



Campo virtuale, emozioni reali.



IL CALCIO A PORTATA DI MANO

REGOLAMENTO DI GIOCO SEMPLIFICATO

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 E' 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: Tempo unico di 12 minuti. O due tempi da 10 minuti da decidere in base alle esigenze organizzative.