

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



VARIAZIONI REGOLAMENTO
DI GIOCO
per la categoria
U15 femminile

PREMESSA RELATIVA ALLA STAGIONE 2022-23

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.

I principi adottati sono stati i seguenti:

- **Focus assoluto sulla sicurezza, come priorità fondamentale**
- Flessibilità, per permettere a tutte 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 agevolare i club nel percorso di assestamento dopo la ripartenza, si è valutato di poter verificare, durante la stagione e in maniera flessibile da parte dei club, dei Comitati e delle Delegazioni, la possibilità di forme di gioco diverse e con diversi numeri in campo, anche con la "formula a colori"

Si precisa che gli adempimenti del giorno della gara (lista gara, numero minimo di giocatrici, ecc) rimarranno i soliti per tutta la stagione sportiva.

CATEGORIA U15 FEMMINILE

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 IL RECINTO DI GIOCO

Larghezza: dalla linea dei 5 metri dalla linea di meta a cinque metri dalla linea di centrocampo (40-45 metri). Lunghezza: dai 5 m di touch ai 5 m di touch; la linea 5 m 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).

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 5.

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 sette (7) giocatrici. Potranno partecipare agli incontri giocatrici nate negli anni dal 2008 al 2009.

Ai fini dell'assolvimento della validità della stessa, la gara non potrà validamente continuare con meno di 5 (5) giocatrici, salvo sanzioni comminate dall'arbitro.

NOTA TECNICA - Nel caso in cui una squadra si presenti con un numero di giocatrici inferiore al numero minimo stabilito per la categoria, la gara - da ritenersi valida solo per la squadra che si è presentata in numero di sette (7) giocatrici - potrà essere disputata o continuata solamente a patto che si proceda all'adeguamento del numero di giocatrici attraverso il prestito dalla squadra opponente, fino al limite minimo di cinque (5) giocatrici partecipanti per ciascuna squadra.

Nel caso nessuna squadra presente raggiungesse il numero minimo, si procederà con la "formula a colori".

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.

3.4 GIOCATRICI NOMINATE COME RISERVE

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

È OBBLIGATORIO CHE TUTTE LE GIOCATRICI DI RISERVA SIANO IMPIEGATE 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.

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 alle giocatrici, sia per renderle maggiormente consapevoli delle dinamiche di gioco e di ruolo.

3.33 GIOCATRICI SOSTITUITE CHE RIENTRANO A GIOCARE

Una giocatrice che è stata sostituita può rientrare in campo.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DELLE GIOCATRICI

Le giocatrici potranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio.

Sarà cura delle giocatrici e degli staff dei club verificare che lo stato di usura dei tacchetti non comporti rischi per il gioco.

L'uso dei paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza dei 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 DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

La singola gara sarà divisa in 2 tempi di 25 minuti ciascuno, con 5 minuti di intervallo.

La partita non può durare più di 50 minuti.

RAGGRUPPAMENTI

Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento non dovrà superare i 70 minuti.

Per raggruppamenti in giornata intera con sosta per il pranzo il totale sale a 80 minuti.

TEMPI di GIOCO.

- 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, con finali secondo criterio meritocratico, 2 tempi da 10 minuti;
- Raggruppamento a 7 squadre: 2 gironi, uno da 3 e uno da 4 squadre, con finali secondo criterio meritocratico (la squadra 4° classificata non effettua gara di finale), 2 tempi da 7 minuti;
- Raggruppamento a 8 squadre: 2 gironi, con finali secondo criterio meritocratico, 2 tempi da 7 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.

Le mete sono trasformate dopo ogni meta, all'interno dell'area dei 22 metri e al centro dei pali, in drop o in piazzato, a scelta della calciatrice.

Regola 9 - ANTIGIOCO

a) è vietato a qualsiasi giocatrice:

- sgambettare una giocatrice dell'altra squadra;
- placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, una giocatrice dell'altra squadra (il placcaggio deve essere effettuato sotto la cintola);
- 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 una giocatrice dell'altra squadra e dell'arbitro;
- fare un "frontino" ad una avversaria: la giocatrice portatrice del pallone potrà usare la mano per difendersi da una avversaria che sta tentando di placcarla, ma potrà farlo solo spingendo l'avversaria sul corpo, no alle spalle, e non sulla testa.

b) L'arbitro dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco la giocatrice che si è resa 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.

SANZIONI (tutti gli art. fanno riferimento al Regolamento di Giustizia).

1° Cartellino Giallo – art. 26/2 lett. a);

2° Cartellino Giallo nella stessa gara (doppio cartellino giallo) – art. 26/2 lett. b) è contestuale al cartellino Rosso, con espulsione dal terreno di gioco. L'espulsione conseguente all'esibizione di due cartellini gialli nella stessa medesima partita comporta automaticamente la squalifica per una settimana, con decorrenza dal giorno successivo alla gara, art. 26/2 lett. c).

La somma di 4 cartellini gialli – art.27/1 lett. z) nel medesimo Campionato comporta 1 settimana di squalifica, con decorrenza dal giorno successivo alla gara.

Il solo cartellino Rosso “a giocatore” farà riferimento alle infrazioni previste all’ 27/2, illeciti tecnici del tesserato partecipante alla gara; la squalifica sarà comminata dal G.S. competente ed avrà decorrenza dal giorno successivo alla gara.

Il cartellino Rosso “a tesserati” farà riferimento alle infrazioni previste all’art. 28/1, illeciti tecnici del tesserato non partecipante agonisticamente alla gara; la sanzione sarà comminata dal G.S. competente ed avrà decorrenza dal giorno successivo alla omologazione.

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

12.4 CALCI D’INVIO E DI RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA SEGNATURA

Vengono battuti dalla linea di centro campo, dalla squadra che ha segnato la meta.

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

Nel caso il pallone non raggiungesse la linea dei 7 metri e la palla non venisse giocata dalla squadra avversaria, la squadra che riceve potrà giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con diritto di introduzione del pallone.

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.

CALCIO DI RINVIO

La ripresa del gioco sarà effettuata al centro della linea passante a 10 metri dalla linea di meta della squadra che effettuerà la ripresa del gioco.

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 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 ricorda che il bloccaggio in piedi del portatore del pallone è consentito.

Regola 15 - RUCK

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

Punizione: Calcio Libero.

Regola 16 – MAUL

16.17 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

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 tre (3).

Punizione: Calcio Libero.

Regola 19 - TOUCH - RIMESSA LATERALE

La giocatrice che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. La giocatrice 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 una giocatrice.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri.

FORMAZIONE DELL' ALLINEAMENTO

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri.

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

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri.

Dove devono stare le giocatrici dell'allineamento: l'inizio dell'allineamento è a non meno di tre (3) metri dalla linea di touch; l

a fine dell'allineamento è a dieci (10) metri dalla stessa. Tutte le giocatrici dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri.

Entrambe le squadre devono schierare un ricevitore che si deve posizionare ad almeno 1 metro dalle proprie compagne nell'allineamento, per essere identificabile.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri.

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

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri

DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

Sollevare e sostenere NON è consentito.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 10 metri.

DISPOSIZIONI VALIDE PER LE GIOCATRICI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE (7metri)

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

MAUL FORMATASI 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 giocatrici: 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 giocatrici in linea. Nel caso di mancanza, anche temporanea, di giocatrici la mischia non potrà mai essere composta da meno di tre (3) giocatrici.

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 - Mancando seconde e terze linee, il mediano di mischia che difende avrebbe un eccessivo vantaggio nel mettere pressione sul diretto avversario.

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.

La mischia è NO CONTEST

Punizione: Calcio Libero.

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

DURANTE UNA MISCHIA - DA 19.16 A 19.26

Non è consentita la contesa sul tallonaggio.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

21.3 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".

Punizione: Calcio Libero.

GIOCO AL PIEDE.

Se il pallone esce dal campo in seguito ad un calcio, sia direttamente che indirettamente, la ripresa del gioco avverrà con un Calcio Libero, assegnato alla squadra che non ha calciato, sul punto in cui è stato calciato il pallone.

FORMULA.

La formula è a raggruppamento, per un minimo di cinque (5) giornate di gara

All'atto dell'iscrizione ciascuna Società dovrà indicare ALMENO due date per ospitare i raggruppamenti, che saranno poi vagliate dai Comitati Organizzatori per poter stilare il calendario. Le squadre avranno la possibilità di inserirsi anche ad attività iniziata, previa autorizzazione dell'Ufficio Attività Femminile.

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.

GIRONI e COMITATI ORGANIZZATORI

Le squadre partecipanti saranno divise in gironi secondo criterio di vicinorietà.

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; il "pass" per giocare in altro girone sarà fornito per partecipazioni occasionali e non permetterà di accumulare punti per la classifica generale; alla squadra verrà assegnato lo status di INVITATA, e NON potrà maturare punti in classifica, mentre il raggruppamento sarà valido ai fini delle obbligatorietà federali.

SQUADRE MISTE.

Possono essere ammesse squadre miste. La partecipazione all'attività con squadre miste dovrà essere obbligatoriamente **autorizzata** dalla FIR, **(pena l'applicazione delle sanzioni previste all'art.28/1 lett.E) Reg. di Giustizia FIR)**.

La squadra mista non assolverà agli obblighi federali e non avrà diritto al voto.

La Società referente dovrà inviare, all'atto dell'iscrizione, una lista con i nominativi delle atlete che intende utilizzare, con relativi numeri di tessera FIR e Società di appartenenza, all'Ufficio Attività Femminile e all'Ufficio del Giudice Sportivo Regionale di competenza. Tale lista non potrà essere modificata, se non previa autorizzazione dell'Ufficio Attività Femminile, che dovrà darne contestuale informazione all'Ufficio del G.S. Regionale competente alla omologazione dei concentramenti.

Contestuale informazione dovrà essere inviata dalla Società di appartenenza delle atlete, con le stesse modalità.

La Società che compila la lista gara sarà quella "referente" per la Federazione in caso di sanzioni sportive e pecuniarie, classifica.

PARTECIPAZIONE ALL'ATTIVITA' "UNDER 15" FEMMINILE CON 2 SQUADRE.

Una Società potrà partecipare all'attività under 15femminile con 2 squadre, senza l'obbligo di liste separate, a condizione che:

- ne faccia esplicita richiesta al momento dell'iscrizione al campionato;

- schieri **INDEROGABILMENTE** per ogni singola gara un numero di giocatrici non inferiore a **SETTE**; nel caso in cui la Società non schieri in una gara il numero minimo previsto (7 giocatrici), potrà continuare a giocare nel corso della tappa ma la stessa perderà automaticamente ogni requisito di validità (classifica, riconoscimento ai fini sportivi, vedi Reg.3 Numero delle giocatrici).

Le squadre siano debitamente distinte tra loro (maglie da gioco, liste gara).

Non vi potranno essere scambi di giocatrici da una lista all'altra nello stesso concentramento.

Rinuncia e/o mancata partecipazione ai raggruppamenti di Under 15 femminile .

La rinuncia ad un raggruppamento dovrà essere opportunamente segnalata al Comitato Regionale di competenza entro e non oltre il martedì precedente la gara.

NUMERO MINIMO RAGGRUPPAMENTI

Il numero minimo è di 5 raggruppamenti validi (con numero minimo di 7 giocatrici), oppure in alternativa 4 raggruppamenti + 1 torneo ufficiale FIR

La competenza organizzativa dell'Attività Under 15 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 sanzioni comminate alle società e/o giocatori.

PER TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE SPECIFICATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO, SI FARA' RIFERIMENTO ALLE "NORMATIVE FEDERALI" E AL "REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA" IN VIGORE.