



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



Comitato Regionale Siciliano

Via del Rotolo 46 Pal. B sc.b – 95126 Catania
tel: 095.506287 - fax: 095.506421 - e-mail: crsiciliano@federugby.it

Catania 29 settembre 2016

Oggetto: Attività agonistica Under 14

Carissimi Tutti

Al fine di svolgere al meglio l'attività agonistica (campionato) UNDER 14 della stagione sportiva 2016/2017 nel rispetto del regolamento (allegato) e delle linee guida federali riportate nel comunicato federale n° 1 (allegato), Il Comitato Organizzatore richiede la Vostra massima collaborazione.

Il Campionato Under 14 è organizzato in TRE FASI:

1^ FASE L'iscrizione alle giornate della 1^ fase dovrà effettuarsi entro il **10 ottobre 2016**

9 giornate così distribuite (mese, anno, giorno):

Ottobre 2016 – 16, 23, 30

Novembre 2016 – 6, 27

Dicembre 2016 – 4, 11

Gennaio 2017 – 22, 29

2^ FASE L'iscrizione alle giornate della 2^ fase dovrà effettuarsi entro il **23 gennaio 2017**

8 giornate così distribuite (mese, anno, giorno):

Febbraio 2017 – 12, 19, 26

Marzo 2017 – 5, 19, 26

Aprile 2017 – 2, 9

3^ FASE L'iscrizione alle giornate della 3^ fase dovrà effettuarsi entro il **27 marzo 2017**

7 giornate così distribuite (mese, anno, giorno):

Aprile 2017 – 23, 30

Maggio 2017 – 7, 21, 28

Giugno 2017 – 4, 11

Questo Comitato Organizzatore si impegna a far coincidere le gare U.14 con il calendario del Campionato U.16 (laddove consentito dal planning allegato) al fine di ottenere un contenimento dei costi senza intaccare la qualità della competizione.

Pertanto si invitano le Società a consultare il calendario U.16 prima di iscriversi alle giornate U.14, rimanendo invariata la possibilità di iscriversi a qualsiasi giornata suindicata.

Il Collaboratore Tecnico di questo C.R. Sig. Giacomo Granata è a Vostra completa disposizione per qualsiasi chiarimento



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - FORO ITALICO
00135 ROMA

Roma, 8 Agosto 2016
Prot. 007/016/UT

COMUNICATO FEDERALE n°1
Stagione Sportiva 2016/2017

SETTORE TECNICO

LINEE GUIDA sul Campionato Under 14

In conformità al Regolamento Attività Sportiva e alla Circolare Informativa 2016/2017

Programmazione

a cura dei Comitati Regionali che terranno conto del planning federale dell'attività.

Viene trasmessa alle società entro 5 gg. dal raggruppamento ed è **obbligatoriamente** inserita nel sistema AS400; devono essere inserite anche le date dei raggruppamenti scolastici infrasettimanali che saranno considerate gare anticipate della relativa giornata di campionato.

(per infrasettimanale si intende max 5 gg. prima della data inserita nel planning)

Le squadre di nuova formazione, indipendentemente dall'obbligatorietà, possono essere inserite nella programmazione in qualsiasi momento dell'attività salvo iscrizione all'attività Under 14 da inviare alla FIR.

Durata

25 settembre 2016 - 11 giugno 2017

continuità annuale per un periodo non inferiore a **6 mesi**

Struttura

Regionale, suddivisa in Fasi con partite all'interno di un raggruppamento e con la partecipazione al massimo di tre squadre di tre società diverse.

Interregionale, su richiesta previa approvazione dei Comitati cedente e ricevente e l'autorizzazione della CTF.

FASI

Preliminare

Criteri territoriali
dal 25/09 al 16/10 - 4 giornate

1^ FASE programmazione entro il 09/10

criteri meritocratici e territoriali
dal 23/10 al 29/01 - 8 giornate

2^ FASE programmazione entro il 22/01

criteri meritocratici e territoriali
dal 05/02 al 16/04 - 8 giornate

3^ FASE programmazione entro il 02/04

criteri territoriali
dal 23/04 al 11/06 - 7 giornate

I Comitati possono programmare l'Attività tra Regioni limitrofe previa autorizzazione della CTF.

SUPER CHALLENGE

Quest'attività, rivolta alle squadre Under 14, su base nazionale sarà organizzata in collaborazione con la struttura Tecnica Federale.

Date: 1 e 20 novembre 2016 - 26 febbraio; 12 marzo; 09, 25 aprile; 1 maggio e 2 giugno 2017

Ogni Comitato Regionale programmerà la propria attività regionale nelle date concomitanti, permettendo, alle squadre interessate di partecipare alle manifestazioni del Super Challenge.

OBIETTIVI Federali di crescita

Al fine del perseguimento degli obiettivi federali di crescita, sviluppo e promozione della disciplina l'attività deve essere organizzata nel rispetto di:

- 1) diversificazione degli avversari (almeno 8 diversi nell'annata sportiva)**
- 2) valenze tecniche delle stesse**
- 3) viciniorità tre le squadre**
- 4) almeno 2 incontri in casa per ogni fase**

Modalità di partecipazione

minimo 15 giocatori in lista gara (13 in campo + 2 in panchina) per ogni squadra
La partita **non** può iniziare né continuare con meno di 13 giocatori

Riserve

non esiste un numero minimo e massimo di riserve ma **l'obbligo** di utilizzare tutte quelle in lista gara; alla terza violazione viene annullato un raggruppamento valido anche se già disputato;
se una squadra si presenta con un numero < di giocatori, la gara potrà essere disputata attraverso il prestito di giocatori della squadra opponente. La partecipazione al raggruppamento sarà valida solo per la società in regola con il numero dei giocatori

Riconoscimento ai fini sportivi (voti, premi etc..)

partecipazione ad **almeno 14 raggruppamenti** con il numero **minimo di 15 (13+2) giocatori** in lista gara. Distribuiti **in minimo 6 mesi**.

Raggiungimento dell'obbligatorietà

è riconosciuta la partecipazione a **massimo 3 Tornei ufficiali** FIR (elenco pubblicato sul Comunicato Federale) in sostituzione di un pari numero di raggruppamenti.

La partecipazione ad incontri fuori della programmazione o non autorizzati dai Comitati non avrà alcun riconoscimento ai fini sportivi. Previa approvazione dei Comitati cedente e ricevente da inviare all'Ufficio Tecnico Federale.

Partecipazione con doppie squadre

non vi è obbligo di liste separate, **MA**:

- la squadre doppia, appartenente alla stessa Società o ad Ente Scolastico tutorato, deve essere facilmente individuabile;
- la partecipazione deve essere effettuata **sempre** nella stessa giornata di campionato e deve essere programmata preferibilmente nella stessa struttura (o strutture limitrofe) e preferibilmente in casa.
- la partecipazione di doppia squadra composta da un Ente Scolastico tutorato deve rispettare le norme dell'utilizzo dei giocatori delle doppie squadre e quindi non sarà possibile utilizzare gli stessi giocatori nella stessa giornata di raggruppamento anche se disputati in due giorni diversi (raggruppamento scolastico infrasettimanale);
- se una delle due squadre, della società, non è presente oppure non soddisfa i requisiti di partecipazione (min. 15 giocatori) oppure la partecipazione subirà una penalizzazione, **il raggruppamento valido sarà assegnato sempre alla prima squadra**. Sarà quindi sommato al numero dei raggruppamenti effettuati da quest'ultima a prescindere quale delle due squadre non ha soddisfatto i requisiti di partecipazione. La penalizzazione sarà quindi conteggiata al totale della seconda squadra.
- Solo nel caso in cui sullo stesso campo siano organizzati due raggruppamenti, che vedono coinvolte doppie squadre e manchi una squadra per rinuncia, sarà possibile disputare il raggruppamento a tre con la partecipazione della doppia squadra.

Recuperi

i raggruppamenti annullati per condizioni meteo avverse e/o per indisponibilità di campo devono essere riprogrammati alla prima data utile

Al raggruppamento di recupero possono partecipare solo le società che erano iscritte al raggruppamento annullato, comprese quelle rinunciarie. La partecipazione di eventuali altre squadre non sarà utile ai fini dei riconoscimenti sportivi.

Penalizzazioni

Rinuncia a gara programmata

per 2 rinunce **entro 3** giorni precedenti la data del raggruppamento non vi sarà alcuna sanzione; alla 3^a (anche non consecutiva) la società rinunciataria sarà penalizzata di un raggruppamento valido.

Per rinuncia **dopo 3** giorni, la società rinunciataria sarà penalizzata di un raggruppamento valido.

Nei Comitati che prevedono poule meritocratiche un raggruppamento valido **a prescindere** dalla data della rinuncia. Il C.R. deve riprogrammare l'attività e nel caso di impossibilità la partecipazione è valida per la società non rinunciataria.

Giocatore non in regola

La società che impiegherà un giocatore non tesserato o non tesserato per la propria società o squalificato sarà sanzionata:

se il giocatore non è stato necessario per raggiungere il numero minimo (15) sarà comminata la penalizzazione di un raggruppamento valido (-1);

se il giocatore è stato necessario per raggiungere il numero minimo (15) sarà comminata la mancata partecipazione al raggruppamento disputato (raggruppamento non valido) e l'ulteriore penalizzazione di un raggruppamento valido (-1)

Mancato utilizzo delle riserve

La società che per tre volte non utilizzi tutte le riserve inserite in lista gara, sarà comminata la penalizzazione di un raggruppamento valido già disputato.

Assenza medico

Se la società ospitante non ottempera all'obbligo della presenza del medico la gara non potrà avere luogo. Il raggruppamento, pertanto, sarà ritenuto valido **solo** alla/e società opponenti che abbiano i requisiti regolamentari.

Se due raggruppamenti si svolgono su campi adiacenti non si può impegnare lo stesso medico.

Mancanza allenatore in lista gara

Saranno applicate le sanzioni previste dai regolamenti vigenti.

Campo non conforme accertato dall'arbitro

Nel caso in cui l'arbitro designato verifichi l'insussistenza delle caratteristiche del campo di gioco, come indicato dal foglio di omologazione, il raggruppamento verrà sanzionato con gara persa per la società ospitante e valida per la/le restante/i società



REGOLAMENTO DI GIOCO

Edizione 2016-17

Under 6

Under 8

Under 10

Under 12

Under 14



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

REGOLAMENTO DI GIOCO

**Under
6/8/10/12/14**

Edizione 2016-17

Agli Educatori, agli Arbitri, ai Dirigenti

I Nostri Valori

Sempre più spesso quando si sente parlare di RUGBY si accostano a questa disciplina dei valori che sono parte costitutiva, fondamentale e permanente di questo sport; ma quali sono questi valori?

La World Rugby rappresenta e illustra così i **cinque valori fondamentali del RUGBY**:

INTEGRITÀ

L'integrità costituisce l'elemento centrale di questo sport ed è generata tramite **l'onesta e lealtà**. Chi gioca a Rugby ha l'obbligo di dare il massimo per la sua squadra in modo onesto e leale senza l'utilizzo di pratiche scorrette nei confronti degli avversari. Questo gioco è un gioco di squadra nel quale l'individualismo non trova radici; si lavora e si fa affidamento sui propri compagni ed insieme si gioca e ci si diverte.

PASSIONE

Il Rugby genera eccitazione, attaccamento emotivo ed un senso di appartenenza alla famiglia globale del Rugby. Si gioca e si segue il Rugby per divertirsi; questo sport permette attraverso la sua pratica di **sviluppare abilità di vita**, fuori e dentro un terreno di gioco, che consentono di arricchire le attitudini di chi lo pratica o lo segue.



SOLIDARIETÀ

Il Rugby genera uno spirito che unifica che fa sì che nascano amicizie di lunga durata, lavoro di gruppo e lealtà che trascendono le differenze culturali, geografiche, politiche e religiose. La Solidarietà è la base sulla quale il Rugby è stato costruito; massimo è il rispetto del fair play, si gioca per vincere ma non a tutti i costi.

DISCIPLINA

La disciplina è una parte integrante del Gioco, sia dentro che fuori dal campo e si esprime attraverso l'aderenza alle Regole, alle Regolamentazioni ed ai valori centrali del Rugby. Il rispetto della disciplina, l'osservanza delle norme e dei regolamenti, protegge i praticanti e ne rafforza i valori e gli ideali di una sana competizione sportiva.

RISPETTO

Il rispetto per i compagni di squadra, gli avversari, gli ufficiali di gara e tutti coloro che sono coinvolti nel Gioco è assoluto. Il Rugby attraverso questi principi, attraverso le sue tradizioni, consente a chi lo pratica di guadagnarsi il rispetto dei propri compagni e degli avversari sulla base dei comportamenti e atteggiamenti posti in essere sia all'interno del tappeto erboso, durante la partita, sia una volta che la partita è terminata. Si rispettano gli arbitri e si accettano le loro decisioni. Si rispettano gli avversari e i loro tifosi.

Se riteniamo che questi Valori siano l'elemento caratterizzante del Rugby e siano il motivo per il quale il bambino/a abbia modo di sviluppare come persona, è **FONDAMENTALE** che il comportamento di tutti gli adulti sia **SEMPRE COERENTE CON I VALORI STESSI**.

Mai come da questa stagione sportiva verrà posta particolare attenzione a questo aspetto durante le competizioni del settore propaganda, con lo scopo principale di prevenire atti che hanno ben poco a che vedere con quanto sopra espresso, ma anche con la possibilità ultima di allontanare chi non abbia la capacità di interpretare il proprio ruolo (educatore, arbitro, dirigente o genitore) nella dovuta maniera.

Il nostro dovere da adulti è quello di preservare i bambini/e dai rischi di una devianza del percorso formativo, e la **RESPONSABILITÀ** di questo deve essere assunta in maniera chiara ed evidente da tutti gli adulti che gravitano attorno al gioco.

Il Regolamento di Gioco “Propaganda”

Questo Regolamento di Gioco, attraverso il quale si svilupperà il percorso formativo dei nostri giovani praticanti dai 4 ai 14 anni, nasce da una raccolta di contributi diversi. Raccoglie, infatti, le riflessioni e le esperienze sviluppate e scaturite, in un primo momento, nel corso di incontri svolti in ambito locale in tutti i Comitati Regionali e le Delegazioni nelle quali è strutturata la Federazione Italiana Rugby. In un secondo momento queste proposte sono state valutate, sintetizzate e condivise attraverso due riunioni svolte a Roma presso la Federazione Italiana Rugby.

Si ringraziano tutti coloro che a vario titolo hanno collaborato alla realizzazione del percorso di lavoro svolto per la formulazione di questo manuale. In particolare tutti i rappresentanti dei Comitati Regionali, espressione delle Società operanti sul territorio, che hanno



contribuito alla stesura di questo Regolamento di Gioco nell'ambito del "Tavolo di Lavoro del Regolamento Minirugby":

Nel presente Regolamento di Gioco sono descritte tutte le modifiche alle Regole di Gioco della World Rugby "RUGBY UNION" distinte per tutte le CATEGORIE PROPAGANDA Under 6, Under 8, Under 10, Under 12 e della CATEGORIA GIOVANILE Under 14. In tal senso esso rappresenta un'integrazione al "REGOLAMENTO di GIOCO", per cui, per quanto non contemplato, si demanda al documento originario.

La scansione delle numerose modifiche ha una grandissima validità in quanto permette di avere un approccio al Gioco del Rugby estremamente semplice con le categorie **Under 6** e **Under 8** e di renderlo progressivamente più completo a partire dall'**Under 10**, passando per l'**Under 12** fino all'**Under 14**.

Questo regolamento differenziato per categoria, in rapporto alle varie possibilità d'azione permette, quindi, di sviluppare, in un periodo abbastanza lungo (10 anni), una vera e propria PROGRESSIONE DI DIFFICOLTÀ, nell'intento di favorire una migliore conoscenza e comprensione del gioco ed un più solido apprendimento tecnico-tattico, basato più sulla "**VOGLIA DI DIVERTIRSI**" CHE SU RIGIDE APPLICAZIONI SCHEMATICHE DEL GIOCO DEL RUGBY.

Obiettivi Pedagogici e Tecnici

Il Regolamento di Gioco riporta accanto all'enunciazione della singola regola anche alcune **NOTE PEDAGOGICHE E TECNICHE**, che rappresentano la vera motivazione alla modifica della regola originaria. Le caratteristiche principali del Regolamento di Gioco delle categorie **Under 6** e **Under 8** possono così sintetizzarsi in un:

RUGBY A MISURA DI BAMBINO E BAMBINA, in quanto propongono un **GIOCO SEMPLICE, DINAMICO E DIVERTENTE**, più rispettoso delle capacità psico-fisiche del bambino così come delle sue aspettative, in cui:

- il numero ridotto dei giocatori favorisce una loro maggiore partecipazione al Gioco;
- le sostituzioni illimitate ed il diritto a formare sempre squadre con numero pari di giocatori fa sì che la competizione si sviluppi sulla base di un effettivo “confronto”;
- la facilità, l'immediatezza e l'unicità delle fasi di ripresa del gioco permette di sviluppare un gioco di continuità che diverte e coinvolge tutti i partecipanti;
- **gli incontri fino all'Under 12 devono essere diretti dagli educatori abilitati**, per avere degli “arbitri” già esperti nel rapporto con i bambini ed in grado di percepirne problemi e difficoltà tecniche;
- la formula della competizione privilegia quella del TORNEO A RAGGRUPPAMENTO, con più incontri nella stessa giornata, tempo di gioco variabile in rapporto al numero degli incontri e dove è più facile alternare vittorie e sconfitte ridando il giusto valore al “confronto”.

Nelle categorie Under 12, Under 10, Under 8 e Under 6 il giocatore portatore del pallone potrà usare la mano per difendersi da un avversario che sta tentando di placcarlo ma potrà farlo solo spingendo l'avversario sul corpo, fino alle spalle, e non sulla testa.

Nel Regolamento della categoria Under 10 è prevista la possibilità di giocare il pallone con i piedi per iniziare ad avere confidenza con l'uso dei piedi.

Infine, il Regolamento della categoria **Under 14**, che possiamo considerare la categoria di preparazione alle categorie giovanili (**Under 16** e **Under 18**) impone di giocare su un terreno di gioco regolamentare e con 13 giocatori; solo il tempo di gioco è ridotto, e la competizione viene svolta con la formula del Raggruppamento a due o tre squadre.



LE GARE DELLA CATEGORIA Under 14 SARANNO DIRETTE DAGLI ARBITRI E DAGLI EDUCATORI ALLENATORI/ARBITRI che avranno conseguito l' idoneità al Corso 2 per allenatori.

A partire dalla categoria Under 14 il percorso di formazione maschile e femminile si divide in squadre non più miste.

Gli interessati alle varie categorie di gioco potranno prendere visione di tutte le altre specifiche regole consultando i capitoli che sono contenuti nelle pagine seguenti.

Ci auguriamo che, pur nel “rispetto di una regola codificata”, permanga, in tutti gli addetti, un certo criterio di “flessibilità” e di “buon senso”, insito nel termine di “propaganda” che contraddistingue queste categorie.

Il Progetto “Rugby per Tutti”

La progettualità “**RUGBY PER TUTTI**”, che invitiamo a scaricare dal sito FIR, raccoglie e coordina le varie progettualità legate al processo di promozione del rugby, di reclutamento e di fidelizzazione di bambini e bambine e delle loro famiglie. In tal senso sarà organizzata a livello regionale, da parte dei Comitati Regionali, una competizione dedicata solo ai “nuovi praticanti” che potrà, su richiesta del Comitato Regionale organizzatore, anche derogare alle norme contenute nel seguente Regolamento, al fine di facilitare il processo di fidelizzazione dei neofiti.

TABELLA RIASSUNTIVA n. 1

Categoria	Pallone	Numero di giocatori	Minuti totali di gioco in un raggruppamento	Tempo di gioco per singola partita	Dimensioni terreno di gioco
U14	n.4	13	70'	2 tempi di 25' con 5' d'intervallo Nei triangolari le gare dureranno 15' per tempo	larghezza 55-60 mt. max lunghezza non più di 100 mt. escluse le aree di meta max 22 mt.
U12	n.4	12	60'	2 tempi di 20' con 5' d'intervallo	larghezza 40-45 mt. lunghezza 55-70 mt. comprese le aree di meta della larghezza di 5 mt.
U10	n.3	8	50'	2 tempi di 15' con 3' d'intervallo	larghezza 30 mt. lunghezza 60-70 mt. comprese le aree di meta della larghezza di 5 mt.
U8	n.3	6	45'	2 tempi di 12' con 3' d'intervallo	larghezza 17-20 mt. lunghezza 45 mt. comprese le aree di meta della larghezza di 5 mt.
U6	n.3	5	40'	2 tempi di 10' con 3' d'intervallo	larghezza 12 mt. lunghezza 20 mt. escluse le aree di meta della larghezza di 3 mt.



TABELLA RIASSUNTIVA n. 2

FASE DI GIOCO	U14	U12	U10	U8	U6
MISCHIE - TOUCH	SI	NO	NO	NO	NO
PLACCAGGIO SOPRA LA VITA	SI	NO	NO	NO	NO
TRASFORMAZIONI	SI	SI	NO	NO	NO
USO DEL PIEDE	SI	SI	SI	NO	NO
CALCIO D'INVIO & DI RINVIO	SI	SI	SI	NO	NO
DISTANZA DIFESA DA PUNTO DEL CP/CL	10 m	5 m	5 m	3 m	3 m
RAGGRUPPAMENTO (maul) max 3 sec.	SI	SI	SI	NO	NO
SQUADRE MISTE (maschi/femmine)	NO	SI	SI	SI	SI



REGOLAMENTO DI GIOCO

PER LA CATEGORIA UNDER 14

Valgono le Regole di Gioco della World Rugby valide per la categoria Under 19 salvo quanto di seguito specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

Tutta l'Area di Gioco, con una larghezza tra i 55 ed i 60 metri max. Quindi in relazione ad un campo di dimensioni nella larghezza di circa 70 metri utilizzando come linee di touch le linee dei 5 metri.

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

La gara sarà disputata da squadre composte da **13 giocatori**.
Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2003 al 2004. La gara **DEVE** iniziare con **13 giocatori** per squadra.

Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie possono schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero di **13 giocatori**.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **13 giocatori** in campo.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Non vi è alcun limite al numero delle riserve che possono sedere in panchina.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO.



NOTA PEDAGOGICA

Per ovviare all'abbandono precoce fare in modo che tutti i giocatori possano partecipare agli incontri, utilizzando anche i giocatori che siedono in panchina.

3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici può rimpiazzare un giocatore infortunato.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio. Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, ANCHE CON l'anima metallica purché tale parte sia completamente ricoperta dalla plastica/gomma.

L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza del paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

La gara sarà divisa in **2 tempi di 25 minuti** ciascuno.

La partita non può durare più di 50 minuti.

I raggruppamenti federali A TRE SQUADRE si disputano con incontri di 15 minuti per tempo.

TORNEI

Il tempo massimo totale di gioco in un torneo non dovrà superare i 70 minuti, non è previsto alcun tipo d'intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore ai 10 minuti. Per tornei in giornata intera con sosta per il pranzo il totale sale a 80 minuti.

5.2 INTERVALLO PARTITA SINGOLA

Ci sarà un intervallo di non più di **5 minuti**.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto da tesserati arbitri o da educatori allenatori/arbitri abilitati, mediante la partecipazione al Corso 2 per allenatori, tramite apposito corso con conseguimento dell'idoneità alla direzione delle gare di questa categoria e rilascio dell'attestato federale.

Regola 10 - ANTIGIOCO

In caso d'espulsione definitiva o temporanea di un giocatore, valgono le regole valide per l'Under 19, con la sola modifica del tempo di durata dell'espulsione temporanea che sarà di **5 minuti**.

Regola 17 - MAUL

17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

(a) Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha **3 secondi** per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

19.1 RIMESSA IN GIOCO

NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

Quando il pallone è calciato direttamente in touch da una qualsiasi zona dell'area di gioco, comprese quindi l'area di meta e dei 22 metri, il gioco riprenderà con una mischia sul punto dal quale è stato effettuato il calcio, la squadra che non ha calciato avrà il diritto dell'introduzione del pallone in mischia.

La norma di cui sopra si applica anche se il pallone viene calciato direttamente in touch a seguito di un Calcio di Punizione.



NOTA TECNICA

A questa età si vuole incentivare il gioco alla mano. Però, un uso appropriato e preciso del “piede” deve essere allenato ed utilizzato in partita quando il momento tattico lo richiede.

19.6 COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

Il giocatore che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. Il giocatore non deve fare un passo nel campo di gioco quando lancia il pallone. Il pallone deve essere lanciato dritto, in modo che percorra almeno **3 metri** lungo la linea di rimessa in gioco prima di toccare il terreno, di toccare o di essere toccato da un giocatore.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

19.8 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

(a) **Minimo:** Un allineamento è formato da almeno **2 giocatori per squadra**.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(b) **Massimo: 5 giocatori.** La squadra che lancia la palla stabilisce il numero di giocatori nell'allineamento.

(c) La squadra avversaria può schierare meno giocatori nell'allineamento, ma non deve averne di più.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(h) **Dove devono stare i giocatori dell'allineamento.** L'inizio dell'allineamento è a non meno di **3 metri** dalla linea di touch. La fine dell'allineamento è sulla linea dei 15 metri. Tutti i giocatori dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(i) Entrambe le squadre devono schierare un ricevitore che si deve posizionare ad almeno **1 metro** dai propri compagni nell'allineamento.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (j) Quando si forma un allineamento, la squadra che non effettua la rimessa in gioco deve posizionare un giocatore tra la linea di touch e la linea dei **3 metri** sul proprio lato della linea di rimessa in gioco. Tale giocatore deve posizionarsi ad almeno **1 metro** dalla linea dei tre metri.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

PRECISAZIONE

Si ricorda che la linea di touch, per l'Under 14 è sulla linea dei 5 metri del campo previsto per le categorie Seniores e Juniores. Per tale ragione la larghezza dello spazio previsto per l'allineamento, nella categoria U14, è ridotto a 7 metri.

19.10 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

- (e) Il “pre-gripping” **NON** è consentito.
Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.
- (f) Sollevare e sostenere **NON** è consentito.
Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

NOTA TECNICA

A questa età è importante che la conquista sia vissuta come sfida individuale, sul salto, contro l'avversario.

19.11 DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

Si confermano tutte le disposizioni previste dal Regolamento di Gioco del Rugby Union.



MAUL FORMATOSI SUGLI SVILUPPI DI UNA RIMESSA LATERALE

Nel caso si formi un maul a seguito della conquista del pallone in rimessa laterale, questo deve essere immediatamente avanzante. Quando il maul arresta il suo avanzamento la squadra in possesso del pallone ha **3 secondi** per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 20 - MISCHIA

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

(e) **Numero di giocatori: sei.** La formazione della mischia deve essere 3-2-1. Nel caso di mancanza, anche temporanea, di giocatori la mischia non potrà mai essere composta da meno di 5 giocatori che dovranno adottare la formazione 3-2.

Punizione: Calcio di Punizione.

(g) I comandi d'ingaggio sono dati su **3 tempi**. L'arbitro chiamerà **"bassi"**, poi **"lega"**. Dopo una pausa, l'arbitro chiamerà **"via"** quando le prime linee sono pronte. L'ingaggio deve essere un semplice spostamento del peso in avanti.

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA

Controllare che i piedi delle prime linee siano tra loro paralleli, le gambe piegate e lo sguardo in avanti per raddrizzare la schiena.

20.7 QUANDO INIZIA LA MISCHIA

(a) È consentita la contesa sul tallonaggio. La spinta è consentita quale distensione delle gambe ed un passo di assestamento per mantenere l'equilibrio.

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA

La mischia stabile è l'obiettivo che deve cercare l'allenatore. La stabilità non viene dal divieto di spinta, ma dalla corretta posizione individuale e collettiva dei giocatori.

20.10 FINE DELLA MISCHIA

(c) Il numero 8 è libero di staccarsi per giocare immediatamente la palla e avanzare nel campo avversario.

Il n. 8 non può staccarsi senza giocare la palla.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA

Questo per favorire la formazione di giocatori, nel ruolo specifico, predisposti all'attacco.

20.12 FUORI-GIOCO NELLA MISCHIA

(a) Entrambi i mediani di mischia si posizioneranno, sullo stesso lato della mischia, all'altezza del tunnel d'introduzione.

Il mediano di mischia della squadra che non vince il pallone non può seguire la progressione del pallone in mischia.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA

Mancano i flanker e quindi il mediano di mischia che difende avrebbe un eccessivo vantaggio nel mettere pressione sul diretto avversario e/o il n. 8.

(g) La linea di fuori-gioco per i non partecipanti passa a 5 metri dal piede più arretrato della mischia.

Punizione: Calcio di Punizione.



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA
Tel. +39 06 45 213 138 / 45 213 124 / 45 213 126 / 45 213 129
Fax +39 06 45 213 185
Web: www.federugby.it