



REGOLAMENTO DI GIOCO

Edizione 2015-16

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 2015-16



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

Redazione ed impaginazione: C.N.Ar. - Gruppo Tecnico Arbitrale

Grafica: C.N.Ar. - Gruppo Tecnico Arbitrale

Immagini: Fotosportit/FIR

La FIR si dichiara disponibile alle relative citazioni per le illustrazioni e le immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Tutti i diritti sono riservati.



INDICE

	pag.
PREMESSA	4
TABELLA RIASSUNTIVA n. 1	8
TABELLA RIASSUNTIVA n. 2	9
REGOLAMENTO Under 6	11
REGOLAMENTO Under 8	25
REGOLAMENTO Under 10	37
REGOLAMENTO Under 12	47
REGOLAMENTO Under 14	55

Agli Educatori, agli Arbitri, ai Dirigenti

Questo Regolamento di Gioco, attraverso il quale si svilupperà il percorso formativo dei nostri giovani praticanti dai 5 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 partecipanti che hanno contribuito alla stesura di questo Regolamento di Gioco nell'ambito del "Tavolo di Lavoro del Regolamento Minirugby":

C.R. Abruzzo – Antonio Angelone, C.R. Campania – Crescenzo Vigliotti, C.R. Emilia-Romagna – Giovanni Cavallini, C.R. Lazio – Bruno Formicola, C.R. Liguria – Roberto Lucchina e Marco Marcellino, C.R. Lombardia – Pietro Parigi, C.R. Marche – Giorgio Brunacci e Alessandro Ascierio, C.R. Piemonte – Marco Porrino, C.R. Puglia – Maurizio Assenti, C.R. Sardegna – Sabrina Melis, C.R. Sicilia – Giuseppe Berretti, C.R. Toscana – Enrico Romei, C.R. Umbria – Roberto Barbadori, C.R. Veneto – Federico Fusetti, Delegazione Regionale Calabria – Salvatore Pezzano, Comitato Provinciale Trento – Alessandro Sandrin.

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 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**.

Agli interessati raccomandiamo un'attenta lettura, allo scopo di non fuorviare lo spirito che sottende le singole modifiche nelle varie categorie, così come consigliamo una lettura globale dell'intero Regolamento, per meglio uniformarsi al processo unitario della **FORMAZIONE DEL GIOCATORE** distinguibile più in tappe che per età (e, quindi, non sempre coincidenti con le diverse categorie), ed a cui si può far riferimento consultando appositi opuscoli tecnici editi per gli allievi-allenatori o frequentando gli appositi Corsi ed i relativi aggiornamenti regionali.

Inoltre 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, 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 **Under18**) 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 NON DAGLI EDUCATORI ARBITRI.**



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.



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 PROPAGANDA UNDER 6

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 TERRENO DI GIOCO

(a) Larghezza: **12 metri**.

Lunghezza: **20 metri**

(escluse le aree di mete della larghezza di 3 metri).

NOTE PEDAGOGICHE

Terreno di gioco di dimensioni ridotte (stretto) per:

- *Evitare gli aggiramenti e per creare situazioni di contatto;*
- *Utilizzare il sostegno (soprattutto nel bloccaggio);*
- *Facilitare il ripiazzamento continuo del sostegno;*
- *Risolvere problemi affettivi ed emozionali (favorire i momenti di contatto);*
- *Accentuare l'aspetto psicologico del ragazzo nella ricerca del possesso del pallone.*

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 3.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Un incontro sarà disputato da non più di **5 giocatori** per squadra.

Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2010 al 2011. Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara.



Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di **5 giocatori**.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **4 giocatori** in campo e non vi è la possibilità d'integrare tale numero per mancanza di giocatori di riserva delle due squadre che stanno giocando.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in **numero illimitato**.

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

NOTA PEDAGOGICA

Il numero ridotto di giocatori permette una maggiore e migliore partecipazione degli stessi favorendo così la "continuità del gioco". Quando è possibile, formare per il torneo delle squadre di livello omogeneo.

3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici 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, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da "calcetto".

L'uso del paradenti è importante per poter prendere parte all'incontro al fine di abituare i giocatori fin da piccoli all'utilizzo che da una certa età in poi è molto importante per la sicurezza. In mancanza del paradenti il piccolo giocatore potrà comunque prendere parte all'incontro per non penalizzare troppo il bambino, ma dovrà essere ricordato ai genitori ed all'educatore di utilizzarlo.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Nei casi in cui le condizioni del terreno di gioco lo permettano, i giocatori potranno giocare a piedi scalzi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Si invita ad utilizzare la formula del Raggruppamento che sicuramente è appropriata al bambino come specificato in premessa.

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/torneo non dovrà superare i 40 minuti, non è previsto alcun tipo d'intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore ai 10 minuti. Per tornei di una giornata intera con sosta per il pranzo il totale sale a 48 minuti.



Nel caso si fosse costretti per mancanza di squadre a svolgere una singola partita questa non può superare i 10' minuti per tempo con 3 minuti d'intervallo.

NOTA PEDAGOGICA

Durante gli arresti del gioco gli educatori dovranno dare consigli ed incoraggiamenti ai giocatori ovviamente nelle modalità (forma della comunicazione e contenuti) adatte all'età dei giocatori!

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

Questi educatori dovranno essere abilitati attraverso la partecipazione ad un apposito corso di formazione curato dai Comitati Regionali o attraverso la partecipazione al Corso Allenatori di 1° Livello con conseguimento dell'idoneità.

NOTA PEDAGOGICA

Ciò consente di utilizzare persone già esperte nei rapporti con i ragazzi ed in grado quindi di partecipare ai problemi ed alle difficoltà tecniche che incontrano.

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

OGNI GIOCATORE IN GIOCO PUÒ:

- Prendere, raccogliere, e correre portando il pallone;
- Passare, gettare o spingere indietro il pallone verso un compagno;
- Placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché lo faccia in conformità alle regole del gioco;
- Effettuare un toccato a terra nell'area di meta;
- È vietato giocare il pallone con i piedi.

PALLONE INGIOCABILE

Quando il pallone diventa "ingiocabile" a seguito di una situazione di lotta per il possesso, tra uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone, l'educatore comanderà un arresto del gioco e assegnerà un calcio libero a favore della squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTA PEDAGOGICA

Favorire la liberazione del pallone, il dinamismo e la continuità di gioco. Responsabilità del portatore e dei suoi compagni nel mantenere il possesso del pallone.



Regola 8 - VANTAGGIO - ERRORI CAUSATI DA POCA ABILITA'

L'educatore non dovrà interrompere il gioco per punire gli errori causati da poca abilità dei giocatori.

L'educatore non dovrà interrompere il gioco per un'infrazione, o un errore, che sia seguita da un qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

NOTA PEDAGOGICA

Data l'età dei ragazzi ed i problemi di coordinazione che spesso presentano, occorre evitare di interrompere il gioco ogni qualvolta si determinano piccoli in avanti o passaggi in avanti, oppure non vengano osservate integralmente alcune linee di fuorigioco se ciò risulti di scarsa rilevanza per l'azione (favorire la continuità).

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

L'unico modo di segnare è quello di effettuare un toccato a terra (meta) nell'area di meta dell'altra squadra.

Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTA PEDAGOGICA

Si favorisce così la relazione attaccante - difensore (evitamento-contatto) dovendo portare il pallone in meta con l'ostacolo della presenza avversaria.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

- a) È vietato a qualsiasi giocatore:
- Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo";
 - Trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;
 - **Fare un "frontino" ad un avversario.**
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.
- b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
- Gioco pericoloso, scorrettezza;
 - Ostruzionismo, nervosismo;
 - Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di **2 minuti** di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.



NOTA BENE

Gli educatori possono seguire il gioco della loro squadra all'esterno del "Terreno di Gioco". La presenza in campo, che aveva il fine di facilitare l'apprendimento, si è trasformata in una presenza quasi "opprimente" verso il bambino. Date le ristrette dimensioni del campo l'incoraggiamento dal bordo campo dell'educatore può arrivare al bambino lasciandogli però l'autonomia che durante la partita si vuole che lo stesso abbia.

Regola 11 - FUORI-GIOCO E IN-GIOCO NEL GIOCO APERTO

DEFINIZIONE

Un giocatore che si trova davanti ad un proprio compagno in possesso del pallone sarà un giocatore considerato in fuori gioco. Un giocatore in fuori gioco non potrà partecipare al gioco.

NOTA PEDAGOGICA

*Favorire il gioco degli attaccanti e del sostegno.
Abituare i giocatori a riproporsi nel gioco acquistando dinamismo e percezione delle situazioni.*

Regola 12 - IN-AVANTI O PASSAGGIO IN-AVANTI

Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.

DEFINIZIONE

Si ha un in-avanti quando il pallone si dirige verso la linea di pallone morto dell'altra squadra, dopo che un giocatore ne ha perduto il possesso, oppure dopo che il pallone ha colpito il braccio o la mano di un giocatore. Si ha un passaggio in-avanti quando un giocatore spinge o proietta in-avanti il pallone col suo braccio o la/le sua/e mano/i.

Nei casi succitati, il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.

La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma a non meno di **3 metri** dalla linea di touch e a non meno di **3 metri** dalla linea di meta.

La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità previste dalla **Regola 13.1 b)c)d)e)**.

NOTA PEDAGOGICA

*La ripresa del gioco dovrà essere effettuata a non meno di **3 metri** dalla linea di touch, per permettere la scelta del lato di attacco, e a non meno di **3 metri** dalla linea di meta per evitare ammucciate vicino alla meta.*

Regola 13 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

- a) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- b) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dove è stato posizionato dall'educatore.



- c) L'educatore posizionerà velocemente il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si sposterà rapidamente a **3 passi** dallo stesso, regolando così la distanza della difesa, a questo punto il gioco riprenderà quanto l'educatore rivolto all'attaccante gli rivolgerà l'indicazione verbale **"PUOI GIOCARE"**.
- d) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- e) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **3 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

13.10 CALCIO DI RINVIO

DEFINIZIONE

Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o di touch di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a **3 metri** dalla linea di meta, in campo di gioco, della squadra che effettuerà la ripresa del gioco.

Le modalità di ripresa del gioco sono le stesse di cui alla **Regola 13.1 b)c)d)e)**.

Regola 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

15.5 IL GIOCATORE PLACCATO

- (a) Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- (b) Un giocatore a terra col pallone in suo possesso (anche se non trattenuto), deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- (c) Ad eccezione dei casi precedenti a) b), un giocatore deve essere in piedi prima di poter partecipare nuovamente al gioco.

- (d) È vietato intervenire, in ogni altro modo, su un giocatore a terra.

Regola 17 - Maul

NOTA PEDAGOGICA

Per lo sviluppo delle capacità affettive e venendo incontro alle incapacità tecniche dei giovanissimi atleti, il "Raggruppamento a Grappolo" avrà un tempo di risoluzione più lungo di quello previsto dalla regola. Sarà l'educatore a valutare il momento in cui interrompere tale fase di gioco e assegnare un turn-over.

Regola 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

DEFINIZIONE

Quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.

Quando un giocatore, in possesso del pallone, tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.

19.6 COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di **3 metri** dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone, ha superato tale linea, con le stesse modalità previste dalla **Regola 13.1 b)c)d)e)**.

Regola 20 - MISCHIA

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, la ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di **3 metri** dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone, ha superato tale linea, con le stesse modalità previste dalla **Regola 13.1 b)c)d)e)**.



Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

- 21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI**
- (a) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dal punto di assegnazione del **Calcio di Punizione** o del **Calcio Libero**.
 - (b) L'educatore posizionerà velocemente il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si sposterà rapidamente a **3 passi** dallo stesso, regolando così la distanza della difesa, a questo punto il gioco riprenderà quanto l'educatore rivolto all'attaccante gli rivolgerà l'indicazione verbale **"PUOI GIOCARE"**.
 - (c) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
 - (d) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **3 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

*Si applica la regola 21.7 (d) del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli **3 metri**.*





REGOLAMENTO DI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 8

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 TERRENO DI GIOCO

(a) Larghezza: 17-**20 metri**.

Lunghezza: **45 metri** (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

NOTE PEDAGOGICHE

Terreno di gioco di dimensioni ridotte (stretto) per:

- *Evitare gli aggiramenti e per creare situazioni di contatto;*
- *Utilizzare il sostegno (soprattutto nel bloccaggio);*
- *Facilitare il ripiazzamento continuo del sostegno;*
- *Risolvere problemi affettivi ed emozionali (favorire i momenti di contatto);*
- *Accentuare l'aspetto psicologico del ragazzo nella ricerca del possesso del pallone.*

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero **3**.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Un incontro sarà disputato da non più di **6 giocatori** per squadra.

Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara.



Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di **6 giocatori**.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **5 giocatori** in campo e non vi è la possibilità d'integrare tale numero per mancanza di giocatori di riserva delle due squadre che stanno giocando.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in **numero illimitato**.

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 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, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da "calcetto".

L'uso dei paradenti è fondamentale per poter prendere parte all'incontro. In caso di mancanza dello stesso ci si comporterà come indicato per la categoria Under 6.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi. Nei casi in cui le condizioni del terreno di gioco lo permettano, i giocatori potranno giocare a piedi scalzi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Si invita ad utilizzare la formula a Raggruppamento.

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/ torneo non dovrà superare i 45 minuti, non è previsto alcun tipo di intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore ai 10 minuti. Per i tornei in giornata intera con sosta per il pranzo il tempo totale sale a 54 minuti.

Nel caso si fosse costretti per mancanza di squadre a svolgere una singola partita questa non può superare i 15 minuti per tempo con 3 minuti di intervallo.

NOTA PEDAGOGICA

Durante gli arresti del gioco gli educatori dovranno dare consigli ed incoraggiamenti ai giocatori ovviamente nelle modalità (forma della comunicazione e contenuti) adatte all'età dei giocatori!



Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

Gli educatori dovranno essere abilitati attraverso la partecipazione ad un apposito corso di formazione curato dai Comitati Regionali o attraverso la partecipazione al Corso Allenatori di 1° livello con conseguimento dell'idoneità.

NOTA PEDAGOGICA

Ciò consente di utilizzare persone già esperte nei rapporti con i ragazzi ed in grado quindi di partecipare ai problemi ed alle difficoltà tecniche che incontrano.

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

OGNI GIOCATORE IN GIOCO PUÒ:

- Prendere, raccogliere, e correre portando il pallone;
- Passare, gettare o spingere indietro il pallone verso un compagno;
- Placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché lo faccia in conformità alle regole del gioco;
- Effettuare un toccato a terra nell'area di meta;
- È vietato giocare il pallone con i piedi.

PALLONE INGIOCABILE

Quando il pallone diventa "ingiocabile" a seguito di una situazione di lotta per il possesso, tra uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone, l'educatore comanderà un arresto del gioco e assegnerà un calcio libero a favore della squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTA PEDAGOGICA

Favorire la liberazione del pallone, il dinamismo e la continuità di gioco. Responsabilità del portatore e dei suoi compagni nel mantenere il possesso del pallone.

Regola 8 - VANTAGGIO - ERRORI CAUSATI DA POCA ABILITA'

L'educatore non dovrà interrompere il gioco per punire gli errori causati da poca abilità dei giocatori.

L'educatore non dovrà interrompere il gioco per un'infrazione, o un errore, che sia seguita da un qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

NOTA PEDAGOGICA

Data l'età dei ragazzi ed i problemi di coordinazione che spesso presentano, occorre evitare di interrompere il gioco ogni qualvolta si determinano piccoli in avanti o passaggi in avanti, oppure non vengano osservate integralmente alcune linee di fuorigioco se ciò risulti di scarsa rilevanza per l'azione (favorire la continuità).

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

L'unico modo di segnare è quello di effettuare un toccato a terra (meta) nell'area di meta dell'altra squadra.

Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTA PEDAGOGICA

Si favorisce così la relazione attaccante - difensore (evitamento-contatto) dovendo portare il pallone in meta con l'ostacolo della presenza avversaria.



Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

a) È vietato a qualsiasi giocatore:

- Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
- Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo";
- Trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;
- **Fare un "frontino" ad un avversario.**

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.

b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:

- Gioco pericoloso, scorrettezza;
- Ostruzionismo, nervosismo;
- Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di **3 minuti** di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

NOTA BENE

Gli educatori potranno seguire il gioco della loro squadra all'esterno del "Terreno di Gioco".

Come specificato già in Under 6 la presenza dell'educatore sul campo può essere un freno alla libera iniziativa del bambino.

Ricordiamoci che la modalità di apprendimento principale per il bambino è "l'imitazione" e la "prova ed errori", quindi lasciare allo stesso la libertà di provare e di sbagliare è parte del suo processo di formazione.

L'educatore che fuori dal campo in continuazione solleciti i propri giocatori con indicazioni di cosa e come fare, finirà con il limitare nel medio e lungo termine lo sviluppo psico-motorio e quindi tattico-tecnico del bambino, futura persona-giocatore.

Regola 11 - FUORI-GIOCO E IN-GIOCO NEL GIOCO APERTO

DEFINIZIONE

Un giocatore che si trova davanti ad un proprio compagno in possesso del pallone sarà un giocatore considerato in fuori gioco. Un giocatore in fuori gioco non potrà partecipare al gioco.

NOTA PEDAGOGICA

Favorire il gioco degli attaccanti e del sostegno.

Abituare i giocatori a riproporsi nel gioco acquistando dinamismo e percezione delle situazioni.



Regola 12 - IN-AVANTI O PASSAGGIO IN-AVANTI

Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.

DEFINIZIONE

Si ha un in-avanti quando il pallone si dirige verso la linea di pallone morto dell'altra squadra, dopo che un giocatore ne ha perduto il possesso, oppure dopo che il pallone ha colpito il braccio o la mano di un giocatore. Si ha un passaggio in-avanti quando un giocatore spinge o proietta in-avanti il pallone col suo braccio o la/le sua/e mano/i.

Nei casi succitati, il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.

La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma a non meno di **5 metri** dalla linea di touch e a non meno di **5 metri** dalla linea di meta.

La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità previste dalla **Regola 13.1 b)c)d)e)**.

NOTA PEDAGOGICA

*La ripresa del gioco dovrà essere effettuata a non meno di **5 metri** dalla linea di touch, per permettere la scelta del lato di attacco, e a non meno di **5 metri** dalla linea di meta per evitare ammucciate vicino alla meta.*

Regola 13 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

- a) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- b) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dove è stato posizionato dall'educatore.

- c) L'educatore posizionerà velocemente il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si sposterà rapidamente a **3 passi** dallo stesso, regolando così la distanza della difesa, a questo punto il gioco riprenderà quando l'educatore rivolto all'attaccante gli rivolgerà l'indicazione verbale **"PUOI GIOCARE"**.
- d) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- e) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **3 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

13.10 CALCIO DI RINVIO

DEFINIZIONE

Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o di touch di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a **5 metri** dalla linea di meta, in campo di gioco, della squadra che effettuerà la ripresa del gioco.

Le modalità di ripresa del gioco sono le stesse di cui alla **Regola 13.1 b)c)d)e)**.

Regola 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

15.5 IL GIOCATORE PLACCATO

- (a) Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- (b) Un giocatore a terra col pallone in suo possesso (anche se non trattenuto), deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- (c) Ad eccezione dei casi precedenti a) b), un giocatore deve essere in piedi prima di poter partecipare nuovamente al gioco.
- (d) È vietato intervenire, in ogni altro modo, su un giocatore a terra.



Regola 17 - Maul

NOTA PEDAGOGICA

*Per lo sviluppo delle capacità affettive e coordinative legate al contatto, venendo incontro alle incapacità tecniche dei giovanissimi atleti, il “Raggruppamento a Grappolo” avrà un tempo di risoluzione più lungo di quello previsto dalla regola. Sarà l’educatore a valutare il momento in cui interrompere tale fase di gioco e assegnare un turn-over. **Sicuramente quando l’avanzamento e la lotta sarà terminata da parte dei partecipanti sarà il momento per decretarne la fine.***

Regola 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

DEFINIZIONE

Quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l’educatore dovrà interrompere il gioco.

Quando un giocatore, in possesso del pallone, tocca o supera la linea di uscita laterale, l’educatore dovrà interrompere il gioco.

19.6 COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di **5 metri** dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone, ha superato tale linea, con le stesse modalità previste dalla **Regola 13.1 b)c)d)e).**

Regola 20 - MISCHIA

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, la ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di **5 metri** dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone, ha superato tale linea, con le stesse modalità previste dalla **Regola 13.1 b)c)d)e).**

Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

- (a) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dal punto di assegnazione del **Calcio di Punizione** o del **Calcio Libero**.
- (b) L'educatore posizionerà velocemente il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si sposterà rapidamente a **3 passi** dallo stesso, regolando così la distanza della difesa, a questo punto il gioco riprenderà quando l'educatore rivolto all'attaccante gli rivolgerà l'indicazione verbale **"PUOI GIOCARE"**.
- (c) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- (d) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **3 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

Si applica la regola 21.7 (d) del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli 5 metri.



REGOLAMENTO DI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 10

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 TERRENO DI GIOCO

(a) Larghezza: **30 metri**.

Lunghezza: **60-70 metri** (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero **3**.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Un incontro sarà disputato da non più di **8 giocatori** per squadra.

Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara.

Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di **8 giocatori**.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **7 giocatori** in campo e non vi è la possibilità d'integrare tale numero per mancanza di giocatori di riserva delle due squadre che stanno giocando.



3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in **numero illimitato**.

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 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, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da "calcetto".

L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro. A differenza di quanto indicato nelle categorie precedenti (Under 6 e Under 8) la consapevolezza del bambino gli consente di comprendere il rapporto regola-punizione; quindi, nel caso di mancanza del paradenti il giocatore sprovvisto non potrà essere ammesso a disputare la partita.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/ torneo non dovrà superare i 50 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 60 minuti.

Nel caso si fosse costretti per mancanza di squadre a svolgere una singola partita questa non può superare i 15 minuti per tempo con 3 minuti d'intervallo.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

Gli educatori dovranno essere abilitati attraverso la partecipazione ad un apposito corso di formazione curato dai Comitati Regionali o attraverso la partecipazione al Corso Allenatori di 1° Livello con conseguimento dell'idoneità.

NOTA PEDAGOGICA

Ciò consente di utilizzare persone già esperte nei rapporti con i ragazzi ed in grado quindi di partecipare ai problemi ed alle difficoltà tecniche che incontrano.



Regola 7 - MODO DI GIOCARE

OGNI GIOCATORE IN GIOCO PUÒ:

- Prendere, raccogliere, e correre portando il pallone;
- Passare, gettare o spingere indietro il pallone verso un compagno;
- Placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché lo faccia in conformità alle regole del gioco;
Il placcaggio è concesso solo dalla vita in giù.

NOTA TECNICA

Il placcaggio viene concesso solo dalla vita in giù per incrementare la sicurezza dei giocatori ed incentivare un gesto tecnico che richiede una coordinazione non semplice.

- Effettuare un toccato a terra nell'area di meta;
- **Il gioco al piede è permesso in tutta l'area di gioco, sia durante il gioco aperto che per giocare un calcio di punizione od un calcio libero. Se il pallone è calciato in modo tale che esso vada su od oltre la linea di touch, touch di meta o di pallone morto, sia direttamente sia dopo aver toccato il terreno nell'area di gioco, ma prima che un giocatore dell'una o dell'altra squadra lo abbia nuovamente giocato, il gioco riprenderà con un calcio libero, a favore della squadra che non ha calciato il pallone, sul punto da dove il pallone è stato calciato.**

PALLONE INGIOCABILE

Quando il pallone diventa "ingiocabile" a seguito di una situazione di lotta per il possesso, tra uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone, l'educatore comanderà un arresto del gioco e assegnerà un calcio libero a favore della squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTA PEDAGOGICA

Favorire la liberazione del pallone, il dinamismo e la continuità di gioco. Responsabilità del portatore e dei suoi compagni nel mantenere il possesso del pallone.

L'introduzione del gioco al piede risponde all'esigenza dei bambini sempre più curiosi di sperimentare e di un gioco che ne richiede un uso tattico sempre più fine.

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

L'unico modo di segnare i punti è quello di effettuare un tocco a terra nell'area di meta dell'altra squadra.

Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un tocco a terra nella propria area di meta.

NOTA PEDAGOGICA

Si favorisce così la relazione attaccante - difensore (evitamento e contatto) dovendo portare il pallone in meta con l'ostacolo della presenza avversaria.



Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

a) È vietato a qualsiasi giocatore:

- Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
- Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo";
- Trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;
- **Fare un "frontino" ad un avversario.** 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.

b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:

- Gioco pericoloso, scorrettezza;
- Ostruzionismo, nervosismo;
- Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di **5 minuti** di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

Regola 13 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.

- c) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **5 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

13.10 CALCIO DI RINVIO

DEFINIZIONE

Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o di touch di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a **10 metri** dalla linea di meta, in campo di gioco, della squadra che effettuerà la ripresa del gioco.

Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.

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

NON SI GIOCHERANNO RIMESSA LATERALI.

Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con un **Calcio Libero**, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale. Il **Calcio Libero** verrà assegnato a **5 metri** dalla linea di touch e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a **5 metri** da tale punto.



Regola 20 - MISCHIA

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE.

Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un **Calcio Libero** a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a **5 metri** da tale punto.



Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

- (a) La ripresa del gioco avviene mediante un piccolo calcio dato al pallone sul punto di assegnazione del **Calcio di Punizione** e/o **Libero** (deve esserci un movimento visibile del pallone).
- (b) Il giocatore che batte il **Calcio di Punizione** e/o **Libero** può batterlo per se stesso e quindi avanzare.
- (c) Il **Calcio di Punizione** e/o **Libero** può essere battuto rapidamente e il pallone può essere tenuto in mano mentre viene battuto il **Calcio di Punizione** e/o **Libero** a patto che quando viene giocato con il piede, il pallone si stacchi dalle mani del giocatore che poi lo riprenderà al volo.

NOTA TECNICA

Si vuole incentivare la rapida ripresa del gioco per poter dare la massima continuità allo stesso.

- (d) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto gioca il pallone.
- (e) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 5 metri dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORTEMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

*Si applica la regola 21.7 (d) del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli **5 metri**.*



REGOLAMENTO DI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 12

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 TERRENO DI GIOCO

(a) Larghezza: 40-45 metri.

Lunghezza: **55-70 metri** (comprese le aree di mete della larghezza di 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

Un incontro sarà disputato da non più di **12 giocatori** per squadra.

Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara.

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 **12 giocatori**.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **12 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 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, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da "calchetto".

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

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/ torneo non dovrà superare i 60 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 70 minuti.

Nel caso si fosse costretti per mancanza di squadre a svolgere una singola partita questa non può superare i 20 minuti per tempo con 3 minuti d'intervallo.

5.2 INTERVALLO

Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di non più di **3 minuti**.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti).

Gli educatori dovranno essere abilitati attraverso la partecipazione ad un apposito corso di formazione curato dai Comitati Regionali o attraverso la partecipazione al Corso Allenatori di 1° Livello con conseguimento dell'idoneità.

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

Il gioco al piede è permesso in tutta l'area di gioco, sia durante il gioco aperto che per giocare un calcio di punizione od un calcio libero.

Se il pallone è calciato in modo tale che esso vada su od oltre la linea di touch, touch di meta o di pallone morto, sia direttamente sia dopo aver toccato il terreno nell'area di gioco, ma prima che un giocatore dell'una o dell'altra squadra lo abbia nuovamente



giocato, il gioco riprenderà con un calcio libero, a favore della squadra che non ha calciato il pallone, sul punto da dove il pallone è stato calciato.

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Alla fine dell'incontro verranno effettuati, mediante calcio di rimbalzo, tanti tentativi di porta quante sono le mete realizzate da ciascuna squadra.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Ricordando che:

- a) È vietato a qualsiasi giocatore:
- Sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore dell'altra squadra o, comunque, in modo "scorretto", "pericoloso" e/o "poco sportivo";
 - Trattenerne, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;
 - **Fare un "frontino" ad un avversario.** 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.
- b) L'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
- Gioco pericoloso, scorrettezza;
 - Ostruzionismo, nervosismo;
 - Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di **5 minuti** di gioco. In entrambi i casi il giocatore espulso sarà sostituito da un giocatore in panchina.

Regola 13 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.

- c) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **5 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

13.10 CALCIO DI RINVIO

DEFINIZIONE

Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o di touch di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a **10 metri** dalla linea di meta, in campo di gioco, della squadra che effettuerà la ripresa del gioco.

Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.

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



NON SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI.

Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con un **Calcio Libero**, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale. Il **Calcio Libero** verrà assegnato a **5 metri** dalla linea di touch e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a **5 metri** da tale punto.

RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

Un giocatore può rimettere in gioco rapidamente il pallone senza aspettare che il gioco riprenda con un Calcio Libero. Il giocatore può posizionarsi sul punto di raccolta del pallone, fuori dal campo di gioco, e far riprendere il gioco attraverso un passaggio regolarmente effettuato (il pallone non deve essere lanciato in direzione della linea di meta avversaria o da un punto più avanzato rispetto al punto di raccolta). Nel caso in cui il giocatore non effettui correttamente la rimessa in gioco la squadra avversaria avrà diritto a riprendere il gioco con un Calcio Libero a 5 metri dalla linea di touch in linea con il punto in cui è stata tentata la rimessa in gioco rapida del pallone.

Regola 20 - MISCHIA

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE.

Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un **Calcio Libero** a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a **5 metri** da tale punto.

VARIAZIONE SPERIMENTALE

Al Comitato Regionale Lazio è affidato l'incarico di definire procedure e protocolli per sperimentare la possibilità di giocare in questa categoria delle mischie.

La mischia sarà formata da tre giocatori che si disporranno nella formazione 2+1.

Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.



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**.

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.

VARIAZIONE SPERIMENTALE

Al Comitato Regionale Veneto è affidato l'incarico di sperimentare, definendo l'applicabilità, la possibilità di giocare in questa categoria con un numero di 15 giocatori.

Questo comporterà che gli incontri si disputeranno su un terreno di gioco con le dimensioni previste dal Regolamento di Gioco senza alcuna riduzione.

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 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.

NOTA TECNICA

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

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

Con l'introduzione delle ELVs è importante formare dei 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.



a cura della
C.N.Ar.
Gruppo Tecnico Arbitrale

2015-16



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