



Il portiere non ha scalpo e può uscire solo fino a metà campo o entro un'area e non può fare gioco passivo (non più di 5 secondi in possesso di palla).

Le partite si giocano in 2 tempi di 15 minuti senza intervallo con cambio campo.

La meta sarà convalidata solo se la palla sarà appoggiata oltre la linea di porta (la palla non va lanciata); almeno una parte del corpo (piede, mano ...) deve restare al di qua della linea stessa.

La rimessa laterale va battuta nel punto in cui è uscita la palla.

La palla sul fondo ad opera di un attaccante o di un difensore è sempre rimessa del portiere.

Rimessa veloce. La rimessa laterale viene decretata dall'arbitro quando la palla esce dal campo di gioco; già da questo momento la rimessa in gioco può essere liberamente effettuata (da fermi e in quel punto) senza aspettare ulteriori fischi.

Rimessa lenta. A differenza della suddetta, la rimessa in gioco derivante da infrazioni di gioco o da falli commessi/subiti, dovrà attendere il fischio dell'arbitro.

Eventuale palla contesa sarà risolta con una palla a due.

Non è ammessa alcuna forma di violenza: fisica (placcaggio, spinte ecc...), verbale (parolacce, imprecazioni) pena l'espulsione di due minuti, un tempo o permanentemente a seconda della gravità.

Varianti: soprattutto con i più piccoli (con i lupetti il gioco si chiama rugby lupetto) non è consentito fare più di tre passi in possesso di palla; questo evita azioni personali e educa a passare la palla agli altri. Tuttavia il gioco è meno spettacolare e veloce.

Possono essere introdotte altre regole soprattutto quando si impara a giocare: non poter immediatamente ripassare la palla al compagno che l'ha passata, palla che può essere giocata solo all'indietro, fare almeno 3 scambi prima di andare in meta ...

Scout ball



Terreno: rettangolare 15 x 30 metri (20 x 40) meglio se erboso, ben delimitato da nastri. Le porte sono di larghezza 3 m, situate sui lati corti e delimitate da due alpenstock o paletti.

Squadre: due squadre da 8 a 12 giocatori ciascuna, di cui uno è il portiere ed eventuali riserve illimitate per i cambi, comunque su permesso dell'arbitro.

Scopo: fare meta poggiando il pallone nella porta avversaria oltre la linea di porta. Vince la squadra che alla fine della partita realizza più mete.

Regole:

Tutti i giocatori, meno il portiere, sono muniti di scalpo posto dietro la schiena alla cintura (utilizzare scalpi di due colori diversi per le due squadre).

Il pallone viene giocato solo con le mani, può essere palleggiato e può essere passato sia in avanti che all'indietro stando attenti a non farsi scalpare con la palla in mano.

Scalpo pieno : quando il giocatore viene scalpato in possesso della palla. Lo scalpato non giocherà per un tempo stabilito dall'arbitro all'inizio della partita o fino alla meta successiva (di qualunque squadra). La palla viene rimessa in gioco dal punto in cui il giocatore è stato scalpato, da parte di chi ha scalpato o da un suo compagno di squadra.

Scalpo vuoto : quando il giocatore viene scalpato non in possesso della palla. In questo caso è il giocatore che ha scalpato erroneamente ad uscire dal campo per il tempo stabilito o fino alla meta. La palla viene rimessa in gioco dal punto in cui il giocatore è stato scalpato dallo stesso giocatore o da un suo compagno di squadra.

Ai giocatori è vietato tenere la mano vicino allo scalpo dell'avversario.