

## Table Rugby

# Regolamento per principianti

Questo regolamento non vuole essere esaustivo per tutte le casistiche di gioco, ma rappresenta il punto di partenza di chi vuole iniziare a cimentarsi con questo splendido gioco. Consigliamo di utilizzarlo per le prime partite per poi passare al regolamento vero e proprio che troverete sul nostro sito.

Nel dubbio placca

## **Possesso di palla**

Il gioco del rugby presenta fasi in cui la palla è in possesso di uno dei giocatori alternate a fasi in cui la palla è vagante, cioè non è in possesso di alcun giocatore. Il giocatore che ha diritto di tentare di ottenerlo colpisce una delle proprie miniature in posizione regolare (vedi il capitolo sul fuorigioco) e cerca il contatto con la palla. Se, dopo il tocco, la palla rimane dentro il campo, non colpisce miniature avversarie e non colpisce miniature della stessa squadra più vicine alla linea di meta dell'avversario, il possesso è ottenuto. In caso di mancato contatto, la palla rimane vagante.

## **Avanzamento**

Dopo aver ottenuto il possesso della palla, l'attaccante può decidere di avanzare lungo il campo colpendo in punta di dito le proprie miniature per sospingere la palla stessa verso la linea di meta avversaria. I colpi in punta di dito che si possono eseguire sulla miniatura in possesso sono illimitati. Se la miniatura non colpisce la palla a seguito di un tocco in punta di dito su di essa, l'attaccante perde il possesso e il tentativo di ottenerlo passa all'avversario.

## **Passaggi**

Il giocatore in attacco può trasferire il possesso della palla dalla miniatura in avanzamento a un'altra qualsiasi in posizione regolare eseguendo un passaggio volontario o un passaggio al volo.

### **Passaggio volontario**

L'attaccante può eseguire un passaggio volontario con la propria miniatura in avanzamento se la distanza tra tale miniatura e la palla è uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo).

Per eseguire un passaggio volontario, l'attaccante dichiara PASSAGGIO! Posiziona la miniatura in possesso di palla nella posizione per effettuare il passaggio, quindi prima l'attaccante poi il difensore hanno a disposizione 5 tocchi in punta di dito per spostare fino allo stesso numero di miniature.

Il passaggio volontario è eseguito correttamente se:

a) la miniatura che ha eseguito il passaggio volontario arresta la propria corsa in linea con il punto in cui la palla ha arrestato la propria oppure più vicina all'area di meta del difensore rispetto alla posizione finale della palla stessa.

Dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente l'attaccante può intervenire con una seconda miniatura in posizione regolare.

### **Passaggio al volo**

Per eseguire un passaggio al volo, l'attaccante colpisce in punta di dito la miniatura in possesso indirizzando la palla verso la propria area di meta.

Il passaggio al volo è eseguito correttamente se:

a) la miniatura che ha eseguito il passaggio al volo arresta la propria corsa in linea con il punto in cui la palla ha arrestato la propria oppure più vicina all'area di meta del difensore rispetto alla posizione finale della palla stessa.

Dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente l'attaccante può intervenire con una seconda

miniatura in posizione regolare.

### **Placcaggio**

Il placcaggio è un particolare movimento che permette al difensore sia di arrestare l'avanzamento dell'attaccante sia di sottrargli il possesso. Per eseguire un placcaggio, il difensore colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature poste in posizione regolare per interporla tra la miniatura in avanzamento e la palla.

Il placcaggio è eseguito con successo se:

a) la miniatura offensiva non conferma il possesso dopo il colpo difensivo.

Se il placcaggio è eseguito con successo il difensore ottiene il possesso e può proseguire il gioco normalmente oppure con un passaggio volontario da eseguire con la miniatura in posizione regolare più vicina a quella che ha eseguito il placcaggio e dopo aver collocato la palla ad una distanza compresa tra il lato corto del cuneo (3,5cm) e il lato lungo del cuneo (5cm) da quella in direzione della linea di meta del difensore. Se la miniatura difensiva colpisce quella offensiva in avanzamento o la palla mentre queste sono ferme, l'attaccante può chiedere il back, cioè il riposizionamento delle miniature e/o della palla e il difensore perde il colpo difensivo. Se la miniatura difensiva colpisce quella offensiva in avanzamento o la palla mentre queste sono in movimento, l'attaccante guadagna una punizione dal punto di contatto tra la miniatura difensiva e quella offensiva o la palla.

L'attaccante può aggirare la miniatura difensiva oppure colpirla senza commettere infrazione purché colpisca anche la palla. Se l'attaccante colpisce il difensore senza toccare la palla il placcaggio ha avuto successo e il difensore può riprendere il gioco.

### **Fuorigioco**

Durante lo svolgimento della partita, miniature offensive e difensive possono trovarsi in fuorigioco, cioè in posizione tale da non poter prendere attivamente parte all'azione in corso o contrastare l'avanzata dell'avversario. La posizione irregolare di una miniatura è determinata come segue:

a) in fase di palla vagante, sono in fuorigioco tutte le miniature che si trovano più vicine alla linea di meta dell'avversario rispetto alla palla;

b) in fase di possesso, per il difensore sono in fuorigioco tutte le miniature che si trovano più vicine alla linea di meta dell'attaccante rispetto alla palla, per l'attaccante sono in fuorigioco tutte le miniature che si trovano più vicine alla linea di meta del difensore rispetto alla palla e quelle comprese tra la linea della palla e quella della miniatura in avanzamento o che ha eseguito il calcio se la palla si trova più vicina alla linea di meta del difensore rispetto a detta miniatura, oppure quelle che si trovano più vicine alla linea di meta del difensore rispetto alla palla, compresa quella in avanzamento o che ha eseguito il calcio, se tale miniatura si trova più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla palla.

### **Punizione**

La punizione è la sanzione comminata al giocatore che ha commesso determinate infrazioni di gioco. Il giocatore che beneficia di una punizione può decidere di riprendere il gioco con una mischia, calciando, "alla mano" oppure giocando il vantaggio. Per mischia, calci e vantaggio si vedano gli appositi paragrafi, per il gioco "alla mano" si segua la regola del passaggio volontario.

## **Vantaggio**

Il giocatore contro il quale è stata commessa un'infrazione può scegliere di non fruire immediatamente della sanzione prevista e di proseguire il gioco normalmente. Se il giocatore decide di giocare il vantaggio, egli inizia o prosegue l'azione offensiva conservando la possibilità, fino all'acquisizione del vantaggio stesso, di riottenere il possesso della palla qualora dovesse perderlo.

Per giocare il vantaggio il giocatore dichiara “VANTAGGIO!” e inizia o prosegue l'azione offensiva: il vantaggio si considera acquisito se l'attaccante, indipendentemente dalla miniatura utilizzata, purché posta in posizione regolare, esegue il quinto tocco consecutivo sulla palla oppure conquista il quarto di campo in cui è avvenuta l'infrazione e quello adiacente in direzione della linea di meta avversaria. Se il giocatore perde il possesso, sbaglia un drop oppure commette un'infrazione prima di aver acquisito il vantaggio, egli è obbligato a fruire della sanzione prevista per l'infrazione commessa dall'avversario secondo le relative modalità e nel punto in cui l'infrazione è stata commessa. Se, durante la fase di acquisizione del vantaggio, il difensore commette una nuova infrazione, l'attaccante può dichiarare nuovamente “VANTAGGIO!” e iniziare una nuova fase di acquisizione del vantaggio.

## **Calci**

In base alla situazione di gioco e alla posizione in campo, il giocatore in possesso di palla può trovarsi nella condizione di eseguire diverse tipologie di calcio. Ogni tipo di calcio può essere eseguito tramite l'uso dell'apposito cuneo.

### **Calcio d'invio**

Il calcio d'invio è eseguito per dare inizio ai due tempi di gioco oppure per riprendere il gioco da parte del giocatore che ha subito una segnatura.

Prima di battere un calcio d'invio i giocatori dispongono in campo le rispettive miniature.

Il calcio d'invio è considerato valido se:

- a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo;
- b) la palla rimane in campo;
- c) la palla supera la linea dei 10 metri;

Dopo che il calcio d'invio è stato eseguito correttamente il difensore ha diritto a una mossa di posizionamento. Se palla arresta la propria corsa tra la linea di centro-campo e quella di meta, il tentativo di entrarne in possesso spetta al giocatore che ha battuto il calcio, se la palla entra nell'area di meta del giocatore che ha ricevuto il calcio, tale giocatore può tentare l'annullo.

### **Calcio di rinvio**

Il calcio di rinvio è eseguito dall'attaccante, in alternativa alla mischia e dall'interno della propria area dei 22 metri, per riprendere la partita dopo che la palla, sospinta da una miniatura offensiva o da essa calciata, ha superato una delle linee di touche di meta oppure la linea di pallone morto del difensore.

Prima di battere un calcio di rinvio i giocatori dispongono in campo le rispettive miniature.

Il calcio d'invio è considerato valido se:

- a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo;
- b) la palla rimane in campo;

c) la palla supera la linea dei 22 metri del giocatore che batte il calcio.

Dopo che il calcio d'invio è stato eseguito correttamente, il difensore ha diritto a una mossa di posizionamento e l'attaccante può tentare di prenderne il possesso. Se la palla entra nell'area di meta del giocatore che ha ricevuto il calcio, tale giocatore può tentare l'annullo.

### **Calcio di spostamento**

L'attaccante può eseguire un calcio di spostamento per spostare il gioco in una diversa zona del campo.

L'attaccante può tentare un calcio di spostamento purché la distanza tra la palla e la propria miniatura sia uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) e purché sia possibile piazzare il cuneo senza toccare nessuna miniatura.

Prima di eseguire un calcio di spostamento, l'attaccante deve comunicare la propria intenzione di calciare dichiarando **CALCIO!** e il difensore, se non ha ancora eseguito la mossa difensiva, ha a disposizione un tocco in punta di dito per ottenere una migliore copertura oppure tentare di fermare l'esecuzione del calcio.

Il calcio di spostamento è considerato valido se:

a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo.

Dopo che il calcio di spostamento è stato eseguito correttamente, se la palla resta in campo, il giocatore che ha calciato può tentare di ottenere il possesso può farlo colpendo in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature in posizione regolare.

Se la palla supera una delle linee di touch, il gioco riprende con una touch. Se la palla supera una delle linee di touch di meta o la linea di pallone morto del difensore, il gioco riprende con un calcio di rinvio o una mischia a scelta del difensore.

### **Calcio piazzato**

Il giocatore che beneficia di una punizione nella metà-campo avversaria può tentare un calcio piazzato per ottenere 3 punti.

Prima di eseguire il calcio piazzato, i giocatori dispongono in campo le rispettive miniature.

Il calcio piazzato è considerato valido se:

a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo.

Se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi, il calcio piazzato è eseguito con successo e l'attaccante ottiene 3 punti. Se la palla resta in campo, il calcio piazzato si considera un normale calcio di spostamento.

Il giocatore che beneficia di una punizione può anche decidere, indipendentemente dalla metà campo nella quale il difensore ha commesso infrazione, di calciare la palla fuori dal campo per lanciare la conseguente touch.

Il calcio in touch su punizione è considerato valido se:

a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo.

Se la palla resta in campo, il calcio in touch su punizione si considera un normale calcio di spostamento.

### **Drop**

Il drop è un calcio diretto tra i pali eseguito dall'attaccante durante il normale svolgimento del gioco allo scopo di guadagnare 3 punti. L'attaccante può tentare il drop dopo aver eseguito un

passaggio volontario e purché la palla si trovi nella metà campo avversaria. Inoltre, la distanza tra la palla e la miniatura deve essere uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) e l'attaccante deve poter posizionare il cuneo senza toccare alcuna miniatura.

Prima di eseguire un drop, l'attaccante deve comunicare la propria intenzione di calciare dichiarando DROP! e il difensore se non ha già eseguito la mossa difensiva può eseguirla per ottenere una migliore copertura oppure tentare di fermare l'esecuzione del calcio.

Il drop è considerato valido se:

a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo.

Se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi, il drop è eseguito con successo e l'attaccante ottiene 3 punti. Se la palla resta in campo, il drop si considera un normale calcio di spostamento.

### **Calcio di trasformazione**

Il giocatore che segna una meta beneficia di un calcio di trasformazione per tentare di ottenere 2 punti supplementari. La palla deve essere posizionata sul prolungamento del punto dove è stata segnata la meta in direzione della propria area di meta.

Il calcio di trasformazione è considerato valido se:

a) la palla percorre, anche parzialmente, la faccia inclinata del cuneo.

Se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi, il calcio di trasformazione è eseguito con successo e l'attaccante ottiene 2 punti.

## **Mischia**

### **Preparazione della mischia**

I giocatori dispongono, attorno al punto in cui la mischia è stata assegnata, due gruppi di miniature ognuno dei quali è formato da tre file di miniature parallele tra loro e alla linea di centrocampo e composte, rispettivamente, da tre, quattro e una miniatura detta Numero 8 (schema 3-4-1). Il giocatore cui è stata assegnata l'introduzione colloca la palla sul lato sinistro o destro del proprio pacchetto, all'altezza della mediana del corridoio, quindi colloca una miniatura, detta mediano, dietro alla palla pronta per colpirla. Il difensore colloca il proprio mediano sullo stesso lato del raggruppamento. Tutte le altre miniature possono essere collocate sul campo a piacimento purché ad almeno a 5 cm (lato lungo del cuneo) dietro al rispettivo Numero 8 in direzione della rispettiva area di meta.

### **Introduzione**

L'introduzione è eseguita regolarmente se:

a) la palla entra nel corridoio;

b) il mediano non colpisce alcuna miniatura dei saltatori.

### **Possesso e ripresa del gioco**

Dopo che l'introduzione è stata eseguita correttamente:

se la palla tocca uno o più miniature delle prime linee, il possesso è del giocatore al quale appartiene la miniatura toccata per ultima;

se la palla non tocca nessuna miniatura, il possesso è del giocatore che ha introdotto la palla;

se la palla esce dal corridoio si ripete la mischia a parti invertite.

Il giocatore che ha ottenuto il possesso colloca la palla dietro il proprio Numero 8 a una distanza da esso compresa tra 3,5 cm (lato corto del cuneo) e 5 cm (lato lungo del cuneo), quindi colloca il proprio mediano o il proprio Numero 8 vicino alla palla pronta a colpirla. L'attaccante e poi il difensore hanno a disposizione tre colpi in punta di dito per spostare fino allo stesso numero di miniature della mischia.

## **Touche**

### **Assegnazione della touche**

Se la palla tocca o supera una delle linee di touch a seguito di un calcio, per determinare a quale giocatore spetta lanciare la touch e da quale punto si vedano la tabella:

Palla calciata da dentro i 22	Touche per la difesa nel punto di uscita
Palla calciata fuori dai 22 che non rimbalza in campo	Touche per la difesa nel punto di calcio
Palla calciata fuori dai 22 che rimbalza in campo	Touche per la difesa nel punto di uscita
Palla sospinta durante l'azione di gioco	Touche per la difesa nel punto dell'ultimo tocco
Palla sospinta durante l'azione che tocca miniature in difesa	Touche per la difesa nel punto dell'ultimo tocco
Palla calciata a seguito di una punizione	Touche per l'attacco nel punto di uscita

### **Schieramento delle miniature**

I giocatori dispongono quattro miniature, dette saltatori, in una fila parallela alla linea di centrocampo tra la linea dei 5 metri e quella dei 15 metri. I due schieramenti devono essere posti a una distanza di 3,5cm (lato corto del cuneo) l'uno dall'altro ed equidistanti dalla linea immaginaria passante per il punto di lancio della touch e parallela alla linea di centrocampo. Ognuno dei giocatori dispone una miniatura, detta mediano, in un punto qualsiasi della linea immaginaria posta a 3,5cm (lato corto del cuneo) dalla propria fila di saltatori in direzione della propria linea di meta mentre può disporre le altre miniature a piacimento.

### **Lancio**

Il giocatore cui spetta lanciare la touch colloca la palla nel punto di lancio sulla linea laterale e una miniatura dietro, detta tallonatore, di essa pronta a colpirla per farle indirizzare la palla all'interno del corridoio che separa le due file di saltatori.

Il lancio è eseguito regolarmente se:

- a) la palla entra nel corridoio;
- b) il tallonatore non colpisce alcuna miniatura.

### **Possesso e ripresa del gioco**

Dopo che il lancio è stato eseguito correttamente:

se la palla tocca uno o più saltatori, il possesso è del giocatore al quale appartiene il saltatore toccato per ultimo;

se la palla non tocca nessun saltatore, il possesso è del giocatore che ha lanciato la palla;  
se la palla esce dal corridoio si ripete la touche a parti invertite.

Il giocatore che ha conquistato la touche colloca la palla dietro la linea di touch a una distanza da esso compresa tra 3,5 cm (lato corto del cuneo) e 5 cm (lato lungo del cuneo), quindi colloca il proprio mediano vicino alla palla pronta a colpirla. L'attaccante e poi il difensore hanno a disposizione due colpi in punta di dito per spostare fino allo stesso numero di saltatori.

## **Meta e annullo**

### **Meta**

L'attaccante può segnare una meta quando la palla si trova sulla linea di meta o all'interno dell'area di meta del difensore oppure a contatto con i pali difensivi o la relativa base di sostegno.

Per segnare una meta l'attaccante colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare per ottenere o confermare il possesso purché la palla arresti la propria corsa a una distanza uguale o inferiore a 5 cm dalla miniatura stessa: se ritiene l'azione conclusa, cioè pensa di trovarsi in un punto favorevole alla successiva trasformazione, l'attaccante dichiara META!, ottiene 5 punti e la possibilità di eseguire il calcio. Qualora ritenesse l'azione non conclusa, egli può continuare ad avanzare nell'area di meta del difensore fino a quando lo ritiene necessario.

### **Annullo**

Quando la palla si trova sulla linea di meta o all'interno dell'area di meta oppure a contatto con i pali o la relativa base di sostegno di un difensore al quale spetta il tentativo di possesso, tale giocatore può tentare un annullo.

Per eseguire un annullo, il giocatore colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare per ottenere il possesso purché la palla arresti la propria corsa a una distanza uguale o inferiore a 5 cm dalla miniatura stessa anche fuori dall'area di meta. Il giocatore dichiara ANNULLO! e riprende il gioco con un calcio di rinvio.

## **Table Rugby: Regolamento per principianti**

**[www.tablerugby.com](http://www.tablerugby.com)**

**È permesso a terzi di scaricare e condividere il presente fascicolo citando la fonte ma non può essere cambiato e/o modificato in nessun modo né è consentito utilizzarlo a fini commerciali. Le illustrazioni sono parte integrante di questa pubblicazione e non possono essere utilizzate senza autorizzazione.**

**Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati di altre società e sono stati utilizzati a puro scopo esplicativo ed a beneficio del possessore, senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.**