

**> Segnare punti.****Meta:** 5 punti**Trasformazione:** 2 punti (*palla calciata tra i pali dopo la meta*)**Calcio di punizione:** 3 punti (*palla calciata tra i pali dopo un fallo*)**Drop:** 3 punti (*palla calciata tra i pali durante un'azione*)**> Inizio gioco.**

- La palla ovale viene messa sulla linea centrale.
- Ogni giocatore prende le **48** carte con la lettera del livello scelto per la sua squadra e mette via le altre.
- Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e mette da parte **8** carte casuali coperte.
- Ogni giocatore posiziona davanti a sé il proprio mazzo e rivela affianco ad esso la prima carta.
- Il giocatore che riceve il calcio di inizio, rivela e scarta la prima carta del suo mazzo.  
Se accanto alla voce **EXIT** c'è una **X**, prende possesso della palla e la mette nella propria area Centrale.  
In caso contrario, chi ha calciato mantiene il possesso nell'area dei **10m** avversaria.

**> Azioni di gioco.**

- La carta scoperta affianco al mazzo, può essere usata solo per "*Giocare alla mano*".
- La carta coperta pescata dal mazzo, può esser usata per qualsiasi azione.

**GIOCO ALLA MANO**

- L'attaccante sceglie se utilizzare la propria carta scoperta o pescare dal mazzo (*si guarda il numero grande in alto*).
- Il difensore sceglie poi a sua volta.
- La differenza tra valore Attaccante e Difensore sulla tabella seguente, determina l'esito dell'azione.

**NB:** se l'attaccante si sposta nell'area di meta avversaria, segna una meta ed ottiene **5** punti.**NB:** se l'attaccante retrocede nella propria area di meta, l'avversario effettua una mischia a favore nell'area dei **22m**.

-9	<i>Palla persa e -4 spazi</i>
-8	<i>Palla persa e -3 spazi</i>
-7	<i>Palla persa e -2 spazi</i>
-6 / -5	<i>Palla persa e -1 spazio</i>
-4	<i>Palla persa</i>
-3 / -2	<i>-1 spazio</i>
-1 / 0	<i>Nulla</i>
+1 / +2 / +3	<i>+1 spazio</i>
+4 / +5 / +6	<i>+2 spazi</i>
+7 / +8 / +9	<i>+3 spazi</i>

**NB:** prima di procedere, ripristinare sempre la carta scoperta dei giocatori, se viene usata per l'azione.**La carta F (fallo)**

- Chi la gioca subisce una **Punizione**.
- Se la gioca l'attaccante, il difensore non deve giocare carte in risposta ed effettua una punizione.
- Se viene giocata intenzionalmente dalla carta Scoperta, l'avversario guadagna uno spazio prima di tirare la punizione.
- Se viene giocata nella propria area dei **22m**, l'avversario ottiene una meta tecnica e **5** punti.

**La carta M (mischia)**

- Se giocata dall'attaccante, questi guadagna uno spazio se il difensore non gioca una carta **M** o **F** per annullarla.
- Se giocata dal difensore, annulla la carta numerica dell'attaccante ed il gioco riprende con:
  - a) Una mischia (*vedi Giocare una mischia*) a favore del difensore se la carta **M** è stata pescata coperta.
  - b) Una mischia (*vedi Giocare una mischia*) a favore dell'attaccante se la carta **M** è stata giocata scoperta.

**Trasformazione**

Dopo aver segnato una meta con un *Gioco alla mano*, il giocatore pesca una carta coperta e se alla voce **EXIT** c'è una **X** ottiene altri **2** punti. Il gioco poi riprende con un nuovo calcio dalla linea centrale e la ricezione di chi ha segnato.

## CALCIO IN AVANTI

- L'attaccante pesca una carta coperta e sposta la palla in avanti, del numero di spazi indicato dalla voce **KICK**.

**NB:** se calcia dalla propria zona dei **22m**, guadagna **+1** spazio aggiuntivo (*non in caso di calcio di Punizione*).

- Il difensore (*non in caso di calcio di Punizione*) pesca una carta coperta dal proprio mazzo e se alla voce **EXIT** c'è una **X**, ottiene il possesso della palla.

**NB:** se la palla oltrepassa la zona di meta, il difensore ne ottiene immediatamente il possesso nella sua area dei **22m**.

## PUNIZIONE

Chi la ottiene può fare una delle seguenti scelte:

- **Calciare tra i pali:** se si trova nella metà campo avversaria, pesca una carta coperta e se il numero alla voce **PENALTY** è sufficiente a superare la linea di meta avversaria, ottiene **3** punti.

**a)** In tal caso il gioco riprende con un nuovo calcio dalla linea centrale e la ricezione di chi ha segnato.

**b)** In caso contrario il difensore ottiene la palla nella propria zona dei **22m**.

- **Calciare in touche:** pesca una carta coperta e guarda alla voce **KICK** di quanti spazi spostare in avanti la palla.

Poi pesca un'altra carta coperta e guarda alla voce **EXIT** se c'è una **X**, in tal caso mantiene la palla.

**NB:** se la palla viene spostata in avanti oltre la zona di meta, il difensore ne ottiene il possesso.

- **Giocare una mischia:** pesca una carta coperta e guarda alla voce **EXIT** se c'è una **X**, in tal caso mantiene la palla.

- **Giocare alla mano:** continua l'azione dall'area di punizione, ma deve pescare la carta coperta dal mazzo.

## DROP

- L'attaccante pesca una carta coperta e guarda la voce **DROP**, per vedere se la palla avanza oltre la linea di meta.

In caso di successo il giocatore ottiene **3** punti ed il gioco riprende con un nuovo calcio dalla linea centrale e la

ricezione di chi ha segnato. In caso contrario la palla passa al difensore nella sua area dei **22m**.

### > Fattore Morale.

Dopo aver segnato una meta o aver tirato tra i pali con successo, il giocatore può scartare la propria carta scoperta e/o farla scartare anche al proprio avversario.

### > Chi ha realizzato la meta?

- Le *Punizioni* e le *Trasformazioni* son calciate sempre dal numero **10** o dal **15**.

- I *Drop* sono realizzati solo dal numero **10**.

- Le *Metete* sono realizzate dal giocatore il cui numero è indicato nella maglia in alto a destra, sulla carta giocata.

### > Conclusione della partita.

- Una partita dura due tempi

- Quando un giocatore termina per primo le proprie carte, crea un nuovo mazzo usando solo le **8** che aveva da parte.

- La partita continua fino a quando:

**a)** Anche l'avversario esaurisce il suo mazzo principale di pesca.

**b)** L'attaccante dichiara che fa uscire la palla dal campo dopo un calcio, una trasformazione o un drop.

**c)** Viene giocata una carta **M** o **F** (*le conseguenze della M si applicano solo se la palla va in meta*).

**d)** L'attaccante utilizza la sua **40**esima carta per realizzare una meta (*non si usano le carte messe da parte*).

- A fine primo tempo, tutte le **48** carte vengono nuovamente mescolate e se ne tolgono **8** coperte casuali.

### > Registrazione dei punti.

- A fine primo tempo viene tracciata una linea verticale.

- Gli spazi sopra servono per indicare il giocatore che ha fatto i punti o la modalità con cui si sono ottenuti.

### > Livello delle squadre.

E' consigliato che ogni squadra abbia un livello inferiore per le partite fuori casa, rispetto a quelle in casa.

### > Punteggi nei Campionati e Tornei.

**Vittoria** = 4 punti

**Pareggio** = 2 punti

**Sconfitta con meno di 7 punti di svantaggio** = +1 punto

**Almeno quattro mete segnate** = +1 punto