



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

**VARIAZIONI REGOLAMENTO
DI GIOCO**

Per le categorie
U15 maschile ed U13,U11,U9,U7

AGLI EDUCATORI, AGLI ARBITRI, AI DIRIGENTI, AI GENITORI

Nel presente Regolamento di Gioco sono descritte tutte le modifiche alle Regole di Gioco della World Rugby “RUGBY UNION” distinte tra CATEGORIA GIOVANILE Under 15 e le CATEGORIE PROPAGANDA , Under 13, Under 11, Under 9, Under 7; per cui, per quanto non contemplato, si demanda al documento originario

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.

Questo regolamento diviso per categoria permette 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.

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 nuovamente il modello di sviluppo elaborato dal gruppo di lavoro del Prof. Jean Cotè della Queens University– (Ontario, Canada), che ormai dal 2018 ha rafforzato l’indirizzo filosofico e metodologico della formazione F.I.R.

Questa recente ricerca validata su di un ampio campione di atleti, sta ispirando gran parte della scienza dello sport mondiale e che ci aiuterà ad avere maggior consapevolezza per il raggiungimento degli obiettivi ambiti.



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 vorremmo in campo

Per soddisfare le esigenze di sviluppo della persona e dei giocatori e giocatrici e, quindi, per far sì che i nostri bambini, bambine, ragazzi e ragazze ne possano trarre i massimi benefici, queste sono le parole chiave su cui lavorare:

SICURO

**veloce, intenso, divertente, coinvolgente
vario, stimolante, semplice**

Obiettivi Pedagogici e Tecnici nel settore Propaganda

Il Regolamento di Gioco riporta accanto all'enunciazione della singola regola anche alcune NOTE PEDAGOGICHE E TECNICHE, che rappresentano la vera motivazione alla modica della regola originaria.

Le caratteristiche principali del Regolamento di Gioco delle categorie Under 7 e Under 9 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 permettono 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".

PREMESSA RELATIVA ALLA STAGIONE 2021-22

La stagione in corso ci auguriamo tutti possa essere finalmente la stagione di una ripresa continua delle competizioni. Questo augurio, che non dipende dalla volontà di nessuno di noi ma dagli eventi che si susseguiranno relativamente alla pandemia, ci porta comunque a livello tecnico ad analizzare nello specifico cosa sia stato per tanti giocatori e giocatrici l'inattività completa o parziale dal gioco.

Tale esigenza ha portato alla decisione del passaggio alle categorie dispari con quindi un'ulteriore valutazione da compiere in funzione del regolamento da adottare, e delle regole sperimentali inserite da World Rugby a partire dal 1° di agosto che saranno applicate con l'esclusione della "rinvio dalla linea di meta" e la "50/22" che sarà applicata nella sola U15.

La Commissione Tecnica Federale, assieme ai responsabili Tecnici di ogni regione e con il fondamentale supporto del settore arbitrale, ha elaborato il seguente regolamento che non può essere considerato il regolamento "definitivo" ma una transizione che, tramite il confronto con i Club e l'applicazione pratica, possa portare ad una evoluzione e definitiva scrittura per la stagione successiva 2022-23.

I principi adottati sono stati i seguenti:

- Focus assoluto sulla sicurezza, come priorità fondamentale
- Flessibilità, per permettere a tutti di poter trovare piacere e crescita in base alle proprie esigenze in alcune categorie dove l'eterogeneità diventa elemento molto sensibile
- Focus sul rischio di specializzazione precoce, legato all'inserimento delle regole legate alla conquista al fine di non cadere in quanto sopra evidenziato

In funzione di tali principi e per facilitare la ripresa graduale delle attività e agevolare i club nel percorso di ripartenza, si è deciso di suddividere la stagione in due fasi per le categorie U15 ed U13:

- *Fase 1, periodo settembre/dicembre, denominato periodo di AVVIAMENTO*
- *Fase 2, periodo gennaio/giugno, denominato periodo di CONSOLIDAMENTO*

Viene data facoltà ai singoli Comitati e Delegazioni di gestire in maniera flessibile l'alternanza dei periodi permettendo l'anticipazione o il ritardo degli stessi in base alla richiesta del Club al proprio Comitato/Delegazione e valutazione tecnica da parte del settore tecnico della Regione.

CATEGORIA U15 MASCHILE

Valgono le Regole di Gioco della World Rugby valide per la categoria Under 19 salvo quanto specificato.

NON SI APPLICHERÀ LA REGOLA SPERIMENTALE INTRODotta DA WORLD RUGBY IL 1° AGOSTO DENOMINATA: "CALCIO DI RINVIO DALLA LINEA DI META".

Regola 1 - IL TERRENO *(NB differenziazione in periodi)*

1.3 **DIMENSIONI RICHIESTE PER L'AREA DI GIOCO**

PERIODO DI AVVIAMENTO

Utilizzo del campo con una larghezza tra i 55 ed i 60 metri max.

Quindi a titolo di esemplificazione, in relazione ad un campo di dimensioni nella larghezza di circa 70 metri utilizzando come linee di touch le linee dei 5 metri.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

Utilizzo dell'intero campo da gioco.

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 5.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA *(NB differenziazione in periodi)*

3.1 **NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO**

PERIODO DI AVVIAMENTO

La gara sarà disputata da squadre composte da tredici (13) giocatori. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori nati negli anni dal 2007 al 2008.

La gara può iniziare anche con dodici (12) giocatori per squadra ai fini dell'assolvimento della validità della stessa. La partita potrà essere disputata o continuare anche sotto il numero di dodici (12), anche se non valida per chi ne determina la condizione, a patto che si proceda all'adeguamento dei giocatori, anche attraverso il prestito dalla squadra opponente, fino al limite minimo di dieci (10) giocatori partecipanti per ciascuna squadra.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

La gara sarà disputata da squadre composte da quindici (15) giocatori. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori nati negli anni dal 2007 al 2008.

La gara può iniziare anche con dodici (12) giocatori per squadra ai fini dell'assolvimento della validità della stessa. La partita potrà essere disputata o continuare anche sotto il numero di dodici (12), anche se non valida per chi ne determina la condizione, a patto che si proceda all'adeguamento dei giocatori, anche attraverso il prestito dalla squadra opponente, fino al limite minimo di dieci (10) giocatori partecipanti per ciascuna squadra.

NOTA TECNICA - Nel caso in cui una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore al numero minimo stabilito per la categoria, la gara - da ritenersi valida solo per la squadra che si è presentata nel numero indicato dal Comunicato Federale N1 e sopra menzionato, dovrà essere disputata o continuata solamente a patto che si proceda all'adeguamento del numero di giocatori, o attraverso il prestito dalla squadra opponente o fino al limite minimo di dieci (10) giocatori partecipanti, viene da sé che in queste condizioni l'adeguamento più efficace sia il prestito per mantenere numeri alti in campo, altrimenti in caso di 10 in campo le mischie saranno giocate nel numero di 5 giocatori con formazione 3+2 ed il campo adeguato al numero ridotto.

NOTA PEDAGOGICA - Spazio e numero di giocatori sono variabili che assieme determinano la possibilità di giocare, sia a livello individuale che collettivo, traendo piacere e divertimento e gradualmente acquisendo la capacità di interpretare nella reciprocità attacco-difesa dove giocare e come farlo. La flessibilità che diamo non deve essere una ricerca ossessiva ad anticipare il gioco dei grandi, bensì una valutazione tecnico-pedagogica del momento corretto per passare al "più complesso". Un confronto con la struttura tecnica F.I.R. in regione può essere un momento per allargare il livello di valutazione.

3.5 **GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE**

Non vi è alcun limite alla presenza di giocatori in panchina.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO CON UN TEMPO CONSISTENTE E CONGRUO AL FINE DI DETERMINARE IN LORO DIVERTIMENTO ED APPRENDIMENTO, CON POSSIBILITÀ DI EFFETTUARE CAMBI VOLANTI A GIOCO FERMO.

Il cambio deve essere effettuato a gioco fermo con eccezione delle due zone dei 22 metri (difensivi ed offensivi). All'interno della zona dei 22 metri sarà possibile solamente rimpiazzare un giocatore infortunato.

NOTA TECNICA - Questa possibilità è stata prevista al fine di gestire con maggiore efficacia la sicurezza, in una categoria nella quale le differenze fisiche sono spesso importanti, e per consentire agli allenatori di utilizzare con più flessibilità lo strumento del "cambio", sia per dare feedback ai giocatori, sia per renderli maggiormente consapevoli delle dinamiche di gioco e di ruolo.

3.33 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici (CAMBIO VOLANTE) 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 potranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio. Sarà cura dei giocatori e degli staff dei Club verificare che lo stato di usura dei tacchetti non comporti rischi per il gioco.

L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza del paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

La gara sarà divisa in 2 tempi di 25 minuti ciascuno.

La partita non può durare più di 50 minuti.

I raggruppamenti federali A TRE SQUADRE si disputano con incontri di 15 minuti per tempo.

TORNEI

Il tempo massimo totale di gioco in un torneo non dovrà superare i 70 minuti, non è previsto alcun tipo d'intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore ai 10 minuti. Per tornei in giornata intera con sosta per il pranzo il totale sale a 80 minuti.

5.2 INTERVALLO PARTITA SINGOLA

Ci sarà un intervallo di non più di 5 minuti.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto da tesserati arbitri o da educatori allenatori/arbitri abilitati dal settore arbitrale tramite il processo di formazione.

Regola 8 – COMPUTO DEL PUNTEGGIO

8.8 TRASFORMAZIONE

Possibilità di effettuare la trasformazione dopo la meta.

In relazione alle difficoltà relative all'età dei partecipanti viene data la possibilità di effettuare la trasformazione dalla linea dei 15 metri per tutte le segnature avvenute oltre la stessa. In questa fattispecie, qualora il giocatore scelga comunque di effettuare la trasformazione lungo la linea che passa per il punto in cui è stata concessa la meta, questa trasformazione assegnerà 1 punto in più (3 punti).

Regola 9 - ANTIGIOCO

In caso d'espulsione definitiva o temporanea di un giocatore, valgono le regole valide per l'Under 19, con la sola modifica del tempo di durata dell'espulsione temporanea che sarà di 5 minuti.

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

12.4 CALCI D'INVIO E DI RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA SEGNAZIONE

Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra fa ripartire il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo.

NOTA TECNICA - Al fine di evitare, soprattutto in caso di netta superiorità di una squadra rispetto all'altra, che appena subita una meta, la squadra che ha subito la meta, dando con grande probabilità il possesso del pallone alla squadra che ha appena realizzato la meta, subisca immediatamente un'altra segnatura.

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 si realizzi sotto la cintola del portatore del pallone.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA - Per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale come il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby élite si invita a porre massima attenzione alla modalità con cui viene iniziato un eventuale bloccaggio in piedi che resta 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

18.8 RIMESSA LATERALE

Si applicano tutte le disposizioni previste dal Regolamento di Gioco della World Rugby compresa la sperimentazione di World Rugby sulla variazione denominata "50/22"

NOTA TECNICA - Si ritiene che lasciare in questo caso possibilità di sperimentare a chi, anche se pochi, abbia una capacità di calcio tale da poter raggiungere l'obiettivo, sia un elemento formativo.

COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO *(NB differenziazione in periodi)*

PERIODO DI AVVIAMENTO

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 tre (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.

FORMAZIONE DELL' ALLINEAMENTO

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

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

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

Dove devono stare i giocatori dell'allineamento: L'inizio dell'allineamento è a non meno di tre (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.

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.

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 immaginaria dei tre metri che determina il limite di inizio della zona di conquista.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri

PRECISAZIONE- Si ricorda che la linea di touch, per l'Under 15 in questo "periodo di avviamento" è sulla linea dei 5 metri del campo previsto per le categorie Seniores e Juniores. Per tale ragione la lunghezza dello spazio previsto per l'allineamento è ridotta a 7 metri.

DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

Il "pre-gripping" NON è consentito; sollevare e sostenere NON è consentito.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

NOTA TECNICA – In questo primo periodo gli allenatori potranno introdurre gradualmente per il successivo di CONSOLIDAMENTO gli elementi tecnici e fisici della piramide di salto per poter arrivare a svolgerla in piena SICUREZZA.

DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

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

MAUL FORMATOSI SUGLI SVILUPPI DI UNA RIMESSA LATERALE

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

Punizione: Calcio Libero.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

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 5 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.

FORMAZIONE DELL' ALLINEAMENTO

Minimo: Un allineamento è formato da almeno 2 giocatori per squadra.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

Massimo: 7 giocatori. La squadra che lancia la palla stabilisce il numero di giocatori nell'allineamento.

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

Dove devono stare i giocatori dell'allineamento. L'inizio dell'allineamento è a 5 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.

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.

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 5 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

NOTA TECNICA- In questo periodo viene data possibilità di sostenere e sollevare i saltatori attraverso la "piramide di salto". Viene dato per scontato che nel periodo precedente gli educatori vadano ad allenare gli elementi fisici e tecnici della stessa per arrivare a realizzarla in piena sicurezza.

DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

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

MAUL FORMATOSI SUGLI SVILUPPI DI UNA RIMESSA LATERALE

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

Punizione: Calcio Libero.

Regola 19 – MISCHIA *(NB differenziazione in periodi)*

PERIODO DI AVVIAMENTO

FORMAZIONE DI UNA MISCHIA - DA 19.2 A 19.9

Numero di giocatori: sei (6).

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.

FUORIGIOCO NELLA MISCHIA

Entrambi i mediani di mischia si posizioneranno, sullo stesso lato della mischia, all'altezza del tunnel d'introduzione. I restanti non partecipanti si posizioneranno a 5 mt dall'ultimo piede fino al termine della mischia. 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.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

FORMAZIONE DI UNA MISCHIA - DA 19.2 A 19.9

Numero di giocatori: otto / 8.

La formazione della mischia deve essere 3-4-1. 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.

PER ENTRAMBI I PERIODI

INGAGGIO - DA 19.10 A 19.12

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 gli appoggi siano stabili e la schiena il collo e la nuca dei giocatori siano allineati per garantire una posizione sicura ed efficace.

DURANTE UNA MISCHIA - DA 19.16 A 19.26

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.

19.36 CONCLUSIONE DI UNA 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.

CATEGORIA U13

Valgono le Regole di Gioco della World Rugby valide per la categoria Under 19 salvo quanto specificato.

Il gioco al piede è permesso in tutta l'area di gioco secondo quanto previsto dal Regolamento di Gioco World Rugby.

NON SI APPLICHERANNO LE REGOLE SPERIMENTALI INTRODOTTE DA WORLD RUGBY IL 1° AGOSTO DENOMINATE: "50/22" E "CALCIO DI RINVIO DALLA LINEA DI META".

Regola 1 - IL TERRENO *(NB differenziazione in periodi)*

1.3 **DIMENSIONI RICHIESTE PER L'AREA DI GIOCO**

PERIODO DI AVVIAMENTO

Larghezza: 40 - 45 metri.

Lunghezza: 60 - 70 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

Quindi a titolo di esemplificazione, si gioca per orizzontale rispetto al verso del campo di gioco seniores, avendo una linea di touch la linea dei 5 metri dalla linea di meta e l'altra quella di metà campo; nel caso di due partite contemporanee tra le linee di touch devono passare 4 metri.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

Larghezza: 55 - 60 metri.

Lunghezza: 70 - 90 metri.

Quindi a titolo di esemplificazione, in relazione ad un campo di dimensioni nella larghezza di circa 70 metri: per la larghezza utilizzando come linee di touch le due linee dei 5 metri; per la lunghezza usando le due linee dei 5 metri dalla linea di meta.

NOTA CAMPI - È prevista la possibilità laddove si giochi nella forma del periodo di avviamento, di provvedere 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

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI - LA SQUADRA *(NB differenziazione in periodi)*

3.1 **NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI NELL'AREA DI GIOCO**

PERIODO DI AVVIAMENTO

La gara sarà disputata da squadre composte di dieci (10) giocatori e giocatrici. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori e giocatrici nati/e negli anni dal 2009 al 2010.

Qualora una squadra si presentasse o arrivasse ad un numero minore di 10 giocatori/ici, la gara sarà considerata amichevole e potrà essere disputata con il prestito dei giocatori/ici della squadra opponente. La partecipazione al Raggruppamento sarà valida solo per la società in regola con il numero dei giocatori/ici prevista nel comunicato Federale N1.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

La gara sarà disputata da squadre composte da dodici (12) giocatori e giocatrici. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori e giocatrici nati/e negli anni dal 2009 al 2010.

La gara e sarà valida anche con il numero di 10 giocatori/ici. Qualora una squadra si presentasse o arrivasse ad un numero minore di 10 giocatori/ici, la gara sarà considerata amichevole e potrà essere disputata con il prestito dei giocatori/ici della squadra opponente. La partecipazione al Raggruppamento sarà valida solo per la società in regola con il numero dei giocatori/ici prevista nel comunicato Federale N1.

NOTA PEDAGOGICA - Spazio e numero di giocatori sono variabili che assieme determinano la possibilità di giocare, sia a livello individuale che collettivo, traendo piacere e divertimento e gradualmente acquisendo la capacità di

interpretare nella reciprocità attacco-difesa dove giocare e come farlo. La flessibilità che diamo non deve essere una ricerca ossessiva ad anticipare il gioco dei grandi, bensì una valutazione tecnico-pedagogica del momento corretto per passare al “più complesso”. Un confronto con la struttura tecnica F.I.R. in regione può essere un momento per allargare il livello di valutazione.

3.5 GIOCATORI E GIOCATRICI NOMINATI/E COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in numero illimitato.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI E GIOCATRICI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI/E DURANTE L'INCONTRO PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

3.33 GIOCATORI E GIOCATRICI SOSTITUITI/E 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 E GIOCATRICI

I giocatori e le giocatrici NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio.

Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da “calcetto”. L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza del paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/ torneo non dovrà superare i 60 minuti, non è previsto alcun tipo d'intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore 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.

NOTA PEDAGOGICA – L'agonismo che caratterizza ogni sport è un sano valore ed una caratteristica più o meno propria di ogni individuo nella ricerca del miglioramento continuo verso un obiettivo. Il risultato sportivo è elemento caratterizzante ogni sport ed anche qui ogni individuo tende a ricercare la vittoria. Non inserire le classifiche non toglie nulla ai giocatori e giocatrici partecipanti né in termini agonistici né nella corretta ricerca del risultato; è invece un forte deterrente verso gli adulti ad avere un focus e relativi comportamenti adeguatamente orientati al divertimento ed allo sviluppo dei giovani.

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.

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 data dall'effettuare un 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

Ricordiamo che in qualsiasi momento del gioco è vietato a qualsiasi giocatore e giocatrice di

- Sgambettare un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Trattenere, fermare o placcare un giocatore e giocatrice non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore e giocatrice dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore e giocatrice dell'altra squadra e dell'educatore;
- Fare un "frontino" ad un avversario. Il giocatore e giocatrice 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.

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.

NOTA PEDAGOGICA – Il clima in campo è in queste fasce di età molto legato al clima "fuori dal campo" di educatori ed educatrici, accompagnatori e genitori. Legandoci al tema precedente delle classifiche ribadiamo che sia fondamentale il focus ed i comportamenti degli adulti. I comportamenti scorretti in campo sono imputabili più alle responsabilità degli adulti che a quelle dei partecipanti.

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

PERIODO DI AVVIAMENTO

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 CHE ARBITRA

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 (quindi su un campo regolarmente tracciato sulla linea dei 15 metri), in campo di gioco, della squadra che effettuerà la ripresa del gioco. Le modalità saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

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 10 metri dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

COMPORTEMENTO DELL'EDUCATORE CHE ARBITRA

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 sui 22 metri del campo, 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 TECNICA - Per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale come il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby élite si invita a porre massima attenzione alla modalità con cui viene iniziato un eventuale bloccaggio in piedi che resta 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 *(NB differenziazione in periodi)*

Si potranno giocare le rimesse laterali.

PERIODO DI AVVIAMENTO

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 calciato 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 BENE. 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 TECNICA - L'obiettivo in questo periodo è stimolare a giocare una rimessa rapida per evitare così lo schieramento della difesa, giocare palloni velocemente ed abituarsi ad utilizzare anche in futuro questa opportunità.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

(NB avvio creazione touch 2 vs2)

Il giocatore/ice 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. I giocatori non partecipanti si schierano alla distanza di 7m

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

FORMAZIONE DELL' ALLINEAMENTO

Un allineamento è formato sempre da due (2) giocatori/giocatrici per squadra.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

Dove devono stare i giocatori dell'allineamento. L'inizio dell'allineamento è a 3 metri dalla linea di touch, la fine dell'allineamento è a 7 metri. Tutti i giocatori dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

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.

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 immaginaria dei tre metri che determina il limite di inizio della zona di conquista.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

I giocatori che non partecipano all'allineamento devono rimanere ad almeno 7 metri dalla linea immaginaria di rimessa in gioco, dal lato della propria squadra, o dietro la linea di meta se è più vicina.

MAUL FORMATOSI SUGLI SVILUPPI DI UNA RIMESSA LATERALE

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

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA - L'obiettivo in questo periodo è far conoscere ai giocatori una forma semplice di avvio da rimessa laterale. Rimane sempre la ricerca laddove possibile di una rimessa rapida per cercare di trovare le difese non piazzate.

Regola 19 – MISCHIA *(NB differenziazione in periodi)*

Si potranno giocare le mischie.

FORMAZIONE DI UNA MISCHIA - DA 19.2 A 19.9

PERIODO DI AVVIAMENTO

Numero di giocatori: tre (3).

La formazione della mischia deve essere 2+1 per la squadra che introduce, mentre per la squadra che non introduce deve essere di 3 giocatori e giocatrici in linea. Nel caso di mancanza, anche temporanea, di giocatori la mischia non potrà mai essere composta da meno di tre (3) giocatori e giocatrici.

Punizione: Calcio di Punizione.

PERIODO DI CONSOLIDAMENTO

Numero di giocatori: cinque (5).

La formazione della mischia deve essere 3+2. Nel caso di mancanza, anche temporanea, di giocatori la mischia non potrà mai essere composta da meno di cinque (5) giocatori e giocatrici.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA - L'obiettivo in questo periodo è far conoscere ai giocatori una forma semplice di avvio da mischia. La squadra che non introduce (e che non può tallonare essendo la mischia no contest) propone uno schieramento a 3 in linea per garantire maggior stabilità e quindi sicurezza. Importante in funzione di quanto detto sul rischio della specializzazione che i giocatori e giocatrici partecipanti alla mischia siano quelli vicini al punto dell'infrazione al fine di poter fare vivere a tutti/e l'esperienza delle varie posizioni sul campo.

INGAGGIO - DA 19.10 A 19.12

I comandi d'ingaggio sono dati su 2 tempi. L'arbitro chiamerà "bassi", poi "lega". Non esiste ingaggio ma una semplice ricerca dell'equilibrio tra i contendenti nella posizione, né introduzione e tallonaggio.

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA – Controllare che gli appoggi siano stabili e la schiena il collo e la nuca dei giocatori siano allineati per garantire una posizione sicura ed efficace.

DURANTE UNA MISCHIA - DA 19.16 A 19.26

Non ci sarà contesa per la conquista della palla né con la spinta né con il tallonaggio. I giocatori e giocatrici in mischia dovranno rimanere in una posizione efficace e stabile, quindi sicura.

Non essendoci introduzione, il giocatore e giocatrice in posizione di mediano di mischia posizionerà, non appena le mischie sono legate, velocemente il pallone tra i piedi del giocatore/ice ultimo/a nello schieramento 2+1 e in mezzo tra i due ultimi/e in quella 3+2.

Punizione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA – Non è tanto l'abilità specifica della mischia quanto avviare il gioco da mischia lo scopo. Quindi l'utilizzo della no contest e la mancanza di tallonaggio velocizzano la ripresa del gioco in sicurezza.

FUORIGIOCO NELLA MISCHIA

Entrambi i mediani di mischia si posizioneranno, sullo stesso lato della mischia, all'altezza del tunnel d'introduzione. I restanti non partecipanti si posizioneranno a 4 mt dall'ultimo piede fino al termine della mischia. Il mediano di mischia della squadra che non ha diritto all'utilizzo del pallone non può seguire la progressione del pallone in mischia.

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA – Il mediano, non esistendo flanker, non può pressare il mediano avversario per permettere appunto un avvio con passaggio o con attacco dello stesso mediano senza difficoltà aggiuntive, dando così maggior consistenza all'obiettivo della mischia in questa fase (ossia l'avvio del gioco).

19.36 CONCLUSIONE DI UNA MISCHIA

Appena posizionata la palla l'educatore arbitro facendo attenzione a non interferire con il mediano di mischia gli darà il segnale "quando vuoi". A quel punto il mediano di mischia può utilizzare il pallone (passandolo, calciandolo o ripartendo).

Punizione: Calcio di Punizione.

NOTA TECNICA – Come educatori stimolate chi si trova a giocare nella posizione di mediano di mischia in attacco di sperimentare le forme di utilizzo (passaggio, piede e corsa) cercando di fare arrivare alla consapevolezza della scelta in funzione delle variabili: posizione degli avversari, zona del campo, tempo di gioco.

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 con la sola differenza che non si potrà calciare per i pali un calcio di punizione per la mancanza di pali verso cui piazzare.

CATEGORIA U11

Valgono le Regole di Gioco della World Rugby valide per la categoria Under 19 salvo quanto specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.3 DIMENSIONI RICHIESTE PER L'AREA DI GIOCO

Larghezza: 30-32 metri.

Lunghezza: 55 - 70 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

NOTA CAMPI - È prevista la possibilità di provvedere 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

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 3.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI NELL'AREA DI GIOCO

La gara sarà disputata da squadre composte di otto (8) giocatori e giocatrici. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori e giocatrici nati/e negli anni dal 2011 al 2012.

Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori e giocatrici, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori e giocatrici, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunga il numero minimo di otto (8) giocatori e giocatrici. La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di sette (7) giocatori e giocatrici

NOTA PEDAGOGICA - Spazio e numero di giocatori sono variabili che assieme determinano la possibilità di giocare, sia a livello individuale che collettivo, traendo piacere e divertimento e gradualmente acquisendo la capacità di interpretare nella reciprocità attacco-difesa dove giocare e come farlo. Numeri bassi permettono in queste fasce di età maggior coinvolgimento e quindi divertimento e come conseguenza miglioramento.

3.5 GIOCATORI E GIOCATRICI NOMINATI/E COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in numero illimitato.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI E GIOCATRICI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

NOTA PEDAGOGICA – Non giocare o farlo per pochi secondi è un forte elemento di disistima da parte dei partecipanti che può a lungo andare portare al rischio di abbandono. Ogni tanto noi educatori temiamo di far giocare bambini e bambine “non pronti e pronte”, in realtà è solo un nostro problema. Dare fiducia è la cosa principale, poi bambine e bambine saranno loro stessi capaci di adeguarsi al contesto e per noi educatori possibilità di osservare e confrontarci con loro.

3.33 GIOCATORI e GIOCATRICI SOSTITUITI/E 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 e compagna di squadra per motivi tecnici.

Regola 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI

I giocatori e le giocatrici NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio.

Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da “calcetto”. L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza del paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

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

NOTA PEDAGOGICA – L'agonismo che caratterizza ogni sport è un sano valore ed una caratteristica più o meno propria di ogni individuo nella ricerca del miglioramento continuo verso un obiettivo. Il risultato sportivo è elemento caratterizzante ogni sport ed anche qui ogni individuo tende a ricercare la vittoria. Non inserire le classifiche non toglie nulla ai giocatori e giocatrici partecipanti né in termini agonistici né nella corretta ricerca del risultato; è invece un forte deterrente verso gli adulti ad avere un focus e relativi comportamenti adeguatamente orientati al divertimento ed allo sviluppo dei giovani.

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 E GIOCATRICE 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.

NON SI APPLICHERÀ LA SPERIMENTAZIONE DI WORLD RUGBY SULLA VARIAZIONE DENONIMATA "50/22"

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 e giocatrici 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 e la responsabilità del portatore e dei suoi compagni nel mantenere il possesso del pallone. Ricordiamo che l'animazione del gioco e come conseguenza la velocità (bassi tempi morti) è elemento fondamentale per divertimento e quindi miglioramento, ed è una RESPONSABILITA' dell'educatore/arbitro.

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

Ricordiamo che in qualsiasi momento del gioco è vietato a qualsiasi giocatore e giocatrice di

- Sgambettare un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Trattenere, fermare o placcare un giocatore e giocatrice non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore e giocatrice dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore e giocatrice dell'altra squadra e dell'educatore;
- Fare un "frontino" ad un avversario. Il giocatore e giocatrice 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.

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.

NOTA PEDAGOGICA – Il clima in campo è in queste fasce di età molto legato al clima "fuori dal campo" di educatori ed educatrici, accompagnatori e genitori. Legandoci al tema precedente delle classifiche ribadiamo che sia fondamentale il focus ed i comportamenti degli adulti. I comportamenti scorretti in campo sono imputabili più alle responsabilità degli adulti che a quelle dei partecipanti.

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 CHE ARBITRA

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 TECNICA - Per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale come il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby élite. Si ricorda che il bloccaggio in piedi 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

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).

Il giocatore che batte il Calcio di Punizione e/o Libero può batterlo per se stesso e quindi avanzare.

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.

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

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 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.



CATEGORIA U9

Valgono le Regole di Gioco della World Rugby valide per la categoria Under 19 salvo quanto specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.3 DIMENSIONI RICHIESTE PER L'AREA DI GIOCO

Larghezza: 17/20 metri.

Lunghezza: 45 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

NOTA CAMPI - È prevista la possibilità di provvedere 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

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 3.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI NELL'AREA DI GIOCO

La gara sarà disputata da squadre composte di sei (6) giocatori e giocatrici. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori e giocatrici nati/e negli anni dal 2013 al 2014.

Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori e giocatrici, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori e giocatrici, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunga il numero minimo di sei (6) giocatori e giocatrici. La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di cinque (5) giocatori e giocatrici.

NOTA PEDAGOGICA - Spazio e numero di giocatori sono variabili che assieme determinano la possibilità di giocare, sia a livello individuale che collettivo, traendo piacere e divertimento e gradualmente acquisendo la capacità di interpretare nella reciprocità attacco-difesa dove giocare e come farlo. Numeri bassi permettono in queste fasce di età maggior coinvolgimento e quindi divertimento e come conseguenza miglioramento.

3.5 GIOCATORI E GIOCATRICI NOMINATI/E COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in numero illimitato.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI E GIOCATRICI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITÀ DELLA PARTECIPAZIONE.

NOTA PEDAGOGICA – Non giocare o farlo per pochi secondi è un forte elemento di disistima da parte dei partecipanti che può a lungo andare portare al rischio di abbandono. Ogni tanto noi educatori temiamo di far giocare bambini e bambine “non pronti e pronte”, in realtà è solo un nostro problema. Dare fiducia è la cosa principale, poi bambine e bambine saranno loro stessi capaci di adeguarsi al contesto e per noi educatori possibilità di osservare e confrontarci con loro.

3.33 GIOCATORI e GIOCATRICI SOSTITUITI/E 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 e compagna di squadra per motivi tecnici.

Regola 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI

I giocatori e le giocatrici NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio.

Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da “calcetto”. L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza del paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/ torneo non dovrà superare i 45 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 55 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.

NOTA PEDAGOGICA – L'agonismo che caratterizza ogni sport è un sano valore ed una caratteristica più o meno propria di ogni individuo nella ricerca del miglioramento continuo verso un obiettivo. Il risultato sportivo è elemento caratterizzante ogni sport ed anche qui ogni individuo tende a ricercare la vittoria. Non inserire le classifiche non toglie nulla ai giocatori e giocatrici partecipanti né in termini agonistici né nella corretta ricerca del risultato; è invece un forte deterrente verso gli adulti ad avere un focus e relativi comportamenti adeguatamente orientati al divertimento ed allo sviluppo dei giovani.

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 E GIOCATRICE 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 e giocatrici 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 e la responsabilità del portatore e dei suoi compagni nel mantenere il possesso del pallone. Ricordiamo che l'animazione del gioco e come conseguenza la velocità (bassi tempi morti) è elemento fondamentale per divertimento e quindi miglioramento, ed è una RESPONSABILITA' dell'educatore/arbitro.

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

Ricordiamo che in qualsiasi momento del gioco è vietato a qualsiasi giocatore e giocatrice di

- Sgambettare un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Trattenere, fermare o placcare un giocatore e giocatrice non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore e giocatrice dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore e giocatrice dell'altra squadra e dell'educatore;
- Fare un "frontino" ad un avversario. Il giocatore e giocatrice 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.

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.

NOTA PEDAGOGICA – Il clima in campo è in queste fasce di età molto legato al clima "fuori dal campo" di educatori ed educatrici, accompagnatori e genitori. Legandoci al tema precedente delle classifiche ribadiamo che sia fondamentale il focus ed i comportamenti degli adulti. I comportamenti scorretti in campo sono imputabili più alle responsabilità degli adulti che a quelle dei partecipanti.

Gli educatori potranno seguire il gioco della loro squadra all'esterno del "Terreno di Gioco" e non in campo.

Ricordiamoci che la modalità di apprendimento principale per il bambino e bambina è "l'imitazione" e la "prova ed errori", quindi lasciare allo stesso/a 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 e giocatrici 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 successiva Regola 20 a) b) c) d).

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

Da 12.1 a 12.10

DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

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

NOTA TECNICA - L'educatore arbitro dovrà fare attenzione a far riprendere il gioco in maniera rapida e la distanza dei 4 metri è tale da permettere ai bambini/bambine di fare una scelta nel giusto tempo per l'età anche includendo un margine di tolleranza legato al non rispetto preciso dei 4 metri, data l'età dei partecipanti.

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 successiva Regola 20 a)b)c)d).

Regola 16 – MAUL

16.17

NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

(c) Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 18 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

NON SI GIOCHERANNO RIMESSA LATERALI.

Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con un Calcio Libero a favore della squadra che non ha

determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale. Il Calcio Libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touch e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 4 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 4 metri da tale punto.

Regola 20 – CALCI DI PUNIZIONE CALCI LIBERI

COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

- La ripresa del gioco avviene mediante la raccolta del pallone da terra dal punto di assegnazione del Calcio di Punizione o del Calcio Libero.
- 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".
- Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha diritto raccoglie il pallone da terra.
- I giocatori dell'altra squadra dovranno portarsi a 4 metri dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco avrà inizio.

NOTA TECNICA - COMPORTAMENTO 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 con la tolleranza nella valutazione richiesta per l'età dei partecipanti, in funzione della velocità della ripresa.



CATEGORIA U7

Valgono le Regole di Gioco della World Rugby valide per la categoria Under 19 salvo quanto specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.3 DIMENSIONI RICHIESTE PER L'AREA DI GIOCO

Larghezza: 12-15 metri.

Lunghezza: 20 metri (escluse le aree di mete della larghezza di 3 metri).

NOTA CAMPI - È prevista la possibilità di provvedere 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

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 3.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI NELL'AREA DI GIOCO

La gara sarà disputata da squadre composte di cinque (5) giocatori e giocatrici. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori e giocatrici nati/e negli anni dal 2015 al 2016.

Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori e giocatrici, le squadre avversarie sono tenute a schierare i propri giocatori e giocatrici, in più, con tale squadra ridotta, fino a che essa raggiunga il numero minimo di cinque (5) giocatori e giocatrici.

NOTA PEDAGOGICA - Spazio e numero di giocatori sono variabili che assieme determinano la possibilità di giocare, sia a livello individuale che collettivo, traendo piacere e divertimento e gradualmente acquisendo la capacità di interpretare nella reciprocità attacco-difesa dove giocare e come farlo. Numeri bassi permettono in queste fasce di età maggior coinvolgimento e quindi divertimento e come conseguenza miglioramento.

3.5 GIOCATORI E GIOCATRICI NOMINATI/E COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, possono essere in numero illimitato.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI E GIOCATRICI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE L'INCONTRO PER UN TEMPO CONGRUO ALL'OBIETTIVO DI DIVERTIMENTO E CONTINUITA' DELLA PARTECIPAZIONE.

NOTA PEDAGOGICA – Non giocare o farlo per pochi secondi è un forte elemento di disistima da parte dei partecipanti che può a lungo andare portare al rischio di abbandono. Ogni tanto noi educatori temiamo di far giocare bambini e bambine “non pronti e pronte”, in realtà è solo un nostro problema. Dare fiducia è la cosa principale, poi bambine e bambine saranno loro stessi capaci di adeguarsi al contesto e per noi educatori possibilità di osservare e confrontarci con loro.

3.33 GIOCATORI e GIOCATRICI SOSTITUITI/E 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 e compagna di squadra per motivi tecnici.

Regola 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI E GIOCATRICI

I giocatori e le giocatrici NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio.

Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da “calcetto”. L'uso del paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza del paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

Tecnici, Dirigenti-Accompagnatori e gli Educatori-Arbitri sono invitati a controllare con meticolosità che le scarpe usate durante la gara non abbiano tacchetti usurati in modo tale da risultare pericolosi.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/ torneo non dovrà superare i 45 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 55 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.

NOTA PEDAGOGICA – L'agonismo che caratterizza ogni sport è un sano valore ed una caratteristica più o meno propria di ogni individuo nella ricerca del miglioramento continuo verso un obiettivo. Il risultato sportivo è elemento caratterizzante ogni sport ed anche qui ogni individuo tende a ricercare la vittoria. Non inserire le classifiche non toglie nulla ai giocatori e giocatrici partecipanti né in termini agonistici né nella corretta ricerca del risultato; è invece un forte deterrente verso gli adulti ad avere un focus e relativi comportamenti adeguatamente orientati al divertimento ed allo sviluppo dei giovani.

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 E GIOCATRICE 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 non è permesso.

PALLONE INGIOCABILE

Quando il pallone diventa "ingiocabile" a seguito di una situazione di lotta per il possesso, tra uno o più giocatori e giocatrici 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 e la responsabilità del portatore e dei suoi compagni nel mantenere il possesso del pallone. Ricordiamo che l'animazione del gioco e come conseguenza la velocità (bassi tempi morti) è elemento fondamentale per divertimento e quindi miglioramento, ed è una RESPONSABILITA' dell'educatore/arbitro.

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

Ricordiamo che in qualsiasi momento del gioco è vietato a qualsiasi giocatore e giocatrice di

- Sgambettare un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, un giocatore e giocatrice dell'altra squadra;
- Trattenerne, fermare o placcare un giocatore e giocatrice non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore e giocatrice dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- Protestare nei confronti di un giocatore e giocatrice dell'altra squadra e dell'educatore;
- Fare un "frontino" ad un avversario. Il giocatore e giocatrice 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.

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.

NOTA PEDAGOGICA – Il clima in campo è in queste fasce di età molto legato al clima "fuori dal campo" di educatori ed educatrici, accompagnatori e genitori. Legandoci al tema precedente delle classifiche ribadiamo che sia fondamentale il focus ed i comportamenti degli adulti. I comportamenti scorretti in campo sono imputabili più alle responsabilità degli adulti che a quelle dei partecipanti.

Gli educatori potranno seguire il gioco della loro squadra all'esterno del "Terreno di Gioco" e non in campo.

Ricordiamoci che la modalità di apprendimento principale per il bambino e bambina è "l'imitazione" e la "prova ed errori", quindi lasciare allo stesso/a 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 e giocatrici 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 successiva Regola 20 a) b) c) d).

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

Da 12.1 a 12.10

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 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".
- 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.

NOTA TECNICA - L'educatore arbitro dovrà fare attenzione a far riprendere il gioco in maniera rapida e la distanza dei 3 metri è tale da permettere ai bambini/bambine di fare una scelta nel giusto tempo per l'età anche includendo un margine di tolleranza legato al non rispetto preciso dei 3 metri, data l'età dei partecipanti.

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 successiva Regola 20 a) b) c) d).

Regola 16 – MAUL

16.17

NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

(c) Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 18 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

NON SI GIOCHERANNO RIMESSA LATERALI.

Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con un Calcio Libero a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale. Il Calcio Libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touch e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 3 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 3

metri da tale punto.

Regola 20 – CALCI DI PUNIZIONE 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 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".
- 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.

NOTA TECNICA - COMPORTAMENTO 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 con ancora maggior tolleranza nella valutazione richiesta per l'età dei partecipanti, in funzione della velocità della ripresa.



CATEGORIA U5

Non sono previste competizioni per questa fascia di età ossia i nati e nate nel 2017 e 2018.

NOTA PEDAGOGICA – Una fascia di età all'interno della scuola materna in cui socializzazione, fantasia motoria, scoperta del proprio corpo sono gli elementi fondamentali non necessità di alcuna forma competitiva.

La fragilità delle piccole bambine e dei piccoli bambini, la forte sensibilità ed emotività, ci devono imporre la massima cautela ed attenzione affinché possano rimanere il più a lungo possibile nel rugby e non vadano via precocemente per il desiderio di noi adulti di vederli "piccoli grandi".

