

TABLE RUGBY



REGOLAMENTO 2023

1. PREPARAZIONE

1.1 SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è avanzare con le proprie miniature sospingendo la palla fin dentro l'area di meta oppure calciandola tra i pali dell'avversario per realizzare punti: vince il giocatore che, al termine del tempo regolamentare, ne ha segnati di più.

1.2 MATERIALI

I materiali necessari e idonei allo svolgimento del gioco sono:

- a) due squadre composte da quindici miniature ciascuna, in plastica e della stessa tipologia (originali Subbuteo Rugby Chunky, Subbuteo Soccer OHW, HW, LW o repliche e comunque tutte quelle in commercio con innesto a barretta o a tondino, nonché moulded), raffiguranti i colori della medesima squadra con pittura o decal e con relative basi (originali Subbuteo Rugby, Subbuteo Soccer o repliche basculanti) anch'esse della stessa tipologia;
- b) una palla (originale Subbuteo Rugby o replica di uguale forma, peso e dimensioni);
- c) pali (originali Subbuteo Rugby o repliche, anche fisse, con stessa larghezza e altezza da terra della traversa: se rimovibili almeno una coppia);
- d) cuneo (originale Subbuteo Rugby o replica di uguale forma e dimensioni);
- e) campo (originale Subbuteo Rugby o replica di uguale forma e dimensioni).

2. PUNTEGGIO E DURATA DELLA PARTITA

2.1 PUNTEGGIO

- a) META: 5 punti (vedi cap. 12.1 META)
- b) TRASFORMAZIONE: 2 punti (vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE)
- c) CALCIO PIAZZATO: 3 punti (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO)
- d) DROP: 3 punti (vedi cap. 7.5 DROP)

2.2 DURATA E FINE DELLA PARTITA

- a) Una partita è costituita da due tempi di gioco di 15 minuti ciascuno, per una durata complessiva di 30 minuti;
- b) allo scadere di ognuno di essi non sono previsti minuti di recupero e il gioco termina quando:
 - b1) uno dei giocatori commette un'infrazione punibile solo con l'assegnazione di una mischia (vedi cap.11.2 INFRAZIONI paragrafi a, b, c, g, i, m, n, o);
 - b2) la palla esce dal campo su calcio di spostamento;
 - b3) uno dei giocatori segna un drop (vedi cap. 7.5 DROP), un calcio piazzato (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO) o una meta (vedi cap. 12 META E ANNULLO: in tal caso, il giocatore può decidere se tentare il relativo calcio di trasformazione, vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE);
- c) se, trascorso il tempo regolamentare, uno dei giocatori commette un'infrazione sanzionabile con una punizione, l'avversario può decidere di proseguire il gioco fruendo del vantaggio (vedi cap. 11.3 VANTAGGIO), giocando alla mano (vedi cap. 10 PUNIZIONE paragrafo c), introducendo una mischia (vedi cap. 9 MISCHIA), calciando tra i pali se l'infrazione è stata commessa nella metà-campo avversaria (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO), oppure calciando in touche per eseguire il lancio conseguente (vedi cap. 7 CALCIO IN TOUCHE SU PUNIZIONE);
- d) terminato il primo tempo, i giocatori effettuano un cambio di campo prima dell'inizio del secondo.

3. INIZIO DELLA PARTITA

I giocatori sorteggiano o designano chi, tra di loro, deve dare inizio alla partita battendo il primo calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO).

Per iniziare il gioco:

- a) i giocatori decidono, qualora il campo non sia dotato di pali fissi, se piazzare quelli rimovibili sul campo senza poterli spostare per l'intera durata della partita oppure di utilizzarli (obbligatoriamente nel caso in cui ne sia disponibile un'unica coppia) soltanto al momento di eseguire un drop (vedi cap. 7.5 DROP), un calcio piazzato (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO) o un calcio di trasformazione (vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE); in questo caso, per drop e calcio piazzato, le miniature che dovessero trovarsi sotto la basetta dei pali dovranno essere spostate dal giocatore cui appartengono parallelamente alla linea di centrocampo fino al punto più vicino possibile alla basetta stessa, mentre per il calcio di trasformazione possono essere collocate nelle rispettive aree di meta;
- b) il giocatore cui spetta battere il calcio d'invio dispone le proprie miniature nel modo che preferisce purché tra la propria linea di meta e quella di centrocampo (vedi APPENDICE A – SPAZIO DI GIOCO);
- c) il giocatore che riceverà il calcio d'invio dispone le proprie miniature nel modo che preferisce purché tra la propria linea di meta e quella dei 10 metri;
- d) il giocatore cui spetta battere il calcio d'invio attende che l'avversario abbia dichiarato di essere pronto a riceverlo, quindi colloca la palla sul punto del centrocampo, sistema il cuneo davanti a essa e una propria miniatura detta CALCIATORE dietro di essa ed esegue il calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO);
- d) il contatto tra la miniatura e la palla determina il momento dal quale inizia a trascorrere ognuno dei due tempi di gioco.

4. MOVIMENTI OFFENSIVI

4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO

Il possesso della palla è condizione preliminare affinché il giocatore possa impostare la propria azione offensiva: dopo averlo ottenuto, infatti, egli può proseguire il gioco avanzando con le proprie miniature e sospingendo la palla stessa verso la linea di meta avversaria, trasferendola alle altre miniature della propria squadra (vedi cap. 6 TRASFERIMENTO DEL POSSESSO) oppure calciandola in avanti per guadagnare terreno o tra i pali dell'avversario per segnare punti (vedi, rispettivamente, cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO e cap. 7.5 DROP).

a) Il giocatore che ha diritto a tentare di ottenere il possesso può farlo colpendo in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO): il tentativo può avvenire in situazione di palla libera, dopo un passaggio, oppure dopo un calcio di spostamento, un calcio piazzato fallito se la palla resta in campo o un drop fallito se la palla resta in campo. Se la miniatura utilizzata si trova in posizione irregolare (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e tocca la palla, il giocatore cui essa appartiene commette **infrazione: FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo c);

b) prima di tentare di ottenere (o confermare) il possesso, se vi sono miniature avversarie in posizione irregolare poste tra la miniatura e la palla (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO), il giocatore può chiedere all'avversario di spostarle: tale spostamento deve essere eseguito con un colpo in punta di dito (vedi cap. 5 MOVIMENTI DIFENSIVI): l'attaccante non può, tuttavia, chiedere lo spostamento del placcatore (vedi cap. 5.2 PLACCAGGIO);

c) la palla si considera in possesso di una determinata miniatura, detta PORTATORE, se, tramite un colpo in punta di dito e senza commettere infrazioni, quella miniatura tocca la palla e questa termina la propria corsa all'interno del campo anche colpendo una sola miniatura avversaria purché arresti la propria corsa a una distanza pari o superiore a 5 cm da questa: se la palla arresta la propria corsa a una distanza inferiore o tocca almeno due miniature difensive, il difensore ottiene il possesso con l'ultima miniatura toccata dalla palla. Se, prima o dopo il contatto con la palla, la miniatura esce dal campo, tocca una qualsiasi altra miniatura o esegue entrambe queste azioni in qualsiasi ordine, il giocatore cui essa appartiene ottiene comunque il possesso;

d) se la miniatura ne colpisce un'altra qualsiasi senza toccare la palla, il tentativo di ottenere il possesso passa all'avversario il quale, prima di riprendere il gioco, può chiedere al giocatore cui appartiene quella miniatura di ricollocarle entrambe nel punto in cui esse si trovavano prima del contatto;

e) se la miniatura tocca la palla e poi una miniatura difensiva e termina la propria corsa a contatto con essa, si forma automaticamente una ruck (vedi cap. 4.2 RUCK);

f) se, indipendentemente dal contatto con la palla, la miniatura innesca una serie di due o più contatti con o tra altre miniature, il giocatore commette **infrazione: SFONDAMENTO** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo p);

g) se la miniatura tocca la palla e questa supera una delle linee di touch, anche dopo aver toccato una o più miniature, il gioco riprende con una touch (vedi cap. 8 TOUCH);

h) se la miniatura tocca la palla e questa supera una delle linee di touch di meta o la linea di pallone morto offensive, anche dopo aver toccato una o più miniature, il difensore riprende il gioco introducendo una mischia al centro della linea dei 5 metri dell'attaccante (vedi cap. 9 MISCHIA): se la miniatura tocca la palla e questa supera una delle linee di touch di meta o la linea di pallone morto difensive, anche dopo aver toccato una o più miniature, il difensore riprende il gioco eseguendo un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);

i) se la miniatura tocca la palla e questa colpisce un'altra miniatura offensiva in posizione irregolare, il giocatore commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo b);

- l) se la miniatura tocca la palla e questa arresta la propria corsa a una distanza dalla miniatura stessa superiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) in direzione della linea di meta del difensore, l'attaccante può proseguire il gioco soltanto con quella miniatura: se l'attaccante colpisce in punta di dito un'altra delle proprie miniature in posizione regolare e questa tocca la palla, tale giocatore commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo b);
- m) se la miniatura tocca la palla ed esse arrestano la rispettiva corsa in punti tali che lo spazio che le separa comprende due linee di gioco continue, cioè superiore a un quarto di campo, in direzione dell'area di meta del difensore, anche dopo che la palla ha toccato una o più miniature offensive, l'attaccante commette **infrazione: INFRAZIONE DELLE DUE LINEE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo i);
- n) se la miniatura tocca la palla e questa arresta la propria corsa a una distanza dalla miniatura stessa superiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) in direzione della linea di meta dell'attaccante, tale miniatura si trova automaticamente in fuorigioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e l'attaccante può proseguire il gioco tentando di ottenere il possesso della palla con un'altra miniatura (vedi paragrafo a);
- o) se la miniatura arresta la propria corsa a contatto con la palla e questa è, a sua volta, a contatto anche con una o più miniature difensive, il possesso è assegnato al difensore, il quale riprende il gioco con un passaggio (vedi cap. 6.1 PASSAGGIO) da eseguire con la miniatura difensiva in posizione regolare più vicina alla palla dopo aver collocato quest'ultima a 3,5 cm (lato corto del cuneo) dietro una delle miniature difensive a scelta del difensore: se tale contatto simultaneo si verifica all'interno di una delle aree di meta, una mischia è assegnata al difensore sull'adiacente linea dei 5 metri in corrispondenza del punto in cui la palla ha arrestato la propria corsa (vedi cap. 9 MISCHIA);
- p) se la miniatura colpisce la palla e poi supera una delle linee che delimitano il campo di gioco, il giocatore deve ricollocare tale miniatura nel punto in cui ha oltrepassato quella linea oppure, se è nella condizione di proseguire con essa, deve colpirla in punta di dito nel punto in cui essa ha arrestato la propria corsa: se la miniatura cade dal tavolo di gioco, il giocatore deve ricollocarla nel punto d'intersezione tra la linea di touch e quella di centrocampo dal lato in cui essa è caduta;
- q) dopo aver ottenuto correttamente il possesso, l'attaccante può decidere di avanzare lungo il campo colpendo il portatore in punta di dito per sospingere la palla verso la linea di meta avversaria: i colpi in punta di dito che si possono eseguire sul portatore sono illimitati e per ognuno di essi valgono le regole per l'ottenimento del possesso (vedi cap. 4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO paragrafo da a a p);
- r) dopo ogni colpo in punta di dito eseguito con successo sul portatore, se la distanza tra la palla e la miniatura stessa è uguale o inferiore a 5 cm oppure se esse terminano le rispettive corse a contatto tra loro, il giocatore può tentare di trasferire il possesso a un'altra delle proprie miniature poste in posizione regolare eseguendo un offload (vedi cap. 6.2 OFFLOAD);
- s) dopo ogni colpo in punta di dito eseguito con successo, l'attaccante può eseguirne un altro su una qualsiasi delle proprie miniature (vedi cap. 4.3 SOSTEGNO).

4.2 RUCK

Se il portatore tocca la palla e poi una miniatura difensiva terminando la propria corsa a contatto con questa senza commettere infrazioni, si forma automaticamente una ruck e il possesso si determina come segue:

- a) se la palla arresta la propria corsa a più di 5 cm (lato lungo del cuneo) in avanti rispetto al portatore, cioè più vicino alla linea di meta del difensore, l'attaccante perde il possesso e il tentativo di ottenerlo passa al difensore;
- b) se la palla arresta la propria corsa nel cerchio di raggio di 5 cm (lato lungo del cuneo) e con centro nel portatore, l'attaccante può proseguire il gioco con un offload (vedi cap. 6.3 OFFLOAD) oppure con un passaggio (vedi cap. 6.1 PASSAGGIO) da eseguire con la miniatura offensiva in posizione regolare più vicina al portatore dopo aver collocato la palla a 3,5 cm (lato corto del cuneo) dietro quest'ultimo. Nessuna delle miniature coinvolte nella ruck può essere spostata con un colpo in punta di dito dai

giocatori cui esse appartengono se non dopo l'esecuzione dell'offload o del passaggio: se ciò avviene, il giocatore che sposta per primo la propria miniatura commette **infrazione: MANI NELLA RUCK** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo l);

c) se la palla arresta la propria corsa a più di 5 cm (lato lungo del cuneo) indietro o lateralmente rispetto al portatore, l'attaccante può proseguire il gioco tentando di ottenere il possesso con un'altra miniatura (vedi cap.4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO paragrafo a).

4.3 SOSTEGNO

L'attaccante può, dopo ogni colpo in punta di dito eseguito con successo, eseguirne un altro su una qualsiasi delle proprie miniature per portarla a sostegno di quella in avanzamento o per farla rientrare dal fuorigioco.

a) se la miniatura a sostegno tocca la palla, anche prima o dopo aver toccato una qualsiasi altra miniatura, l'attaccante commette **infrazione: POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo c);

b) se la miniatura a sostegno tocca una qualsiasi miniatura offensiva, l'attaccante deve ricollocarle entrambe nel punto in cui esse si trovavano prima del contatto e il tentativo di ottenere il possesso passa all'avversario;

c) se la miniatura a sostegno tocca una qualsiasi miniatura difensiva, l'attaccante commette **infrazione: PLACCAGGIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo e);

d) se la miniatura a sostegno innesca una serie di due o più contatti con o tra altre miniature, l'attaccante commette **infrazione: SFONDAMENTO** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo p);

e) dopo il colpo di sostegno, la miniatura non può essere immediatamente colpita in punta di dito per eseguire un off-load o tentare di ottenere il possesso: se ciò accade e la miniatura tocca la palla, l'attaccante commette **infrazione: POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo c).

5. MOVIMENTI DIFENSIVI

5.1 MOVIMENTI DIFENSIVI

Il difensore può, durante lo svolgimento dell'azione offensiva, eseguire colpi in punta di dito sulle proprie miniature in posizione regolare per ostacolare l'avanzamento dell'attaccante oppure su quelle in fuorigioco per riportarle in gioco.

- a) a ogni colpo in punta di dito eseguito con successo dall'attaccante può corrispondere un colpo difensivo;
- b) l'attaccante non è tenuto ad attendere le mosse del difensore: viceversa, questi deve sempre aspettare un movimento offensivo eseguito con successo per eseguirne uno difensivo;
- c) se, dopo un colpo in punta di dito eseguito su di essa, una qualsiasi miniatura difensiva tocca una qualsiasi altra miniatura difensiva, il colpo non provoca conseguenze e l'attaccante può proseguire il gioco;
- d) se una qualsiasi miniatura difensiva tocca una qualsiasi miniatura offensiva o la palla, il difensore commette **infrazione: PLACCAGGIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo e);
- e) se una qualsiasi miniatura difensiva innesca una serie di due o più contatti con o tra altre miniature, anche prima o dopo aver colpito la palla, il difensore commette **infrazione: SFONDAMENTO** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo p);
- f) se, dopo un colpo difensivo eseguito su di essa, una qualsiasi miniatura difensiva posta in posizione irregolare arresta la propria corsa tra il portatore e la palla oppure all'interno del raggio di 5 cm con centro nella palla, il difensore commette **infrazione: OSTRUZIONE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo d);
- g) il difensore non può eseguire alcun colpo difensivo dopo un colpo di sostegno offensivo: se ciò accade e la miniatura difensiva non tocca alcuna miniatura né la palla oppure tocca una qualsiasi miniatura difensiva, il difensore non commette infrazione ma l'attaccante può chiedergli di ricollocare le miniature nel punto in cui esse si trovavano prima del colpo in punta di dito: se la miniatura difensiva tocca una qualsiasi miniatura offensiva o la palla oppure innesca una serie di due o più contatti con o tra altre miniature, si vedano, rispettivamente, i paragrafi d, e, f;
- h) se, dopo un colpo in punta di dito, una miniatura difensiva posta in posizione regolare arresta la propria corsa in posizione irregolare ed poi è colpita dalla palla dopo un passaggio, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo f) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura;
- i) se, dopo un passaggio, una miniatura difensiva che si trova in posizione irregolare perché superata dalla palla è colpita da questa a seguito di un passaggio, tale miniatura compie un intercetto e ottiene automaticamente il possesso.

5.2 PLACCAGGIO

Il placcaggio è un particolare movimento difensivo che permette al difensore di arrestare l'avanzamento dell'attaccante e di ottenere il possesso. Tale movimento difensivo può essere tentato solamente se la distanza tra il portatore e la palla è uguale o superiore a 5 cm.

Per eseguire un placcaggio:

- a) il difensore colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature poste in posizione regolare, detta **PLACCATORE**, per interporla tra il portatore e la palla:
 - a1) se il placcatore non arresta la propria corsa tra il portatore e la palla, l'attaccante prosegue il gioco normalmente;
 - a2) se il placcatore arresta la propria corsa il portatore e la palla, l'attaccante esegue un colpo in punta di dito sul portatore per riconfermare il possesso (vedi cap. 4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO paragrafi da d a r): se il colpo va a buon fine, il placcaggio è fallito, l'attaccante mantiene il possesso e

può proseguire il gioco, altrimenti il placcaggio è riuscito, e il difensore può proseguire il gioco tentando di ottenere il possesso con una qualsiasi miniatura posta in posizione regolare (vedi cap. 4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO) oppure eseguendo un passaggio (vedi cap. 6.1 PASSAGGIO) con la miniatura in posizione regolare più vicina al placcatore dopo aver collocato la palla a una distanza di 3,5 cm (lato corto del cuneo) da essa in direzione della propria area di meta: se non ci sono miniature difensive in posizione regolare, il difensore può tentare di ottenere il possesso con una qualsiasi altra miniatura compreso il placcatore.

6. TRASFERIMENTO DEL POSSESSO

L'attaccante può scegliere, oltre a sospingere la palla verso la linea di meta avversaria (vedi cap. 4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO) oppure calciarla in avanti per guadagnare terreno o tra i pali per segnare punti (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO e cap. 7.5 DROP), anche di trasferirne il possesso dal portatore a un'altra delle proprie miniature eseguendo un PASSAGGIO oppure un OFFLOAD.

6.1 PASSAGGIO

L'attaccante può, dopo aver ottenuto il possesso, eseguire un passaggio con il portatore purché la distanza tra questa e la palla sia uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) in qualsiasi direzione.

Per eseguire un passaggio:

- a) l'attaccante ricolloca manualmente il portatore in un punto a sua scelta attorno alla palla senza spostare né questa né alcuna altra miniatura, poi lo colpisce in punta di dito per indirizzare la palla verso la propria linea di meta oppure parallelamente a quella di centro-campo. Se la palla arresta la propria corsa più vicina alla linea di meta del difensore rispetto a quella immaginaria passante per il punto da cui è partito il passaggio e parallela alla linea di centro-campo, oppure se la miniatura arresta la propria corsa più vicina alla linea di meta del difensore rispetto a quella immaginaria passante per il punto in cui la palla ha arrestato la propria corsa e parallela alla linea di centro-campo, l'attaccante commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo b);
- b) nell'eseguire il passaggio, la palla deve muoversi: se ciò non accade, l'attaccante commette **infrazione: IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a);
- c) se, dopo un colpo in punta di dito, una miniatura difensiva posta in posizione regolare arresta la propria corsa in posizione irregolare ed poi è colpita dalla palla dopo un passaggio, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo g) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura;
- d) se, dopo un passaggio, una miniatura difensiva che si trova in posizione irregolare perché superata dalla palla è colpita da questa dopo un passaggio, tale miniatura compie un intercetto e ottiene automaticamente il possesso;
- e) dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente senza che siano state commesse infrazioni o che sia cambiato il possesso, l'attaccante può proseguire il gioco. Se la palla arresta la propria corsa nel cerchio di raggio di 5 cm con centro in una qualsiasi miniatura offensiva posta in posizione regolare prima dell'esecuzione del passaggio, tale miniatura può essere utilizzata per proseguire il gioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO). Se la palla tocca una qualsiasi miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa entro 5 cm da questa in qualsiasi direzione, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e l'attaccante può proseguire il gioco con essa. Se la palla tocca una miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa a più di 5 cm da tale miniatura in direzione dell'area di meta del difensore, l'attaccante deve utilizzare quella stessa miniatura per proseguire il gioco;
- f) dopo aver eseguito regolarmente il passaggio, il portatore si trova automaticamente in fuorigioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo b);
- g) dopo l'esecuzione del passaggio, il difensore ha diritto a eseguire un colpo in punta di dito su una qualsiasi delle proprie miniature per farla rientrare dal fuorigioco o per ottenere una migliore copertura.

6.2 OFFLOAD

L'attaccante può trasferire la palla dal portatore a una qualsiasi altra delle proprie miniature posta in posizione regolare eseguendo un OFFLOAD purché la distanza tra esso e la palla sia uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) o si trovi a contatto con questa.

Per eseguire un offload:

- a) l'attaccante colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare secondo le modalità dell'ottenimento del possesso (vedi cap. 4.1 POSSESSO E AVANZAMENTO paragrafo da a a r);
- b) se, dopo il tocco di offload, la palla colpisce la miniatura che ha trasferito il possesso, l'attaccante non commette infrazioni e può proseguire il gioco.

7. CALCI

In base alla situazione di gioco e alla posizione in campo, l'attaccante può trovarsi nella condizione di eseguire un CALCIO D'INVIO, un CALCIO DI RINVIO, un CALCIO DI SPOSTAMENTO, un CALCIO IN TOUCH SU PUNIZIONE, un DROP, un CALCIO PIAZZATO oppure un CALCIO DI TRASFORMAZIONE. Ogni tipo di calcio può essere eseguito tramite l'uso dell'apposito cuneo.

Per eseguire un calcio correttamente, è necessario che:

- a1) il giocatore che intende eseguire un calcio di spostamento o un drop possa collocare il cuneo sul campo di gioco senza dover spostare alcuna miniatura propria o dell'avversario né la palla (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO paragrafo b e cap. 7.5 DROP paragrafo b);
- a2) la linea immaginaria passante per la palla e il centro della base della miniatura pronta a calciare intersechi entrambi i lati corti della rampa del cuneo;
- b) il giocatore che esegue un calcio contravvenendo ai paragrafi a1 o a2 oppure a entrambi commette **infrazione: IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a).

7.1 CALCIO D'INVIO

Il calcio d'invio si esegue per dare inizio ai due tempi di gioco (rispettivamente da parte del giocatore sorteggiato/designato e dell'avversario), oppure per riprendere la partita dopo una segnatura (meta eventualmente trasformata, calcio piazzato oppure drop) da parte del giocatore che l'ha subita.

Per battere un calcio d'invio:

- a) i giocatori dispongono in campo le rispettive miniature e il giocatore sorteggiato/designato batte il calcio d'invio (vedi cap. 3 INIZIO DELLA PARTITA paragrafi b, c e d);
- b) il calcio d'invio è considerato valido se:
 - b1) la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato: se ciò non accade, il giocatore che ha battuto il calcio commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo m);
 - b2) la palla rimane in campo: se ciò non accade, anche se palla colpisce una o più miniature difensive, il giocatore che ha battuto il calcio d'invio commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo m);
 - b3) la palla supera la linea dei 10 metri: se ciò non accade, il giocatore che ha battuto il calcio commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo m);
- c) il giocatore che riceve il calcio d'invio non può dichiarare MARK! (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO paragrafo e3);
- d) dopo che il calcio d'invio è stato eseguito correttamente, se la palla tocca una o più miniature del giocatore che lo ha ricevuto e termina la sua corsa entro 5 cm (lato lungo del cuneo) in qualsiasi direzione dall'ultima miniatura con la quale è entrata in contatto, tale miniatura si considera in possesso e il giocatore che ha ricevuto il calcio può proseguire il gioco, altrimenti il tentativo di entrare in possesso della palla spetta al giocatore che ha battuto il calcio, il quale può utilizzare una qualsiasi delle proprie miniature eccetto il calciatore.

7.2 CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio si esegue per riprendere il gioco dopo che la palla sospinta o calciata da una miniatura offensiva ha toccato o superato la linea di pallone morto o una delle linee di touch di meta del difensore oppure dopo che il difensore ha eseguito con successo un annullo (vedi cap. 12.2 ANNULLO).

Per battere un calcio di rinvio:

- a) entrambi i giocatori ricollocano le proprie miniature sul campo manualmente: l'attaccante può disporre le proprie miniature a piacimento purché, in caso di annullo, entro la propria area di meta

o, negli altri casi, tra la propria linea dei 22 metri e quella di pallone morto, mentre il difensore può collocare le proprie miniature a piacimento purché, in caso di annullo, tra la linea immaginaria posta a 10 cm dalla linea di meta dell'attaccante e parallela a questa e la propria linea di meta o, negli altri casi, tra la linea immaginaria posta a 10 cm dalla linea dei 22 metri dell'attaccante e parallela a questa e la propria linea di meta;

b) l'attaccante colloca la palla, in caso di annullo, in un punto qualsiasi della propria linea di meta o, negli altri casi, in un punto qualsiasi della propria area dei 22 metri, sistema il cuneo davanti alla palla e una miniatura, detta calciatore, dietro di essa, quindi esegue il calcio;

c) se la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato, il calcio è valido, altrimenti l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a);

d) se la palla resta in campo, il calcio di rinvio si considera un normale calcio di spostamento (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO);

e) se la palla tocca o supera una delle linee di touch, una delle linee di touch di meta oppure la linea di pallone morto del difensore, anche dopo aver toccato una o più miniature, l'attaccante commette infrazione: **CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo n).

7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO

L'attaccante può eseguire un calcio di spostamento per liberare la pressione portata dal difensore, per ricacciare indietro l'avversario inviando la palla in touch, per far salire le proprie miniature oppure per lanciare un attacco in profondità.

L'attaccante può tentare un calcio di spostamento con il portatore se la distanza tra questi e la palla è uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo).

Per eseguire un calcio di spostamento:

a) l'attaccante comunica la propria intenzione di calciare dichiarando: **CALCIO!**;

b) dopo la dichiarazione dell'attaccante, il difensore ha a disposizione, se non lo ha già eseguito, un tocco in punta di dito per ottenere una migliore copertura oppure per tentare di bloccare il calcio con una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare. Se il difensore tenta di bloccare il calcio e la miniatura utilizzata arresta la propria corsa a una distanza e in una posizione rispetto alla palla tali da impedire all'attaccante di collocare correttamente il cuneo sul campo di gioco (vedi cap. 7 CALCI), il calcio non può essere eseguito e l'attaccante prosegue il gioco normalmente;

c) se il difensore sceglie di ottenere una migliore copertura o tenta di bloccare il calcio ma non riesce, l'attaccante può collocare il cuneo sul campo di gioco. Durante la sistemazione del cuneo non deve essere spostata alcuna miniatura né la palla: se ciò accade, l'attaccante commette infrazione: **SPOSTAMENTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo o);

d) l'attaccante esegue il calcio: se la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato, il calcio è valido, altrimenti tale giocatore commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a);

e) se la palla resta in campo, il difensore può eseguire un colpo difensivo in punta di dito, quindi il gioco riprende come segue;

e1) se la palla percorre una distanza **UGUALE O INFERIORE** a due quarti di campo, compreso quello all'interno del quale il calcio è stato battuto, l'attaccante può proseguire il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature che si trovi più vicina alla linea di meta offensiva rispetto alla miniatura che ha calciato oppure con tale miniatura purché essa abbia arrestato la propria corsa più vicina alla linea di meta offensiva rispetto alla palla (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO). L'attaccante può tentare di proseguire il gioco anche prima che la palla arresti la propria corsa purché colpisca in punta di dito una miniatura che si trovava in gioco nel momento in cui è stato eseguito il colpo in punta di dito su di essa e purché il contatto tra tale miniatura e la palla avvenga entro i due quarti di campo consentiti. Se tale miniatura si trovava in posizione irregolare, l'attaccante commette infrazione: **FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo c). Se tale miniatura si

trovava in posizione regolare ma il contatto tra essa e la palla avviene al di fuori dei due quarti consentiti, l'attaccante commette infrazione: **POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo c). Se la palla tocca una o più miniature offensive poste in posizione irregolare al momento del calcio e arresta la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm (lato lungo del cuneo) con centro nell'ultima miniatura toccata, l'attaccante commette infrazione: **FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo e); se la palla arresta la propria corsa fuori dal cerchio di raggio di 5 cm (lato lungo del cuneo) con centro nell'ultima miniatura toccata, tale tocco è ininfluenza e l'attaccante può continuare il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature in posizione regolare più vicina alla linea di meta offensiva rispetto alla miniatura che ha calciato compresa quest'ultima purché essa abbia arrestato la propria corsa più vicino alla linea di meta offensiva rispetto a quella della palla e fatta eccezione per quella colpita dalla palla. Non appena l'attaccante ha battuto il calcio, il difensore ha diritto a eseguire un colpo difensivo con una qualsiasi delle proprie miniature;

e2) se la palla percorre una distanza SUPERIORE a due quarti di campo, compreso quello in cui il calcio è stato battuto, l'attaccante ne perde il possesso e il difensore ha il diritto di tentare di ottenerlo (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO) non prima che l'avversario abbia collocato il cuneo fuori dal campo di gioco;

e3) se la palla colpisce direttamente (cioè senza rimbalzare sul campo) una miniatura difensiva posta all'interno della propria area dei 22 metri e arresta la propria corsa entro 5 cm (lato lungo del cuneo) da essa, il difensore può chiamare MARK! e riprendere il gioco con un calcio di rinvio dal punto in cui la palla ha toccato la miniatura (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);

e4) se la palla termina la propria corsa all'interno dell'area di meta del difensore e questi ha il diritto di tentare di ottenerne il possesso, tale giocatore può eseguire un annullò (vedi cap. 12.2 ANNULLO).

f) se la palla esce dal campo, il gioco riprende come segue;

f1) se la palla tocca o supera una delle linee di touch di meta del difensore oppure la linea di pallone morto del difensore, tale giocatore può riprendere il gioco introducendo una mischia nel punto in cui il calcio è stato eseguito oppure battendo un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);

f2) se il calcio è eseguito dall'area dei 22 metri offensivi e la palla tocca o supera la linea di touch nella metà-campo del difensore dopo aver toccato il terreno di gioco, anche dopo aver colpito una o più miniature, oppure è eseguito dalla metà-campo offensiva e la palla tocca o supera la linea di touch nell'area dei 22 metri del difensore dopo aver toccato il terreno di gioco, anche dopo aver colpito una o più miniature, una touch è assegnata all'attaccante nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea di touch (vedi cap. 8 TOUCH);

f3) in ogni altro caso una touch è assegnata al difensore: se la palla ha rimbalzato in campo, la conseguente touch sarà lanciata dal punto in cui la palla ha toccato o superato la linea di touch, altrimenti sarà lanciata dal punto della linea di touch in corrispondenza con quello in cui è stato eseguito il calcio (vedi cap. 8 TOUCH);

g) l'attaccante non può eseguire più di un calcio di spostamento con la stessa miniatura: per eseguirne un altro deve prima trasferire il possesso della palla a un'altra delle proprie miniature.

7.4 CALCIO IN TOUCH SU PUNIZIONE

Il giocatore che beneficia di una punizione, anche a tempo scaduto, può decidere di calciare la palla fuori dal campo per ottenere la possibilità di lanciare la conseguente touch.

Per battere un calcio in touch:

a) l'attaccante colloca la palla sul punto di battuta della punizione, sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla;

b) l'attaccante esegue il calcio: se la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato, il calcio è valido, altrimenti tale giocatore commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a);

- c) se la palla tocca o supera una delle linee di touch, anche dopo aver toccato una o più miniature, l'attaccante riprende il gioco lanciando una touch nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea di touch (vedi cap. 8 TOUCH);
- d) se la palla tocca o supera una delle linee di touch di meta del difensore oppure la linea di pallone morto del difensore, anche dopo aver toccato una o più miniature, tale giocatore può riprendere il gioco battendo un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
- e) se la palla resta in campo, il calcio di punizione in touch si considera un normale calcio di spostamento (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO).

7.5 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 solo con la miniatura con la quale ha confermato il possesso dopo un passaggio eseguito da dentro l'area dei 22 metri del difensore purché il calcio sia eseguito entro il terzo contatto tra la miniatura e la palla e purché la palla si trovi tra la linea dei 10 metri e la linea di meta del difensore prima del tocco che coincide con il calcio.

Per eseguire un drop:

- a) l'attaccante deve comunicare la propria intenzione di tentare il drop dichiarando: **DROP!**;
- b) dopo la dichiarazione dell'attaccante, il difensore ha a disposizione, se non lo ha già eseguito, un tocco in punta di dito per ottenere una migliore copertura oppure per tentare di bloccare il drop con una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare. Se il difensore tenta di bloccare il drop e la miniatura utilizzata arresta la propria corsa a una distanza e in una posizione rispetto alla palla tali da impedire all'attaccante di collocare correttamente il cuneo sul campo di gioco (vedi cap. 7 CALCI), il drop non può essere eseguito e l'attaccante prosegue il gioco normalmente;
- c) se il difensore sceglie di ottenere una migliore copertura o tenta di bloccare il drop ma non riesce, l'attaccante colloca il cuneo davanti alla palla nella direzione in cui desidera eseguire il calcio. Durante la sistemazione del cuneo non deve essere spostata alcuna altra miniatura e nemmeno la palla o la miniatura in possesso: se ciò accade, l'attaccante commette infrazione: **SPOSTAMENTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo o);
- d) l'attaccante esegue il calcio: se la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato, il calcio è valido, altrimenti tale giocatore commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a);
- e) se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi anche dopo aver colpito un palo o la traversa, l'attaccante ottiene 3 punti e il difensore riprende il gioco con un calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO);
- f) se la palla non oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi anche dopo aver colpito un palo o la traversa e tocca o supera la linea di pallone morto o una delle linee di touch di meta del difensore, il drop è fallito e l'attaccante non ottiene punti: il difensore riprende il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
- g) se la palla non oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi e resta in campo anche dopo aver colpito un palo o la traversa il drop è fallito e l'attaccante non ottiene punti. Se la palla colpisce una o più miniature offensive poste in posizione irregolare al momento del drop e arresta la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nell'ultima miniatura toccata, l'attaccante commette **infrazione: FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo e): se la palla arresta la propria corsa al di fuori di tale cerchio, il tocco si considera influente, tuttavia l'attaccante perde il possesso e il tentativo di ottenerlo spetta al difensore. Se la palla colpisce una miniatura difensiva, il difensore ottiene il possesso e può proseguire il gioco. Se la palla non colpisce alcuna miniatura, il tentativo di possesso spetta al giocatore al quale appartiene la miniatura in posizione regolare più vicina alla palla: se non è possibile determinare chiaramente quale sia, il diritto di ottenere il possesso spetta al difensore. Se la palla tocca o supera una delle linee di touch, anche dopo aver colpito una o più

miniature, una touch è assegnata al difensore nel punto sulla linea di touch in corrispondenza di quello in cui è stato eseguito il calcio (vedi cap. 8 TOUCH).

7.6 CALCIO PIAZZATO

Il giocatore che beneficia di una punizione nella metà-campo avversaria può decidere, invece che calciare la palla in touch, di tentare un calcio piazzato per ottenere 3 punti.

Per battere un calcio piazzato:

- a) l'attaccante colloca la palla sul punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area dei 22 metri dell'avversario, l'attaccante può arretrare a piacimento il punto di battuta lungo la linea immaginaria parallela alla linea di touch e passante per il punto in cui l'infrazione è stata commessa, dopodiché sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla, quindi colloca le proprie miniature più vicine alla propria linea di meta rispetto alla linea di battuta della punizione;
- b) il difensore colloca le proprie miniature più vicine alla propria linea di meta rispetto alla linea immaginaria posta a 10 cm da quella di battuta della punizione: se il punto di battuta si trova a meno di 10 cm dalla linea di meta del difensore, questi dispone le proprie miniature non oltre la linea di metà stessa;
- c) l'attaccante esegue il calcio piazzato: se la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato, il calcio è valido, altrimenti tale giocatore commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo a);
- d) se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi anche dopo aver colpito un palo o la traversa, l'attaccante ottiene 3 punti e il difensore riprende il gioco con un calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO);
- e) se la palla non oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi e tocca o supera una delle linee di touch di meta o la linea di pallone morto del difensore anche dopo aver colpito un palo o la traversa, il calcio è fallito: l'attaccante non ottiene punti e il difensore riprende il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
- f) se la palla non oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi e resta in campo anche dopo aver colpito un palo o la traversa, il calcio piazzato è fallito e l'attaccante non ottiene punti. Se la palla colpisce una miniatura difensiva, il difensore ottiene il possesso e può proseguire il gioco. Se la palla non colpisce alcuna miniatura, il tentativo di possesso spetta al giocatore al quale appartiene la miniatura in posizione regolare più vicina alla palla: se non è possibile determinare chiaramente qual è la miniatura più vicina, il diritto di ottenere il possesso spetta al difensore. Se la palla tocca o supera una delle linee di touch, anche dopo aver colpito una o più miniature, una touch è assegnata al difensore nel punto sulla linea di touch in corrispondenza di quello in cui è stato eseguito il calcio (vedi cap. 8 TOUCH).

7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE

Il giocatore che segna una meta beneficia di un calcio di trasformazione per tentare di ottenere 2 punti supplementari.

Per battere un calcio di trasformazione:

- a) l'attaccante colloca la palla sul punto di battuta della trasformazione, cioè su un punto a sua scelta della linea immaginaria parallela alla linea di touch e passante per il punto in cui la meta è stata segnata e compreso tra la linea di meta e la linea dei 22 metri, sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura, detta calciatore, dietro di essa pronta per colpirla. Se vi sono miniature sia offensive sia difensive che ostacolano la collocazione della palla, della miniatura scelta per eseguire il calcio o del cuneo, l'attaccante può spostarle con le mani nella direzione e alla distanza che preferisce;

- b) l'attaccante esegue il calcio di trasformazione: se la palla percorre l'intera faccia inclinata del cuneo e ricade oltre il lato corto rialzato, il calcio è valido, altrimenti il calcio è fallito e l'attaccante non ottiene punti supplementari;
- c) se il calcio è valido e la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi anche dopo aver colpito un palo o la traversa, la meta è TRASFORMATA e l'attaccante ottiene 2 punti supplementari;
- d) se il calcio è valido e la palla non oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi anche dopo aver colpito un palo o la traversa, la meta non è trasformata e l'attaccante non ottiene punti supplementari;
- e) dopo che il calcio è stato eseguito, il difensore riprende il gioco con un calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO).

8. TOUCHE

La touche è la rimessa in gioco della palla che si esegue dopo che questa, a seguito di un calcio, di un tentativo di possesso o durante un avanzamento, ha toccato oppure superato una delle linee di touche.

8.1 ASSEGNAZIONE DELLA TOUCHE

- a) Se la palla tocca o supera una delle linee di touche a seguito di un calcio di spostamento, di un calcio in touch su punizione, di un drop o di un calcio piazzato, per determinare a quale giocatore spetti eseguire il lancio e da quale punto si vedano rispettivamente i capp. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO paragrafo f e sottoparagrafi da f1 a f5, 7.4 CALCIO IN TOUCH SU PUNIZIONE paragrafo c, 7.5 DROP paragrafo g e 7.6 CALCIO PIAZZATO paragrafo f;
- b) se la palla sospinta dal portatore tocca o supera una delle linee di touche, indipendentemente dal contatto con altre miniature, il difensore riprende il gioco eseguendo un lancio dal punto della linea di touche in corrispondenza con quello in cui la miniatura avversaria ha colpito la palla prima che questa toccasse o superasse la linea stessa: se il punto di lancio è compreso tra una delle linee di meta e l'adiacente linea dei 5 metri, il lancio deve essere eseguito sul punto d'intersezione tra quest'ultima e la linea di touche.

8.2 POSIZIONAMENTO DELLE MINIATURE IN TOUCHE

Una volta determinato a quale giocatore spetti eseguire il lancio e da quale punto, i giocatori dispongono le proprie miniature nel seguente modo:

- a) ogni giocatore dispone una fila di miniature, dette SALTATORI, composta da 5 miniature e parallela alla linea di centrocampo: il primo saltatore, cioè quello più vicino alla linea di touche, deve essere collocato a 5cm (lato lungo del cuneo) da essa o sulla linea dei 5 metri, mentre l'ultimo saltatore, cioè quello più lontano alla linea di touche, deve essere collocato a 15 cm (tre volte il lato lungo del cuneo) da essa o sulla linea dei 15 metri, mentre la distanza tra un saltatore e l'altro è a discrezione del singolo giocatore. 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 e parallela alla linea di centrocampo;
- b) ogni giocatore dispone una miniatura, detta RICEVITORE, in un punto qualsiasi, purché tra il primo e l'ultimo saltatore o tra la linea dei 5 metri e quella dei 15 metri, della linea immaginaria posta a 3,5cm (lato corto del cuneo) dalla propria fila di saltatori e più vicina alla rispettiva linea di meta rispetto a essa. Il giocatore che non lancia la touche, inoltre, dispone un'altra miniatura in un punto di quella stessa linea compreso tra la linea di touche e la linea dei 5 metri;
- c) ogni giocatore può disporre le altre miniature a piacimento purché non oltre la linea immaginaria parallela a quella di centrocampo posta a 10 cm dalla propria fila di saltatori in direzione della rispettiva area di meta;
- d) il giocatore cui spetta eseguire il lancio colloca la palla nel punto stabilito sulla linea di touche e una miniatura, detta TALLONATORE, dietro di essa pronta a colpirla, quindi attende che l'avversario abbia disposto le proprie miniature rispettando le condizioni indicate nel paragrafo a, b e c e dichiara di essere pronto a riprendere il gioco;

8.3 LANCIO DELLA TOUCHE

- a) il giocatore esegue il lancio colpendo in punta di dito il proprio tallonatore per indirizzare la palla all'interno del corridoio formato dalle due file di saltatori; la miniatura deve scorrere il più possibile parallelamente alle due file e non è consentito collocarla in modo tale da passare la palla all'indietro verso i propri saltatori: se ciò accade, il giocatore che esegue il lancio commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo f). A seguito del colpo in punta di dito su di esso il tallonatore può entrare in campo ma non può toccare alcuna miniatura: se ciò

accade, il giocatore che esegue il lancio commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo f);

b) se la palla non entra nel corridoio, cioè non tocca o supera la linea dei 5 metri o quella immaginaria che congiunge il primo saltatore difensivo e offensivo, il giocatore che esegue il lancio commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo f);

c) dopo che il lancio è stato eseguito correttamente, il tallonatore deve essere collocato nel punto in cui il lancio stesso è stato eseguito.

8.4 POSSESSO E RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA TOUCHE

Dopo che il lancio è stato eseguito correttamente, si determina quale giocatore acquisisce il possesso della palla o la possibilità di ottenerlo:

a) se la palla tocca uno o più saltatori e arresta la propria corsa all'interno del corridoio senza superare interamente la linea immaginaria che congiunge l'ultimo saltatore difensivo e offensivo o la linea dei 15 metri, il possesso è del giocatore al quale appartiene il saltatore toccato per ultimo: tale giocatore colloca la palla dietro a quella miniatura e a una distanza da essa compresa tra 3,5 cm (lato corto del cuneo) e 5 cm (lato lungo del cuneo) in direzione della propria area di meta, quindi colloca il proprio mediano vicino alla palla stessa pronto a colpirla per riprende il gioco;

b) se la palla non tocca nessun saltatore ma arresta la propria corsa all'interno del corridoio senza superare interamente la linea immaginaria che congiunge l'ultimo saltatore difensivo e offensivo o la linea dei 15 metri, il possesso è del giocatore la cui fila di saltatori è più vicina alla palla: se non è possibile determinare chiaramente quale sia, il possesso è assegnato all'attaccante. Tale giocatore colloca la palla dietro la linea dei propri saltatori in corrispondenza del punto in cui si è fermata la palla e a una distanza dalla linea compresa tra 3,5 cm (lato corto del cuneo) e 5 cm (lato lungo del cuneo) in direzione della propria area di meta, quindi colloca il proprio mediano vicino alla palla stessa pronto a colpirla per riprende il gioco;

c) sia che si verifichi quanto descritto nel paragrafo a sia che si verifichi quanto descritto nel paragrafo b, l'attaccante può proseguire il gioco con il proprio mediano, il quale può avanzare o eseguire immediatamente un passaggio ma non un calcio di spostamento se non dopo il secondo tocco sulla palla;

d) se la palla attraversa tutto il corridoio, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive, e arresta la propria corsa tra il prolungamento delle linee dei saltatori, il possesso è del giocatore che ha lanciato la touche: tale giocatore può proseguire il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature eccetto i saltatori;

e) se la palla attraversa tutto il corridoio, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive, e arresta la propria corsa oltre il prolungamento di una delle linee dei saltatori, il possesso è del giocatore la cui linea dei saltatori è stata oltrepassata dalla palla: tale giocatore può proseguire il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature eccetto i saltatori oppure eseguire un nuovo lancio in touche dallo stesso punto dal quale è stato eseguito il precedente;

f) se la palla attraversa tutto il corridoio ed esce dal campo, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive, il giocatore che ha eseguito il lancio commette **infrazione: LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo f).

9. MISCHIA

La mischia è un raggruppamento statico che i giocatori possono trovarsi a dover formare con alcune delle rispettive miniature a seguito di particolari infrazioni di gioco (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafi a, b, c, g, i, m, n, o, cap. 10 PUNIZIONE e cap. 11.3 VANTAGGIO).

9.1 POSIZIONAMENTO DELLE MINIATURE IN MISCHIA

- a) i giocatori dispongono, attorno al punto in cui la mischia è stata assegnata, due gruppi di otto miniature ciascuno detti pacchetti di mischia (vedi APPENDICE B – FORMAZIONE DEI PACCHETTI DI MISCHIA): se tale punto è compreso tra la linea di touche e l'adiacente linea dei 5 metri, i pacchetti saranno disposti più vicini alla mediana del campo in modo tale che le miniature esterne delle rispettive seconde linee siano collocate sulla linea dei 5 metri;
- b) il giocatore cui è stata assegnata l'introduzione sistema la palla su uno dei lati del proprio pacchetto all'altezza della mediana del corridoio e a una distanza non inferiore a 3,5 cm (lato corto del cuneo) dal bordo del corridoio stesso, cioè dalla linea immaginaria che congiunge le basi delle miniature di prima linea di quel lato, quindi colloca una delle proprie miniature, detta MEDIANO, dietro alla palla stessa pronta per colpirla: il difensore posiziona il proprio mediano sullo stesso lato del raggruppamento in linea con le miniature della propria prima linea e a non più di 5 cm (lato lungo del cuneo) dalla miniatura di prima linea di quel lato;
- c) ogni giocatore colloca le altre miniature sul campo a piacimento purché più vicine alla propria linea di meta rispetto a quella immaginaria posta a 5 cm (lato lungo del cuneo) dal proprio Numero 8 in direzione della rispettiva linea di meta.

9.2 INTRODUZIONE IN MISCHIA E ASSEGNAZIONE DEL POSSESSO

- a) l'attaccante esegue l'introduzione in mischia colpendo in punta di dito il proprio mediano per indirizzare la palla all'interno del corridoio formato dalle due prime linee: se il mediano non tocca la palla oppure, anche dopo averla toccata, colpisce una qualsiasi delle miniature dei pacchetti o il mediano avversario, oppure la palla non entra completamente nel corridoio, l'attaccante commette **infrazione: INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo g);
- b) dopo che la palla è stata correttamente introdotta in mischia, si determina quale giocatore ottiene il possesso:
 - b1) se la palla arresta la propria corsa all'interno dello spazio che separa i due raggruppamenti dopo aver toccato una o più miniature, il possesso spetta al giocatore cui appartiene la miniatura toccata per ultima;
 - b2) se la palla arresta la propria corsa all'interno del corridoio senza aver toccato nessuna miniatura, il possesso è del giocatore la cui prima linea è più vicina alla palla: se non è possibile determinare chiaramente quale sia, il possesso è assegnato all'attaccante;
 - b3) se la palla arresta la propria corsa al di fuori del corridoio oppure tocca o supera una delle linee di touche, anche dopo aver toccato una o più miniature, l'attaccante ripete l'introduzione. Se la palla arresta la propria corsa al di fuori del corridoio oppure tocca o supera una delle linee di touche per la seconda volta, anche dopo aver toccato una o più miniature, l'attaccante commette **infrazione: INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo g).

9.3 RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA MISCHIA

- a) il giocatore che ha ottenuto il possesso colloca la palla dietro il proprio pacchetto di mischia a una distanza compresa tra 3,5 cm (lato corto del cuneo) e 5 cm (lato lungo del cuneo) dal proprio Numero 8 in direzione della propria area di meta, quindi posiziona il proprio mediano oppure il proprio Numero 8 in un punto qualsiasi attorno alla palla stessa pronto a colpirla per riprendere il gioco;

- b) se ha scelto di riprendere con il proprio mediano, l'attaccante può avanzare o eseguire immediatamente un passaggio ma non un calcio di spostamento se non dopo il secondo tocco sulla palla;
- c) se ha scelto di riprendere il gioco con il proprio Numero 8, l'attaccante può avanzare, può eseguire un passaggio ma soltanto dopo il secondo tocco sulla palla mentre non può mai eseguire un calcio di spostamento.

10. PUNIZIONE

La punizione è la sanzione comminata al giocatore che ha commesso determinate infrazioni di gioco (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo d, e, h, l, p, q).

Il giocatore che beneficia di una punizione può decidere di riprendere il gioco con una mischia, calciando la palla oppure “alla mano”:

a) se sceglie la mischia, il giocatore dichiara: MISCHIA!, quindi riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è stata assegnata la punizione (vedi cap. 9 MISCHIA);

b) se sceglie di calciare la palla, il giocatore dichiara: CALCIO IN TOUCH!, quindi riprende il gioco battendo un calcio in touche (vedi cap. 7.4 CALCIO IN TOUCH SU PUNIZIONE) oppure, se la punizione è assegnata nella metà campo avversaria e il giocatore decide in tal senso, dichiara: PIAZZATO!, quindi prosegue il gioco battendo un calcio piazzato (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO);

c) se sceglie di proseguire “alla mano”, il giocatore dichiara: 10 METRI!, poi colloca la palla nel punto in cui è stata assegnata la punizione e la propria miniatura più vicina a questa dietro alla palla stessa pronta a colpirla per riprendere il gioco, quindi attende che l'avversario abbia spostato, con le mani e parallelamente alla linea di touche, tutte le proprie miniature poste tra la linea della palla e la linea immaginaria posta a 10 cm da quella in direzione della propria area di meta fino a tale linea immaginaria. Se il punto in cui è stata assegnata la punizione si trova a meno di 10 cm dalla linea di meta del difensore, questi posizionerà le proprie miniature non oltre tale linea.

11 FUORIGIOCO, INFRAZIONI E VANTAGGIO

11.1 FUORIGIOCO

Durante lo svolgimento della partita, alcune miniature possono trovarsi in fuorigioco, cioè in posizione tale da non poter prendere attivamente parte all'azione offensiva in corso o contrastare l'avanzata dell'attaccante in modo corretto. La posizione irregolare di una miniatura è determinata in base alla situazione di gioco:

a) in situazione di palla libera, cioè quando nessuno dei giocatori ha ancora ottenuto il possesso, sono in fuorigioco tutte le miniature che si trovano più vicine alla linea di meta avversaria rispetto a quella della palla. La regolarità della posizione si determina verificando che il centro della base della miniatura abbia superato completamente la linea immaginaria passante per quello della palla (cioè per il punto d'intersezione dei suoi assi) e parallela a quella di centro-campo: in caso di dubbio, la miniatura si considera in gioco;

b) in situazione di gioco attivo, cioè dopo che uno dei giocatori ha ottenuto il possesso, sono in fuorigioco;

b1) tutte le miniature difensive che si trovano più vicine alla linea di meta dell'attaccante rispetto a quella della palla. La regolarità della posizione si determina verificando che il centro della base della miniatura abbia superato completamente la linea immaginaria passante per quello della palla, (cioè per il punto d'intersezione dei suoi assi) e parallela a quella di centro-campo: in caso di dubbio, la miniatura si considera in gioco. Il difensore può rimettere in gioco le proprie miniature in posizione irregolare utilizzando i movimenti difensivi (vedi cap. 5 MOVIMENTI DIFENSIVI);

b2) tutte le miniature offensive che si trovano più vicine alla linea di meta del difensore rispetto al portatore o al calciatore dopo un calcio con palla che resta in campo, sia esso di spostamento, un drop o un piazzato falliti o un calcio in touche. La regolarità della posizione si determina verificando che il centro della base della miniatura abbia superato completamente la linea immaginaria passante per quello della palla (cioè per il punto d'intersezione dei suoi assi) e parallela a quella di centro-campo: in caso di dubbio, la miniatura si considera in gioco. Durante il normale svolgimento dell'azione offensiva, l'attaccante può rimettere in gioco le proprie miniature che si trovano in posizione irregolare tramite un colpo in punta di dito sulla miniatura in avanzamento tale che questa arresti la propria corsa più vicina alla linea di meta avversaria rispetto a esse, oppure utilizzando un colpo di sostegno su una di quelle miniature tale che essa arresti la propria corsa più vicina alla linea di meta del giocatore cui appartiene rispetto alla miniatura in avanzamento. Dopo un calcio con palla che resta in campo, sia esso di spostamento, un drop o un piazzato falliti o un calcio in touche, se l'attaccante non ha mantenuto il possesso, tutte le miniature di tale giocatore che si trovano più vicine alla linea di meta avversaria rispetto alla miniatura che ha appena eseguito il calcio si trovano in posizione irregolare: il giocatore può rimetterle in gioco tramite un colpo in punta di dito su una qualsiasi miniatura in posizione regolare, compresa quella che ha appena eseguito il calcio, tale che questa arresti la propria corsa più vicina alla linea di meta avversaria rispetto a esse, oppure con un colpo in punta di dito su una di quelle miniature tale che essa arresti la propria corsa più vicina alla linea di meta del giocatore rispetto alla miniatura che ha eseguito il calcio. Se una delle miniature che si trovano in posizione irregolare arresta la propria corsa più vicina alla palla rispetto al punto in cui si trovava prima di esso, il giocatore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui si trovava la miniatura prima del colpo in punta di dito su di essa. Le suddette miniature tornano comunque in posizione regolare dopo che l'avversario ha eseguito il quinto tocco consecutivo sulla palla indipendentemente dal numero di miniature utilizzate;

b3) il portatore dopo che la palla ha arrestato la propria corsa a più di 5 cm (lato lungo del cuneo) da essa in direzione della linea di meta dell'attaccante;

b4) il portatore dopo aver eseguito regolarmente un passaggio;

- c) il giocatore che colpisce la palla con una delle proprie miniature posta in posizione irregolare commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla;
- d) se, dopo un calcio di spostamento o di un drop fallito con palla che resta in campo, la palla tocca una o più miniature offensive poste in posizione irregolare al momento del calcio e arresta la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm (lato lungo del cuneo) con centro nell'ultima miniatura toccata, l'attaccante commette **infrazione: FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui si trovava la miniatura colpita per ultima dalla palla;
- e) se, dopo un colpo in punta di dito, una miniatura difensiva posta in posizione regolare arresta la propria corsa in posizione irregolare ed poi è colpita dalla palla dopo un passaggio eseguito dall'attaccante, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura;
- f) se, dopo un passaggio, una miniatura difensiva che si trova in posizione irregolare perché superata dalla palla è colpita da questa dopo un passaggio, tale miniatura compie un intercetto e ottiene automaticamente il possesso.
- g) se, dopo un tentativo di possesso o un colpo di avanzamento oppure di un calcio con palla che resta in campo, sia esso di spostamento, un drop o un piazzato falliti o un calcio in touche, la palla supera tutte le miniature difensive, ma l'attaccante perde o non mantiene il possesso, il difensore può tentare di ottenerlo con una qualsiasi delle proprie miniature anche se queste si trovano in posizione di fuorigioco: se la palla arresta la propria corsa nell'area di meta del difensore, tale giocatore può, allo stesso modo, tentare di eseguire un annullo (vedi cap. 12.2 ANNULLO).

11.2 INFRAZIONI

Le infrazioni al regolamento di gioco sono sanzionate in modo diverso a seconda della gravità del fallo commesso. In caso di infrazione commessa dal difensore all'interno della propria area dei 5 metri o della propria area di meta, il punto di battuta della conseguente sanzione è spostato al punto corrispondente sulla linea dei 5 metri. Se il difensore commette tre infrazioni consecutive all'interno della propria area dei 5 metri o della propria area di meta, una META TECNICA è assegnata all'attaccante, il quale guadagna automaticamente 5 punti e calcia la conseguente trasformazione dal centro della linea dei 22 metri del difensore (vedi cap. 12.1 META).

a) IN AVANTI

L'IN AVANTI avviene quando:

- durante l'esecuzione di un calcio di spostamento, di un calcio in touche, di un calcio piazzato, di un calcio di rinvio oppure di un drop, la palla non percorre l'intera faccia inclinata del cuneo ricadendo oltre il lato corto rialzato;
- la linea immaginaria passante per la palla e il centro della base della miniatura in possesso della stessa non interseca il lato rialzato della rampa del cuneo;

L'IN AVANTI è sanzionato con una mischia con introduzione del difensore nel punto in cui è stato eseguito il calcio.

b) PASSAGGIO IN AVANTI

Il PASSAGGIO IN AVANTI avviene quando:

- durante l'avanzamento, la palla tocca una miniatura offensiva in posizione irregolare;
- a seguito di un passaggio, la palla termina la propria corsa più vicina alla linea di meta avversaria rispetto al punto in cui è stato eseguito oppure il portatore arresta la propria corsa più vicina alla linea di meta del difensore rispetto a quella immaginaria passante per il punto in cui la palla ha arrestato la propria e parallela a quella di centro-campo;
- se il portatore tocca la palla e questa arresta la propria corsa a una distanza dalla miniatura stessa superiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) in direzione della linea di meta del difensore, l'attaccante colpisce in punta di dito un'altra delle proprie miniature in posizione regolare e questa tocca la palla;

Il PASSAGGIO IN AVANTI è sanzionato con una mischia con introduzione del difensore nel punto in cui è stato eseguito l'ultimo tocco regolare sulla palla o il passaggio.

c) POSSESSO IRREGOLARE

Il POSSESSO IRREGOLARE avviene quando:

- la miniatura a sostegno tocca la palla, anche prima o dopo aver toccato una qualsiasi altra miniatura;
- dopo il colpo di sostegno, la miniatura è utilizzata immediatamente per eseguire un off-load o tentare di ottenere il possesso ed essa tocca la palla.

Il POSSESSO IRREGOLARE è sanzionato con una mischia con introduzione del giocatore cui non appartiene la miniatura che ha commesso l'infrazione nel punto in cui essa ha toccato la palla;

d) OSTRUZIONE

L'OSTRUZIONE avviene quando:

- una qualsiasi miniatura difensiva posta in posizione irregolare arresta la propria corsa tra il portatore e la palla oppure all'interno del raggio di 5 cm con centro nella palla;

L'OSTRUZIONE è sanzionata con una punizione a favore dell'attaccante nel punto in cui la miniatura difensiva ha arrestato la propria corsa;

e) PLACCAGGIO IRREGOLARE

Il PLACCAGGIO IRREGOLARE avviene quando:

- la miniatura a sostegno tocca una qualsiasi miniatura difensiva;
- una miniatura difensiva colpisce una qualsiasi miniatura offensiva o la palla;

Il PLACCAGGIO IRREGOLARE è sanzionato con una punizione in favore del giocatore che non ha commesso l'infrazione nel punto in cui la miniatura ha toccato quella avversaria o la palla oppure il cuneo.

f) LANCIO IRREGOLARE

Il LANCIO IRREGOLARE avviene quando:

- durante il lancio di una touche, il giocatore colpisce la palla senza che il tallonatore scorra il più possibile parallelamente alle file di saltatori;
- a seguito del lancio di una touche, il tallonatore colpisce uno o più saltatori;
- a seguito del lancio di una touche, la palla non entra nel corridoio, cioè non tocca o supera la linea dei 5 metri o quella immaginaria che congiunge il primo saltatore difensivo e offensivo;
- a seguito del lancio di una touche, la palla attraversa tutto il corridoio ed esce dal campo, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive;
- a seguito di una touch veloce, la palla arresta la propria corsa prima della linea dei 5 metri, oltre la linea dei 15 metri oppure più vicina alla linea di meta difensiva rispetto a quella di lancio della touche;

Il LANCIO IRREGOLARE è sanzionato con l'assegnazione di una nuova touche all'avversario dallo stesso punto della precedente.

g) INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE

L'INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE avviene quando:

- nell'introdurre una mischia, il mediano non tocca la palla, oppure la palla non entra nel corridoio, oppure il mediano offensivo colpisce una o più miniature dei pacchetti, oppure la palla esce dal corridoio anche toccando o superando la linea laterale;

L'INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE è sanzionata con una mischia con introduzione del difensore nello stesso punto della precedente.

h) TENUTO A TERRA

Il TENUTO A TERRA avviene quando:

- una miniatura in posizione orizzontale sul campo è colpita dalla palla.

Il TENUTO A TERRA è sanzionato con una punizione a favore del giocatore cui non appartiene la miniatura colpita dalla palla nel punto in cui è avvenuto il contatto tra esse.

i) INFRAZIONE DELLE DUE LINEE

L'INFRAZIONE DELLE DUE LINEE avviene quando:

- la miniatura offensiva tocca la palla ed esse arrestano la rispettiva corsa in punti del campo tali che lo spazio che li separa comprende due linee di gioco continue, cioè una distanza superiore a un quarto di gioco in direzione dell'area di meta del difensore, anche dopo che la palla ha toccato una o più miniature offensive.

L'INFRAZIONE DELLE DUE LINEE è sanzionata con una mischia con introduzione da parte del difensore nel punto in cui è avvenuto l'ultimo tocco regolare sulla palla.

l) MANI NELLA RUCK

Le MANI NELLA RUCK avvengono quando:

- dopo la formazione di una ruck, uno o entrambi i giocatori spostano con un colpo in punta di dito la propria miniatura coinvolta prima che l'attaccante abbia eseguito il passaggio o l'offload per riprendere il gioco.

Le MANI NELLA RUCK sono punite con un calcio di punizione a favore del giocatore che non ha spostato la propria miniatura coinvolta o che l'ha fatto per secondo, dal punto in cui si trovava la miniatura avversaria al momento del tocco in punta di dito su di essa.

m) CALCIO D'INVIO IRREGOLARE

Il CALCIO D'INVIO IRREGOLARE avviene quando:

- a seguito dell'esecuzione di un calcio d'invio, la palla non percorre l'intera faccia inclinata del cuneo ricadendo oltre il lato corto rialzato, non supera la linea dei 10 metri difensiva oppure esce dal terreno di gioco;

Il CALCIO D'INVIO IRREGOLARE è sanzionato, a discrezione del giocatore che ha ricevuto il calcio:

- facendo ripetere calcio d'invio oppure introducendo una mischia a centrocampo se la palla non ha percorso l'intera faccia inclinata del cuneo ricadendo oltre il lato corto rialzato;
- facendo ripetere il calcio d'invio oppure introducendo una mischia a centrocampo se la palla non ha superato la linea dei 10 metri: in questo caso, il giocatore che ha ricevuto il calcio può anche scegliere di considerarlo valido e tentare di ottenere il possesso;
- facendo ripetere il calcio d'invio oppure lanciando una touch a centro-campo se la palla ha toccato o superato una delle linee di touch;
- facendo ripetere il calcio d'invio oppure eseguendo un calcio di rinvio se la palla ha toccato oppure superato una delle proprie linee di touch di meta o quella di pallone morto.

n) CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE

Il CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE avviene quando:

- la palla esce dal terreno di gioco.

Il CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE è sanzionato, a discrezione del giocatore che ha ricevuto il calcio:

- facendo ripetere il calcio di rinvio, lanciando una touch nel punto di uscita della palla oppure introducendo una mischia al centro della linea dei 22 metri del giocatore che ha eseguito il calcio se la palla supera una delle linee di touch anche dopo aver toccato una o più miniature;
- introducendo una mischia nel punto in cui la palla è stata calciata oppure eseguendo un calcio di rinvio.

o) SPOSTAMENTO IRREGOLARE

Lo SPOSTAMENTO IRREGOLARE avviene quando:

- un giocatore tocca con le mani una o più delle proprie miniature modificando la situazione di gioco cioè rimettendo in gioco quelle in posizione irregolare oppure facendo finire in fuorigioco quelle in posizione regolare;
- prima di un calcio di spostamento o un drop, l'attaccante tocca con il cuneo una qualsiasi miniatura o la palla;
- un giocatore tocca una o più miniature avversarie o la palla oppure con il cuneo;

Lo SPOSTAMENTO IRREGOLARE è sanzionato con l'introduzione di una mischia da parte dell'avversario nel punto in cui si trovava il primo elemento toccato.

p) SFONDAMENTO

Lo SFONDAMENTO avviene quando:

- una miniatura offensiva o difensiva innesca una serie di due o più contatti con o tra altre miniature.

Lo SFONDAMENTO è sanzionato con una punizione a favore dell'avversario nel punto in cui la miniatura ha colpito la prima delle altre miniature.

11.3 VANTAGGIO

Il giocatore contro il quale è stata commessa una qualsiasi infrazione può scegliere di non fruire immediatamente della sanzione relativa qualora ritenga di poter ottenere un vantaggio territoriale oppure tattico tale da fargli preferire l'avvio di una nuova azione offensiva o la prosecuzione di quella in corso piuttosto che la sua interruzione. 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 e fruire, stavolta in modo obbligatorio, della sanzione prevista per l'infrazione originaria.

Per giocare il vantaggio:

- a) il giocatore dichiara: "VANTAGGIO!" e inizia o prosegue l'azione offensiva come se l'infrazione subita non fosse stata commessa, cioè senza modificare la posizione della palla né quella delle miniature proprie o dell'avversario: tuttavia, se la miniatura difensiva che ha commesso l'infrazione arresta la propria corsa in posizione tale da non permettere all'attaccante di giocare il vantaggio, tale giocatore può richiedere all'avversario di arretrare quella miniatura fino al cerchio di raggio di 5 cm con centro nella palla o nella miniatura offensiva in avanzamento lungo la direttrice palla-base o miniatura-base a seconda se essa abbia arrestato la propria corsa a contatto con la palla o con il portatore, oppure di spostarla con un colpo in punta di dito se essa ha arrestato la propria corsa tra la palla e il portatore;
- b) il vantaggio si considera acquisito se l'attaccante, indipendentemente dal numero di miniature utilizzate, esegue il quinto tocco consecutivo sulla palla oppure conquista almeno due quarti di campo, cioè il quarto in cui è stata commessa l'infrazione e quello a esso adiacente in direzione della linea di meta dell'avversario;
- c) se il giocatore perde il possesso della palla, esegue un drop ma lo fallisce oppure commette, a sua volta, un'infrazione prima di aver acquisito il vantaggio, l'azione si interrompe ed egli è obbligato a fruire della sanzione prevista per l'infrazione originaria secondo le relative modalità (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI);
- d) durante la fase di acquisizione del vantaggio valgono le normali regole di gioco sia per il difensore sia per l'attaccante: quest'ultimo, tuttavia, può eseguire un solo calcio di spostamento oppure un drop, dopodiché il vantaggio termina;
- e) se, durante la fase di acquisizione del vantaggio, il difensore commette una nuova infrazione, l'attaccante può dichiarare nuovamente "VANTAGGIO!": in tal caso, la fase di acquisizione in corso termina e ne inizia un'altra;
- f) il vantaggio non può essere dichiarato a seguito dell'infrazione commessa dal giocatore che introduce una mischia se la palla supera per la seconda volta il corridoio che divide i due pacchetti.

12. META E ANNULLO

12.1 META

La meta è la marcatura più importante poiché non solo assegna il maggior numero di punti al giocatore che la realizza, ma gli permette anche di ottenerne altri qualora esegua con successo il conseguente calcio di trasformazione (vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE).

a) L'attaccante può segnare una meta dopo ogni colpo in punta di dito eseguito con successo sul portatore o sulla miniatura con la quale tenta di ottenere il possesso (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO) purché:

a1) la miniatura si trovi in posizione regolare;

a2) la palla si trovi sulla linea di meta o all'interno dell'area di meta del difensore;

a3) la palla arresti la propria corsa all'interno del campo a una distanza uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) dalla miniatura stessa in qualsiasi direzione;

b) se si verificano le condizioni descritte nei paragrafi a1, a2 e a3 e l'attaccante ritiene l'azione conclusa, cioè pensa di trovarsi in un punto favorevole alla successiva trasformazione, egli può dichiarare META!, ottenendo 5 punti e la possibilità di eseguire il conseguente calcio di trasformazione (vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE), altrimenti può proseguire l'azione all'interno dell'area di meta difensiva secondo le normali regole per l'avanzamento (vedi cap. 4 MOVIMENTI OFFENSIVI) mantenendo la possibilità di segnare una meta ogni qualvolta si verificano le condizioni descritte nei paragrafi a1, a2 e a3 dopo ogni colpo in punta di dito eseguito con successo;

c) se l'attaccante non ottiene o non conferma il possesso, il difensore può tentare di ottenerlo per iniziare una nuova azione oppure eseguire un annullo (vedi cap. 12.2 ANNULLO);

d) se l'attaccante commette un'infrazione all'interno dell'area di meta difensiva, una mischia è assegnata al difensore sul punto corrispondente della propria linea dei 5 metri (vedi cap. 9 MISCHIA);

e) se il difensore commette un'infrazione all'interno della propria area di meta, una meta tecnica è assegnata all'attaccante e tale giocatore batte il conseguente calcio di trasformazione in posizione centrale rispetto ai pali;

f) se la palla sospinta dalla miniatura offensiva tocca o supera una delle linee di touche di meta o la linea di pallone morto difensive, il difensore riprende il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO).

12.2 ANNULLO

L'annullo è una particolare azione difensiva che permette a un giocatore d'impedire la segnatura di una meta da parte dell'avversario e di ottenere il possesso.

a) il difensore può eseguire un annullo dopo ogni colpo in punta di dito eseguito con successo sul portatore (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO) purché:

a1) la miniatura si trovi in posizione regolare: se non vi sono miniature difensive in posizione regolare, il giocatore potrà utilizzarne una qualsiasi;

a2) la palla si trovi sulla linea di meta o all'interno dell'area di meta del giocatore;

a3) la palla arresti la propria corsa all'interno del campo a una distanza uguale o inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo) dalla miniatura stessa in qualsiasi direzione;

b) se si verificano le condizioni descritte nei paragrafi a1, a2 e a3, il giocatore può dichiarare ANNULLO! e riprendere il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);

c) se il giocatore commette un'infrazione all'interno della propria area di meta, una mischia è assegnata all'avversario sul punto corrispondente della linea dei 5 metri difensiva (vedi cap. 9 MISCHIA);

d) se la palla sospinta dalla miniatura difensiva arresta la propria corsa su una delle linee di touche di meta o di pallone morto difensive oppure esce dal campo superando una di dette linee, l'avversario riprende il gioco con una mischia sulla linea dei 5 metri difensiva in posizione centrale rispetto ai pali (vedi cap. 9 MISCHIA).

13. ULTERIORI DISPOSIZIONI SULLE MINIATURE

a) se una miniatura arresta la propria corsa in posizione orizzontale sul campo senza che sia stata commessa un'infrazione, il giocatore a cui essa appartiene può, senza perdere alcuna mossa, rimetterla in verticale effettuando una sorta di proiezione di essa in direzione testa-base, dopo averla eventualmente fatta arretrare lungo quella stessa direzione fino a portarla alla minore distanza possibile dalle altre miniature o dalla palla: se una miniatura in posizione orizzontale sul campo è colpita dalla palla, il giocatore cui essa appartiene commette **infrazione: TENUTO A TERRA** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo h);

b) se, nel tentativo di eseguire un colpo in punta di dito su una miniatura, un giocatore ne sfiora altre della propria squadra, tale azione si considera influente purché non modifichi la situazione di gioco e non rimetta in gioco miniature in posizione irregolare oppure faccia finire in fuorigioco miniature in posizione regolare: se tocca una o più miniature della squadra avversaria oppure la palla, tale giocatore commette **infrazione: SPOSTAMENTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo o).

SPAZIO DI GIOCO

Recinto di gioco: il pannello che include l'area di gioco

Area di gioco: l'area compresa tra le linee di pallone morto e le linee di touch

Campo di gioco: l'area compresa tra le linee di meta e le linee di touch

Area dei 22 metri: l'area compresa tra le linee dei 22 metri, quelle di touch e quelle di meta

Area di meta: l'area compresa tra le linee di meta, quelle di touch di meta e quelle di pallone morto

LINEE CONTINUE

Linea di pallone morto: la linea alle due estremità dell'area di gioco

Linea di meta: la linea alle due estremità del campo di gioco

Linea dei 22 metri: la seconda linea del campo di gioco e parallela alla linea di meta

Linea di metà campo: la quarta linea del campo di gioco ed equidistante dalle due linee di meta

Linea di touch: la linea ai due lati del campo di gioco

Linea di touch di meta: il segmento della linea di touch tra la linea di meta e quella di pallone morto

LINEE TRATTEGGIATE

Linea dei 5 metri: la prima linea interna al campo di gioco e parallela a quella di meta

Linea dei 10 metri: la terza linea interna al campo di gioco e parallela a quella di meta

Linea dei 5 metri: la prima linea interna al campo di gioco e parallela a quella di touch

Linea dei 15 metri: la seconda linea interna al campo di gioco e parallela a quella di meta

APPENDICE B – FORMAZIONE DEI PACCHETTI DI MISCHIA

Il giocatore al quale spetta l'introduzione sistema la palla sul punto in cui è stata assegnata la mischia, quindi entrambi i giocatori costruiscono i rispettivi pacchetti in base allo schema e alle misure riportate nelle figure.

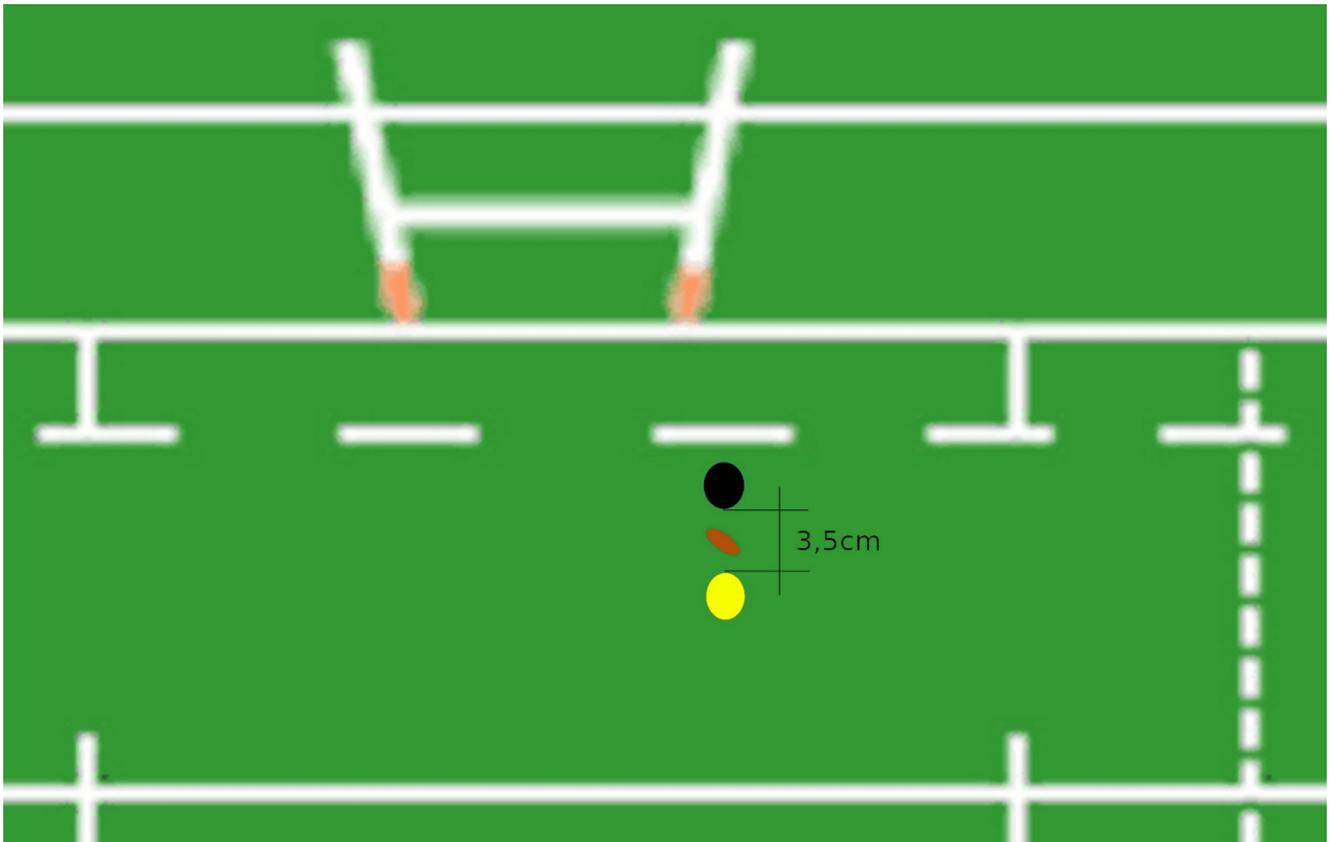


Figura 1: Ogni giocatore colloca la miniatura centrale della propria prima linea (detta TALLONATORE) a una distanza pari alla metà del lato corto del cuneo (3,5 cm) dal punto in cui è stata assegnata la mischia in direzione della rispettiva area di meta.

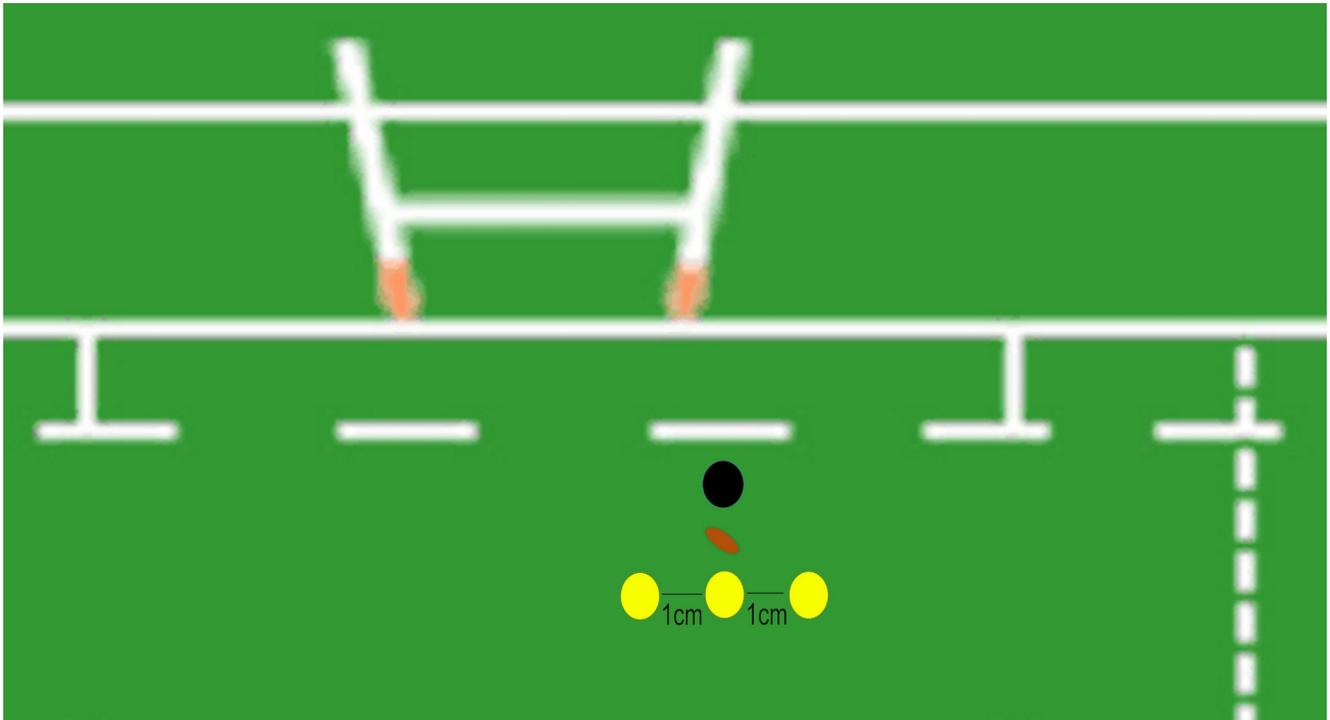


Figura 2: Ogni giocatore sistema altre due miniature, rispettivamente a destra e a sinistra del tallonatore e a 1 cm da esso, sulla linea immaginaria passante per tale miniatura e parallela a quella di centrocampo.

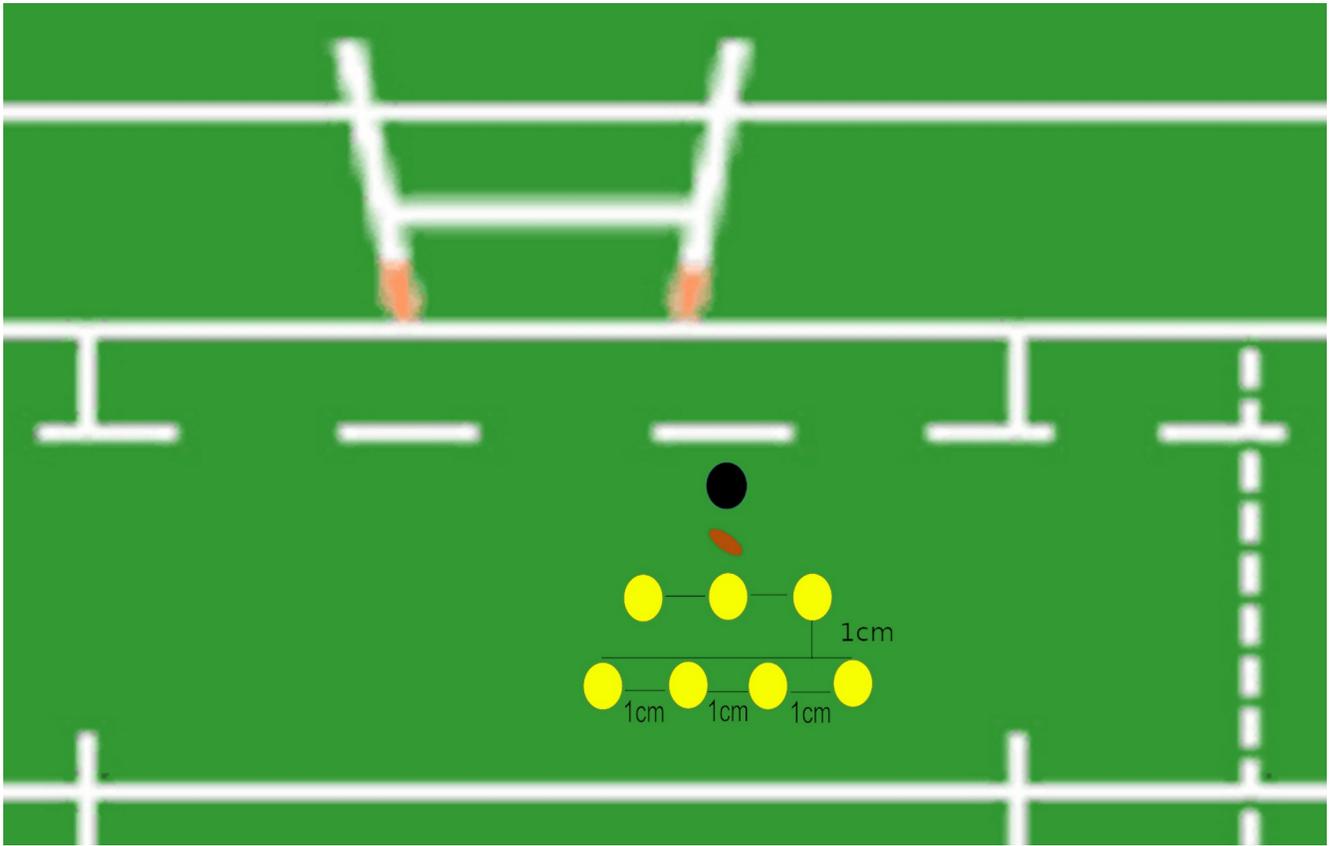


Figura 3: Ogni giocatore colloca altre quattro miniature sulla stessa linea immaginaria parallela a quella di centrocampo in direzione della rispettiva area di meta in modo che la distanza tra il bordo delle basi di dette miniature e di quelle delle miniature di prima linea sia di 1 cm e che la distanza tra di esse sia di 1 cm. Inoltre, le due miniature interne devono essere collocate in modo da trovarsi in corrispondenza degli spazi tra le miniature di prima linea.

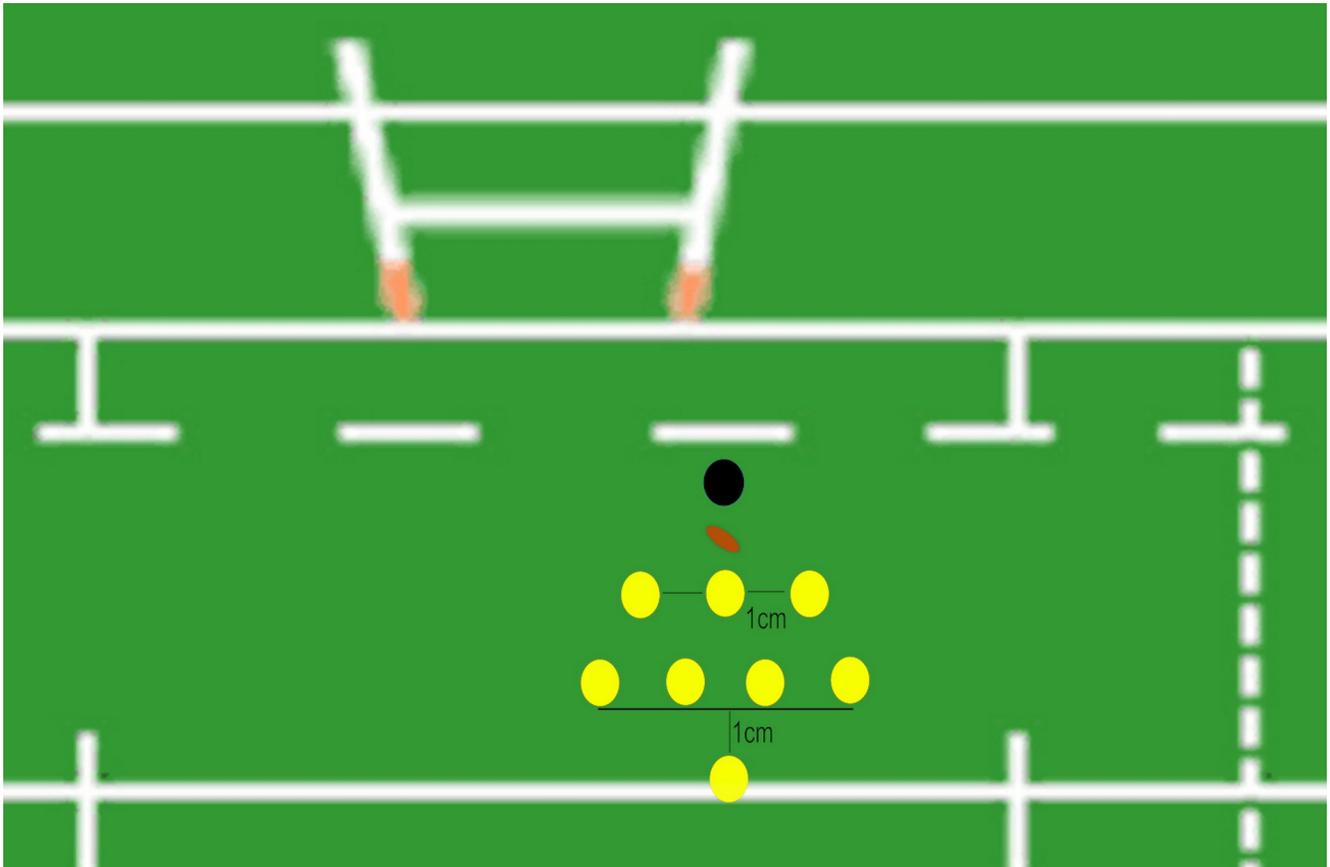


Figura 4: Ogni giocatore sistema un'altra miniatura, detta NUMERO 8, in direzione della rispettiva area di meta in modo che la distanza tra il bordo della base di detta miniatura e di quelle delle miniature di seconda linea sia di 1 cm. Inoltre, detta miniatura deve essere collocata in modo da trovarsi in corrispondenza dello spazio tra le miniature interne della seconda linea.

APPENDICE C – GIOCO CON ACCESSORI

I giocatori possono decidere, prima dell'inizio della partita, di utilizzare gli accessori originali Subbuteo Rugby KICKER e SCRUMMER durante lo svolgimento del gioco. L'uso degli accessori, tuttavia, è fortemente sconsigliato.

14.1 KICKER

Il KICKER può essere utilizzato in sostituzione del cuneo solamente per battere i calci piazzati (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO) e i calci di trasformazione (vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE), mentre per i calci d'invio, di rinvio, di spostamento e per i drop è sempre obbligatorio l'uso del cuneo.

Per utilizzare il KICKER:

- a) il giocatore cui spetta battere il calcio piazzato o di trasformazione colloca il kicker sul campo di gioco facendo coincidere l'alloggiamento per la palla presente sulla base dell'accessorio con il punto di battuta del calcio, quindi sistema la palla nell'alloggiamento stesso;
- b) il giocatore tiene ferma la parte posteriore della base dell'accessorio e batte il calcio azionando il kicker tramite un colpo di dito sulla testa dell'accessorio stesso: tale colpo deve essere eseguito con un movimento unico, deciso e non accompagnato, cosicché il kicker si sposti rapidamente all'indietro permettendogli di calciare la palla e indirizzarla verso i pali dell'avversario.

14.2 SCRUMMER

Lo SCRUMMER può essere utilizzato nell'introduzione delle mischie (vedi cap. 9 MISCHIA) in sostituzione della normale procedura.

Per utilizzare lo scrummer:

- a) il giocatore cui spetta l'introduzione colloca lo scrummer sul campo di gioco facendo coincidere il foro centrale presente sulla parte superiore dell'accessorio con il punto in cui è stata assegnata la mischia e allineandone l'asse maggiore con la linea di centrocampo;
- b) entrambi i giocatori sistemano i propri pacchetti secondo le normali disposizioni (vedi cap. 9 MISCHIA) in modo tale che essi siano separati dallo scrummer e si trovino ciascuno di fronte a due uscite della rispettiva parte convessa dell'accessorio;
- c) il giocatore cui spetta l'introduzione in mischia colloca il proprio mediano in corrispondenza di uno dei due fori laterali dello scrummer, mentre l'avversario sistema il proprio secondo le normali disposizioni (vedi cap. 9.1 POSIZIONAMENTO DELLA MISCHIA paragrafo b);
- d) il giocatore cui spetta l'introduzione in mischia inserisce la palla nel foro centrale presente sulla parte superiore dell'accessorio: se questa esce da una delle uscite laterali oppure da una di quelle della parte convessa dello scrummer dal proprio lato, il giocatore che ha introdotto la mischia ottiene il possesso, altrimenti questo è assegnato all'avversario.

Si ringraziano tutti coloro che, nel corso degli anni, si sono impegnati alla stesura dei diversi regolamenti che hanno costituito la base del presente e in particolar modo:

Flavio Firmo per aver recuperato e mantenuto vivo il gioco anche quando sembrava scomparso;

Davide “GugaDVD” Rigon per la conoscenza delle regole del rugby e l’adattamento al gioco da tavolo;

Alberto “Bestiomannaro” Taddei per la redazione e la correzione del testo;

Marco “Kigno” Rosi ed Emiliano “Biagio” Biagi per aver reso il gioco più semplice, dinamico e godibile.

Un ringraziamento speciale a tutti coloro che hanno giocato, giocano e giocheranno a Subbuteo Rugby

www.tablerugby.com

<https://www.facebook.com/groups/30418532433>

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 per scopi 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 e a beneficio del possessore, senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.