



VARIAZIONI REGOLAMENTO DI GIOCO

Edizione 2018-19

Under 6

Under 8

Under 10

Under 12



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

VARIAZIONI REGOLAMENTO DI GIOCO

Under
6/8/10/12

Edizione 2018-19



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
REGOLA 1 - IL TERRENO	12
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 6	13
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 8	27
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 10	39
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 12	49
I NOSTRI VALORI	58

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 svilupparsi 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, da parte del direttore di raggruppamento, 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”.

NOTA TECNICA E PEDAGOGICA

Regola 15 - Placcaggio: Portatore del pallone messo a terra.

In considerazione che:

le caratteristiche coordinative dei giovani atleti non sono ancora sviluppate, la tecnica del placcaggio necessita di un processo pluriennale per essere acquisita in maniera fine, la difficoltà oggettiva sia per i giocatori sia per gli educatori arbitri di interpretare uniformemente la regola;

si rende necessario riportare l'applicazione della regola a quanto previsto dal Regolamento di Gioco World Rugby senza alcuna variazione nelle categorie Under 6, Under 8, Under 10 e Under 12, consentendo così la possibilità di effettuare un placcaggio anche sopra la vita in tutte le categorie.



NOTA TECNICA

Variazioni alle Regole - Global Law Trials 2017. Relativamente alle modifiche e variazioni alle Regole di Gioco, entrate in vigore il 1 luglio e il 1 agosto 2017 - Global Law Trials 2017, non si applicheranno quelle previste per le seguenti regole:

- Regola 15 Placcaggio: Portatore del pallone messo a terra;***
- Regola 16 Ruck;***

nelle categorie Under 6, Under 8, Under 10, Under 12.

Questo al fine di incentivare la possibilità di intervento e di contesa per la conquista del pallone in queste categorie.

Nelle categorie Under 6, Under 8, Under 10, Under 12 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'ideoneità.

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.



Regola 1 - IL TERRENO

È possibile provvedere alla definizione e determinazione del terreno di gioco anche al di fuori del terreno di gioco principale, regolarmente omologato, utilizzando spazi per destinazione o campi di allenamento che seppur non omologati consentano di disputare in sicurezza incontri delle categorie Under 6, Under 8, Under 10 e Under 12. La superficie deve essere sempre, in ogni caso, sicura per la disputa del gioco. La superficie del terreno di gioco dovrebbe essere in erba, ma può essere di sabbia, terra battuta o erba artificiale.

Le dimensioni del terreno di gioco dovranno essere le stesse previste per le categorie Under 6, Under 8, under 10 e Under 12. Tutte le aree sono di forma rettangolare.

Lungo il perimetro del terreno di gioco vi è una fascia di larghezza non inferiore a 1,5 metri complanare con il terreno stesso e della stessa natura.

Fra le linee perimetrali del terreno di gioco e un ostacolo qualsiasi vi è una fascia di rispetto della stessa natura e sulla medesima quota del terreno di gioco per la larghezza minima di 1,5 metri.

Se la fascia di rispetto, parallela all'asse maggiore, nella misura di metri 1,5 può essere sufficiente, non è altrettanto per le zone di fondo campo in quanto in azione di gioco, per segnare una meta, si possono rischiare infortuni proprio in funzione dell'ostacolo, per cui si consigliano fasce per queste zone di almeno 3 metri. Ciò consentirà di effettuare agevolmente tutte le possibili azioni per realizzare una segnatura, compreso l'aggiramento degli avversari, in totale sicurezza per i giocatori.



VARIAZIONI 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

1.3 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

(a) Larghezza: 12 metri.

Lunghezza: 20 metri

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

È inoltre prevista la possibilità di provvedere, come disciplinato nelle note di apertura del presente manuale, all'individuazione e determinazione del terreno di gioco anche al di fuori del terreno di gioco principale, regolarmente omologato, utilizzando pertinenze che seppur non omologate, con una superficie che in ogni caso deve essere sempre priva di rischi o pericoli per la disputa del gioco, consentano di disputare con sicurezza gli incontri.

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

2.4 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 2013 al 2014.

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.

3.33 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).

Gli educatori dovranno essere abilitati attraverso la partecipazione ad un apposito corso di formazione curato dai Comitati Regionali o attraverso la partecipazione, per tutta la durata prevista, al Corso per Allenatori con conseguimento dell'attestato federale.

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.

Si richiede agli educatori particolare attenzione a non intervenire, mentre dirigono gli incontri, con indicazioni tecniche volte a finalizzare le scelte di gioco dei partecipanti.

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 7 - 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 8 - 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 9 - 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;
- 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 10 - 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 11 - 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 12.1 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 troppa vicinanza tra attacco e difesa.*

Regola 12 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

12.1 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.

12.11 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 12.1 b)c)d)e)**.



Regola 16 - 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 18 - 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.

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 12.1 b)c)d)e)**.

Regola 19 - 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 touch e a non meno di **3 metri** dalla linea di meta, con le stesse modalità previste dalla **Regola 12.1 b)c)d)e)**.



Regola 20 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

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 20.15 del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli **3 metri**.*





VARIAZIONI 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

1.3 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).

È inoltre prevista la possibilità di provvedere, come disciplinato nelle note di apertura del presente manuale, all'individuazione e determinazione del terreno di gioco anche al di fuori del terreno di gioco principale, regolarmente omologato, utilizzando pertinenze che seppur non omologate, con una superficie che in ogni caso deve essere sempre priva di rischi o pericoli per la disputa del gioco, consentano di disputare con sicurezza gli incontri.

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

2.4 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. **Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2011 al 2012.** 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.

3.33 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, per tutta la durata prevista, al Corso per Allenatori con conseguimento dell'attestato federale.

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.

Si richiede agli educatori particolare attenzione a non intervenire, mentre dirigono gli incontri, con indicazioni tecniche volte a finalizzare le scelte di gioco dei partecipanti.

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 tocco 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 7 - 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 8 - 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 9 - 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;
- 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 10 - 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 11 - 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 12.1 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 troppa vicinanza tra attacco e difesa.*

Regola 12 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

12.1 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.

12.11 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 12.1 b)c)d)e).**





Regola 16 - 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 18 - 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.

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 12.1 b)c)d)e)**.

Regola 19 - 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 touch e a non meno di **5 metri** dalla linea di meta, con le stesse modalità previste dalla **Regola 12.1 b)c)d)e)**.

Regola 20 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

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 20.15 del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli 5 metri.



VARIAZIONI 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

1.3 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).

È inoltre prevista la possibilità di provvedere, come disciplinato nelle note di apertura del presente manuale, all'individuazione e determinazione del terreno di gioco anche al di fuori del terreno di gioco principale, regolarmente omologato, utilizzando pertinenze che seppur non omologate, con una superficie che in ogni caso deve essere sempre priva di rischi o pericoli per la disputa del gioco, consentano di disputare con sicurezza gli incontri.

Regola 2 - IL PALLONE

2.4 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. **Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2009 al 2010**. 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.

3.33 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, per tutta la durata prevista, al Corso per Allenatori con conseguimento dell'attestato federale.



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.

Si richiede agli educatori particolare attenzione a non intervenire, mentre dirigono gli incontri, con indicazioni tecniche volte a finalizzare le scelte di gioco dei partecipanti.

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;
- **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 8 - 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 9 - 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;
- 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 12 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

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

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE

Deve essere concesso alla squadra che ha realizzato una segnatura un adeguato tempo per riposizionarsi nell'area di gioco in modo di poter ricevere il calcio d'invio.

12.11 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 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

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.

Regola 19 - 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 20 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

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.

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

*Si applica la regola 20.15 del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli **5 metri**.*





VARIAZIONI 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

1.3 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).

È inoltre prevista la possibilità di provvedere, come disciplinato nelle note di apertura del presente manuale, all'individuazione e determinazione del terreno di gioco anche al di fuori del terreno di gioco principale, regolarmente omologato, utilizzando pertinenze che seppur non omologate, con una superficie che in ogni caso deve essere sempre priva di rischi o pericoli per la disputa del gioco, consentano di disputare con sicurezza gli incontri.

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

Un incontro sarà disputato da non più di **12 giocatori** per squadra. **Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2007 al 2008.** 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.

3.33 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, 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, per tutta la durata prevista, al Corso per Allenatori con conseguimento dell'attestato federale.

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.

Si richiede agli educatori particolare attenzione a non intervenire, mentre dirigono gli incontri, con indicazioni tecniche volte a finalizzare le scelte di gioco dei partecipanti.



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 8 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Alla fine dell'incontro viene concesso, su indicazione della Società organizzatrice, di procedere all'effettuazione mediante calcio di rimbalzo, di tanti tentativi di porta quante sono le mete realizzate da ciascuna squadra.

NOTA PEDAGOGICA

L'opportunità dell'effettuazione del calcio di trasformazione orienta e indirizza le motivazioni dell'atleta a provare e ripetere il gesto in allenamento e quindi ad apprendere.

Quindi, laddove le condizioni organizzative lo consentano si suggerisce di procedere all'effettuazione dei calci di trasformazione.

Regola 9 - 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;
- 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 12 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

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

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.

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE

Deve essere concesso alla squadra che ha realizzato una segnatura un adeguato tempo per riposizionarsi nell'area di gioco in modo di poter ricevere il calcio d'invio.

12.11 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 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

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.

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 19 - 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 20 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

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



I NOSTRI

È il pilastro educativo del movimento: lo sviluppo della lealtà e dell'integrità degli appassionati è il fine ultimo della FIR.

Il rugby di stare partecipi positivi speciale d

SPORTIVITÀ

DIVERT

CORAGGIO

RISP

Si affronta la sfida fisica e morale al servizio dell'obiettivo comune.

L'accettazione il verdetto e il rispetto sono dell'educazi

RI VALORI

y è la gioia
e insieme:
ipazione e
tà rendono
questo sport.

TIMENTO

Si avanza solo con
l'aiuto degli altri:
ogni meta raggiunta è frutto
di un impegno collettivo.
Abnegazione del singolo
per i compagni
e per la squadra.

SOSTEGNO

PETTO

e dell'avversario,
o del campo
o delle regole
o la base
one rugbistica.

TRADIZIONE

È fondamentale
per la trasmissione dei valori
che costituiscono
il patrimonio del rugby.

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

2018-19



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