



**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**

**VARIAZIONI  
REGOLAMENTO DI GIOCO**

Per la categoria  
**UNDER 14 Maschile**

Edizione 2024 - 2025  
valida anche per la Stagione Sportiva **2025 - 2026**

## 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 14; 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 Coté 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, inclusivo**

# CATEGORIA UNDER 14 MASCHILE

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

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.

## Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4.

## Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

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

La gara sarà disputata da squadre composte da tredici (13) giocatori. Potranno partecipare agli incontri esclusivamente giocatori nati negli anni dal 2011 al 2012.

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 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.

**NOTA BENE - 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. IN CASO DI TRIANGOLARE O TORNEO OBBLIGO DI FAR PARTIRE COME TITOLARI IN ALMENO UN INCONTRO TUTTI I GIOCATORI INSERITI IN ELENCO GARA.**

Il cambio deve essere effettuato a gioco fermo e può essere svolto velocemente, 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 in un tempo unico di 25 minuti.

#### 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.

#### *MODO DI GIOCARE – GIOCO AL PIEDE*

Il gioco al piede è permesso in tutta l'area di gioco, sia durante il gioco aperto che per giocare un calcio di punizione o un calcio libero. Su tutti i calci effettuati dalla propria metà campo, valgono le regole generali del guadagno territoriale e di possesso. I calci effettuati nella metà campo avversaria verranno così regolamentati:

- Se da calcio di punizione il pallone va diretto sulla o oltre la linea di touch non ci sarà né guadagno territoriale né possesso.
- Se da calcio di punizione il pallone va indirettamente in touch (toccando il terreno di gioco prima di uscire) ci sarà guadagno territoriale ma non il possesso.
- Per tutti gli altri calci valgono le regole di world rugby.

### 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).

Qualora durante lo svolgimento della gara singola, al termine del primo tempo, si rilevasse una differenza di punteggio tra le squadre di 30 punti o più e non ci fosse la possibilità di equilibrare i gruppi attraverso le sostituzioni ordinarie, la gara procederà con il mescolamento delle squadre ed il risultato definitivo sarà quello acquisito al momento dello stop.

## Regola 9 – ANTIGIOCO

### 9.13 GIOCO PERICOLOSO

La regola sperimentale sull'altezza del placcaggio emanata da World Rugby, valida a partire dal 1° luglio 2024, che modifica per le categorie juniores l'altezza massima al di sotto della quale sarà possibile effettuare regolarmente un placcaggio, ha comportato la riscrittura della Regola 9.13, per le categorie juniores (Under 14 compresa), nel seguente modo:

**Regola 9.13 – Un giocatore non deve placcare un avversario in anticipo, in ritardo o in modo pericoloso. I placcaggi pericolosi, comprendono tra gli altri, il placcaggio o il cercare di placcare un avversario sopra la base dello sterno durante il gioco aperto.**

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 SEGNATURA

Dopo che una squadra ha segnato sarà la squadra che ha subito la meta a far ripartire il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. In caso di errore la squadra avrà una seconda possibilità.

La Regola 12.12 denominata "CALCIO DI RINVIO DALLA LINEA DI META" (drop out) non si applicherà. Questo comporterà, quindi, che il gioco riprenderà con le seguenti modalità quando:

- Un attaccante ha portato o fatto arrivare il pallone nell'area di meta senza commettere infrazioni, e là il difensore ha reso il pallone morto, oppure il pallone è andato in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, con un calcio di rinvio.
- Un giocatore in attacco che porta il pallone è tenuto sollevato nell'area di meta in modo che non possa effettuare un toccato a terra, il pallone diventa morto. Sarà assegnata una mischia ai 5-metri. Questo si applica anche nel caso in cui un maul entri in area di meta. La squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.
- Un giocatore in attacco commette un in-avanti nell'area di meta della squadra avversaria, sarà assegnata una mischia ai 5-metri. La squadra in difesa avrà il diritto all'introduzione.

## 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 nella zona "sotto la base dello sterno"**, come indicato da World Rugby nella Regola Sperimentale sulla "Altezza del Placcaggio". L'applicazione della regola sperimentale sull'altezza del placcaggio ha comportato la riscrittura, vedi alla Regola 9, della Regola 9.13 per la categoria Under 14.

**Per questo, il placcaggio sarà considerato corretto e consentito quando avverrà con un intervento che si realizzi nella zona compresa tra: sotto la base dello sterno e fino alle caviglie. Questa regola verrà applicata solo nelle fasi di "gioco aperto".**

*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 regola di World Rugby 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

Il giocatore che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. Il giocatore può 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:* 4 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

*Non è previsto cambio touch dopo la rimessa storta, ma un calcio libero per la squadra che non ha effettuato il lancio sulla linea dei 15 metri.*

*PRECISAZIONE- Si ricorda che la linea di touch, per l'Under 14 è sulla linea dei 5 metri del campo previsto per le categorie Seniores e Juniores. Per tale ragione la 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.

### 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

### 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.*

### 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. In caso di reset lo stesso non verrà applicato, ma verrà concesso un calcio libero a favore della squadra che non lo ha determinato.*

### 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.

Non è previsto un reset delle mischie, ma un calcio libero per chi non ha commesso l'infrazione.