

Diario di una vecchia passione



Diario di una Vecchia Passione.....e che vuol dire ?.....

Diario perché la Pagina nasce (il 22 Settembre del 2019 per la precisione) come Blog Personale per contenere gli aggiornamenti cronologici dei miei tornei e delle mie competizioni personali, rigorosamente giocati in "solo playing", il tutto all'insegna del grande amore per il Football Inglese e della costante ricerca del maggior realismo possibile.

Perché il mio approccio al Subbuteo me lo impone da sempre: tutto ciò che accade sul pannello ed attorno ad esso deve essere il più vicino possibile alla realtà, dinamiche di gioco, regole, schemi, ambientazione, etc etc etc.

La Vecchia Passione è quella del Subbuteo, nata da un regalo di Natale nel Dicembre del '77, interrotta bruscamente nell'estate del '85 e ritrovata altrettanto inaspettatamente nel Gennaio del 2019.

E' come detto un Blog Personale che non ha scopi commerciali ne' di vendita, non si prefigge alcunché se non di esternare e condividere la passione e l'entusiasmo che caratterizzano le mie ore sul pannello con altri appassionati.

In un certo senso è un po' un riprendersi un pezzo della propria infanzia in un momento in cui l'avvento dei 50 anni si fa sentire pesantemente, un attaccamento alla vita che per me si concretizza nel tornare bambino e nel riacciuffare una passione che in qualche modo ha contribuito a rendermi la persona che sono..... bella o brutta ai posteri l'ardua sentenza.

PLAYING SOLO



TUTORIALS PER IL SOLO PLAYING

Questa raccolta di Tutorials nasce a seguito del fatto che molti dei Followers della mia Pagina "Diario di una vecchia passione" mi hanno scritto chiedendomi dettagli in merito al Solo Playing.

Beh, innanzitutto grazie infinite per i Vostri messaggi, a cui sono sempre felicissimo di rispondere, e poi riflettendo sulle varie richieste ho avuto un'idea: pubblicare una serie di Tutorials (con tutta l'umiltà del caso, s' intende) per spiegare il mio Solo Playing. Una specie di raccolta di linee guida per descrivere come si svolgono gli incontri della mia League, senza alcuna pretesa di voler insegnare alcunché, linee guida che ognuno potrà personalizzare ed adattare al proprio gusto perché, ripeto, si tratta della mia personalissima versione del Solo Playing.

Tutto il "percorso" è stato organizzato in "capitoli", ciascuno integrato da foto e video (in ogni sezione c'è il link al video sulla pagina Facebook) dimostrativi delle fasi di gioco in esame (kick off, falli laterali, calci d'angolo, etc etc etc), capitoli in cui vengono spiegate con esempi pratici le dinamiche della mia League che come molti di Voi sanno, sono un mix di Regole Old Subbuteo, di Norme Moderne e di riadattamento personale in prospettiva solistica.

Come detto altre volte questi Tutorials, e più in generale tutto il materiale che ho impostato ed organizzato per il mio Solo Playing, non hanno la pretesa di essere considerati dogma inconfutabile o verità assoluta. Sono invece il frutto di una prospettiva strettamente personale che, a fronte delle richieste (sempre molto apprezzate e ben accette) di alcuni dei Followers della mia Pagina Facebook, ho deciso di condividere inizialmente sul mio Blog Personale, e adesso di raccogliere in un'unica collana allo scopo di offrire ad altri appassionati uno spunto o un'idea per applicare e mettere in pratica il proprio Solo Playing, il tutto ovviamente in forma gratuita e col solo scopo di ringraziare chi da tempo o anche solo da qualche giorno ha deciso di seguire Diario di una vecchia passione.

Ripeto, un'idea, uno spunto, niente di più.

Chi li fa propri lo fa a suo rischio e pericolo 😊😊😊.

E ovviamente a me fa molto piacere se le idee e le iniziative che ho adottato per il mio Solo Playing vengono prese come riferimento, anche parzialmente, da altri subbuteisti che giocano in solitaria 😊.

Un commento in particolare mi ha reso decisamente felice, quello di un Follower che mi ha scritto: " le tue dinamiche di gioco sono sicuramente molto più vicine alla realtà di tante situazioni simili viste in giro".

Grazie !!! Grazie perché questo è il complimento più gratificante che potessi ricevere: essere riuscito a rendere realistico il mio Subbuteo.

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 1 - Le Regole

LE REGOLE

1- Il calcio di inizio spetta alla squadra di casa.

2 - La partita ha una durata di 7:03 minuti per tempo, con cambio di campo.

3 - Al calcio di inizio la disposizione in campo delle squadre deve essere speculare, fatta eccezione per la squadra attaccante che dovrà posizionarsi così:
due miniature all'interno del cerchio di centrocampo per la battuta iniziale, una miniatura subito fuori dal cerchio di centrocampo per supportare le due che danno il calcio di inizio, un'ala destra ed un'ala sinistra. La difesa della squadra che attacca resta in posizione speculare a quella che si difende.

4 - Al calcio di inizio, ai rinvii dal fondo (da effettuare con i Portierini), e durante il gioco i portieri devono essere posizionati sulla linea dell'area di porta in direzione del calcio di rigore (perché solo in questo caso se la palla tocca il portiere durante l'attacco avversario può considerarsi valido il cambio di mossa, altrimenti se la palla tocca il portiere ma questo è fuori posizione l'attaccante può comunque effettuare il tiro previo posizionamento del portiere in parata).

5 - Alla squadra di casa spettano 3 mosse consecutive per miniature, a quella in trasferta solo 2.

6 - Se la miniatura non colpisce la palla e va ad urtare un avversario, si assegna un calcio di punizione.

7 - Se la miniatura colpisce un avversario e poi la palla, la miniatura viene espulsa.

8 - Se la miniatura colpisce un compagno di squadra si assegna un back e la miniatura torna alla posizione di partenza.

9 - Se la palla si ferma esattamente sopra la linea di tiro è consentito il tiro stesso.

10 - Il portierino può fare fino a 3 mosse ma in base a quante ne compie spettano altrettante mosse difensive alla squadra attaccante.

11 - Le mosse difensive e quelle di posizionamento (calcio di punizione, calcio d'angolo, fallo laterale) non possono essere fatte con la stessa miniatura. Ad esempio: la squadra che attacca guadagna un calcio d'angolo ed ha quindi 3 posizionamenti a disposizione. La Regola dispone che questi 3 posizionamenti devono essere fatti ciascuno con miniature diverse, e questo vale anche per la squadra che si difende.

12 - I falli laterali e i calci d'angolo consentono una mossa automatica al battitore (per uscire dalla posizione di battuta ed eventualmente tirarsi fuori dal fuori gioco, ma solo se la palla non è stata toccata da un compagno di squadra).

13 - Il fallo laterale deve essere effettuato in modo che la miniatura che ha battuto non entri in campo e nemmeno sormonti la riga laterale (altrimenti si assegna il controfallo).

14 - Il fallo laterale deve essere effettuato lanciando la palla nello stesso quadrante in cui viene effettuata la battuta, altrimenti si assegna un controfallo.

15 - Il contrasto con la miniatura avversaria per ottenere un fallo laterale o un calcio d'angolo (la forzatura) può essere effettuato solo se le due miniature sono nello stesso quadrante e se la palla finisce fuori nello stesso quadrante in cui è avvenuto il contrasto.

16 - Nel posizionamento per la parata il portiere può essere messo in piedi o disteso (a discrezione del giocatore) ma non può oltrepassare la linea dell'area di porta.

17 - Nel calcio di rigore il portiere viene posizionato in tuffo sulla linea dell'AREA di porta con la base perfettamente in linea con la palla, il tiratore deve invece posizionarsi al limite dell'area di rigore all'interno dello spicchio semicircolare. Se il fallo è avvenuto a sinistra dell'area di rigore, l'attaccante si posiziona all'estremità sinistra del semicerchio, se il fallo è avvenuto a destra il tiratore andrà all'estremità destra.

18 - Nel calcio d'angolo la squadra attaccante può simulare il colpo di testa posizionando una o più miniature all'interno dell'area di porta solo ed esclusivamente durante il lancio dal corner, con le seguenti casistiche:

- se la palla rimbalza sulla miniatura attaccante ed entra è goal (colpo di testa).
- se la palla si ferma ma non tocca né il portiere né l'attaccante, quest'ultimo può ancora provare a tirare ed il portiere deve essere posizionato per la parata (mischia in area).
- se la palla tocca il portiere e va in altra direzione senza toccare alcuna miniatura attaccante, si assegna il cambio mossa alla squadra che si difende e tutte le miniature attaccanti precedentemente all'interno dell'area di porta devono essere posizionate manualmente sulla linea della stessa.
- se la palla tocca una miniatura attaccante ma va in altra direzione, l'azione di attacco prosegue ma tutte le miniature attaccanti precedentemente all'interno dell'area di porta devono essere posizionate manualmente sulla linea della stessa.
- se a seguito del lancio dal corner la palla batte sul palo ma non viene toccata dal portiere l'attaccante può ancora provare a segnare ed il portiere deve essere posizionato per la parata.

19- Sul calcio d'angolo il portiere deve essere posizionato in piedi sulla linea di porta in direzione del dischetto di rigore.

20 - Se a seguito di un tiro la palla batte sul palo ma non viene toccata dal portiere l'attaccante può ancora provare a segnare ed il portiere deve essere posizionato per la parata.

21 - Se a seguito di un tiro la palla batte sul palo e si ferma prima di entrare in porta senza toccare il portiere o un difensore, l'attaccante può ancora provare a segnare ed il portiere deve essere posizionato per la parata.

22 - Se a seguito di un tiro o di un lancio la palla si ferma prima di entrare in porta senza toccare il portiere o un difensore, l'attaccante può ancora provare a segnare ed il portiere deve essere posizionato per la parata.

23 - Il fuorigioco è regolamentato con le stesse modalità del football vero ma si applica solo all'interno (o sulla linea esatta) dell'area di tiro.

24 - Le punizioni sono da considerarsi "di prima" solo all'interno dell'area di tiro.

In occasione di una punizione di prima non vengono consentite mosse di posizionamento né alla squadra attaccante, né a quella difendente. Si procede invece con la preparazione della barriera che deve essere composta da tre miniature soltanto, mentre il Portiere sarà posizionato in piedi (non in tuffo).

La distanza dal punto di tiro viene calcolata con apposita asticella della lunghezza all'incirca della normale asta di un portiere HW.

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 2 - Il calcio di inizio

Capitolo 2 prende in considerazione la disposizione in campo delle squadre al calcio di inizio (il che ovviamente vale anche per anche per la ripresa del gioco dopo un goal).

Nella Foto 1 si vede lo schema con cui la squadra che da il calcio di inizio si prepara ad attaccare. Si notino, oltre alle due miniature sul cerchio di centrocampo, la terza miniatura subito fuori di supporto alle prime due, e le due ali (destra e sinistra) per l'apertura del gioco sulle fasce.

Nella Foto 2 si ha una panoramica dello schema adottato dalla squadra difendente, con tre miniature a ridosso del cerchio di centrocampo, due terzini (a destra e a sinistra) agli estremi dell'area di rigore, un libero al centro dell' area di rigore, due centrali all'interno della zona di tiro (subito al di là della linea), e due mediani sulla propria trequarti al di qua della linea di tiro.

Come vedete viene assolutamente evitato alcun "implonamento" sulla linea dell'area di tiro stessa, che risulterebbe del tutto irrealistico e decisamente improbabile da vedere su un vero campo da calcio.

Ricordo inoltre che:

- * alla squadra difendente NON spettano mosse difensive.
- * alla squadra in trasferta vengono concesse solo 2 mosse consecutive per miniatura.
- * in caso il Portierino intervenga nell'azione, alla squadra attaccante spetta una contromossa per ogni tocco del Portierino stesso.
- * se il Portierino sbaglia resta nella posizione in cui si è fermato (lasciando la porta sguarnita) a meno che la squadra attaccante non debba togliere una miniatura dal fuorigioco, il che consente sempre alla difesa una contromossa, che in questo caso sarebbe il rientro del portiere in porta.





Andiamo ad analizzare la situazione sul pitch al Calcio di Inizio, con particolare attenzione alle posizioni della squadra difendente sul cerchio di centrocampo e in difesa.

Nella Foto 1 si notano, oltre ai due attaccanti pronti al Kick Off, le tre miniature subito fuori dal cerchio a ostacolare la manovra in avanti degli attaccanti stessi, costringendoli alla battuta indietro e a cercare sbocchi sulle fasce (dove in effetti ci sono due ali pronte a ricevere).

Nella Foto 2 si ha un quadro panoramico dello schema adottato dalla Difesa. Più volte è stato sottolineato come tutta l'organizzazione di gioco sia improntata a rendere la partita realistica ed equilibrata il più possibile, ed è questo il motivo per cui lo schieramento della Difesa è lo stesso per entrambe le squadre.



FOTO 1 - Sul cerchio di centrocampo



FOTO 2 - La Difesa

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 3 - La difesa

Capitolo 3 della Serie dei Tutorials per il Solo Playing.

Oggi restiamo sul tema disposizione in campo all'inizio del gioco, e ci concentriamo sul set up delle difese (uso il plurale perché, come detto più volte, la specularità degli schemi garantisce la massima imparzialità, anche se certi equilibri vengono talvolta spostati dalla diversa conformità delle basi o delle miniature).

Si noti la posizione dei Mediani, molto arretrati ma non in linea con i Centrali : a loro spetta il compito di agire come incontristi e far ripartire il gioco allo stesso tempo.

I Mediani infatti sono quelli che nelle ripartenze propongono il gioco lasciando ai Centrali a proteggere la Difesa, anche se a volte si rende necessario il supporto dei terzini per muovere l'azione sulle fasce



FOTO 1 - In attesa dell'attacco



FOTO 2 - Panoramica generale



FOTO 3 - Terzini e Mediani

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 4 - Il Portiere

Capitolo 4 della Serie dei Tutorials dedicati al Solo Playing.
Oggi parliamo del Portiere e dei suoi posizionamenti.

FOTO 1 - Questa è la posizione del Portiere che possiamo definire "in attesa", al calcio di inizio e durante il normale svolgimento del gioco, ovvero quando non si rende necessario prepararsi alla parata.

Come disposto dalle Regole della League, durante il gioco se la palla tocca il Portiere mentre questo è nella posizione di attesa, si assegna il cambio mossa alla squadra cui il Portiere appartiene.

Se la palla lo tocca ma non è in posizione di attesa la mossa (tiro) spetta ancora alla squadra attaccante previo posizionamento del Portiere in tuffo per la parata.

FOTO 2 - Ecco un esempio di come il Portiere (al di là del fatto che poi l'azione sia sfociata in un goal) si sia posizionato per un attacco frontale. Si noti il fatto che la posizione è ovviamente in tuffo, e che il corpo della miniatura non oltrepassa la linea dell'area di porta, anzi restandone quasi al limite.

FOTO 3 - È il primo degli scatti dedicati alla preparazione di attacchi laterali e dimostra come al Portiere sia consentito un posizionamento in direzione del tiro, e come lo stesso NON sia obbligato a "costeggiare" la linea dell'area di porta.

FOTO 4 e FOTO 5 - Altre immagini del posizionamento laterale.

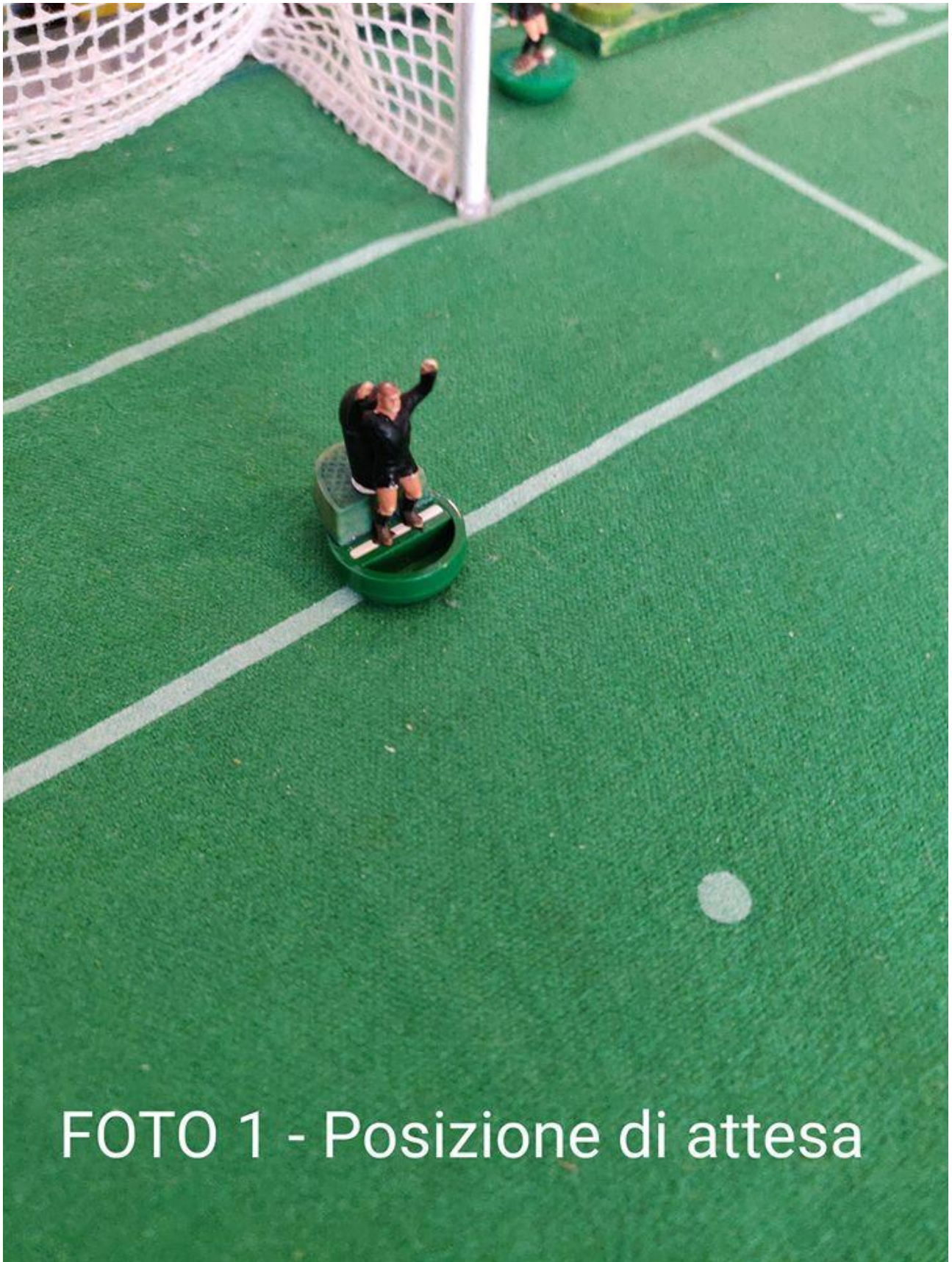


FOTO 1 - Posizione di attesa



FOTO 2 - In parata su attacco frontale



FOTO 3 - In parata su tiro laterale

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 5 - Lo sviluppo del gioco


La prima fase con cui il gioco si sviluppa è la battuta indietro del kick off (Kick Off, Kick Off 2 ,Kick Off 3) dalla quale poi gli attaccanti allargano il gioco sulla fascia (FOTO 1) dove l'ala effettua un tentativo di incursione (FOTO 2) trovando però di fronte i mediani incontristi a cercare di chiudere il più possibile lo spazio di entrata in area di tiro.

Kick Off 1



Kick Off 2



Kick Off 3 





Di seguito il Link al video disponibile sulla mia pagina Facebook (Diario di una vecchia passione):

<https://www.facebook.com/105666120835738/videos/799102483887876/>

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 6 - Calcio d'angolo

Parliamo del Calcio d'angolo, una delle fasi più "personalizzate" nell'ambito della mia League.

Come detto altre volte questi Tutorials non hanno la pretesa di essere considerati dogma inconfutabili o verità assolute.

Sono invece il frutto di una prospettiva strettamente personale che, a fronte delle richieste (sempre molto apprezzate e ben accette) di alcuni di Voi, ho deciso di condividere sul mio Blog Personale, allo scopo di offrire uno spunto o un'idea per applicare il proprio Solo Playing.

Detto questo (e dovevo farlo, non sia mai che salti fuori qualcuno a contestare che sono regole totalmente inventate.....Si, in parte lo sono ma per mia stessa ammissione 😊), passiamo ai dettagli tecnici di questa importante fase di gioco.

Vi mostro una foto in cui si vedono le posizioni di partenza del Portiere, del Battitore e del Saltatore/Colpitore di testa.

La personalizzazione infatti che ho assegnato al Calcio d'angolo nasce dall'esigenza di simulare il colpo di testa da corner, e per poterlo fare ho stabilito le seguenti regole:

1 - Il Portiere rimane sulla linea di porta, in piedi ed in posizione centrale (in direzione del dischetto di rigore).

2 - la squadra che attacca ha a disposizione 3 mosse di posizionamento da effettuarsi 1 per miniatura, la squadra che si difende altrettanto.

3 - se la squadra che attacca vuol provare il colpo di testa dovrà cercare di posizionare una o più miniature all'interno dell'area di porta, su cui fare rimbalzare il lancio dal corner.

4 - se dal lancio la palla rimbalza sulla miniatura dentro l'area di porta ed entra in rete viene assegnato il goal, anche se tocca il portiere prima di entrare.

5 - se dal lancio la palla rimbalza sulla miniatura dentro l'area di porta ma poi tocca il portiere e non entra si assegna il cambio mossa alla squadra difendente, e la miniatura dentro l'area di porta viene spostata sulla linea della stessa.

6 - se dal lancio la palla tocca la miniatura dentro l'area di porta ma si ferma prima di entrare senza toccare il portiere, l'attaccante può ancora tirare purché il portiere sia stato posizionato in parata (disteso o in piedi a discrezione del giocatore e del tipo di mischia in area).

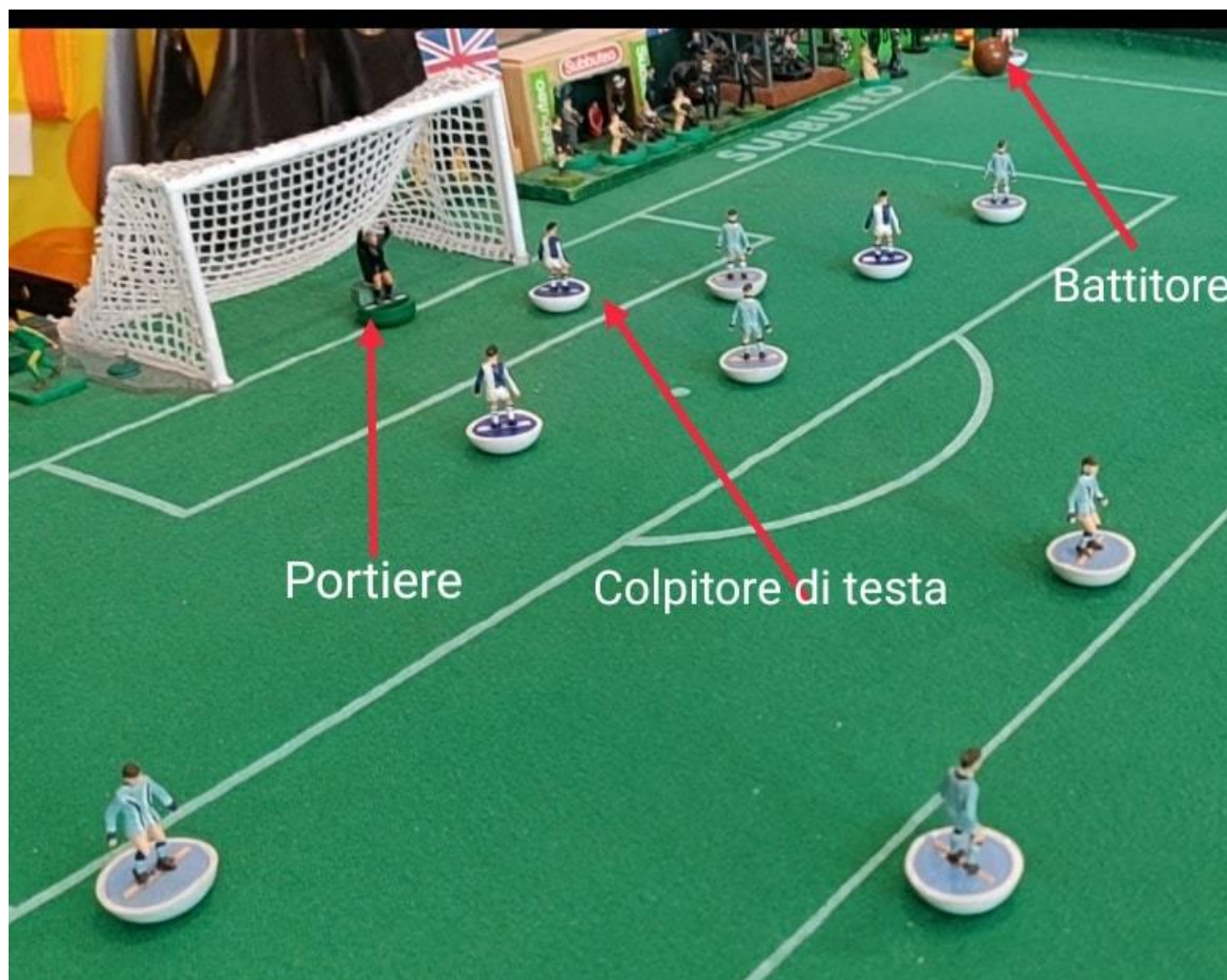
7 - ovviamente quanto specificato sopra vale anche per le miniature attaccanti fuori dall'area di porta (sulle quali però è più difficoltoso cercare il rimbalzo verso la porta) e la miniatura dentro l'area di porta viene spostata sulla linea della stessa.

8 - se dal lancio la palla non tocca alcuna miniatura ed esce si assegna il fallo laterale o la rimessa dal fondo alla squadra difendente (a seconda di dove è uscita la palla) e la miniatura dentro l'area di porta viene spostata sulla linea della stessa.

9 - se dal lancio la palla tocca una miniatura attaccante ma esce dal campo = come al Punto 8.

10 - se dal lancio la palla tocca una miniatura attaccante e va in altra parte del campo la squadra in attacco può proseguire il gioco normalmente, se tocca una miniatura difendente si assegna il cambio mossa e la miniatura dentro l'area di porta viene spostata sulla linea della stessa.

Ovviamente anche la squadra difendente potrà cercare di posizionare una o più miniature all'interno dell'area di porta ma questo aumenta il rischio di rimbalzo ed autogoal, a meno che non si sia riusciti a mettere un difensore a sbarrare la traiettoria del lancio, il che costringerà l'attacco a non provare il cross e a cercare altre soluzioni più esterne.



Nella foto sotto si consideri la traiettoria della palla (in arancione) nel caso in cui dal corner il colpo di testa va a buon fine ed entra in porta.



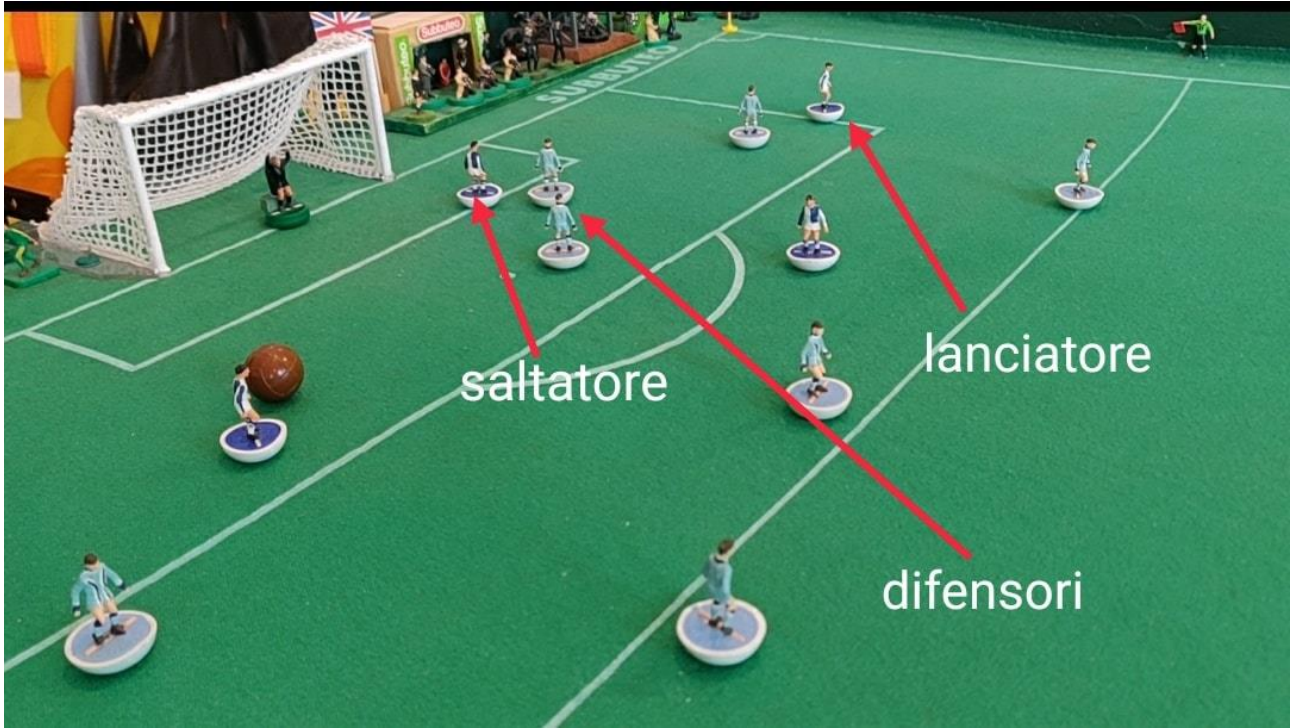
Ovviamente sulla mia pagina Facebook (Diario di una vecchia passione) è disponibile il video dimostrativo:

<https://www.facebook.com/105666120835738/videos/179787986422350/>

<https://www.facebook.com/105666120835738/videos/1018349701870367/>

Esaminiamo un attimo il caso in cui il lancio dal Corner non trovi il colpo di testa e la palla finisca in altra zona dell'area di rigore pur rimanendo in possesso della squadra attaccante. In questo caso può verificarsi che la miniatura inizialmente posizionata per colpire di testa (che chiameremo "saltatore") si trovi adesso in fuorigioco (situazione che ovviamente dal calcio d'angolo non si verifica perché la palla parte dall'estremità del Corner e gli attaccanti sono sempre più indietro).

Ecco, questo è il caso in cui il saltatore dovrà tirarsi fuori dall'offside concedendo però una mossa difensiva ogni qualvolta avrà necessità di muoversi per uscire dal fuorigioco (esempio: se gli servono 2 mosse per uscire dal fuorigioco perché magari con 1 ha fallito il movimento, alla difesa spetteranno altrettante mosse). Si noti anche che il lanciatore dopo aver battuto effettua la mossa "automatica" per uscire dalla linea di offside.



saltatore

lanciatore

difensori

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 7 - il Portierino

La prima norma che regola i movimenti del Portierino è che ad ogni sua mossa ne deve corrispondere una immediata della squadra attaccante, da effettuare o con la stessa miniatura o con altre partecipanti all'azione di attacco.

Inoltre: tutte le volte che il Portiere ritorna in Porta dopo azione del Portierino (e quest'ultimo messo fuori campo) spetta una contromossa alla squadra avversaria.

Ma quando entra in gioco il Portierino? Sul rivio da fondo campo ovviamente, ma anche sui calci di punizione a seguito di falli sul Portiere.

A questi casi si aggiungono tutte quelle situazioni in cui:

- si rende necessario togliere la palla dallo specchio della porta,
- contrastare un attaccante molto vicino alla porta (magari provando a forzare il rimbalzo e guadagnare una rimessa dal fondo o una laterale),
- a seguito di parata da parte del Portiere per effettuare poi il classico rilancio con le mani.

A differenza del Portiere, il Portierino può tranquillamente uscire dall'area di porta ma non da quella di rigore, perché facendolo simulerebbe il tocco di mano fuori area che nel vero football viene punito con l'espulsione ed il calcio di punizione.

Vediamo adesso alcuni dettagli:

- Quante mosse spettano al Portierino? 3 consecutive come per ogni altra miniatura, a ciascuna delle quali, come detto, corrisponde una contromossa della squadra avversaria (la scelta delle mosse resta a discrezione del giocatore).
- Cosa succede se il Portierino colpisce la palla e questa va a toccare una miniatura avversaria (anche dopo aver toccato una miniatura compagna di squadra)? succede che il Portierino deve rimanere nella posizione in cui è lasciando la porta sguarnita: se l'attacco riesce a fare goal si convalida la segnatura, se l'attacco perde la mossa si potrà far rientrare

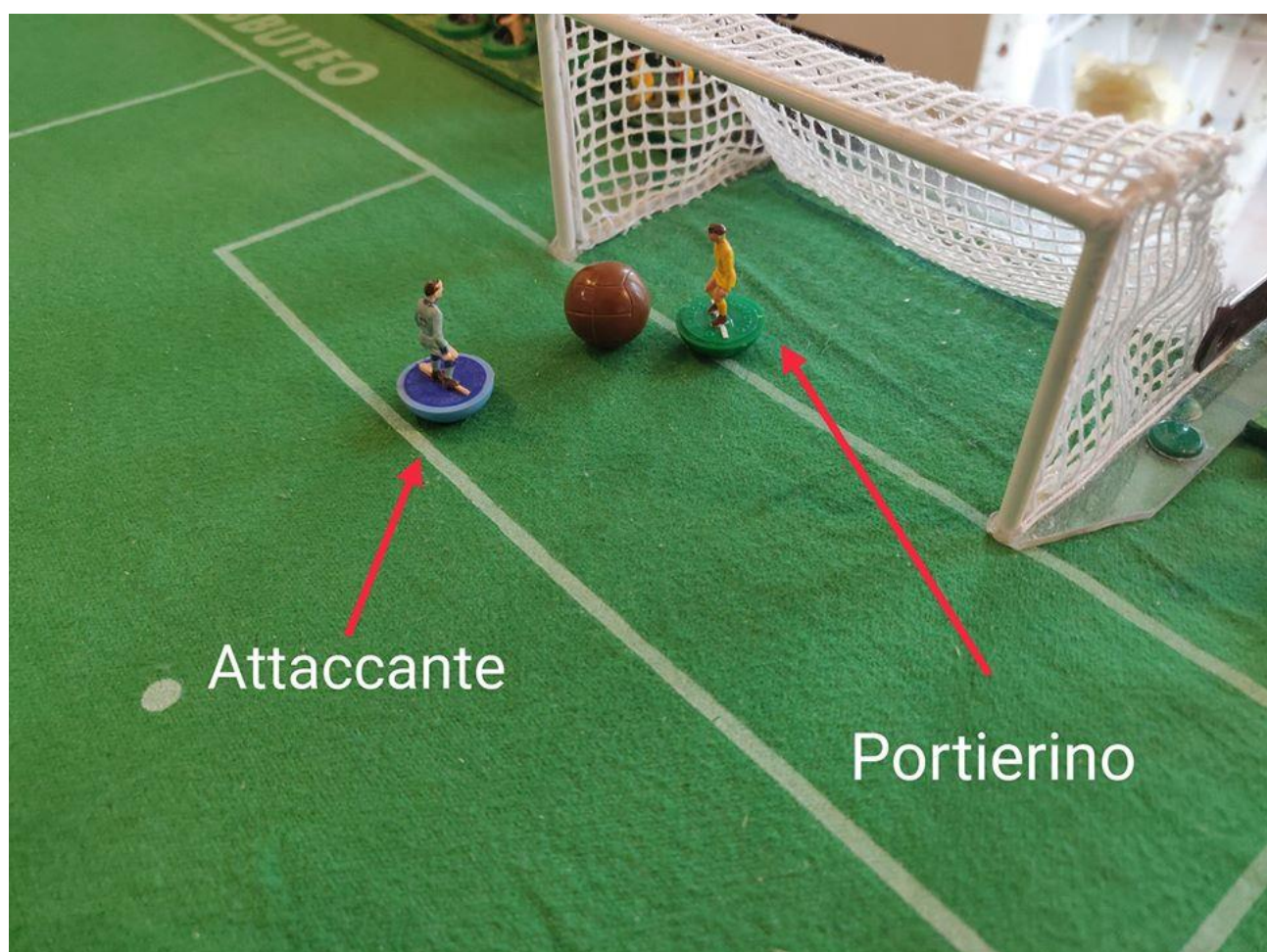
il Portiere (togliendo dal campo il Portierino e concedendo quindi 1 contromossa all'altra squadra) e far quindi ripartire l'azione. con altre miniature.

- Sui calci da fermo (rinvio da fondo campo e calci di punizione battuti dal Portierino) non spetta contromossa alla squadra avversaria.

Dopo la battuta il Portierino deve essere subito rimesso fuori campo.

- Se si dimentica il Portierino in campo (lasciandolo contemporaneamente al Portiere) e la palla va a toccarlo si assegna un Calcio di Rigore alla squadra avversaria.

Come vedremo nelle foto il Portierino (che non dimentichiamo è la "controfigura" del Portiere) ha un ruolo molto attivo nella squadra e nello svolgimento di talune azioni, ed anche se a volte diventa indispensabile farne uso anche in azione (e non solo sui calci da fermo), utilizzarlo è sempre un po' rischioso, sia perché si concede le contromosse alla squadra avversaria, sia perché in caso di errore si può lasciare la porta senza protezione.



Chiudiamo il Capitolo 7 dei Tutorial per il Solo Playing con un alcune immagini dedicate alla posizione della mano nella gestione del Portierino.

Si tratta di due situazioni in cui si hanno ancora buoni margini di movimento e questo consente un posizionamento della mano stessa sufficiente ad imprimere un tocco "dosato" ed un rinvio "mirato" (Foto 1 e 2).

Nei casi invece in cui la palla si ferma sulla linea ci si vedrà costretti ad inserire la punta del dito all'interno della porta cercando di effettuare un rinvio il più possibile lontano

dalla zona di pericolo (Foto 3), facendo attenzione però a non indirizzare la palla su miniature avversarie.

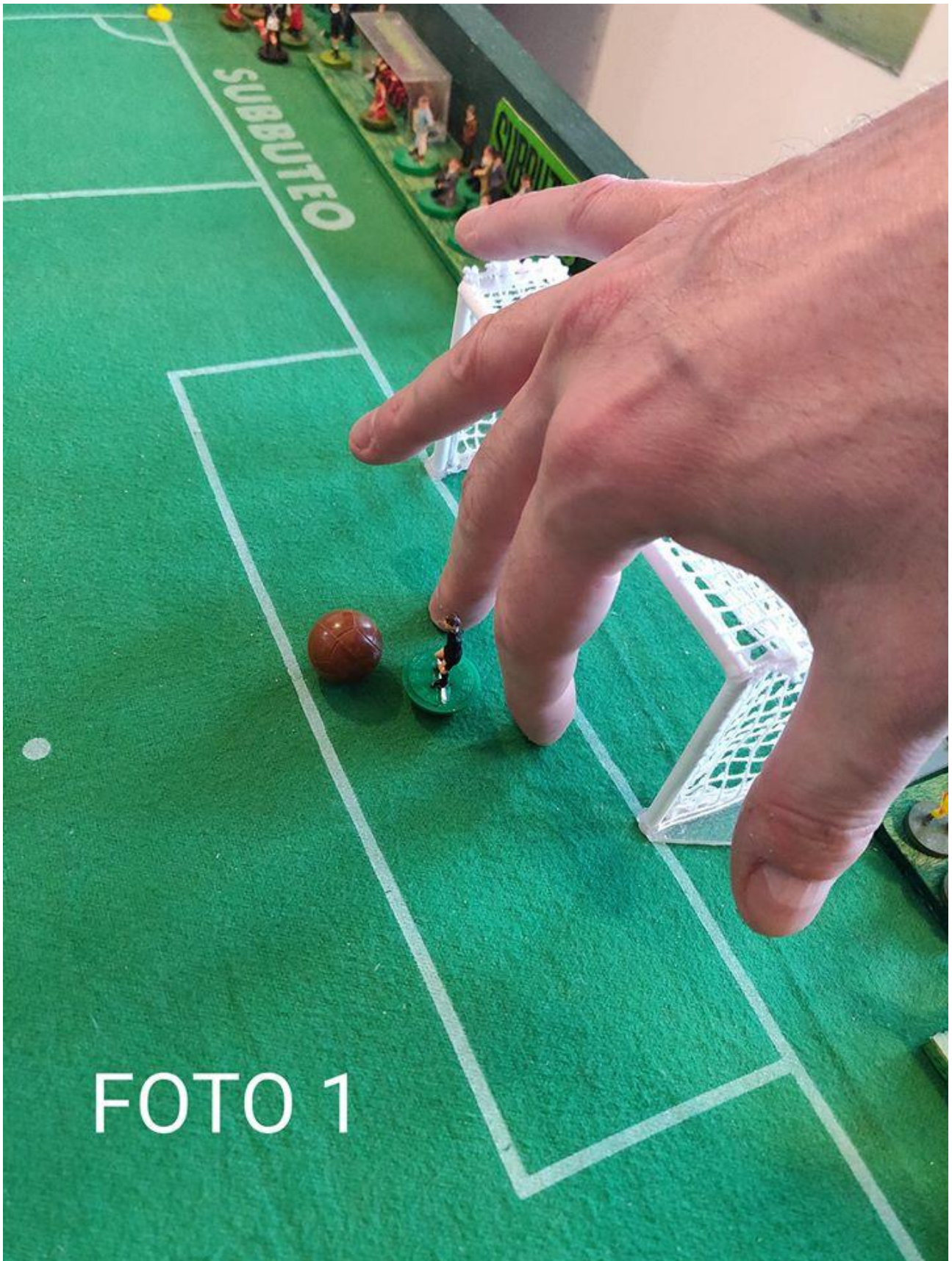


FOTO 1

FOTO 2

attaccante

difensore

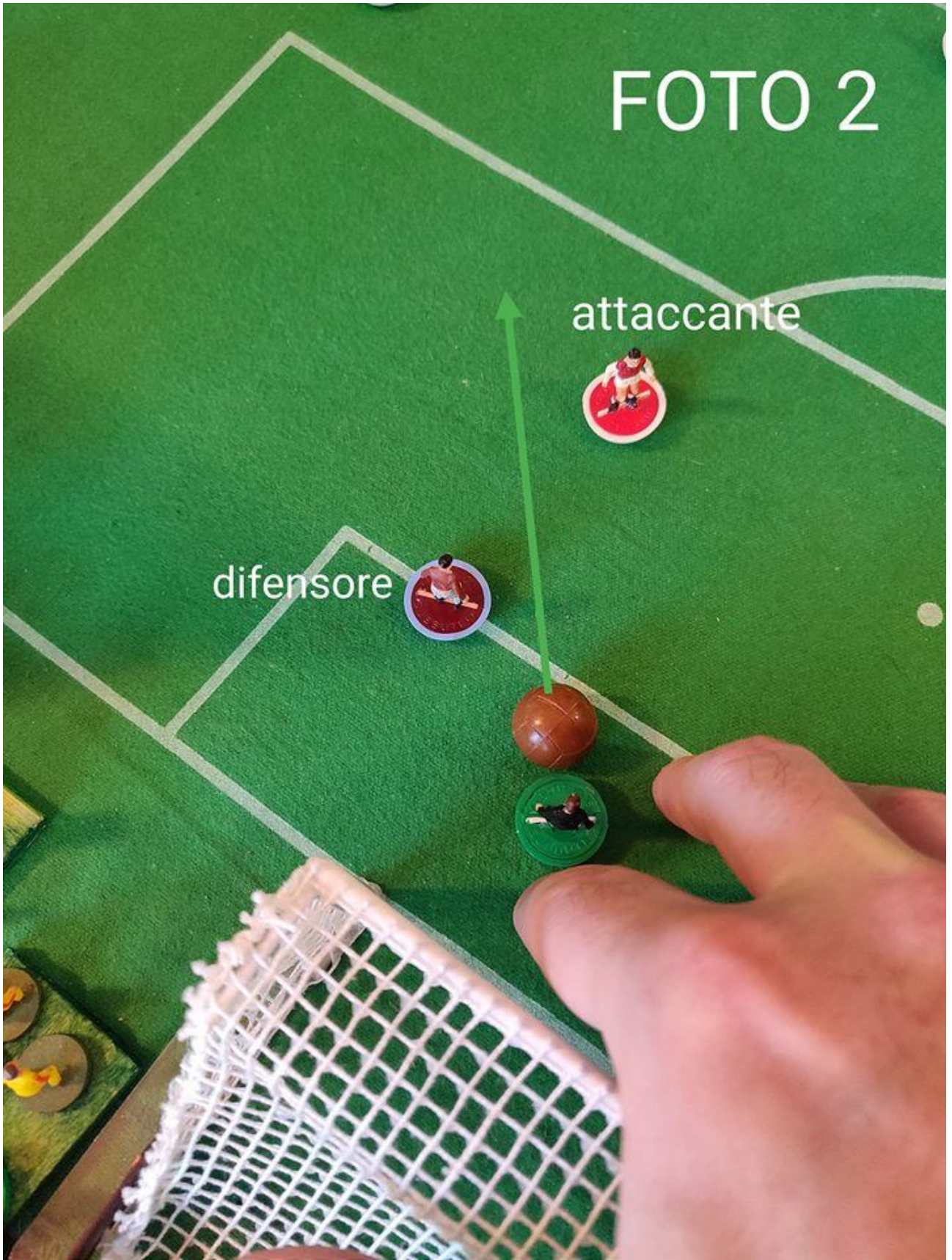


FOTO 3



posizionare l'indice inclinandolo

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 8 - Contatto tra miniature

Parliamo del contatto tra miniature ma prima di andare nel dettaglio tengo a precisare che è uno degli argomenti più personalizzati del mio Solo Playing, per cui come al solito mi preme ricordare che qualsiasi deviazione dalle Regole Ufficiali (Old o Moderne indipendentemente) è il frutto di una voluta personalizzazione che ha il solo scopo di regolamentare le mie competizioni personali e magari offrire qualche spunto o idea per chi desiderasse organizzare un proprio Solo Playing, un adattamento personale che non alcuna pretesa di essere verità assoluta o dogma inconfutabile.

Ripeto, se questi semplici Tutorials saranno di aiuto a qualcuno di Voi per costruire un proprio modo di giocare modellandolo sulle proprie esigenze o sulle proprie caratteristiche, la mia soddisfazione starà solo nell' aver dato una mano a qualche altro appassionato.

Vediamo cosa succede quando una miniatura ne tocca un'altra della propria squadra. Andiamo in dettaglio:

- la miniatura tocca un compagno di squadra e si ferma (video 1): semplice back con riposizionamento al punto di partenza.
- la miniatura tocca un compagno di squadra e poi la palla (video 2): si assegna un calcio di punizione alla squadra avversaria lasciando le miniature dove si sono fermate.

Inoltre nel mio Solo Playing ho stabilito che se una miniatura arriva sulla palla dopo averne toccata una avversaria, viene espulsa.

Vediamo le casistiche:

- 1 - tocco su avversario = punizione
- 2 - tocco su avversario + tocco palla = espulsione
- 3 - tocco su compagno di squadra = back
- 4 - tocco su compagno di squadra + tocco palla = punizione.

Sulla Pagina Facebook sono disponibili i video relativi a questo capitolo:

<https://www.facebook.com/105666120835738/posts/230590468343302/>

<https://www.facebook.com/105666120835738/posts/230844411651241/>

<https://www.facebook.com/105666120835738/posts/232193624849653/>.

PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 9 - Fallo laterale

Capitolo 9 - Fallo laterale

Prima di andare nel dettaglio delle dinamiche di svolgimento di un fallo laterale, vediamo come si arriva ad assegnarne uno, non tanto nel normale lancio o passaggio sbagliato o fuori campo da parte della squadra opposta, quanto nella cosiddetta "forzatura" ovvero il rimbalzo voluto sulla miniatura avversaria (situazione questa che si applica anche al calcio d'angolo).

Anche in questo caso ho deciso di personalizzare una buona fetta delle dinamiche previste dal regolamento ufficiale (old o moderno che sia), sostanzialmente per rendere il gioco ancora più realistico.

In dettaglio: la forzatura (rimbalzo forzato sulla miniatura avversaria per guadagnare un fallo laterale o un calcio d'angolo) si può effettuare SOLO quando entrambe le miniature (quella attaccante e quella difendente) sono nello stesso quadrante, con la clausola però che si guadagna la giocata a proprio favore SOLO nel caso in cui la palla, dopo il rimbalzo, finisca fuori in corrispondenza del quadrante in cui si trovano/trovavano le miniature coinvolte.

Ecco il link al primo video dimostrativo presente come al solito sulla mia pagina Facebook:

<https://www.facebook.com/105666120835738/videos/204671387468571/>

Dalle immagini nel video si notano subito alcune fasi importanti:

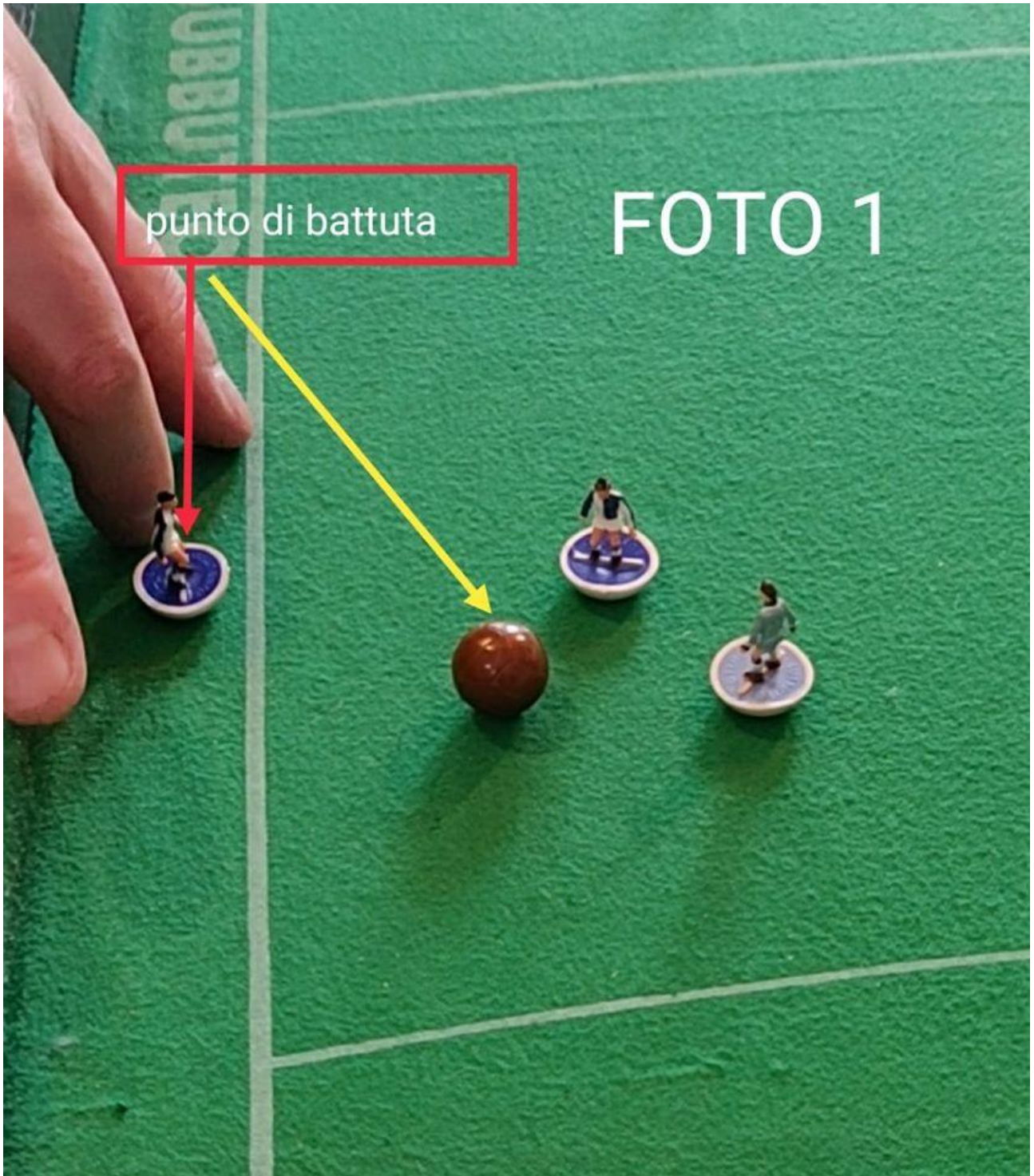
- il battitore lancia la palla in modo che la stessa non esca dal quadrante in cui avviene la battuta perché nel caso oltrepassi il quadrante si assegna un controfallo.
- il battitore resta al di fuori della linea laterale perché in caso la sormonti o oltrepassi si assegna un controfallo.
- il battitore lancia la palla ed effettua la mossa automatica (che può essere fatta in qualsiasi direzione e quadrante), sia per rimettersi in gioco, sia per evitare eventuali situazioni di fuorigioco. Si noti però che la mossa automatica viene accordata solo nel caso in cui la palla non abbia toccato un compagno di squadra.
- il battitore non può più toccare la palla fino a che la stessa non viene giocata da un compagno di squadra (quindi può solo effettuare la mossa automatica).

Vediamo adesso un paio di foto.

Nella Foto 1 si nota come dal punto di battuta il battitore resta fuori dalla linea laterale (evitando così il controfallo) dopo il lancio, e si prepara ad effettuare la mossa automatica per rientrare in gioco.

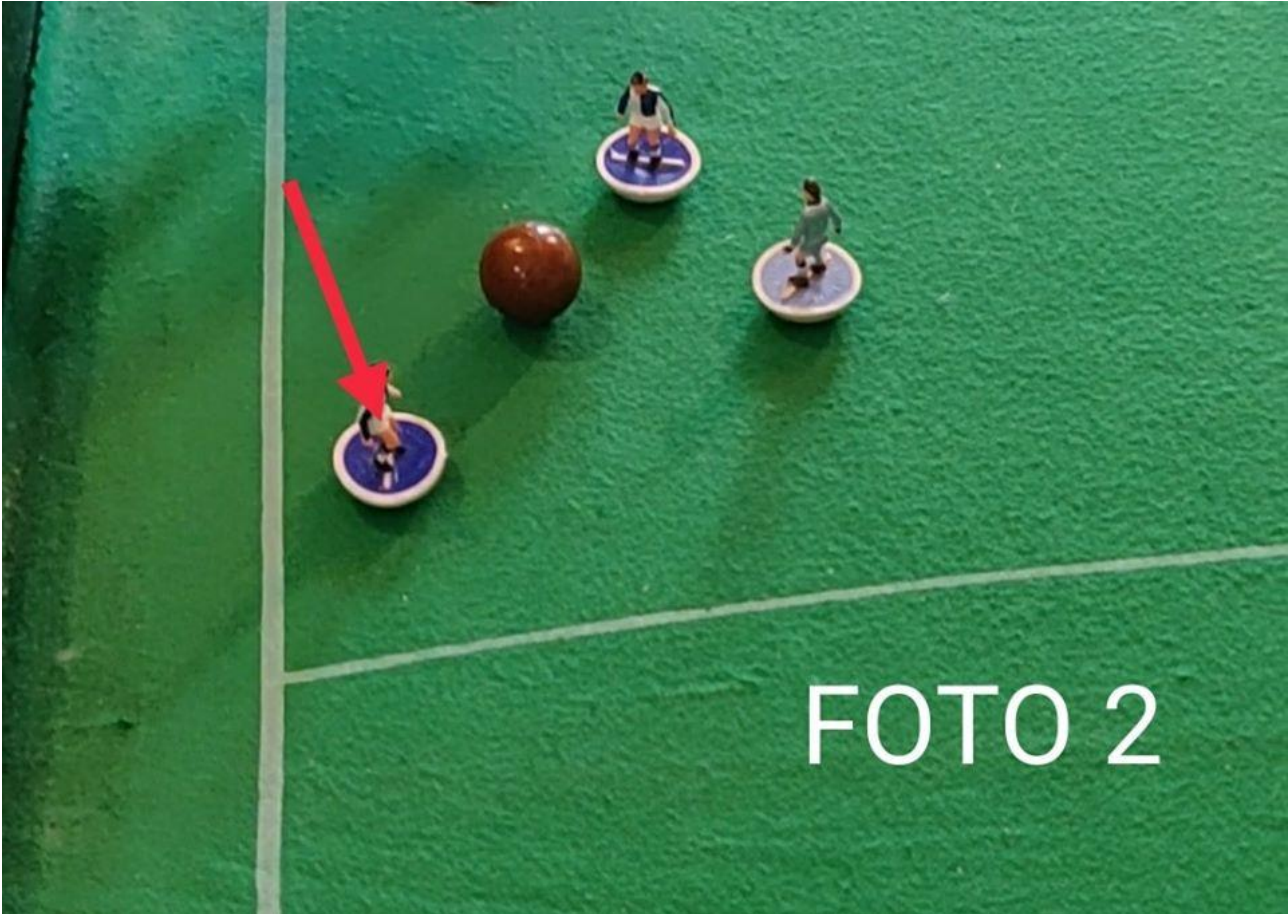
La freccia rossa evidenzia il percorso compiuto dal battitore dopo il lancio, quella gialla il movimento della palla.

Nella Foto 2 si ha un esempio di come la mossa automatica ha consentito al battitore di rientrare in campo ed avanzare per ricevere l'appoggio dal compagno di squadra.



punto di battuta

FOTO 1



PLAYING SOLO

TUTORIAL



Capitolo 10 - Le mosse di posizionamento

In questo ultimo Capitolo affrontiamo uno degli argomenti che più ho personalizzato (tanto per cambiare direte Voi !!!), con l'obiettivo di rendere il gioco il più realistico possibile. La particolarità è che sui posizionamenti a ciascuna miniatura viene concessa solo 1 mossa , quindi si dovrà spostare sempre una miniatura diversa.

La quantità di mosse resta però invariata rispetto a quanto stabilito dai regolamenti, più o meno ufficiali, per cui in breve:

Calcio di punizione - 2 mosse

Calcio d'angolo - 3 mosse

Fallo laterale - 1 mossa

A proposito di mosse, come già scritto altre volte, nel mio Solo Playing non utilizzo spostamenti difensivi o contromosse di attacco, con l'eccezione di due casi:

- in risposta (immediata) ad ogni giocata del Portierino.- in risposta (immediata) all'uscita dal fuorigioco di miniature avversarie.

CONCLUSIONI

Ecco qua, siamo giunti alla fine di questo breve viaggio attraverso le contorte e inusuali strade di questo mondo inconsueto che e' Diario di una vecchia passione.

Ci tenevo a raccogliere e dare un senso a questa serie di argomenti che stanno alla base dell'organizzazione che ho predisposto per le mie competizioni: se queste idee e questi spunti, del tutto personali, serviranno a dare un riferimento anche parziale (e sicuramente ripersonalizzabile) a qualcuno dei tanti appassionati che condividono questo grande amore per il Subbuteo, beh....allora la missione sara' compiuta.

Come detto piu' volte Diario di una vecchia passione non nasce con scopi commerciali o di vendita, ma col solo desiderio di esternare e condividere la passione e l'entusiasmo che caratterizzano le mie ore sul panno con altri appassionati, senza alcuna pretesa di voler insegnare alcunché: e' un insieme di idee, spunti e linee guida che ognuno potrà modellare ed adattare al proprio gusto perché, ripeto, si tratta della mia personalissima versione del Solo Playing.

L'immagine di quel bimbo coi pantaloni a zampa di elefante, cui nel lontano Natale del '77 fu regalato questo gioco appena sbarcato dall'Inghilterra, e' ancora oggi viva e ben impressa nella memoria. Ritrovare il Subbuteo dopo circa 30 anni di pausa e' stato come ritrovare me stesso a 10 anni, quel bimbo che ai tempi non sapeva quanto importante quel gioco sarebbe stato per lui anche negli anni a venire. E oggi, quando mi piego sul panno e predispongo le miniature per il match, lui e' li' con me, mi osserva e mi guida in un viaggio all'indietro nel tempo.

Ma questa e' un'altra storia, che un giorno forse Vi racconterò'.

Nel frattempo se avete domande, commenti o suggerimenti sotto trovate i riferimenti per contattarmi: sarò felicissimo di rispondere ai Vostri commenti e ai Vostri messaggi.

Grazie.

CONTATTI

E-Mail diariosubbuteo@gmail.com

Facebook Page <https://www.facebook.com/105666120835738>

Whatsapp [.....c'e' il pulsante sulla pagina !!!](#)

