

SUBBUTEO TABLE RUGBY



REGOLE DI GIOCO

Versione 5.0

OTTOBRE 2014

Rigon Davide - Taddei Alberto

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

I 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

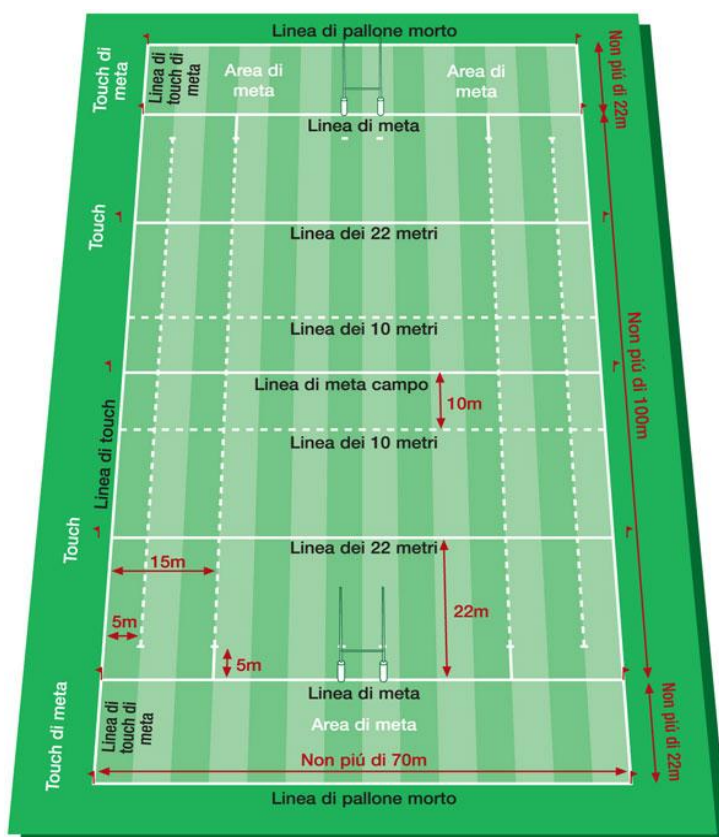
d) CUNEO: originale Subbuteo Rugby (al momento non esistono repliche ufficiali);

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. 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 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.11.2 INFRAZIONI paragrafi a e b). Se uno dei giocatori commette un'infrazione sanzionabile con una punizione, il giocatore che ne beneficia può decidere se proseguire il gioco normalmente, giocare alla mano, introdurre una mischia (vedi cap.9 MISCHIA), calciare tra i pali se l'infrazione è stata commessa nella metà-campo avversaria (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO), oppure calciare in touch per terminare la partita.

3. INIZIO DELLA PARTITA

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

- a) il giocatore cui spetta battere il calcio d'invio dispone le proprie miniature all'interno del campo a piacimento purché anteriormente alla linea di centrocampo;
- b) il giocatore che riceve il calcio d'invio dispone le proprie miniature all'interno del campo a piacimento purché:
 - b1) non collochi alcuna miniatura posteriormente alla propria linea dei 10 metri;
 - b2) non collochi più di otto miniature per quarto di campo;
 - b3) non collochi più di sette miniature in un'unica fila parallela alla propria linea di meta: in questo caso, in aggiunta, le miniature non possono essere collocate a meno di 5cm l'una dall'altra;
- c) se una o più delle condizioni indicate nei punti b1, b2 e b3 si realizza, il giocatore che riceve il calcio commette infrazione: DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE e una punizione è assegnata all'avversario posteriormente al centrocampo e a ridosso di esso (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI paragrafo l);
- d) il giocatore cui spetta battere il calcio d'invio attende che l'avversario abbia disposto le proprie miniature e dichiara di essere pronto a ricevere il calcio, quindi colloca la palla anteriormente alla linea di centrocampo in prossimità dello stesso (cioè più vicina alla propria area di meta rispetto alla linea di centrocampo), sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla, poi calcia la palla nella metà campo avversaria colpendo in punta di dito la miniatura scelta per il calcio al fine di indirizzare la palla sopra la rampa del cuneo (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO).

4. MOVIMENTI OFFENSIVI

4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO

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 spingendo la palla verso la linea di meta avversaria (vedi cap. 4.2 AVANZAMENTO), passandola alle altre miniature della propria squadra (vedi cap. 5 PASSAGGI) oppure calciandola in avanti per guadagnare terreno o tra i pali per segnare punti (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO e cap. 7.5 DROP).

Il giocatore che ha diritto di 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) purché essa si trovi nello stesso quarto di campo in cui si trova la palla oppure nel quarto adiacente ad esso in direzione dell'area di meta del giocatore: 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;

- a) in situazione di palla libera, prima di tentare di ottenere il possesso, se vi sono miniature avversarie in posizione irregolare che ostacolano il tentativo, cioè miniature avversarie poste tra la miniatura con la quale intende tentare il possesso e la palla stessa, il giocatore può chiedere all'avversario di spostarne una (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO); tale spostamento deve essere eseguito con le mani parallelamente alla linea di fondo-campo allontanando la miniatura indicata di 5cm dal punto in cui essa si trova (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafo d);
- b) la palla si considera in possesso di una determinata miniatura (e, di conseguenza, del giocatore cui essa appartiene) se, tramite un colpo in punta di dito e senza commettere infrazioni, quella miniatura tocca la palla e questa termina la sua corsa all'interno del campo senza colpire alcuna miniatura avversaria;
- c) se la miniatura con la quale il giocatore che ha diritto di tentare il possesso non lo ottiene, cioè non colpisce la palla, e arresta la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla stessa, il giocatore cui essa appartiene deve spostarla con le mani riportandola 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'avversario, al giocatore può essere chiesto di spostare tale miniatura per eliminare l'ostruzione (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO paragrafo a);

- d) se la miniatura con la quale il giocatore che ha diritto di tentare il possesso esce dal campo dopo aver toccato la palla e questa rimane in campo senza colpire alcuna miniatura difensiva, l'attaccante ottiene comunque il possesso e può proseguire il gioco;
- e) se la miniatura con la quale il giocatore che ha diritto di tentare il possesso non tocca la palla e colpisce una miniatura della stessa squadra o di quella avversaria, tale giocatore non commette infrazione e il tentativo di possesso passa all'avversario: se tale miniatura innesca ulteriori contatti, l'attaccante commette **infrazione: CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap.11.2 INFRAZIONI) e al difensore è assegnata una punizione nel punto in cui la miniatura offensiva ha colpito la prima delle altre miniature;
- f) se la miniatura con la quale il giocatore tenta di ottenere il possesso o di eseguire un offload (vedi cap. 5.3 OFFLOAD) si trova al di fuori dei quarti di campo consentiti al momento del colpo in punta di dito su di essa e con tale colpo tocca la palla, il giocatore commette **infrazione: POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una mischia verrà assegnata a favore del difensore nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla;
- g) se, durante un tentativo di ottenimento del possesso, una miniatura offensiva colpisce la palla e poi due o più miniature offensive o difensive, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura offensiva tocca a sua volta almeno un'altra miniatura offensiva o difensiva, l'attaccante commette **infrazione: SFONDAMENTO** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura offensiva ha colpito la prima delle altre miniature;
- h) il tocco in punta di dito con il quale una miniatura ottiene il possesso costituisce il primo tocco di avanzamento ed è, quindi, soggetto anche alle regole dell'avanzamento (vedi cap. 4.2 AVANZAMENTO paragrafo b e seguenti).

4.2 AVANZAMENTO

Dopo aver ottenuto correttamente il possesso della palla, l'attaccante può decidere, oltre che di eseguire un passaggio, un calcio di spostamento o un drop, di avanzare lungo il campo colpendo in punta di dito la propria miniatura in possesso per sospingere la palla stessa verso la linea di meta avversaria;

- a) i colpi in punta di dito che si possono eseguire sulla miniatura in possesso per farla avanzare lungo il campo sospingendo la palla verso la linea di metà avversaria sono illimitati. Se la miniatura in avanzamento non colpisce la palla a seguito di un tocco punta di dito su di essa, l'attaccante perde il possesso e il tentativo di ottenerlo passa all'avversario. Se la miniatura avanzante non tocca la palla e arresta la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla stessa, l'attaccante deve spostarla con le mani riportandola 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'avversario, al giocatore può essere chiesto di spostare la miniatura per eliminare l'ostruzione (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO paragrafo a);
- b) se, durante una fase di avanzamento, la miniatura offensiva tocca prima una miniatura difensiva in posizione regolare e poi la palla, avviene un PLACCAGGIO SFONDATO; la miniatura offensiva mantiene il possesso e l'azione può continuare;
- c) se, in fase di avanzamento, una miniatura offensiva colpisce la palla e poi due o più miniature offensive o difensive, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura offensiva tocca a sua volta almeno un'altra miniatura offensiva o difensiva, l'attaccante commette **infrazione: SFONDAMENTO** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura offensiva ha colpito la prima delle altre miniature;
- d) se la miniatura offensiva tocca la palla e questa supera una delle linee laterali compresa tra le linee di meta, anche dopo aver toccato una o più miniature, il gioco riprende con una touch (vedi cap. 8 TOUCH);
- e) se la miniatura offensiva tocca la palla e questa supera una delle linee laterali compresa nell'area di meta dell'attaccante o la linea di fondo-campo dell'area di meta dell'attaccante, anche dopo aver toccato una o più miniature, il difensore riprende il gioco introducendo una mischia sulla linea dei 5 metri dell'attaccante (vedi cap. 9 MISCHIA);
- f) se la miniatura in avanzamento tocca la palla e questa supera una delle linee laterali compresa nell'area di meta del difensore o la linea di fondo-campo dell'area di meta del difensore, anche dopo aver toccato una o più miniature, il difensore può scegliere se riprendere il gioco introducendo una mischia nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla oppure eseguendo un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
- g) se la miniatura offensiva tocca la palla e questa colpisce un'altra miniatura offensiva posta in posizione IRREGOLARE, cioè più vicina alla linea di meta avversaria rispetto al punto in cui si trovava la palla, il giocatore commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura in posizione irregolare (vedi cap. 9 MISCHIA); se la miniatura in posizione irregolare si trova all'interno di una delle aree di meta, la conseguente mischia deve essere introdotta sulla linea dei 5 metri della stessa metà-campo sul punto in cui tale linea interseca la linea immaginaria parallela a quella laterale passante per il punto in cui la palla ha toccato la miniatura in posizione irregolare (vedi cap. 9 MISCHIA);
- h) se 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'attaccante commette **infrazione: INFRAZIONE DELLE DUE LINEE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è avvenuto l'ultimo tocco regolare della miniatura offensiva sulla palla;
- i) se la miniatura offensiva tocca la palla e questa si allontana a una distanza superiore a 5 cm in avanti rispetto alla miniatura stessa, l'attaccante può proseguire il gioco solo e soltanto con quella stessa miniatura: se l'attaccante colpisce in punta di dito un'altra delle sue miniature in posizione regolare e questa tocca la palla, tale giocatore commette **infrazione: PASSAGGIO IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui la miniatura offensiva ha colpito la palla;
- l) se la miniatura offensiva tocca la palla e questa si allontana a una distanza superiore a 5 cm lateralmente o indietro rispetto alla miniatura stessa e senza che, in quest'ultimo caso, la palla superi due linee di gioco, l'attaccante ha eseguito un passaggio al volo automatico (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO paragrafo h);
- m) dopo aver ottenuto con successo il possesso di palla con una miniatura, se la distanza tra la palla e la miniatura stessa o il punto in cui questa è uscita dal campo è uguale o 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);
- n) se la miniatura offensiva 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 volontario (vedi cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO). Prima di eseguire il passaggio, se vi sono più miniature difensive a contatto con la palla, il difensore deve scegliere quella con la quale eseguirà il passaggio stesso e riportare con le mani tutte le altre miniature sulla circonferenza del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla seguendo la direzione palla-base: se tale contatto simultaneo si verifica all'interno di una delle aree di meta, una mischia è assegnata al difensore sulla linea dei 5 metri della stessa metà-campo;

o) se la miniatura offensiva tocca una qualsiasi altra miniatura offensiva ma non la palla, l'attaccante non commette infrazione ma perde il possesso e il tentativo di ottenerlo passa al difensore;

p) se la miniatura offensiva tocca una qualsiasi miniatura difensiva ma non la palla, l'attaccante commette **infrazione: PLACCAGGIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura ha toccato la miniatura difensiva.

4.3 RUCK

Se, durante una fase di avanzamento, la miniatura offensiva tocca la palla e poi una miniatura difensiva terminando la propria corsa a contatto con essa senza commettere sfondamento (vedi cap. 4.3 SFONDAMENTO), si forma automaticamente una RUCK e il possesso della palla a seguito di essa si determina come segue:

a) se la palla si ferma a più di 5 cm in avanti rispetto alla miniatura offensiva, cioè più vicino alla linea di meta del difensore, l'attaccante commette **infrazione: IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto di contatto tra le miniature;

b) se la palla si ferma nel cerchio di raggio di 5 cm con centro nella miniatura offensiva, l'attaccante può proseguire il gioco con un offload (vedi cap. 5.3 OFFLOAD) oppure con un passaggio volontario (vedi cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO) da eseguire con la miniatura offensiva in posizione regolare più vicina a quella in avanzamento dopo aver collocato la palla tra 2,5 e 5 cm dietro la miniatura offensiva coinvolta nella ruck. 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** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui si trovava la miniatura appartenente al giocatore che ha commesso l'infrazione prima del colpo in punta di dito su di essa;

c) 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 (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO).

5. PASSAGGI

Il giocatore in attacco può scegliere, oltre che di sospingere la palla verso la linea di meta avversaria (vedi cap. 4.2 AVANZAMENTO) oppure di 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 dalla miniatura in avanzamento a un'altra delle proprie miniature in posizione regolare eseguendo un PASSAGGIO VOLONTARIO, un PASSAGGIO AL VOLO oppure un OFFLOAD.

5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO

L'attaccante può, dopo aver ottenuto il possesso, eseguire un passaggio volontario con la propria miniatura in avanzamento se la distanza tra tale miniatura e la palla è uguale o inferiore a 5 cm.

Per eseguire un passaggio volontario:

a) l'attaccante dichiara PASSAGGIO!;

b) se vi sono miniature offensive o difensive in posizione regolare all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla, i giocatori cui appartengono tali miniature devono arretrare ognuna di esse fino alla circonferenza di tale cerchio lungo la rispettiva direzione palla-base;

c) l'attaccante può chiedere al difensore di far rientrare dal fuorigioco, con un colpo in punta di dito per ciascuna, fino a tre miniature difensive che potrebbero ostacolare il passaggio purché esse siano poste nel quarto di campo in cui si trova la palla o in quello adiacente in direzione dell'area di meta dell'attaccante. Il difensore deve far rientrare le miniature indicate il più parallelamente possibile alla linea laterale;

d) al termine degli eventuali rientri difensivi, l'attaccante ha a disposizione un numero di colpi in punta di dito che va da un minimo pari a quelli fatti eseguire al difensore per i rientri dal fuorigioco fino a un massimo di quattro.

e) al termine degli spostamenti offensivi, il difensore ha ancora a disposizione un numero di colpi pari a quattro meno quelli già eseguiti per i rientri, ma può eseguirne anche un numero inferiore. Tali colpi possono essere eseguiti sia per far rientrare miniature dal fuorigioco sia per ottenere un miglior piazzamento difensivo: se, a seguito di un colpo di spostamento, una miniatura difensiva posta in posizione regolare arresta la propria corsa in posizione irregolare, tale miniatura è da considerarsi come una miniatura posta in fuorigioco al momento della dichiarazione di passaggio da parte dell'attaccante il cui rientro è stato richiesto al difensore. Al termine di tutti i colpi di rientro o di spostamento, nessuna miniatura difensiva deve trovarsi nel cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui si trova la palla: se ciò accade, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e un calcio di punizione è assegnato all'attaccante nel punto in cui si trova la miniatura difensiva (vedi cap. 6 MOVIMENTI DIFENSIVI paragrafo e);

f) se, durante i colpi di spostamento, una qualsiasi miniatura, sia offensiva o difensiva, posta in posizione sia regolare sia irregolare, tocca la palla, al giocatore cui appartiene la suddetta miniatura può essere chiesto, da parte dell'avversario, di ricollocare la palla e la miniatura nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (**BACK**): tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un ulteriore tocco. Se, durante i colpi di spostamento, una qualsiasi miniatura, sia offensiva o difensiva, posta in posizione sia regolare sia irregolare, tocca due o più miniature qualsiasi o tocca una qualsiasi miniatura e tale miniatura ne tocca altre, il giocatore cui appartiene la suddetta miniatura commette **infrazione: CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la miniatura di quel giocatore ha toccato la prima delle altre miniature. Se, durante i colpi di spostamento, una miniatura offensiva, posta in posizione sia regolare sia irregolare, tocca una qualsiasi miniatura difensiva posta in posizione regolare, all'attaccante può essere chiesto, da parte del difensore, di ricollocare le miniature nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (**BACK**): tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un successivo tocco offensivo.

Se, durante i colpi di spostamento, una miniatura difensiva, posta in posizione sia regolare sia irregolare, tocca una qualsiasi miniatura offensiva posta in posizione regolare, al difensore può essere chiesto, da parte dell'attaccante, di ricollocare la palla e la miniatura nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (**BACK**): tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un successivo tocco difensivo. Se avviene qualsiasi altro tipo di contatto tra miniature, il colpo di spostamento è considerato regolare e il gioco prosegue;

g) terminati tutti i colpi di spostamento, l'attaccante colloca la miniatura in possesso in un punto a sua scelta attorno alla palla, poi colpisce la miniatura in punta di dito per eseguire un passaggio che indirizzi la palla verso la propria linea di meta. Se la palla arresta la propria corsa oltre la linea del passaggio, cioè oltre la linea immaginaria passante per il punto da cui è partito il passaggio e parallela a quella di centrocampo, l'attaccante commette infrazione: **PASSAGGIO IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui si trovava la palla al momento dell'esecuzione del passaggio;

h) nell'eseguire il passaggio, la palla deve muoversi: se ciò non accade, l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui si trovava la palla prima del tocco in punta di dito sulla miniatura offensiva;

i) se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura difensiva di cui era stato richiesto il rientro dal fuorigioco ma che si trova ancora in posizione irregolare dopo tutti i colpi eseguiti dal difensore, tale giocatore commette infrazione: **FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura; se la palla tocca una miniatura difensiva in posizione irregolare il cui rientro non è stato richiesto, tale miniatura compie un intercetto e ottiene il possesso;

l) se, a seguito del passaggio, la miniatura che l'ha eseguito e la palla 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 dell'attaccante, anche dopo che la palla ha toccato una o più miniature offensive, l'attaccante perde il possesso e il difensore prosegue il gioco tentando di ottenerlo;

m) dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente senza che siano state commesse infrazioni o che sia cambiato il possesso, il giocatore in attacco può proseguire il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature poste in posizione regolare. Se, a seguito del passaggio, la palla tocca una qualsiasi miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa entro 5 cm da questa, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e l'attaccante può proseguire il gioco. Se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa a più di 5 cm da tale miniatura in avanti, cioè in direzione dell'area di meta del difensore, o lateralmente rispetto ad essa, l'attaccante deve utilizzare quella stessa miniatura per proseguire il gioco. Se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa a più di 5 cm da tale miniatura all'indietro, cioè in direzione dell'area di meta dell'attaccante, la miniatura esegue un passaggio al volo (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO);

n) 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 (vedi cap. 6 MOVIMENTI DIFENSIVI), tuttavia nessuna miniatura difensiva in posizione regolare può arrestare la propria corsa posteriormente alla linea immaginaria passante per il punto da cui è partito il passaggio e parallela alla linea di centrocampo, cioè più vicina alla linea di meta avversaria rispetto ad essa, finché l'attaccante non tocca volontariamente la palla con una delle proprie miniature: se ciò accade, al difensore può essere chiesto, da parte dell'attaccante, di ricollocare la miniatura nella posizione antecedente al tocco in punta di dito (**BACK**): tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un ulteriore tocco difensivo.

o) dopo l'esecuzione del passaggio, la miniatura che l'ha eseguito si trova in posizione irregolare e non può partecipare all'azione finché un'altra miniatura della stessa squadra non la rimette in gioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO).

p) se, dopo l'esecuzione di un passaggio volontario, 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 anche più vicina alla linea di meta dell'attaccante rispetto alla miniatura stessa, tale miniatura può essere utilizzata per proseguire il gioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO).

5.2 PASSAGGIO AL VOLO

L'attaccante può, dopo aver ottenuto il possesso, eseguire un passaggio al volo con la propria miniatura in avanzamento:

a) l'attaccante colpisce in punta di dito la miniatura in possesso durante la sua avanzata indirizzando la palla verso la propria area di meta. Se la miniatura che ha eseguito il passaggio al volo arresta la propria corsa in linea con il punto in cui la palla ha arrestato la propria oppure anteriormente ad esso, cioè più vicina all'area di meta del difensore rispetto alla posizione finale della palla stessa, l'attaccante ha eseguito correttamente il passaggio e può proseguire il gioco normalmente.

b) l'attaccante può tentare di proseguire il gioco anche prima che la palla arresti la propria corsa purché la miniatura utilizzata per ricevere il passaggio, nel momento del colpo in punta di dito su di essa, si trovi in posizione regolare, cioè anteriormente sia alla miniatura che ha eseguito il passaggio sia alla palla e il contatto tra la miniatura utilizzata per ricevere il passaggio e la palla avvenga anteriormente alla miniatura che ha tentato il passaggio, cioè più vicino all'area di meta offensiva rispetto ad essa. Se la miniatura utilizzata si trova in posizione irregolare al momento del passaggio, l'attaccante commette infrazione: **FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura ha colpito la palla. Se il contatto avviene quando la palla si trova oltre la miniatura che ha tentato il passaggio, l'attaccante commette infrazione: **POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una mischia è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura offensiva ha toccato la palla;

c) se la palla tocca una miniatura difensiva che, al momento del passaggio, si trova in posizione irregolare perché superata in precedenza dalla palla, tale miniatura compie un intercetto e ottiene il possesso;

d) se la palla tocca una miniatura difensiva che, al momento del passaggio, si trova in posizione irregolare a seguito di un colpo in punta di dito eseguito su di essa quando tale miniatura si trovava in posizione regolare, il difensore commette infrazione: **FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura;

e) se 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 dell' attaccate, anche dopo che la palla ha toccato una o più miniature offensive, l'attaccante perde il possesso della palla, ed il giocatore avversario potrà tentare di recuperare l' ovale.

f) dopo che il passaggio è stato eseguito correttamente senza che siano state commesse infrazioni o che sia cambiato il possesso, il giocatore in attacco può proseguire il gioco con una qualsiasi delle proprie miniature poste in posizione regolare. Se, a seguito del passaggio al volo, la palla tocca una qualsiasi miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa entro 5 cm da questa, tale miniatura ottiene automaticamente il possesso e l'attaccante può proseguire il gioco. Se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa a più di 5 cm da tale miniatura in avanti, cioè in direzione dell'area di meta del difensore, o lateralmente rispetto ad essa, l'attaccante deve utilizzare quella stessa miniatura per proseguire il gioco. Se, a seguito del passaggio, la palla tocca una miniatura offensiva in posizione regolare e arresta la propria corsa a più di 5 cm da tale miniatura all'indietro, cioè in direzione dell'area di meta dell'attaccante, la miniatura esegue un passaggio al volo (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO);

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

h) dopo l'esecuzione del passaggio, la miniatura che l'ha eseguito si trova in posizione irregolare e non può partecipare all'azione finché un'altra miniatura della stessa squadra non la rimette in gioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO);

i) se, dopo l'esecuzione di un passaggio volontario, 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 anche più vicina alla linea di meta dell'attaccante rispetto alla miniatura stessa, tale miniatura può essere utilizzata per proseguire il gioco (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO).

l) un passaggio al volo può anche avvenire in modo automatico quando, anziché sospingere la palla in direzione della linea di meta avversaria, la miniatura offensiva tocca la palla e la supera arrestando la propria corsa a una distanza superiore a 5 cm da essa in direzione della linea di meta avversaria: se, a seguito del passaggio, la miniatura che lo ha eseguito e la palla 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 dell'attaccante, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive, l'attaccante perde il possesso e il difensore prosegue il gioco tentando di ottenerlo.

5.3 OFFLOAD

L'attaccante può, dopo aver ottenuto il possesso, eseguire un OFFLOAD con un'altra delle proprie miniature se la distanza tra la miniatura in avanzamento e la palla è uguale o inferiore a 5 cm.

Per eseguire un offload:

a) l'attaccante colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare purché essa si trovi nello stesso quarto di campo in cui si trova la palla oppure nel quarto adiacente a esso in direzione della propria area di meta per ottenere il possesso della palla (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO paragrafo b e seguenti);

b) se, al momento del colpo in punta di dito su di essa, la miniatura con la quale il giocatore tenta l'offload si trova in posizione regolare ma al di fuori dei quarti di campo consentiti e con tale colpo tocca la palla, il giocatore commette infrazione: **POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una mischia verrà assegnata a favore del difensore nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla.

6. MOVIMENTI DIFENSIVI

Il difensore può, durante l'avanzata dell'attaccante, eseguire dei colpi in punta di dito sulle proprie miniature poste in posizione regolare per ostacolare l'azione dell'avversario oppure su quelle poste in fuorigioco per riportarle in posizione regolare. Tali colpi sono chiamati **MOVIMENTI DIFENSIVI**;

a) a ogni colpo in punta di dito dell'attaccante può corrispondere un movimento difensivo;

b) l'attaccante non è tenuto ad attendere le mosse del difensore durante la propria azione di gioco; viceversa, il difensore deve sempre attendere un movimento offensivo per eseguirne uno difensivo;

c) se, a seguito di un colpo difensivo eseguito su di essa, una qualsiasi miniatura difensiva tocca una qualsiasi altra miniatura difensiva, oppure una qualsiasi miniatura offensiva in posizione irregolare, il colpo non provoca conseguenze e l'attaccante prosegue il gioco;

d) se, a seguito di un colpo difensivo eseguito su di essa, una qualsiasi miniatura difensiva posta in posizione irregolare arresta la propria corsa tra la miniatura offensiva in possesso di palla e la palla stessa oppure all'interno del raggio di 5 cm con centro nella palla, il difensore commette **infrazione: OSTRUZIONE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la miniatura difensiva ha arrestato la propria corsa;

e) se, a seguito di un colpo difensivo eseguito su di essa, una qualsiasi miniatura difensiva tocca una qualsiasi miniatura offensiva in posizione regolare, oppure la palla, sia essa ferma o in movimento, oppure due o più miniature offensive o difensive, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura difensiva tocca a sua volta almeno un'altra miniatura offensiva o difensiva, il difensore commette **infrazione: CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la miniatura offensiva ha colpito la prima delle altre miniature;

f) se una qualsiasi miniatura difensiva posta in posizione regolare è colpita dalla palla sospinta dalla miniatura offensiva che tenta di ottenere o confermare il possesso, la miniatura difensiva ottiene il 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, tale miniatura esegue un passaggio al volo (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO);

g) se, a seguito di un passaggio eseguito dall'attaccante, una qualsiasi miniatura difensiva posta in posizione irregolare il cui rientro non è stato richiesto è colpita dalla palla, la miniatura difensiva ottiene il 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, tale miniatura esegue un passaggio al volo (vedi cap. 5.2 PASSAGGIO AL VOLO);

6.1 PLACCAGGIO

Il placcaggio è un particolare movimento difensivo che permette al difensore sia di arrestare l'avanzamento dell'attaccante sia di sottrargli il possesso. Tale movimento difensivo può essere eseguito solamente dopo che l'attaccante ha eseguito il quinto tocco consecutivo sulla palla con la stessa miniatura e solamente se la distanza tra questa e la palla stessa è uguale o superiore a 5 cm.

Per eseguire un placcaggio:

- il difensore colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature poste in posizione regolare per interporla tra la miniatura in avanzamento e la palla;
- se il colpo difensivo non va a buon fine, cioè la miniatura difensiva non arresta la propria corsa tra la miniatura in avanzamento e la palla, il gioco prosegue secondo le normali regole di gioco;
- se il colpo difensivo va a buon fine, cioè la miniatura difensiva arresta la propria corsa tra la miniatura in avanzamento e la palla, l'attaccante esegue un colpo in punta di dito sulla miniatura in avanzamento per toccare la palla e confermare il possesso;
- se il colpo offensivo va a buon fine, il placcaggio è fallito e il gioco prosegue secondo le normali regole di gioco;
- se il colpo offensivo non va a buon fine, il placcaggio è riuscito e il difensore ottiene il possesso: tale giocatore può proseguire il gioco normalmente (vedi cap. 4.2 AVANZAMENTO) oppure con un passaggio volontario (vedi cap. 5.1 PASSAGGIO VOLONTARIO) da eseguire con la miniatura in posizione regolare più vicina a quella che ha eseguito il placcaggio dopo aver collocato la palla tra 2,5 e 5 cm dietro quest'ultima. Se la miniatura che ha eseguito il placcaggio e quella che lo ha subito si trovano a una distanza inferiore o uguale a 5 cm non possono essere spostate con un colpo in punta di dito dai giocatori cui appartengono se non dopo il primo colpo di avanzamento sulla palla o l'esecuzione del passaggio: se ciò avviene, il giocatore che sposta per primo la propria miniatura commette **infrazione: SLEGATURA ANTICIPATA** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui si trovava la miniatura appartenente al giocatore che ha commesso l'infrazione prima del colpo in punta di dito su di essa.

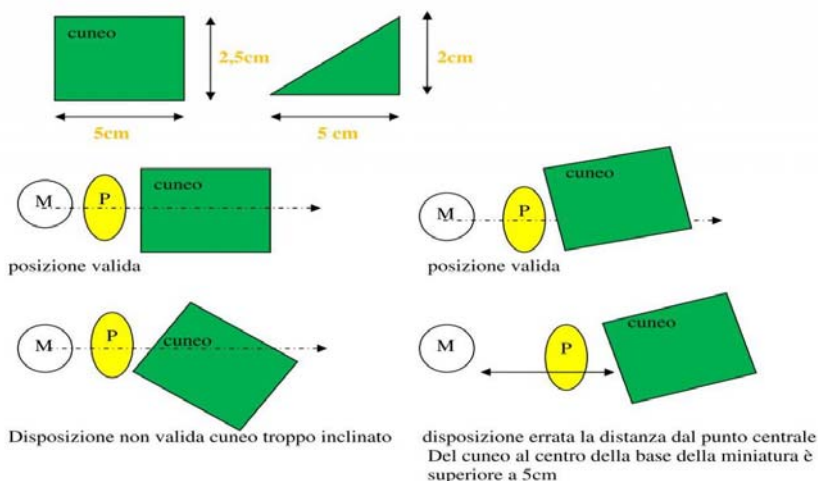
7. CALCI

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

Affinché il calcio sia eseguito correttamente, è necessario che:

- 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;
- la linea immaginaria passante per la palla e il centro della base della miniatura in possesso della stessa intersechi il lato rialzato della rampa del cuneo;
- la distanza tra il punto centrale del lato basso della rampa del cuneo e il centro della base della miniatura pronta a calciare sia uguale o inferiore a 5cm;

Il giocatore che esegue un calcio con il cuneo posto non correttamente commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è stato eseguito il calcio.



7.1 CALCIO D'INVIO

Il calcio d'invio è eseguito per dare inizio ai due tempi di gioco (rispettivamente da parte del giocatore sorteggiato o designato e dell'avversario), oppure per riprendere il gioco dopo una segnatura (meta con eventuale calcio di trasformazione, calcio piazzato oppure drop) da parte del giocatore che l'ha subita;

Il calcio d'invio può essere battuto soltanto mediante l'utilizzo del CUNEO.

Per battere un calcio d'invio:

- a) i giocatori dispongono in campo le rispettive miniature e il giocatore sorteggiato o designato batte il calcio d'invio (vedi cap. 3 INIZIO DELLA PARTITA paragrafi a, b e c);
- b) il calcio d'invio è considerato valido se:
 - b1) 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 giocatore che ha ricevuto il calcio, il giocatore che ha battuto il calcio d'invio commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il giocatore che l'ha ricevuto può scegliere se farlo ribattere, introdurre una mischia a centrocampo oppure lanciare una touch a centrocampo (vedi, rispettivamente, cap. 9 MISCHIA e cap. 8 TOUCH): se la palla tocca o supera la linea di fondo-campo, oppure tocca o supera una delle linee laterali del campo compresa nell'area di meta del giocatore che ha ricevuto il calcio, il giocatore che l'ha battuto commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il giocatore che l'ha ricevuto può scegliere se farlo ribattere, introdurre una mischia a centrocampo oppure battere un calcio un di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
 - b2) la palla supera la linea dei 10 metri. Se la palla non supera la linea dei 10 metri, il giocatore che ha battuto il calcio commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il giocatore che l'ha ricevuto può scegliere se farlo ribattere, introdurre una mischia a centrocampo oppure tentare ugualmente di ottenere il possesso della palla considerando il calcio valido: se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, il giocatore che ha battuto il calcio commette infrazione: **CALCIO D'INVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il giocatore che l'ha ricevuto può scegliere se farlo ribattere oppure introdurre una mischia a centrocampo;
- c) dopo che il calcio d'invio è stato eseguito correttamente:
 - c1) se la palla tocca una o più miniature del giocatore che ha ricevuto il calcio e termina la sua corsa entro 5 cm dall'ultima miniatura con la quale è entrata in contatto, tale miniatura si considera in possesso e il giocatore cui essa appartiene può proseguire il gioco, altrimenti il tocco è ININFLUENTE;
 - c2) se la palla percorre una distanza INFERIORE a due quarti di campo, compreso quello in cui il calcio d'invio è stato battuto, il tentativo di entrarne in possesso spetta al giocatore che ha battuto il calcio, il quale può utilizzare una qualsiasi delle proprie miniature fatta eccezione per quella utilizzata per battere il calcio stesso. Tale miniatura, inoltre, non deve essere ricollocata nel punto in cui è stata utilizzata per battere il calcio;
 - c3) se la palla percorre una distanza SUPERIORE a due quarti di campo, compreso quello in cui il calcio d'invio è stato battuto, il tentativo di entrarne in possesso spetta al giocatore che ha ricevuto il calcio: prima di eseguire il tentativo di possesso, tuttavia, tale giocatore deve attendere che l'avversario abbia collocato il cuneo fuori dal campo di gioco;
 - c4) se la palla entra nell'area di meta del giocatore che ha ricevuto il calcio, tale giocatore può tentare l'annullo (vedi cap. 12.2 ANNULLO): in questo caso, se l'annullo è eseguito con successo, tale giocatore riprende il gioco introducendo una mischia a centrocampo;
- d) il calcio d'invio si considera un normale CALCIO DI SPOSTAMENTO, valgono cioè regole e le casistiche applicabili ai calci di spostamento fatta eccezione per i paragrafi f e g (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO).
- e) il contatto tra la miniatura e la palla determina il momento dal quale inizia a trascorrere il tempo di gioco.

7.2 CALCIO DI RINVIO

Se la palla sospinta da una miniatura offensiva o da essa calciata supera la linea di fondo-campo oppure una delle linee laterali all'interno dell'area di meta del difensore, tale giocatore può riprendere il gioco introducendo una mischia nel punto in cui la palla è stata calciata (vedi cap. 5 MISCHIA) oppure battendo un calcio di rinvio.

Il calcio di rinvio può essere battuto soltanto mediante l'utilizzo del CUNEO.

Per battere un calcio di rinvio;

- a) entrambi i giocatori ricollocano a mano le proprie miniature sul campo: l'attaccante può disporre le proprie miniature a piacimento purché anteriormente alla propria linea dei 22 metri, mentre il difensore può collocare le proprie miniature a piacimento purché anteriormente alla linea immaginaria posta a 10 cm dalla linea dei 22 metri dell'attaccante e in direzione della propria area di meta. Il difensore, inoltre, non può disporre più di sette miniature sulla stessa linea parallela alla linea di fondo-campo: tali miniature devono essere comunque collocate a una distanza non inferiore a 5 cm l'una dall'altra (vedi cap. 13. DISPOSIZIONE DELLE MINIATURE DURANTE IL GIOCO paragrafo a);
- b) per battere il calcio di rinvio, l'attaccante colloca la palla in un punto qualsiasi della propria area dei 22 metri anteriormente alla linea dei 22 metri (cioè più vicina alla propria area di meta rispetto alla linea dei 22 metri), sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla;
- c) l'attaccante batte il calcio colpendo in punta di dito la miniatura scelta per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una mischia è assegnata al difensore nel punto di battuta del calcio di rinvio;
- d) se la palla calciata rimane in campo, il gioco prosegue normalmente: si applicano le normali regole del possesso e del calcio di spostamento (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO e cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO paragrafi f e g);
- e) se la palla supera una delle linee laterali tra le due linee di meta anche dopo aver toccato una o più miniature, l'attaccante commette infrazione: **CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore può decidere se farlo ripetere, lanciare una touch nel punto di uscita della palla o introdurre una mischia al centro della linea dei 22 metri dell'attaccante;

f) se la palla supera la linea di fondo-campo oppure una delle linee laterali all'interno dell'area di meta del difensore anche dopo aver toccato una o più miniature, la palla è morta e l'attaccante commette infrazione: **CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI); il difensore può scegliere se introdurre una mischia nel punto in cui la palla è stata calciata oppure battere un calcio di rinvio.

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 la propria difesa oppure per lanciare un attacco in profondità.

L'attaccante può tentare un calcio di spostamento con una propria miniatura in possesso di palla oppure con la miniatura colpita dalla palla a seguito di un passaggio volontario purché la distanza tra la palla e la miniatura sia, in entrambi i casi, INFERIORE o UGUALE a 5 cm.

Il calcio di spostamento può essere battuto soltanto mediante l'utilizzo del CUNEO.

Per eseguire un calcio di spostamento:

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

b) a seguito della dichiarazione dell'attaccante, se non ha ancora eseguito la propria mossa difensiva, il difensore ha a disposizione un tocco in punta di dito per ottenere una migliore copertura oppure tentare di fermare l'esecuzione del calcio;

c) l'attaccante colloca il cuneo davanti alla palla nella direzione in cui desidera eseguire il calcio. Durante la sistemazione il 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) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui si trovava l'elemento toccato per primo dal cuneo;

d) a seguito della sistemazione del cuneo da parte dell'attaccante, il difensore ha diritto a un colpo difensivo; se con tale colpo il difensore tocca il cuneo con la propria miniatura, commette infrazione: **PLACCAGGIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto di contatto tra la miniatura difensiva e il cuneo;

e) l'attaccante batte il calcio colpendo in punta di dito la miniatura scelta per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è avvenuto il tentativo di calcio;

f) se la palla resta in campo, il gioco riprende come segue;

f1) 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 poste anteriormente sia alla linea della miniatura che ha calciato sia alla linea della palla, compresa la miniatura che ha calciato purché essa abbia arrestato la propria corsa anteriormente alla linea della 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 il contatto tra tale miniatura e la palla avvenga entro i due quarti di campo consentiti. Se tale miniatura si trovava in fuorigioco nel momento in cui è stato eseguito il tocco in punta di dito su di essa, l'attaccante commette infrazione: **FUORIGIOCO** (vedi cap. 11.1 FUORIGIOCO) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura ha toccato la palla. Se il contatto avviene oltre il secondo quarto di campo, l'attaccante commette infrazione: **POSSESSO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una mischia è assegnata al difensore nel punto in cui la miniatura offensiva ha toccato la palla. 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 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; se la palla arresta la propria 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 con una qualsiasi delle proprie miniature poste anteriormente sia alla linea della miniatura che ha calciato sia a quella della palla, compresa la miniatura che ha calciato purché essa abbia arrestato la propria corsa anteriormente alla linea della palla (cap. 11.1 FUORIGIOCO paragrafi h1 e h2) e fatta eccezione per quella colpita dalla palla. Non appena l'attaccante ha battuto il calcio, il difensore ha diritto ad eseguire un colpo difensivo con una qualsiasi delle proprie miniature;

f2) 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 con una qualsiasi delle proprie miniature poste in posizione regolare (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO): tale giocatore deve attendere che l'avversario abbia collocato il cuneo fuori dal campo di gioco;

g) se, a seguito del calcio, la palla esce dal campo, il gioco riprende come segue;

g1) se il calcio è eseguito dall'attaccante dall'interno della propria area dei 22 metri e la palla tocca o supera la linea laterale compresa tra la linea di meta dell'attaccante e la linea dei 22 metri del difensore sia direttamente, sia dopo aver toccato il terreno di gioco, anche dopo aver colpito una o più miniature, una touch è assegnata al difensore nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea laterale;

g2) se il calcio è eseguito dall'attaccante dall'interno della propria area dei 22 metri e la palla tocca o supera la linea laterale compresa nell'area dei 22 metri del difensore sia direttamente, sia dopo aver toccato il terreno di gioco, anche dopo aver colpito una o più miniature, una touch è assegnata al difensore nel punto sulla linea laterale in corrispondenza con quello in cui è stato eseguito il calcio;

g3) se il calcio è eseguito dall'attaccante fuori dalla propria area dei 22 metri e la palla tocca il terreno di gioco e quindi tocca o supera la linea laterale compresa tra le due linee di meta, anche dopo aver toccato una o più miniature, una touch è assegnata alla difesa nel punto in cui la palla ha toccato o superato la linea laterale;

g4) se il calcio è eseguito dall'attaccante fuori dalla propria area dei 22 metri e la palla tocca o supera la linea laterale direttamente, cioè senza aver prima toccato il terreno di gioco, una touch è assegnata alla difesa nel punto sulla linea laterale in corrispondenza con quello in cui è stato eseguito il calcio;

g5) se 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 del difensore, la palla è morta e il difensore 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);

h) 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 dalla miniatura stessa, 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);

i) se, a seguito del calcio, 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).

l) l'attaccante non può eseguire più di un calcio di spostamento con la stessa miniatura: per eseguire un altro calcio, l'attaccante deve prima ottenere regolarmente il possesso con un'altra delle proprie miniature.

7.4 CALCIO IN TOUCH

Il giocatore che beneficia di una punizione può decidere di calciare la palla fuori dal campo per ottenere la possibilità di lanciare una touch.

Il calcio in touch può essere battuto soltanto mediante l'utilizzo del CUNEO.

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 colpendo in punta di dito la miniatura per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla, dopo aver eseguito il colpo in punta di dito per calciare, torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è stata assegnata la punizione;

c) se la palla tocca o supera una delle linee laterali compresa tra le linee di meta, 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 (vedi cap. 8 TOUCH);

d) se 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 del difensore, anche dopo aver toccato una o più miniature, la palla è morta e il difensore può riprendere il gioco introducendo una mischia nel punto in cui il calcio è stato battuto oppure battendo un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);

e) se la palla resta in campo, il calcio 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 a seguito di un passaggio volontario eseguito posteriormente alla linea dei 10 metri difensiva oppure con la miniatura colpita dalla palla a seguito di un passaggio volontario eseguito posteriormente alla linea dei 10 metri difensiva purché il calcio sia eseguito entro il terzo contatto tra la miniatura e la palla, che la palla si trovi posteriormente alla linea dei 10 metri difensiva prima del tocco che coincide con il calcio e che la distanza tra la palla e la miniatura sia uguale o inferiore a 5 cm prima del tocco che coincide con il calcio .

Il drop può essere eseguito soltanto mediante l'utilizzo del CUNEO.

Per eseguire un drop:

a) l'attaccante deve comunicare la propria intenzione di tentare il drop dichiarando: DROP!;

b) a seguito della dichiarazione dell'attaccante, il difensore ha a disposizione 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 ad una distanza e in una posizione rispetto alla palla tali da impedire all'attaccante di collocare il cuneo sul campo di gioco, il calcio non può essere eseguito e l'attaccante prosegue il gioco;

c) 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) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui si trovava l'elemento toccato per primo dal cuneo;

d) a seguito della sistemazione del cuneo da parte dell'attaccante, il difensore ha diritto a un colpo difensivo; se con tale colpo il difensore tocca il cuneo con la propria miniatura, commette infrazione: **PLACCAGGIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui si trovava il cuneo;

e) l'attaccante esegue il drop colpendo in punta di dito la miniatura scelta per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è avvenuto il tentativo di drop;

f) se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi, l'attaccante ottiene 3 punti e il difensore riprende il gioco con un calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO);

g) 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 la linea di fondo-campo o una delle linee laterali comprese nell'area 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);

h) se la palla resta in campo 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 contatto con la palla stessa 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) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui si trova la miniatura colpita per ultima dalla palla; se la palla arresta la propria corsa fuori dal cerchio di raggio di 5 cm con centro nell'ultima miniatura toccata, tale tocco si considera ininfluenza, 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 il gioco prosegue normalmente: se la palla non colpisce nessuna miniatura, il tentativo di possesso spetta al difensore;

i) se la palla resta in campo senza 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 calcio 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) e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui si trova la miniatura colpita per ultima dalla palla; se la palla arresta la propria corsa fuori dal cerchio di raggio di 5 cm con centro nell'ultima miniatura toccata, tale 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 il gioco prosegue normalmente: se la palla non colpisce nessuna miniatura, il tentativo di possesso spetta al difensore.

7.6 CALCIO PIAZZATO

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

Il calcio piazzato può essere battuto mediante l'utilizzo del CUNEO.

Per battere un calcio piazzato:

- a) l'attaccante colloca la palla sul punto di battuta della trasformazione, cioè 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 il punto di battuta lungo la linea immaginaria parallela alla linea laterale e passante per il punto in cui l'infrazione è stata commessa fino alla linea dei 22 metri avversari, dopodiché sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura dietro di essa pronta per colpirla, quindi colloca le proprie miniature anteriormente alla linea immaginaria passante per il punto di battuta della punizione e parallela alla linea di fondo-campo;
- b) il difensore colloca le proprie miniature anteriormente alla linea immaginaria posta a 10 cm da quella passante per il punto di battuta della punizione in direzione alla propria area di meta: se il punto di battuta della punizione 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 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;
- d) l'attaccante batte il calcio piazzato colpendo in punta di dito la miniatura per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo; se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, l'attaccante commette infrazione: **IN AVANTI** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il difensore riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è avvenuto il tentativo di calcio piazzato;
- 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 e tocca o supera una delle linee laterali comprese nell'area di meta del difensore o la linea di fondo-campo 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);
- g) se la palla resta in campo dopo aver colpito un palo o la traversa, il calcio piazzato è fallito e l'attaccante non ottiene punti. Se la palla rimbalza su una miniatura offensiva, l'attaccante prosegue il gioco normalmente. Se la palla colpisce una miniatura difensiva o non colpisce alcuna miniatura, il tentativo di possesso spetta al difensore;
- h) se la palla resta in campo senza aver colpito un palo o la traversa, il calcio è fallito, l'attaccante non ottiene punti e il tentativo di possesso spetta al difensore.

7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE

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

Il calcio di trasformazione può essere battuto mediante l'utilizzo del CUNEO oppure del KICKER.

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 laterale e passante per il punto in cui la meta è stata segnata compreso tra la linea di meta e la linea dei 22 metri, sistema il cuneo davanti alla palla e una propria miniatura 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 per la distanza che preferisce;
- b) l'attaccante batte il calcio di trasformazione colpendo in punta di dito la miniatura scelta per indirizzare la palla sopra alla "rampa" del cuneo: se la palla torna giù dalla "rampa" del cuneo, il calcio di trasformazione è fallito e l'attaccante non ottiene punti supplementari;
- c) se la palla oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi, la meta è TRASFORMATATA e l'attaccante ottiene 2 punti;
- d) se la palla NON oltrepassa la zona superiore alla traversa compresa tra i due pali o il prolungamento verticale di essi, la meta non è trasformata e l'attaccante non ottiene punti supplementari;
- e) sia che il calcio di trasformazione riesca sia che fallisca, il difensore riprende il gioco con un calcio d'invio (vedi cap. 7.1 CALCIO D'INVIO)

8. TOUCH

La touch 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 o superato una delle linee laterali del campo compresa tra le due aree di meta.

8.1 ASSEGNAZIONE DELLA TOUCH

- a) Se, a seguito di un calcio, la palla tocca o supera una delle linee laterali compresa tra le due linee di meta, per determinare a quale giocatore spetta lanciare la touch e da quale punto si vedano le regole riguardanti i calci (vedi cap. 7.3 CALCIO DI SPOSTAMENTO paragrafo g);
- b) se la palla sospinta dalla miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso supera una delle linee laterali compresa tra le due linee di meta senza toccare alcuna miniatura difensiva, il difensore riprende il gioco lanciando una touch dal punto sulla linea laterale in corrispondenza con quello in cui la miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso ha colpito la palla prima che questa toccasse o superasse la linea laterale;
- c) se la palla sospinta dalla miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso supera una delle linee laterali compresa tra le due linee di meta dopo aver toccato una o più miniature avversarie, l'attaccante o il giocatore che ha tentato il possesso riprende il gioco lanciando una touch dal punto in cui la palla ha toccato o superato la linea laterale se la miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso, la palla e la miniatura o le miniature dell'avversario si trovavano nello stesso quarto di campo da cui è uscita la palla nel momento in cui la miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso ha toccato la palla stessa; se anche un solo dei tre elementi (miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso, palla, miniatura o miniature avversarie) si trovava in un quarto di campo diverso dagli altri nel momento in cui la miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso ha toccato la palla stessa, il difensore riprende il gioco lanciando una touch dal punto sulla linea laterale in corrispondenza con quello in cui la miniatura in avanzamento o con la quale è stato tentato il possesso ha colpito la palla prima che questa toccasse o superasse la linea laterale;
- d) se il punto di lancio della touch è compreso tra una delle linee di meta e l'adiacente linea dei 5 metri, tale punto deve essere arretrato fino alla linea dei 5 metri stessa.

8.2 SCHIERAMENTO DELLE MINIATURE IN TOUCH

Una volta determinato a quale giocatore spetta lanciare la touch e da quale punto, i giocatori dispongono le proprie miniature nel seguente modo:

- a) Ognuno dei giocatori dispone una fila di miniature, dette SALTATORI, composta dalle 3 alle 5 miniature a scelta del giocatore che lancia e parallela alla linea di fondo-campo: il primo saltatore, cioè quello più vicino alla linea laterale, deve essere collocato a 5cm da essa (lato lungo del cuneo) o sulla linea dei 5 metri (prima linea tratteggiata parallela alla linea laterale), mentre l'ultimo saltatore, cioè quello più lontano alla linea laterale, deve essere collocato a 15 cm da essa (tre volte il lato lungo del cuneo) o sulla linea dei 15 metri (seconda linea tratteggiata parallela alla linea laterale), 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 2,5 cm l'uno dall'altro (lato corto del cuneo) ed equidistanti dalla linea immaginaria passante per il punto di lancio della touch e parallela alla linea di centrocampo. Se uno dei giocatori non rispetta le disposizioni riguardanti il numero delle miniature da schierare e le relative distanze, tale giocatore commette infrazione: **DISPOSIZIONE IRREGOLARE IN TOUCH** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario sul punto della linea dei 5 metri in corrispondenza con il punto di battuta della touch;
- b) Ognuno dei giocatori dispone una miniatura, detta RICEVITORE, in un punto qualsiasi della linea immaginaria posta a 2,5 cm anteriormente alla propria fila di saltatori tra il primo e l'ultimo saltatore o tra la linea dei 5 metri e quella dei 15 metri;
- c) Ognuno dei giocatori può disporre le altre miniature a piacimento purché non oltre la linea immaginaria, parallela a quella di centrocampo, posta a 10 cm anteriormente alla propria fila di saltatori e comunque entro i due quarti di campo adiacenti a quello in cui è stata assegnata la mischia in direzione della rispettiva area di meta.

8.3 LANCIO DELLA TOUCH

- a) il giocatore cui spetta lanciare la touch colloca la palla nel punto di lancio sulla linea laterale e una miniatura, detta TALLONATORE, dietro di essa pronta a colpirla;
- b) il giocatore lancia la touch colpendo a punta di dito il tallonatore per indirizzare la palla all'interno dello spazio, detto CORRIDOIO, che separa le due file di saltatori; a seguito del colpo a punta di dito la miniatura deve scorrere il più possibile parallelamente alle file dei saltatori e non è consentito collocare il tallonatore per passare la palla all'indietro verso i propri saltatori: se ciò accade, il giocatore che lancia la palla commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una nuova touch è assegnata all'avversario dallo stesso punto della precedente. Dopo aver eseguito il lancio, il tallonatore può entrare in campo ma non deve toccare alcuna miniatura: se ciò accade, il giocatore che lancia la touch commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una nuova touch è assegnata all'avversario dallo stesso punto della precedente;
- c) 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 lancia la touch commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una nuova touch è assegnata all'avversario dallo stesso punto della precedente;
- d) 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 A SEGUITO DELLA TOUCH

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 al saltatore toccato da questa e a una distanza da esso compresa tra 2,5 e 5 cm, quindi colloca il proprio ricevitore vicino alla palla nella posizione che preferisce;

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 qual è la fila più vicina, il possesso è assegnato al giocatore che ha lanciato la touch. 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 2,5 e 5 cm, quindi colloca il proprio ricevitore vicino alla palla nella posizione che preferisce;

c) sia che si verifichi la condizione descritta nel paragrafo a) sia che si verifichi la condizione descritta nel paragrafo b), dopo che la palla è stata collocata nel punto dal quale l'attaccante riprenderà il gioco, il difensore ha diritto a eseguire un tocco difensivo su una qualsiasi delle proprie miniature purché non su un saltatore. Se la miniatura difensiva colpisce un'altra miniatura difensiva senza innescare ulteriori contatti, il difensore non commette infrazione e il gioco prosegue normalmente, altrimenti il difensore commette infrazione: **CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la miniatura ha toccato la prima miniatura difensiva. Se la miniatura difensiva supera la linea di lancio anche toccando una singola miniatura avversaria, al difensore può essere chiesto, da parte dell'attaccante, di ricollocare le miniature nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (BACK): Tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un ulteriore movimento difensivo successivo, se la stessa infrazione è stata commessa dalla squadra in attacco, questa oltre a dover ricollocare la miniatura nel punto di partenza, perderà poi l' eventuale piazzamento offensivo successivo se ne avesse ancora a disposizione.

Se la miniatura difensiva supera la linea di lancio e colpisce una miniatura offensiva innescando ulteriori contatti, il difensore commette infrazione: **CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la miniatura ha toccato la prima miniatura offensiva.

d) sia che si verifichi la condizione descritta nel paragrafo a) sia che si verifichi la condizione descritta nel paragrafo b), l'attaccante può spostare, soltanto e soltanto dopo aver eseguito il primo tocco sulla palla con il ricevitore, due dei suoi saltatori o un saltatore e il tallonatore con altrettanti colpi in punta di dito. Per fare ciò dichiara "SOSTEGNO!" ed esegue i due colpi in punta di dito. Il difensore non è obbligato a eseguire tocchi di sostegno ma, se decide di farlo, può spostare, dopo aver anch'egli dichiarato "SOSTEGNO!", due dei suoi saltatori o un saltatore e il mediano: in tal caso, l'attaccante deve attendere che il difensore abbia eseguito i tocchi che gli spettano prima di proseguire il gioco. Se, a seguito dei tocchi di sostegno, la miniatura di un giocatore colpisce una miniatura della stessa squadra senza innescare ulteriori contatti, tale giocatore non commette infrazione e il gioco prosegue normalmente, altrimenti egli commette infrazione: **CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la miniatura ha toccato la prima miniatura della stessa squadra. Se la miniatura di un giocatore supera la linea di lancio anche toccando una singola miniatura avversaria, a tale giocatore può essere chiesto, da parte dell'avversario, di ricollocare le miniature nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (BACK): Tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un ulteriore movimento difensivo successivo, se la stessa infrazione è stata commessa dalla squadra in attacco, questa oltre a dover ricollocare la miniatura nel punto di partenza, perderà poi l' eventuale piazzamento offensivo successivo se ne avesse ancora a disposizione.

Se la miniatura di un giocatore supera la linea di lancio della touch e tocca una o più miniature avversarie, tale giocatore commette infrazione: **PLACCAGGIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la miniatura ha colpito la (prima) miniatura avversaria. Terminati gli eventuali spostamenti di sostegno, l'attaccante prosegue il gioco con il proprio ricevitore, il quale può avanzare con la palla o eseguire un passaggio al volo ma non può calciare un drop: un passaggio volontario e un calcio di spostamento possono essere eseguiti solo dopo che il ricevitore ha toccato nuovamente la palla e questa ha arrestato la propria corsa entro 5 cm dal ricevitore;

e) se la palla attraversa tutto il corridoio, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive, ma arresta la propria corsa tra il prolungamento delle linee dei saltatori, il possesso o il tentativo di ottenerlo è del giocatore la cui miniatura non appartenente ai saltatori è più vicina alla palla;

f) se la palla attraversa tutto il corridoio, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive, ma arresta la propria corsa fuori dal prolungamento delle linee dei saltatori, sia più vicina all'area di meta del difensore sia più vicina a quella dell'attaccante rispetto alla linea di lancio, il giocatore che ha lanciato la touch commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI).

Il difensore potrà scegliere se ripetere la touche con lancio a favore oppure giocare una mischia sulla linea dei 15m all' altezza del punto dove è stata eseguita la rimessa dal touch in precedenza.

g) 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 lanciato la touch commette infrazione: **LANCIO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) Il difensore potrà scegliere se ripetere la touche con lancio a favore oppure giocare una mischia sulla linea dei 15m all' altezza del punto dove è stata eseguita la rimessa dal touch in precedenza.

9. MISCHIA

La mischia è un raggruppamento statico che si forma a seguito di particolari infrazioni di gioco (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI).

9.1 PREPARAZIONE DELLA MISCHIA

- a) i giocatori dispongono, attorno al punto in cui la mischia è stata assegnata, due gruppi (detti PACCHETTI) di otto miniature ciascuno; ogni pacchetto è formato da tre file di miniature, parallele tra loro e alla linea di centrocampo, e composte, rispettivamente, da tre, quattro e una miniatura detta NUMERO 8 (schema 3-4-1). Le miniature di ogni fila distano l'una dall'altra al massimo 1 cm e l'intero pacchetto di mischia deve essere disposto in modo tale che la lunghezza sul campo misurata tra in centro della base delle miniature della prima linea e quello del Numero 8 sia pari a 5 cm (lato lungo del cuneo);
- b) ogni giocatore costruisce il proprio pacchetto collocando la miniatura centrale della propria prima linea (detta TALLONATORE) in modo tale che essa si trovi a una distanza pari alla metà del lato corto del cuneo dal punto in cui è stata assegnata la mischia in direzione della propria area di meta così che lo spazio tra le prime linee dei due pacchetti, detto CORRIDOIO, sia pari al lato corto del cuneo;
- c) se il punto in cui la mischia deve essere giocata è troppo vicino a una delle linee laterali, i pacchetti saranno disposti più vicini alla mediana del campo in modo tale che le miniature più esterne delle rispettive seconde linee non superino la linea dei 5 metri;
- d) il giocatore cui è stata assegnata l'introduzione colloca la palla sul lato sinistro o destro del proprio pacchetto, all'altezza della mediana del corridoio e a una distanza non inferiore a 2,5 cm dal bordo del corridoio stesso, quindi colloca una miniatura, detta MEDIANO, dietro alla palla pronta per colpirla: il difensore colloca il proprio mediano sullo stesso lato del raggruppamento ma non oltre la propria prima linea e a non più di 5 cm da essa;
- e) tutte le altre miniature possono essere collocate sul campo a piacimento purché posteriormente alla linea immaginaria parallela alla linea di centrocampo posta a 5 cm dietro il rispettivo Numero 8 e comunque entro i due quarti di campo adiacenti a quello in cui è stata assegnata la mischia in direzione della rispettiva area di meta;

9.2 INTRODUZIONE IN MISCHIA E ASSEGNAZIONE DEL POSSESSO

- a) l'attaccante esegue l'introduzione della palla in mischia colpendo in punta di dito il proprio mediano per indirizzare la palla all'interno del corridoio: se il mediano non tocca la palla oppure, anche dopo averla toccata, colpisce una qualsiasi delle miniature dei pacchetti, oppure la palla non entra completamente nello spazio che separa i due pacchetti, l'attaccante commette infrazione: **INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE** e il difensore riprende il gioco introducendo una nuova mischia nello stesso punto della precedente;
- 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 dello spazio che separa i due raggruppamenti senza aver toccato nessuna miniatura, il possesso è del giocatore 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 mischia;
 - b3) se la palla arresta la propria corsa al di fuori dello spazio che separa i due raggruppamenti, anche dopo aver toccato una o più miniature, l'attaccante ripete l'introduzione; se ciò accade per la seconda volta, l'attaccante commette infrazione: **INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE** e il difensore riprende il gioco introducendo una nuova mischia nello stesso punto della precedente;
 - b4) se la palla oltrepassa lo spazio che separa i due raggruppamenti, anche dopo aver toccato una o più miniature, e tocca o supera la linea laterale del campo, l'attaccante commette infrazione: **INTRODUZIONE IN MISCHIA IRREGOLARE** e il difensore riprende il gioco introducendo una nuova mischia nello stesso punto della precedente.

9.3 RIPRESA DEL GIOCO A SEGUITO DELLA MISCHIA

- a) il giocatore che ha ottenuto il possesso colloca la palla dietro il proprio pacchetto di mischia a una distanza compresa tra 2,5 e 5 cm da esso e il proprio mediano in un punto qualsiasi attorno alla palla pronto a colpirla per proseguire il gioco: in alternativa, l'attaccante può proseguire il gioco con il proprio Numero 8;
- b) dopo che la palla è stata collocata nel punto dal quale l'attaccante riprenderà il gioco, il difensore ha diritto a eseguire un tocco difensivo su una qualsiasi delle proprie miniature, purché non facente parte della mischia, per portare ulteriore pressione all'attaccante. A seguito di tale spostamento, la miniatura non può oltrepassare la linea passante per il proprio Numero 8 e parallela alla linea di centrocampo né toccare la palla oppure una miniatura avversaria: se ciò accade, al difensore può essere chiesto, da parte dell'attaccante, di ricollocare le miniature e la palla nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (**BACK**). Tale ricollocamento causa la perdita del colpo appena eseguito e dell'ulteriore movimento difensivo successivo. Se la miniatura spostata e quella da essa colpita innescano altri contatti, il giocatore cui appartiene la miniatura colpita commette infrazione: **CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la miniatura colpita in punta di dito ha toccato la prima di quelle offensive. Se la miniatura tocca una o più miniature dei pacchetti, il difensore commette infrazione: **INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui è avvenuto il primo contatto con le miniature dei pacchetti. Se la miniatura tocca un'altra miniatura della stessa squadra, il colpo di spostamento è considerato regolare e il gioco prosegue;
- c) se l'attaccante ha deciso di riprendere il gioco con il proprio Numero 8, entrambi i giocatori hanno diritto a eseguire un tocco in punta di dito sul rispettivo mediano: l'attaccante esegue il proprio tocco per primo. A seguito di tale tocco, il mediano non può superare la linea immaginaria passante per la propria prima linea e parallela alla linea di centrocampo né toccare la palla oppure una miniatura avversaria: se ciò accade, a tale giocatore può essere chiesto, da parte dell'avversario, di ricollocare le miniature e la palla nelle rispettive posizioni

antecedenti al tocco in punta di dito (**BACK**). Tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un ulteriore movimento difensivo successivo, se la stessa infrazione è stata commessa dalla squadra in attacco, questa oltre a dover ricollocare la miniatura nel punto di partenza perderà poi l' eventuale piazzamento offensivo successivo se ne avesse ancora a disposizione.

Se il mediano e la miniatura avversaria da esso colpita innescano altri contatti, il giocatore cui appartiene il mediano commette infrazione: **CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui il mediano ha toccato la prima delle miniature avversarie. Se il mediano tocca una o più miniature dei pacchetti, il difensore commette infrazione: **INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui è avvenuto il primo contatto con le miniature dei pacchetti. Se il mediano tocca un'altra miniatura della propria squadra, il colpo di spostamento è considerato regolare e il gioco prosegue;

d) prima di proseguire il gioco, l'attaccante può eseguire fino a 4 colpi in punta di dito su altrettante miniature appartenenti al proprio pacchetto di mischia: in alternativa, oltre ad esse, può spostare anche il proprio mediano purché abbia scelto di riprendere l'azione con il proprio Numero 8 e il colpo in punta di dito sul mediano rientri nel numero massimo di colpi a sua disposizione. Per fare ciò, l'attaccante dichiara "SOSTEGNO!", esegue il numero di colpi desiderato e attende che il difensore abbia fatto altrettanto. A seguito di tali colpi, nessuna miniatura dei pacchetti, sia offensiva sia difensiva, può superare la linea immaginaria passante per la rispettiva prima linea e parallela alla linea di centrocampo né toccare la palla oppure una miniatura avversaria: se ciò accade, al giocatore a cui appartiene la miniatura colpita in punta di dito può essere chiesto, da parte dell'avversario, di ricollocare le miniature e la palla nelle rispettive posizioni antecedenti al tocco in punta di dito (**BACK**):

Tale ricollocamento causa la perdita del tocco appena eseguito e di un ulteriore movimento difensivo successivo, se la stessa infrazione è stata commessa dalla squadra in attacco, questa oltre a dover ricollocare la miniatura nel punto di partenza, perderà poi l' eventuale piazzamento offensivo successivo se ne avesse ancora a disposizione.

Se la miniatura spostata e quella da essa colpita innescano altri contatti, il giocatore cui appartiene la miniatura spostata commette infrazione: **CONTATTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la miniatura colpita in punta di dito ha toccato la prima di quelle avversarie. Se la miniatura colpita in punta di dito tocca una o più miniature dei pacchetti, il giocatore a cui appartiene tale miniatura commette infrazione: **INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui è avvenuto il primo contatto con le miniature dei pacchetti. Se, durante gli spostamenti a sostegno, una miniatura tocca un'altra miniatura della propria squadra, il colpo di spostamento è considerato regolare e il gioco prosegue;

e) al termine dei colpi di sostegno, se l'attaccante ha scelto di giocare con il mediano, tale miniatura può toccare la palla per avanzare o eseguire un passaggio al volo, oppure un passaggio volontario o un calcio di spostamento ma soltanto dopo un tocco sulla palla purché questa arresti la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nella miniatura stessa: il drop con il mediano è sempre vietato. Se l'attaccante ha scelto di giocare con il Numero 8, tale miniatura può toccare la palla per avanzare o eseguire un passaggio al volo, oppure un passaggio volontario ma soltanto dopo un tocco sulla palla purché questa arresti la propria corsa all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nella miniatura: con il Numero 8 il drop e il calcio di spostamento sono sempre vietati.

10. PUNIZIONE

La punizione è la sanzione comminata al giocatore che ha commesso determinate infrazioni di gioco (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI). Il giocatore che beneficia di una punizione può decidere di riprendere il gioco con una mischia, calciando oppure "alla mano":

- a) se sceglie la mischia, egli riprende il gioco introducendo una mischia nel punto in cui è stata assegnata la punizione (vedi cap. 9 MISCHIA);
- b) se sceglie di calciare, egli riprende il gioco battendo un calcio in touche (vedi cap. 7.4 CALCIO IN TOUCHE) oppure, se la punizione è assegnata nella metà campo avversaria, battendo un calcio piazzato per incrementare il proprio punteggio (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATO);
- c) se sceglie di proseguire "alla mano", il giocatore colloca la palla nel punto in cui è stata assegnata la punizione e la propria miniatura più vicina a questa dietro di essa pronta a colpirla per riprendere il gioco, quindi attende che l'avversario abbia spostato, con le mani e parallelamente alla linea laterale, 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 quest'ultima. 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 offensive e difensive possono trovarsi in FUORIGIOCO, cioè in posizione tale da non poter prendere attivamente parte all'azione in corso o contrastare l'avanzata dell'avversario in modo corretto. La posizione irregolare di una miniatura è determinata come segue:

- a) per il difensore, indipendentemente dalla situazione di gioco, sono in fuorigioco, cioè in posizione irregolare, tutte le miniature che si trovano più vicine alla linea di meta dell'attaccante rispetto alla palla: ciò si determina verificando che la miniatura abbia superato completamente la linea immaginaria passante per la palla, cioè che vi sia luce tra di esse dopo averle osservate perpendicolarmente alla linea laterale del campo e all'altezza dello stesso;
- b) per l'attaccante:

- b1) in situazione di palla libera, cioè dopo un tentativo di possesso o di conferma del possesso falliti, sono in fuorigioco, cioè in posizione irregolare, tutte le miniature che si trovano più vicine alla linea di meta avversaria rispetto alla palla: ciò si determina verificando che la miniatura abbia superato completamente la linea immaginaria passante per la palla, cioè che vi sia luce tra di esse dopo averle osservate perpendicolarmente alla linea laterale del campo e all'altezza dello stesso;
- b2) in situazione di gioco attivo, si trovano in fuorigioco, cioè in posizione irregolare, tutte le miniature che si trovano oltre la linea della palla e quelle comprese tra la linea della palla e quella della miniatura in avanzamento o che ha eseguito il calcio se la palla si trova più vicina alla linea di meta avversaria rispetto a detta miniatura, oppure quelle che si trovano oltre la palla, compresa quella in avanzamento o che ha eseguito il calcio, se essa si trova più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla palla;
- b3) dopo un calcio di spostamento, un drop fallito o un calcio piazzato fallito con palla che resta in campo o un calcio in touch con palla che resta in campo, se l'attaccante ha mantenuto il possesso, si trovano in fuorigioco, cioè in posizione irregolare, tutte le miniature che si trovano oltre la linea della palla e quelle comprese tra la palla e la miniatura in avanzamento o che ha eseguito il calcio se la palla si trova più vicina alla linea di meta avversaria rispetto a detta miniatura, oppure quelle che si trovano oltre la palla, compresa quella in avanzamento o che ha eseguito il calcio, se essa si trova più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla palla;
- b4) dopo un calcio di spostamento, un drop fallito o un calcio piazzato fallito con palla che resta in campo o un calcio in touch con palla che resta in campo, se l'attaccante ha perso il possesso, si trovano in fuorigioco, cioè in posizione irregolare, tutte le miniature che si trovano oltre la miniatura che ha eseguito il calcio;
- b5) dopo un passaggio volontario, si trovano in fuorigioco, cioè in posizione irregolare, tutte le miniature che si trovano posteriormente alla linea della palla fatta eccezione per quelle che si trovano anche all'interno del cerchio di raggio di 5 cm con centro nel punto in cui la palla ha arrestato la propria corsa;
- c) il difensore può rimettere in gioco le proprie miniature in posizione irregolare utilizzando le mosse difensive per cercare di far sì che, a seguito di un colpo in punta di dito, queste arrestino la propria corsa anteriormente alla linea della palla, cioè più vicine alla propria linea di meta rispetto alla palla stessa; se, a seguito di un colpo in punta di dito, le miniature poste in posizione irregolare prima di tale colpo arrestano la propria corsa tra la miniatura in avanzamento e la palla o all'interno del cerchio di raggio di 5cm con centro nella palla stessa, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la miniatura rientrante ha arrestato la propria corsa;
- d) l'attaccante può rimettere in gioco le proprie miniature poste in posizione irregolare superandole sia con la palla sia con la miniatura in avanzamento o che ha eseguito un calcio di spostamento, oppure un drop, un calcio in touch o un piazzato falliti con palla che resta in campo purché abbia mantenuto il possesso dopo l'esecuzione del calcio, così che sia la palla sia la miniatura in avanzamento o che ha eseguito il calcio si trovino più vicine alla linea di meta avversaria rispetto alle suddette miniature; se l'attaccante non ha mantenuto il possesso, le miniature che si trovano oltre quella che ha appena eseguito il calcio e che ora si trovano in posizione irregolare possono essere rimesse in gioco o dallo stesso giocatore se le supera con la miniatura che ha eseguito un calcio di spostamento, oppure dall'avversario dopo che tale giocatore ha eseguito il quinto tocco consecutivo sulla palla indipendentemente dal numero di miniature utilizzate;
- e) 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
- f) se, dopo un calcio di spostamento, un drop fallito o un calcio piazzato fallito con palla che resta in campo o calcio in touch con palla che resta in campo a seguito del quale è avvenuto un cambio di possesso, il giocatore che l'ha eseguito colpisce in punta di dito una delle proprie miniature in fuorigioco e tale miniatura arresta la propria corsa più vicina alla palla rispetto al punto in cui si trovava prima di esso, tale 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;
- g) se, a seguito di un passaggio volontario, una miniatura difensiva posta in posizione irregolare il cui rientro è stato chiesto dall'attaccante è colpita dalla palla, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la palla ha colpito la miniatura difensiva;
- h) se, a seguito di un colpo in punta di dito, una miniatura difensiva posta in posizione regolare termina la propria corsa in posizione irregolare ed è colpita dalla palla a seguito di un passaggio al volo effettuato dall'attaccante, il difensore commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata all'attaccante nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura;
- i) se, a seguito di un passaggio volontario, una miniatura difensiva posta in posizione irregolare il cui rientro non è stato chiesto dall'attaccante è colpita dalla palla, tale miniatura compie un INTERCETTO e ottiene automaticamente il possesso;
- l) se, dopo un calcio di spostamento, un drop fallito o un calcio piazzato fallito con palla che resta in campo o un calcio in touch con palla che resta in campo a seguito del quale è avvenuto un cambio di possesso, il giocatore che ha ricevuto il calcio e ottenuto il possesso spinge la palla contro una delle miniature dell'avversario poste oltre la miniatura che ha eseguito il calcio (vedi paragrafo b5), tale tocco è ininfluenza e il giocatore prosegue il gioco normalmente;
- m) in situazione di palla libera, se vi sono miniature in posizione irregolare che ostruiscono il tentativo di possesso, al giocatore cui esse appartengono può essere richiesto, da parte dell'avversario, di spostarne una: tale spostamento deve essere eseguito con le mani parallelamente alla linea di centrocampo allontanando la miniatura indicata di 5cm a sinistra o a destra rispetto al punto in cui essa si trova;
- n) se, a seguito di un calcio di spostamento, un drop, un calcio in touch o un calcio piazzato falliti, la palla colpisce una o più miniature della stessa squadra poste in posizione irregolare e la palla si ferma nel cerchio di raggio di 5 cm dall'ultima miniatura toccata, l'attaccante commette **infrazione: FUORIGIOCO** e una punizione è assegnata al difensore nel punto in cui si trovava l'ultima miniatura toccata;
- o) se, a seguito di un calcio di spostamento o di un colpo di avanzamento, 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. palla sospinta non oltre due linee di gioco e mancato aggancio), il difensore può tentare di ottenerlo 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 OTTENIMENTO DEL POSSESSO);

p) se, a seguito di un calcio di spostamento o di un colpo di avanzamento, la palla supera tutte le miniature del difensore e termina nell'area di meta di quest'ultimo ma 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 ottenerlo 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, egli può riprendere il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 12.2 ANNULLO), altrimenti il tentativo passa di nuovo all'attaccante, il quale potrà segnare una meta (vedi cap. 12.1 META).

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 touch, di un calcio piazzato, di un calcio di rinvio oppure di un drop, la palla torna indietro dalla rampa del cuneo;
 - 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;
 - la distanza tra il punto centrale del lato basso della rampa del cuneo e il centro della base della miniatura pronta a calciare è superiore a 5cm.
- 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 dell'attaccante posta in posizione irregolare;
- a seguito di un passaggio volontario, la palla termina la propria corsa più vicina alla linea di meta avversaria rispetto al punto in cui è stato eseguito il passaggio;
- a seguito di un passaggio volontario, la palla tocca una miniatura dell'attaccante posta in posizione irregolare.

Il PASSAGGIO IN AVANTI è sanzionato con una mischia con introduzione del difensore nel punto in cui è stato eseguito il passaggio.

c) POSSESSO IRREGOLARE

Il POSSESSO IRREGOLARE avviene quando:

- durante un tentativo di ottenimento del possesso, il giocatore colpisce in punta di dito una miniatura in posizione regolare ma che si trova in un quarto di campo diverso da quello in cui si trova la palla o da quello ad esso adiacente in direzione dell'area di meta del giocatore stesso;
- a seguito di un calcio di spostamento, la miniatura con la quale l'attaccante prosegue il gioco tocca la palla fuori dai due quarti di campo consentiti mentre questa è ancora in movimento.

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 la stessa miniatura ha toccato la palla;

d) OSTRUZIONE

L'OSTRUZIONE avviene quando:

- durante l'avanzamento, una miniatura difensiva posta in posizione irregolare arresta la propria corsa tra la miniatura offensiva in avanzamento e la 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:

- una miniatura difensiva colpisce la miniatura offensiva in avanzamento o la palla mentre queste sono ferme o in movimento oppure il cuneo dopo che questo è stato collocato sul campo di gioco.

Il PLACCAGGIO IRREGOLARE è sanzionato con una punizione in favore dell'attaccante nel punto in cui la miniatura difensiva ha toccato la miniatura in avanzamento o la palla oppure il cuneo;

f) CONTATTO IRREGOLARE

Il CONTATTO IRREGOLARE avviene quando:

- la miniatura con la quale il giocatore che ha diritto di tentare il possesso non tocca la palla e colpisce due o più miniature sia offensive sia difensive, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura offensiva tocca a sua volta almeno un'altra miniatura sia offensiva sia difensiva;
- la miniatura colpita in punta di dito a sostegno dopo una mischia colpisce due o più miniature sia offensive sia difensive, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura offensiva tocca a sua volta almeno un'altra miniatura sia offensiva sia difensiva.

Il CONTATTO IRREGOLARE è sanzionato con una punizione in favore del giocatore cui non appartiene la miniatura che ha commesso l'infrazione nel punto in cui la stessa miniatura ha toccato la prima delle altre miniature.

g) DISPOSIZIONE IRREGOLARE IN TOUCH

La DISPOSIZIONE IRREGOLARE IN TOUCH avviene quando:

- uno dei giocatori non rispetta le disposizioni riguardanti il numero delle miniature da schierare in touch e le relative distanze.

La DISPOSIZIONE IRREGOLARE IN TOUCH è sanzionata con una punizione a favore dell'avversario sul punto della linea dei 5 metri in corrispondenza con il punto di battuta della touch.

h) 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 touch, il tallonatore colpisce uno o più saltatori;

- a seguito del lancio di una touch, 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 touch, la palla attraversa tutto il corridoio, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive, ma arresta la propria corsa fuori dal prolungamento delle linee dei saltatori, sia più vicina all'area di meta del difensore sia più vicina a quella dell'attaccante rispetto alla linea di lancio;

- a seguito del lancio di una touch, la palla attraversa tutto il corridoio ed esce dal campo, anche dopo aver toccato una o più miniature offensive o difensive.

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

i) 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.

j) INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE

L'INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE avviene quando:

- durante una mischia, il mediano offensivo o difensivo o la miniatura spostata dal difensore per mettere pressione all'attaccante tocca una o più miniature dei pacchetti di mischia.

L'INTERVENTO IN MISCHIA IRREGOLARE è sanzionato con una punizione a favore dell'avversario nel punto in cui il mediano o la miniatura difensiva in pressione ha toccato la (prima) miniatura del pacchetto di mischia avversario.

l) 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 centrocampo oppure se ne dispone sette o un numero minore ma a meno di 5cm l'una dall'altra.

Lo SCHIERAMENTO IRREGOLARE è sanzionato con una punizione a favore dell'avversario da eseguire in un punto qualsiasi della linea sulla quale si trovano le miniature schierate in modo irregolare.

m) 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 a terra nel punto in cui si trovava tale miniatura quando è stata colpita dalla palla;

n) 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 della miniatura in avanzamento sulla palla prima che questa superasse le due linee.

o) DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE

La DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE avviene quando:

- il giocatore che riceve il calcio d'inizio dispone le proprie miniature posteriormente alla propria linea dei 10 metri (linea tratteggiata) oppure ne dispone più di otto nello stesso quarto di campo oppure ne dispone più di sette sulla stessa linea oppure se ne dispone sette o un numero minore ma a meno di 5cm l'una dall'altra.

La DISPOSIZIONE IN CAMPO IRREGOLARE è sanzionata con una punizione a favore dell'attaccante posteriormente al centrocampo e a ridosso di esso.

p) 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.

q) CALCIO D'INVIO IRREGOLARE

Il CALCIO D'INVIO IRREGOLARE avviene quando:

- la palla esce direttamente o indirettamente dal terreno di gioco oppure non supera la linea dei 10 metri, oppure torna giù dalla "rampa" del cuneo.

Il CALCIO D'INVIO IRREGOLARE è sanzionato, a discrezione del giocare che ha ricevuto il calcio, con la ripetizione del calcio d'invio da parte dell'avversario, oppure con una mischia a centrocampo con introduzione da parte del giocare che ha ricevuto il calcio oppure con il lancio di una touch a centrocampo da parte del giocatore che ha ricevuto il calcio.

r) CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE

Il CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE avviene quando:

- la palla esce direttamente o indirettamente dal terreno di gioco oppure torna giù dalla "rampa" del cuneo.

Il CALCIO DI RINVIO IRREGOLARE è sanzionato con a) una mischia al centro della linea dei 22 all'altezza dei 22 metri con introduzione da parte del giocatore che ha ricevuto il calcio.

s) SPOSTAMENTO IRREGOLARE

Lo SPOSTAMENTO IRREGOLARE avviene quando:

- un giocatore tocca una o più miniature o la palla con le mani durante il normale svolgimento del gioco oppure con il cuneo se ha la possibilità di eseguire un calcio di spostamento o un drop.

Lo SPOSTAMENTO IRREGOLARE è sanzionato con l'introduzione di una mischia da parte dell'avversario nel punto in cui si trovava la palla o l'ultima miniatura toccata con le mani o con il cuneo.

t) SFONDAMENTO

Lo SFONDAMENTO avviene quando:

- durante un tentativo di possesso o in fase di avanzamento, la miniatura offensiva colpisce la palla e poi due o più miniature sia offensive sia difensive, oppure se l'unica miniatura toccata dalla miniatura offensiva tocca a sua volta almeno un'altra miniatura offensiva o difensiva.

Lo SFONDAMENTO è sanzionato con una punizione a favore del difensore nel punto in cui la miniatura offensiva ha colpito la prima delle altre miniature.

u) SLEGATURA ANTICIPATA

La SLEGATURA ANTICIPATA avviene quando:

- la miniatura che ha eseguito il placcaggio e quella che lo ha subito si trovano a una distanza inferiore o uguale a 5 cm e uno o entrambi i giocatori spostano con un colpo in punta di dito la propria miniatura coinvolta prima che il giocatore che ha ottenuto il possesso abbia eseguito il passaggio o abbia ripreso il gioco normalmente.

11.3 VANTAGGIO

Il giocatore contro il quale è stata commessa un'infrazione può scegliere di non fruire immediatamente della sanzione prevista dal regolamento qualora egli 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 qualora dovesse perderlo e fruire della sanzione prevista per l'infrazione che ha dato il via alla fase di acquisizione del vantaggio.

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;

b) il vantaggio si considera acquisito se l'attaccante, indipendentemente dalla miniatura utilizzata, purché posta in posizione regolare, esegue il quinto tocco consecutivo sulla palla oppure il secondo cambio di possesso tra le proprie miniature;

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 commessa in precedenza dall'avversario secondo le relative modalità (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e nel punto in cui l'infrazione è stata commessa;

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 unico calcio di spostamento oppure un drop per ogni fase di acquisizione del vantaggio;

e) se, durante la fase di acquisizione del vantaggio, il difensore commette una nuova infrazione, l'attaccante può, a sua discrezione, dichiarare nuovamente "VANTAGGIO!": in tal caso, la fase di acquisizione precedente è terminata e ne inizia una nuova;

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 ed ANNULLO

12.1 META

La meta è la segnatura per eccellenza poiché non solo assegna il maggior numero di punti al giocatore che la realizza, ma gli permette anche di poter ottenere punti supplementari qualora

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

Per fare ciò:

- a) l'attaccante colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare all'interno dell'area di meta o dell'area dei 22 metri del difensore per ottenere o confermare il possesso (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO) purché la palla arresti la propria corsa a una distanza uguale o inferiore a 5 cm dalla miniatura stessa;
- b) se ritiene l'azione conclusa, cioè pensa di trovarsi in un punto favorevole alla successiva trasformazione, l'attaccante dichiara META!, ottiene 5 punti e la possibilità di eseguire il suddetto calcio (vedi cap. 7.7 CALCIO DI TRASFORMAZIONE). Qualora ritenesse l'azione non conclusa, egli può continuare ad avanzare nell'area di meta del difensore: in questo caso, valgono le normali regole per l'avanzamento e l'azione difensiva;
- c) se l'attaccante commette un'infrazione all'interno dell'area di meta difensiva, 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;
- d) se il difensore commette un'infrazione all'interno della propria area di meta, all'attaccante è assegnata una meta tecnica e il conseguente calcio di trasformazione deve essere battuto in posizione centrale rispetto ai pali;
- e) se, durante il 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 del difensore, la meta non può essere assegnata e il difensore riprende il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
- f) se, durante il tentativo di segnare una meta, oppure durante l'avanzamento all'interno dell'area di meta avversaria, la miniatura offensiva non conferma il possesso, il difensore può tentare di ottenerlo per proseguire l'azione normalmente oppure per dichiarare ANNULLO! (vedi cap. 12.2 ANNULLO) e riprendere il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO): se il difensore fallisce il tentativo di possesso, l'attaccante può eseguire un nuovo tentativo di segnatura e così via; in tutti i casi valgono le normali regole per il possesso (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO);
- g) se, nel tentativo di segnare una meta, la miniatura offensiva esce dal campo ma non dal terreno di gioco, cioè se supera una delle linee che delimita il campo di gioco ma non colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, e la distanza tra essa e la palla è minore o uguale a 5 cm, la meta è comunque valida;
- h) se, nel tentativo di segnare una meta, la miniatura offensiva esce dal campo ma non dal terreno di gioco, cioè se supera una delle linee che delimita il campo di gioco ma non colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, e la distanza tra essa e la palla è superiore a 5 cm, la meta non è ancora stata realizzata e l'attaccante deve toccare nuovamente la palla con la stessa miniatura oppure con una miniatura posta tra la linea della palla e linea dei 22 metri difensivi. L'attaccante può ricollocare la miniatura uscita dal campo di gioco nel punto in cui ha superato una delle linee che lo delimitano oppure proseguire il gioco con tale miniatura dal punto dove essa ha arrestato la propria corsa;
- i) se, nel tentativo di segnare una meta, la miniatura offensiva esce dal terreno di gioco, cioè colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, la meta non è ancora stata realizzata e l'attaccante deve toccare nuovamente la palla con una miniatura posta tra la linea della palla e linea dei 22 metri difensivi. L'attaccante deve ricollocare la miniatura uscita dal terreno di gioco sulla linea di centrocampo nel punto in cui essa interseca la linea laterale;
- l) se la palla sospinta dalla miniatura in avanzamento arresta la propria corsa sulla linea di meta o nell'area di meta, la meta non è ancora stata realizzata e l'attaccante deve eseguire un nuovo colpo in punta di dito.

12.2 ANNULLO

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

Per fare ciò:

- a) il giocatore colpisce in punta di dito una qualsiasi delle proprie miniature posta in posizione regolare per ottenere il possesso (vedi cap. 4.1 OTTENIMENTO DEL POSSESSO) purché la palla arresti la propria corsa a una distanza uguale o inferiore a 5 cm dalla miniatura stessa. Se la palla ha superato tutte le miniature di tale giocatore, egli potrà utilizzare una qualsiasi delle sue miniature;
- b) il giocatore dichiara ANNULLO! e riprende il gioco con un calcio di rinvio (vedi cap. 7.2 CALCIO DI RINVIO);
- c) se il giocatore non ottiene il possesso, il tentativo spetta all'avversario, il quale potrà cercare di segnare una meta (vedi 12.1 META);
- d) se, nel tentativo di eseguire un annullo, la miniatura difensiva esce dal campo ma non dal terreno di gioco, cioè se supera una delle linee che delimita il campo di gioco ma non colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, e la distanza tra essa e la palla è minore o uguale a 5 cm, l'annullo è comunque valido;
- e) se, nel tentativo di eseguire un annullo, la miniatura difensiva esce dal campo ma non dal terreno di gioco, cioè se supera una delle linee che delimita il campo di gioco ma non colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, e la distanza tra essa e la palla è superiore a 5 cm, l'annullo non è ancora realizzato e il difensore deve toccare nuovamente la palla con la stessa miniatura oppure con una miniatura posta tra la linea della palla e linea dei 22 metri difensivi. Il difensore può ricollocare la miniatura uscita dal campo di gioco nel punto in cui ha superato una delle linee che lo delimitano oppure proseguire il gioco con tale miniatura dal punto dove essa ha arrestato la propria corsa;

f) se, nel tentativo di eseguire un annullo, la miniatura difensiva esce dal terreno di gioco, cioè colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, l'annullo non è ancora realizzato e il difensore deve toccare nuovamente la palla con una miniatura posta tra la linea della palla e linea dei 22 metri difensivi. Il difensore deve ricollocare la miniatura uscita dal terreno di gioco sulla linea di centrocampo nel punto in cui essa interseca la linea laterale.

13. 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 centrocampo: inoltre, tali miniature devono essere poste a una distanza non inferiore a 5 cm l'una dall'altra;
- b) a seguito dell'assegnazione di una touch o di una mischia, oltre ad ottemperare alle limitazioni espresse nel paragrafo a, i giocatori devono distribuire le proprie miniature nel quarto di campo in cui la touch o la mischia è stata assegnata e nei due quarti adiacenti a esso in direzione della propria area di meta;
- c) se una miniatura esce dal terreno di gioco, cioè se supera una delle linee che delimita il campo di gioco e colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure cade dal tavolo stesso, tale miniatura deve essere riposizionata sulla linea di centrocampo nel punto in cui essa interseca la linea laterale del campo;
- d) se una miniatura esce dal campo ma non dal terreno di gioco, cioè se supera una delle linee che delimita il campo di gioco ma non colpisce l'eventuale recinzione o sponda del tavolo oppure non cade dal tavolo stesso, tale miniatura deve essere ricollocata nel punto in cui ha superato che delimita il campo di gioco sempre che il giocatore non decida di utilizzarla subito con un colpo in punta di dito per l'azione successiva: in tale caso, la miniatura può essere colpita in punta di dito nel punto in cui ha arrestato la propria corsa;
- e) se, a seguito di un colpo in punta di dito o al contatto con un'altra miniatura o con la palla, 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 ricollocarla in posizione verticale effettuando una sorta di proiezione della miniatura in direzione testa-base: 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. Tale intervento non rientra nel computo delle mosse offensive o difensive e il giocatore deve eseguirlo senza toccare o spostare alcuna miniatura avversaria né la palla: se ciò accade, il giocatore commette infrazione: **SPOSTAMENTO IRREGOLARE** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e il gioco riprende con l'introduzione di una mischia da parte dell'avversario nel punto in cui si trovava la palla o l'ultima miniatura toccata o spostata. Se una miniatura in posizione orizzontale sul campo è colpita dalla palla, il giocatore cui appartiene la suddetta miniatura commette infrazione: **TENUTO A TERRA** (vedi cap. 11.2 INFRAZIONI) e una punizione è assegnata all'avversario nel punto in cui la palla ha toccato la miniatura.

14. 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 d'invio, di rinvio, di spostamento e per i drop è sempre obbligatorio in qualsiasi partita.

14.1 KICKER

- a) Il KICKER può essere utilizzato in sostituzione del cuneo solamente per battere i calci piazzati (vedi cap. 7.6 CALCIO PIAZZATI) e i calci di trasformazione (vedi cap. 7.7 CALCIO DI 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 movimento deciso e non accompagnato in modo tale che essa si sposti all'indietro.

14.2 SCRUMMER

- a) lo SCRUMMER può essere utilizzato nell'introduzione delle mischie (vedi cap. 9 MISCHIA) in sostituzione della normale procedura;
- b) il giocatore cui è stata assegnata l'introduzione in mischia colloca lo scrummer sul campo di gioco con il foro centrale in corrispondenza del punto in cui è stata commessa l'infrazione e l'asse più lungo parallelo alla linea di centrocampo;
- c) entrambi i giocatori dispongono i propri pacchetti secondo le normali disposizioni (vedi cap. 9 MISCHIA) ma in modo tale che essi siano separati dallo scrummer e si trovino ciascuno di fronte a due uscite della parte convessa dal proprio lato, mentre i mediani di mischia devono essere collocati in corrispondenza di uno dei due fori laterali a scelta del giocatore che introduce la mischia;
- d) il giocatore cui è stata assegnata l'introduzione in mischia inserisce la palla nel foro centrale dello scrummer; se la palla esce da una delle uscite laterali oppure da una delle uscite della parte convessa dello scrummer dal lato del giocatore che ha introdotto la mischia, tale giocatore ottiene il possesso, altrimenti il possesso spetta all'avversario.