



REGOLAMENTO DI GIOCO

CATEGORIE PROPAGANDA

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

Edizione 2009/10

INDICE

	pag.
PREMESSA	3
TABELLA RIASSUNTIVA n. 1	5
TABELLA RIASSUNTIVA n. 2	6
REGOLAMENTO U14	8
REGOLAMENTO U12	15
REGOLAMENTO U10	22
REGOLAMENTO U8	30
REGOLAMENTO U6	40

Agli Educatori, agli Arbitri, ai Dirigenti

Nel presente Regolamento di Gioco sono descritte tutte le modifiche alle Regole di Gioco dell'IRB "RUGBY UNION" distinte per tutte le CATEGORIE PROPAGANDA **U6, U8, U10, U12 e U14**. 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. **U6 e U8** e di renderlo più reale a partire dall'**U10** all'**U12** fino all'**U14**.

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 DIFFICOLTA', 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 **U6 e U8** possono così sintetizzarsi:

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'U12 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 CONCENTRAMENTO, 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 U12, U10, U8 e U6 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 delle categoria **U12** (12 giocatori) è prevista la possibilità di giocare il pallone con i piedi e, soprattutto, tutte le fasi di ripresa del gioco (mischia, touch, ecc.) anche se in modo semplificato, volte all'essenzialità e con numero ridotto di giocatori.

Nel Regolamento della categoria **U12** (12 giocatori) si aggiunge la possibilità di aumentare il punteggio finale con le "trasformazioni" (eseguite, tramite calcio di rimbalzo, alla fine dell'incontro).

Infine, il Regolamento della categoria **U14**, che possiamo considerare la categoria di preparazione alle categorie giovanili (**U16 e U18**) 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 Concentramento a due o tre squadre. **LE GARE DELLA CATEGORIA U14 SARANNO DIRETTE DAGLI ARBITRI E NON DAGLI EDUCATORI ARBITRI.**

A partire dalla categoria U14 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

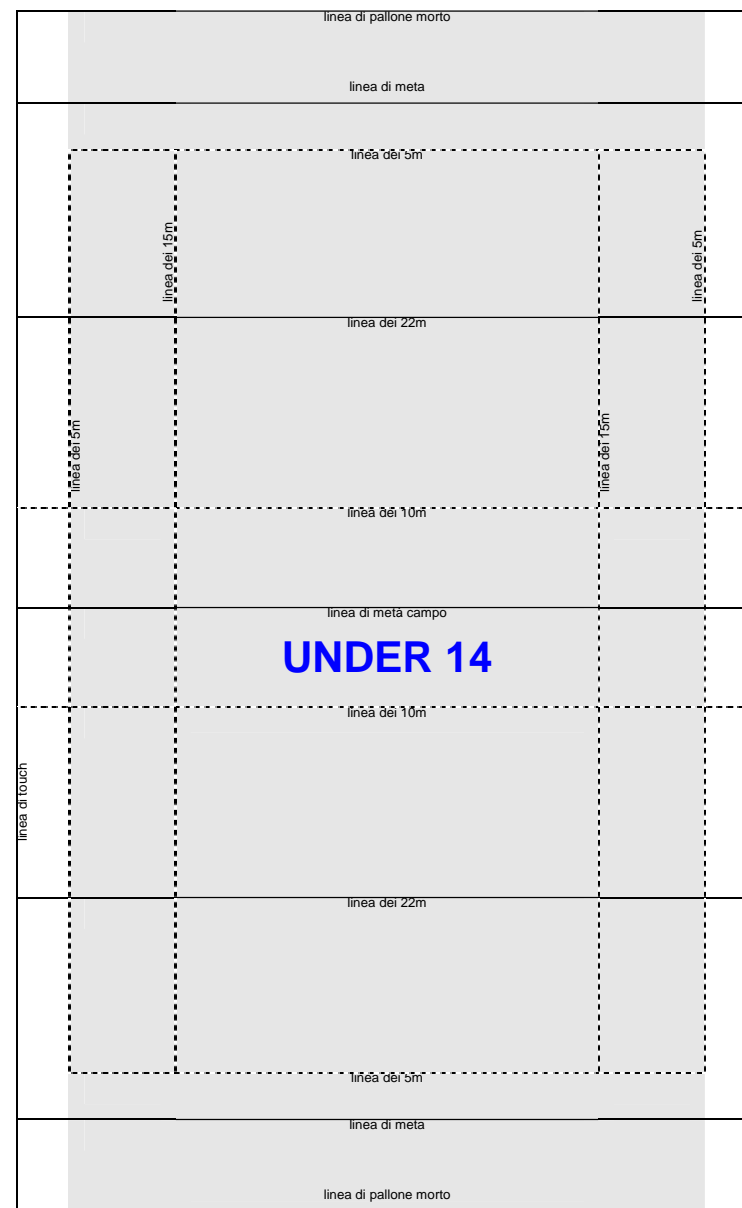
Categoria	Pallone	Numero di giocatori	Minuti totali di gioco in un concentramento	Tempo di gioco per singola partita	Terreno di gioco
U14	n. 4	13	60'	2 tempi di 25' con 5' d'intervallo. Nei triangolari le gare dureranno 15' per tempo.	Vedi figura
U12	n. 4	12	60'	2 tempi di 20' con 5' d'intervallo; Nel caso di partita singola, ciascun tempo potrà essere diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' di intervallo	Vedi figura
U10	n. 3	10	50'	2 tempi di 15' con 5' d'intervallo; Nel caso di partita singola, ciascun tempo potrà essere diviso in 2 mini tempi da 8' con 3' di intervallo	Vedi figura
U8	n. 3	8	40'	2 tempi di 10' con 5' d'intervallo	Vedi figura
U6	n. 3	6	32'	2 tempi di 10' con 5' d'intervallo	Vedi figura

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	NO	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 14



Valgono le Regole di Gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U19 salvo quanto di seguito specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

Tutta l'Area di Gioco, meno le due fasce laterali dei 5 metri.

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero **4** (Mitre od equivalente).

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.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **10** giocatori in campo.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo **7**.

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

NOTA PEDAGOGICA

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

3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

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

Regola 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.

Nei triangolari le gare dureranno **15** minuti per tempo.

5.2 INTERVALLO

PARTITA SINGOLA

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

TRIANGOLARI

Tra due partite consecutive che vedono impegnata una stessa squadra dovrà essere osservato un tempo di "recupero" di **10** minuti.

Regola 10 - ANTIGIOCO

In caso d'espulsione definitiva o temporanea di un giocatore, valgono le regole valide per l'U19, 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.

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(f) 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.

(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.

PRECISAZIONE

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

19.10 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

(e) **Il "pre-gripping" NON è consentito.**

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(f) **Sollevare e sostenere NON è consentito.**

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

NOTA TECNICA

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

19.11 DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

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

MAUL FORMATOSI SUGLI SVILUPPI DI UNA RIMESSA LATERALE

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

Punizione: Calcio Libero.

Regola 20 - MISCHIA

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

- (f) **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.

- (h) I comandi d'ingaggio sono dati su 4 tempi (bassi - braccio - pausa - ingaggio).

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

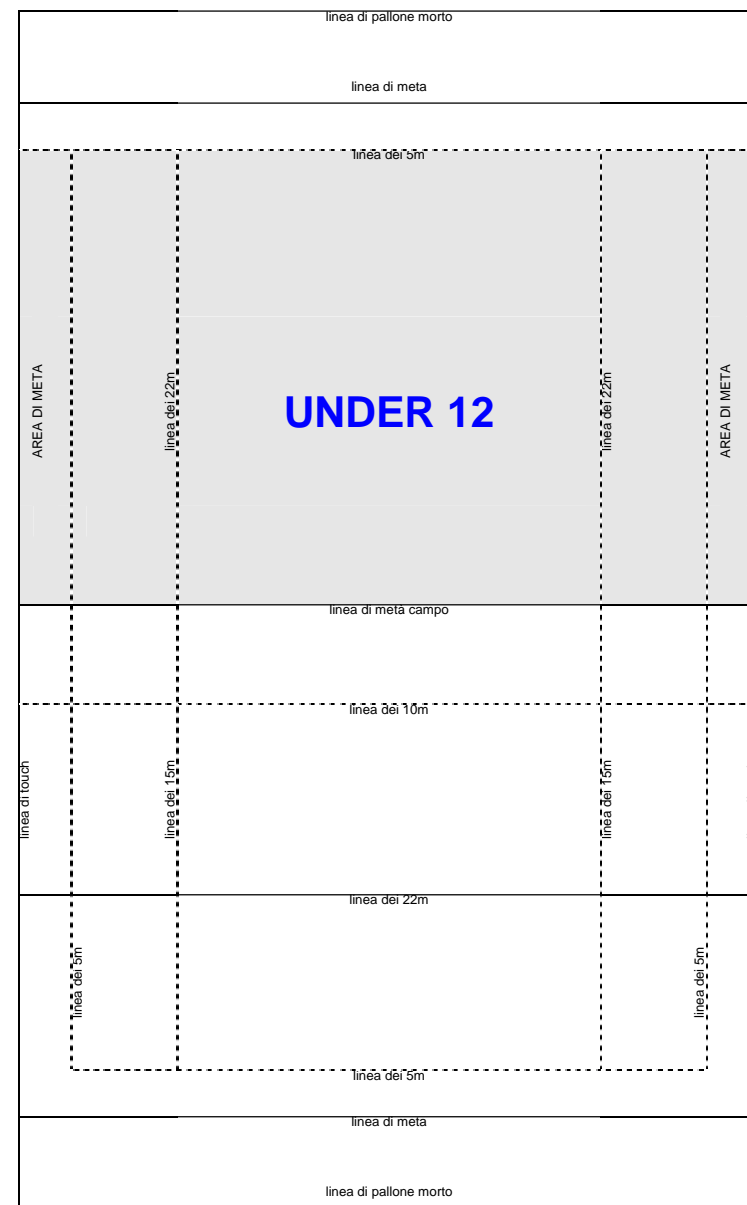
Mancano i flanker e quindi il mediano di mischia che difende avrebbe un eccessivo vantaggio nel mettere pressione sul diretto avversario e/o il n. 8.

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

Punizione: Calcio di Punizione.

REGOLAMENTO DI GIOCO PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 12



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U19 salvo quanto di seguito specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

- (a) Larghezza: 40-45 metri.
Lunghezza: 56-69 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri). (vedi figura)

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4 (Mitre od equivalente).

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 sono tenute a 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 **9** giocatori in campo.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo **7**.

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". Tecnici, Dirigenti 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

Partita singola

La gara sarà divisa in 2 tempi di **20** minuti ciascuno. La partita non può durare più di **40** minuti.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i **60** minuti.

5.2 INTERVALLO

Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di non più di **5** minuti.

Nel caso di partita singola, ciascun tempo potrà essere diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' di 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).

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".
- 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.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

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 **5** 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.

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.

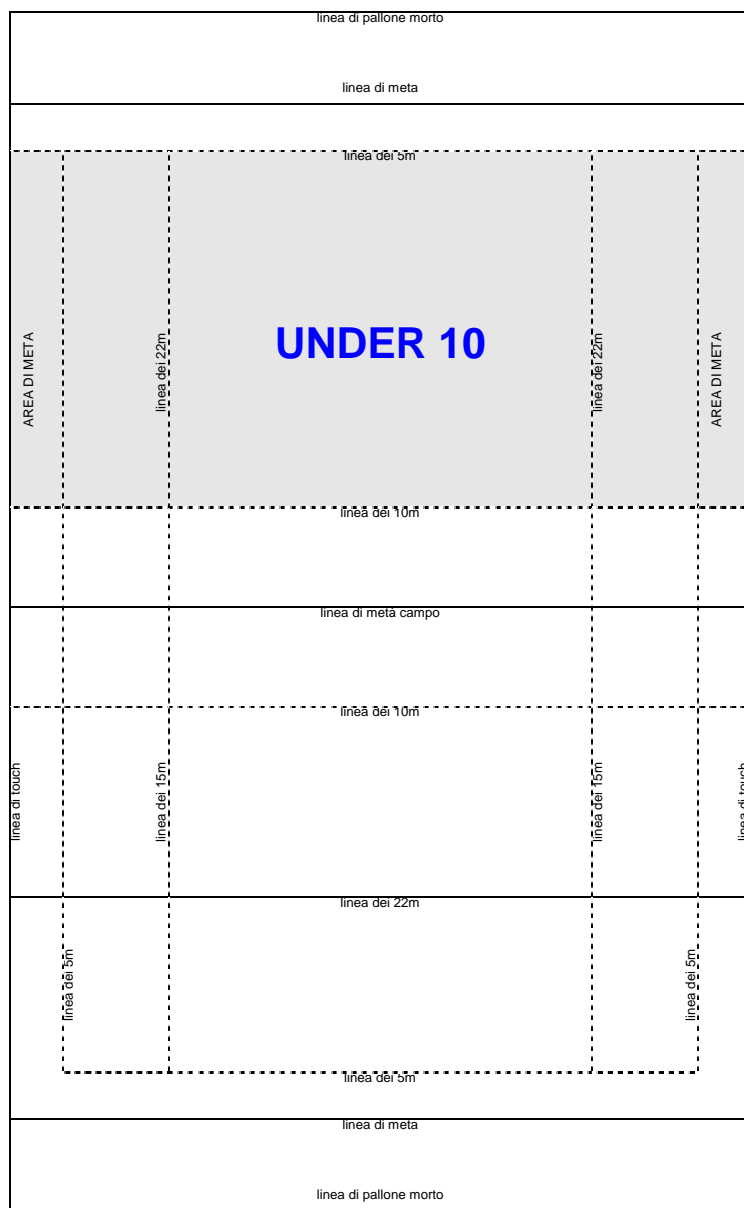
Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

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

(Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores)

REGOLAMENTO DI GIOCO PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 10



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U19 salvo quanto di seguito specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

- (a) Larghezza: 35 metri.
Lunghezza: 69 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri). (vedi figura)

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero **3** (Mitre od equivalente).

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 **10** 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 **10** giocatori.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **9** 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". Tecnici, Dirigenti 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

Partita singola

La gara sarà divisa in 2 tempi di **15** minuti ciascuno. La partita non può durare più di **40** minuti.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i **50** minuti.

5.2 INTERVALLO

Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di non più di **5** minuti.

Nel caso di partita singola, ciascun tempo potrà essere diviso in 2 mini tempi da 8' con 3' di 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).

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.

- 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 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

L'unico modo di segnare i punti è quello di effettuare un toccato a terra 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 (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.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

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

13.2 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

(Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores)

d) 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 5 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)

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

21.4 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.

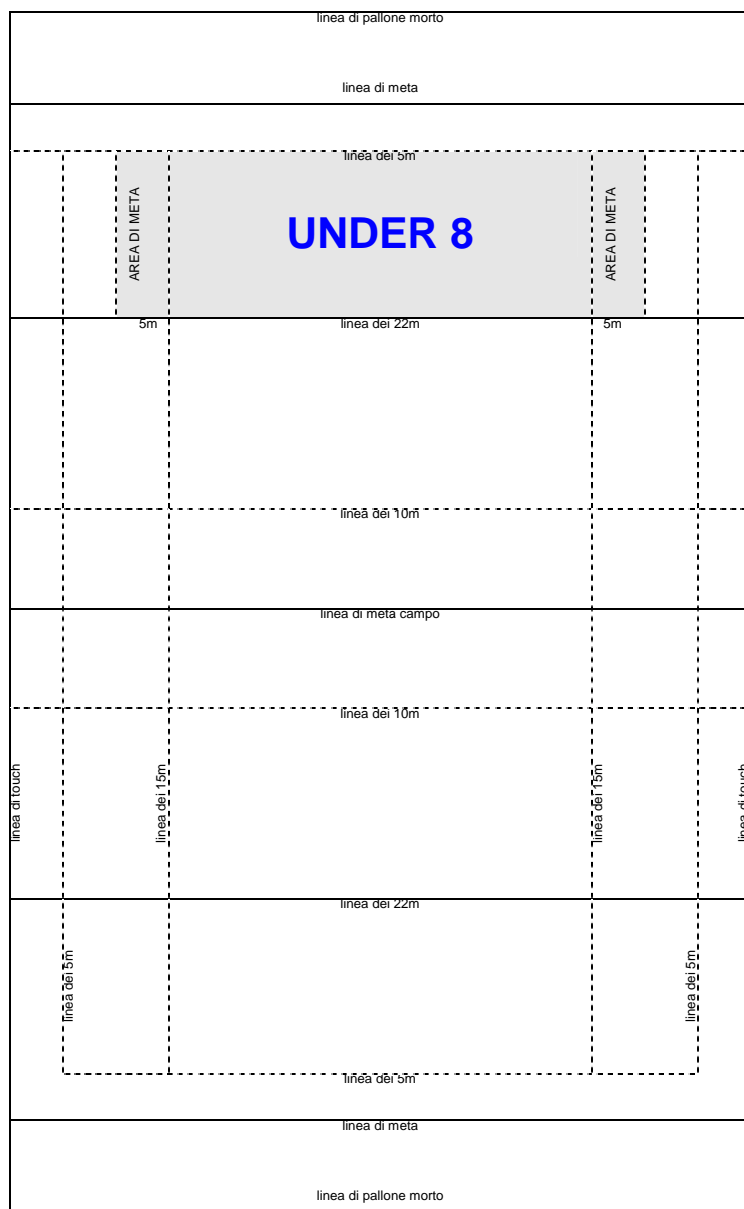
- (d) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto gioca il pallone.
- (e) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 5 metri dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORTAMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

Si applica il punto 7d) della Regola 21 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 8



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U19 salvo quanto di seguito specificato

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

- (a) Larghezza: 17-22 metri.
Lunghezza: 40-45 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri). (vedi figura)

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 ripiattamento 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** (Mitre od equivalente).

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". Tecnici, Dirigenti 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

Partita singola

La gara sarà divisa in 2 tempi di 10 minuti ciascuno. La partita non può durare più di 20 minuti.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i 40 minuti.

5.2 INTERVALLO

Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di non più di 5 minuti.

NOTA PEDAGOGICA

Durante gli arresti del gioco gli educatori dovranno dare consigli ed incoraggiamenti ai 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).

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 (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.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

NOTA BENE

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

il loro intervento, mirato a migliorare la comprensione del gioco tramite suggerimenti, deve essere continuamente importato ad un atteggiamento controllato, un basso tono della voce e tanto gioioso entusiasmo. Coloro che non osserveranno tali caratteristiche verranno allontanati dal momentaneo "Direttore di Gara", a sua discrezione, e segnalati al "Direttore di Concentramento", che dovrà annotare quanto avvenuto nella propria relazione.

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 ammicchiate 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

- e) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- f) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dove è stato posizionato dall'educatore.
- g) L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a **3** metri dallo stesso, regolando la distanza della difesa.

- h) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- i) 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 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 **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

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

- (f) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dal punto di assegnazione del Calcio di Punizione o del Calcio Libero.
- (g) L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a **3** metri dallo stesso, regolando la distanza della difesa.
- (h) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- (i) 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.

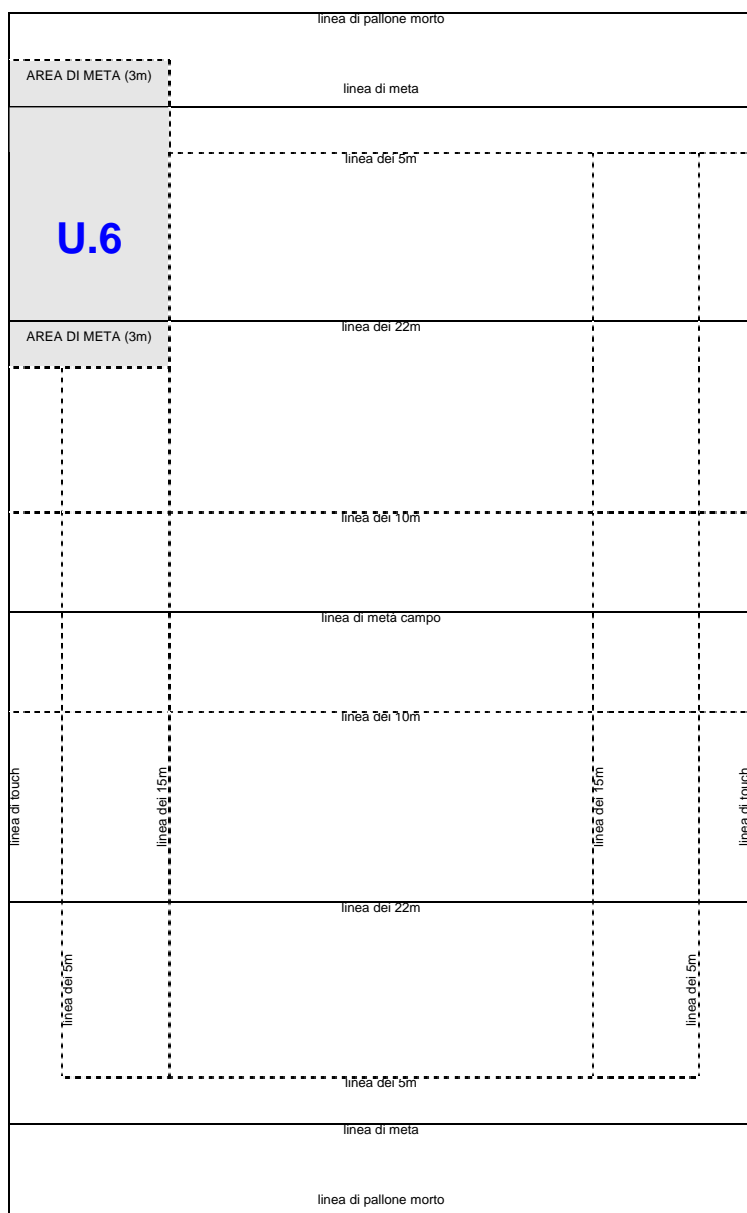
COMPORTEMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

*Si applica il punto 7d) della Regola 21 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 6



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U19 salvo quanto di seguito specificato

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

- (a) Larghezza: 15 metri.
Lunghezza: 22 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 3 metri). (vedi figura)

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 ripiattamento 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** (Mitre od equivalente).

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

Il numero ridotto di giocatori permette una migliore (e maggiore) partecipazione dei giocatori e quindi favorisce 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". Tecnici, Dirigenti 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

Partita singola

La gara sarà divisa in 2 tempi di **10** minuti ciascuno. La partita non può durare più di **20** minuti.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i **32** minuti.

5.2 INTERVALLO

Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di non più di **5** minuti.

NOTA PEDAGOGICA

Durante gli arresti del gioco gli educatori dovranno dare consigli ed incoraggiamenti ai 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).

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 (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.

Per i tornei giocati con la formula del concentramento il giocatore espulso definitivamente non potrà prendere parte all'incontro successivo (fatte salve le ulteriori disposizioni del Giudice Sportivo del torneo).

NOTA BENE

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

il loro intervento, mirato a migliorare la comprensione del gioco tramite suggerimenti, deve essere continuamente importato ad un atteggiamento controllato, un basso tono della voce e tanto gioioso entusiasmo. coloro che non osserveranno tali caratteristiche verranno allontanati dal momentaneo "Direttore di Gara", a sua discrezione, e segnalati al "Direttore di Concentramento", che dovrà annotare quanto avvenuto nella propria relazione.

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 ammicchiate vicino alla meta.*

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

13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

- La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dove è stato posizionato dall'educatore.
- L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a **3** metri dallo stesso, regolando la distanza della difesa.

- Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- 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

- Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- Un giocatore a terra col pallone in suo possesso (anche se non trattenuto), deve immediatamente passare o lasciare il pallone.
- Ad eccezione dei casi precedenti a) b), un giocatore deve essere in piedi prima di poter partecipare nuovamente al gioco.
- 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 il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a **3** metri dallo stesso, regolando la distanza della difesa.
- (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.

COMPORTEMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

*Si applica il punto 7d) della Regola 21 del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli **3** metri.*



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
STADIO OLIMPICO - CURVA NORD, 117
Tel. +39 06 45213116 - Fax +39 06 45213176
Email: segretariofederale@federugby.it
Web: www.federugby.it