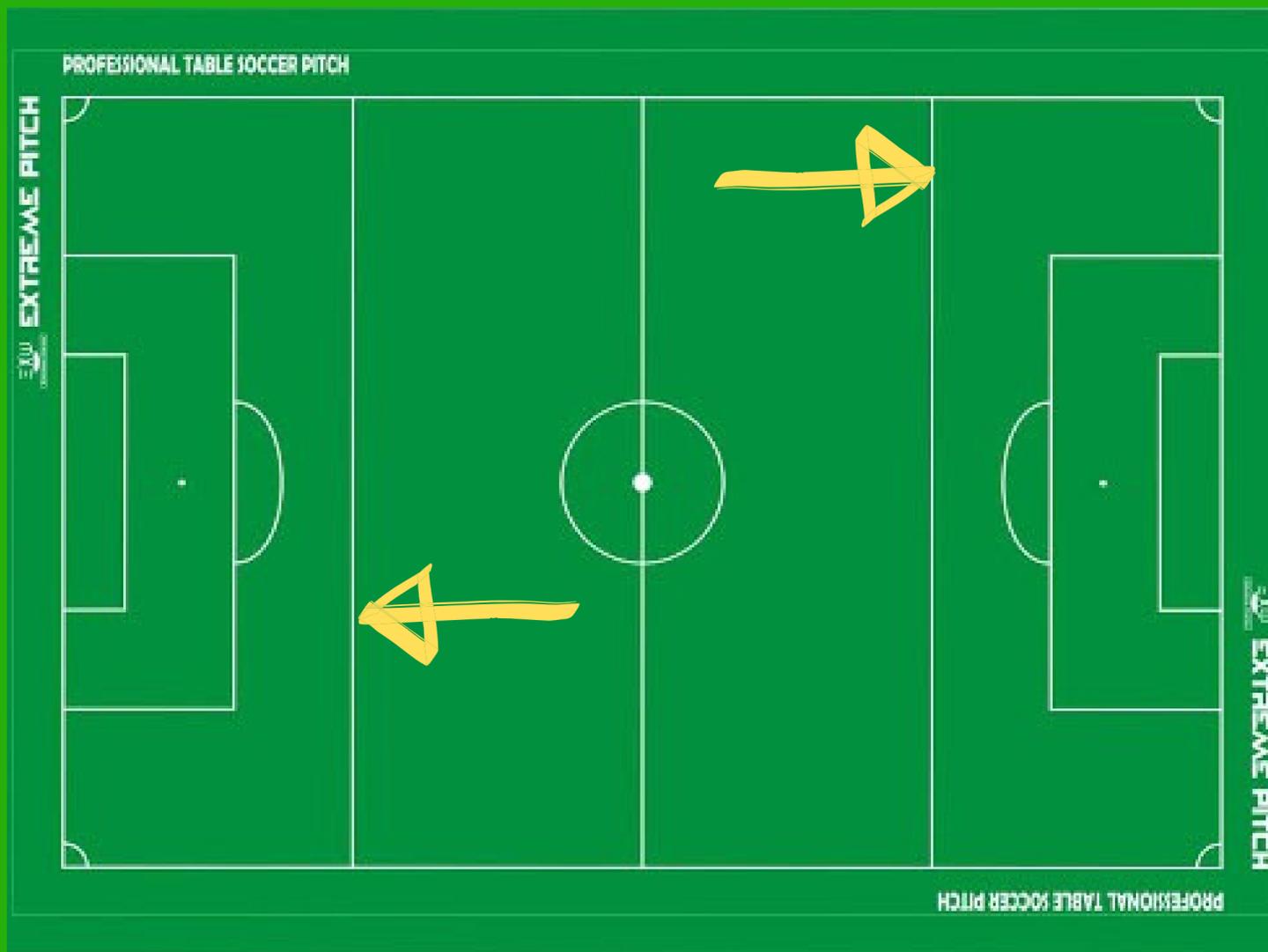
il Subbuteo è un gioco splendido se viene giocato con alcune regole.

Rispetto al regolamento ufficiale, vi proponiamo un regolamento semplificato, in modo che le regole siano fruibili da tutti.



1) Campo di gioco

Il campo di gioco ha la struttura che vediamo nella foto:



Importante:

Il tiro verso la porta avversaria nel tentativo di segnare un gol è possibile solo se la palla ha interamente superato la linea di tiro che è quella segnalata nella foto con la freccia gialla.

La miniatura può trovarsi in ogni parte del campo, ma la palla per essere "calciabile" verso la porta deve aver varcato la linea di tiro per intero.

Qualsiasi tiro proveniente da altre parti del campo, indipendentemente che colpisca o meno una miniatura avversaria prima di finire in rete, non è considerato come gol valido.

In questo caso il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo da parte del portiere.

2) Colpo a punta di dito

Le miniature possono essere colpite solo ed esclusivamente con colpi a punta di dito.

È vietato usare il pollice come leva.

A destra, una foto esemplificativa del colpo eseguito correttamente.



Qui un breve video che mostra i colpi a punta di dito concessi e quelli irregolari:



Ogni miniatura può colpire la palla con un massimo di 3 colpi a punta di dito consecutivi; successivamente, per mantenere il possesso della palla, un'altra miniatura dovrà colpire il pallone.

Se la palla viene mancata o tocca una miniatura avversaria, si verifica un cambio nel possesso della palla che passa alla squadra che stava difendendo.

Per ogni colpo della squadra in possesso di palla corrisponde un colpo per la squadra che difende volto ad ostacolare la manovra degli attaccanti.

Il colpo difensivo può avvenire in contemporanea al colpo d'attacco o successivamente; non si può effettuare il colpo difensivo prima del colpo dell'attaccante.

Con il colpo difensivo la miniatura della squadra che difende non può toccare la palla o la miniatura avversaria.

Nel caso di contatto la squadra in possesso di palla può richiedere il "back" o pro.

3) Fallo e calcio di punizione

Se una miniatura della squadra in possesso di palla tocca prima una miniatura della squadra avversaria o della propria squadra e poi la palla è fallo.

Dal fallo origina un calcio di punizione; ogni squadra può muovere 2 miniature con colpi a punta di dito. E' altresì possibile schierare una barriera alla distanza orientativa di 4 dita, prendendo le miniature con le mani.

Se il fallo avviene entro l'area di tiro la punizione sarà di prima con possibilità di calciare in porta. Se il fallo avviene entro l'area di rigore verrà assegnato un calcio di rigore.

4) Intercettazione della palla

L'ultima miniatura che tocca la palla ottiene il possesso a favore della propria squadra.

5) Rimessa dal fondo e calcio d'angolo

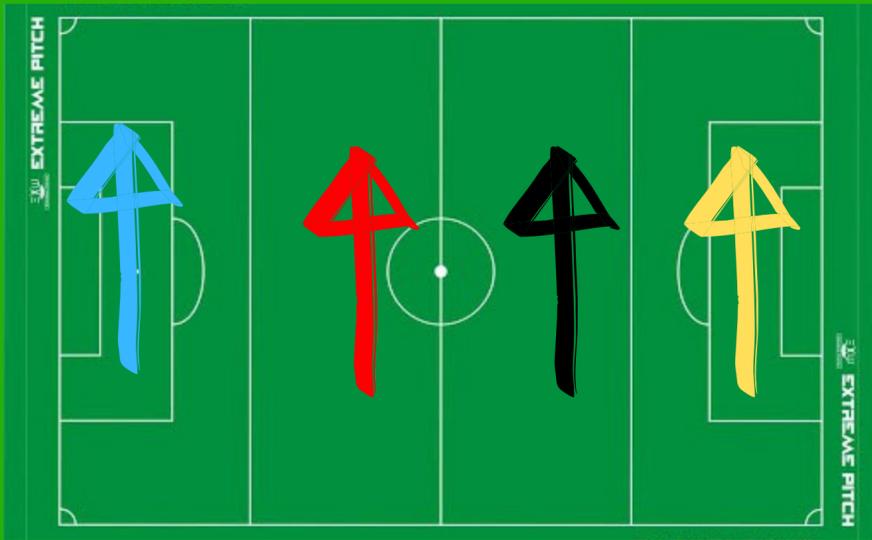
Nel caso in cui la palla, collocata dentro l'area di tiro, venga calciata verso la porta dalla squadra in difesa nel tentativo di segnare un gol sia toccata da un difensore o dal portiere e finisca oltre la linea di fondo, darà origine a un calcio d'angolo.

Nel caso in cui la palla che venga calciata dal di fuori dell'area di tiro tocchi un difensore e finisca oltre la linea di fondo darà origine a una rimessa dal fondo.

Nel caso del calcio d'angolo ognuna delle squadre potrà muovere 3 miniature con colpi a punta di dito.

Nel caso di rimessa dal fondo tutte le miniature potranno essere riposizionate prendendole con le mani.

6) Rimessa laterale



Il campo di gioco è diviso in 4 quarti, ognuno dei quali contrassegnato a titolo esemplificativo da una freccia di diverso colore.

Casistica esemplificativa:

1) se una miniatura della squadra A si trova nel riquadro arancione calcia la palla contro una miniatura della squadra B che si trova nel riquadro blu, sarà fallo laterale per la squadra B;
2) se una miniatura della squadra A si trova nel riquadro arancione calcia la palla contro una miniatura della squadra B che si trova nello stesso riquadro, sarà fallo laterale per la squadra A se la palla esce dal campo nel quarto arancione. Nel caso in cui la palla esca nel riquadro blu il fallo laterale sarà a favore della squadra B.

Il fallo laterale si conquista quindi se entrambe le miniature sono nello stesso quarto di campo e se la palla esce in quel quarto.

7) Fuorigioco

Per semplificare la regola del fuorigioco, si applica una sola casistica.

Si ha fuorigioco quando la miniatura della squadra in attacco è oltre (anche parzialmente) l'ultimo difensore.

Esempi:

1) Squadra gialla in difesa, squadra rossa in attacco; fuorigioco della miniatura rossa;

2) Squadra gialla in difesa, squadra azzurra in attacco; non c'è fuorigioco della miniatura azzurra.

