



IL CALCIO A PORTATA DI MANO

Attività amatoriale ludico ricreativa

Seconda Edizione

“Il calcio a portata di mano”

Stagione Sportiva 2025/2026

REGOLAMENTO CALCIO DA TAVOLO -SUBBUTEO TRADIZIONALE

Il presente regolamento è basato sulle regole generalmente utilizzate nelle competizioni ufficiali. In base all'organizzazione del torneo o della competizione, alcune regole possono essere modificate o adattate dalla Segreteria della **LND Calcio Virtuale** e/o dal **Comitato Regionale LND Abruzzo**. Tuttavia, le regole esposte sono quelle di base più utilizzate a livello ufficiale e amatoriale.

1. COLPO DI PALLA– FLICK:

Si colpisce la palla con l'unghia del dito indice e si hanno al massimo 3 tocchi consecutivi con la stessa miniatura, poi si deve colpire la palla con un'altra miniatura.

2. POSSESSO DI PALLA:

Se la si manca o se la palla colpisce un avversario, questa passa di possesso alla difesa. Se l'attaccante colpisce OGNI miniatura sul campo prima di colpire la palla, è fallo con calcio di punizione per la difesa.

3. PIAZZAMENTI DIFENSIVI:

Per ogni colpo dell'attacco, la difesa ha una mossa difensiva senza poter colpire palla o avversario. se la mossa difensiva colpisce la palla in movimento, si ha fallo con calcio di punizione per l'attacco.

4. CALCIO DI PUNIZIONE:

L'attacco e la difesa effettuano 1 piazzamento senza poter colpire altre miniature. se lo fanno, perdono il piazzamento (back). le miniature difensive si piazzano con le mani a 2cm dalla palla, poi si effettua il flick. Non è ammesso il calcio di punizione diretto.

5. TIRO IN PORTA:

si può calciare a rete quando la palla è interamente nell'area di tiro.

6. PARATA:

se il portiere effettua la parata, la palla passa di possesso e la difesa ha diritto ad effettuare un FLICK con le proprie miniature.

7. CORNER:

se una palla colpita nell'area di tiro colpisce un difensore o il portiere prima di uscire dal fondo si ha un corner. l'attacco prima e poi la difesa, effettuano 3 mosse di piazzamento in punta di dito, poi si effettua il corner.

8. FUORIGIOCO- OFF-SIDE:

se una miniatura in attacco è oltre la linea dei difensori, l'attaccante può dichiarare mossa di rientro ed effettuare al massimo 3 rientri da fuorigioco per ogni possesso di palla. prima di riprendere il gioco, deve aspettare che la difesa effettui altrettanti colpi difensivi.

9. FALLO LATERALE:

se la miniatura in attacco colpisce la palla verso un avversario facendola carambolare in fallo laterale, ha diritto alla rimessa solo se palla, miniatura attaccante e miniatura difensiva si trovano nello stesso quarto di gioco. in caso contrario, la rimessa spetterà alla difesa.

10. RIMESSA DAL FONDO:

questa è l'unica occasione in cui si possono riposizionare le miniature utilizzando le mani. Nel caso si utilizzi un portierino per il rinvio, il portiere con la stecca va ritirato nella propria rete.

11. TEMPO DI GIOCO:

Durata Match: 12 Minuti – due tempi da 6 minuti;

12. PUNTEGGI E CLASSIFICA

La classifica è stabilita per punteggio, con attribuzione di 3 punti per la gara vinta, di 1 punto per la gara pareggiata. Per la gara persa non vengono attribuiti punti. Inoltre, la stessa terrà conto del numero totale di reti segnate e del totale di quelle subite al fine di determinare una differenza reti positiva o negativa.

Nel caso in cui una società rinunci o abbandoni, per qualsiasi motivo, la disputa di una gara, verrà applicata nei suoi confronti la sanzione di gara persa per 0-3.

Per determinare le posizioni in classifica al termine di ogni competizione, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, verrà utilizzata la seguente lista progressiva dei criteri:

- Differenza reti generale;
- Maggiore punteggio negli scontri diretti;
- Maggiore numero di reti totali realizzate in generale;
- Sorteggio.

13. CONDOTTA DI GIOCO

- Il fair play è essenziale. Qualsiasi comportamento antisportivo, come insulti, minacce o eccessiva aggressività, può comportare penalità e, nei casi gravi, l'espulsione dal torneo.
- I giocatori devono rispettare sempre le decisioni dell'arbitro, ove presente.

14. ARBITRO

- La presenza di un arbitro non è sempre obbligatoria, ma può essere utile nelle competizioni per risolvere eventuali controversie e supervisionare il rispetto delle regole.
- L'arbitro può fermare il gioco per consultazioni o verifiche e le sue decisioni sono insindacabili e definitive.