

MODIFICHE REGOLAMENTO R7 U14

TEMPI DI GIOCO

- Tempi di 7'+7' se il torneo prevede 4 partite (tempo max 56')

DIMENSIONI CAMPO

- Campo regolamentare U14

COMPOSIZIONE SQUADRE E SOSTITUZIONI

- 7 in campo+5 riserve
- Tutti devono giocare in tutte le partite

Ricordiamo che lo spirito che anima di questa iniziativa è il far vivere il rugby di movimento. Quindi le modifiche apportate al regolamento, hanno lo scopo di velocizzare la ripresa del gioco, ogni volta che questo viene interrotto.

In questo senso, **l'ARBITRO**, diventa una figura fondamentale per lo sviluppo del gioco. Esso deve cercare di stimolare (sempre in maniera positiva), un gioco veloce e reattivo, e per far questo deve porre il proprio focus sullo sviluppo del gioco, più che sull'arbitraggio delle regole.

MISCHIA

- Mischie con contesa del tallonaggio, ma senza la spinta. Tallona solo il giocatore in mezzo.
- 10" per riprendere il gioco, dal momento in cui l'arbitro fischia il fallo. Pena calcio libero contro la squadra che ritarda la rimessa in gioco.
- i 3 giocatori più vicini per squadra parteciperanno alla mischia, l'arbitro avrà il compito di velocizzare la situazione di gioco
- il Mediano di mischia che in difesa non potrà intervenire (per mettere pressione o placcare) a meno di 1 metro dalla mischia

TOUCH

- La Touch verrà giocata sempre come una Touch veloce, con le stesse modalità di esecuzione e le stesse regole, tranne il fatto che sarà sempre possibile giocare il pallone.
- Per avere il possesso del pallone il giocatore della squadra che rimette la palla in gioco, dovrà lanciare la palla (in linea o in dietro) ad un compagno che dovrà smarcarsi e prendere il pallone ad oltre 3 m dalla linea di touch.
- Per l'esecuzione della Touch si avranno a disposizione 10" dal momento che il giocatore che deve effettuare la rimessa, prende il pallone in mano. Se non sarà battuta la touche entro il tempo, sarà assegnato un calcio libero all'altra squadra sulla linea dei 15m
- Non sarà obbligatorio l'allineamento.

RIPRESA DEL GIOCO

- Dopo una meta saranno concessi 30" di tempo per trasformare (con un drop) e riprendere il gioco da calcio di inizio (con un drop). Pena calcio libero contro la squadra che ritarda la ripresa del gioco.
- 30" per riprendere per un rinvio (22m)
- Non si potrà in alcun modo allontanare il pallone per ritardare la ripresa del gioco. Pena 10m di penalizzazione nella prima occasione, e cartellino giallo alla seconda occasione.

CARTELLINI

- Giallo 2' fuori
- Rosso, espulsione e squalifica diretta di una partita
- Per cartellini rossi diretti, i capitani e gli arbitri si riuniranno a fine partita per valutare la sanzione da applicare.

Per tutto il resto delle regole di gioco, si farà riferimento al regolamento del Rugby Sevens