



Corso Aggiornamento

Attività Mini Rugby

- **Allenatori 1° Livello**
- **Animatori Regionali**
- **Direttori di Raggruppamento**

Stagione Sportiva 2015/2016



Nel presente Regolamento di Gioco sono descritte tutte le modifiche alle Regole di Gioco della World Rugby “RUGBY UNION” distinte per tutte le CATEGORIE PROPAGANDA Under 6, Under 8, Under 10, Under 12 e della categoria Under 14. In tal senso esso rappresenta un’integrazione al “REGOLAMENTO di GIOCO”, per cui, per quanto non contemplato, si demanda al documento originario.



La scansione delle numerose modifiche ha una grandissima validità in quanto permette di avere un approccio al Gioco del Rugby estremamente semplice con le categorie **Under 6** e **Under 8** e di renderlo progressivamente più completo a partire dall'Under **10**, passando per l'Under **12** fino all'Under **14**.



Principi Pedagogici dell'Arbitraggio nelle Categorie Propaganda

Prima di interrompere il gioco, l'Educatore deve mettere in atto tutta la comunicazione (prevenzione) per evitare di interrompere il gioco.

Il bambino deve vedere l'Educatore come una persona (amico) che garantisce il gioco e la sicurezza.



Nota Pedagogica Categorie Under 6 e Under 8

Gli Educatori possono seguire il gioco della propria squadra dall'esterno del terreno di gioco. La loro presenza in campo, che aveva lo scopo di migliorare l'apprendimento, si è trasformata in una presenza ingombrante nei confronti del bambino. Questo vuole favorire l'autonomia del bambino durante la partita.



Regola 1 – Il Terreno

	U6	U8	U10	U12	U14
Prima	Larghezza 15 mt Lunghezza 22 mt	Larghezza 17-22 mt Lunghezza 40-45 mt	Larghezza 35 mt Lunghezza 69 mt	Larghezza 40-45 mt Lunghezza 56-69 mt	Larghezza 55-60 mt Lunghezza Non > 100 mt
Adesso	Larghezza 12 mt Lunghezza 20 mt	Larghezza 17-20 mt Lunghezza 45 mt	Larghezza 30 mt Lunghezza 60-70 mt	Larghezza 40-45 mt Lunghezza 55-70 mt	Larghezza 55-60 mt Lunghezza Non > 100 mt



Regola 3 – Numero dei Giocatori

Regola 5 – Tempo di Gioco

Categoria	Pallone	Numero Giocatori	Minuti Totali di Gioco in un Raggruppamento	Tempo di Gioco per singola Partita
U14	N° 4	13	70'	2 Tempi di 25' con 5' di intervallo. Nei triangolari le gare dureranno 15' per tempo
U12	N° 4	12	60'	2 Tempi di 20' con 5' di intervallo
U10	N° 3	8	50'	2 Temi di 15' con 3' di intervallo
U8	N° 3	6	45'	2 Tempi di 12' con 3 di intervallo
U6	N° 3	5	40'	2 Tempi di 10 con 3 di intervallo



Regola 3 – Numero dei Giocatori

Si precisa che nelle Categorie U6 – U8 – U10 le gare non potranno continuare se una delle squadre in campo rimane con 2 giocatori in meno rispetto a quanto previsto. Nel caso in cui venga a mancare un giocatore, e non ci sia la possibilità di integrare tale numero, la gara può continuare equiparando il numero dei giocatori in campo.

Nella categoria U12 non è prevista la riduzione del numero dei giocatori.

Nella categoria U14 non è prevista la riduzione del numero dei giocatori, salvo per provvedimenti disciplinari.



Regola 4 – Abbigliamento dei Giocatori

Si precisa che nelle Categorie U10 – U12 – U14 è obbligatorio l'uso del **Paradenti** per poter partecipare all'incontro.

Nelle categorie U6 – U8 l'uso del Paradenti è consigliato e raccomandato. In caso di mancanza il giocatore potrà prendere parte all'incontro ricordando ai Genitori e Educatori l'importanza del suo uso.



Regola 4 – Abbigliamento dei Giocatori

Nelle Categorie Propaganda e in Under 14 i Giocatori non potranno utilizzare scarpe con Tacchetti in Alluminio.

Sono consentite scarpe da Gioco munite di Tacchetti di Gomma o Plastica, oltre a scarpe da Ginnastica e/o Calceotto.



Regola 6 – Ufficiali di Gara

Nelle Categorie Propaganda gli incontri saranno diretti dagli Educatori abilitati, un Educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli Educatori presenti.

Gli incontri della Categoria U14 saranno diretti da Tesserati Arbitri (anche Educatori Arbitrali abilitati dopo la partecipazione al Corso 2 del 1° Livello).



Regola 7 – Modo di Giocare

Nelle Categorie U6 – U8 è vietato giocare il pallone con i piedi, se questo dovesse avvenire l'infrazione sarà sanzionata con un Calcio Libero sul punto.

Nelle Categorie U10 – U12 il gioco al piede è permesso in tutta l'area di gioco.

L'introduzione del gioco al piede in queste Categorie risponde all'esigenza dei bambini di sperimentare questa fase di gioco e di migliorare le abilità.



Regola 7 – Modo di Giocare

Nella Categoria Under 10 il placcaggio è concesso solo dalla vita in giù.

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



Regola 8 – Vantaggio – Errori causati da poca abilità

Nelle Categorie U6 – U8 l'Educatore non dovrà interrompere il gioco per degli errori causati da poca abilità dei giocatori.

Inoltre non si deve interrompere il gioco quando l'errore o l'infrazione è seguita da qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

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 10 – Antigioco “Frontino”

Nelle Categorie U6 – U8 – U10 – 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.



Regola 11 – Fuori Gioco e In Gioco nel Gioco Aperto

Nelle Categorie U6 – U8 un giocatore che si trova davanti ad un proprio compagno in possesso del pallone sarà un giocatore considerato in fuorigioco.

Un giocatore in fuorigioco non potrà partecipare al gioco.

Favorire il gioco degli attaccanti e del sostegno.

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



Regola 13 – Calci d’Invio e Calci di Rinvio

Nelle Categorie U6 – U8 la ripresa del gioco dopo una meta (così come per l’inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.

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 entrambi i casi i giocatori dell’altra squadra dovranno portarsi a 3 metri dal punto di ripresa del gioco fino al momento dell’inizio del gioco.



Regola 13 – Calci d’Invio e Calci di Rinvio E di Ripresa del Gioco

L’Educatore posizionerà velocemente il pallone a terra sul punto di ripresa del gioco o 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”**.



Regola 13 – Calci d’Invio e Calci di Rinvio e di Ripresa del Gioco

Nelle Categorie U10 – U12 la ripresa del gioco dopo una meta (così come per l’inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.

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.

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



Regola 15 – Placcaggio: Portatore del Pallone messo a Terra

Categorie U6 – U8

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



Regola 17 – Maul

Categorie U6 – U8

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 17 – Maul

Categorie U10 – U12 – U14

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, se questo non avviene sarà decretato un Calcio Libero.



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categorie U6 – U8

Quando il pallone o il 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 13**.



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categorie U10 – U12

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 – Touch e Rimessa Laterale

Variazione Categoria U12

RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

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



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categoria U14

RIMESSA IN GIOCO NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

Quando il pallone è calciato direttamente in touch da una qualsiasi zona dell'area di gioco, comprese quindi l'area di meta e dei 22 metri, il gioco riprenderà con una mischia sul punto dal quale è stato effettuato il calcio, la squadra che non ha calciato avrà il diritto dell'introduzione del pallone in mischia.

La norma di cui sopra si applica anche se il pallone viene calciato direttamente in touch a seguito di un Calcio di Punizione.



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categoria U14

COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

Il giocatore che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. Il giocatore non deve fare un passo nel campo di gioco quando lancia il pallone. Il pallone deve essere lanciato dritto, in modo che percorra almeno **3 metri** lungo la linea di rimessa in gioco prima di toccare il terreno, di toccare o di essere toccato da un giocatore.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categoria U14

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

(a) **Minimo:** Un allineamento è formato da almeno **2 giocatori per squadra.**

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(b) **Massimo: 5 giocatori.** La squadra che lancia la palla stabilisce il numero di giocatori nell'allineamento.

(c) La squadra avversaria può schierare meno giocatori nell'allineamento, ma non deve averne di più.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(h) **Dove devono stare i giocatori dell'allineamento.** L'inizio dell'allineamento è a non meno di **3 metri** dalla linea di touch. La fine dell'allineamento è sulla linea dei 15 metri. Tutti i giocatori dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categoria U14

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(j) Quando si forma un allineamento, la squadra che non effettua la rimessa in gioco deve posizionare un giocatore tra la linea di touch e la linea dei **3 metri** sul proprio lato della linea di rimessa in gioco. Tale giocatore deve posizionarsi ad almeno **1 metro** dalla linea dei tre metri.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.



Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Categoria U14

PRECISAZIONE

Si ricorda che la linea di touch, per l'Under 14 è sulla linea dei 5 metri del campo previsto per le categorie Seniores e Juniores. Per tale ragione la larghezza dello spazio previsto per l'allineamento, nella categoria U14, è ridotto a 7 metri.

DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

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



Regola 20 – Mischia

Categorie U6 – U8

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE.

Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, la ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'infrazione a non meno di **3 metri** dalla linea di uscita laterale, con le stesse modalità previste dalla **Regola 13**.



Regola 20 – Mischia

Categorie U10 – U12

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 – Mischia

Categoria U14

FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

Numero di giocatori: sei.

La formazione della mischia deve essere 3-2-1.

Nel caso di mancanza, anche temporanea, di giocatori la mischia non potrà mai essere composta da meno di 5 giocatori che dovranno adottare la formazione 3-2.

Punizione: Calcio di Punizione.



Regola 20 – Mischia

Categoria U14

I comandi d'ingaggio sono dati su **3 tempi**.

L'arbitro chiamerà “**bassi**”, poi “**lega**”.

Dopo una pausa, l'arbitro chiamerà “**via**” quando le prime linee sono pronte.

L'ingaggio deve essere un semplice spostamento del peso in avanti.

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA

Controllare che i piedi delle prime linee siano tra loro paralleli, le gambe piegate e lo sguardo in avanti per raddrizzare la schiena.



Regola 20 – Mischia

Categoria U14

QUANDO INIZIA LA MISCHIA

È consentita la contesa sul tallonaggio.

La spinta è consentita quale distensione delle gambe ed un passo di assestamento per mantenere l'equilibrio.

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA

*La mischia stabile è l'obiettivo che deve cercare l'allenatore.
La stabilità non viene dal divieto di spinta, ma dalla corretta
posizione individuale e collettiva dei giocatori.*



Regola 20 – Mischia

Categoria U14

FINE DELLA MISCHIA

Il numero 8 è libero di staccarsi per giocare immediatamente la palla e avanzare nel campo avversario. Il n. 8 non può staccarsi senza giocare la palla.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA

E' importante formare dei giocatori, nel ruolo specifico, predisposti all'attacco.



Regola 20 – Mischia

Categoria U14

FUORI-GIOCO NELLA MISCHIA

Entrambi i mediani di mischia si posizioneranno, sullo stesso lato della mischia, all'altezza del tunnel d'introduzione.

Il mediano di mischia della squadra che non vince il pallone non può seguire la progressione del pallone in mischia.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA

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



Regola 21 – Calci di Punizione e Calci Liberi

Categorie U6 – U8

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”**.



Regola 21 – Calci di Punizione e Calci Liberi

Categorie U6 – U8

COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

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

(d) I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a **3 metri** dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORAMENTO DELL'EDUCATORE IN CASO DI INFRAZIONE

*Si applica la regola 21.7 (d) del Regolamento di Gioco avendo cura però di portare in avanti il punto di ripresa del gioco di soli **3 metri** per la Categoria U6 e **5 metri** per la Categoria U8*



Regola 21 – Calci di Punizione e Calci Liberi

Categoria U10

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.



Tabella Riassuntiva

FASE DI GIOCO	U14	U12	U10	U8	U6
MISCHIE - TOUCH	SI	NO	NO	NO	NO
PLACCAGGIO SOPRA LA VITA	SI	NO	NO	NO	NO
TRASFORMAZIONI	SI	SI	NO	NO	NO
USO DEL PIEDE	SI	SI	SI	NO	NO
CALCIO D'INVIO & DI RINVIO	SI	SI	SI	NO	NO
DISTANZA DIFESA DA PUNTO DEL CP/CL	10 m	5 m	5 m	3 m	3 m
RAGGRUPPAMENTO (maul) max 3 sec.	SI	SI	SI	NO	NO
SQUADRE MISTE (maschi/femmine)	NO	SI	SI	SI	SI



FIR
FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



Direttore di Raggruppamento

Il Direttore di Raggruppamento
è il responsabile UNICO dell'attività.



COSA FARE PRIMA DI UN RAGGRUPPAMENTO

1) I giorni prima:

- Scaricare dal sito del Comitato la programmazione dei Raggruppamenti,
- Predisporre un Programma Gare,
- Essere in possesso dei numeri di telefono utili di tutte le società partecipanti,
- Avere conferma (preferibilmente il giorno prima) del numero delle squadre.

2) Il giorno stesso:

- Controllare gli obblighi del Club (vedi slide successiva),
- Fare una riunione tecnica con gli allenatori/educatori.



OBBLIGHI DEL CLUB

I club devono predisporre:

- **Campo da gioco in ordine e ben segnati,**
- **Spogliatoi puliti e doccia calda,**
- **Uno spazio dedicato per il Direttore di Raggruppamento.**

Devono inoltre fornire acqua da bere per le squadre, dare supporto tecnico e preparare un terzo tempo adeguato.



PERSONE AUTORIZZATE NEL RECINTO DI GIOCO

- **Direttore di Raggruppamento,**
- **Gli allenatori/educatori,**
- **Il medico riconoscibile,**
- **Il massaggiatore,**
- **Fotografi Autorizzati.**



I GENITORI

I genitori DEVONO rigorosamente rimanere lontani dai campi di gara a distanza adeguata.

Gli Educatori possono seguire il gioco della propria squadra dall'esterno del terreno di gioco. La loro presenza in campo, che aveva lo scopo di migliorare l'apprendimento, si è trasformata in una presenza ingombrante nei confronti del bambino. Questo vuole favorire l'autonomia del bambino durante la partita.



PROCEDURE

DOCUMENTI DI RICONOSCIMENTO

- 1) Tutti i tesserati ammessi al recinto di gioco, dovranno essere muniti di idoneo documento di identità personale da presentare al Direttore di Raggruppamento prima della gara unitamente alla tessera federale.
- 2) In alternativa potrà essere presentata al Direttore di Raggruppamento la dichiarazione di autenticità sottoscritta dal Presidente della Società. (VERIFICARE)



MODELLO B

Il Direttore di Raggruppamento deve controllare scrupolosamente che gli atleti in elenco, cioè quelli indicati nel Modello B, siano gli atleti presenti in campo.

Deve inoltre verificare che il Modello B sia compilato in tutti i campi.



COSA FARE A FINE RAGGRUPPAMENTO

- **Verificare la corretta compilazione dei moduli da parte degli allenatori/educatori prima della restituzione,**
- **Compilare il referto in ogni sua parte,**
- **Segnalare eventuali anomalie,**
- **Segnalare eventuali referti medici (con allegati),**
- **Inviare tutto al Comitato ENTRO IL MERCOLEDI' SUCCESSIVO.**



FIR
FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



MODULISTICA

La modulistica INVIATA DAL COMITATO AL MOMENTO DELLA DESIGNAZIONE è composta da:

- Cartellini segnapunti,**
- Moduli per il referto,**
- Distinta nota spese.**