

# Subbuteo

## Dream Team Stadium

Benvenuto al Dream Team Stadium di Subbuteo: l'originale e inimitabile gioco del calcio in miniatura, da oggi con tutte le stelle del calcio internazionale a tua disposizione!

Diventa l'allenatore della squadra più forte di tutti i tempi: un "dream team" unico, composto dai giocatori più forti, provenienti dai campionati più celebri d'Europa: Italia, Spagna e Inghilterra!

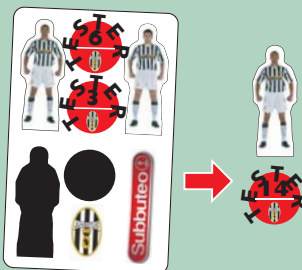
Occorrono grande abilità tecnica, precisione, senso tattico ed un perfetto controllo "in punta di dito" per far volteggiare la palla in campo mettendo in difficoltà il tuo avversario! Con un allenamento appropriato, i tuoi giocatori potranno effettuare dribbling ubriacanti, passaggi millimetrici, interventi difensivi impeccabili e tiri in porta micidiali!

Sul retro di queste istruzioni troverai tutte le regole di gioco. Costruisci il tuo Dream Team, disponi in campo la tua formazione di fuoriclasse, e attendi il fischio d'inizio: la sfida più straordinaria della storia del calcio sta per cominciare!

## Scelta della squadra

- Una squadra gioca con le basi rosse, mentre l'altra scende in campo con quelle di colore blu.
- Togli le sagome dei giocatori dal cartoncino come illustrato: tutti i calciatori possono successivamente essere riposizionati nel cartoncino al termine della partita.
- Appoggia il dischetto corrispondente a ciascun giocatore – con il lato colorato della tua squadra rivolto verso l'alto – su una base del medesimo colore:

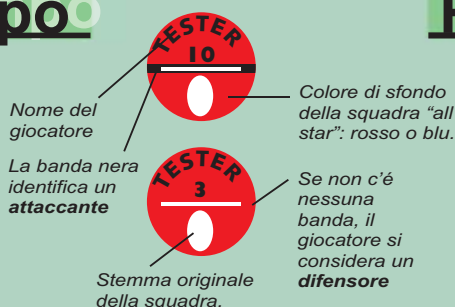
- infilando il calciatore nella fessura corrispondente, avrai una "stella" finalmente pronta per giocare!
- Ciascun giocatore infila il proprio portiere sul supporto corrispondente.
- Prepara la tua formazione scegliendo ogni "pedina" fra una selezione di calciatori di fama mondiale: il tuo dream team può essere composto da giocatori provenienti da qualsiasi squadra fra quelle in dotazione nella confezione.



## Ruoli in campo

A ciascun calciatore viene assegnato una precisa posizione nello schieramento: ciascuna squadra sarà composta da 11 giocatori, e deve obbligatoriamente comprendere:

- 1 portiere
- almeno 1 difensore
- almeno 1 centrocampista
- almeno 1 attaccante



## Per professionisti

### Attaccanti

Attaccanti e centrocampisti (i giocatori identificati dalla banda nera sul dischetto) possono calciare il pallone fino a 4 volte di seguito, purché il quarto tocco venga effettuato nella metà campo avversaria.

### Difensori

Difensori e centrocampisti senza banda nera sul dischetto possono calciare il pallone fino ad un massimo di 2 volte di seguito se si stanno difendendo da un attacco avversario, purché si trovino nella propria metà campo.



# Montaggio dello stadio

- Stendi il campo di gioco su una superficie perfettamente piatta e liscia.
- Applica gli **adesivi** sul tabellone (figura 1).
- Inserisci quattro **asticelle portanti** negli appositi **sostegni per le strutture** integrati nel campo (figura 2).
- Congiungi le asticelle rimanenti a quelle già infilate nei sostegni, usando i quattro **connettori** (figura 3).
- Infila le asticelle così assemblate nel **sostegno centrale** (figura 1).
- Attacca il **tabellone** al sostegno centrale (figura 1).
- A questo punto, monta le **porte** e aggancia le **reticelle** (figura 4).
- Fissa le porte sul campo ed infila ciascun **supporto dei portieri** fra la barra posteriore di ogni porta ed il campo (figura 5).

## Contenuto

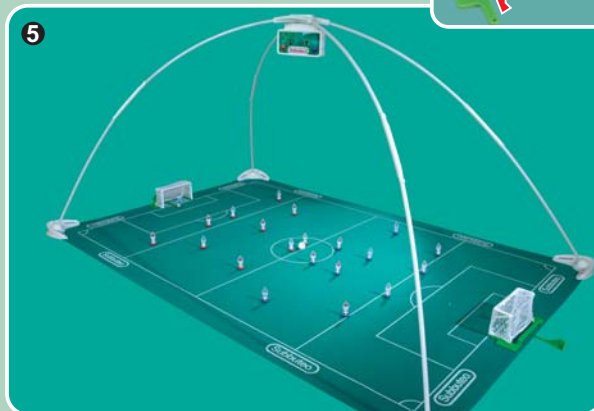
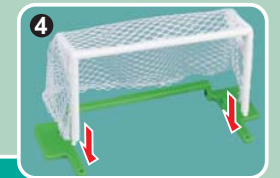
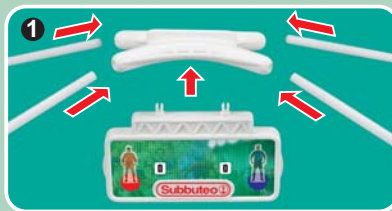
1 campo di gioco con integrati 4 sostegni per le strutture dello stadio, 2 porte, 2 reticelle per le porte, 2 palloni Subbuteo, 8 carte con i calciatori (con 3 uomini per carta), 20 basi (10 blu e 10 rosse), 2 supporti per i portieri, 1 tabellone, 8 asticelle portanti, 4 connettori, 1 sostegno centrale, 1 foglio di adesivi per il tabellone.



© 2004 Hasbro. Tutti i diritti riservati.  
 Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Delemont (Svizzera).  
 Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI).  
 Distribuito in Svizzera da / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par  
 Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbroitaly.it [www.subbuteo.com](http://www.subbuteo.com)

080400544102



## Accessori Elite

Esalta la tua tecnica da fuoriclasse e porta il tuo team alla vittoria con gli esclusivi **Accessori Elite**, realizzati unicamente per i campioni di Subbuteo!

Collezionali tutti e fai il salto di qualità! Ogni confezione contiene:

- 12 calciatori selezionati fra i team più forti per migliorare la tua squadra di stelle
- Accessori da allenamento Elite
- 4 basi professionali (2 Cobra e 2 Sidewinder)
- 1 pallone Subbuteo Prestige (nei colori arancione, oro o argento)

## Basetta professionale COBRA

**Metti il pallone in rete e lascia stupito il portiere avversario!**



In ogni confezione degli esclusivi **Accessori Elite** trovi 2 basi Cobra (una rossa ed una blu) per dare maggiore forza e precisione ai tiri dei tuoi campioni.

## Base professionale SIDEWINDER

**Manda la palla ai tuoi compagni con passaggi millimetrici e imprevedibili!**



In ogni confezione degli esclusivi **Accessori Elite** trovi 2 basi Sidewinder (una rossa ed una blu) per accentuare gli effetti speciali dei tuoi passaggi.



### Totale controllo di palla

Perfeziona la tecnica dei dribbling e dei passaggi dei tuoi campioni con i **coni da allenamento**, proprio come fanno i professionisti!



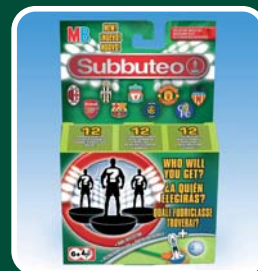
### Rampa di calibro

Vuoi alzare il pallone come solo un vero fuoriclasse sa fare? Allenati con la speciale **rampa per calibrare i tiri**, e vedrai la differenza!



### Passaggio di precisione

Pallonetti mai visti e assist pennellati? Chi vuole essere davvero accurato nell'esecuzione di questi fondamentali, non può fare a meno di allenarsi con l'esclusivo **bersaglio** in dotazione in questa confezione!



### Porta inviolabile

Il **deflettore** per la porta – realizzato unicamente per Subbuteo – permetterà al tuo portiere di liberarsi rapidamente della palla e di rilanciare l'attacco del tuo dream team!

# REGOLE DI GIOCO

## Durata della partita

- Una partita di Subbuteo si compone di 2 tempi, ciascuno della durata di 10 minuti. Finito il primo tempo, le squadre effettuano il cambio di campo.
- Al termine dei 20 minuti regolamentari di gioco, la squadra che ha segnato il maggior numero di reti è la vincitrice.

- Se al termine dei tempi regolamentari le 2 squadre sono in parità, si giocano i tempi supplementari (due tempi da 3 minuti ciascuno).
- Si possono giocare per intero i due tempi supplementari, e quindi sommare i goal realizzati al punteggio dei tempi regolamentari, oppure applicare la regola del "golden goal" (vince la prima squadra che segna un goal).
- Se anche al termine dei tempi supplementari la situazione è ancora di parità, l'esito della partita si decide ai **rigori**.

## Calcio d'inizio

- Per decidere chi deve calciare per primo il pallone, lancia una monetina: il vincitore decide anche quale metà campo occupare nel primo tempo.
- Ciascun giocatore dispone i propri calciatori nella propria metà campo secondo lo schema che preferisce.
- Se il calcio d'inizio spetta alla tua squadra, due dei tuoi

attaccanti devono essere collocati all'interno del **cerchio di centro campo** (nessun altro calciatore può restarvi prima del calcio d'inizio).

- Il giocatore che inizia la partita calca la palla in avanti, oltre la linea di centro campo, dando un colpo con la punta del dito ad uno dei due attaccanti. Se la palla non tocca nessun giocatore avversario, la tua squadra mantiene il possesso della palla e viene definita **squadra attaccante** (l'altra sarà la squadra "in difesa").

## Attacco

- Se la tua squadra è in attacco, dovrai mantenere il possesso della palla dribblando gli avversari e passando il pallone ai tuoi compagni. Sempre colpendolo con la punta del dito, manda in avanti uno qualsiasi dei tuoi giocatori e cerca di fargli calciare la palla.
- Se il tuo giocatore tocca la palla, puoi effettuare un altro tiro. Se invece il tuo calciatore manca la palla, la squadra avversaria diventa l'attaccante e la tua dovrà giocare **in difesa**.
- Puoi colpire la palla con uno stesso calciatore fino ad un **massimo di tre tiri di seguito**, dopodiché la palla dovrà essere calciata da un altro giocatore prima di poter effettuare nuovamente un tiro con il calciatore precedente.

- Se vuoi passare ad un compagno, la palla non deve obbligatoriamente colpire il giocatore destinatario del passaggio. Una squadra cessa di essere in attacco se:

1. il tuo giocatore manca la palla;
2. il pallone tocca un calciatore avversario;
3. calci la palla fuori dal rettangolo di gioco;
4. uno dei tuoi giocatori commette un fallo;
5. segni una rete.

- Quando si verifica uno dei casi precedenti, la squadra avversaria inizia la propria fase d'attacco e la tua si schiera "in difesa".
- Se con un colpo mandi un tuo giocatore fuori campo, rimettilo sulla linea di bordo campo nel punto esatto in cui è uscito e continua a giocare.

## Difesa

- Quando la squadra avversaria sta attaccando, puoi cercare di ostacolare le sue azioni mettendo uno dei tuoi giocatori fra un avversario ed il pallone, oppure fra la palla ed un giocatore a cui potrebbe essere passata.

- Puoi colpire uno dei tuoi giocatori immediatamente dopo che il tuo avversario ha calciato la palla con uno dei suoi.
- Se colpendo il tuo giocatore lo mandi contro la palla o contro un avversario, commetti un **fallo** (ostruzione).
- Il tuo avversario non deve attendere che tu colpisca il tuo calciatore: quando sei in difesa, devi essere rapidissimo nell'effettuare le tue mosse!

## Tiri in porta

- Un tuo giocatore può tirare in porta solo se il pallone si trova fra la linea di tiro e l'area di porta della squadra avversaria.
- Un goal segnato in qualsiasi altro modo non è considerato regolare e viene annullato; in tal caso, la partita ricomincia con una **rimessa dal fondo**.

- Perché il goal sia valido, la palla deve oltrepassare completamente la linea di porta.
- Per calciare la palla, non si deve attendere che il portiere avversario sia pronto.
- Dopo che è stata segnata una rete, il gioco ricomincia con un nuovo **calcio d'inizio** dal dischetto di centro campo.

## Subbuteo per professionisti

### Attaccanti

Attaccanti e centrocampisti (i giocatori identificati dalla banda nera sul dischetto) possono calciare il pallone fino a 4 volte di seguito, purché il quarto tocco venga effettuato nella metà campo avversaria.

### Difensori

Difensori e centrocampisti senza banda nera sul dischetto possono calciare il pallone fino ad un massimo di 2 volte di seguito se si stanno difendendo da un attacco avversario, purché si trovino nella propria metà campo.

## Fondamentali di gioco

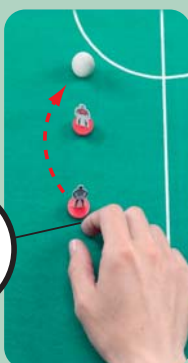
- Per spostare sul campo i giocatori di Subbuteo e per far calciare loro la palla si deve colpire la base della miniatura con la punta del dito.

- Non si può usare il pollice come molla per sostenere la mano e non è permesso toccare la palla con altre parti della mano: se lo si fa, si commette un (fallo di mano).

Aim



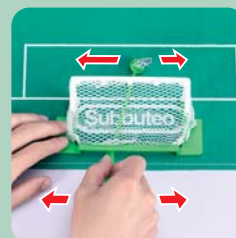
Flick



- Se colpisci la base di un giocatore sulla sinistra o sulla destra, farai ruotare la miniatura nella direzione opposta; con questo accorgimento, puoi aggirare un avversario che sta marcando stretto uno dei tuoi giocatori.

- Per parare i tiri in porta e rilanciare il pallone, si deve usare il supporto del portiere, afferrandolo per l'apposita manopola.

- Il supporto si può muovere a destra e sinistra per coprire all'avversario lo specchio della porta.



# CALCI SPECIALI, RIMESSE E FALLI

## Calcio d'angolo

La tua squadra si aggiudica un calcio d'angolo se la squadra avversaria è stata l'ultima a toccare la palla prima che uscisse di gioco, oltrepassando completamente la sua linea di fondo campo.

- La palla viene collocata sulla lunetta del corner.
- Prendi un tuo calciatore e mettilo accanto al pallone.

Numero di giocatori che possono essere spostati



- Entrambe le squadre hanno diritto ad effettuare tre colpi di piazzamento di 3 giocatori distinti, per disporsi in campo nella maniera migliore possibile.
- Il giocatore che effettua il calcio d'angolo non può giocare di nuovo la palla fino a che un altro compagno di squadra abbia toccato il pallone.

## Rimessa da fondo campo

Se mandi la palla oltre la linea di fondo avversaria senza segnare un goal, l'altra squadra diventa l'attaccante e ricomincia l'azione con una rimessa da fondo campo.

- Il pallone viene posto sul bordo dell'area di rigore.
- La squadra attaccante può spostare a piacimento qualsiasi dei suoi giocatori prima che sia effettuata la rimessa. La squadra in difesa può spostare un numero corrispondente di calciatori per marcare gli avversari.
- Il portiere effettua la rimessa colpendo la palla con il proprio **supporto**. Per avere maggiore stabilità, si può tenere ferma la struttura della porta.

## Rimessa da bordo campo

Se la palla oltrepassa completamente la linea di bordo campo, l'ultima squadra che ha toccato la palla diventa la squadra in difesa, e alla squadra avversaria spetta una rimessa laterale.

- Il pallone viene rimesso sulla linea di bordo campo nel punto esatto in cui ha lasciato il rettangolo di gioco.
- La squadra attaccante porta accanto alla palla il giocatore più vicino.

Numero di giocatori che possono essere spostati



- Entrambe le squadre possono spostare un giocatore ciascuna in una migliore posizione prima della rimessa laterale. Non appena la squadra attaccante è pronta, la palla può essere calciata e rimessa in gioco.
- Il giocatore che ha rimesso non può giocare di nuovo la palla fino a che un altro compagno di squadra abbia toccato il pallone.

## Falli

Ogni volta che un giocatore infrange una delle regole qui esposte, commette un fallo e la squadra avversaria si aggiudica un calcio di punizione.

**Eccesso di possesso di palla:** si commette questo fallo quando si calcia la palla un numero di volte superiore a quello consentito, o quando si calcia la palla non avendone il diritto. **Effetto: calcio di punizione indiretto.**

**Fallo di mano:** si commette fallo quando si tocca la palla con le mani (quando non espressamente consentito) oppure si calcia la palla in maniera diversa da quella regolamentare. **Effetto: calcio di punizione indiretto.**

**Fuorigioco:** fai riferimento al paragrafo seguente. **Effetto: calcio di punizione indiretto.**

**Ostruzione:** si commette questo fallo quando un giocatore tocca la palla mentre la sua squadra gioca in difesa.

- Se il fallo viene commesso in area di tiro, l'effetto è un calcio di punizione diretto.
- Se il fallo viene commesso in area di rigore, l'effetto è un calcio di rigore.
- Se il fallo viene commesso in qualsiasi altra zona del campo, l'effetto è un calcio di punizione indiretto.

## Fuorigioco

Numero di giocatori che possono essere spostati



- Se non vi sono almeno due giocatori in difesa (compreso il portiere) fra la linea di fondo campo ed il giocatore avversario attaccante quando gli viene passata la palla, quel giocatore si considera in fuorigioco. Questa regola si applica solo se l'attaccante che riceve il passaggio si trova nella metà campo avversaria, mentre non ha effetto se la palla gli arriva da una rimessa laterale, da un corner o da una rimessa da fondo campo.
- Se il tuo avversario chiama il "fuorigioco", devi tentare di rimetterti in gioco colpendo uno o due dei tuoi calciatori; anche il tuo avversario può spostare un numero corrispondente di giocatori per marcare i tuoi uomini.
- Se anche dopo questi spostamenti resti in fuorigioco, la tua manovra d'attacco finisce e la squadra avversaria guadagna un **calcio di punizione indiretto**, che deve essere effettuato dal punto in cui si trova il giocatore in fuorigioco.

## Calcio di punizione

Una squadra conquista un calcio di punizione quando subisce un fallo; un calcio di punizione può essere diretto o indiretto.

**Diretto: il giocatore che calcia la palla può segnare un goal.**

**Indiretto: la palla deve essere calciata almeno da un altro giocatore – oltre a quello che batte la punizione – prima di poter segnare una rete.**

- La palla viene collocata nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Il giocatore che attacca sceglie un calciatore e lo pone accanto al pallone.
- La squadra in difesa può organizzare una barriera schierando fino a 4 giocatori,

Numero di giocatori che possono essere spostati



- prendendoli da qualsiasi parte del campo e collocandoli ad almeno 9 centimetri di distanza dalla palla.
  - Entrambe le squadre possono spostare in punta di dito 2 giocatori ciascuna, per disporli tatticamente nella miglior maniera possibile.
- Quando la squadra in difesa conferma di essere pronta, il calciatore designato per battere la punizione può calciare. Il portiere deve restare lungo la linea di porta e non può essere spostato fino a quando l'attaccante avversario ha calciato la palla.

## Calcio di rigore

- Il pallone viene collocato sul dischetto del rigore.
- Il giocatore che attacca sceglie un calciatore e lo mette accanto al pallone.
- Tutti gli altri calciatori – ad eccezione del portiere avversario – vengono spostati all'esterno dell'area di rigore.
- Quando la squadra in difesa conferma di essere pronta, il calciatore che deve battere la massima punizione può calciare la palla. Il portiere deve rimanere lungo la linea di porta e non può essere spostato fino a che l'attaccante avversario abbia calciato il pallone.

## Rigori (al termine dei supplementari)

Se dopo i 20 minuti regolamentari di gioco e dopo i 6 minuti supplementari sussiste ancora una condizione di parità fra le due squadre, l'esito dell'incontro viene definito ai **calci di rigore**. Per decidere chi inizierà per primo si lancia una moneta. I giocatori scelgono di comune accordo una porta e ciascuno sceglie i propri 5 rigoristi. Tutti gli altri calciatori devono uscire dal rettangolo di gioco, mentre i 10 rigoristi vanno a disporsi nel cerchio di centro campo. A questo punto, ciascun giocatore – a turno – calcia un **rigore** ed esce dal campo. Quando tutti i rigoristi hanno calciato la palla, la squadra che ha realizzato il maggior numero di reti vince la partita. Se dopo i 5 calci di rigore regolamentari il punteggio è ancora fermo su un risultato di parità, si prosegue **ad oltranza**: ciascuna squadra sceglie un calciatore alla volta per entrare in campo e tirare un calcio di rigore (dopo ciascun rigore, il giocatore che ha calciato deve lasciare il campo). Il gioco continua in questo modo fino a che una squadra segna il goal e l'altra fallisce: chi ha segnato questa rete decisiva regala la vittoria alla propria squadra.

# Subbuteo

## Dream Team Stadium

**Kick Off**



**Goal Kick**

**Throw In**

**Penalty Kick**

**Corner Kick**