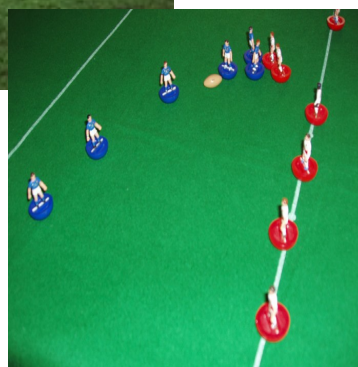


Table Rugby
Regolamento ufficiale

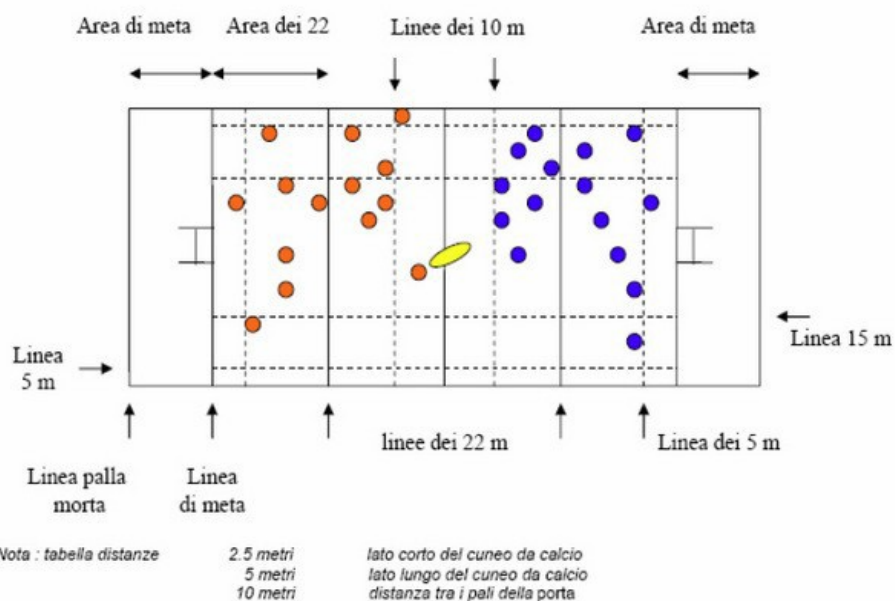


In collaborazione con:
FISCT
Oldsubbuteo.com

Federazione Internazionale Rugby Table :: Regolamento ufficiale

1. Preparazione

.



2. Punteggi

	Meta	Trasformazione	Drop	Punizione
Rugby moderno	5	2	3	3
Rugby union	4	2	3	3
Rugby league	3	2	2	2
Rugby 7	5	2	3	3

3. Calcio d'inizio

3.1. la squadra che vince il possesso palla:

- posiziona il 'calciatore' al centro del campo
- dichiara in che zona di campo effettuerà il calcio (zona destra o zona sinistra)
- attende il posizionamento della squadra avversaria (Per il calcio d' inizio o di rimessa ,la squadra che subisce il calcio deve posizionare le proprie miniature su due fronti divisi dalla linea delle 22 con almeno 7 miniature per fronte
- calcia la palla nella metà campo avversaria..

3.2. Il calcio d' inizio è considerato valido se:

- La palla rimane giocabile (cioè non può andare in touche) *Se la palla esce dal campo la squadra avversaria può scegliere se far ribattere il calcio,chiedere una mischia a proprio favore a centrocampo oppure accettare il calcio e giocare la touche.* Ricordiamo che la palla si considera USCITA se, guardandola perpendicolarmente, tocca la linea laterale
- La palla supera la linea delle 10 yards (linea tratteggiata) *Se la palla non supera la linea delle 10 yards la squadra avversaria può scegliere se far ribattere il calcio,chiedere una mischia a proprio favore a centrocampo oppure tentare di prendere il possesso della palla.* Importante: la palla si considera uscita dalle 10 yards se, guardandola perpendicolarmente, oltrepassa completamente la linea (tratteggiata) dell'area.

3.3. Dopo che il calcio è stato effettuato

- La squadra in difesa può muovere una miniatura in piazzamento
- La squadra che ha calciato la palla con successo, ha la possibilità di usare una qualsiasi miniatura per cercare il possesso dell'ovale e mantenerlo.
- Se la palla calciata tocca una miniatura avversaria cambia il possesso.
- Se la palla calciata tocca una miniatura avversaria ed esce dal campo si riprende il gioco con un calcio libero nel punto in cui è stata toccata la miniatura La difesa, a seguito del calcio d'inizio eseguito con successo e non uscito dal campo, potrà colpire a punta di dito una propria miniatura per una mossa difensiva.
- Se la palla entra in area di meta senza aver toccato nessun giocatore,cambia il possesso del pallone e la squadra che ha subito il calcio può tentare l' "Annullò" (toccare la palla in area di meta vedi par. 10). Se l'annullo è eseguito con successo si riprende con una mischia a centrocampo a favore della difesa.

4. Possesso palla e corsa

4.1. Il possesso è ottenuto colpendo a punta di dito una miniatura per toccare la palla. Il mancato contatto della miniatura con la palla consente all'avversario di cercare il possesso della palla nello stesso modo. Il numero di tocchi eseguiti con successo da una miniatura per

Federazione Internazionale Rugby Table :. Regolamento ufficiale

avanzare è illimitato. Regola per limitare il più possibile le "trascinate", la palla deve sempre muoversi.

a) Se la palla rimane a contatto con una miniatura a seguito di un colpo a punta di dito questa viene considerata in possesso dell'attaccante e nessun compagno può intervenire. La palla si considera "in possesso" se dopo il colpo a punta di dito il giocatore tocca la palla e la palla si ferma ad una distanza inferiore a 5 cm (lato lungo del cuneo)

b) Se la palla supera questa distanza si considera palla persa e l'attaccante ha due possibilità:

- cercare di colpire la palla commettendo un IN AVANTI
- sbagliare il colpo volontariamente lasciando la possibilità al difensore di prendere il possesso palla. (In pratica l'attaccante avrà però posizionato la sua miniatura in modo da ostacolare la mossa del difensore)

4.2. Corsa

a) Una miniatura può tentare uno scatto con palla in mano. Quando la palla, colpita dall'attaccante, si allontana a una distanza maggiore di 5cm avviene automaticamente una "Corsa". Il difensore può eseguire la mossa difensiva e posizionarsi tra palla e attaccante. In caso l'attaccante, nel tentativo di concretizzare la corsa, colpisce il difensore si ha un placcaggio e la palla passa alla difesa. Il placcaggio avviene anche se l'attaccante dopo aver colpito il difensore tocca la palla. In questo caso è un placcaggio sfondato. La miniatura dell'attaccante può tentare di riprendere la palla e proseguire nella sua avanzata. La corsa si divide in due movimenti: il primo tocco dà inizio alla corsa e il secondo tocco per concretizzare la corsa deve lasciare la palla a una distanza minore di 5 cm. Se durante il secondo tocco la palla si ferma a una distanza maggiore di 5 cm c'è fallo in avanti. Se l'attaccante sbaglia il secondo tocco la corsa non si concretizza e la palla passa al difensore. In questo caso il difensore può chiedere che l'attaccante torni al punto di partenza.

5. Passaggio e fallo in avanti

5.1. Il passaggio può avvenire in due modi PASSAGGIO VOLONTARIO e PASSAGGIO AL VOLO.

a) Passaggio Volontario

- La miniatura in possesso palla (dista dalla palla al massimo 5 cm) può decidere di effettuare un passaggio;
- Dichiarare la propria intenzione di effettuare un passaggio;
- La miniatura che esegue il passaggio viene alzata e piazzata accanto alla palla nella posizione necessaria per dirigere il passaggio nella direzione voluta (senza toccarla se la miniatura era staccata dalla palla oppure toccandola se la miniatura era a contatto con la palla prima di effettuare il passaggio). Il difensore più vicino alla palla può essere spostato, a discrezione dell'attaccante, di 2,5 cm per permettere all'attaccante di piazzarsi per il passaggio.
- La miniatura deve passare la palla nella direzione nella quale si trovava la palla rispetto alla miniatura. Se la miniatura si trova a destra rispetto alla palla allora il passaggio dovrà essere verso destra, quindi la miniatura viene spostata con le mani a destra rispetto alla palla. Stessa cosa per la sinistra mentre se la miniatura si trova al centro rispetto alla palla, il giocatore ha libera scelta di dove indirizzare il passaggio. La miniatura può essere posta in qualsiasi posizione per eseguire il passaggio, anche oltre la palla
- l'attaccante sposta due miniature a punta di dito "a sostegno" e il difensore sposta due miniature a punta di dito in marcatura;
- Il giocatore esegue il colpo a punta di dito per effettuare il passaggio.
- Se piazzando la miniatura accanto alla palla la si tocca senza averne diritto viene assegnata una mischia a favore della squadra avversaria. La palla non deve finire più vicino alla linea di meta avversaria rispetto alla sua posizione iniziale, questo è un passaggio in avanti, indipendentemente dal fatto che il compagno tocchi o meno la palla, ed è punito con una mischia con introduzione della squadra avversaria. La palla deve muoversi dalla sua posizione originale di almeno 2 cm per considerare il passaggio effettuato. Se la palla non si muove dalla sua posizione viene considerato fallo in avanti punito con una mischia a favore della difesa
- E' fallo di fuorigioco se a seguito di un tocco, una miniatura manda la palla a toccare una miniatura della propria squadra che sia posta più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla posizione iniziale della palla Vedi Fig.3.4
- se la palla, dopo il tocco, carambola su una miniatura avversaria e successivamente tocca una miniatura della propria squadra anche se posta più vicina alla linea di meta avversaria, allora non è stata commessa nessuna infrazione.
- Dopo che la palla è passata correttamente, una miniatura posizionata più lontano dalla linea di meta avversaria rispetto a quella che ha fatto il passaggio (posta dietro di lei) è colpita per mantenere il possesso di palla e proseguire l'azione: la miniatura deve toccare la palla e restare poi entro i 5 cm da essa se vuole passarla nuovamente.
- Se la miniatura manca la palla, la squadra avversaria ne guadagna il possesso;
- Se la palla, dopo essere stata toccata da una miniatura attaccante, tocca una miniatura del difensore, e rimane a contatto con entrambe, la palla viene considerata del difensore in una situazione di placcaggio. Il difensore non può però effettuare il passaggio ma soltanto spazzare.

b) Passaggio al Volo

- Il passaggio viene eseguito dalla miniatura durante la corsa senza doverlo dichiarare (quindi attendere le mosse attaccante/difensore). La miniatura attaccante non deve essere spostata come nel caso del passaggio volontario e deve eseguire il passaggio all'indietro, lateralmente, anche in diagonale, ma non verso la linea di meta avversaria.
- Se dopo un tocco del portatore di palla la stessa si trova dietro alla miniatura (più vicina alla propria area), il giocatore può intervenire con una seconda miniatura da considerarsi destinataria del passaggio.
- Osservazioni:
- Se una miniatura A lancia in avanti la palla cioè verso la linea di meta avversaria, e poi continua l'azione con un'altra miniatura D che entra in possesso di palla commette fallo 'in avanti' anche se la miniatura parte dietro la linea della palla
- La miniatura A dopo aver passato la palla secondo la procedura si trova oltre la linea della palla e + vicino alla linea di meta avversaria. In questo caso la miniatura che ha effettuato il passaggio è in fuorigioco e non può intervenire finché la posizione della palla non lo rimette in gioco. Se nella sua corsa la miniatura in possesso esce dal campo dopo aver colpito e mandato avanti la palla, questa miniatura non può più giocare la palla, per recuperare l'ovale senza commettere infrazione deve intervenire una miniatura posta dietro la palla e alla miniatura che ne era in possesso precedentemente. Nel caso la miniatura che è uscita dal campo toccasse nuovamente la palla senza che prima lo abbia fatto un'altra miniatura provoca l'assegnazione di una mischia per la squadra avversaria

5.2. Fallo "IN AVANTI"

a) Il fallo "in avanti" è punito sempre con una mischia a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trova la palla al momento dell'infrazione. Non si verifica fallo "in avanti" se la palla, dopo il tocco, colpisce una miniatura avversaria V e successivamente una miniatura della propria squadra D, posta più vicina alla linea di meta avversaria

6. Mischia

Federazione Internazionale Rugby Table .: Regolamento ufficiale

6.1. Disposizione dei raggruppamenti

- a) Schierare le due squadre in assetto da mischia 3-4-1 in tre file distanziate
- b) Distanza tra le miniature fino a 2 cm
- c) Il raggruppamento può essere schierato anche più compatto ma le miniature non devono toccarsi
- d) Vicino al raggruppamento si posizionano due miniature, una per squadra detti "Scrum half" o "mediani di mischia" S
- e) Posizionare le altre miniature dietro la linea portata dall'ultima miniatura del raggruppamento, ad una distanza minima di 5 cm
- f) La squadra a favore di mischia, dispone il "mediano di mischia" lateralmente alla mischia sulla linea passante perpendicolarmente per il punto medio della distanza tra i due raggruppamenti. Il mediano immette l'ovale con un colpo a punta di dito nel raggruppamento. Il possesso palla è della miniatura in mischia che tocca la palla. Se la palla non tocca nessuna miniatura allora il possesso è della miniatura più vicina alla palla. Per una migliore introduzione si consiglia di immettere la palla tra il tallonatore (numero 2) e il pilone (numero 1). Se la palla non passa tra i due giocatori, ma viene comunque toccata il tallonatore (numero 2) può essere piazzato a piacimento per "tallonare" la palla e farla uscire dalla mischia
- g) Rendere la palla giocabile Ora bisogna rendere "giocabile" la palla portandola fuori del raggruppamento dalla parte posteriore. L'ovale deve passare nello spazio tra la miniatura 5 e 6 oppure toccare la miniatura 8. Quando la palla si trova all'interno della mischia il giocatore dovrà utilizzare le miniature in mischia per portarla fuori. Una volta resa giocabile la palla si utilizza il mediano spostandola a mano vicino alla palla nel verso in cui si desidera e si avvia l'azione.
- h) Se la palla esce dalla mischia e finisce al di fuori della larghezza del raggruppamento) se si vuole avviare l'azione con il mediano (non obbligatorio) questo deve rincorrere la palla partendo dalle linee immaginarie delimitanti la larghezza del raggruppamento.
- i) Se la palla esce dalla mischia e finisce indietro, lontano dal raggruppamento, (massimo lunghezza possibile è pari 5 cm) si può recuperare la palla con qualsiasi omino più vicino alla propria linea di meta che si trovi dietro la palla oppure utilizzando il mediano per non commettere infrazione di Fuorigioco. Se si utilizza il mediano per recuperare la palla, questo partirà da posizione distante la lunghezza del lato lungo della base del calciatore dietro il numero 8 del raggruppamento.
- j) Movimenti difensivi I primi due tocchi sulla palla nelle fasi di mischia sono liberi (la difesa non compie nessun movimento difensivo) finché la palla rimane all'interno del raggruppamento e della sua larghezza. Invece se la palla esce dalla larghezza del raggruppamento la difesa può eseguire i colpi difensivi con le consuete regole. Nel caso alcuni dei tre tentativi, fossero infelici, nel senso che la miniatura non impatta la palla, la difesa può fare un movimento difensivo, e l'attacco può continuare, con le possibilità rimaste, nel tentativo di rendere giocabile la palla. Durante le fasi di mischia, la linea del fuorigioco è portata dall'ultimo omino dello schieramento della propria mischia per la retroguardia, mentre, dalla linea della palla per il mediano di mischia o Scrum half. Le linee tratteggiate delimitano la larghezza del raggruppamento. Da queste linee il mediano può partire per recuperare la palla uscita al di fuori della larghezza della mischia. Se lo si ritiene opportuno si possono utilizzare, per lo scopo, anche altre miniature che siano dietro la linea della palla per non commettere fallo di fuorigioco. In questo caso la miniatura verde intervenendo sulla palla con successo commette fallo !!!! Le eventuali figure che inseguito a movimenti difensivi superano la linea di fuorigioco, sono inibite al gioco finché non tornano in gioco, il mediano di mischia può essere mosso con movimenti difensivi (da quando sono previsti) per seguire la palla mentre esce dal raggruppamento. Il mediano di mischia deve rimanere sul lato dell'introduzione, mantenendosi al di qua della sua linea di fuorigioco che passa per il pallone. Tale linea è variabile secondo la posizione della palla all'interno della mischia

7. Mischia statica e mischia dinamica (Maul and Ruck)

7.1. Maul

- a) Se la palla rimane in contatto tra due o più miniature della stessa squadra si considera la formazione di un raggruppamento spontaneo (mischia dinamica), in queste fasi di maul è lecito spingere in avanti il raggruppamento usando una delle miniature in possesso palla. Il possesso è mantenuto finché due miniature toccano contemporaneamente la palla. La difesa può contrastare l'avanzata piazzando miniature a contatto delle miniature di Maul senza per questo commettere fallo. La maul termina quando la palla si stacca dalle miniature che formano il raggruppamento oppure quando la palla tocca una miniatura del difensore posta a barriera e a questo punto l'attaccante sposta la pallina dietro l'ultimo uomo ed esegue un passaggio. Se lo si ritiene opportuno chi ha creato la maul può far uscire la palla dichiarando "passaggio", l'ovale viene staccato di 1 cm dalla miniatura che ne mantiene il possesso e si utilizza la miniatura per eseguire il passaggio, a destra o sinistra indifferentemente, con la procedura solita del passaggio. Se la palla rimane in contatto tra le due prime linee della maul si assegna una mischia a sfavore di chi creato la maul.

7.2. Ruck (solo per esperti)

8. Movimento e ostruzione

- 8.1. Dopo aver ricevuto con successo un passaggio una miniatura può correre con la palla. Il numero di colpi fatti sulla miniatura in possesso palla per avanzare verso la linea di meta avversaria, è illimitato. Per ostacolare l'avanzata delle miniature avversarie, il difensore può colpire le proprie miniature, alternando i colpi con quelli dell'attaccante (ossia ad ogni colpo dell'attaccante, con successo, vale a dire con la miniatura che impatta sulla palla, corrisponde la possibilità, per il difensore, di colpire una propria miniatura per schierare la difesa, se questi lo esegue), per bloccare l'avanzamento e posizionare una miniatura tra la propria linea di meta e la miniatura avversaria in possesso di palla.

8.2. Placcaggio

- a) Se la palla tocca una miniatura in difesa, stazionaria, allora c'è un placcaggio, ed il possesso della palla passa al difensore.
- b) Se una miniatura in possesso palla tocca una miniatura avversaria facendola cadere o spostandola e poi tocca la palla avviene un placcaggio con conseguente cambio palla. Il difensore può chiedere che l'attaccante torni al punto dell'impatto oppure lasciarlo nella posizione di gioco
- c) Solo il giocatore che ha la palla può essere placcato, gli altri non devono subire ostruzioni d'alcun tipo, altrimenti un fallo è fischiato. Dunque se nel tentativo di placcare un giocatore in possesso di palla si tocca qualche altra miniatura spostandola dalla propria sede o facendola cadere è un fallo punibile con l'assegnazione di un calcio libero.
- d) Sarà la squadra avversaria a decidere quale penalità utilizzare (mischia, calcio a guadagnare terreno, vantaggio e perdita difensivo successivo per chi difende) Una miniatura in possesso di palla può quindi sfondare contro la difesa avversaria colpendo la palla a toccare una miniatura avversaria: si ha placcaggio, quindi, anche se la palla poi rotola lontano, e non è 'in avanti' se la palla, carambolando contro almeno una miniatura dopo un colpo del genere, allora si considera palla vagante, senza possesso di nessuna squadra, ma la squadra che ha toccato per ultima la palla con qualsiasi miniatura ha il diritto di andare sulla palla per prima.
- e) Se una miniatura nel tentativo di annullare una meta tocca dopo la palla, una miniatura avversaria avviene un placcaggio. il gioco

Federazione Internazionale Rugby Table .: Regolamento ufficiale

riprenderà con una mischia ai 5 metri davanti al punto del placcaggio a favore di attacco.

8.3. Ostruzione

a) Nel tentativo di bloccare l'avanzamento avversario non bisogna commettere fallo di ostruzione, cioè posizionare una miniatura avversaria in possesso di palla e la palla stessa, pena a discrezione di chi attacca, il back della miniatura la perdita di un colpo difensivo oppure l'assegnazione di una punizione (calcio tra i pali, in touche mischia o "alla mano") immediato oppure da sfruttare quando chi ha subito il fallo perde il possesso della palla o commette un fallo e se l'ovale non è avanzato dal punto dell'infrazione per una striscia di campo alta di 10 metri e larga pari alla larghezza del campo. È altresì ostruzione quando delle miniature in fuorigioco tentano di fermare l'avanzata di una miniatura in possesso palla senza che prima tornino in gioco. Tale cosa è però possibile. Le miniature in fuorigioco possono tentare di ostacolare il portatore di palla ma devono restare ad una distanza di 5 cm dalla palla. Se una miniatura da posizione di fuorigioco si avvicina alla palla ad una distanza minore di 5 cm ostruendo il gioco avversario, commette infrazione punibile con una penalità a scelta. Questa penalità può essere utilizzata da parte di chi attacca quando perde il possesso della palla o commette un fallo e se l'ovale non è avanzato dal punto dell'infrazione per una striscia di campo alta di 10 metri e larga pari alla larghezza. Le miniature che possono contrastare immediatamente l'avanzata dell'attaccante sono solo quelle che stanno davanti alla palla. Quando le miniature vengono oltrepassate dalla palla vanno in fuorigioco queste devono tornare dietro la linea della palla prima di poter interferire sull'ovale nuovamente. L'attaccante può chiedere in qualsiasi momento il rientro delle miniature del difensore in fuorigioco, questi dovrà farle ritornare oltre la linea della palla in linea retta senza andare a ostruire la palla o il giocatore in possesso.

9. Calci

9.1. Per avanzare verso la meta avversaria oltre al gioco alla mano è possibile calciare la palla in avanti (Up and Under) nel seguente modo:

- L'attaccante dichiara "CALCIO" prima di colpire la palla;
- Il difensore non può eseguire la mossa difensiva;
- L'attaccante esegue il calcio utilizzando il 'cuneo da calcio'.
- Dopo il calcio, soltanto la miniatura che ha calciato (anche se è uscita dal campo) e le miniature che si trovano dietro alla posizione della palla possono intervenire senza commettere fallo. Se una miniatura si trova, a seguito di un calcio, davanti alla palla e ne prende il possesso è considerata in fuorigioco e si assegna una punizione a favore della squadra avversaria. Tale miniatura dovrebbe prima rientrare dietro alla linea della palla verso la propria area di meta e poi, con un tocco successivo, andare sulla palla per guadagnarne il possesso. Dopo un calcio, una miniatura può andare sulla palla ovunque sia posizionata, più vicina o più lontana dalla propria linea di meta rispetto alla palla, se questo viene effettuato dagli avversari i quali poi, mancano il possesso di palla. La palla è considerata vagante ed è possibile intervenire sulla stessa con una miniatura qualsiasi indipendentemente dalla sua posizione sul campo. Non si possono effettuare due "Up and Under" consecutivi con la stessa squadra.

9.2. Uso del 'cuneo da calcio'

a) Il 'cuneo da calcio' è usato per la trasformazione dei drop, i calci dalla linea delle 22 yard, e i calci in touche per guadagnare terreno fatti, dentro l'area delle 22 yard del difensore, dal difensore stesso e tutti i calci in genere. I lati lunghi sono pari a 5 cm (5 yard in scala) con suddivisioni per quarti di pollice, e sono utilizzati per misurare le distanze come da regolamento. Il cuneo è usato mettendolo sul campo dove deve essere impiegato senza muovere o toccare altre miniature, quindi non è possibile calciare drop o up-and-under se ci sono miniature di qualsiasi squadra così vicine da non poter utilizzare il cuneo. Eccetto che nei casi di 'mark' o di calcio dalle proprie 22 yard, non si può modificare la posizione della palla o di qualsiasi miniatura, compresa quella che deve calciare. Per un 'mark' o un calcio dalle proprie 22 yard la posizione della palla e di tutte le miniature può essere modificata perché sono entrambi calci di ripresa del gioco dopo una pausa. Il calcio è effettuato colpendo la miniatura sulla palla sul lato superiore, inclinato, del cuneo. Nel caso la palla torni giù dalla rampa viene assegnata una mischia alla squadra avversaria nel punto del calcio.

9.3. Drop

- La squadra in possesso di palla può dichiarare 'calcio di drop' per cercare di segnare punti con un drop. In questo caso la difesa non potrà muovere miniatura a difesa dopo la dichiarazione del drop per ostacolare direttamente il calcio, ma può muovere ugualmente una miniatura per piazzare la difesa. Questo vale anche per i calci con scopo di guadagnare terreno per spostare il gioco in avanti. Ciò è fatto con il 'cuneo da calcio' secondo quanto stabilito dal paragrafo b-. Prima di calciare un drop una la miniatura droppante" deve toccare o essere toccata dalla palla almeno una volta. Non c'è alcun limite al numero di calci di drop effettuati durante una partita. Anche per il 'drop' vale la regola che si segnano punti solo se la palla passa tra i pali, sopra la traversa, a qualsivoglia altezza;
- se il 'drop' è fallito e la palla rimane in campo si può continuare l'azione (il possesso rimane della squadra attaccante),
- se la palla è calciata entro le 22 ed esce oltre le linee di palla morta si riprende con una rimessa dai 22 se esce oltre le linee di palla morta oppure oltre le linee laterali si assegna una rimessa laterale o una rimessa dai 22
- se la palla è calciata fuori dalle 22 ed esce dalle linee di palla morta allora si assegna una mischia nel punto del calcio
- se una miniatura calca un drop e la palla non esce può lei stessa tentare di recuperare il pallone a meno che non abbia superato la palla.
- Se una miniatura calca un drop o un qualsiasi calcio di spostamento ed esce dal campo ma è dietro la linea della palla che è rimasta in campo, la stessa miniatura può tentare di recuperare la palla. Non si possono eseguire drop per segnare punti dalla propria metà campo. Il drop per i punti è valido solo se palla ed omino che deve droppare sono entrambi ed interamente nella metà campo avversaria !!!!

9.4. Fare un 'mark'

a) Se la palla calciata dall'avversario usando il 'cuneo da calcio' tocca una miniatura del difensore posta nella propria area dei 22 metri o nella propria area di meta e la palla rimane entro 5 cm di distanza allora il difensore può chiamare il "mark". Entrambi i giocatori schierano le squadre e la miniatura che ha chiamato il mark riprende il gioco usando il "cuneo da calcio". La palla e la miniatura possono essere direzionate dal difensore ma il punto di battuta deve rimanere lo stesso. Il calcio a seguito di un mark non può né entrare direttamente in area di meta né uscire dalla linea di palla morta o dalle linee laterali che delimitano l'area di meta, pena la mischia nel punto del calcio a favore di chi ha subito il mark. Se una miniatura torna nella propria area di meta e chiama il mark commette infrazione ed il gioco riprende con una mischia dai 5 metri per la squadra avversaria.

b) Casistiche :

- Il calcio di mark deve rimanere giocabile pena l'assegnazione di una mischia al centro della linea dei 22
- Un mark su calcio d'inizio non è valido.
- Un mark dopo che la palla è rimbalzata sui pali è valido.
- È lecito battere il mark passando la palla ad un'altra miniatura e farla calciare per guadagnare terreno, l'eventuale touche è valida, visto che il mark si batte in area delle 22
- se si passa la palla ad un'altra miniatura questa la può calciare in touche direttamente ed ottenere un rimessa laterale.

Federazione Internazionale Rugby Table .: Regolamento ufficiale

c) Rimessa dalle 22 yard

- la rimessa dalle 22 si batte usando il cuneo da calcio e non deve uscire dalle linee che delimitano l'area di meta, pena la mischia a favore di chi subisce il calcio nel punto del calcio. Posso muovere tutti i giocatori ma devono restare dietro le 22 yards o il calciatore quelle della squadra che calcia mentre la squadra che subisce il calcio deve posizionare le proprie miniature almeno su due fronti cioè distribuire le proprie miniature su due quadranti diversi con almeno 5 miniature per quadrante Per ogni fronte sono richieste almeno 7 miniature !!. Le miniature che effettuano qualsiasi tipo di rimessa in gioco non possono colpire la palla nuovamente finché questa non è stata toccata da un'altra miniatura pena l'assegnazione di un calcio libero alla squadra avversaria.

d) Calcio in touche

- Con l'eccezione dei calci di punizione, quando la palla esce dal campo di gioco, dal punto in cui la palla esce, si applicano le seguenti regole:
 - un calcio dalla propria area delle 22 yard che vada direttamente o indirettamente (ossia prima di toccare terra o dopo uno o più rimbalzi) fuori del campo oltre le linee laterali causa una rimessa (touche) da parte dell'avversario dal punto in cui la palla è uscita;
 - un calcio, dato fuori dalla propria area delle 22 yard, che rimbalzi sul campo prima di uscire oltre le linee laterali, causa una rimessa da parte dell'avversario dal punto in cui la palla è uscita; se la palla tocca una miniatura avversaria prima di uscire lateralmente, allora la rimessa è assegnata alla squadra che ha calciato;
 - un calcio, dato fuori della propria area delle 22 yard, che esca lateralmente senza toccare il terreno almeno una volta causa una rimessa, da parte della squadra avversaria, dalla linea laterale nel punto corrispondente, in senso trasversale, a quello da cui è stata calciata la palla.
 - Il calcio di rimessa dalle 22 yard che esca direttamente in touche fa sì che l'avversario scelga se far ripetere il calcio o far disputare una mischia al centro della linea delle 22 yard con introduzione della squadra che ha calciato.
 - Se la palla esce direttamente si riprende assegnando una touche all'altezza di dove è stato eseguito il calcio con rimessa a favore di chi ha subito il calcio. Dunque se una miniatura calcia dalle proprie 22 non può far uscire la palla nelle 22 avversarie a meno che l'ovale non rimbalzi almeno una volta entro i due quarti che stanno tra le due aree dei 22 metri !! Questo per evitare situazioni irrealistiche cioè se sei i attacco in area delle 22 avversarie e la difesa spazza via non ti puoi ritrovare a 5 metri in touche dalla tua linea di meta !!!!!
 - Se un giocatore entra nella propria area delle 22 con il pallone e poi lo calcia direttamente in touch, il punto del touch sarà sulla perpendicolare del punto da dove è stato effettuato il calcio.
 - Se un giocatore esce dal campo a seguito di un calcio non può direttamente intervenire sulla palla per proseguire l'azione, la palla deve essere toccata da un'altra miniatura in caso di infrazione sarà assegnato un calcio libero alla squadra avversaria nel punto dove stazionava la palla al momento del tocco "errato"
 - Se un giocatore a seguito di un calcio supera la palla non può direttamente intervenire sulla palla per proseguire l'azione. Sulla palla possono intervenire le miniature che erano posizionate dietro la palla al momento del calcio. In caso di infrazione viene assegnato un calcio libero alla squadra avversaria nel punto dove stazionava la palla al momento del tocco "errato"
 - Se l'ovale a seguito di un calcio escluso quello di punizione rimbalza su una miniatura posta al di fuori del campo ma non dal pannello e ritorna in campo può essere considerata una situazione di touche battuta velocemente se il giocatore in quel momento in possesso di palla lo ritiene opportuno. Altrimenti si gioca la touche normalmente Quando si ha il calcio di rimessa, o quello del 'mark', la palla deve oltrepassare la linea delle 22 yard, o la linea immaginaria, trasversale, che passa dal punto in cui è avvenuto il 'mark'. Se c'è un errore nel calcio in questo senso, l'avversario sceglie se far ribattere il calcio (solo se è quello di rimessa) o se fare una mischia (con introduzione della squadra che ha calciato) dal punto in cui il calcio di rimessa o il 'mark' sono stati battuti. Il calcio di mark deve rimanere giocabile pena l'assegnazione di una mischia al centro della linea dei 22
 - Se, a seguito di un calcio di spostamento (drop per fare punti e punizione verso i pali sono esclusi) esce oltre le linee laterali del area di palla meta oppure oltre la linea di palla morta senza che nessuna miniatura tocchi l'ovale, provoca sempre una mischia con introduzione nel punto in cui la palla è stata calciata la palla con introduzione a favore di chi subisce il calcio. Questa regola è valida per qualsiasi zona del campo da cui viene effettuato il calcio.

e) Difesa calcia via dalla propria area delle 22 yards

- Se una squadra è sottopressione nella propria zona delle 22 yards e dopo aver recuperato la palla la calcia, ne rimane in possesso rimane entro i due quarti di gioco escluso quello delle 22, altrimenti il possesso è perso e la squadra che ha subito il calcio può recuperare la palla e ricominciare una nuova azione offensiva.
- Se la palla calciata termina in touche si prosegue come descritto nel paragrafo 11 touche. Con le stesse norme.
- Se una squadra calcia via la palla e questa rimbalza su una miniatura che manda l'ovale oltre la propria linea di fondo di quest'ultima miniatura si riprenderà con una rimessa dalle 22. Area dei 22 m La palla deve rimbalzare entro questa linea il giocatore dalle proprie 22 calcia la palla che termina oltre due quarti di gioco (il alto a sinistra) , il possesso cambia a favore della squadra bianca A seguito del calcio la palla esce entro due quarti (alto a sinistra) /E touche dal punto dove è uscita la palla La palla esce al di fuori dei 2 quarti di gioco (in alto a sinistra) /E touche all'altezza di dove è stato eseguito il calcio in qualsiasi Calcio di spostamento che oltrepassi, senza rimbalzare sul campo almeno una volta, una distanza superiore a 2 quarti di gioco escluso quello in cui staziona la miniatura comporta la perdita del possesso dell'ovale per la squadra che ha calciato ed il gioco riprende con il possesso a favore della squadra avversaria
- se la palla termina direttamente fuori si assegna una touche all'altezza di dove è stato eseguito il calcio con rimessa a favore di chi ha subito il calcio. Dunque se una miniatura calcia dalle proprie 22 non può far uscire la palla nelle 22 avversarie a meno che l'ovale non rimbalzi almeno una volta entro i due quarti che stanno tra le due aree dei 22 metri !! Questo per evitare situazioni irrealistiche cioè se sei i attacco in area delle 22 avversarie e la difesa spazza via non ti puoi ritrovare a 5 metri in touche dalla tua linea di meta !!!!!

f) Calci di Punizione

- Per i calci di punizione a guadagnare terreno non vale la regola delle zone di campo, 22 o non 22 Ossia, se la palla esce lateralmente a seguito di un calcio di punizione si riprende dal punto dove è uscita la palla Ma rimane la condizione sulla lunghezza massima percorribile da calcio
 - Un calcio di punizione per guadagnare terreno che esce dalle linee che delimitano l'area di meta, provoca sempre una mischia contro chi ha calciato nel punto dove è stata calciata la palla !!!
 - Se un omino in possesso palla la tocca e l'ovale esce dal fondo si riprende con una rimessa dalle 22. se l'omino si trova nell'area delle 22, altrimenti la squadra avversaria riprenderà con una mischia nel punto in cui è stata toccata la palla l'ultima volta.
 - Un calcio di punizione o libero può essere battuto senza posizionare tutti gli omini dietro la palla e al calciatore. Le miniature che rimangono davanti al punto del calcio, sono in fuorigioco, ma non saranno sanzionate se continueranno a stazionare nella loro posizione e non verranno toccate dalla palla, o muovendole non interferiscono al gioco avversario. (sarà spiegato meglio nel capitolo fuorigioco) Su un calcio di punizione la partita non può terminare anche se si è oltre il tempo di gioco regolare !!!!!
- g) Disposizione delle miniature nei calci

Federazione Internazionale Rugby Table :. Regolamento ufficiale

- Dopo l'assegnazione di un calcio di punizione o libero la squadra che subisce il calcio posiziona le miniature dietro ad una linea orizzontale immaginaria distante circa 10 metri dal punto di battuta del calcio verso la propria linea di meta. Nel caso di un calcio di punizione o calcio libero le miniature avversarie devono portarsi a 10 metri dal punto di battuta verso la propria linea di meta e non possono interferire sul gioco finché non l'abbiano raggiunta o fino a che un compagno partito da posizione regolare non abbia rimesso in gioco le altre miniature. Ogni infrazione dei difensori sarà punita con l'avanzamento di 10 metri del calcio. Ma il successivo calcio non potrà mai essere assegnato a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- Per un calcio di rimessa, la squadra che subisce il calcio deve posizionare le proprie miniature su due fronti divisi dalla linea delle 22. Almeno 7 miniature per fronte
- N.B, tutti i calci in cui è previsto l'uso del calciatore possono essere battuti anche utilizzando il cuneo da calcio

10. Penalità, back e vantaggio

10.1. Penalità :

a) Una squadra può decidere di battere un calcio di punizione a proprio favore scegliendo tra una mischia con immissione a favore, un calcio in touche (con rimessa da parte di chi calcia dove esce la palla) o calciare verso i pali per segnare 3 punti. (Non valido nella propria metà campo come il drop) oppure riprendere il gioco 'alla mano', ossia iniziando un'azione: per fare ciò, la squadra con il calcio di punizione a favore non usa il 'calciatore' ma posiziona una sua miniatura accanto alla palla, e precisamente: più vicina alla propria linea di meta rispetto alla palla se la miniatura che riprende il gioco parte con azione personale, più vicina alla linea di meta avversaria rispetto alla palla se invece la miniatura intende aprire il gioco passando la palla ad un'altra miniatura. Una volta chiamato il tipo di calcio di punizione che si vuole effettuare non si può cambiare idea !! Nel caso che una squadra usufruisse di un calcio di punizione nell'area dei 22 avversaria da posizione troppo vicina ai pali e difficoltosa può scegliere, nel caso lo ritenga opportuno, di arretrare il punto di battuta parallelamente alla linea laterale al massimo fino alla linea delle 22.

10.2. Back delle miniature

a) Una miniatura in difesa non può, durante la sua mossa, toccare la palla o le miniature in attacco. Se il difensore tocca la palla ferma o le miniature in situazione di palla ferma l'attaccante può chiedere il Back. In questo caso spetta al giocatore in attacco avvalersi delle seguenti situazioni:

- Difensore torna al punto di partenza e si lasciano invariate le posizioni di palla e miniature attaccanti
 - Difensore torna al punto di partenza e si ripristina la situazione di palla e miniature attaccanti
 - Difensore torna al punto di partenza, si lascia invariata la posizione della palla e si ripristinano le miniature attaccanti
- b) Una miniatura in difesa non può, durante la sua mossa, toccare la palla o le miniature in attacco. Se il difensore tocca la palla in movimento o le miniature in situazione di palla in movimento l'attaccante può chiedere il Back o il fallo punibile con il calcio. In caso di back le opzioni sono come sopra, in caso di fallo si veda al capitolo corrispondente.
- Se il fallo viene commesso dentro l'area di meta viene inevitabilmente concessa la Meta tecnica.
 - Nel caso che si tocchi la palla in area di meta, anche se l'omino che n'è in possesso è fuori dell'area, è concessa, anche in questo caso, la meta tecnica.
 - Per la trasformazione della meta tecnica valgono le stesse regole di una meta normale. Mentre se la miniatura in difesa ha colpito una qualsiasi altra miniatura, spetta sempre al giocatore in attacco chiedere il Back a seconda del vantaggio, vero o presunto, che ritiene di avere.

11. Segnare una meta

11.1. Una meta è segnata da un giocatore colpendo una miniatura a spingere la palla dentro l'area di meta avversaria (palla che rimane dentro l'area e non esce). Ogni miniatura attaccante che si trova più lontana alla linea di meta avversaria della palla, può essere colpita per toccare la palla e restare entro i 5 cm dalla palla. La meta è valida se e solo se la palla tocca la linea di meta e la miniatura che l'ha toccata per ultima rimane ad una distanza non superiore ai 5 cm dalla palla. Se il giocatore ritiene conclusa l'azione con successo deve dichiarare "META". Se il giocatore vuole continuare l'azione per cercare una posizione migliore per la successiva trasformazione dei punti può continuare a giocare la palla fino a quando non dichiara la "META" ed in questo caso continuano a valere le regole di possesso palla e placcaggio e le regole difensive.

11.2. La meta è valida se la miniatura che esegue l'ultimo tocco parte dalla metà campo avversaria. Nel caso una miniatura colpisce la palla all'interno dell'area di meta partendo dalla propria metà campo dovrà, dopo aver conquistato la palla, colpirla di nuovo per realizzare la meta.

11.3. Se la palla e/o la miniatura, durante l'azione in area di meta, finiscono fuori dal campo, la meta non viene assegnata. Si riparte con un calcio dalla linea delle 22 yards

11.4. Se un giocatore riesce a mandare la palla nella zona di meta avversaria ma non riesce poi a toccarla con nessuna miniatura per convalidare la meta, il giocatore avversario può :

- a) colpire una miniatura verso la palla per mandarla oltre le linee di fondo (linea di palla morta); Si riparte con un calcio per la difesa dalla linea delle 22 yards
- b) ripulirla giocandola e rientrare di nuovo in campo;
- c) Chiamare l'Annullò andando a colpire la palla con una miniatura che deve fermarsi entro 5 cm. Si riparte con un calcio dalla linea delle 22 yards
- d) Se la miniatura in difesa fallisce il contatto con la palla, l'attaccante può di nuovo tentare di convalidare la meta e così via.
- e) Se il difensore manda la palla oltre le linee di fondo dell'area di meta giocandola o calciandola si riprende con una mischia a 5 metri dalla linea di meta con introduzione dell'attaccante.

11.5. Trasformazione dei punti aggiuntivi dopo una meta

a) Dopo aver segnato una meta si passa alla trasformazione dei punti aggiuntivi. La palla è riportata perpendicolarmente rispetto al punto di meta e parallelamente alle linee laterali fino alla riga dei 22. Si piazza il calciatore per tentare la trasformazione. La palla deve passare in mezzo ai pali sopra della traversa. Bisogna eseguire il calcio entro 20 secondi da quando si è sistemata la palla sul calciatore pena la perdita della possibilità di trasformazione. Dopo il tentativo di trasformazione si riprende con un calcio da centrocampo.

11.6. Casi particolari

- a) Se il pallone giunge in area di meta a seguito di un in avanti si riprenderà con una mischia dai 5 metri per la difesa nel punto davanti al punto dove è uscita la palla
- b) Se una miniatura attaccante in possesso di palla nell'area dei 22 colpisce la palla e poi esce dal fondo il possesso rimane dell'attaccante, ma non può giocare con la miniatura uscita dal fondo che sarà rimessa in gioco dal tocco di un compagno
- c) Se una miniatura attaccante in possesso di palla in area di meta esce lateralmente provoca una mischia dai 5 metri in favore di chi difende

Federazione Internazionale Rugby Table .: Regolamento ufficiale

nel punto a metà tra palo della porta e linea laterale.

12. Touche

12.1. La Touche si ottiene quando :

- a) a seguito di un calcio quando la palla esce lateralmente dal campo ad esclusione della area di meta.
 - b) quando la palla colpita da una figura carambola su un'avversaria ed esce nello stesso quarto di campo dove si trovano palla e omini protagonisti del tocco e della carambola. Nel caso la palla esca lateralmente nel "quarto sbagliato", la touche viene assegnata alla squadra che ha colpito la palla per ultima
 - c) quando la palla esce in seguito a calcio come visto al paragrafo apposito
 - d) Se un giocatore entra nella propria area delle 22 con il pallone e poi lo calcia direttamente in touch, il punto del touch sarà sulla perpendicolare del punto da dove è stato effettuato il calcio.
 - e) A seguito di un calcio, la squadra che ha calciato guadagna una touche se, la palla rimbalza su una miniatura avversaria ed esce, con miniatura che calcia e miniatura avversaria su cui carambola l'ovale nello stesso quarto di gioco, altrimenti touche in favore della squadra che tocca per ultima la palla
 - f) Disposizione della touche
- Le miniature per la touche, da quattro a sette per squadra, devono essere allineate con un minimo 2,5 cm e max 5 cm tra i giocatori affiancati e tra le due righe deve intercorrere una distanza pari a 5 cm Le due linee devono essere distanti dal bordo del campo di 5 metri. (linee tratteggiate). La "lunghezza della linea " stabilisce la squadra che rimette in gioco l'ovale. Lunghezza massima ammissibile è pari alla lunghezza del palo della porta o poco più. La touche si esegue disponendo il cuneo da calcio sulla riga laterale in mezzo alle due linee di miniature, metà all'interno del campo e metà al di fuori del campo. Poi si prosegue come se si dovesse fare drop. Disposizione delle linee nelle fasi di touche utilizzando il cuneo La palla deve rimbalzare e sostare tra le due linee oppure, toccando una miniatura (di qualsiasi squadra), può anche uscire dalle linee. Nel caso la palla rimanga tra le linee il possesso è di chi ha battuto la touche, se esce dalle linee il possesso è dell'avversario. Dopo aver battuto la rimessa correttamente e determinato il possesso, l'azione può proseguire utilizzando una delle miniature della touche (esclusa quella che ha rimesso in gioco la palla se questa non ha toccato altre miniature) per mantenerne il possesso. NB il primo tocco, per tentare di far uscire la palla dalle linee dopo la rimessa, è libero, cioè niente colpo difensivo !!! nelle figure come si esegue la touche Non si può tentare il drop o calciare direttamente dall'interno delle linee che si contendono la touche o se, a seguito della rimessa in gioco, la palla esce dalle linee stesse. Dentro le linee di touche si possono creare maul
 - Se un giocatore fallisce per due volte la rimessa in gioco, si ripete la touche a parti invertite. Per rimettere in gioco la palla ci sono 20 secondi dopo dei quali s'inverte la touche. La zona compresa tra le linee tratteggiate è l'area di touche, In questa area deve ricadere la palla dopo la rimessa laterale.
 - Se la palla esce da tale zona senza aver toccato nessuna miniatura, il possesso è della difesa che deve ottenerlo soltanto con le miniature componenti la touche. Nel caso l'ovale abbia toccato una miniatura e sia uscita dall'area di touche il possesso è della miniatura che ha toccato per ultimo, se la palla è in posizione di "in avanti" solo la miniatura che ha toccato per ultima può proseguire il gioco.

13. Fuorigioco

13.1. Una miniatura si considera in Fuorigioco se si trova oltre la linea della palla in direzione dell'area di meta avversaria, ma l'infrazione avviene soltanto nel momento in cui la palla tocca questa miniatura. L'infrazione di fuorigioco (una miniatura in fuorigioco entra in possesso della palla) è punita con una mischia con introduzione a favore dell'avversario.

- a) La miniatura in fuorigioco è riportata in gioco se viene superata sia dall'ovale che dalla miniatura in possesso di esso.
- b) L'attaccante può decidere se rimettere in gioco le miniature della difesa obbligando l'avversario a un rientro il più possibile per linea retta e senza intralciare il gioco
- c) L'attaccante può decidere di rimettere in gioco le proprie miniature, ma in questo caso il difensore ha diritto a delle mosse di piazzamento senza infastidire il possessore di palla e l'ovale stesso
- d) Se una miniatura nella sua corsa viene ostruita da una miniatura in difesa ferma (cioè non è stata mossa da un colpo difensivo, era già in quella posizione in precedenza) non si può spostare il difensore per tentare di colpire l'ovale. È come se un giocatore che porta la palla va addosso ad un difensore fermo. La miniatura che sta placcando quella in possesso palla non verrà in nessuno caso spostata neanche se bisogna applicare la regola sopra citata
- e) Se la miniatura che deve conquistare palla (cioè deve eseguire il primo tocco sulla palla) è ostacolata da vari giocatori avversari in fuorigioco, non commette fallo se tocca questi omini e poi la palla
- f) Non è fuorigioco se la palla, durante la sua traiettoria, tocca una miniatura avversaria e solo in seguito una miniatura della propria squadra. Ad ogni infrazione di fuorigioco a seguito di un calcio si assegna una penalità alla squadra avversaria che può scegliere quella che le fa più comodo: calcio di Punizione, mischia, ripresa alla mano.
- g) Se una miniatura da posizione di fuorigioco si avvicina alla palla ad una distanza minore di 5 cm, commette infrazione punibile con una penalità a scelta.
- h) Si possono spostare tutte le miniature in fuorigioco a propria discrezione, ma non è obbligatorio spostarle In questa situazione bisogna saper scegliere se spostare le miniature oppure tentare di rimetterle in gioco con una miniatura che parte a difesa da posizione regolare.

14. Posizione miniature

14.1. Nelle fasi di schieramento si possono disporre al massimo 7 miniature sulla stessa linea distanti tra loro almeno 5 cm

- a) Due miniature a contatto possono essere staccate e distanziate di 2,5 cm
- b) Una miniatura ferma e sdraiata commette fallo se viene colpita dalla palla quindi si assegna un calcio libero alla squadra avversaria.
- c) Una miniatura distesa si deve rialzare facendo perno sulla base secondo la direttrice data dalla linea del corpo. Nel caso in cui non sia possibile farlo perchè la miniatura è a contatto con altre miniature è consentito rialzarle e posizionarle a mano mantenendo le posizioni occupate in precedenza
- d) Una miniatura che esce dal campo di gioco deve essere riposizionata sulla linea laterale nel punto in cui è uscita. Solo nel caso in cui il giocatore decida di utilizzarla per un colpo a punta di dito nell'azione successiva, la miniatura può essere lasciata nella posizione in cui si trova appena uscita dal campo.
- e) Le infrazioni di schieramento sono punite con l'avanzamento dei calci di punizione di 10 metri verso la meta avversaria.
- f) Per il posizionamento delle miniature in Mischia e in touche si vedano i capitoli relativi

15. Falli del giocatore

Federazione Internazionale Rugby Table .: Regolamento ufficiale

- 15.1. Se un giocatore nel tentativo di colpire una propria miniatura, tocca un'altra miniatura, perde il colpo; l'avversario ha diritto alla mossa e può chiedere la rimessa in ripristino delle posizioni antecedenti il colpo incriminato (back).
- 15.2. Se un giocatore tocca la palla ferma mentre non ne ha il possesso, viene assegnata una mischia con introduzione avversaria;
- 15.3. Se un giocatore tocca la palla in movimento senza averne il possesso si assegna un calcio di punizione all'avversario, nel punto in cui è stata toccata la palla;
- 15.4. Se un giocatore ostacola la corsa di una miniatura avversaria, fraponendosi tra l'attaccante e la palla, viene rimesso in posizione (back) e perde la mossa. Dopo due infrazioni consecutive viene assegnata una punizione per gioco scorretto. L'attaccante può decidere se lasciare la miniatura avversaria nel punto o ritornare (back). Unica eccezione quando l'attaccante dichiara la corsa, in questo caso è consentito posizionare il difensore sulla traiettoria tra l'attaccante e la palla per tentare il placcaggio

16. Durata delle partite

- 16.1. La durata di una partita è 15 minuti per tempo con pausa tra i due tempi. In caso di parità si possono disputare due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno e successivamente i calci piazzati
- 16.2. Calci piazzati: N.3 calci partendo dal vertice destro, posizione centrale, e vertice sinistro. Dopo aver battuto questi tre calci, in caso di parità, si va ad oltranza rispettando lo stesso ordine