

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



REGOLAMENTO DI GIOCO

**UNDER 14
FEMMINILE**

Edizione 2019 – 2020

AGLI EDUCATORI, AGLI ARBITRI, AI DIRIGENTI

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

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

I Nostri Valori

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



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

La Visione, la Missione, lo Sviluppo

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

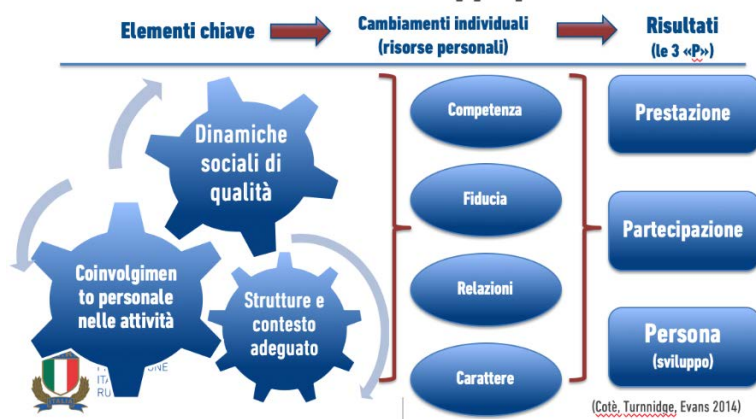
La Nostra Visione

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

La Nostra Missione

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

Il sistema dello sviluppo personale



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



Quale gioco vogliamo in campo

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

SICURO

Veloce, intenso, divertente

Coinvolgente, vario, stimolante, semplice

REGOLAMENTO DI GIOCO

**UNDER 14
FEMMINILE**

L'attività U14 Femminile è una manifestazione Federale Ufficiale ed avrà inizio il 13/10/2019; vi potranno prendere parte tutte le Società regolarmente affiliate alla FIR, che svolgono attività femminile categoria Under 14 e tutte le atlete in regola con il tesseramento.

Sarà possibile effettuare l'iscrizione durante tutta la stagione sportiva, entro il mercoledì precedente al 1° raggruppamento a cui si intende partecipare.

La formula è a raggruppamento, per un totale di 14 giornate di gara, più la giornata finale, organizzata dal ciascun Comitato regionale (totale 15 giornate).

Le squadre avranno la possibilità di inserirsi anche ad attività iniziata, previa autorizzazione dell'Ufficio Attività Femminile, ed avranno diritto al voto di base, che la competizione assegna ai partecipanti, solo nel caso raggiungessero il numero minimo di raggruppamenti **(8 raggruppamenti su 15)**, con attività distribuita nell'arco di 6 mesi.

Per l'acquisizione del voto assembleare di base sarà considerata valida l'attività svolta nella misura di 8 raggruppamenti validi su 15, oppure in alternativa 7 raggruppamenti + 1 torneo ufficiale FIR (vedi Circolare Informativa 19/20, punto 4.5 "ACQUISIZIONE DIRITTO DI VOTO" pag.56).

Le squadre partecipanti saranno divise in gironi secondo criterio di vicinorietà. L'eventuale richiesta di spostamento ad altro girone da quello geograficamente di competenza, sarà valutato dall'Ufficio Attività Femminile **ESCLUSIVAMENTE** in caso di valide e provate motivazioni.

Gironi e Comitati Organizzatori.

Le squadre inserite in un girone non avranno la possibilità di giocare in un altro, se non quando il girone di appartenenza è fermo e previa richiesta ai due Comitati organizzatori ed autorizzazione dell'Ufficio Tecnico.

La progettazione dei raggruppamenti dovrà prevedere gironi formati da almeno 3 squadre. Qualora le squadre presenti al raggruppamento **per gravi motivi**, dovessero essere ridotte a 2, il raggruppamento dovrà essere giocato regolarmente; per queste squadre la partecipazione al raggruppamento sarà ritenuta valida per l'acquisizione del diritto al voto e per l'assolvimento all'obbligatorietà.

Orario inizio gare:

- gare giocate di sabato ore 17.00;
- gare giocate di domenica ore 11.00.

Saranno comunque valutati orari diversi, a seconda della programmazione di altre gare sullo stesso impianto.

Date di recupero:

Le date di recupero saranno valutate e comunicate da ciascun Comitato Organizzatore.

Attività U14 Femminile.

CATEGORIE GIOCATRICI.

Per le categorie delle giocatrici e partecipazione alle gare vedi Circolare Informativa 2019/2020, punto 4.1 (pag. 48, 49 e 50).

Estratto dalla Circolare Informativa 2019/2020

4. ATTIVITÀ FEDERALE

4.1 CATEGORIE DEI GIOCATORI e GIOCATRICI. PARTECIPAZIONE ALLE GARE

I giocatori e le giocatrici tesserati/e sono suddivisi/e in tre categorie - SENIORES, JUNIORES e PROPAGANDA, distinte per età.

4.1.2

- **U.18:** giocatrici nate negli anni 2002 e 2003, più 2 rientranti 2001 in lista gara
- **U.16:** giocatrici nate negli anni 2004 e 2005, più 2 rientranti 2003 in lista gara
- **U.14:** giocatrici nate negli anni 2006 e 2007

Queste giocatrici possono partecipare esclusivamente ai Campionati e Tornei della Categoria di Juniores nella fascia di età di appartenenza (Under 18/16/14).

SQUADRE MISTE

Sarà possibile formare squadre miste con atlete (tesserate) provenienti da più Società, purché una delle Società sia referente per la compilazione della lista gara.

OBBLIGATORIETA' Attività Under 14 Femminile

L'obbligatorietà viene assolta con la partecipazione ad almeno 8 concentramenti dei 15 programmati con un numero minimo di 7 giocatrici.

La competenza organizzativa dell'Attività Under 14 femminile (designazioni arbitri, direttori concentramento, ecc.) sarà a carico dei Comitati Regionali individuati, in stretta collaborazione con l'Ufficio Attività Femminile, così come le omologazioni saranno elaborate dal Giudice Sportivo Regionale, entro e non oltre il mercoledì successivo alle gare, per dare adempimento alle eventuali sanzioni comminate alle società e/o giocatori.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

Larghezza: dalla linea dei **5 metri** dalla linea di meta a **3 metri** dalla linea di centrocampo (**44 metri** circa).

Lunghezza: dai 5 metri di touch ai 5 metri di touch; la linea 5 metri di touch sarà la linea di meta, la linea di touch sarà la linea di pallone morto (**55-70 metri**, comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

RECINTO DI GIOCO

Sono ammesse al terreno di gioco **ESCLUSIVAMENTE** le persone iscritte in lista gara, così come previsto dal Reg. Attività Sportiva all'art. 13.

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero **4**.

Regola 3 - NUMERO DELLE GIOCATRICI – LA SQUADRA

Si gioca in **7** giocatrici.

Nel caso in cui una squadra si presenti in campo con meno di 7 giocatrici, la partita potrà disputarsi ugualmente, a parità di numero di giocatrici, o con prestito o adeguandosi. **In questo caso la gara non sarà considerata valida ai fini degli adempimenti burocratici federali per la squadra che si presenta con meno di 7 giocatrici.**

SOSTITUZIONI

Una giocatrice che esce dal campo di gioco può rientrare nel corso della medesima partita. I cambi vanno comunque effettuati a gioco fermo, previa autorizzazione dell'educatore/arbitro.

Il numero di sostituzioni nell'arco della partita è illimitato.

NOTA PEDAGOGICA

Per ovviare all'abbandono precoce fare in modo che tutte le giocatrici possano partecipare agli incontri, utilizzando anche le giocatrici che siedono in panchina.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DELLE GIOCATRICI

Le giocatrici NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio. Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o di plastica, ANCHE CON l'anima metallica purché tale parte sia completamente ricoperta dalla plastica/gomma.

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

I capelli delle giocatrici dovranno essere adeguatamente legati, per evitare che accidentalmente possano essere tirati, creando spiacevoli fraintendimenti.

Regola 5 - DURATA DEGLI INCONTRI

5.1 DURATA TEMPI DI GIOCO

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 ai 10 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.

Alcuni esempi:

- Raggruppamento a 3 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 12 minuti;
- Raggruppamento a 4 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 10 minuti;
- Raggruppamento a 5 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 7 minuti;
- Raggruppamento a 6 squadre: 2 gironi da 3 squadre, 2 tempi da 10 minuti (eventuali finali secondo criterio meritocratico);
- Raggruppamento a 7 squadre: 2 gironi, uno da 3 e uno da 4 squadre, 2 tempi da 7 minuti (eventuali finali secondo criterio meritocratico; la squadra 4° classificata non effettua gara di finale);
- Raggruppamento a 8 squadre: 2 gironi, 2 tempi da 7 minuti (eventuali finali secondo criterio meritocratico).

5.2 INTERVALLO

Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di almeno **3 minuti**.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto da 1 direttore di gara appositamente designato dal Comitato Regionale Organizzatore.

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

GIOCO AL PIEDE

L'azione di calciare è permessa solo in gioco aperto, ed il pallone deve essere calciato dentro il campo, in stile calcio rasoterra. La sanzione per qualunque altro tipo di calcio è un calcio libero (TAP-and-PLAY) assegnato alla squadra che non ha calciato, sul punto in cui è stato calciato il pallone.

Se il pallone esce dal campo in seguito ad un calcio, sia direttamente che indirettamente, la ripresa del gioco avverrà con un calcio libero (TAP-and-PLAY), assegnato alla squadra che non ha calciato, sul punto in cui è stato calciato il pallone.

Se da un calcio rasoterra un difensore fa un annullato in area di meta, o se il pallone diventa pallone morto, il gioco riprende, tenendo conto della regola generale, con un calcio libero (TAP-and-PLAY) dalla linea dei 15 metri.

Regola 8 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Le mete sono trasformate dopo ogni meta, all'interno dell'area dei 22 metri e al centro dei pali (posizione suggerita, ma non obbligatoria), in drop o in piazzato, a scelta del calciatore.

La trasformazione realizzata vale 2 punti.

Regola 9 - ANTIGIOCO

a) È vietato a qualsiasi giocatrice:

- sgambettare una giocatrice dell'altra squadra;
- placcare al di sopra dell'altezza delle spalle, al collo o alla testa, una giocatrice dell'altra squadra;
- trattenere, fermare o placcare una giocatrice non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad una giocatrice dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- protestare nei confronti di un giocatrice dell'altra squadra e dell'arbitro;
- allontanare l'avversaria spingendo al di sopra delle spalle: la giocatrice "portatore del pallone" potrà usare la mano per difendersi da un avversaria che sta tentando di placcarla ma potrà farlo solo spingendo l'avversaria sul corpo, alle spalle, e non sulla testa ne sul collo;
- dare manate/schiaffi in faccia e/o sulla braccia delle avversarie al momento del contatto/placcaggio, per evitare lo stesso.

b) L'arbitro dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco la giocatrice 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 la giocatrice espulsa **NON** sarà sostituita da una giocatrice in panchina.

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

DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

Vengono battuti dalla linea di centro campo con un TAP-and-PLAY (modalità identica a quella prevista per l'esecuzione di un calcio libero).

La squadra avversaria si deve portare ad almeno 7 metri dalla linea di centrocampo.

CALCIO DI RINVIO

Dopo una segnatura, la ripresa del gioco sarà effettuata dalla linea di centro campo, dalla squadra che non ha segnato la meta con un TAP-and-PLAY (modalità identica a quella prevista per l'esecuzione di un calcio libero). La squadra avversaria si deve portare ad almeno 7 metri dalla linea di centrocampo.

NOTA PEDAGOGICA

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.

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 concretizzi sotto la cintola del portatore del pallone.

Punizione: Calcio libero.

NOTA PEDAGOGICA

Per motivi di sicurezza e per evitare che l'affinamento di un gesto tecnico fondamentale con il placcaggio alle gambe sia interrotto per simulare ciò che si vede nel rugby élite.

Regola 15 - RUCK

Il numero massimo di giocatrici per squadra in un ruck è di 2.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 16 - MAUL

16.17 UN MAUL NON SI CONCLUDE CORRETTAMENTE

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.**

Non è consentito far crollare il maul. Punizione: Calcio Libero.

Il numero massimo di giocatrici per squadra in un maul è di 3.

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.

RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

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

Regola 19 - MISCHIA

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE

Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un **Calcio Libero** a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a **5 metri** da tale punto.

Regola 20 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

20.5 - 20.11 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

Saranno attribuiti alla squadra che non ha commesso il fallo per le infrazioni degli avversari solo **Calci Liberi**. Le giocatrici della squadra avversaria devono immediatamente allontanarsi verso la loro linea di meta fino ad arrivare ad una distanza di almeno 7 metri dal punto del **Calcio Libero**, o fino a che non abbiano raggiunto la linea di meta se questa è più vicina al punto.

NOTE.

Non è possibile utilizzare la pratica di gioco definita come “squeeze ball”.

Sanzione: Calcio Libero.

SICUREZZA

- Il corridoio che si verrà a formare a centro campo, tra i due minicampi DEVE essere lasciato libero per il medico e lo staff che gestisce il raggruppamento, per poter avere la migliore visuale in caso di infortunio.

Le squadre non impegnate nelle gare potranno stare dietro ai pali, compreso staff e giocatrici di riserva delle squadre in campo.

- I conetti utilizzati per segnare i campi DEVONO essere “conetti delimitatori-segna campo”, bassi e morbidi; qualsiasi altro conetto verrà fatto rimuovere dal campo dai direttori di gara.

PER TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE SPECIFICATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO, SI FARA' RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO GENERALE PER IL GIOCO A XV. PER TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE SPECIFICATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO, SI FARA' RIFERIMENTO ALLE “NORMATIVE FEDERALI” E AL “REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA” IN VIGORE.

I NOSTRI VALORI





FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA

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

Web: www.federugby.it