

**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**



**VARIAZIONI REGOLAMENTO  
DI GIOCO**

**Under 14**

**Edizione 2019 – 2020**

## AGLI EDUCATORI, AGLI ARBITRI, AI DIRIGENTI

Nelle pagine di questo regolamento di gioco si racchiude non solo il sistema di norme che vanno rispettate in campo, ma l'attuazione dello sviluppo del Rugby che, tramite i Club, avviene attraverso le fasi della **Promozione, Formazione** (allenatori, arbitri, dirigenti, giocatori/ici) ed appunto la **Competizione**.

Sarà quindi utile inquadrare nella premessa sia quale sia il "sistema" sia la "filosofia" su cui la Federazione Italiana Rugby poggia le proprie azioni.

### I Nostri Valori

Sono l'elemento portante su cui si basa ogni organizzazione e che contraddistingue il Rugby in tutto il mondo. Questi i Valori istituzionali che F.I.R. promuove.



L'aderenza dei comportamenti dei giocatori ma soprattutto di allenatori, arbitri e dirigenti, è nei comportamenti tenuti in ogni momento, in campo e fuori dal campo.

### La Visione, la Missione, lo Sviluppo

Partendo dalla Visione e Missione del Rugby di Base che ha il compito di offrire la direzione verso cui tutto il movimento Italiano deve tendere, vi alleghiamo il modello di sviluppo elaborato dal gruppo di lavoro del Prof. Jean Coté della Queens University – (Ontario, Canada). Questa recente ricerca validata su di un ampio campione di atleti, sta ispirando gran parte della scienza dello sport mondiale. Un'opportunità questa che rafforza i Valori, la Visione e la Missione di F.I.R. nel rugby di Base e che ci aiuterà ad avere maggior consapevolezza per il raggiungimento degli obiettivi ambiti.

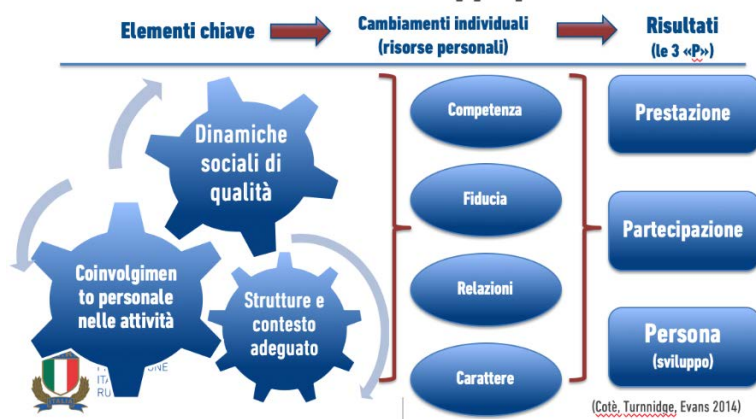
#### La Nostra Visione

Che i valori culturali e sportivi del "Gioco di Rugby" contribuiscano in maniera significativa al processo educativo degli italiani.

#### La Nostra Missione

L'espansione capillare del Gioco di Rugby e l'affermazione di un prodotto attrattivo di grande valore educativo e sportivo.

## Il sistema dello sviluppo personale



Quale “percorso” possiamo prospettare ai nostri giovani? Una strada, quella descritta nel modello successivo, con **rischi più alti** sulla continuità della partecipazione (drop out) e sullo sviluppo della persona, ed una (la linea verso la sinistra) che, a pari livello di prestazione diminuisce in maniera consistente tali rischi.



## Quale gioco vogliamo in campo

Per soddisfare le esigenze di sviluppo della persona e del giocatore/ice e quindi per far sì che i nostri bambini/e e ragazzi/e ne possano trarre i massimi benefici, queste sono le parole chiave su cui

**SICURO**

**Veloce, intenso, divertente**

**Coinvolgente, vario, stimolante, semplice**

# **VARIAZIONI REGOLAMENTO DI GIOCO**

**PER LA CATEGORIA  
UNDER 14**

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

*NB Troverete indicate in rosso le variazioni introdotte in questa stagione sportiva.*

## Regola 1 - IL TERRENO

### 1.3 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

### 2.4 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 2006 al 2007. La gara **DEVE** iniziare con **13 giocatori** per squadra.

Ai fini dell'assolvimento dell'obbligatorietà, la gara non potrà validamente continuare con meno di **12 giocatori**, salvo sanzioni comminate dall'arbitro.

**Nel caso in cui una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore al numero minimo stabilito per la categoria, la gara - da ritenersi valida solo per la squadra che si è presentata in numero di 13 giocatori - potrà essere disputata o continuata solamente a patto che si proceda all'adeguamento del numero di giocatori attraverso il prestito dalla squadra oppponente, fino al limite minimo di 10 giocatori partecipanti per ciascuna squadra.**

### 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Non vi è alcun limite alla presenza di giocatori in panchina.

***È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO CON UN TEMPO CONSISTENTE E CONGRUO AL FINE DI DETERMINARE IN LORO DIVERTIMENTO ED APPRENDIMENTO,***

**POSSIBILITÀ DI EFFETTUARE CAMBI VOLANTI A GIOCO FERMO.**

**Il cambio deve essere effettuato a gioco fermo con eccezione delle due zone dei 22 metri (difensivi ed offensivi).**

**NOTA.** Questa possibilità è stata prevista al fine di gestire con maggiore efficacia la sicurezza, in una categoria nella quale le differenze fisiche sono spesso importanti, e per consentire agli allenatori di utilizzare con più flessibilità lo strumento del "cambio", sia per dare feedback ai giocatori, sia per renderli maggiormente consapevoli delle dinamiche di gioco e di ruolo.

### 3.33 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

**Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici (CAMBIO VOLANTE) può rimpiazzare un giocatore infortunato oppure può rientrare a giocare per sostituire un compagno di squadra per motivi tecnici.**

## 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 per allenatori, tramite apposito corso con conseguimento dell'idoneità alla direzione delle gare di questa categoria e rilascio dell'attestato federale.

## Regola 8 – COMPUTO DEL PUNTEGGIO

### 8.8 TRASFORMAZIONE

Possibilità di effettuare la trasformazione dopo la meta.

**In relazione alle difficoltà relative all'età dei partecipanti viene data la possibilità di effettuare la trasformazione dalla linea dei 15 metri per tutte le segnature avvenute oltre la stessa.**

**In questa fattispecie, qualora il giocatore scelga comunque di effettuare la trasformazione lungo la linea che passa per il punto in cui è stata concessa la meta, questa trasformazione assegnerà 1 punto in più (3 punti).**

## Regola 9 - 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 12 – CALCIO D'INVIO E DI RIPRESA DEL GIOCO

### 12.4 CALCI D'INVIO E DI RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA SEGNATURA

**Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra fa ripartire il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo.**

**NOTA.** Al fine di evitare, soprattutto in caso di netta superiorità di una squadra rispetto all'altra, che appena subita una meta, la squadra che ha subito la meta, dando con grande probabilità il possesso del pallone alla squadra che ha appena realizzato la meta, subisca immediatamente un'altra segnatura.

## Regola 14 – PLACCAGGIO

### REQUISITI DI UN PLACCAGGIO

**Affinché un placcaggio si concretizzi, il portatore del pallone deve essere portato a terra, da uno o più avversari, con un intervento che si concretizzi sotto la cintola del portatore del pallone.**

**NOTA.** Per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale con il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby élite.

## Regola 16 - MAUL

### 16.17 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

c. 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 18 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

### 18.8 RIMESSA LATERALE

**Dove il gioco riprende con una rimessa laterale e quale squadra effettua il lancio.**

**Si applicano tutte le disposizioni previste dal Regolamento di Gioco della World Rugby.**

**NB** È quindi possibile calciare direttamente il pallone in touch, dall'interno della propria area dei 22 metri, ed avere, nelle situazioni previste dal Regolamento di Gioco, un guadagno territoriale. In questo caso la rimessa in gioco sarà effettuata sul punto in cui il pallone è andato in touch dalla squadra avversaria.

**NON SI APPLICHERÀ LA SPERIMENTAZIONE DI WORLD RUGBY SULLA VARIAZIONE DENONIMATA "50/22"**

## 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.**

## FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

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

**Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.**

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

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

**Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.**

**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.**

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.**

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 lunghezza dello spazio previsto per l'allineamento, nella categoria Under 14, è ridotta a 7 metri.*

## DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

Il "pre-gripping" NON è consentito.

**Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.**

Solleverare 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.*

## DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

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



## **MAUL FORMATASI SUGLI SVILUPPI DI UNA RIMESSA LATERALE**

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

**Punizione: Calcio Libero.**

## **Regola 19 - MISCHIA**

### **FORMAZIONE DI UNA MISCHIA - DA 19.2 A 19.9**

**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.**

### **INGAGGIO - DA 19.10 A 19.12**

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.*

### **DURANTE UNA MISCHIA - DA 19.16 A 19.26**

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.*

### **FINE DELLA MISCHIA - DA 19.27 A 19.33**

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.*

## **FUORIGIOCO NELLA MISCHIA**

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.*

# I NOSTRI VALORI





# FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA

Tel. +39 06 45 213 138 / 45 213 124 / 45 213 126 / 45213 129

Fax +39 06 45213 185

Web: [www.federugby.it](http://www.federugby.it)