REGOLAMENTO DI GIOCO

Edizione 2017-2018

Valido per tutte le tappe del Circuito

Il presente Regolamento è stato redatto previa autorizzazione dell'Ufficio Tecnico FIR concessa in data 12/10/2017

SUPER CHALLENGE U14 A.S.D.
Presidenza biennio 2017-18
Unione Rugby Capitolina
Tel. +39 06 3335 047 - Fax +39 06 3322 3623

comitato@superchallengeu14.com
www.superchallengeu14.com
P.I./C.F. 14038281003

con il Patrocinio

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

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

(a) Dimensioni. Il campo di gioco non deve superare i 100 metri di lunghezza. Ciascuna area di meta non deve superare i 22 metri di lunghezza. L'area di gioco non deve superare i 70 metri di larghezza.

(b) La lunghezza e la larghezza dell'area di gioco devono essere il più possibile vicine alle dimensioni indicate. Tutte le aree sono di forma rettangolare.

(c) La distanza tra la linea di meta e la linea di pallone morto dovrebbe essere, dove possibile, non inferiore a 10 metri.

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

Massimo: Durante il gioco ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco.

Potranno partecipare agli incontri giocatori nati negli anni dal 2004 al 2005.

La gara **DEVE** iniziare con 15 giocatori per squadra. La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di 15 giocatori in campo.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

(b) Per le altre partite, il numero dei rimpiazzi/sostituzioni è stabilito dalla Federazione od Organizzatore della Gara avente giurisdizione sulla partita fino ad un massimo di otto. **Il numero massimo di giocatori nominati come riserve è sette.**

(e) Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI DI RISERVA SIANO IMPIEGATI DURANTE LA TAPPA.

3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Un giocatore che è stato sostituito per motivi tecnici può rimpiazzare un giocatore infortunato.
I cambi sono liberi durante le partite delle tappe, a patto che venga rispettato scrupolosamente il disposto della regola 3.4 (e).

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori 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.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

In caso di tappa a 12 squadre su una giornata:
La durata delle gare (girone, semifinale e finale) sarà di 20 minuti senza nessun intervallo.
Il tempo massimo totale di gioco per tappa non dovrà superare gli 80 minuti.

In caso di tappa a 12 squadre su due giornate:
La durata delle gare di girone e semifinale sarà di 20 minuti senza nessuna intervallo.
Le gare di finale saranno suddivise in due tempi da 15 minuti ciascuno, con un intervallo di 3 minuti.
Il tempo massimo totale di gioco per tappa non dovrà superare i 140 minuti (su due giorni).

In caso di tappa con strutturazione diversa da quella suindicata, fa fede il regolamento interno dell'organizzazione.

Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro sarà diretto da tesserati arbitri designati dal Comitato Regionale di apparenza del Club organizzatore della tappa.

Regola 10 - 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 **3 minuti.**

Regola 17 - Maul

17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

(a) 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.
Sanzione: Calcio Libero.

Regola 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

19.1 RIMESSA IN GIOCO NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

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

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

(PRECISAZIONE)
Per "calciato direttamente" si intente che il pallone non tocca in campo di gioco prima di finire in touch.

19.6 COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

Il giocatore che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. Il giocatore non deve fare un passo nel campo di gioco quando lancia il pallone. Il pallone deve essere lanciato diritto, 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.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

19.8 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

(a) **Minimo**: Un allineamento è formato da almeno 2 giocatori per squadra.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(b) **Massimo**. La squadra che lancia il pallone stabilisce il numero massimo dei giocatori nell'allineamento.

(c) La squadra avversaria può schierare meno giocatori nell'allineamento, ma non deve averne di più.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(h) **Dove devono stare i giocatori dell'allineamento**. L'inizio dell'allineamento è a non meno di 5 metri dalla linea di touch. La fine dell'allineamento è a non più di 15 metri dalla linea di touch. Tutti i giocatori dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(i) Entrambe le squadre devono schierare un **ricevitore** che si deve posizionare ad almeno 2 metri dai propri compagni nell'allineamento.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(j) **Giocatore tra la linea di touch e la linea dei 5 metri**. La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore posizionato tra la linea di touch e la linea dei 5 metri, sul lato di quella squadra, quando l'allineamento è formato. Quel giocatore deve stazionare due metri dalla linea di touch ed almeno due metri dalla linea dei cinque metri.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

19.10 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

(PRECISAZIONE)

(d) **Sollevare e sostenere.** I giocatori **NON possono** assistere un compagno di squadra nel salto per prendere il pallone sollevando e sostenendo tale giocatore.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri

(e) **Il "pre-gripping" NON è consentito.**
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

(f) **Sollevare e sostenere NON è consentito.**
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

19.11 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 rimessa laterale, questo deve essere immediatamente avanzante. Quando il maul arresta il suo avanzamento la squadra in possesso del pallone ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.
Sanzione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA
Velocizzare la rimessa in gioco il più possibile, anche attraverso richiami verbali; laddove una squadra ritardi la formazione della mischia riprendere il gioco con un calcio libero.

Regola 20 – MISCHIA

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

Numero di giocatori: otto. Una mischia deve essere formata da otto giocatori di ciascuna squadra. Tutti gli otto giocatori devono rimanere legati alla mischia fino a che questa non si è conclusa. Ogni prima linea deve essere formata da tre giocatori, né di più né di meno. Due giocatori formano la coppia di seconda linea.
Sanzione: Calcio di Punizione

(g) 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.
Sanzione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA

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

20.7 QUANDO INIZIA LA MISCHIA

(a) È consentita la contesa sul tallonaggio. La spinta è consentita quale distensione delle gambe ed un passo di assestamento per mantenere l'equilibrio.
Sanzione: Calcio Libero.

NOTA TECNICA

Consentire la distensione delle gambe ed il tallonaggio quale momento di contesa reale, non sanzionare la squadra che utilizza correttamente la regola.

20.10 FINE DELLA MISCHIA

(c) 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.
Sanzione: Calcio di Punizione.

20.12 FUORI-GIOCO NELLA MISCHIA

(a) Quando la mischia è pronta, il mediano di mischia che non deve introdurre il pallone, deve prendere posizione sullo stesso lato della mischia del mediano di mischia che introduce il pallone, oppure dietro la linea di fuori-gioco definita per gli altri giocatori.

(b) Fuori-gioco per i mediani di mischia. Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia di quella squadra è fuorigioco se entrambi i suoi piedi sono davanti al pallone ancora nella mischia. Se il mediano di mischia ha soltanto un piede davanti al pallone, non è in fuori-gioco. **Sanzione: Calcio di Punizione**

(c) Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia della squadra avversaria è in fuori-gioco se supera il pallone con un piede mentre il pallone è ancora nella mischia. Tale mediano di mischia non può spostarsi nello spazio tra il fl anker e il n.8 mentre sta seguendo il pallone nella mischia.
Sanzione: Calcio di Punizione

(d) Quando una squadra ha il pallone ai piedi del n.8 e sta cercando di avanzare, ma non ci riesce, l'arbitro chiamerà "usalo" dopo che il pallone è rimasto ai piedi del n.8 per un periodo di tempo ragionevole (3-5 secondi). A quel punto, la squadra deve usare il pallone immediatamente. Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve spostarsi verso il lato opposto della mischia e superare la linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.
Sanzione: Calcio di punizione

(e) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve allontanarsi dalla mischia e rimanere davanti alla linea di fuorigioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.
Sanzione: Calcio di punizione

(f) Qualsiasi giocatore può essere il mediano di mischia, ma una squadra può averne soltanto uno in ciascuna mischia.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco.

(g) Fuori-gioco per i giocatori non partecipanti alla mischia. I giocatori che non partecipano alla mischia e che non sono il mediano di mischia, sono in fuori-gioco se rimangono davanti o se superano la loro linea di fuori-gioco, ovvero una linea parallela alle linee di meta e 5 metri dietro il giocatore più arretrato di ciascuna squadra in una mischia.

Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuorigioco

NOTA TECNICA

Velocizzare la rimessa in gioco il più possibile, anche attraverso richiami verbali; laddove una squadra ritardi la formazione della mischia riprendere il gioco con un calcio libero.