

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



**VARIAZIONI REGOLAMENTO DI
GIOCO**

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

Edizione 2019-2020

INDICE

PREMESSA.....	pag. 3
REGOLA 1 - IL TERRENO.....	pag. 6
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 6.....	pag. 7
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 8.....	pag.14
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 10	pag.21
VARIAZIONI REGOLAMENTO Under 12	pag.27
I NOSTRI VALORI	pag.32

AGLI EDUCATORI, AGLI ARBITRI, AI DIRIGENTI

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

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

I Nostri Valori

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



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

La Visione, la Missione, lo Sviluppo

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

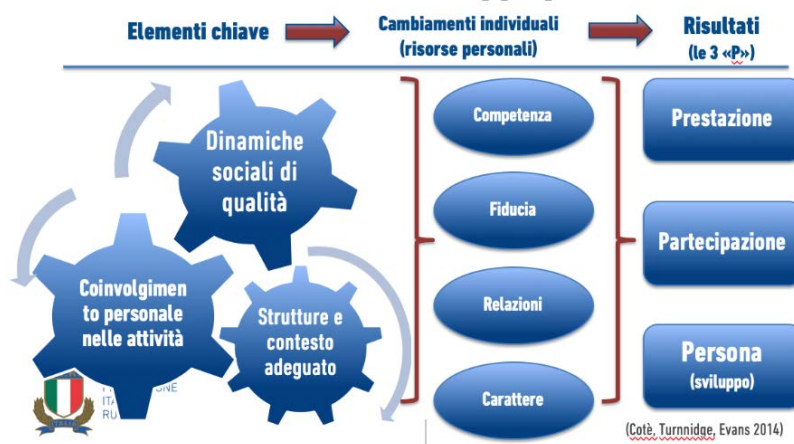
La Nostra Visione

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

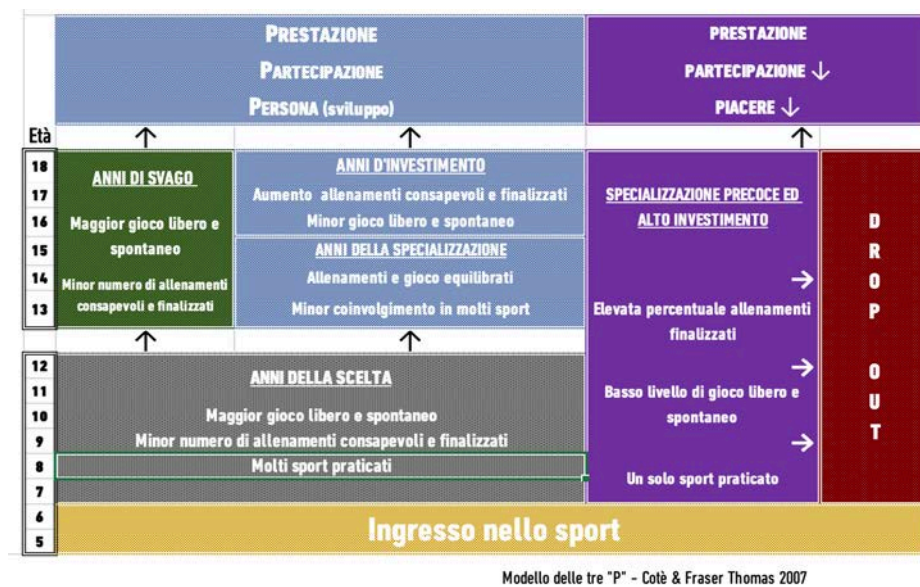
La Nostra Missione

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

Il sistema dello sviluppo personale



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



Quale gioco vogliamo in campo

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

SICURO

Veloce, intenso, divertente

Coinvolgente, vario, stimolante, semplice

Il Regolamento di Gioco “Propaganda”

Questo Regolamento di Gioco, attraverso il quale si svilupperà il percorso formativo dei nostri giovani **praticanti dai 4 ai 12 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” composto da Tecnici ed Arbitri.

Il lavoro rappresenta una importante enunciazione di **coerenza del nostro sistema tecnico tra Promozione, Formazione ed appunto Competizione** in tema di filosofia, principi e conseguenti azioni. Questa in sintesi è, nel rispetto della cultura Italiana, la **nostra via di sviluppo dei giocatori e giocatrici.**

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 sulla “**VOGLIA DI DIVERTIRSI IN SICUREZZA**” e sul supporto qualitativo degli educatori/allenatori e di un Club che crei il contesto adeguato (vedasi lo schema di inizio premessa).

Obiettivi Pedagogici e Tecnici

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

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

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

Nelle categorie Under 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 8 è prevista la possibilità di giocare il pallone con i piedi per iniziare ad avere confidenza con l'uso dei piedi in funzione delle mutate condizioni dello sviluppo motorio dei bambini e bambine.

Ciauguriamoci 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, e che ha solo nella salvaguardia della **SICUREZZA dei giocatori** il principale Focus.

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 SIANO OMOLOGATI per unico utilizzo 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 **con unica condizione che sia SICURA per gli utilizzatori.**

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 **2 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 **2 metri.**

Se la fascia di rispetto, parallela all'asse maggiore, nella misura di **metri 2** 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 specificato.

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

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 **per le quali va richiesta regolare OMOLOGAZIONE**, 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 DI 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 2014 al 2015.

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 PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

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 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.

SPERIMENTALE - ALTERNANZA PARTITE E GIOCHI LUDICO MOTORI

NOTA. In questa fascia di età sono ancora tanti i cosiddetti satelliti che durante le partite di un raggruppamento non vengono quasi mai coinvolti. Alternare alla competizione classica dei giochi ludico motorio determina la possibilità di coinvolgere attivamente tutti i partecipanti, utilizzando anche attività che vadano a dare feedback positivi a diversi tipi di abilità. Inoltre permetterà una ottimizzazione dei tempi morti tra una partita e l'altra e la possibilità di confrontarsi tra educatori, educatori e staff tecnico regionale sulle proposte (formazione continua).

Tale attività sarà inizialmente attivata e facilitata dallo staff tecnico regionale per arrivare, in un prossimo futuro, ad essere autogestita tra gli educatori dei Club.

Regola 7 – VANTAGGIO – ERRORI CAUSATI DAPOCA ABILITÀ

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 tocco a terra (meta) 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- 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;
- Trattenerne, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;

- **Fare un “frontino” ad un avversario.**
Il giocatore portatore del pallone potrà usare la mano per difendersi da un avversario che sta tentando di placcarlo ma potrà farlo solo spingendo l'avversario sul corpo, fino alle spalle, e non sulla testa.

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

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

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di **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 E 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 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 **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 specificato.

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

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 **per le quali va richiesta regolare OMOLOGAZIONE**, 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 DI 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 2012 al 2013.

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 PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

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 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

5.2 DURATA DI UNA PARTITA

Si invita ad utilizzare la formula del Raggruppamento.

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/torneo non dovrà superare i 45 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 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 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 tocco 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.

IMPORTANTE: il pallone potrà essere calciato solo dopo che si è ottenuto il possesso del pallone; quindi, come scelta tattica. Non è consentito calciare un pallone che si trova sul terreno di gioco a seguito, ad esempio, della formazione di un ruck, di un maul o in una situazione di gioco aperto, senza prima averne ottenuto il possesso. Nel caso questo si verifichi il gioco riprenderà con un calcio libero, a favore della squadra che non ha calciato il pallone, dal punto nel quale 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. I bambini e le bambine sono molto incuriositi dal calciare un pallone. Dare questa opportunità in questa fascia di età non limita la fantasia e pone nel bambino/a l'eventuale voglia di provarlo in allenamento o da solo. Già in Under 10 abbiamo notato che la difficoltà coordinativa non ne determina un abuso ma un uso corretto e stimolante.

SPERIMENTALE - ALTERNANZA PARTITE E GIOCHI LUDICO MOTORI

NOTA. In questa fascia di età sono ancora tanti i cosiddetti satelliti che durante le partite di un raggruppamento non vengono quasi mai coinvolti. Alternare alla competizione classica dei giochi ludico motorio determina la possibilità di coinvolgere attivamente tutti i partecipanti, utilizzando anche attività che vadano a dare feedback positivi a diversi tipi di abilità. Inoltre permetterà una ottimizzazione dei tempi morti tra una partita e l'altra e la possibilità di confrontarsi tra educatori, educatori e staff tecnico regionale sulle proposte (formazione continua).

Tale attività sarà inizialmente attivata e facilitata dallo staff tecnico regionale per arrivare, in un prossimo futuro, ad essere autogestita tra gli educatori dei Club.

Regola 7 – VANTAGGIO – ERRORI CAUSATI DA POCA ABILITÀ

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 E 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

- f) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- g) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dove è stato posizionato dall'educatore.
- h) L'educatore posizionerà **velocemente** il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si sposterà rapidamente a **4 metri** 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**".
- i) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- j) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **4 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

NOTA BENE

È molto difficile conteggiare ad occhio i 3 passi/3 metri. L'educatore arbitro spesso perde molto tempo con basso risultato. Allunghiamo a 4 metri per far sì che più velocemente si riprenda ad una distanza tale che permetta ai bambini/bambine di fare una scelta nel giusto tempo per l'età.

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

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

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 CALCI LIBERI

COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

- (e) La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dal punto di assegnazione **del Calcio di Punizione** o del **Calcio Libero**.
- (f) L'educatore posizionerà **velocemente** il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si sposterà rapidamente a **4 metri** 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**".
- (g) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- (h) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **4 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 **4 metri**. È molto difficile conteggiare ad occhio i **3 passi/3 metri**. L'educatore arbitro spesso perde molto tempo con basso risultato. Allunghiamo a **4 metri** per far sì che più velocemente si riprenda ad una distanza tale che permetta ai bambini/bambine di fare una scelta nel giusto tempo per l'età.*

**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 specificato.

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

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 **per le quali va richiesta regolare OMOLOGAZIONE**, 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 DI 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 2010 al 2011.

Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara. Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunge il numero minimo di **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 PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

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 dei 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 di 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 o uguale a 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.

Si invita a programmare incontri di durata uguale a 10 minuti, con tempo unico, senza alcun tipo di intervallo, per evitare perdite di tempo tra prima e seconda frazione di gioco e per permettere agli educatori di far giocare tutti i partecipanti con un adatto e congruo minutaggio.

SI RICORDA che nei RAGGRUPPAMENTI NON SI DEVONO PREVEDERE CLASSIFICHE E NEANCHE FINALI tra gironi.

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.

IMPORTANTE: il pallone potrà essere calciato solo dopo che si è ottenuto il possesso del pallone; quindi, come scelta tattica. Non è consentito calciare un pallone che si trova sul terreno di gioco a seguito, ad esempio, della formazione di un ruck, di un maul o in una situazione di gioco aperto, senza prima averne ottenuto il possesso. Nel caso questo si verifichi il gioco riprenderà con un calcio libero, a favore della squadra che non ha calciato il pallone, dal punto nel quale 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.

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 **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

12.1 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.

COMPORTEMENTO 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 14 – PLACCAGGIO

REQUISITI DI UN PLACCAGGIO

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

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

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 – MISCHIE

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 specificato.

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

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 **per le quali va richiesta regolare OMOLOGAZIONE**, 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 DI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Un incontro sarà disputato da non più di 10 giocatori per squadra.

Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2008 al 2009.

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 **10 giocatori**.

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 PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

NOTA PEDAGOGICA

Lo spazio a disposizione, precedentemente alla riduzione del numero dei giocatori a 10, era tale da far prevalere con facilità le difese. In una età della fase evolutiva in cui tanti giocatori/ici scoprono lo spazio ed hanno abilità basiche per giocarlo, in realtà questo è talmente ridotto che diviene impossibile esplorarlo con successo. Questo insuccesso determina quindi la frequenza di azioni di gioco con un passaggio ed una penetrazione, che se rappresentano un problema in età adulta e nel livello Élite, in questa fascia di età produce un grave rallentamento nello sviluppo graduale del giocatore/ici. Inoltre meno giocatori equivale a maggior coinvolgimento attivo di ognuno, quindi più divertimento (sempre a patto che gli educatori effettuino i cambi dando tempi di gioco adeguati ai partecipanti.

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 "calciotto". **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 o uguale a 12 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. **Si invita a programmare incontri di durata uguale a 12 minuti, con tempo unico, senza alcun tipo di intervallo, per evitare perdite di tempo tra prima e seconda frazione di gioco e per permettere agli educatori di far giocare tutti i partecipanti con un adatto e congruo minutaggio.**

SI RICORDA che nei RAGGRUPPAMENTI NON SI DEVONO PREVEDERE CLASSIFICHE E NEANCHE FINALI tra gironi.

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 secondo quanto previsto dal Regolamento di Gioco World Rugby.

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;
- Trattenerne, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;
- Fare un "frontino" ad un avversario. Il giocatore portatore del pallone potrà usare la mano per difendersi da un avversario che sta tentando di placcarlo ma potrà farlo solo spingendo l'avversario sul corpo, fino alle spalle, e non sulla testa.

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

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

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

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

12.1 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.

COMPORTEMENTO 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 14 – PLACCAGGIO

REQUISITI DI UN PLACCAGGIO

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

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

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

SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI.

Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con una RIMESSA IN GIOCO RAPIDA del pallone.

Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone potrà posizionarsi in qualsiasi punto, fuori dal campo di gioco, tra il punto nel quale il pallone verrebbe lanciato se si formasse una rimessa laterale e la linea di meta del giocatore che eseguirà il lancio.

RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

Se un giocatore portatore del pallone è costretto ad andare in touch, deve lasciare il pallone ad un avversario in modo che questo possa effettuare una rimessa in gioco rapida.

Se un giocatore calcia il pallone e il pallone indirettamente, toccando il terreno o un avversario (guadagno territoriale), esce in touch, gli avversari dovranno giocare una rimessa in gioco rapida.

La squadra che non ha calcia il pallone ha l'OBBLIGO di giocare, in questa situazione, una rimessa in gioco rapida del pallone (touch rapida).

Tutti i giocatori dovranno rispettare un'area di 3 metri (area che deve restare libera da giocatori fino a quando il pallone non viene lanciato) dal punto nel quale verrà eseguita la rimessa in gioco rapida del pallone.

Sarà possibile giocare il pallone, all'interno della zona dei 3 metri, solo dopo che il pallone avrà percorso, in traiettoria aerea, almeno 1 metro.

NOTA. Il pallone deve essere lanciato parallelamente o in direzione della linea di meta del lanciatore e, il pallone, deve raggiungere una distanza di un metro, in traiettoria aerea, prima di essere giocato.

Nessun giocatore deve impedire al pallone di percorrere, in traiettoria aerea, la distanza di un metro.

Nel caso in cui la rimessa in gioco rapida non sia stata correttamente eseguita, 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 nel quale è stata effettuata la rimessa in gioco rapida del pallone.

Nel caso in cui il pallone esca in touch direttamente, la squadra avversaria avrà diritto a riprendere il gioco con un **Calcio Libero** a 5 metri dalla linea di touch all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale.

IMPORTANTE: Nel caso nel quale il pallone esca nello spazio compreso tra la linea di meta e la linea dei 5 metri, la squadra che non eseguirà il lancio non potrà superare la linea dei 5 metri dalla linea di meta, prima che il pallone percorra, in traiettoria aerea, la distanza di un metro.

NOTA. L'obiettivo è stimolare a giocare una rimessa rapida per evitare così lo schieramento della difesa.

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 VALORI





FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA

Casella email: tecnico@federugby.it ; cnar@federugby.it

Web: www.federugby.it