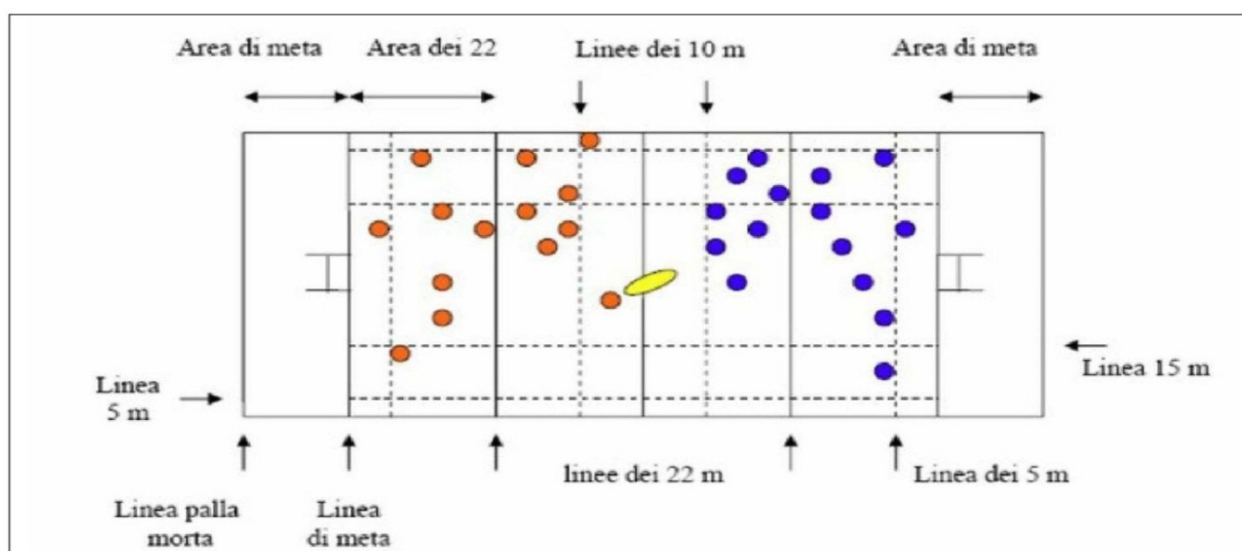


SUBBUTEO TABLE RUGBY



REGOLE DI GIOCO

Versione 4.0

1. PREPARAZIONE

Occorrente indispensabile per disputare una partita:

- due squadre di quindici miniature ciascuna
- una palla
- un cuneo
- una porta
- un campo

Occorrente accessorio (non indispensabile):

- uno scrummer
- un kicker

1.1 MATERIALI

Materiali idonei allo svolgimento del gioco

a) BASI:

- originali Subbuteo Rugby e repliche
- originali Subbuteo Soccer HW e repliche
- originali Subbuteo Soccer LW e repliche

b) PALLA: originale Subbuteo Rugby o replica di uguale forma, peso e dimensioni

c) PORTE: originali Subbuteo Rugby o repliche di uguali dimensioni

d) CUNEO: originale Subbuteo Rugby (al momento non esistono repliche ufficiali);

e) CAMPO: originale Subbuteo Rugby o replica

f) SCRUMMER e KICKER (se utilizzati): solo originali Subbuteo Rugby

1.2 SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di realizzare punti avanzando verso la linea di meta avversaria; vince il giocatore che, al termine del tempo regolamentare, ha segnato più punti.

2. PUNTEGGIO E DURATA DELLA PARTITA

2.1 PUNTEGGIO

a) META: 5 punti (vedi cap. 11.1 META)

b) TRASFORMAZIONE: 2 punti (vedi cap. 11.2 TRASFORMAZIONE)

c) CALCIO PIAZZATO: 3 punti (vedi cap. 7.4 CALCI PIAZZATI)

d) DROP: 3 punti (vedi cap. 7.2 DROP)

2.2 DURATA DELLA PARTITA

a) Una partita consta di due tempi di gioco da 15 minuti ciascuno, per una durata complessiva di 30 minuti;

b) Allo scadere di ognuno dei due tempi di gioco non sono previsti minuti di recupero;

c) Trascorso il tempo regolamentare, il gioco termina quando la palla esce dal campo oppure quando uno dei giocatori commette un'infrazione punibile solo con l'assegnazione di una mischia (IN AVANTI o PASSAGGIO IN AVANTI, vedi cap.10.2 INFRAZIONI paragrafi a e b). Se uno dei giocatori commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione, il giocatore che ne beneficia può decidere se calciare, giocare alla mano (vedi cap. 7.3 CALCI DI PUNIZIONE paragrafo e) oppure giocare una mischia con introduzione a proprio favore (vedi cap.9 MISCHIA).

3. CALCIO D'INIZIO

Prima di iniziare una partita, i giocatori sorteggiano o stabiliscono a chi dei due spetta battere il calcio d'inizio, dopodiché dispongono sul campo le rispettive miniature:

- a) il giocatore che dovrà **BATTERE** il calcio d'inizio dispone le proprie miniature all'interno del campo a piacimento purché **NON OLTRE** la LINEA di **CENTROCAMPO**;
- b) il giocatore che dovrà **RICEVERE** il calcio d'inizio dispone le proprie miniature all'interno del campo a piacimento purché **NON OLTRE** la propria LINEA dei 10 metri (linea tratteggiata) e in modo tale che non ve ne siano più di otto per quarto di campo: se ciò accade, il difensore commette **infrazione: DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE** e un calcio di spostamento dal centrocampo è assegnato all'attaccante (vedi cap. 10.2 INFRAZIONI paragrafo 1).

3.1 Il giocatore cui spetta battere il calcio d'inizio:

- a) colloca la palla nel centro del campo, sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla;
- b) dichiara in che zona del campo (destra o sinistra) eseguirà il calcio, indirizzando il cuneo di conseguenza;
- c) attende l'eventuale risistemazione delle miniature avversarie da parte del difensore;
- d) calcia la palla nella metà campo avversaria, colpendo a punta di dito la propria miniatura scelta per il calcio al fine di indirizzare la palla sopra alla rampa del cuneo.

3.2 Il calcio d'inizio è considerato valido se:

- a) la palla rimane in campo. Se la palla tocca o supera una delle linee laterali del campo compresa tra quella di centrocampo e la linea di meta del difensore, questi può scegliere se far ribattere il calcio, chiedere una mischia a proprio favore a centrocampo oppure accettare il calcio e giocare la touche (vedi cap. 8 TOUCHE e cap. 9 MISCHIA). Se la palla tocca o supera una delle linee laterali del campo compresa nell'area di meta del difensore oppure tocca o supera la linea di fondo-campo, il difensore può scegliere se far ribattere il calcio, chiedere una mischia a proprio favore a centrocampo oppure riprendere il gioco con un calcio dalla propria linea dei 22 metri (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO paragrafo i);
- b) la palla supera la linea dei 10 metri (linea tratteggiata oltre quella di centrocampo). Se la palla non supera la linea dei 10 metri, il difensore può scegliere se far ribattere il calcio, chiedere una mischia a proprio favore a centrocampo oppure tentare ugualmente di prendere il possesso della palla considerando il calcio ugualmente valido: se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, il difensore può scegliere se far ribattere il calcio, chiedere una mischia a proprio favore a centrocampo;
- c) se, a seguito del calcio, la palla tocca una qualsiasi miniatura del difensore, tale tocco si considera **ININFLUENTE**.

3.3. Dopo che il calcio è stato eseguito:

- a) se la palla resta in campo percorrendo una distanza **INFERIORE** a un quarto di campo, il tentativo di entrarne in possesso spetta all'attaccante;
- b) se la palla resta in campo percorrendo una distanza **SUPERIORE** a un quarto di campo, il tentativo di entrarne in possesso spetta al difensore;
- c) se la palla entra nell'area di meta avversaria, la squadra che ha subito il calcio può tentare l'annullo (vedi cap. 11.3 REGOLA DELL'ANNULLO): in questo caso, se l'annullo è eseguito con successo, si riprende con una mischia a centrocampo a favore della difesa.

3.4 Il calcio d'inizio si considera un normale **CALCIO DI SPOSTAMENTO**, valgono cioè regole e casistiche applicabili ai calci di spostamento (fatta eccezione per le regole 3.3a e 3.3b, vedi cap. 7 CALCI).

4 MOVIMENTI OFFENSIVI

4.1 TENTATIVO DI POSSESSO

Il giocatore avente diritto può tentare di entrare in possesso della palla con una qualsiasi delle sue miniature posta in posizione REGOLARE (vedi cap. 10 FUORIGIOCO E INFRAZIONI) colpendola a punta di dito nel tentativo di toccare la palla. Ciò avviene in situazione di palla libera oppure dopo un calcio:

a) la palla si considera "in possesso" di una determinata miniatura in posizione regolare se, tramite un colpo a punta di dito, quella miniatura tocca la palla e questa si ferma a una distanza INFERIORE a 5 cm dalla miniatura stessa (5 cm = lato lungo del cuneo): se la miniatura che ha tentato il possesso esce dal campo dopo aver toccato la palla, l'attaccante ottiene comunque il possesso se la palla si ferma a una distanza INFERIORE a 5 cm dal punto in cui la miniatura è uscita dal campo. È altresì in possesso di palla la miniatura offensiva posta in posizione regolare con la quale, dopo aver effettuato un passaggio volontario o un passaggio al volo anche automatico, l'attaccante prosegue il gioco (vedi cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO introduzione e paragrafo m e cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO introduzione e paragrafo e);

b) se, nel tentativo di entrarne in possesso, la palla si ferma a una distanza SUPERIORE a 5 cm IN AVANTI, terminando cioè la propria corsa più vicino alla linea di meta avversaria rispetto alla miniatura, l'attaccante commette **infrazione: IN AVANTI** e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla (vedi cap. 9 MISCHIA): se la miniatura che ha tentato il possesso esce dal campo dopo aver toccato la palla, l'attaccante commette comunque infrazione se la palla si ferma a una distanza superiore a 5 cm IN AVANTI dal punto in cui la miniatura è uscita dal campo e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla prima di uscire dal campo (vedi cap. 9 MISCHIA);

c) se, nel tentativo di possesso, la miniatura tocca la palla e questa si allontana a una distanza SUPERIORE a 5 cm INDIETRO o LATERALMENTE rispetto alla miniatura, avviene un PASSAGGIO AL VOLO automatico (vedere cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO): se la miniatura che ha tentato il possesso esce dal campo dopo aver toccato la palla, l'attaccante esegue comunque un PASSAGGIO AL VOLO automatico se la palla si ferma a una distanza SUPERIORE a 5 cm INDIETRO o LATERALMENTE dal punto in cui la miniatura è uscita dal campo;

d) se, durante il tentativo di possesso, la miniatura tocca la palla e questa tocca una miniatura dell'attaccante posta in posizione IRREGOLARE, posta cioè più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla palla, l'attaccante commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura (vedi cap. 9 MISCHIA);

e) se, durante un tentativo di possesso, la miniatura in attacco tocca una miniatura difensiva che si trova in posizione REGOLARE ma non la palla, il difensore può chiedere il BACK, cioè il ricollocamento delle miniature coinvolte nei punti in cui si trovavano precedentemente al tocco in punta di dito dell'attaccante: il difensore ottiene il tentativo di possesso e può proseguire il gioco (vedi cap. 6.1 PLACCAGGIO)

f) dopo aver ottenuto con successo il possesso di palla con una miniatura (se, quindi, la distanza tra la palla e la miniatura o il punto in cui la miniatura è uscita dal campo è INFERIORE a 5 cm), l'attaccante può nuovamente tentare il possesso con un'altra delle proprie miniature poste in posizione regolare per completare un OFFLOAD (vedi cap. 5.3 OFFLOAD);

g) prima di tentare il possesso, il giocatore può chiedere all'avversario di far rientrare dal fuorigioco le miniature in posizione irregolare (vedi cap. 10 FUORIGIOCO E INFRAZIONI) che ostacolano il tentativo di possesso, cioè tutte le miniature difensive poste tra la palla e la miniatura con la quale l'attaccante intende tentare il possesso; il rientro dovrà essere eseguito con un tocco in punta di dito e parallelamente alla linea di fondo-campo (vedi cap. 10.1 FUORIGIOCO paragrafo d);

h) se, a seguito di un tentativo di possesso, la miniatura che ne aveva diritto non lo ottiene e si ferma all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla, il giocatore a cui essa appartiene deve spostarla sulla circonferenza di quel cerchio seguendo la direzione palla-base. Se, dopo tale spostamento, la miniatura si trova in posizione irregolare e ostruisce il tentativo

di possesso da parte dell'attaccante, il difensore dovrà eseguire un colpo a punta di dito supplementare per spostare nuovamente la propria miniatura parallelamente alla linea di fondo-campo in modo tale da eliminare l'ostruzione (vedi cap. 10.1 FUORIGIOCO paragrafo d).

4.2 AVANZAMENTO

Dopo aver ottenuto correttamente il possesso, per avanzare lungo il campo, l'attaccante può colpire a punta di dito la miniatura in possesso di palla;

a) i colpi a punta di dito eseguiti su una miniatura in possesso per avanzare lungo il campo sono illimitati;

b) se, durante l'avanzamento, la miniatura in possesso tocca la palla e questa si allontana a una distanza INFERIORE a 5 cm in qualsiasi direzione dalla miniatura stessa o dal punto in cui essa è uscita dal campo dopo aver toccato la palla, tale miniatura mantiene il possesso e l'attaccante può continuare ad avanzare, OPPURE può tentare di ottenere il possesso di palla con un'altra delle proprie miniature poste in posizione regolare tramite un OFFLOAD (vedi 5.3 OFFLOAD); in questo caso valgono nuovamente le regole per l'ottenimento del possesso;

c) se, durante l'avanzamento, la miniatura in possesso tocca la palla e questa si allontana a una distanza SUPERIORE a 5 cm INDIETRO o LATERALMENTE rispetto alla miniatura o al punto in cui la miniatura è uscita dal campo dopo aver toccato la palla prima di uscire, avviene automaticamente un PASSAGGIO AL VOLO (cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO);

d) se, durante l'avanzamento, la miniatura in possesso tocca la palla e questa si allontana a una distanza SUPERIORE a 5 cm IN AVANTI rispetto alla miniatura stessa o al punto in cui la miniatura è uscita dal campo dopo aver toccato la palla prima di uscire, la suddetta miniatura mantiene il possesso purché essa tocchi nuovamente la palla a seguito del successivo tocco a punta di dito: se ciò non accade, il tentativo di possesso passa al difensore;

e) se, durante un avanzamento, la miniatura in attacco tocca una miniatura difensiva che si trova in posizione REGOLARE ma non la palla, il difensore può chiedere il BACK, cioè il ricollocamento delle miniature coinvolte nei punti in cui si trovavano precedentemente al tocco in punta di dito dell'attaccante: il difensore ottiene comunque il tentativo di possesso e può proseguire il gioco;

f) se, durante l'avanzamento, la miniatura in possesso tocca la palla e questa supera due linee di gioco in direzione della linea di meta avversaria anche dopo aver toccato una o più miniature difensive, l'attaccante commette **infrazione: INFRAZIONE DELLE DUE LINEE** e il difensore può scegliere se riprendere il gioco con una mischia a proprio favore nel punto in cui è avvenuto l'ultimo tocco della miniatura offensiva sulla palla prima del superamento delle due linee oppure con il normale avanzamento dopo aver ottenuto il possesso (vedi cap. 5.4 INFRAZIONE DELLE DUE LINEE);

g) se, al termine di una fase di avanzamento, cioè a palla e miniature ferme, la miniatura in possesso si trova a contatto con la palla e questa è a sua volta a contatto anche con una o più miniature difensive, il giocatore in difesa acquisisce il possesso della palla e riprende il gioco con un passaggio volontario (vedere cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO) da eseguire con una delle proprie miniature in contatto con la palla previa disposizione a mano della miniatura offensiva da parte dell'attaccante sulla circonferenza del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla. Se vi sono più miniature difensive a contatto con la palla, il difensore deve scegliere la miniatura con la quale proseguire il gioco e spostare le altre con altrettanti colpi in punta di dito: questi rientrano nel computo dei quattro colpi di sostegno o di rientro dal fuorigioco a sua disposizione (vedi cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO paragrafo c). Se, a seguito di tali tocchi, la palla si muove, il giocatore non commette alcuna infrazione e prosegue il gioco dopo aver ricollocato la palla nello stesso punto in cui si trovava prima dei colpi in punta di dito sulle miniature a contatto con essa;

h) se, durante l'avanzamento, la miniatura in possesso tocca la palla e questa tocca una miniatura dell'attaccante posta in posizione IRREGOLARE, posta cioè più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla palla al momento del tocco di avanzamento, l'attaccante commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui la palla ha

toccato la miniatura posta in posizione irregolare;

i) prima di proseguire con l'avanzamento, l'attaccante può chiedere al difensore di far rientrare dal fuorigioco le miniature in posizione irregolare (vedi cap. 10 FUORIGIOCO E INFRAZIONI) che ostacolano il tentativo di possesso, cioè tutte le miniature difensive poste tra la palla e la miniatura con la quale l'attaccante intende tentare il possesso; il rientro dovrà essere eseguito con un tocco in punta di dito e parallelamente alla linea di fondo-campo (vedi cap. 10.1 FUORIGIOCO paragrafo d);

CASISTICHE RIASSUNTIVE:

1) miniatura tenta possesso, la palla si allontana per meno di 5 cm in qualsiasi direzione... possesso ottenuto (5 cm = lato lungo del cuneo)

2) miniatura tenta possesso, la palla si allontana di più 5 cm in avanti... IN AVANTI; mischia per la difesa nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla

3) miniatura tenta possesso o avanza, la palla si allontana di più 5 cm indietro o lateralmente... possesso ottenuto e PASSAGGIO AL VOLO automatico

4) miniatura tenta possesso o avanza e tocca una miniatura difensiva in posizione regolare ma non la palla... il difensore può chiedere il BACK e ottiene il tentativo di possesso

5) la palla esce dalle linee laterali toccando prima una miniatura difensiva e la miniatura in attacco, la palla e la miniatura difensiva si trovano nello stesso quarto dal quale esce la palla prima del tocco in punta di dito dell'attaccante... touche in favore dell'attaccante

6) la palla esce dalle linee laterali toccando prima una miniatura avversaria e la miniatura in attacco, la palla e la miniatura in difesa si trovano in quarti di campo diversi prima del tocco in punta di dito dell'attaccante... touche in favore del difensore

7) miniatura tenta possesso o avanza, la palla tocca miniatura dell'attaccante in fuorigioco... PASSAGGIO IN AVANTI; mischia alla difesa

8) la palla sospinta da una miniatura in avanzamento supera due linee di gioco a seguito di un unico tocco in punta di dito... INFRAZIONE DELLE DUE LINEE; il difensore riprende il gioco con una mischia nel punto in cui è avvenuto l'ultimo tocco della miniatura offensiva sulla palla prima del superamento delle due linee oppure con il normale avanzamento dopo aver ottenuto il possesso

9) miniatura in attacco a contatto con la palla che tocca uno o più miniature difensive... possesso alla difesa e ripresa del gioco con passaggio volontario

10) miniatura offensiva tenta possesso o avanza nell'area di meta del difensore, la palla tocca o supera una delle linee laterali anche dopo tocco su altre miniature... palla MORTA, ripresa con calcio del difensore dai propri 22 metri

11) miniatura offensiva tenta possesso o avanza nella propria area di meta, la palla tocca o supera una delle linee laterali anche dopo tocco su altre miniature... palla MORTA, ripresa con mischia del difensore sui 5 metri

4.3 SFONDAMENTO

Se, durante un tentativo di possesso o in fase di avanzamento, una miniatura colpisce la palla e poi due o più miniature dell'attacco o della difesa, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura in attacco tocca a sua volta almeno un'altra miniatura dell'attacco o della difesa, l'attaccante commette **infrazione: SFONDAMENTO** e un calcio di punizione è assegnato alla difesa nel punto in cui la miniatura in attacco ha colpito la prima miniatura.

5. PASSAGGI

Il giocatore in attacco può, tramite la miniatura in possesso di palla, eseguire un PASSAGGIO VOLONTARIO oppure un PASSAGGIO AL VOLO.

5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO

Per eseguire un passaggio volontario, la miniatura in attacco deve essere in condizione di possesso e

la distanza tra essa e la palla deve essere **INFERIORE** a 5 cm. Se ciò si verifica, il giocatore dichiara **PASSAGGIO!** e:

1) se vi sono miniature difensive in posizione regolare all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla, il difensore deve arretrare ognuna di esse fino alla circonferenza di tale cerchio lungo la rispettiva direzione palla-base;

2) l'attaccante può chiedere al difensore di far rientrare dal fuorigioco, con un colpo a punta di dito, da una fino a tre miniature difensive che potrebbero ostacolare il passaggio. L'attaccante è obbligato a scegliere tra quelle il cui rientro è possibile con un singolo colpo in punta di dito che, comunque, non provochi automaticamente un **BACK** delle miniature: in questo caso, l'attaccante è obbligato a chiamare tutte le miniature coinvolte fino a un massimo di tre e il **BACK** non si applica ad esse. Il difensore può far rientrare le miniature indicate dall'attaccante nella direzione voluta, tuttavia tali miniature **NON** potranno fermarsi nel cerchio di raggio 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla (vedi cap. 6 **MOVIMENTI DIFENSIVI** paragrafo e);

3) al termine degli spostamenti difensivi, l'attaccante ha a disposizione da uno fino a quattro colpi a punta di dito per spostare le proprie miniature "a sostegno", cercando cioè di avvicinarle per ricevere il passaggio, oppure per far rientrare dal fuorigioco le miniature poste in posizione **IRREGOLARE** (vedi cap. 10 **FUORIGIOCO**). Il rientro dal fuorigioco potrà avvenire nella direzione voluta dall'attaccante;

4) al termine degli spostamenti offensivi, il difensore ha a disposizione un ultimo tocco per far rientrare una propria miniatura dal fuorigioco o per ottenere un piazzamento difensivo migliore. L'eventuale rientro dal fuorigioco potrà avvenire nella direzione voluta dal difensore, tuttavia la miniatura rientrante **NON** potrà fermarsi nel cerchio di raggio 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla (vedi cap. 6 **MOVIMENTI DIFENSIVI** paragrafo e);

5) se, durante i colpi di spostamento difensivi o offensivi, le miniature colpite toccano la palla o qualsiasi altra miniatura, l'avversario può chiedere il **BACK**, cioè il ricollocamento delle miniature coinvolte nell'impatto alle rispettive posizioni originali, con conseguente perdita del colpo di spostamento: la palla, se coinvolta nel tocco che origina il **BACK**, deve essere sempre ricollocata nel punto in cui si trovava precedentemente a tale tocco;

6) l'attaccante colloca la miniatura in possesso in un punto a sua scelta attorno alla palla e la colpisce in punta di dito per indirizzare la palla all'indietro, cioè più vicina alla propria linea di meta; se la palla termina la sua corsa in avanti, cioè più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla sua posizione iniziale, l'attaccante commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui si trovava la palla prima del passaggio: l'attaccante commette la stessa infrazione se la palla tocca una o più miniature offensive poste in posizione irregolare. In entrambi i casi, una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui si trovava la palla prima del passaggio;

7) nell'eseguire il passaggio, la palla deve muoversi, altrimenti l'attaccante commette **infrazione: IN AVANTI** e una **MISCHIA** è assegnata alla difesa nel punto in cui si trova la palla prima del tocco in punta di dito;

8) se, durante l'esecuzione del passaggio, la palla tocca una miniatura difensiva in posizione irregolare il cui rientro **NON** è stato richiesto, tale miniatura non commette infrazione, ma entra regolarmente in possesso di palla compiendo un **INTERCETTO**; se la palla tocca una miniatura difensiva posta in posizione irregolare che si trova ancora in fuorigioco dopo il colpo di rientro richiesto dall'attaccante e quello a disposizione del difensore, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato all'attaccante nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura;

l) se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura in attacco posta in posizione regolare poi tocca di nuovo la miniatura che ha eseguito il passaggio, oppure resta a contatto tra una o più miniature in attacco in posizione regolare e la miniatura che ha eseguito il passaggio, l'attaccante commette **infrazione : PASSAGGIO IN AVANTI** e una mischia è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura che ha eseguito il passaggio ha toccato la palla per la seconda volta;

m) dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente senza che siano state commesse infrazioni,

il giocatore in attacco prosegue il gioco: se la palla tocca o si ferma a contatto con una sua miniatura in posizione regolare, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e può avanzare (e quindi sospingere la palla anche a una distanza superiore a 5 cm), oppure eseguire un passaggio volontario o al volo, ma non può eseguire un calcio di spostamento o un drop se non dopo aver toccato nuovamente la palla e purché questa non si sia allontanata più di 5 cm dalla miniatura stessa (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO e cap. 7.2 DROP), oppure l'attaccante può tentare il possesso con un'altra miniatura posta in posizione regolare completando un OFFLOAD (vedi cap. 5.3 OFFLOAD): se la palla non tocca nessuna miniatura offensiva, l'attaccante può utilizzare una qualsiasi delle sue miniature posta in posizione regolare per avanzare (e quindi sospingere la palla anche a una distanza superiore a 5 cm) oppure eseguire un passaggio al volo ma NON può eseguire un passaggio volontario, un OFFLOAD, un calcio di spostamento o un drop se non dopo aver toccato nuovamente la palla e purché questa non si sia allontanata più di 5 cm dalla miniatura colpita in punta di dito dall'attaccante;

n) se, nel completare il passaggio, l'attaccante manca la palla, questa si considera vagante e il tentativo di possesso spetta al difensore;

o) dopo il completamento del passaggio, la miniatura che l'ha eseguito si trova in fuorigioco e non può partecipare all'azione finché la posizione della palla non la rimette in gioco (vedi cap. 10.1 FUORIGIOCO).

5.2 PASSAGGIO AL VOLO

Il giocatore in attacco può, tramite la miniatura in possesso di palla, eseguire in qualsiasi momento un passaggio al volo;

a) il passaggio al volo, a differenza di quello volontario, non deve essere dichiarato;

b) la miniatura in possesso di palla esegue il passaggio durante la sua avanzata, senza essere spostata con le mani come nel caso di un passaggio volontario;

c) per eseguire un passaggio al volo non si eseguono mosse di spostamento a sostegno o marcatura;

d) se, durante l'esecuzione del passaggio, la palla tocca una miniatura difensiva in posizione irregolare, tale miniatura non commette infrazione, ma entra regolarmente in possesso di palla compiendo un INTERCETTO e il difensore può continuare il gioco;

e) se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura in attacco posta in posizione regolare poi tocca di nuovo la miniatura che ha eseguito il passaggio, oppure resta a contatto tra una o più miniature in attacco in posizione regolare e la miniatura che ha eseguito il passaggio, l'attaccante commette **infrazione : PASSAGGIO IN AVANTI** e una mischia è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura che ha eseguito il passaggio ha toccato la palla per la seconda volta;

f) dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente, il giocatore in attacco prosegue il gioco: se la palla tocca o si ferma a contatto con una sua miniatura in posizione regolare, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e può avanzare (e quindi sospingere la palla anche a una distanza superiore a 5 cm), oppure eseguire un passaggio volontario o al volo, ma non può eseguire un calcio di spostamento o un drop se non dopo aver toccato nuovamente la palla e purché questa non si sia allontanata più di 5 cm dalla miniatura stessa (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO e cap. 7.2 DROP), oppure l'attaccante può tentare il possesso con un'altra miniatura posta in posizione regolare completando un OFFLOAD (vedi cap. 5.3 OFFLOAD): se la palla non tocca nessuna miniatura offensiva, l'attaccante può utilizzare una qualsiasi delle sue miniature posta in posizione regolare per avanzare (e quindi sospingere la palla anche a una distanza superiore a 5 cm) oppure eseguire un passaggio al volo ma NON può eseguire un passaggio volontario, un OFFLOAD, un calcio di spostamento o un drop se non dopo aver toccato nuovamente la palla e purché questa non si sia allontanata più di 5 cm dalla miniatura colpita in punta di dito dall'attaccante;

g) se, nel completare il passaggio, l'attaccante manca la palla, questa si considera vagante e il tentativo di entrarne in possesso passa al difensore;

h) dopo il completamento del passaggio, la miniatura che ha l'ha eseguito si trova in fuorigioco e non può partecipare all'azione finché la posizione della palla non la rimette in gioco (vedi cap. 10.1

FUORIGIOCO);

i) un passaggio al volo può anche avvenire automaticamente (vedi cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO paragrafo c e cap. 4.2 AVANZAMENTO paragrafo c).

5.3 OFFLOAD

Il giocatore in attacco può eseguire un OFFLOAD, cioè un passaggio stretto, quando è in possesso di palla con una miniatura ma desidera continuare l'avanzata con un'altra miniatura posta in posizione REGOLARE. Per fare ciò:

- a) la palla deve trovarsi a non più di 5 cm dalla miniatura in possesso, in qualsiasi direzione;
- b) la miniatura con la quale l'attaccante intende proseguire l'avanzata deve trovarsi in posizione REGOLARE;
- c) l'attaccante deve tentare il possesso con la miniatura con la quale intende proseguire l'avanzata; valgono cioè le normali regole per l'ottenimento del possesso (vedi cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO): se vi sono miniature del difensore in posizione irregolare che ostruiscono l'OFFLOAD, esse devono essere spostate dal difensore con un tocco in punta di dito parallelamente alla linea di fondo-campo (vedi cap. 10.1 FUORIGIOCO paragrafo d);

5.4 INFRAZIONE DELLE DUE LINEE

Se, durante l'avanzamento, la miniatura in possesso tocca la palla e questa si allontana IN AVANTI superando due linee di gioco anche dopo aver toccato una o più miniature difensive, l'attaccante commette **infrazione: INFRAZIONE DELLE DUE LINEE** e il difensore può scegliere se riprendere il gioco con una mischia a proprio favore nel punto in cui è avvenuto l'ultimo tocco della miniatura offensiva sulla palla prima del superamento delle due linee, oppure con il normale avanzamento dopo aver ottenuto il possesso

6 MOVIMENTI DIFENSIVI

Durante l'avanzata dell'attaccante, il difensore può eseguire dei colpi a punta di dito sulle proprie miniature poste in posizione regolare per ostacolare l'azione d'attacco. Tali colpi sono chiamati MOVIMENTI DIFENSIVI;

- a) a ogni colpo a punta di dito dell'attaccante eseguito con successo sulla palla, può corrispondere un movimento difensivo;
- b) l'attaccante non è tenuto ad attendere le mosse difensive del difensore, durante il gioco d'attacco; viceversa il difensore deve sempre attendere il movimento offensivo dell'attaccante per eseguire un movimento difensivo;
- c) il difensore NON può, tramite mossa difensiva, frapporre una propria miniatura tra la miniatura dell'attaccante in possesso e la palla; se ciò avviene, il difensore commette **infrazione: OSTRUZIONE** e un calcio di punizione è assegnato all'attacco nel punto in cui la miniatura del difensore ha terminato la sua corsa;
- d) se, a seguito di una mossa difensiva, la miniatura del difensore tocca una qualsiasi miniatura dell'attaccante o la palla mentre queste sono ferme, l'attaccante può chiedere il BACK, cioè il ricollocamento delle miniature coinvolte sulla rispettiva posizione originaria precedente all'impatto con la conseguente perdita del colpo difensivo, e proseguire l'azione interrotta; se, invece, la miniatura del difensore tocca una qualsiasi miniatura dell'attaccante o la palla mentre sono in movimento, il difensore commette **infrazione: PLACCAGGIO IRREGOLARE** e un calcio di punizione è assegnato all'attaccante nel punto in cui è avvenuto il primo contatto;
- e) il difensore può sfruttare le proprie mosse difensive anche per far rientrare in gioco le proprie miniature poste in posizione irregolare; in questo caso, le miniature possono essere fatte rientrare nella direzione voluta dal difensore e comunque la miniatura difensiva NON può fermarsi nel cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla; se ciò avviene, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato all'attacco nel punto in cui la miniatura difensiva ha terminato la sua corsa.

6.1 PLACCAGGIO

- a) se, durante una fase di avanzamento, la miniatura dell'attaccante in possesso sospinge la palla contro una miniatura del difensore in posizione REGOLARE e la palla rimane in campo, la miniatura del difensore esegue un PLACCAGGIO CON CAMBIO DI POSSESSO; la miniatura del difensore toccata dalla palla è ora in possesso e l'azione può continuare: se, dopo il contatto con la miniatura difensiva, la palla si allontana da essa più di 5 cm in direzione della linea di meta del difensore superando tutte le altre miniature difensive, il difensore può continuare il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature tranne che con quella toccata dalla palla;
- b) se, durante una fase di avanzamento, la miniatura dell'attaccante in possesso tocca prima una miniatura del difensore in posizione REGOLARE e poi la palla, avviene un PLACCAGGIO SFONDATO; la miniatura dell'attaccante mantiene il possesso e l'azione può continuare;
- c) se, durante una fase di avanzamento, la miniatura dell'attaccante tocca la palla e poi una miniatura avversaria senza commettere SFONDAMENTO (vedi cap. 4.3 SFONDAMENTO), avviene un PLACCAGGIO il cui esito è determinato dalla posizione finale della palla rispetto alla miniatura in avanzamento;
- c1) se la palla si ferma a più di 5 cm IN AVANTI rispetto alla miniatura in avanzamento, l'attaccante commette **infrazione: IN AVANTI** e una mischia è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura in avanzamento ha toccato la palla;
- c2) se la palla si ferma nel raggio di 5 cm dalla miniatura in avanzamento, si forma una RUCK: l'attaccante mantiene il possesso e può riprendere il gioco con un OFFLOAD (vedi cap. 5.3 OFFLOAD) oppure con un PASSAGGIO VOLONTARIO (vedi cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO) da eseguire con una miniatura a scelta purché in posizione regolare prima del placcaggio. Le miniature coinvolte nella ruck non possono essere spostate con un colpo in punta di dito dai rispettivi giocatori se non dopo l'esecuzione del passaggio o dell'OFFLOAD: se ciò avviene, il giocatore che sposta per primo la propria miniatura commette **infrazione: MANI NELLA RUCK** e un calcio di punizione è assegnato all'avversario nel punto in cui si trovava la miniatura che ha commesso l'infrazione prima del colpo in punta di dito su di essa;
- c3) se la palla si ferma a più di 5 cm INDIETRO O LATERALMENTE rispetto alla miniatura in avanzamento, l'attaccante ha automaticamente eseguito un passaggio al volo e può proseguire l'azione con una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO);
- d) se, durante un tentativo di possesso o un avanzamento, la miniatura in attacco tocca una miniatura difensiva che si trova in posizione REGOLARE ma non la palla, il difensore può chiedere il BACK, cioè il ricollocamento delle miniature coinvolte nei punti in cui si trovavano precedentemente al tocco in punta di dito dell'attaccante: il difensore ottiene il tentativo di possesso e può proseguire il gioco.

CASISTICHE RIASSUNTIVE

- 1) miniatura in mossa difensiva tocca una qualsiasi miniatura dell'attaccante o la palla... BACK;
- 2) miniatura in mossa difensiva tocca una qualsiasi miniatura dell'attaccante o la palla in movimento... **infrazione: PLACCAGGIO IRREGOLARE**;
- 3) miniatura in mossa difensiva rientra dal fuorigioco e si ferma nel cerchio di raggio di 5 cm avente come centro la palla... **infrazione: FUORIGIOCO**;
- 4) miniatura avanzante sospinge la palla contro miniatura in difesa... PLACCAGGIO con cambio di possesso;
- 5) miniatura avanzante tocca una miniatura in difesa e poi la palla... PLACCAGGIO SFONDATO e possesso mantenuto;
- 6) miniatura avanzante tocca palla e poi una miniatura in difesa senza commettere sfondamento... PLACCAGGIO e prosecuzione del gioco in base alla posizione della palla;
- 7) miniatura avanzante tocca miniatura avversaria ma non la palla... BACK e tentativo di possesso alla difesa.

7. CALCI

Una miniatura in possesso di palla può, oltre che "alla mano", giocare la palla "al piede", eseguendo dei calci. Vi sono varie tipologie di calci: CALCI DI SPOSTAMENTO, CALCI DI RIPRESA, DROP, CALCI DI PUNIZIONE e CALCI PIAZZATI.

7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO

L'attaccante esegue un calcio di spostamento con la miniatura in possesso di palla per liberare la pressione di gioco, per guadagnare terreno calciando la palla in touche, per far salire la propria difesa calciando lungo oppure per tentare un attacco.

Tali calci devono essere eseguiti soltanto mediante l'utilizzo del CUNEO;

a) l'attaccante può tentare un calcio di spostamento con una sua miniatura in possesso di palla solo se la distanza tra la palla e la miniatura è INFERIORE o uguale a 5 cm;

b) l'attaccante deve comunicare la propria intenzione di calciare dichiarando: CALCIO!; l'attaccante può dichiarare CALCIO! solo a miniature e palla ferme, cioè solo quando nessuna mossa offensiva o difensiva è in atto, altrimenti la dichiarazione non è valida e il gioco prosegue normalmente;

c) l'attaccante colloca il cuneo davanti alla palla e nella direzione in cui desidera eseguire il calcio; nel collocare il cuneo NON deve essere spostata alcuna miniatura e nemmeno la palla o la miniatura con la quale si eseguirà il calcio; nel caso in cui l'attaccante si accorga, dopo la dichiarazione di CALCIO!, di NON avere lo spazio necessario per collocare il cuneo o comunque di NON poterlo collocare nella posizione voluta, l'attaccante può annullare la dichiarazione di CALCIO! e proseguire il gioco;

d) a seguito del collocamento del cuneo da parte dell'attaccante, il difensore ha diritto a un colpo difensivo; se, a seguito di tale colpo, il difensore colpisce il cuneo con la propria miniatura, l'attaccante può chiedere il BACK al difensore che perde così il colpo difensivo; in caso di annullamento della dichiarazione di CALCIO!, l'attaccante è obbligato a concedere ugualmente al difensore il colpo difensivo;

e) l'attaccante esegue il calcio colpendo a punta di dito la miniatura per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla, dopo aver eseguito il colpo a punta di dito per calciare, torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette **infrazione: IN AVANTI** e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui è avvenuto il tentativo di calcio;

f) se, a seguito del calcio, la palla resta in campo percorrendo una distanza INFERIORE a due quarti di campo, compreso quello all'interno del quale il calcio è eseguito, il tentativo di entrarne in possesso spetta all'attaccante; in questo caso, il difensore dopo il calcio può eseguire una mossa difensiva, quindi l'attaccante potrà eseguire il tentativo di possesso con una propria miniatura posta in posizione regolare; valgono le regole per il tentativo di possesso (vedi cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO);

g) se, a seguito del calcio, la palla resta in campo percorrendo una distanza SUPERIORE a due quarti di campo compreso quello in cui il calcio è stato eseguito, il tentativo di entrarne in possesso spetta al difensore, che può eseguire il tentativo di possesso con una propria miniatura posta in posizione regolare; valgono le regole per il tentativo di possesso (cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO);

h) se, a seguito del calcio, la palla tocca una o più miniature offensive poste in posizione irregolare al momento del calcio, e arresta la sua corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nell'ultima miniatura toccata, l'attaccante commette infrazione: FUORIGIOCO e un calcio di punizione è assegnato al difensore nel punto in cui si trova la miniatura colpita per ultima dalla palla;

i) se, a seguito del calcio, la palla tocca una o più miniature offensive poste in posizione irregolare al momento del calcio, e arresta la sua corsa fuori dal cerchio di raggio di 5 cm con centro nell'ultima miniatura toccata, tale tocco si considera ininfluenza e l'attaccante può continuare il gioco tentando il possesso di palla con qualsiasi miniatura posta al di qua della miniatura utilizzata

per il calcio o che si trovava in posizione regolare prima del calcio;

l) calcio in touche: se il calcio è eseguito dall'attaccante dall'interno della propria area dei 22 metri e, a seguito di esso, la palla tocca o supera la linea laterale di 3 quarti di campo compreso quello in cui si trova la palla, una touche è assegnata alla difesa nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea laterale; se il calcio è eseguito dall'attaccante dall'interno della propria area dei 22 metri e, a seguito di esso, la palla tocca o supera la linea laterale compresa nell'area dei 22 metri del difensore, una touche è assegnata alla difesa nel punto sulla linea laterale perpendicolare al punto in cui il calcio è stato eseguito; se il calcio è eseguito dall'attaccante fuori dalla propria area dei 22 metri e, a seguito di esso, la palla tocca il terreno di gioco e quindi tocca o supera la linea laterale compresa tra le due linee di meta, una touche è assegnata alla difesa nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea laterale; se il calcio è eseguito dall'attaccante fuori dalla propria area dei 22 metri e, a seguito di esso, la palla tocca o supera la linea laterale senza aver prima toccato il terreno di gioco, una touche è assegnata alla difesa nel punto sulla linea laterale perpendicolare al punto in cui il calcio è stato eseguito; se, a seguito del calcio, la palla tocca o supera una delle linee laterali comprese nell'area di meta del difensore oppure la linea di fondo-campo oltre la linea di meta avversaria, la palla è MORTA e il difensore può scegliere se giocare una mischia nel punto in cui il calcio è stato eseguito oppure se eseguire un CALCIO DI RIPRESA del gioco dalla linea dei propri 22 metri (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO paragrafo i);

m) per eseguire un CALCIO DI RIPRESA del gioco dalla linea dei 22 metri, l'attaccante colloca la palla POSTERIORMENTE alla linea dei propri 22 metri (cioè più vicina alla propria area di meta rispetto alla linea dei 22 metri) ed esegue un calcio previo ricollocamento delle miniature da parte di entrambi i giocatori; l'attaccante deve collocare le proprie miniature dietro alla linea dei propri 22 metri, il difensore può collocare le sue miniature sul campo a piacere, a una distanza minima di 10 cm dalla linea dei 22 metri dell'attaccante;

n) se, a seguito di un calcio, la palla colpisce una qualsiasi miniatura difensiva, tale tocco si considera ININFLUENTE a meno che la palla non colpisca direttamente (cioè senza rimbalzare sul campo) una miniatura difensiva posta all'interno della propria area dei 22 metri: in questo caso il difensore può chiamare MARK! e riprendere il gioco dal punto in cui la palla ha toccato la miniatura previo ricollocamento a mano delle miniature da parte di entrambi i giocatori;

o) se, a seguito del calcio, la palla termina la propria corsa all'interno dell'area di meta del difensore, e il difensore ha in quel momento il diritto a tentare il possesso, egli può eseguire un ANNULLO! e, in caso di successo, riprendere il gioco con un calcio dalla linea dei propri 22 metri (vedi cap. 11.3 REGOLA DELL'ANNULLO).

7.2 DROP

L'attaccante può eseguire, con la miniatura in possesso di palla, un drop, cioè un calcio indirizzato verso la porta per tentare di guadagnare 3 punti;

a) l'attaccante può tentare un drop con una sua miniatura in possesso di palla solo se la distanza tra la palla e la miniatura è INFERIORE o uguale a 5 cm e la palla si trova sulla linea dei 10 metri avversaria o al di là di essa;

b) l'attaccante deve comunicare la propria intenzione di tentare un drop, dichiarando: DROP! L'attaccante può dichiarare DROP! solo a miniature e palla ferme, cioè solo quando nessuna mossa offensiva o difensiva è in atto, altrimenti la dichiarazione non è valida e il gioco prosegue normalmente;

c) l'attaccante colloca il cuneo davanti alla palla e nella direzione in cui desidera eseguire il calcio; nel collocare il cuneo NON deve essere spostata alcuna miniatura e nemmeno la palla o la miniatura con la quale si eseguirà il drop; nel caso in cui l'attaccante si accorga, dopo la dichiarazione di DROP!, di NON avere lo spazio necessario per collocare il cuneo o comunque di NON poterlo collocare nella posizione voluta, l'attaccante può annullare la dichiarazione di DROP! e proseguire il gioco;

d) a seguito del collocamento del cuneo da parte dell'attaccante, il difensore ha diritto a una mossa difensiva; se con la mossa difensiva il difensore colpisce il cuneo con la propria miniatura,

l'attaccante può chiedere il BACK al difensore che perde la mossa difensiva; in caso di annullamento della dichiarazione di DROP! (vedi sopra), l'attaccante è obbligato a concedere ugualmente al difensore la mossa difensiva;

e) l'attaccante esegue il drop colpendo a punta di dito la miniatura per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla, dopo aver eseguito il colpo a punta di dito per calciare, torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette infrazione: IN AVANTI e una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui è avvenuto il tentativo di drop;

f) se, a seguito del tentativo di drop, la palla entra in porta, cioè se oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali (o il prolungamento verticale di essi), l'attaccante ottiene 3 punti; il gioco riprende con un calcio d'inizio in favore della squadra che ha subito il drop

g) se, a seguito del tentativo di drop, la palla NON entra in porta e supera la linea di fondo-campo o una delle linee laterali comprese nell'area di meta, il drop è fallito: il gioco prosegue con un calcio di ripresa a favore del difensore dalla propria linea dei 22 metri;

h) se, a seguito del tentativo di drop, la palla rimane in campo dopo aver colpito un palo o la traversa della porta, il drop è fallito: se la palla tocca una miniatura offensiva che si trovava in posizione regolare prima dell'esecuzione del drop, il tentativo di possesso spetta al giocatore in attacco, altrimenti spetta all'avversario;

i) se, a seguito del tentativo di drop, la palla rimane in campo senza aver colpito un palo o la traversa della porta, il drop è fallito: il tentativo di possesso spetta al giocatore in difesa. Nel caso in cui la palla colpisca una miniatura in difesa, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e il difensore può proseguire.

7.3 CALCI DI PUNIZIONE

Un calcio di punizione è assegnato a seguito di particolari infrazioni (vedi cap. 10 FUORIGIOCO E INFRAZIONI);

a) il giocatore che beneficia di un calcio di punizione colloca la palla nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, previo ricollocamento delle miniature da parte di entrambi i giocatori; dopodiché può scegliere come proseguire il gioco: [opzioni b) OPPURE c) OPPURE d) OPPURE e)];

b) giocare una mischia con introduzione a proprio favore nel punto in cui è stata commessa l'infrazione; OPPURE

c) eseguire un calcio nel punto in cui è stata commessa l'infrazione tentando di indirizzare il pallone in touche; se, a seguito del calcio, la palla tocca e/o supera la linea laterale direttamente a seguito del calcio oppure rimbalzando prima sul campo, una touche è assegnata al giocatore che ha calciato la palla nel punto in cui la palla ha toccato e/o superato la linea laterale; se, a seguito del calcio, la palla resta in campo, il calcio è considerato un normale calcio di spostamento (vedi cap.7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO); OPPURE

d) se il calcio di punizione è assegnato nella metà-campo avversaria, il giocatore che ne beneficia può battere un calcio piazzato (vedi cap. 7.4 CALCI PIAZZATI) dal punto in cui è stata commessa l'infrazione nel tentativo di ottenere 3 punti; OPPURE

e) il giocatore che beneficia del calcio di punizione può scegliere, in alternativa, di giocare "alla mano": dopo aver posto la palla nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, collocherà una miniatura dietro di essa per riprendere il gioco una volta che entrambi i giocatori avranno ricollocato le proprie miniature. Il giocatore che ha scelto di giocare "alla mano" colloca le proprie miniature posteriormente al punto di ripresa del gioco, mentre l'avversario colloca le proprie miniature a una distanza non inferiore a 10 cm rispetto alla linea della palla: se il punto in cui è stata commessa l'infrazione si trova a meno di 10 cm dalla linea di meta del difensore, questi posizionerà le miniature non oltre la linea di metà stessa.

7.4 CALCI PIAZZATI

Il giocatore che beneficia di un calcio di punizione può tentare un calcio piazzato dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, nel tentativo di ottenere 3 punti (vedi cap. 7.3 CALCI DI PUNIZIONE

paragrafo d); per fare ciò:

- a) colloca una propria miniatura e la palla nel punto di battuta del calcio di punizione; colloca il cuneo anteriormente alla palla indirizzandolo verso la porta avversaria; colloca le proprie miniature anteriormente al punto di battuta del calcio di punizione, mentre l'avversario colloca le proprie miniature a una distanza non inferiore a 10 cm rispetto alla linea della palla; se il punto in cui è stata commessa l'infrazione si trova a meno di 10 cm dalla linea di meta del difensore, questi posizionerà le miniature non oltre la linea di metà stessa;
- b) esegue il calcio piazzato colpendo a punta di dito la miniatura per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla, dopo aver eseguito il colpo a punta di dito per calciare, torna giù dalla "rampa" del cuneo, una mischia è assegnata alla difesa nel punto in cui l'attacco ha fallito il calcio piazzato;
- c) se, a seguito del tentativo di calcio piazzato, la palla entra in porta, cioè se oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali (o il prolungamento verticale di essi), l'attaccante ottiene 3 punti; il gioco riprende con un calcio d'inizio in favore della squadra che ha subito il calcio
- d) se, a seguito del tentativo di calcio piazzato, la palla NON entra in porta e supera la linea di fondo-campo o una delle linee laterali comprese nell'area di meta, il calcio è fallito: il gioco prosegue con un calcio di ripresa a favore del difensore dalla propria linea dei 22 metri;
- e) se, a seguito del tentativo di calcio piazzato, la palla rimane in campo dopo aver colpito un palo o la traversa della porta, il calcio è fallito: se la palla tocca una miniatura offensiva che si trovava in posizione regolare prima dell'esecuzione del calcio, il tentativo di possesso spetta all'attaccante, altrimenti spetta al difensore;
- f) se, a seguito del tentativo di calcio piazzato, la palla rimane in campo senza aver colpito un palo o la traversa della porta, il calcio è fallito: il tentativo di possesso spetta al difensore. Nel caso in cui la palla colpisca una miniatura difensiva, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e il difensore può proseguire il gioco.

8. TOUCHE

Una TOUCHE si gioca dopo che la palla, a seguito di un calcio, di un tentativo di possesso o durante un avanzamento, ha toccato o superato una delle linee laterali del campo compresa tra le due aree di meta.

8.1 ASSEGNAZIONE DELLA TOUCHE

- a) se, a seguito di un calcio, la palla tocca o supera una delle linee laterali compresa tra le due linee di meta, per stabilire il punto di battuta della touche valgono le regole riguardanti i calci (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO paragrafo h);
- b) se, a seguito di un tentativo di possesso o durante l'avanzamento, la palla sospinta dalla miniatura in attacco supera una delle linee laterali compresa tra le due linee di meta anche dopo aver toccato una o più miniature avversarie, una TOUCHE è assegnata all'attacco nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea laterale se la miniatura attaccante, la palla e la miniatura della difesa si trovavano nello stesso quarto di campo in cui è uscita la palla nel momento in cui la miniatura attaccante ha toccato la palla stessa: in ogni altro caso, la TOUCHE è assegnata alla difesa dal punto sulla linea laterale perpendicolare a quello in cui la miniatura in attacco ha toccato la palla;
- c) se, durante un tentativo di possesso o in fase di avanzamento, la palla sospinta dalla miniatura in attacco tocca o supera una delle linee laterali del campo compresa nell'area di meta AVVERSARIA, oppure tocca o supera la linea di fondo-campo oltre la linea di meta AVVERSARIA anche dopo aver toccato una miniatura difensiva, la palla è MORTA e un CALCIO DI RIPRESA è assegnato al difensore dalla propria linea dei 22 metri in un punto a sua scelta (vedi cap. 7.1 CALCIO DI RIPRESA paragrafo i);
- d) se, durante un tentativo di possesso o in fase di avanzamento, la palla sospinta dalla miniatura in attacco tocca o supera una delle linee laterali della PROPRIA area di meta oppure la linea di fondo-campo oltre la PROPRIA linea di meta anche dopo aver toccato una miniatura difensiva, la palla è

MORTA e una MISCHIA è assegnata al difensore nel punto sulla linea dei 5 metri dell'attaccante perpendicolare al punto in cui la miniatura offensiva ha toccato la palla per l'ultima volta.

8.2 SCHIERAMENTO DELLE MINIATURE IN TOUCHE

Una volta stabilito il punto di battuta della touche, i giocatori dispongono ciascuno una fila verticale di miniature, composta dalle 3 alle 5 miniature a scelta del giocatore che batte, parallelamente alla linea perpendicolare al punto di battuta e distante da esso 5 cm, dietro cioè la linea tratteggiata che scorre parallela alla linea laterale; la fila di miniature NON può essere lunga più di 10 cm, mentre la distanza tra una miniatura e l'altra all'interno della fila è a discrezione del singolo giocatore. I due schieramenti devono essere posti a una distanza di 2,5 cm l'uno dall'altro. In caso di disposizione IRREGOLARE delle miniature all'interno della touche, cioè nel caso in cui uno dei giocatore non rispetti le disposizioni riguardanti il numero delle miniature da schierare in touche e le relative distanze, tale giocatore commette infrazione: DISPOSIZIONE IRREGOLARE IN TOUCHE e un calcio di punizione è assegnato all'avversario nel punto perpendicolare al punto di battuta della touche e distante da esso 5 cm (punto sulla linea tratteggiata dei 5 cm corrispondente al punto di battuta);

b) le miniature che non fanno parte degli schieramenti in touche possono essere ricollocate in campo a piacimento posteriormente alle miniature facenti parte degli schieramenti in touche, a non meno di 5 cm dalla linea immaginaria costituita dalla propria linea di miniature schierate in touche, e parallela alla linea di fondo-campo;

c) il giocatore cui è stata assegnata la rimessa in touche colloca la palla nel punto di battuta della touche sulla linea laterale e una miniatura, detta TALLONATORE, dietro di essa pronta a colpirla;

d) il giocatore batte touche colpendo a punta di dito il tallonatore per indirizzare la palla all'interno dello spazio, detto corridoio, che separa i due schieramenti; a seguito del colpo a punta di dito la miniatura deve scorrere il più possibile parallelamente alle file che compongono i due schieramenti e NON è consentito collocare il tallonatore per passare la palla all'indietro verso il proprio schieramento: se ciò avviene il giocatore che lancia la palla commette infrazione: LANCIO STORTO e la touche è ribattuta con lancio a favore dell'avversario. Dopo aver eseguito il lancio in touche, il tallonatore può entrare in campo ma NON deve toccare alcuna miniatura: se ciò avviene, il giocatore che batte la touche commette infrazione: LANCIO IRREGOLARE e una nuova touche è assegnata all'avversario dallo stesso punto della precedente;

e) dopo aver lanciato la palla in touche, si determina il possesso:

e1) se la palla rimane dentro il corridoio e tocca una o più miniature degli schieramenti, il possesso è del giocatore al quale appartiene la miniatura toccata per ultima: tale giocatore riprende il gioco collocando una miniatura, detta mediano, a 2,5 cm dietro la miniatura toccata dalla palla. Prima che il mediano riprenda il gioco, il difensore ha diritto a un tocco di pressione, dopodiché il mediano può proseguire avanzando con la palla o eseguendo un passaggio ma non calciando tra i pali: un calcio di spostamento è ammesso solo dopo che il mediano ha toccato nuovamente la palla;

e2) se la palla rimane dentro il corridoio ma non tocca nessuna miniatura, il giocatore che ha lanciato la touche ha il diritto di tentare il possesso: se lo ottiene, può proseguire il gioco avanzando con la miniatura in possesso lungo il corridoio, oppure può riprendere il gioco collocando una miniatura, detta mediano, a 2,5 cm dietro il proprio blocco di salto posteriormente alla miniatura che ha ottenuto il possesso dopo che questa è stata ricollocata nel blocco di salto. Prima che il mediano riprenda il gioco, il difensore ha diritto a un tocco di pressione, dopodiché il mediano può proseguire avanzando con la palla o eseguendo un passaggio ma non calciando tra i pali: un calcio di spostamento è ammesso solo dopo che il mediano ha toccato nuovamente la palla;

e3) se la palla rimane dentro il corridoio ma supera l'ultima miniatura dei blocchi di salto, il tentativo di possesso spetta al giocatore la cui miniatura (eccetto quelle facenti parti dei blocchi di salto) è più vicina alla palla;

e4) se la palla esce dal corridoio superando i blocchi di salto e fermandosi oltre il prolungamento di una delle linee dei saltatori o su una delle linee stesse, il tentativo di possesso spetta al giocatore sulla cui linea la palla si è fermata o la cui linea è stata superata dalla palla;

- e5) se la palla colpisce una o più miniature dei blocchi di salto ed esce dal corridoio superando il prolungamento di una delle linee dei blocchi di salto, il tentativo di possesso spetta al giocatore cui appartiene la miniatura toccata dalla palla: tale giocatore potrà ottenere il possesso colpendo a punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare;
- e6) se la palla attraversa tutto il corridoio senza toccare alcuna miniatura ed esce dal campo, una nuova touche è assegnata all'avversario dallo stesso punto della precedente.

9. MISCHIA

La MISCHIA è un raggruppamento statico giocato a seguito di particolari infrazioni di gioco (vedi cap. 10.2 INFRAZIONI). Per giocare una mischia:

- a) i giocatori dispongono, nel punto in cui la mischia deve essere giocata, due raggruppamenti (detti pacchetti) di otto miniature ciascuno; ogni raggruppamento è composto di tre file di miniature: 3 miniature per la prima fila, 4 per la seconda e 1 per la terza (schema 3-4-1); le miniature di ogni fila distano l'una dall'altra al massimo 1 cm; ogni fila dista dalla precedente al massimo 1 cm; i raggruppamenti vanno posti l'uno di fronte all'altro, alla distanza di 2,5 cm; la prima fila di ogni schieramento deve essere parallela alla linea di fondo-campo;
- b) se il punto in cui la mischia deve essere giocata è troppo vicino a una delle linee laterali, i pacchetti di mischia saranno disposti più vicini alla mediana del campo in modo tale che le rispettive miniature della seconda linea più esterne non superino la linea dei 5 metri;
- c) le miniature che non partecipano alla mischia possono essere ricollocate sul campo a piacimento purché posteriormente al rispettivo pacchetto di mischia e a non meno di 5 cm da esso;
- d) il giocatore cui è stata assegnata l'introduzione della palla nella mischia colloca la palla a destra o a sinistra dello spazio che separa i due raggruppamenti; colloca quindi una miniatura, detta mediano, dietro alla palla pronta per colpirla; il difensore colloca il proprio mediano dallo stesso lato del raggruppamento ma non oltre la propria prima linea e a non più di 5 cm da essa;
- e) il giocatore in attacco esegue l'introduzione della palla in mischia colpendo a punta di dito il proprio mediano per indirizzare la palla all'interno dello spazio che separa i due raggruppamenti;
- f) dopo che la palla è stata introdotta in mischia, si determina il possesso:
 - f1) se la palla tocca una o più miniature dei due raggruppamenti, il possesso è della squadra cui appartiene la miniatura toccata per ultima;
 - f2) se la palla termina la sua corsa all'interno dello spazio che separa i due raggruppamenti senza aver toccato nessuna miniatura, il possesso è della squadra la cui prima linea è più vicina alla palla: nell'impossibilità di determinare chiaramente quale linea sia più vicina alla palla, il possesso sarà assegnato al giocatore che ha introdotto la palla in mischia;
 - f3) se la palla termina la sua corsa al di fuori dello spazio che separa i due raggruppamenti, l'attaccante ripete l'introduzione; se la palla termina la sua corsa al di fuori dello spazio che separa i due raggruppamenti per la seconda volta, la mischia si ripete con introduzione in favore del difensore oppure il difensore potrà riprendere il gioco con un tentativo di possesso da eseguire con una qualsiasi delle sue miniature posta in posizione regolare;
- g) se, nell'introdurre la palla tra le prime linee dei due pacchetti, il mediano tocca una qualsiasi delle miniature che compongono la mischia, questa si ripete con introduzione in favore del difensore;
- h) dopo aver determinato il possesso, il giocatore che l'ha ottenuto colloca la palla e il proprio mediano a 2,5 cm dietro il proprio raggruppamento; il mediano è ora in possesso di palla e la mischia è terminata. In alternativa all'utilizzo del mediano, l'attaccante può porre a 2,5 cm dietro il raggruppamento la palla e il proprio numero 8 (l'ultima miniatura del raggruppamento) e continuare il gioco con essa;
- i) prima che l'attaccante prosegua il gioco con il proprio mediano o il proprio numero 8 in possesso, il difensore ha diritto a un colpo a punta di dito sul proprio mediano di mischia per portare pressione all'avversario: con tale tocco il mediano difensivo non può superare le miniature che chiudono il raggruppamento offensivo; se questo accade, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato all'attaccante nel punto in cui si trova la miniatura scelta

dall'attaccante per riprendere il gioco. Se, a seguito del tocco di pressione, il mediano difensivo tocca una o più miniature del pacchetto di mischia avversario, il difensore commette **infrazione: INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE** e un calcio di spostamento è assegnato al giocatore in attacco nel punto in cui il mediano difensivo ha toccato la (prima) miniatura del pacchetto offensivo;

l) Dopo che il difensore ha eseguito il colpo di pressione senza commettere infrazioni, l'attaccante può proseguire il gioco. Se ha scelto di giocare con il mediano, potrà avanzare o eseguire un passaggio: se, invece, ha scelto di giocare con il numero 8, potrà soltanto avanzare. Un calcio di spostamento è ammesso solo dopo che la miniatura scelta dall'attaccante per riprendere il gioco ha toccato nuovamente la palla, mentre è sempre vietato tentare il drop.

10. FUORIGIOCO e INFRAZIONI

10.1 FUORIGIOCO

Sono in posizione irregolare, ossia in FUORIGIOCO, le miniature che, in qualsiasi momento, si trovano più vicine alla linea di meta avversaria rispetto alla linea della palla: ciò si determina verificando che la miniatura abbia superato per intero la palla, cioè che vi sia luce tra di esse dopo averle osservate perpendicolarmente alla linea laterale del campo e all'altezza dello stesso;

a) le miniature in posizione irregolare non possono prendere parte all'azione di gioco né in modo attivo (tocco sulla palla), né in modo passivo (ostruzione del gioco avversario);

b) se una miniatura offensiva posta in posizione IRREGOLARE tocca la palla, l'attaccante commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato alla difesa nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla (vedi 7.3 CALCI DI PUNIZIONE);

c) se una miniatura difensiva posta in posizione IRREGOLARE tocca la palla, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato all'attacco nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla (vedi 7.3 CALCI DI PUNIZIONE);

d) le miniature difensive in posizione irregolare che ostruiscono il gioco offensivo (tentativo di possesso o avanzamento) devono essere spostate dal difensore con un tocco in punta di dito parallelamente alla linea di fondo-campo e comunque in misura tale da non costituire ulteriore ostacolo per l'attaccante; se ciò non accade, il difensore perderà la sua prima mossa difensiva e dovrà comunque spostare tutte le sue miniature dall'ostruzione;

e) se una miniatura difensiva in posizione IRREGOLARE si ferma nel cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla dopo un tocco in punta di dito effettuato su di essa per farla rientrare dal fuorigioco, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato all'attacco nel punto in cui la miniatura ha terminato la propria corsa (vedi 7.3 CALCI DI PUNIZIONE);

f) se, al termine del tocco di pressione, il mediano di mischia difensivo supera le miniature che chiudono il pacchetto offensivo, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e un calcio di punizione è assegnato all'attaccante nel punto in cui si trova la miniatura scelta dall'attaccante stesso per riprendere il gioco;

g) l'attaccante può rimettere in gioco le proprie miniature poste in posizione irregolare superandole con la miniatura in possesso, di modo che la palla si trovi più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alle suddette miniature;

h) il difensore può utilizzare le mosse difensive per rimettere in gioco le proprie miniature poste in posizione irregolare cercando di far sì che, a seguito di un colpo a punta di dito, queste si vengano a trovare dietro alla linea della palla, cioè più vicine alla propria linea di meta rispetto alla palla stessa (vedi cap. 6 MOVIMENTI DIFENSIVI paragrafo e);

i) entrambi i giocatori hanno la possibilità di rimettere in gioco le rispettive miniature che si trovano in posizione irregolare tramite colpi in punta di dito; tali rientri possono avvenire in una direzione qualsiasi a discrezione del giocatore;

l) a seguito di un calcio di spostamento, per la squadra che l'ha eseguito, sono in posizione regolare

la miniatura che ha eseguito il calcio e le miniature che si trovano più vicine alla propria area di meta rispetto alla posizione finale raggiunta dalla miniatura che ha eseguito il calcio, mentre per la squadra che ha ricevuto il calcio sono in posizione regolare le miniature che, al termine della corsa della palla a seguito del calcio, si trovano più vicine alla linea di meta avversaria rispetto alla palla stessa (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO paragrafi g1 e g2);

m) se, a seguito di un calcio di spostamento o dell'avanzamento di una miniatura in possesso, la palla supera tutte le miniature del difensore, ma l'attaccante perde (es. calcio oltre due linee di gioco) o non mantiene il possesso (es. lancio non oltre due linee di gioco e mancato aggancio), il difensore può tentare di entrare in possesso di palla con una qualsiasi delle proprie miniature, anche se queste si trovano in posizione di fuorigioco: valgono le normali regole del possesso (vedi cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO);

n) se, a seguito di un calcio di spostamento o dell'avanzamento di una miniatura in possesso, la palla supera tutte le miniature del difensore e termina nell'area di meta di quest'ultimo e l'attaccante perde (es. calcio oltre due linee di gioco) o non mantiene il possesso (es. palla sospinta non oltre due linee di gioco e mancato aggancio), il difensore può tentare di entrare in possesso di palla per eseguire l'annullo con una qualsiasi delle proprie miniature, anche se queste si trovano in posizione di fuorigioco. Se il difensore esegue con successo l'annullo, il gioco riprende con un calcio a suo favore dalla sua linea dei 22 metri, altrimenti il tentativo passa di nuovo all'attaccante, il quale potrà tentare di segnare una meta (vedi 11.3 REGOLA DELL'ANNULLO).

10.2 INFRAZIONI

a) IN AVANTI

L'IN AVANTI avviene quando:

- la miniatura tenta il possesso e la palla si allontana per più di 5 cm in avanti.

L'IN AVANTI è punito con una MISCHIA per la difesa nel punto in cui è avvenuto il primo tocco sulla palla;

b) PASSAGGIO IN AVANTI

Il PASSAGGIO IN AVANTI avviene quando:

- durante l'avanzamento, la palla tocca una miniatura dell'attaccante posta in posizione irregolare;

- a seguito di un passaggio volontario, la palla termina la sua corsa in avanti, cioè più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla sua posizione iniziale;

- a seguito di un passaggio volontario, la palla tocca una miniatura dell'attaccante posta in posizione irregolare.

Il PASSAGGIO IN AVANTI è punito con una MISCHIA per la difesa nel punto in cui è iniziato il passaggio;

c) OSTRUZIONE

L'OSTRUZIONE avviene quando:

- a seguito di una mossa difensiva, il difensore frappone una propria miniatura tra la miniatura dell'attaccante in possesso e la palla.

L'OSTRUZIONE è punita con un CALCIO DI PUNIZIONE per l'attaccante nel punto in cui la miniatura del difensore ha terminato la sua corsa;

d) PLACCAGGIO IRREGOLARE

Il PLACCAGGIO IRREGOLARE avviene quando:

- a seguito di mossa difensiva, la miniatura del difensore urta una miniatura dell'attaccante o altra miniatura in condizione statica. In questo caso è possibile chiamare il back della miniatura e la conseguente perdita della mossa difensiva successiva;

- la difesa colpisce l'ovale o la miniatura in movimento.

Il PLACCAGGIO IRREGOLARE è punito con un CALCIO DI PUNIZIONE alla squadra in attacco;

e) LANCIO STORTO

Il LANCIO STORTO avviene quando:

- durante l'introduzione in touche, il giocatore introduce la palla negli schieramenti senza che, durante il colpo a punta di dito, la miniatura d'introduzione scorra il più possibile parallelamente alle file che compongono i due schieramenti. Il LANCIO STORTO è punito con una TOUCHE per l'avversario nello stesso punto di battuta in cui è avvenuta la precedente introduzione;

f) INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE

L'INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE avviene quando

- durante una mischia, il mediano difensivo tocca una o più miniature dei pacchetti di mischia nel tentativo di portare pressione al mediano offensivo.

L'INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE è punito con un CALCIO DI SPOSTAMENTO a favore dell'avversario nel punto in cui il mediano difensivo ha toccato la (prima) miniatura del pacchetto di mischia offensivo;

g) SCHIERAMENTO IRREGOLARE

Lo SCHIERAMENTO IRREGOLARE avviene quando

- durante le fasi di ricollocamento a mano delle miniature, uno dei giocatori dispone più di sette miniature sulla stessa linea parallela alla linea di fondo-campo e a una distanza inferiore a 5 cm l'una dall'altra.

Lo SCHIERAMENTO IRREGOLARE è punito con un CALCIO DI PUNIZIONE a favore dell'avversario che sarà eseguito in un punto a sua scelta della linea sulla quale si trovano le miniature in posizione irregolare;

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 punito con un CALCIO DI PUNIZIONE a favore dell'avversario nel punto in cui si trovava la miniatura quando è stata colpita dalla palla;

i) INFRAZIONE DELLE DUE LINEE

L'INFRAZIONE DELLE DUE LINEE avviene quando:

- la palla sospinta da una miniatura in avanzamento supera due linee di gioco a seguito di un unico tocco in punta di dito su quella stessa miniatura.

L'INFRAZIONE DELLE DUE LINEE è punita con una mischia in favore del difensore nel punto in cui è avvenuto l'ultimo tocco da parte della miniatura in avanzamento sulla palla prima del superamento delle due linee;

l) DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE

La DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE avviene quando

- il giocatore che riceve il calcio d'inizio dispone le proprie miniature oltre la propria LINEA dei 10 metri (linea tratteggiata) e/o più di otto per quarto di campo.

La DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE è punita con un calcio di spostamento dal centrocampo assegnato all'attacco;

m) MANI NELLA RUCK

Le MANI NELLA RACK 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.

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;

n) in caso di infrazione all'interno dell'area dei 5 metri o all'interno dell'area di meta, il punto di battuta della rispettiva sanzione è spostato al punto perpendicolare sulla linea dei 5 metri;

o) in caso di tre infrazioni consecutive da parte del difensore commesse all'interno della propria area dei 5 metri, una META TECNICA è assegnata all'attaccante, il quale guadagna automaticamente 5 punti e batte la trasformazione al centro della linea dei 22 metri (vedi cap. 11.2 TRASFORMAZIONE).

10.3 REGOLA DEL VANTAGGIO

A seguito di un'infrazione, il giocatore che ha subito l'infrazione può decidere di giocare il VANTAGGIO tentando di ottenere il possesso di palla per proseguire l'azione anziché beneficiare della sanzione riguardante l'infrazione commessa dall'avversario. Prima di giocare il vantaggio, il difensore può chiedere il BACK, cioè il ricollocamento della palla e delle miniature coinvolte nell'infrazione nelle rispettive posizioni originarie precedenti all'azione in cui l'infrazione è stata commessa.

11. SEGNARE UNA META

11.1 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. Per fare ciò, l'attaccante colpisce in punta di dito una propria miniatura posta in posizione regolare all'interno della metà-campo del difensore ottenendo il possesso (vedi cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO introduzione e paragrafo a) o mantenendo la palla a una distanza inferiore a 5 cm dalla miniatura in avanzamento.

a) La miniatura offensiva in avanzamento all'interno dell'area di meta del difensore che spinge la palla a una distanza superiore a 5 cm e la oltrepassa non è da considerarsi in fuorigioco pur avendo così effettuato un passaggio al volo: l'attaccante, pertanto, potrà tentare di segnare una meta con quella stessa miniatura oppure con una qualsiasi delle proprie miniature in posizione regolare all'interno della metà-campo del difensore;

c) a seguito della segnatura di una meta, l'attaccante dichiara META! concludendo l'azione, ottenendo 5 punti e andando a battere la rispettiva TRASFORMAZIONE (vedi cap. 11.2 TRASFORMAZIONE). Prima di dichiarare META! ed eseguire il tentativo di trasformazione, l'attaccante, ritenendo l'azione non conclusa, può proseguire l'azione di avanzamento all'interno dell'area di meta per tentare di segnare e dichiarare META! in un punto che ritiene più favorevole alla successiva trasformazione: in questo caso, valgono le normali regole per l'avanzamento e l'azione difensiva;

d) se il difensore commette **infrazione: OSTRUZIONE** oppure **PLACCAGGIO IRREGOLARE** colpendo con la propria miniatura la palla o la miniatura offensiva in movimento, una meta tecnica è assegnata all'attaccante che dovrà battere il conseguente calcio di trasformazione;

e) se l'attaccante commette infrazione: IN AVANTI, una mischia è assegnata al difensore sulla propria linea dei 5 metri in corrispondenza del punto in cui la miniatura offensiva ha commesso l'infrazione;

f) se, nel tentativo di segnare una meta, la palla sospinta dalla miniatura offensiva tocca o supera le linee laterali dell'area di meta o la linea di fondo-campo avversaria, la meta non può essere assegnata: un calcio di ripresa del gioco dalla propria linea dei 22 metri è assegnato al difensore;

g) se, durante il tentativo di segnare una meta, oppure durante un avanzamento all'interno dell'area di meta avversaria, la miniatura avanzante non tocca la palla, il difensore ottiene il diritto di entrarne in possesso per proseguire l'azione normalmente, oppure per dichiarare ANNULLO! e riprendere il gioco con un calcio di ripresa dalla propria linea dei 22 metri (vedi cap. 11.3 REGOLA DELL'ANNULLO): se il difensore fallisce il tentativo di possesso, l'attaccante avrà un nuovo tentativo di segnatura e così via; in tutti i casi valgono le normali regole per il tentativo di possesso.

11.2 TRASFORMAZIONE

A seguito della segnatura di una meta, l'attaccante ottiene il diritto di battere un CALCIO DI TRASFORMAZIONE. Per fare ciò:

a) colloca la palla sul punto di battuta della trasformazione, cioè sul punto della linea dei 22 metri perpendicolare al punto in cui la meta è stata segnata, sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla e indirizzarla verso la porta avversaria;

c) se, a seguito del calcio di trasformazione, la palla entra in porta, cioè se oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali (o il prolungamento verticale di essi), la meta è

TRASFORMATA e l'attaccante ottiene 2 punti: il gioco riprende con un calcio d'inizio in favore della squadra che ha subito la meta;

d) se, a seguito del calcio di trasformazione, la palla non entra in porta, la meta NON è trasformata e l'attaccante non ottiene punti: il gioco riprende con un calcio d'inizio in favore della squadra che ha subito la meta;

e) in seguito alla segnatura di una meta, per consentire il tentativo di trasformazione il tempo di gioco deve essere fermato.

11.3 REGOLA DELL'ANNULLO

Quando la palla si trova all'interno dell'area di meta di un giocatore al quale spetta il tentativo di possesso, tale giocatore può tentare un ANNULLO.

Per eseguire l'annullo, il giocatore:

a) deve ottenere il possesso con una qualsiasi delle proprie miniature in posizione regolare: valgono le normali regole per l'ottenimento del possesso (vedi cap. 4.1 TENTATIVO DI POSSESSO). Se la palla ha superato tutte le miniature del difensore, egli potrà utilizzare una qualsiasi delle sue miniature;

b) deve dichiarare ANNULLO!;

c) al verificarsi delle due precedenti condizioni, il difensore riprenderà il gioco con un calcio dalla propria linea dei 22 metri (vedi cap. 7.1 CALCI DI SPOSTAMENTO paragrafo i);

c) nel caso in cui il giocatore manchi la palla, il tentativo di possesso passa all'avversario, il quale potrà cercare di segnare una meta (vedi 11.1 SEGNARE UNA META);

d) nel caso in cui il giocatore tocchi la palla e questa si allontani a una distanza SUPERIORE a 5 cm IN QUALSIASI DIREZIONE, il giocatore commette **infrazione: IN AVANTI** e una mischia è assegnata all'avversario sul punto della linea dei 5 metri perpendicolare al punto in cui l'infrazione è stata commessa.

12. DISPOSIZIONE DELLE MINIATURE DURANTE IL GIOCO

a) nelle fasi di ricollocamento a mano delle miniature, i giocatori non possono disporre più di sette miniature sulla stessa linea parallela alla linea di fondo-campo: inoltre, tali miniature devono essere poste a una distanza non inferiore a 5 cm l'una dall'altra. Il giocatore che dispone le proprie miniature in modo irregolare commette **infrazione: SCHIERAMENTO IRREGOLARE** e un calcio di punizione è assegnato all'avversario in un punto a sua scelta della linea sulla quale si trovano le miniature in posizione irregolare;

b) se una miniatura esce dal campo, essa deve essere ricollocata nel punto in cui ha superato la linea laterale sempre che il giocatore non decida di utilizzarla con un colpo a punta di dito per l'azione successiva: in tale caso, la miniatura può essere lasciata nella posizione in cui si trovava appena uscita dal campo;

c) se, a seguito di un colpo a punta di dito o al contatto con un'altra miniatura o con la palla, una miniatura si ferma in posizione orizzontale sul campo senza che sia stata commessa un'infrazione, il giocatore a cui appartiene tale miniatura può ricollocarla in posizione verticale effettuando una sorta di proiezione in direzione della base della miniatura stessa. Tale intervento da parte del giocatore non rientra nel computo delle sue mosse offensive o difensive. Per eseguire tale intervento il giocatore non può spostare alcuna miniatura avversaria né la palla: se ciò non è possibile, la miniatura dovrà essere arretrata lungo la direzione testa-base fino a porla alla minore distanza possibile dalle altre miniature o dalla palla;

d) se una miniatura in posizione orizzontale sul campo è colpita dalla palla, il giocatore cui appartiene la suddetta miniatura commette **infrazione: TENUTO A TERRA** e un calcio di punizione è assegnato all'avversario nel punto in cui si trovava la miniatura quando è stata colpita dalla palla.

13. GIOCO CON ACCESSORI

I giocatori o gli organizzatori di un torneo possono decidere se utilizzare gli accessori originali Subbuteo Rugby KICKER e SCRUMMER durante lo svolgimento delle partite.

- a) l'uso degli accessori non indispensabili è a discrezione dei giocatori o degli organizzatori del torneo. Una volta eseguita la scelta, i giocatori dovranno attenersi a essa: se ciò non accade, il giocatore che rifiuta di seguire quanto stabilito perde la partita a tavolino (20-0). Se il rifiuto avviene all'interno di un torneo, il giocatore perde a tavolino (20-0) la partita in corso, quelle dell'eventuale girone già disputate ed è squalificato dal torneo;
- b) l'uso del CUNEO per i calci di spostamento e i drop è sempre obbligatorio in qualsiasi partita.

13.1 KICKER

- a) Il KICKER può essere utilizzato in sostituzione del cuneo solamente per battere i CALCI PIAZZATI (vedi cap. 7.4 CALCI PIAZZATI) e i CALCI DI TRASFORMAZIONE (vedi cap. 11.2 TRASFORMAZIONE);
- b) il giocatore cui spetta battere il calcio piazzato o il calcio di trasformazione colloca il kicker nel punto di battuta, sistema la palla nell'alloggiamento sulla base dell'accessorio, quindi batte il calcio: per fare ciò, tiene fermo l'accessorio con un dito posteriormente alla base dello stesso e aziona il calciatore con la punta di un dito dell'altra mano colpendolo sulla testa con un colpo deciso e non accompagnato in modo tale che essa si sposti all'indietro.

13.2 SCRUMMER

- a) lo SCRUMMER può essere utilizzato nella battuta di una MISCHIA (vedi cap. 9 MISCHIA) in sostituzione della normale procedura di battuta;
- b) il giocatore tenuto a introdurre la palla in mischia colloca lo scrummer nel punto di battuta della mischia, con l'asse più lungo parallelo alla linea di fondo-campo e il foro centrale in corrispondenza del punto di battuta della mischia;
- c) entrambi i giocatori dispongono i propri pacchetti di mischia esattamente come indicato nel cap. 9 MISCHIA, ciascuno posteriormente allo scrummer dalla propria parte di campo; in sostanza, i due schieramenti saranno separati dallo scrummer e posti ciascuno di fronte a due uscite della parte lunga dello scrummer, mentre i mediani di mischia saranno posti in corrispondenza di uno dei due fori laterali;
- d) il giocatore che deve eseguire l'introduzione della palla in mischia introduce la stessa nel foro centrale dello scrummer;
- e) se la palla esce da una delle uscite laterali oppure da una delle uscite posteriori dello scrummer dalla parte del giocatore che ha introdotto, lo stesso giocatore ottiene il possesso;
- f) se la palla esce da una delle uscite posteriori dello scrummer dal lato del giocatore che subisce l'introduzione, tale giocatore ottiene il possesso;
- g) il giocatore che ha ottenuto il possesso colloca la palla e il mediano di mischia posteriormente al proprio schieramento, come indicato nel cap. 9 MISCHIA; tale miniatura è ora in possesso di palla; il giocatore rimuove lo scrummer dal campo e il gioco prosegue normalmente.

RINGRAZIAMENTI

Hanno contribuito alla stesura di questo regolamento:

Gugadvd (Davide Rigon)
Bestiomannaro (Alberto Taddei)
Mr Pako (Pasquale Facchini)
Flavio Firmo
Il ProVinciale

Africanprince (Claudio Cocchi)

Collegamenti

TABLERUGBY.COM Home of Subbuteo Rugby

OLDSUBBUTEO.FORUMFREE.IT Il forum dell'Old Subbuteo

TABLERUGBY.FORUMFREE.IT Il forum dove è nato il nuovo regolamento

I VIDEOTUTORIAL DI MR PAKO: youtube.com/user/doctorpako/videos