RUGGERS TARVISIUM
Associazione Sportiva Dilettantistica

Campo San Paolo
viale Olimpia, 4
31100 Treviso
tel/fax +39.0422.430731
p.i./c.f. 00881500268
www.ruggerstarvium.com
info@ruggerstarvisium.com

IL GIOCO DI RUGBY
essenza e caratteristiche - regolamento sintetico

per le categorie minirugby

Con il football americano, XIII e alcune forme di gioco, particolarmente praticate in Australia, il rugby condivide alcune analogie, derivanti tuttavia da modificazioni, intervenute nel tempo, di questo gioco nato in Inghilterra nel 1823.

aspetti caratteristici del rugby
è l'unico gioco in cui:

il pallone è di forma **ovale**.

il pallone può essere passato **solo all'indietro**.

un atleta può correre per tutta la dimensione del campo, senza alcun limite di spazio e di tempo, **con la palla in mano**, evitando con abilità i giocatori avversari che tentano di fermarlo e senza senza l'obbligo di passare il pallone (che è sua facoltà).

è consentito a un giocatore di giocare il pallone **sia con le mani che con i piedi**.

ogni ripresa del gioco (punizione) prevede la **netta separazione tra le due formazioni sul terreno**.

la linea ideale di fuorigioco determina una netta separazione tra le due squadre.

il pallone è considerato **giocabile sia quando si trova nelle mani di uno dei giocatori sia quando si trova sul terreno**.

durante il suo svolgimento un atleta è costretto ad alternare in continuazione **una varietà infinita di gesti** e movimenti differenti tra loro (corsa rettilinea, corsa zig-zagante, calci e passaggi di varia natura, spinte, placcaggi, lotta in piedi e sul terreno).

è consentito (ne rappresenta una delle regole cardine) **interrompere l'azione offensiva di un avversario in possesso del pallone atterrandolo fisicamente per mezzo di un placcaggio** alle gambe (ai bambini è severamente vietato di cercare di afferrare l'avversario in un punto qualsiasi al di sopra della vita).

il punteggio può essere ottenuto con varie e differenti modalità
(meta, trasformazione della meta, calcio di rimbalzo, calcio di punizione).

il punteggio aritmeticamente più importante si ottiene marcando la meta, toccando a terra il pallone oltre la fine del campo avversario **dopo averlo fisicamente portato o almeno raccolto là,** e non, più semplicemente, calciato, lanciato o scagliato dentro un determinato bersaglio.

RUGGERS TARVISIUM

definizione e scopo

Il rugby è un gioco collettivo di combattimento. Appartiene alla categoria dei giochi sportivi di situazione, che si differenzia dagli altri giochi di squadra soprattutto per il rapporto di intensa opposizione fisica che intercorre tra i giocatori delle due squadre e il forte e solidale rapporto di cooperazione che si determina tra i giocatori della stessa squadra.
Le regole del gioco si riferiscono in modo profondo allo "spirito del rugby" originario.
Questo significa, per chi lo pratica, aderire a una filosofia agonistica fondata sui principi di lealtà e di rispetto. Le regole tutelano, in ogni circostanza dello sviluppo del gioco, il diritto della squadra che ne ha il possesso di giocare il pallone e per la squadra che difende il diritto di tentare la sua riconquista. Ogni ostruzione alla "vita del gioco" è sanzionata in ragione della sua gravità, della volontarietà o involontarietà del gesto.
Lo scopo principale del gioco è segnare la meta, superando gli avversari che tentano di impedirlo opponendosi fisicamente (placcaggio), per conquistare il possesso del pallone e provare a loro volta a segnare.
Per poter raggiungere lo scopo la squadra in possesso del pallone dovrà saper leggere la situazione, valutando velocemente e con correttezza dove la difesa è più vulnerabile e mettere uno o più dei propri giocatori in condizione di sfruttare il temporaneo vantaggio (numerico e di spazio). La rapidità con cui le situazioni si modificano costringono gli atleti a un ininterrotto movimento riorganizzativo per rendere efficaci i loro interventi dove e come è più utile (principio di utilità). La capacità competitiva di ogni atleta perciò è strettamente connessa alle sue qualità fisiche (velocità, potenza, reattività, etc.) alle sue qualità tecniche (abilità, coordinazione, capacità esecutiva, etc.) alle sue qualità tattiche (capacità di corretta valutazione e di adeguamento alle situazioni).
La capacità competitiva di una squadra deriva in parte dalla somma delle singole capacità individuali ma, soprattutto, dalla capacità di "lettura" e di adeguamento collettivo e, imprescindibilmente, da una fortissima motivazione comune nel compiere ognuno, intelligentemente e con grandissima determinazione, il gesto più idoneo e più efficace per risolvere vantaggiosamente ogni situazione di gioco.
Queste caratteristiche, disciplinate dalle precise ed etiche regole della complessa organizzazione del gioco corale, definiscono il rugby come una delle forme ludiche più naturali, uno dei modi più congeniali per esprimere compiutamente e liberamente la maggior parte delle attitudini, fisiche e morali, che sono peculiari del genere umano. Ne riassumono la genesi, la varietà e le conquiste. Incrementano lo sviluppo delle capacità coordinative e motorie, della reattività neuromuscolare, delle facoltà cognitive e alcuni fondamentali aspetti strutturali dell'equilibrio emozionale e affettivo.

principi fondamentali del gioco

AVANZARE
Sia in attacco che in difesa mettere tutta la squadra in situazione di avanzamento per sfruttare la maggior “potenza dinamica” e osservare il campo e lo schieramento avversario con un migliore angolo visuale.
SOSTENERE
Intervenire in maggior numero, con la massima rapidità e la massima efficacia a sostegno del compagno portatore del pallone o del compagno che si accinge a difendere.
DARE CONTINUITÀ
Alimentare energicamente l'azione fino al raggiungimento dell'obiettivo.
PORTARE PRESSIONE
Mettere in difficoltà l'avversario creandogli incertezza o timore e inducendolo all'errore, sia in attacco che in difesa.
UTILITÀ
Intervenire, quando e se necessario, nelle varie situazioni di gioco nel modo e nei tempi più appropriati per rendere molto vantaggioso il proprio contributo.

punteggio

La meta è l'unico modo con cui si possono marcare punti. Si realizza toccando col pallone la linea di meta o un punto qualsiasi dell'area di meta avversaria. Il suo valore è 1 punto. Al termine di un tempo stabilito vincerà la squadra che ha realizzato più punti (l’under 12 potrà, al termine della partita, effettuare i calci di trasformazione, in ragione del numero delle mete segnate).

modo di giocare

Ogni situazione di inizio e di ripresa del gioco (l'inizio di partita, il riavvio dopo una meta o dopo l'uscita dal campo del pallone o susseguente a qualsiasi altra interruzione intervenuta nel gioco) obbliga tutti i giocatori della squadra

non incaricata di ridare avvio al gioco (squadra in difesa) a schierarsi, sul proprio lato del campo, ad almeno 3 metri (5 metri per le categorie 10 e 12) dal punto che l'arbitro indicherà come posizione nella quale dovrà venir collocato il pallone da parte dell'altra squadra (squadra in attacco). Potrà avanzare verso di esso e tentare di impossessarsene solo dopo che sarà stato giocato da uno degli attaccanti.
Per poter essere giocato il pallone dovrà essere toccato col piede, mentre si trova a terra, da un giocatore della squadra incaricata di riprendere il gioco. Solo dopo averlo toccato col piede il giocatore potrà prendere il pallone tra le mani e giocarlo (anche calciandolo a livello di U12). Fino a quel momento tutti i suoi compagni dovranno trovarsi, non importa a quale distanza, in un punto qualsiasi, sul loro lato del terreno, dietro di lui. Il giocatore in chiaro possesso del pallone (che lo tiene con una o due mani) si definisce "portatore". Ogni giocatore della squadra avversaria ha il diritto di tentare di fermarlo e di sottrargli il possesso del pallone (le categorie U10 e U12 devono dare avvio al gioco calciando il pallone nel campo avversario).
Nelle categorie minirugby la ripresa del gioco a seguito dell'uscita del pallone o del suo portatore dal campo, di un evidente in-avanti o passaggio in-avanti, di una situazione di pallone divenuto “ingiocabile” non prevede la “touch” o la mischia. Il gioco riprendera' con una punizione sul punto indicato dall'arbitro. La squadra che non ha compiuto l'infrazione verrà incaricata di riprendere il gioco. L'altra squadra dovrà ritirarsi a 3 metri dalla linea del pallone, se della categoria Under 6 o 8, e a 5 metri, se della categoria Under 10 o 12. Chiunque non si trovi a questa distanza potrà intervenire nel gioco.

in avanti e passaggio in avanti

Durante il gioco ogni giocatore può correre con la palla in ogni direzione all'interno del terreno di gioco e passarlo con le mani un proprio compagno purché questo non si trovi davanti a lui.
Se passerà il pallone in avanti o questo, cadendogli dalle mani, rotolerà in avanti l'arbitro interromperà il gioco e affiderà la ripresa del gioco alla squadra avversaria.

pallone non giocabile

Dopo 5 secondi che al portatore del pallone che, bloccato da 1 o più avversari non riesca di avanzare o di passarlo (tenere vivo il gioco), l'arbitro interromperà l’azione e assegnerà ripresa del gioco alla squadra dei difensori. Quando il pallone è a terra e l’arbitro lo ritenga “ingiocabile” a causa dell’impossibilità o della pericolosità di “estrarlo” egli decreterà l’interruzione del gioco assegnandone la ripresa alla squadra che stava avanzando o a quella non responsabile “dell’affossamento” del pallone.

gioco a terra

Nessun giocatore che non si trovi in equilibrio sui propri piedi (quando cioè, si viene a trovare steso a terra, con una o entrambe le ginocchia appoggiate al terreno, con una o entrambe le mani a terra, o appoggiate su qualcuno che si trovi a terra), ha il diritto di giocare. L'unico gesto che gli è permesso, in questo caso, è di tornare in piedi. Solo da quel momento potrà partecipare nuovamente al gioco. Se gioca il pallone da terra o esegue qualsiasi altro gesto che non sia quello di rimettersi sui propri piedi l'arbitro assegnerà una punizione, affidando la ripresa del gioco alla squadra avversaria.

tenuto a terra

Quando il portatore del pallone placcato da un avversario finisce a terra, egli deve immediatamente giocare il pallone o allontanarlo da sé. Deve poi, con la massima rapidità rialzarsi o rotolare lontano. Potrà tornare in gioco solo dopo essersi rimesso in piedi. Se non lo farà l'arbitro assegnerà una punizione a favore della squadra avversaria. Nessun avversario può impedire a chi è a terra di tornare rapidamente in piedi senza essere punito.

fuorigioco

Quando si forma un raggruppamento (ruck o maul), nessun giocatore che non vi partecipa può sostare ai suoi lati. Deve invece ritirarsi rapidamente dietro la linea ideale passante per l'ultimo piede di chi vi partecipa, sul proprio lato del campo. Se intende entrare a far parte del raggruppamento potrà farlo solo entrando in modo perpendicolare ad esso e dal proprio lato del campo. Non è ammesso l'ingresso “laterale”. Per le categorie under 6 e under 8 non è prevista la “ruck” (raggruppamento con la palla a terra). Tutti i compagni di squadra di un giocatore che calcia il pallone, che si trovano in quel momento davanti a lui, non possono intervenire nel gioco. Devono con la massima velocità, per la via più breve, rientrare nel proprio campo sino all'altezza di chi ha calciato.

RUGGERS TARVISIUM

ostruzione e “antigioco”

Tutti i giocatori della squadra in difesa hanno il diritto di giocare. Non è permesso ai giocatori della squadra attaccante impedire a un difensore di venire a contatto col portatore del pallone, trattenendolo, strattonandolo o ostruendo la sua corsa verso di lui, o di recuperare il pallone quando questo è finisce a terra.
L'arbitro punirà questo tipo di ostruzioni assegnando un calcio di punizione.

gioco violento

Non si possono assolutamente compiere azioni o gesti volti intenzionalmente a provocare danni fisici ai propri avversari. Se l'arbitro ravviserà un intento violento da parte di un giocatore lo espellerà dal gioco.
Un difensore può tentare di fermare il portatore del pallone bloccando la sua corsa e strappando il pallone dalle sue mani (o placcandolo).
Nessun giocatore può, in nessun caso, sgambettare, pizzicare, colpire con un pugno o con un calcio, toccare il viso e la testa, o cingere il collo del proprio avversario, né può torcere le mani del portatore del pallone per costringerlo a lasciare la presa.
Se viene prevista la possibilità di placcare, il difensore può fermare la corsa del portatore del pallone cingendogli (a braccia aperte) il bacino o le gambe con entrambe le braccia e scivolando a terra con lui. Non gli è consentito intervenire a "braccia chiuse", con una “spallata”.
Non gli è consentito di placcare l’avversario al di sopra del bacino.
È assolutamente bandito ogni tentativo di arrestare la corsa di un giocatore allungando un braccio all'altezza del suo collo o della testa.
Nei casi di gioco "violento" e/o pericoloso l'arbitro interverrà sanzionando l'espulsione dal campo del responsabile e la relativa punizione contro la sua squadra.

calcio

A livello degli under 6 e 8 non è consentito calciare il pallone.

arbitro

Scopo dell'arbitro è far rispettare le regole, favorire lo svolgimento ordinato del gioco, tutelare i diritti dei giocatori e la loro incolumità.
Le sue decisioni non possono in nessun caso essere contestate. Se contestato l'arbitro assegnerà una punizione contro la squadra colpevole della contestazione e valuterà, in base alla gravità del modo (e valutando l'esperienza del giocatore colpevole della manifestazione) in cui questa verrà espressa l'allontanamento temporaneo o definitivo del contestatore dal gioco.
Tuttavia, trattandosi di livello minirugby di giocatori inesperti, le sue valutazioni saranno molto "tolleranti" ed egli si renderà disponibile a brevi chiarimenti, indicazioni e suggerimenti nel corso delle partite, che hanno come scopo la comprensione del gioco e delle sue regole.

Il regolamento completo è consultabile sul sito www.federugby.it al menù C.N.AR. – regolamenti e manuali.