



MINGEA DE RUGBY

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se înfruntă pe teren în a reuși să ducă mingea în spatele porții echipei adverse.

MATERIALE

O batistă pentru fiecare jucător, o minge și o bandă colorată pentru a delimita terenul.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc lung de cârcă cincizeci de metri și laț de circa douăzecișicinci de metri. Se delimitează două zone de mijloc, sau două zone dreptunghiulare, largi de circa cinci metri și adânci de trei metri, care sunt la jumătatea celor două laturi scurte ale terenului. În fața zonei de destinație sau poartă, se delimitează o fâșie de teren largă de circa zece metri: este zona de "pedeapsă". Fiecare jucător își pune la curea, la spate, o batistă: acesta este scalpul.

CUM SE JOACĂ

La începutul partidei, fiecare jucător se așează în fața propriei jumătăți de teren și mingea este așezată la centrul terenului. Conducătorul de joc fluieră începutul partidei și jucătorii se grăbesc spre minge. Aceasta va fi luată, ținută sau aruncată cu mâna: cine o atinge, voit, cu alte părți ale corpului, comite un fault, la fel ca și cel care o atinge ultimul, atunci când mingea iese afară de pe teren. Când un jucător are în mână o minge și numai când o are în mână, adversarii lui pot încerca să îi ia semnul de pânză. Dacă reușesc, jucătorul este eliminat până când nu este semnalată destinația următoare, sau până când un alt jucător reușește să pună mingea în jumătatea de teren adversă. Când jucătorul este eliminat, mingea este repusă în joc de un adversar din cel mai apropiat punct de pe margine: acesta o aruncă propriilor colegi. Același lucru se întâmplă și după fiecare fault. Dacă acest comportament de fault este în mod special incorect sau dacă se întâmplă în zona de „pedeapsă”, conducătorul de joc poate decide ca jucătorul care vă repune mingea în joc să se așeze într-un colț al terenului, pe o parte a jumătății adverse; trei din colegii lui și doi adversari se dispun pe linia de margine a zonei de pedeapsă, în timp ce toți ceilalți jucători se așează în cealaltă jumătate de teren. În cazuri extreme conducătorul poate amenința sau elimina jucătorii. Un jucător penalizat de două ori este eliminat. Cine ia „scalpul” unui jucător fără minge comite un fault. Se joacă un timp prestabilit. Când mingea este așezată într-o jumătate de teren sau când este aruncată și este oprită, echipa adversă celei căreia îi aparține jumătatea de teren, câștigă un punct. După fiecare eseu, jucătorii se așează în fața propriei porți: unul din membrii echipei care a realizat eseu, are mingea în mână; jocul reîncepe la fluierul conducătorului de joc.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care realizează cele mai multe eseuri pe durata jocului.