



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Foro Italico - Stadio Olimpico - Curva Nord, 117 - 00194 ROMA

REGOLAMENTO DI GIOCO UNDER 15

&

CATEGORIE PROPAGANDA

UNDER 13

UNDER 11

UNDER 9

UNDER 7

INDICE

	Pag.
PREMESSA	3
TABELLA RIASSUNTIVA	5
REGOLAMENTO U. 15	6
REGOLAMENTO U. 13	9
REGOLAMENTO U. 11	15
REGOLAMENTO U. 9	21
REGOLAMENTO U. 7	29

edizione **2005 - 2006**

A cura del Centro Studi della F.I.R.

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 l'U.15 e le categoria PROPAGANDA U.7, U.9, U.11 e U.13. 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. U.7 e U.9 e di renderlo più reale a partire dall'U.11 all'U.13 fino all'U.15.

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 per le categorie U7 e U.9 riporta accanto all'enunciazione della singola regola anche alcune **NOTE PEDAGOGICHE**, che rappresentano la vera motivazione alla modifica della regola originaria.

Le caratteristiche principali del Regolamento di Gioco delle categorie U.7 e U.9 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'U.13 devono essere diretti dagli educatori**

abilitati, per avere degli "arbitri" già esperti nel rapporto con i bambini. ed in grado di percepire 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".

Nel Regolamento delle categorie U.11 (10 giocatori) è prevista la possibilità di giocare il pallone con i piedi (solo però dall'interno dell'area dei propri "22") 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 U.13 (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 U.15, che possiamo considerare la categoria di preparazione alle categorie giovanili (U.17 e U.19) impone di giocare su un terreno di gioco regolamentare e con 15 giocatori; solo il tempo di gioco è ridotto, e la competizione viene svolta a Campionato (con incontri di andata e ritorno).

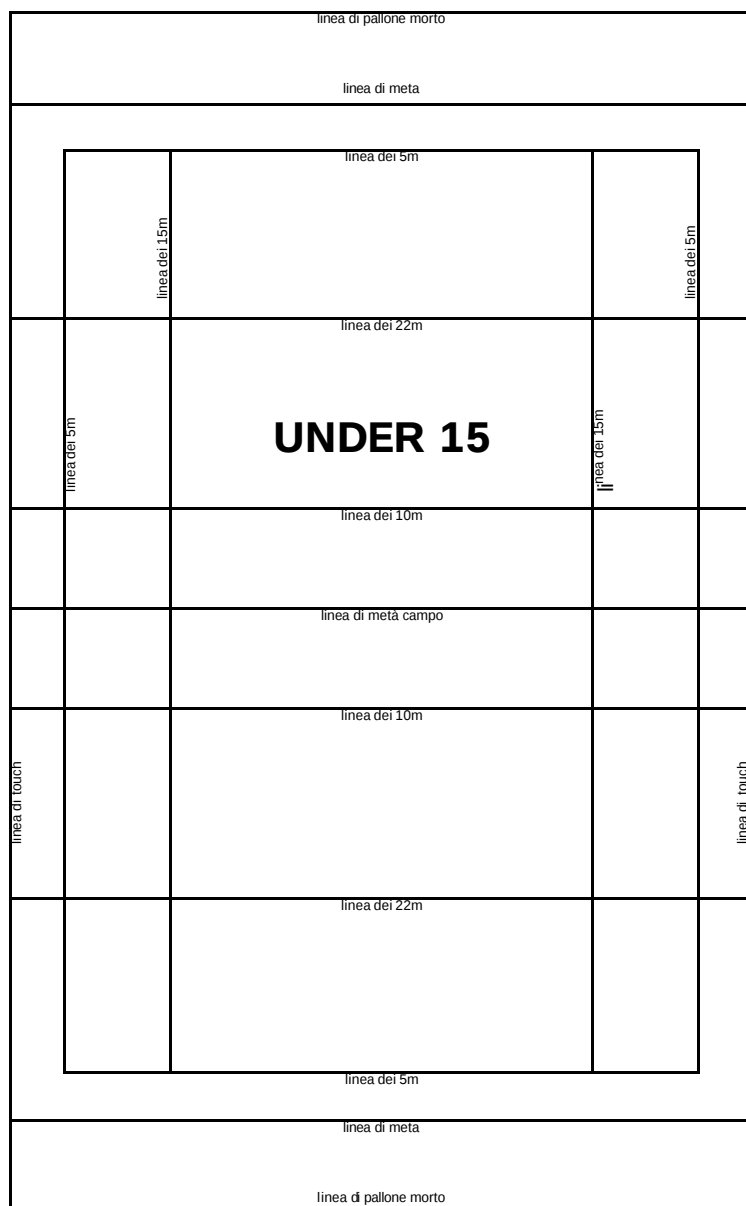
Gli interessati alle varie categorie di gioco potranno prendere visione di tutte le altre specifiche regole consultando i capitoli che sono contenuti nelle pagine seguenti.

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.

NUOVO REGOLAMENTO PER IL MINIRUGBY

Categoria	Pallone	Numero giocatori	Minuti totali di gioco in un concentramento	Tempo di gioco per singola partita	Terreno di gioco
Under 15	n. 5	15-11	60'	2 tempi di 30' con 5' d'intervallo.	Tutto campo
Under 13	n. 4	12	60'	2 tempi di 20' con 5' d'intervallo; Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' di intervallo	Larghezza: 40-45m Lunghezza: 56-69m Vedi figura
Under 11	n. 4	10	48'	2 tempi di 20' con 5' d'intervallo; Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' d'intervallo.	Vedi figura
Under 9	n. 3	8	40'	2 tempi di 15' con 5' d'intervallo	Vedi figura
Under 7	n. 3	6	32'	2 tempi di 10' con 5' d'intervallo	Vedi figura

REGOLAMENTODI GIOCO UNDER 15



Valgono le Regole di Gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Tutta "l'Area di Gioco".

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 5 (Mitre od equivalente).

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

Un incontro sarà disputato da non più di 15 giocatori per squadra.

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo 7, pertanto vi possono essere al massimo 7 sostituzioni.

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

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

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

La gara sarà divisa in 2 tempi di 30' ciascuno con intervallo di 5'.

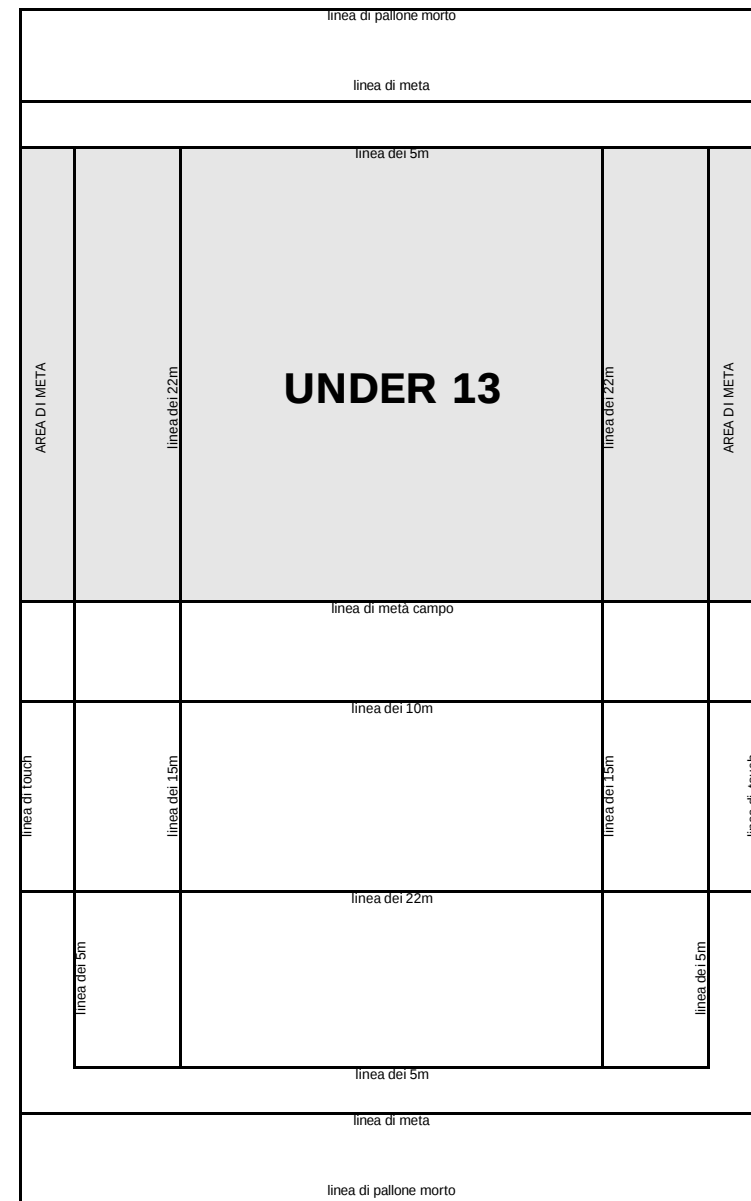
Regola 10 - ANTIGIOCO

In caso d'espulsione definitiva o temporanea di un giocatore, valgono le regole valide per l'U.19, con la sola modifica del tempo di durata dell'espulsione temporanea che sarà di 7'.

REGOLAMENTODI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 13



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 40-45m.

Lunghezza: 56-69m (comprese le aree di mete della larghezza di 5m).
(vedi figura)

Regola 2 - IL PALLONE

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

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

- a) Un incontro sarà disputato da 12 giocatori per squadra. Tale numero di giocatori sarà anche il minimo per poter dare inizio alla gara.

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo 7, pertanto, vi possono essere al massimo 7 sostituzioni.

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

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

- b) 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.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. 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

Partita singola

2 tempi di 20' con 5' d'intervallo. Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' d'intervallo.

Concentramento

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

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 una mischia sul punto da dove è stato calciato il pallone, introdurrà la squadra avversaria di chi ha 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.

- 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' 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 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- a) All'allineamento devono partecipare, sempre, 4 giocatori per squadra, disposti in singole file parallele, pronti a ricevere il pallone che deve essere lanciato tra di loro.
- b) L'allineamento si estende, sempre, dai 3m agli 8m dalla linea di touch.
- c) Non si può sostenere né sollevare il giocatore che salta per la conquista del pallone in touch.

LINEA DI FUORI GIOCO PER I NON PARTECIPANTI

Indica una linea immaginaria posta ad 8m dalla linea di rimessa in gioco.

Regola 20 - MISCHIA

- a) La mischia deve essere formata da 6 giocatori: 3 in prima linea 2 in seconda linea e 1 in terza linea, secondo la formazione 3-2-1.

Nell'interesse della sicurezza, le prime linee, prima del contatto, devono essere alla distanza di un braccio, in posizione raccolta con testa e spalle non più basse del bacino; dovranno, poi, marcare un tempo d'arresto e venire successivamente a contatto (su specifico

comando dell'educatore-arbitro). Il giocatore in terza linea deve posizionarsi tra le due 2 linee. A tale giocatore (3 linea) è permesso raccogliere il pallone e passarlo, avanzando, con il pallone in mano, al massimo di un passo.

- b) La conquista del pallone in mischia può avvenire con il tallonaggio e la distensione delle gambe. È, perciò, vietato esercitare qualsiasi spinta nell'intento di far retrocedere gli avversari.
- c) Il mediano di mischia che non introduce, non può seguire la progressione del pallone in mischia, deve posizionarsi dietro la linea passante per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della propria squadra partecipante alla mischia, rimanendo dal lato dell'introduzione.

d) Liberare il pallone

L'eventuale distensione delle gambe in mischia è finalizzata alla sola conquista del pallone. È vietato, perciò, continuare a spingere.

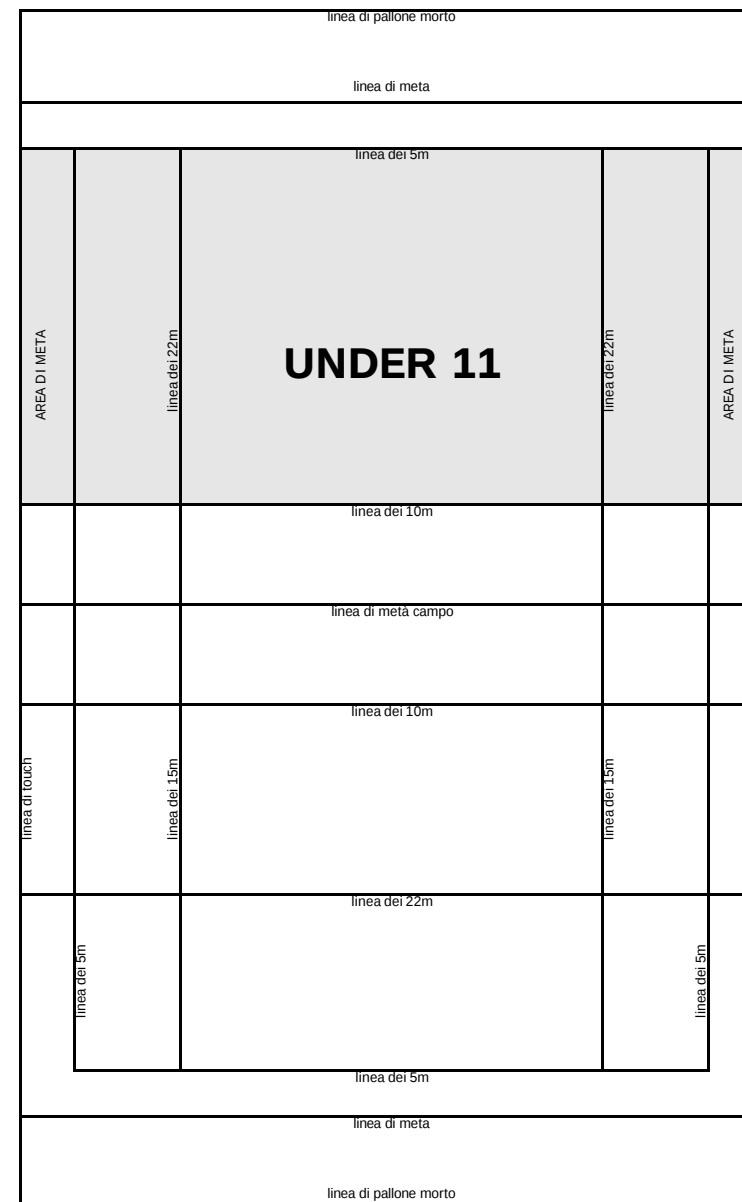
L'INFRAZIONE SARA' PUNITA CON UN CALCIO DI PUNIZIONE.

Conseguentemente è vietato trattenere il pallone in mischia una volta che ne è stato stabilito il controllo alla base della mischia.

REGOLAMENTODI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 11



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 35m.

Lunghezza: 69m (comprese le aree di mete della larghezza di 5m).
(Vedi figura)

Regola 2 - IL PALLONE

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

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

- a) Un incontro sarà disputato da 10 giocatori per squadra.
- b) Vi possono essere un numero illimitato di riserve.

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

- c) Un giocatore sostituito può riprendere a giocare nella stessa gara.
- d) Qualora una squadra si presenti al campo 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.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. 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

Partita singola

2 tempi di 20' con 5' d'intervallo. Ciascun tempo diviso in 2 mini tempi da 10' con 3' d'intervallo.

Concentramento

Il tempo totale di gioco, per ogni squadra, non dovrà superare i 48'.

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 una mischia sul punto da dove è stato calciato il pallone, introdurrà la squadra avversaria di chi ha calciato.

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- a) L'unico modo di segnare i punti è quello di effettuare un toccato a terra nell'area di meta dell'altra squadra.
- b) Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTE PEDAGOGICHE

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.
- 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' 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 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- a) All'allineamento devono partecipare 2 giocatori per squadra disposti in singole file parallele pronti a ricevere il pallone che deve essere lanciato tra di loro.
- b) L'allineamento si estende dai 3m agli 8m dalla linea di touch.
- c) Non si può sostenere né sollevare il giocatore che salta per la conquista del pallone in touch.

LINEA DI FUORI GIOCO PER I NON PARTECIPANTI

Indica una linea immaginaria ad 5m dalla linea di rimessa in gioco.

Regola 20 - MISCHIA

- a) La mischia deve essere formata costantemente da 3 giocatori per squadra nella formazione 2-1.

Nell'interesse della sicurezza, le prime linee, prima del contatto, devono essere alla distanza di un braccio, in posizione raccolta con testa e spalle non più basse del bacino; devono, poi, marcare un tempo d'arresto e venire successivamente a contatto (su specifico comando dell'educatore-arbitro). Il giocatore 2 linea, deve posizionarsi, dietro, tra i due giocatori 1 linea e non potrà utilizzare il pallone.

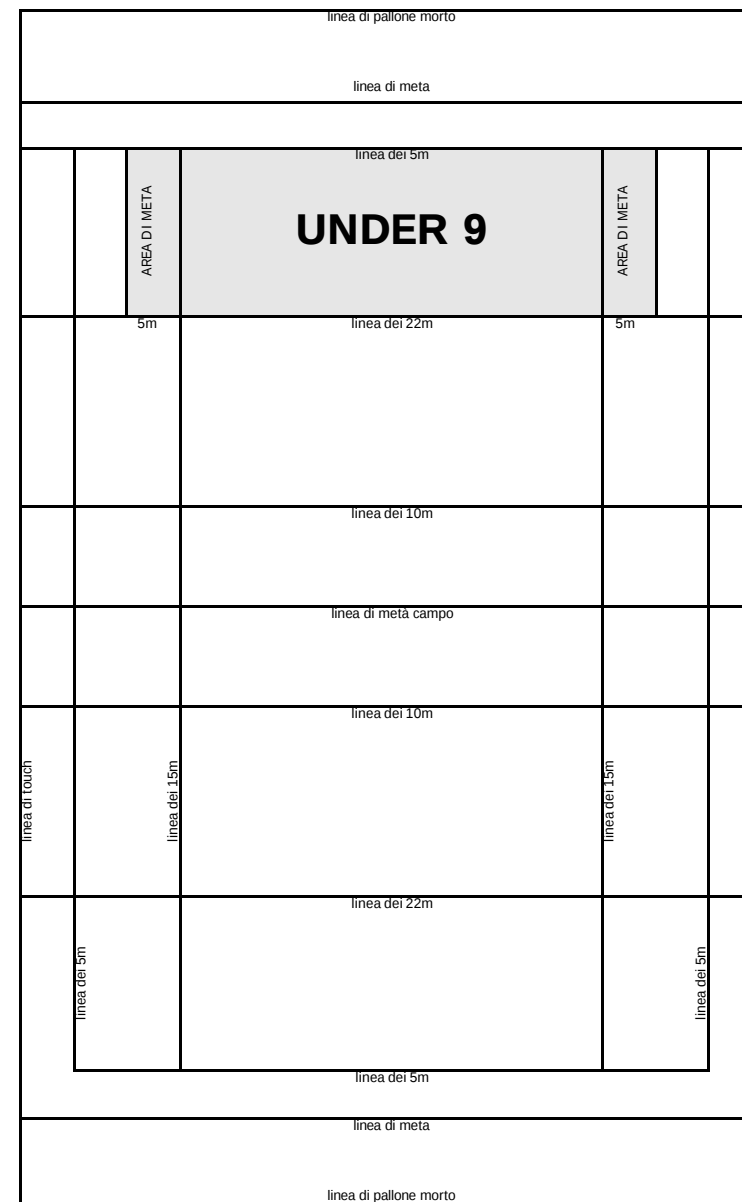
- b) La palla è conquistata dalla squadra che introduce.
- c) Il mediano di mischia che non introduce, non può seguire la progressione del pallone in mischia, deve posizionarsi dietro la linea passante per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della propria squadra partecipante alla mischia, rimanendo dal lato dell'introduzione.

L'INFRAZIONE SARA' PUNITA CON UN CALCIO DI PUNIZIONE.

REGOLAMENTODI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 9



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 17-22m.

Lunghezza: 40-45m (comprese le aree di mete della larghezza di 5m).
(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 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

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

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

a) Un incontro sarà disputato da 8 giocatori per squadra.

b) Vi possono essere un numero illimitato di riserve.

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

c) Un giocatore sostituito potrà riprendere il gioco nella stessa gara.

d) Qualora una squadra si presenti al campo 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.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da ginnastica. E' consentito l'uso di scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Tecnici, Dirigenti ed 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

Partita singola

2 tempi di 15' con 5' d'intervallo.

Concentramento

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

NOTE PEDAGOGICHE

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).

NOTE PEDAGOGICHE

CIO' 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

a) 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.

b) **PALLONE INGIOCABILE**

Quando a seguito di uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone in situazione di lotta per il possesso, il pallone stesso diviene "ingiocabile", l'educatore comanderà un arresto del gioco.

Il pallone sarà assegnato, con le modalità previste dalla reg. 13 b) c) d) alla squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTE PEDAGOGICHE

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 ABILITÀ

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

NOTE PEDAGOGICHE

DATA L'ETÀ DEI RAGAZZI ED I PROBLEMI DI COORDINAZIONE CHE SPESSO PRESENTANO, OCCORRE EVITARE DI INTERRUPIRE IL GIOCO OGNI QUALVOLTA SI DETERMINANO PICCOLI IN AVANTI O PASSAGGI IN AVANTI, OPPURE NON VENGANO OSSERVATE INTEGRALMENTE ALCUNE LINEE DI FUORIGIOCO SE CIO' RISULTI DI SCARSA RILEVANZA PER L'AZIONE (FAVORIRE LA CONTINUITÀ).

Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- a) L'unico modo di segnare è quello di effettuare un toccato a terra (meta) nell'area di meta dell'altra squadra.
- b) Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTE PEDAGOGICHE

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.
- 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' 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**

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

NOTE PEDAGOGICHE

FAVORIRE IL GIOCO DEGLI ATTACCANTI E DEL SOSTEGNO. ABITUARE I GIOCATORI A RIPROPORSI NEL GIOCO ACQUISITANDO DINAMISMO E PERCEZIONE DELLE SITUAZIONI.

Regola 12 - IN-AVANTI E PASSAGGIO IN-AVANTI

- a) Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.
- b) 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 proiettato in-avanti il pallone col suo braccio o la/le sua/e mano/i.
- c) Nei casi succitati, il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.
- d) La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma a non meno di 5m dalla linea di touch e a non meno di 5m dalla linea di meta.
- e) La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità previste dalla regola 13 b) c) e d).

NOTE PEDAGOGICHE

LA RIPRESA DEL GIOCO DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA A NON MENO DI 5m DALLA LINEA DI TOUCH, PER PERMETTERE LA SCELTA DEL LATO DI ATTACCO, E A NON MENO DI 5m DALLA LINEA DI META PER EVITARE AMMUCCHIE VICINO ALLA META.

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

DOPO UNA META E DOPO UN'INFRAZIONE

- 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 un passaggio da terra dal punto di ripresa.
- c) L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a 5m dallo stesso, regolando la distanza della difesa.
- d) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto passa il pallone.
- e) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 5m 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 7 DELLA REGOLA 21 DEL REGOLAMENTO DI GIOCO AVENDO CURA PERO' DI PORTARE IN AVANTI IL PUNTO DI RIPRESA DEL GIOCO DI SOLI 5m.

DOPO UNA ANNULLATO/PALLONE DIVENUTO MORTO

- a) 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 5m dalla linea di meta, in campo di gioco.
- b) Modalità di ripresa come reg. 13 b) c) d) e).

Regola 15 - PLACCAGGIO PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

- 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.

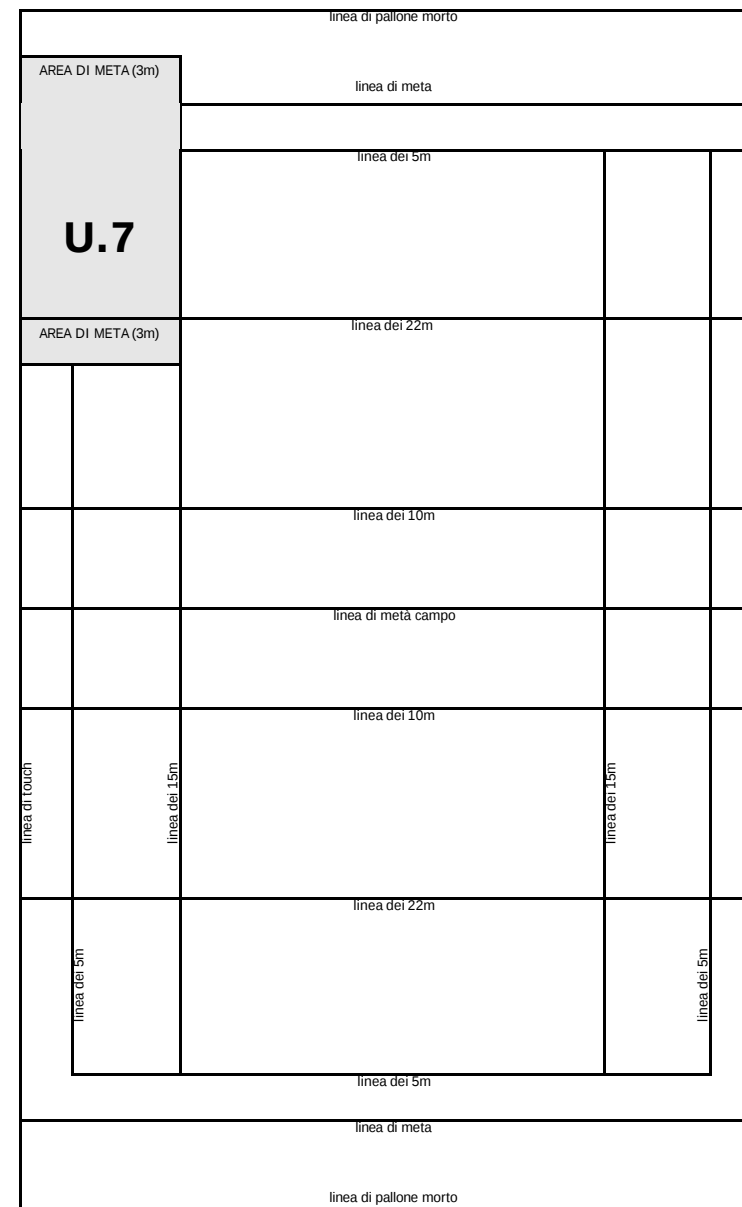
Regola 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

- a) Quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- b) Quando un giocatore, in possesso del pallone, tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- c) La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di 5m 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 reg. 13 b) c) d) e).

REGOLAMENTODI GIOCO

PER LA CATEGORIA PROPAGANDA

UNDER 7



Valgono le Regole di gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U.19 salvo quanto di seguito specificato:

Regola 1 - IL TERRENO

Larghezza : 15m.

Lunghezza: 22m (più le aree di meta, ciascuna larga 3m).

(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 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

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

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

a) Un incontro sarà disputato da 6 giocatori per squadra.

b) Vi possono essere un numero illimitato di riserve.

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

c) Un giocatore sostituito potrà riprendere il gioco nella stessa gara.

d) Qualora una squadra si presenti al campo 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.

NOTE PEDAGOGICHE

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.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno portare scarpe da ginnastica. È consentito l'uso di scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. 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

Partita singola

2 tempi di 10' con 5' d'intervallo.

Concentramento

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

NOTE PEDAGOGICHE

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).

NOTE PEDAGOGICHE

CIO' 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

a) 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.

b) **PALLONE INGIOCABILE**

Quando a seguito di uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone in situazione di lotta per il possesso, il pallone stesso diviene "ingiocabile", l'educatore comanderà un arresto del gioco.

Il pallone sarà assegnato, con le modalità previste dalla reg. 13 b) c) d) alla squadra che non ne aveva il possesso nel momento in cui tale situazione di pallone ingiocabile si è determinata (Turn-Over).

NOTE PEDAGOGICHE

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 ABILITÀ

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

NOTE PEDAGOGICHE

DATA L'ETÀ DEI RAGAZZI ED I PROBLEMI DI COORDINAZIONE CHE SPESSO PRESENTANO, OCCORRE EVITARE DI INTERRUPIRE 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

- a) L'unico modo di segnare è quello di effettuare un toccato a terra (meta) nell'area di meta dell'altra squadra.
- b) Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

NOTE PEDAGOGICHE

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.

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' 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 11 - FUORI GIOCO E
IN GIOCO NEL GIOCO APERTO**

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

NOTE PEDAGOGICHE

FAVORIRE IL GIOCO DEGLI ATTACCANTI E DEL SOSTEGNO.

A BITUARE I GIOCATORI A RIPROPORSI NEL GIOCO ACQUISTANDO DINAMISMO E PERCEZIONE DELLE SITUAZIONI.

Regola 12 - IN-AVANTI E PASSAGGIO IN-AVANTI

- a) Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.
- b) 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 proiettato in-avanti il pallone col suo braccio o la/le sua/e mano/i.
- c) Nei casi succitati, il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.
- d) La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma a non meno di 3m dalla linea di touch e a non meno di 3m dalla linea di meta.
- e) La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità previste dalla regola 13 b) c) e d).

NOTE PEDAGOGICHE

LA RIPRESA DEL GIOCO DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA A NON MENO DI 3m DALLA LINEA DI TOUCH PER PERMETTERE LA SCELTA DEL LATO DI ATTACCO, E A NON MENO DI 3m DALLA LINEA DI META PER EVITARE AMMUCCHIAE VICINO ALLA META.

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

DOPO UNA META

- a) La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.
- b) L'educatore posizionerà il pallone a terra sul punto dell'infrazione e si porterà a 3m 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 gioca il pallone.
- d) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 3m 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 7 DELLA REGOLA 21 DEL REGOLAMENTO DI GIOCO AVENDO CURA PERO' DI PORTARE IN AVANTI IL PUNTO DI RIPRESA DEL GIOCO DI SOLI 3m.

DOPO UNA ANNULATO/PALLONE DIVENUTO MORTO

- a) 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 3m dalla linea di meta, in campo di gioco.
- b) Modalità di ripresa come regola 13 b) c) d).

Regola 15 - PLACCAGGIO PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

- 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 19 - TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

- a) Quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- b) Quando un giocatore, in possesso del pallone, tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.
- c) La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di 3 m. 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 dei punti 13 b) c) d) del presente regolamento.