

Regole di gioco

Game rules

www.astrobase.it



MATERIALE IN DOTAZIONE ALLA SCATOLA GIOCO

I componenti del gioco SOCCER 3D sono:
Campo di gioco in panno, due squadre di 11 giocatori con il portiere montato su asta, due porte, 2 palline standard, 2 palline piccole, regole di gioco.

PREPARAZIONE

Stendere il panno su una superficie piana e liscia cercando di eliminare le pieghe lisciando con le mani. Per un migliore risultato, consigliamo di stirare il panno con ferro da stiro tiepido, (non stirando il panno dalla parte del tracciato) e di fissarlo quindi con puntine e nastro adesivo plastificato o vellutato su un'asse di legno di dimensioni 150 x 100 x 2,5.

Le porte devono essere fissate con viti o chiodi nella loro posizione, mentre i giocatori verranno schierati nella loro metà campo per il calcio di inizio.

Il portiere viene posizionato facendo passare la sua asta fra la rete e la base della porta, in modo da poterlo manovrare da dietro la porta stessa.

COME SI GIOCA

I giocatori in miniatura vengono mossi con tocchi impartiti alla loro base con la punta del dito indice o medio dalla parte dell'unghia. Il dito si pone immediatamente dietro la base del giocatore da muovere; dopo una lieve pressione sul panno di gioco si tocca dirigendo la miniatura a colpire la palla, a marcare un avversario, o a raggiungere una posizione desiderata. Nell'eseguire il tocco non si deve usare un altro dito o parte della mano come molla. La pallina viene colpita solamente tramite il giocatore che la calcia.

La squadra in possesso di palla ha diritto ad un massimo di tre tocchi consecutivi per miniatura; eseguito il terzo colpo consecutivo con la stessa figurina il gioco deve continuare necessariamente con uso di un'altra miniatura, a meno che un tocco non abbia fatto toccare la palla ad una figurina attaccante della stessa squadra, nel qual caso la miniatura che calciava ha nuovamente diritto a tre tocchi. La squadra in possesso di palla ha diritto a giocare la palla stessa fino a che:

- la miniatura, colpita a punta d dito, sbaglia la palla (la m a n c a , n o n l a colpisce);
- la palla, colpita dalla miniatura, finisce per toccare una figurina avversaria
- si commette un fallo (vedi capitolo relativo);
- la palla esce dal campo di gioco o si segna un goal.

POSSESSO DI PALLA

La squadra in possesso di palla può giocare con una qualsiasi miniatura fra quelle in campo colpendola nel punto in cui essa si trova senza eseguire prima alcun aggiustamento o spostamento della stessa o di altre miniature. La squadra non in possesso di palla può solamente eseguire tocchi a punta di dito per piazzare le sue figurine, alternati a quelli eseguiti dalla squadra in possesso di palla. Queste mosse di piazzamento servono per eseguire marcature di giocatori, per ostacolare il gioco avversario, o per smarcare una propria miniatura in una posizione più conveniente.

La palla può essere colpita solamente dai giocatori in miniatura e non deve essere quindi spostata o comunque toccata con le mani.

Il portiere viene manovrato da dietro la porta tramite la sua asta; quando un attaccante tira in porta, il giocatore in difesa manovra il portiere, che deve toccare terra con la sua base fino alla partenza del tiro, e non può uscire dall'area piccola.

Le regole di gioco SOCCER 3D sono quelle del gioco del calcio vero con alcuni necessari adattamenti. L'adattamento più evidente è la linea di tiro presente sul campo di gioco fra le aree di rigore ed il centro campo. Solo quando la palla supera interamente la linea di tiro (vista dall'alto) il giocatore attaccante può tentare il tiro in porta.

TEMPO DI GIOCO

La durata della partita è formata da due tempi (da 10, 15, o 20 minuti a piacere) con cambio di campo; in caso di parità dopo i tempi regolamentari si può decidere il vincitore giocando ancora 2 tempi supplementari (5 minuti, con o senza golden o silver goal, a piacere) e in caso di ulteriore parità tirando dei rigori come nel vero calcio. Se lo si desidera per questa eventualità si possono eseguire, al posto dei rigori, dei "tiri piazzati" come illustrato di seguito.

INIZIO DEL GIOCO

Per il calcio d'inizio le due squadre vengono schierate all'interno delle loro metà campo; la squadra che batte il calcio d'inizio schiera due o più giocatori vicino al centro del campo, accanto alla palla. Nessun giocatore avversario deve trovarsi all'interno del cerchio di centro campo. La miniatura che dà il via al gioco, con tocco a punta di dito, non può giocare la palla finché la stessa non viene giocata da un'altra miniatura della sua squadra.

Se nel tentativo di colpire la palla, una miniatura attaccante tocca prima un difensore e poi la figurina avversaria, commette un fallo punibile con un calcio di punizione. La regola del vantaggio può essere richiesta dal difensore, o dall'attaccante, a seconda di chi ha commesso l'infrazione, e si proseguirà il gioco con un semplice cambio di possessopalla.

La squadra in possesso di palla non è obbligata ad attendere le mosse alternate di piazzamento della squadra avversaria; le mosse di piazzamento valide sono solo quelle eseguite in modo alternato ai colpi della squadra in possesso di palla (un tocco per la squadra in possesso di palla ed uno per la squadra non in possesso e così via).

TIRI IN PORTA

Come già detto, per la realizzazione dei goals, il campo di gioco SOCCER 3D, a differenza di un normale campo di calcio, presenta una linea davanti alle due aree di rigore; si tratta della linea che delimita le zone del campo da dove la squadra in attacco può tirare a rete. Il tiro in porta può essere eseguito solamente quando la palla ha superato interamente (vista dall'alto) la linea, e si trova quindi completamente all'interno della zona di tiro.

Se si segna un goal colpendo la palla ancora fuori da detta zona, il goal deve essere annullato e deve essere assegnata una rimessa dal fondo.

L'attaccante, al momento del tiro in porta, non è obbligato ad aspettare il piazzamento del portiere; si possono segnare anche reti al volo, con palla in movimento. Si considera segnata la rete quando la palla (vista dall'alto) supera interamente la linea di porta.

PALLA FUORI CAMPO

Un giocatore che tira la palla direttamente fuori dalle linee laterali o, a seguito di un colpo avversario, devia la palla oltre le stesse, causa una rimessa laterale a favore dell'avversario.

FALLO LATERALE

La palla deve aver superato completamente la linea laterale per essere dichiarata fuori campo. Il giocatore avente diritto alla rimessa in gioco, prende con le mani la miniatura incaricata di rimettere in gioco (una miniatura a piacere da qualsiasi parte del campo) ponendola con la palla sul punto di battuta, e quindi, prima di eseguire la rimessa, la squadra attaccante prima e la difesa poi eseguono due mosse ciascuna, a punta di dito, per piazzare uno o due propri giocatori. I giocatori devono essere piazzati ad almeno cm. 2 di distanza l'uno dall'

altro (distanza da tenersi anche nelle rimesse dal fondo).

La rimessa in gioco deve essere effettuata con un normale colpo a punta di dito; la figurina che rimette in gioco, a seguito del tocco impartito alla palla, non deve entrare in campo interamente. Nel caso lo facesse, si avrebbe il cambio di rimessa con assegnazione della stessa all'avversario. La miniatura che effettua la rimessa in gioco laterale non può successivamente toccare la palla fino a che la stessa non venga toccata da una figurina della stessa sua squadra. Una rimessa laterale può essere "provocata" facendo carambolare appositamente la palla su una miniatura avversaria; questa mossa tattica può essere valida solo se eseguita in spazi di campo limitati mentre non può essere accettata in caso di colpi molto lunghi eseguiti con l'intento di guadagnare terreno in modo non realistico; consigliamo di ritenere valida una simile azione solo quando l'uscita del pallone dal campo avviene nel raggio di cm. 15/20 circa dalla posizione occupata in partenza dalla palla.

Quando un attaccante manda la palla oltre la linea di fondo campo (dalla parte dell'avversario) si assegna una rimessa dal fondo.

Sulla rimessa dal fondo, ed in occasione di una rete segnata, le miniature in campo possono tutte essere spostate con le mani, a piacimento. Il giocatore in difesa sposta comunque per ultimo.

RIMESSA DAL FONDO E CORNER

Si effettua una rimessa dal fondo ponendo la palla sullo spigolo dell'area di porta dal lato dove la palla è uscita. Una palla che, colpita da un attaccante, carambola su un difensore (o sul portiere) e finisce sul fondo, genera un "corner" se il tiro è stato scoccato dall'attaccante con la palla all'interno della zona di tiro; se la palla proviene invece da fuori area di tiro, si assegna una semplice rimessa dal fondo.

Per battere il corner, il giocatore in attacco prende con le mani una sua qualsiasi miniatura, che verrà posta sulla lunetta dell'angolo dove è uscita la palla.

Prima della battuta entrambe le squadre hanno diritto a tre mosse di piazzamento a punta di dito; prima l'attacco e poi la difesa.

Anche per il corner vale la regola per cui la miniatura che batte non può giocare nuovamente la palla fino a che questa non venga toccata da una figurina della stessa sua squadra. Sulle rimesse laterali, corner, rimesse dal fondo, e calci piazzati, nessuna miniatura avversaria si può piazzare a meno di 10 cm. dalla palla.

FALLI

Se una miniatura difensore, toccando a punta di dito, colpisce una miniatura avversaria, commette un fallo punibile con un calcio di punizione che può essere:

rigore, quando il fallo viene commesso nella propria area di rigore;

diretto, quando il fallo viene commesso nella propria area di tiro. In questo caso la squadra attaccante potrà calciare direttamente in porta;

indiretto in tutte le altre parti del campo con la sola possibilità di passare il pallone ad un compagno senza poter tirare direttamente in porta.

Non commette fallo la miniatura in possesso di palla che, prima di toccare una figurina avversaria, ha toccato regolarmente il pallone. Se un giocatore, durante il gioco, colpisce/tocca con le mani la palla o sposta una miniatura avversaria, commette fallo punibile con un calcio di rigore, di punizione diretto o indiretto a seconda della posizione in campo. In occasione di calci di punizione (diretti o indiretti) entrambe le squadre hanno diritto ad eseguire 2 movimenti di piazzamento a punta di dito; la squadra in difesa muove per ultima. Nei calci di punizione diretti la difesa può anche schierare una barriera di massimo 4 giocatori, sistemati manualmente, a cm. 10 circa dalla palla.

CALCIO DI RIGORE

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

FUORIGIOCO

Si possono verificare delle situazioni di fuori gioco punibili con calci di punizione indiretti. Una miniatura è in fuori gioco quando ha meno di due giocatori avversari fra se e la linea di fondo campo, e detta miniatura si trova all'interno della metà campo avversaria. Il fuori gioco si calcola nel momento in cui la palla supera l'ultimo difensore. Non è fuori gioco se il passaggio avviene direttamente da corner, rimessa laterale o a causa di un retropassaggio della squadra in difesa. Quando un giocatore, in possesso di palla, si accorge di avere una o più miniature in fuorigioco, può farle rientrare, una alla volta e con regolari colpi a punta di dito, prima di eseguire un normale tocco di gioco, avvisando chiaramente in anticipo delle sue

intenzioni. Ad ogni tocco di rientro dal fuori gioco della squadra in possesso di palla, dovrà seguire un tocco, a punta di dito, di solo piazzamento della squadra in difesa. Il rientro dal fuori gioco deve avvenire prima che la palla superi l'ultimo difensore e che di conseguenza si commetta l'offside.

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

Per rendere più realistico il gioco si può applicare la regola, concordata fra giocatori prima della partita, del lancio di palla preceduto da uno smarcamento di un attaccante. Più precisamente diciamo che ad ogni proprio turno di possesso palla, una squadra può, prima di un normale tocco di gioco, smarcare una sua miniatura con regolare tocco a punta di dito. Con questa mossa di smarcamento una figurina potrà anche finire in teorica posizione di fuori gioco che però non verrà rilevata se immediatamente dopo lo smarcamento si avrà il passaggio dal giocatore in possesso di palla alla figurina appena smarcata. La difesa avrà sempre diritto ad un colpo a punta di dito per cercare di marcare comunque, od inseguire, la figurina smarcata dall'avversario. La mossa di smarcamento dovrà essere una mossa a corsa ragionevolmente limitata (non più di 15/20 centimetri).

BASIC EQUIPMENT TO PLAY SOCCER 3D

2 X TEAMS OF 11 PLAYERS
2 X GOALS WITH NETTING
1 X CLOTH PLAYING PITCH
1 X FOOTBALL

THE PITCH

Unfold the playing surface and lay flat, preferably on a board that is around 1 inch thick & which is slightly bigger than the cloth. The pitch can also be laid on a carpet. If required, iron out any creases by ironing the underside of the cloth, under the supervision of an adult. Do not iron the marked playing surface side.

GOALS

Place the goals on the goal line (A) at either end of the pitch. The handle of the keeper fits under the netting at the back of the goal.

LINE UP

The most popular line-ups are 4-4-2, 4-2-4 and 4-3-3 (see diagram) but in **SOCCER 3D** any line-up is allowed.

FLICKING

Place the second or the middle finger behind the base of a figure. Press down gently on the surface with your 'flicking finger' & flick the base of the figure so that the figure moves forward & hits (kicks) the ball. Your finger or hand should never touch the ball (See diagram). Note: Only the nail may be used when flicking & the thumb must not be used as a spring.

GOALKEEPER

The goalkeeper is on a specially designed playing handle which allows you to move your goalkeeper within the goal to block shots. The goalkeeper must be held by the handle & must not be flicked at the ball.

PLAYING TIME

The game normally consists of 2 equal halves of 10, 15 or 20 minutes with a 2 minute break after the first half.

KICK OFF

The side in possession is the attacking team. The other side is the defending team. Each team must be in its own half of the field at the kick-off,

with the defending team outside the center circle (L). The central figure in the attacking team now kicks the ball, which must go forward into the other half of the pitch. If the ball does not touch an opposing figure then the team who kicked off still control the ball. The figure that kicked the ball may not touch the ball again until it has been kicked by another teammate.

POSSESSION

The attacking team is allowed up to 3 flicks at the ball in succession with the same figure & the team will remain in possession until one of the following:

The figure misses the ball

The ball touches an opposing figure

A foul is committed (see fouls section)

A goal is scored or the ball goes out of play.

In all cases possession goes to the other team.

PASSING

When passing, it is not necessary for the ball to hit the figure you are passing to. When the ball hits a figure after a pass, that figure is still allowed up to 3 flicks with the ball.

DEFENDING

To try and break down an attack, the defending team may take one 'blocking flick' after each flick made by the attacking team. The attacking team does not have to wait for the defending team's flick. If the defending team does not take its flick, he forfeits the move. You must not touch either the ball or the attacking figures when taking a blocking flick. If you do hit them, the figures involved & the ball must be put back to their original positions & the defending team loses the blocking flick. The blocking flick should be used to obstruct the attacking team's move.

SCORING

A goal can only be scored if the attacking figure is in the defending team's half & the ball is completely in the shooting area (G). Any goal scored from elsewhere is disallowed & the game is restarted with a goal kick. However, all own goals, scored from inside the attacking team's own half, count as goals to the opposition. A goal counts as soon as the ball crosses completely over the line. You do not have to wait for the goalkeeper to be ready.

THROW-INS

If the ball goes over the touch line (D), the last team figure that touches it loses possession. The game restarts with a throw-in to the

opposition. Each team is allowed to flick 2 players into position, the attacking team flicking first. The throw-in is taken with a flick, but the figure must not cross the touchline after taking the throw. If he does, this is classed as a 'foul throw' & the throw-in is retaken by the opposing team. The figure that took the throw-in may not touch the ball again until it is first touched by another player. After the throw-in the figure must be placed on the touchline at the point where the throw-in was taken.

GOAL KICKS

If the ball goes over the line (A) and was last touched by an attacking figure, the ball is put back into play with a goal kick. Place the ball on the corner of the goal area (J) and use a nearby figure to kick the ball up the field. The figure taking the goal kick must not touch the ball again until it is first touched by another figure. Both teams can reposition their players by placing them in any new formation. The following restrictions apply:

The figures in the opposition's half can only be moved sideways or backwards towards their own half. They must not be moved forward.

Figures in their own half can be moved in any direction but not into the opposing teams half.

Figures should not be placed closer than 20mm from an opposing teams figure.

FINAL RESULT

If a winning result is required from a game but you have a drawn match, extra time or a tie breaker "Golden Goal" can be used to decide the eventual winner. In extra time 2 five minute periods are played, you change ends at half time. If after this time it is still a draw a "Shooting Tie Breaker" is needed. One of the goal areas is chosen and each team has 5 one-to-one shots in succession from the position shown in the diagram. The goalkeeper is not confined to the goal line but he must remain stationary before the kick is taken. After each team has taken 5 shots the team with the highest score wins. If the game is still tied continue with the "Shooting Tie Breaker" until one team has scored more goals. These extra shots should be alternated between each team.

FOULS

OFFENCE:

Any figure that is moved in a different way than the "flick to kick" method. These include positional flicks, onside flicks and blocking flicks. One figure kicking the ball more than 3 times in a row.

AWARD:

An "indirect" free kick is awarded to the opposition.

OFFENCE:

A player touching the ball during play with his hand.

AWARD:

A penalty kick or a direct or indirect free kick to the opposition according to the field position at the time of the offence.

OFFENCE:

An attacking figure hits the defending figure before touching the ball.

AWARD:

If the foul occurs outside the shooting area an indirect free kick is awarded to the opposing team.

If the foul occurs inside the shooting area but outside the penalty area (K) a direct free kick is awarded to the opposing team.

If the foul occurs inside the penalty area a penalty kick is awarded to the opposing team.

NOTE:

If the figure in possession does not touch the ball there is no foul but possession then goes to the opposition.

OFFENCE:

OFFSIDE:

An attacking figure is in an offside position if he is nearer to the opponent's goal line than the ball.

UNLESS:

A) There are at least 2 of the opponents (including the goalkeeper) nearer their own goal line than he is.

B) He is outside the shooting area or there are at least 2 figures, including the goalkeeper, inside the shooting area.

C) The ball has passed the last defender.

D) The ball is received from a throw-in, corner kick or goal kick.

AWARD:

An indirect free kick is awarded to the defending team from the point of the offence.

NOTE:

When the attacking team is in possession and sees that he has one or more figures in an offside position, he can flick them to put them back on side, just tell the referee "on-side flick". Only 3 on-side flicks are allowed per possession. Each on-side flick has to be alternated with the defending consequent blocking flick.

DIRECT AND INDIRECT FREE KICKS

For free kicks each team can flick 2 figures into a new position before the kick is taken. The attacking team flicks first.

With a direct free kick a goal can be scored direct from the kick, provided that the ball is completely in the "shooting area".

For a direct free kick within the shooting area, the defending team can place up to 4 figures 9cms from the ball to form a wall. This is in addition to the 2 flicks for blocking. When taking a free kick there should be no defending figures closer than 9cms to the ball.

With an indirect free kick the ball must first touch another figure before a goal is scored.

THE PENALTY KICK

When a penalty is awarded it is taken from the penalty spot (H) and the following conditions must apply:

- 1) All figures apart from the goalkeeper and the figure taking the penalty kick must be placed outside the penalty area.
- 2) The goalkeeper and his base must be touching the goal line in the center of the goal mouth and remain stationary before the kick is taken. If this rule is infringed 3 times a goal is awarded.
- 3) The player taking the penalty must declare that he is ready to take the penalty. After the goalkeeper has also declared to be ready the referee says "shoot" and the penalty can then be taken.

CORNER KICKS

If the ball goes over the goal line (D) and it was last touched by a defending player the ball is put back into play with the attacking team taking a corner kick. Place the ball and a figure on the corner spot (C). Each team may get into position by flicking three figures, the attacking team flicks first. The corner is taken with a flick and the figure that took the corner is not allowed to touch the ball again until it has first touched another figure.

