

Subbuteo: Una Guida Introduttiva

Angelo Nicolini

Subbuteo: Una Guida Introduttiva

Angelo Nicolini

Guida introduttiva al Subbuteo, versione 0.3 Edizione

Pubblicato Versione 0.3 Agosto 2006

Copyright © 2006 Angelo Nicolini

Aiutare un nuovo giocatore di Subbuteo/Calcio da Tavolo cominciare con strumenti, idee, e convenzioni usate

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the Appendix C.

Diario delle Revisioni

Revisione 0.3 22/8/2006 Revisionato da: an
Aggiunta sezione sulle Tecniche

Revisione 0.2 8/8/2006 Revisionato da: an
Riorganizzazione generale

Revisione 0.1 1/7/2006 Revisionato da: an
Versione iniziale come HOWTO con docbook

Sommario

Introduzione	vi
Commenti	vii
Ringraziamenti.....	viii
I. Il Gioco	ix
1. La Storia.....	1
1.1. Brevissi Cenni.....	1
1.2. L'evoluzione dei materiali	1
2. Subbuteo o Calcio Da Tavolo?.....	7
2.1. Quali sono le differenze tra i due?.....	7
2.2. Ma era proprio necessario modificare i materiali?	8
II. Calcio Da Tavolo	9
3. Cominciare	10
3.1. Confezioni Complete.....	10
3.2. Materiale Sparso.....	10
4. Le Componenti.....	12
4.1. Le Basi.....	12
4.2. I Dischetti e le Rondelle	14
4.3. Le Figure	14
4.4. I Portieri.....	14
4.5. Le Porte	15
4.6. Le Palline.....	15
4.7. Il Campo di Gioco	

C. GNU Free Documentation License.....	33
C.1. PREAMBLE.....	33
C.2. APPLICABILITY AND DEFINITIONS.....	33
C.3. VERBATIM COPYING.....	34
C.4. COPYING IN QUANTITY.....	35
C.5. MODIFICATIONS.....	35
C.6. COMBINING DOCUMENTS.....	37
C.7. COLLECTIONS OF DOCUMENTS.....	37
C.8. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS.....	38
C.9. TRANSLATION.....	38
C.10. TERMINATION.....	38
C.11. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE.....	39
C.12. ADDENDUM: How to use this License for your documents.....	39
Glossario.....	41

Lista delle Figure

1-1. Una miniatura Flat.....	1
1-2. Una miniatura HW	3
1-3. Una miniatura Zombie.....	4
1-4. Una miniatura LW	4
1-5. I Toccer.....	??
1-6. Le Sports Figures, o più semplicemente, lapidi	5

Introduzione

Questo documento è il tentativo di fare (a me in primis) un po' di chiarezza su come iniziare ad avvicinarsi a questo splendido gioco.

Il testo è diviso in tre parti: nelle prime due sono separatamente analizzati gli aspetti del Calcio da Tavolo e del Subbuteo. Nella terza parte si analizzano le tecniche per la manutenzione dei materiali.

Commenti

Dato che ci sono molte persone con esperienze maggiori e migliori delle mie, ogni suggerimento/commento è ovviamente il benvenuto!

Tutte le informazioni sono da me liberamente tratte da:

- form internet;
- siti internet;
- esperienze personali

Se, per qualunque ragione, l'autore del suggerimento non avesse piacere ad essere qui citato, può segnalarmelo in modo che io possa provvedere.

Il mio indirizzo email è <anjiloh@yahoo.com>.

Ringraziamenti

Voglio innanzitutto ringraziare tutti gli amici del forum sul Subbuteoforum.i (<http://www.subbuteoforum.it/public/forum/index.php?act=idx>) e quelli di Subbuteo calcio in miniatura (<http://www.forumcommunity.net/?c=6686>) per tutti le spiegazioni tecnico/regolamentari che mi hanno gentilmente dato.

Un grazie a Stefano Tagliaferri a.k.a djspider8 per i suggerimenti e per il link (<http://www.irretito.it/>) a questo howto.

Un grazie a Pannoverde per i post sulle tecniche e strategie di gioco.

I. Il Gioco

Subbuteo e Calcio Da Tavolo sono la stessa cosa? Questa è forse la domanda più spesso ricorrente che viene posta da chi inizia (o riprende dopo anni) a giocare.

Capitolo 1. La Storia

1.1. Brevissimi Cenni

In principio era Subbuteo, prodotto nel 1947 dall'inglese Peter Adolph, migliorando un gioco precedente, degli anni '20, il *Newfooty*. Nel 1968 la Waddington ne acquistò il brevetto, aumentò il numero di squadre disponibile (che passarono da poche decine a oltre 350), e cominciò la produzione di tutti quegli accessori che resero il gioco ancora più affascinante e completo.

Negli anni '90 la Hasbro acquistò il marchio e la produzione, ma, dopo alcuni anni, nel 2000 decise (????) che il Subbuteo, oramai obsoleto e surclassato dai videogames, non interessava più, e decise di cessare la produzione.

Dal 2000 ad oggi il gioco sopravvive solamente grazie ai giocatori, che, affrancandosi dal marchio Subbuteo, continuano a giocare e, possono finalmente cercare nuove soluzioni per eliminare gli storici problemi (si cambiano le porte e i portieri, si migliorano i materiali, oramai scadenti), e migliorare la giocabilità (si studiano basi differenti). In poche parole nasce il Calcio da Tavolo (o Calciotavolo, o brevemente CDT) ¹.

Questo ha chiaramente scontentato qualcuno, che non ha ben preso la valanga di innovazioni introdotte, e, difendendo il vecchio modo di giocare, al neonato movimento del Calcio da Tavola ha opposto il Subbuteo Old Style (o, più semplicemente, il Subbuteo), difendendo il fascino del Subbuteo classico contro l'evoluzione dei materiali.

1.2. L'evoluzione dei materiali

1.2.1. Le Miniature e Le Basi

1.2.1.1. Flat

Alle origini (attorno agli anni '50) le miniature erano in cartoncino, poi in plastica, bidimensionali.

Figura 1-1. Una miniatura Flat



1.2.1.2. Subbuteo Heavy Weight (HW)

Queste squadre furono prodotte negli anni '60 e '70, e furono le prime tridimensionali. Erano dipinte a mano e caratterizzate da un incastro a barretta. Attualmente sono le più ricercate e collezionate

Figura 1-2. Una miniatura HW



1.2.1.3. Ibride

[TODO]

1.2.1.4. Zombie

[TODO]

Figura 1-3. Una miniatura Zombie



1.2.1.5. Subbuteo Light Weight (LW)

Prodotte negli anni '80 e '90, hanno l'incastro cilindrico e all'interno una piccola rondella. Sono facili da disassemblare.

La colorazione non è più manuale, e diventa molto più precisa

Queste miniature furono prodotte anche da Hasbro (con basi staccate da assemblare e basi leggermente più piatte), e Parodi (come Zeugo, prodotte nel biennio 2002-2003, dipinte a mano, con uno "scalino" sulla base)

Figura 1-4. Una miniatura LW

1.2.1.6. Toccer

[TODO]

Figura 1-5. I Toccer



1.2.1.7. SSTV Sports Figures (o Lapidi)

[TODO]

Figura 1-6. Le Sports Figures, o più semplicemente, lapidi



Note

Per chi si intende di informatica, il Calcio da Tavolo può essere inteso come un "fork" del Subbuteo!

Capitolo 2. Subbuteo o Calcio Da Tavolo?

2.1. Quali sono le differenze tra i due?

Questa è la classica domanda da un milione di dollari: tutti sanno la risposta, ma nessuno la sa formulare in modo esaurente!

Il giocatore di Calcio Da Tavolo tende a minimizzare, rispondendo che il Cdt ha, in pratica, abbandonato la simulazione del calcio per darsi una regolamentazione più "sportiva" e semplice da arbitrare, ma comunque divertente.

Nel Subbuteo, continua, c'era più gioco al "giro", nel Cdt c'è più gioco al "volo", qualche regola diversa, che comunque non stravolge il gioco stesso.

Il Cdt può essere visto come una evoluzione del *Subbuteo Agonistico* che si giocava negli anni '90.

In breve, le differenze tra i due sono di materiali:

- basi più basse nel cdt;
- portieri più grandi e in metallo nel cdt;
- porte in metallo nel cdt;

e di regolamenti:

- ruolo più attivo dell'arbitro nel cdt: "Nel subbuteo l'arbitro è giudice delle richieste dei giocatori, tutte le infrazioni che avvengono sul tavolo di gioco devono essere richieste dai giocatori, qualora ovviamente le vedano, l'arbitro ha il compito di giudicare se tale infrazione è stata effettivamente commessa ed eventualmente applicare la sanzione prevista dal regolamento. Nel CdT l'arbitro ha un ruolo più attivo essendo lui che segnala ai giocatori le infrazioni, al giocatore resta la scelta se approfittare della sanzione prevista dal regolamento o procedere con un vantaggio. "
- migliore regolamentazione del gioco difensivo: "Nel subbuteo il problema grosso era la regolamentazione delle azioni difensive fallose. Nel subbuteo esistevano troppe discriminanti per sanzionare un tocco errato della difesa. Se il difensore colpiva la palla od un giocatore avversario che era considerato "in movimento" generava una sanzione definita "back al volo", ovvero: la miniatura del difensore e quella dell'attaccante tornavano nella loro posizione di partenza. Al successivo movimento dell'attaccante il difensore doveva restare fermo (un pò come nel gioco dell'oca, mancano solo i dadi). Questo tipo di sanzione, molto penalizzante per il difensore, ha creato diverse generazioni di "cacciatori di back", in pratica giocavano esclusivamente sul movimento del difensore, senza nemmeno guardare dove andasse la pallina, alla ricerca unicamente del "back selvaggio" per rubare la difensiva all'avversario. La parte critica dell'azione era sempre dalle parti dell'area di tiro dove l'arbitro aveva sempre il difficile compito di stabilire non solo se la palla od il giocatore fossero effettivamente in movimento, ma stabilire se la palla fosse o meno già nell'area di tiro. Si comprende

che se la palla, giudicata in area, tramutasse l'azione di back al volo in un autentico calcio di rigore al quale il difensore non poteva opporre alcuna mossa difensiva. Le polemiche su questo tipo di azione erano spesso molto feroci, in particolare nelle partite più equilibrate, con urla e schiamazzi volti a fare pendere il giudizio dell'arbitro a favore proprio con penose "contrattazioni" sui millimetri in più od in meno percorsi dalla pallina. Per arbitrare questo tipo di back occorreva molta esperienza e molto spesso i neofiti, ancora non particolarmente abili nel giudicare i movimenti delle miniature in campo, venivano letteralmente psicologicamente stritolati dai giocatori più navigati. Con nuovo regolamento del CdT è stato abolito il "back al volo", sostituendolo con un calcio di punizione indiretto. Questa nuova regola ha provocato evidenti benefici anche per la comprensione del gioco. L'arbitro, anche neofita, può permettersi il lusso di errare sulla perfetta posizione della palla, in quanto in ogni caso l'attaccante non potrebbe scagliarla immediatamente in porta. Il difensore viene penalizzato per l'errore commesso ma non in maniera così pesante come il subire un tocco, spesso decisivo, dovendo restare fermo. Buon ultimo si sono evitate tutte quelle penose contrattazioni sulla posizione della pallina, e non è poco per la psiche di chi si avvicina al gioco. ”

2.2. Ma era proprio necessario modificare i materiali?

Anche qui la risposta a questa ricorrentissima domanda dipende dall'interlocutore: il giocatore di Calcio da Tavolo risponderebbe immediatamente di sì, perché, innanzitutto, i materiali erano diventati scadenti e necessitavano sempre di modifiche per essere valide a livello agonistico¹. Se a questo viene aggiunta la mancanza cronica di regole chiare e tutto in mano ad un unico produttore, più interessato (ovviamente) alle vendite che al gioco, risulta evidente necessità la risposta affermativa alla domanda iniziale.

Ovviamente, il giocatore di Subbuteo risponderebbe in maniera diametralmente opposta [TODO]

Note

Una caratteristica, positiva o negativa, a seconda di chi la ricorda, delle vecchie squadre HW erano tutte con basi diverse! C'era sempre una base liscia, una larga, una stretta, una scavata, una sporca irrimediabilmente di colla, una deformata, ecc....., quindi, al fine di essere competitivi nei tornei, era necessario acquistare un pò di squadre e cominciare a smontare le miniature per effettuare operazioni di limatura dalla colla in eccesso, lucidatura delle basi, bilanciatura ecc.

II. Calcio Da Tavolo

Capitolo 3. Cominciare

Questa sezione spiega cosa conviene acquistare per cominciare a giocare in maniera profiqua (e senza buttare i soldi :-)

3.1. Confezioni Complete

3.1.1. Zeugo 2006 Word Cup

Il pacchetto *Zeugo 2006 WC* è un ottimo strumento per cominciare. è stato studiato assieme a giocatori agonistici, al fine di trovare un ottimo compromesso tra costo e qualità .

Nella scatola sono compresi:

- Due squadre (Germania e Brasile) di 11 giocatori più 1 portiere, con basi di nuova concezione;
- Due palline gialle;
- Due porte con pali quadrati;
- Un campo modello Zeugo (con le linee di tiro diritte);
- Transenne;
- Alcuni adesivi per le transenne;
- Un regolamento di gioco semplificato;

3.1.2. Soccer3D

[TODO]

3.2. Materiale Sparso

Sono necessari:

- una coppia di squadre diverse, di tipo "semiprofessionale", perchè oramai se ne trovano a buon prezzo, a circa 10/15 Euro puoi trovare le nuove Soccer 3d, le Zeugo 2006, Flickmaster, Spacchiobase e qualcos'altro;
- Un paio di porte e anche qui si ha una vasta scelta nuove dai 10 ai 35 Euro e dalla plastica al metallo;

- Palline come per le porte, da 1 Euro in su.
- Il panno consigliato è Astropitch (oramai solo usato su Ebay) o il nuovo Astroturf Professional della Astrobases;
- il tavolo

Capitolo 4. Le Componenti

Il gioco si compone di una serie di "pezzi" che bisogna, almeno in parte conoscere.

4.1. Le Basi

Sono la parte inferiore della miniature e sono la parte a contatto con il campo di gioco.

4.1.1. Un po' di Teoria

4.1.1.1. La Classificazione

Le basi si classificano tramite la combinazione di una lettera e un numero:

A

sezione a tronco di cono rovesciato. L'impatto sulla palla avviene sullo spigolo;

B

forma arrotondata della pancia, sono le più simili alle originali Subbuteo, HW o LW. L'impatto sulla palla avviene sullo spigolo;

C

le più diffuse per il cdt, hanno un muretto verticale in cima alla base, in modo tale che l'impatto sulla palla avvenga su una superficie piatta. Questo logicamente rende i passaggi più accurati ed i tiri più precisi.

[TODO: i numeri???

Una spiegazione dettagliata e più completa si può trovare sul sito di Profibase (<http://www.marcodeangelis.de/profibase/basi-teoria.htm>).

4.1.1.2. I Materiali

Anche i materiali con cui è costruita la base sono importanti!

PVC

materiale solido, resistente, ma allo stesso tempo leggermente poroso, dal tocco sufficientemente morbido.

Plexyglass

materiale più duro e più leggero del pvc, disponibile in mille colori diversi, lavorabilissimo e versatile;

Nylon

materiale molto morbido, estremamente assorbente degli impatti, fortemente poroso, al limite del ruvido, e va da sé che la lucidatura, ad esempio, è praticamente IMPOSSIBILE.

4.1.2. Consigli di uso

Riprendendo dal sito di Profibase:

“ Ai principianti soprattutto giovani e giovanissimi o che comunque si avvicinano per la prima volta al gioco consiglio sicuramente di iniziare con una C3, la base più bassa e più larga sotto. Essa ha sempre un aggancio sicuro, un pallonetto facile ed il giro, con dita sottili ed unghie cresciutelle nelle parti estreme a destra e sinistra, è comunque possibile (almeno un giro largo, anche se non stretto). Un'alternativa valida, se non si riesce a girare e lo si vuol assolutamente fare con una base bassa, può essere la C2, stessa altezza della C3 ma con la superficie d'appoggio di due mm. più stretta (15 e non 17 mm.) o una base media come la C5 o la C6. ”

“A coloro che invece riprendono il gioco in età matura dopo averci giocato da ragazzi negli anni '70, se essi, come si verifica spesso, desiderano immediatamente ritrovare il piacere della piroetta propria delle HW e delle LW, si consiglia l'uso di basi a partire dall'altezza di 6 mm. (altezza delle HW e delle LW), con una superficie di 15 mm., che dà stabilità e rende abbastanza facile il pallonetto, bilanciando le difficoltà proprie dei 6 mm. che comunque sono un'altezza rilevante per una base da calcio da tavolo. La base che si consiglia è dunque la C8, alternativa a questa è la C7 o C10 (rispettivamente superficie d'appoggio inferiore di 2 mm. e altezza superiore di 0,5 mm) se con la C8 non si riesce a girare, o la C5 (altezza inferiore di 0,5 mm., dunque 5,5, e non 6,0) se con la C8 non riesce il pallonetto. ”

“Sintetizzando: come punti di riferimento valgano la C3 e la C8. La prima si addice ai principianti soprattutto giovani, la seconda a persone mature che iniziano o ricominciano ad una certa età . La C3 favorisce pallonetto ed aggancio, la C8 la piroetta. C5 e C6 valgano come misure medie ed alternative a questi due estremi.”

Astrobase fornisce (<http://www.astrobase.it/easyNews/NewsLeggi.asp?IDnews=86>) una checklist per valutare una base:

1. morfologia del dito;

2. lunghezza dell'unghia;
3. forza applicata al tocco od al tiro;
4. posizione diritta, obliqua, inclinata o storta del dito mentre si gioca;
5. soprattutto, tipo e tecnica di gioco utilizzati

“Fior di campioni di ogni età e nazione, vincono i tornei top o i Campionati del Mondo utilizzando tipi di basi diametralmente opposte. Sfatiamo quindi il mito per cui la C3 aggancia solo e la C8 tira solo. Diciamo che, per propria forma e dimensioni, l'aggancio stretto è sicuramente più semplice con una C3 che non con una C8, ma questa non è una legge scritta poi nella realtà, perchè con Tizio funziona, con Caio no.”

Una discussione sulla bontà delle basi da cdt è disponibile qui (<http://www.subbuteoforum.it/public/forum/index.php?showtopic=2774&st=0>).

[TODO: sono consigliate ad un neofita? quali eventualmente?]

4.2. I Dischetti e le Rondelle

I dischetti sono l'incastro tra gli omini e le basi, mentre le rondelle servono a dare il peso alle miniature.

[TODO: sono consigliate ad un neofita? quali eventualmente?]

4.3. Le Figure

Esiste una vera e propria classificazione (<http://www.subitoteo.com/figure.html>) che le identificano, in base alle tecniche con le quali sono state realizzate e al periodo nel quale sono state messe sul mercato.

4.3.1. Le Caratteristiche

Ci sono due aspetti importanti da valutare:

- la simmetria ;
- il peso.

Per una trattazione completa si faccia riferimento al sito di Profibase (<http://www.marcodeangelis.de/profibase/ominitoria.htm>).

4.4. I Portieri

I portieri (e le porte) sono in plastica o in metallo: qui (<http://www.subbuteoforum.it/public/forum/index.php?showtopic=3986>) si discute sulle caratteristiche di un portiere professionale.

In linea di massima, comunque, la preferenza generale sembra essere il metallo, per via della resistenza.

Una caratteristica da tener presente è il tipo di impugnatura: a coda d'aereo piuttosto che cilindrica. I

4.7.2. Il Tavolo

La costruzione del tavolo (<http://www.subbuteofan.it/Campo.htm>) richiede un minimo di attenzione!

4.8. I Lucidi

Il lucido per la lucidatura (spiegata nella la Sezione 7.1) da utilizzare sono gli stessi che si usano sui mobili, o quelli per le scarpe e le borse. Tali composti lasciano una patina che permette lo scivolamento. Le basi devono essere rilucidate, in quanto la patina, man mano che usi le miniature, scompare e le miniature "rallentano"...

Non conviene usare prodotti che puliscono, ma quelli che lucidano!

I prodotti per lucidare devono essere a base siliconica, soprattutto va ricordato di non usare prodotti che puliscono, ma quelli che lucidano².

I lucidi commerciali consigliati sono, in ordine:

1. Nugget Mobili;
2. Pronto Mobili;
3. Fabrill.

Il primo, il celeberrimo Nugget Mobili è purtroppo oramai fuori produzione, e quindi introvabile... e chi ce l'ha lo vende a prezzi non indifferenti!

Alcuni produttori di Basi per cdt vendono (<http://www.extremeworks.it>) anche altre soluzioni per la lucidatura.

4.8.1. Il panno

Il panno per la lucidare può essere un semplice panno morbido oppure un panno ci si può costruire un *panno professionale* (<http://www.subbuteoforum.it/public/forum/index.php?showtopic=1843&hl=lucidatura&st=30#>):

“prendete un panno (piccolo o grande è uguale fate voi) di quelli per lucidare i mobili (quelli gialli per intenderci)ma che sia fino e morbido,e quindi non troppo spesso altrimenti il lucido si assorbe tutto nel panno.”

“Poi create due parti e su una di queste ponete un pezzo di stoffa di cotone liscio ripiegato in due (quello delle magliette intime bianche per capirci) e dentro mettete uno strato finissimo di ovatta compressa, e chiudete creando un piccolo sacco. bene avete creato il panno, ora per dare sostanza al panno cominciate a versarvi sopra delle piccole quantità di crema allungata con acqua e con un giocatore cominciate a spanderla sul panno ripetendo varie volte questa operazione finché toccando il panno non rimarrà un pò umido di crema.”

“A questo punto è pronto e vi basterà mettere un goccio di crema ad ogni partita e avrete lucido a sufficienza per giocare e far scivolare i vostri players.”

“In precedenza [...] ho parlato di contenitore per lenti a contatto, bene è la stessa cosa: invece di creare la parte di panno sul panno stesso, la create nel contenitore con la spugnetta e poi passate i giocatori sul panno.”

Note

La classificazione seguente è stata tratta dal sito di Astrobase (<http://www.astrobase.it/easyNews/NewsLeggi.asp?IDNews=86>).

2. L'uso di prodotti che puliscono non altera le basi, ma semplicemente non le migliora!

III. Subbuteo

Capitolo 5. Cominciare

5.1. Confezioni Complete

Il nuovo Subbuteo non è assolutamente da prendere in considerazione: del classico ha mantenuto *solo il nome!*

L'unica vera possibilità è quella di aggiudicarsi su ebay una confezione storica...

5.2. Materiale Sparso

Sono necessari:

- una coppia di squadre diverse, in generale sono da considerare tutte le HW, le LW 00 Scale Team (codificate con C100, C100 special, P100) o Zeugo (fino alla edizione 2003), o Santiago. In generale queste si trovano su ebay Sono accettate anche le riproduzioni tipo Top Spin, nuova produzione di basi classiche. Un elenco aggiornato è disponibile sul sito della WorldRetro League (http://www.worldretroleague.com/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=30&lang=it);
- Porte: World Cup (con reti blue e rosse), reperibili su ebay;
- Palline: Tango, reperibili su ebay;
- Panno Astropitch, oppure uno classico Subbuteo. Assolutamente non uno Zeugo;
- il tavolo

Capitolo 6. Le Basi

Sono la parte inferiore della miniature e sono la parte a contatto con il campo di gioco.

[TODO]

IV. La manutenzione

Capitolo 7. Un gioco sempre perfetto

La gestione degli strumenti per avere sempre i risultati migliori.

7.1. La Lucidatura

La lucidatura serve per rendere più scorrevoli le miniature, in modo da avere una migliore resa durante le fasi di gioco.

Per effettuare l'operazione è necessario un panno ed ovviamente un lucido (vedere la Sezione 4.8): si spruzza un po' di lucido sul panno, quindi ci si appoggia la base per qualche istante, quindi la si asciuga su di un panno asciutto.

E' importante ricordare di *non toccare con le dita la base*, per non togliere il lucido appena steso!

Lo scivolamento ottimale lo noti si nota da come si ferma la miniatura dopo un tocco: la miniatura deve avere rallentare dolcemente prima di fermarsi, non fare una brusca frenata.

7.1.1. Le basi non professionali

Le basi commerciali presentano un lieve difettuccio, dovuto alla stampa meccanica industrializzata. La parte a contatto con la superficie di gioco è leggermente segnata da "impurità". Cioè impronte lasciate dalla macchina, non perfetta lucidatura, etc. etc. ¹

Ecco gli attrezzi necessari al nostro lavoro:

- barattolo di PASTA ABRASIVA (fine);
- barattolo di POLISH;
- straccio di cotone;
- panno scozzese.

La prima operazione consiste nello stendere sullo straccio di cotone la pasta abrasiva, creando uno strato il più sottile possibile, in modo da permettere di scorrere la base agevolmente.

A questo punto si comincia a far scivolare la base sulla pasta stesa...un po' con lo stesso movimento che si esegue quando si lucida prima di una partita... Solo ovviamente che in questo caso il movimento è prolungato...ed è anche meno agevole. Il consiglio è quello di tenere la parte di straccio ferma e ben tesa

con la mano sinistra mentre viene passata la base. Ogni tanto si cambia anche il senso di "sfregamento"....e in ogni caso....va sempre tenuto sotto controllo la superficie che state levigando...per vedere se il passaggio è sufficiente o serve da eliminare ancora qualcosina...

Dopo avere dato una pulitina alla base, si può passare all'utilizzo del polish (che non è altro che una pasta abrasiva liquida, quindi meno aggressiva). Serve a levare le tracce di sfregamento che la pasta abrasiva ha provocato. In questo modo la base sarà veramente lucida.

Mescolare bene il polish (si può utilizzare un piccolo recipiente con annessa spugnetta), *bagnare la base* e passare sul panno scozzese.

A questo punto *si bagna di nuovo la base* e si lascia asciugare il polish sulla base (aspettare circa dieci minuti), quindi si ripassa di nuovo.

7.2. Il Panno

Generalmente il panno non necessita di grossa manutenzione, tranne forse, nel caso di un acquisto di un Astropitch via ebay.

Le operazioni più ricorrenti sono, generalmente:

- la *pulizia*: è consigliabile utilizzare KEK Schiuma Secca (<http://www.clickufficio.it/home.asp?sito=tradedoubler&immagine=8761>) o anche Omino Bianco (http://www.ominobianco.com/ita/prodotti/index_dettaglio.asp?i=19), o meglio ancora, farlo lavare a secco in lavanderia;
- l'eliminazione delle *pieghe*: l'unica soluzione è il ferro da stiro, ovviamente tiepido. L'operazione deve essere effettuata utilizzando un panno in cotone appoggiato sopra al campo;

Avvertimento

assolutamente il ferro da stiro non va usato sulla parte plastificata!

7.3. La costruzione del tavolo

Linee guida per la costruzione del tavolo di gioco.

7.3.1. Il materiale

Innanzitutto il materiale per la tavola:

- Listellato: molto resistente alle deformazioni, piuttosto leggero e molto costoso...;
- Compensato multistrato, con spessore da 1,5 a 4 cm, abbastanza resistente alle deformazioni e con un costo medio;
- MDF (<http://www.il-legno.it/legno.html>), soprattutto se non sarà possibile tenerlo orizzontale;

Sono necessarie poi le sponde: 2 lunghe e 4 più corte: le due lunghe vanno fissate, ovviamente, sui lati lunghi, le quattro più corte sui lati più corti, considerando che, dietro al portiere, è necessario lasciare almeno 20-25 cm aperti per manovrare il portiere

Le dimensioni suggerite della tavola sono di 100x150x2 cm (assolutamente non di meno), per le sponde, 2 da 150x3x1 cm e 4 da 39x3x1 (le dimensioni sono indicative: l'altezza suggerita è di 2,5-3 cm al massimo, lo spessore 1-2 cm).

Il panno può essere fissato sia con puntine (per newbie senza campo professionale, questa è la soluzione migliore ?), che tramite nastro biadesivo, che con colla spray per carta da parati. La parte rimanente può essere verniciata o (meglio) coperta da panno vellutato adesivo.

7.3.2. L'assemblamento

[TODO]

Note

1. Il processo è stato liberamente tratto da una discussione apparsa sul forum del Subbuteo Club Leonessa Brescia (<http://www.forumcommunity.net/?t=1948178&st=0>)

V. Strategie e Tecniche di Gioco

Capitolo 8. Tecniche e Strategie

Non c'è una sola tattica, non c'è una sola tecnica, dipende dal dito, dalla partita, dal modo di giocare, ci sono solo modelli, tipi ideali, cose che si possono provare e poi adattare in partita.

8.1. Il Blocco

Nota: Questa tecnica è stata descritta da Pannoverde, che l'ha postata sul OldSubbuteo Club Longobardo (<http://oldsubbuteo.forumfree.net/?t=9852541>).

Questo strategema tattico d'attacco è di suprema utilità per neutralizzare l'intervento diretto della miniatura difensiva.

E' una strategia d'attacco che presenta una difficoltà media se realizzata nello stretto, a ridosso dell'area di tiro, ma una difficoltà alta se la si applica con palla lontana dall'area di tiro in quanto l'abilità tecnica richiesta cresce con la distanza.

Si tratta di mandare la miniatura attaccante a bloccare la miniatura difensiva, generalmente l'ultima della barriera verso l'esterno.

Si deve posizionare la miniatura d'attacco vicina o attaccata alla palla in modo che realizzando un taglio (spizzo) questa termini addosso o a 1 o 2 mm dalla suddetta miniatura difensiva, facendo attenzione a far sì che si posizioni verso l'esterno, cioè verso la linea laterale.

Se si riesce nell'intento si ottengono due grossi vantaggi. La miniatura difensiva bloccata non può marcare direttamente la palla, nè tantomeno un altro attaccante, in quanto non può passare sopra alla miniatura attaccante che la marca nè fare un colpo d'effetto per lo spazio troppo ristretto.

Questo permette all'attaccante di utilizzare il corridoio apertosi sulla fascia con un entrata rapida 1-2 o con un'azione rapida e manovrata con due miniature e di avere un'alta possibilità di andare al tiro, che spesso risulta anche pulito, cioè senza interferenze di miniature difensive sulla traiettoria. Infatti, una volta subito il blocco, il difensore deve fare almeno due mosse con un'altra miniatura della barriera per, farla retrocedere prima e poi andare a bloccare la palla o l'attaccante. Certo se il difensore ha miniature sulla propria 3/4 campo ci sta che con un gran tocco di difesa, di quelli tipo salvataggio estremo riesca ugualmente a bloccare l'azione, tra i campioni se ne sono viste di queste situazioni, ma tuttatvia anche lì il blocco è e rimane una delle migliori soluzioni d'attacco.

8.2. Marcatura a Scalare

Nota: Questa tecnica è stata descritta da Pannoverde, che l'ha postata sul OldSubbuteo Club Longobardo (<http://oldsubbuteo.forumfree.net/?t=9852541>).

Questa tecnica anche detta *bilancino* sta alla difesa come la sovrapposizione sta all'attacco. Esiste in particolare una situazione critica dove a volte, non sempre, è effettivo applicarla, cioè quando l'avversario ci punta con due miniature su di un lato dell'area di tiro e noi ne abbiamo una sola a contrastarlo nelle vicinanze.

Premesso che il blocco a 1 mm dalla palla nella direzione dell'asse miniatura attaccante-centro palla è sempre la cosa più effettiva, in questa situazione il rischio è di essere presi in mezzo con dei colpi di taglio. Ovvero se vado con il marcatore sulla palla e non sono un big e non la metto a 1 o 2 mm come sopra, lui me la spizza e si inserisce spesso con un tiro pulito con l'altra miniatura. Similmente, se marco uno dei due giocatori, il secondo (o anche un terzo) possono costruire un'entrata abbastanza agevole, magari (peggio) con un po' di velocità. Se ci fate caso giocatore forte-giocatore medio il 75% dei gol escono fuori così.

Che fare? Appunto scalare la marcatura.

Non è una mossa o una tattica diciamo così risolutiva, ma può ben portare ad evitare il peggio, magari approfittando poi di un'imprecisione dell'attaccante o salvando in angolo o laterale per poi "chiamare" i rinforzi e tentare di riguadagnare il possesso palla.

Dunque, al nocciolo. La sostanza è che sulla prima mossa la miniatura difensiva più vicina ai due che attaccano ha due opzioni:

1. si muove poco per coprire un po' la palla o lo spazio;
2. sta ferma e se ne muove un'altra.

Generalmente prima o dopo, ovvero dopo la prima o seconda mossa dell'attaccante in questo consiste la marcatura a scalare: si fa il bilancino, cioè si fa' passare una miniatura della barriera (quasi sempre la terz'ultima cominciando a contare da quella che rimane ferma o si muove poco alla prima mossa) dietro a quella che abbiamo lasciato a guardia della situazione pericolosa.

Che succede a questo punto in molti casi?

Ebbene, consideriamo che abbiamo mosso la terz'ultima interna alla barriera per esempio contando da sinistra. Quella che abbiamo lasciato a guardia, la più esterna, e la sua compagna più vicina formano un mini-muro, una mini-barriera che non è facile anche per giocatori molto abili superare di primo acchitto se gli spazi tra le miniature sono stretti, cioè se non ci sono buchi dove infilarsi. La nostra terz'ultima miniatura è invece diventata, appena più dietro la più esterna, un po' un libero che va a chiudere, e questo crea una barriera laterale un po' curva verso la linea di fondo ma che ha comunque il pregio come nel

calcio di mandare l'attaccante verso la fascia. Infatti, se aggancia e si gira verso l'interno per puntare il buco aperto dal movimento della terz'ultima che abbiamo fatto scalare per coprire, possiamo sempre (senza fare cappellate) ritappare quel buco con una mossa, o della stessa, o di un'altra miniatura della barriera e costringere l'attaccante a passare un po' indietro per poi reimpostare in avanti. Se invece lui va sulla fascia, dovremmo avere per lo meno 1 miniatura difensiva per ciascuna attaccante. In questa situazione un giocatore di media abilità, cioè che non fa' strafalcioni con le mosse difensive anche se non fa miracoli, può costringere anche uno più forte per lo meno a un tiro coperto con miniatura difensiva davanti alla palla e dunque riducendo spesso di molto la probabilità di subire la rete.

8.3. Il Taglio

Nota: Questa tecnica è stata descritta da Pannoverde, che l'ha postata sul OldSubbuteo Club Longobardo (<http://oldsubbuteo.forumfree.net/?t=9852541>).

Nel gioco di spazi stretti e necessità di proteggere le difese questa tattica può essere spesso osservata nella pratica. Il taglio consiste nello spizzare molto la palla lasciandola finanche la' dove sta e finanche con un tocco forte. Si usa per sganciare un giocatore dalla difesa toccando la palla a centrocampo e facendo sì che la miniatura prosegua la sua corsa e si posizioni in attacco non marcata possibilmente.

Più si osservano giocatori forti e più si può far caso al fatto che i tocchi, come nel biliardo, non sono mai realizzati a casaccio nè si pensa solo alla palla, bensì si pensa anche a dove finirà' il giocatore a che situazione si determinerà' dopo il tocco.

Il taglio è altresì molto utile quando ti bloccano la palla da molto vicino, parliamo di distanze tra 1 e 3 mm.

Con il taglio la palla va da una parte e il giocatore dall'altra e si ottengono vari effetti allo stesso tempo: si mantiene il possesso, si mette la palla dove può arrivare un'altra miniatura e si posiziona la miniatura che ha colpito in una zona dove può triangolare con le altre miniature. A volte, specie nel 2 contro 1 sulla fascia, il taglio fa' sorte un po' quell'effetto che nel calcio vero consiste nel dribblare un difensore facendo passare la palla da un lato, andare dall'altro e poi andare a riprendere la palla.

Tra giocatori forti, dato che si sa' che la percentuale di marcature precise è alta si cerca poco l'entrata dritto per dritto puntando sullo sbaglio clamoroso del difensore. Piuttosto si tende a fare una serie di tagli cercando di costruire una situazione che permette vedere la luce di mezza palletta o anche meno per fare poi l'ultimo aggancio prima di un tiro o tirare direttamente. Di solito 3 giocatori partecipano a queste azioni manovrate, a volte con inserimenti da dietro di un quarto o quinto, questo moltiplica gli angoli possibili per un taglio e dai e ridai prima o poi in quelle azioni di 3 o 4 minuti di possesso palla il difensore non riesce a chiudere tutte le miniature avversarie e c'è l'entrata in area di tiro. Il gioco sul taglio è un gioco di pazienza, implica saper sfiorare appena la palla per potersi poi girare e ripassarla indietro anche di fronte alla marcatura più aggressiva, per poi ripartire e far sí che la difesa intanto si apra un poco. Spesso il taglio si usa anche per mandare la miniatura avversaria sulla barriera e aprire un varco

di forza. Insomma, una strategia è al tempo una tecnica che non si può non dominare se si vuole avere qualche obiettivo.

Appendice A. Link Utili

- Il forum Subbuteoforum.it (<http://www.subbuteoforum.it>), forum di CDT;
- Il forum Subbuteo Calcio in Miniatura (<http://www.forumcommunity.net/?c=6686>), forum di Subbuteo Old Style;
- Il portale di ProfiBase (<http://www.profibase.org/>);
- Il portale di Astrobase (<http://www.astrobase.it/>);
- Subitoteo; (<http://www.subitoteo.com/>)
- Subbuteo Tribute Website; (<http://www.peter-upton.co.uk/sub1.htm>)
- World Retro League (<http://www.worldretroleague.com>);
- OldSubbuteo Longobarda Club (<http://oldsubbuteo.forumfree.net/>);

Appendice B. Questo documento

Questo documento è stato redatto completamente su GNU/Linux (in particolare una Debian Etch), utilizzando tutti strumenti liberi. Il testo è stato redatto utilizzando uno schema SGML, secondo le specifiche Docbook 4.2.

Il pacchetto può essere scaricato qui ([newbies.tar.gz](#)).

E' possibile scaricare anche l'intero documento in formato pdf ([newbies.pdf](#)).

B.1. Struttura del pacchetto

Il pacchetto contiene i seguenti file:

- un file `newbies.sgml`;
- una serie di file XML;
- alcuni file CSS;
- un file `Makefile`;

B.2. Strumenti

I seguenti strumenti sono necessari per compilare il libro:

- `make` versione 3.81;
- `sgml-base`;
- `sgml-data`;
- `docbook` versione 4.4;
- `docbook-dsssl` versione 1.79;
- `docbook-xml` versione 4.4;
- `docbook-utils` versione 0.6.14;
- `xmlto` versione 0.0.18;

B.3. Compilazione

Una volta scaricati ed installati i vari tool (si rimanda alla opportuna documentazione per la loro installazione), estrarre tutti i file da `newbies.tar.gz`:

```
tar -zxvf newbies.tar.gz
```

Il comando `make` crea, a partire dagli XML/SGML sia la struttura html che il file PDF.

Appendice C. GNU Free Documentation License

C.1. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

C.2. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

C.3. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

C.4. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

C.5. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and

3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

GNU FDL Modification Conditions

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

C.6. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements".

C.7. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is

included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

C.8. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

C.9. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

C.10. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or

rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

C.11. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

C.12. ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Sample Invariant Sections list

Copyright (c) YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

Sample Invariant Sections list

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public

License, to permit their use in free software.

Glossario

Piccolo dizionario di sopravvivenza.

B

Back

Azione di riposizionamento delle posizioni originali della palla e di tutte le miniature venuti a spostarsi a seguito dell'ultimo colpo.

E' una azione di ripristino della situazione precedente al verificarsi di una situazione di gioco irregolare.

F

Forzatura

Azione di gioco nella quale il giocatore in attacco può cercare di guadagnare una rimessa (laterale o dal fondo del campo) tirando la palla addosso ad una miniatura avversaria. L'azione, tuttavia, può avvenire solamente se, all'inizio dell'azione, si verificano le seguenti condizioni:

1. entrambe le miniature (attaccante e difensore) interessate sono nello stesso quadro del campo;
2. la palla si trova nello stesso quadro del campo;
3. la palla deve uscire nello stesso quadro del campo;

Vedi Anche: Quarto, Miniatura.

M

Miniatura

I calciatori in miniatura, composti da base e figura, facenti parte delle due squadre, esclusi i portieri, formati da basi, figure e asticcioline.

Q

Quarto

Sezione del campo delimitata da due linee laterali, dalla linea di tiro, e dalla linea di fondo campo oppure di metà campo.