

REGOLAMENTO R7 U16M-18M

MODIFICHE REGOLAMENTO R7 U16

TEMPI DI GIOCO

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

DIMENSIONI CAMPO

- Campo regolamentare

COMPOSIZIONE SQUADRE E SOSTITUZIONI

- 7 in campo+5 riserve
- Cambi volanti a gioco fermo.
- 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.

Egli 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, con spinta. Tallona solo il giocatore in mezzo
- 20'' 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.
- 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 secondo le regole di categoria.
- Per l'esecuzione della Touch si avranno a disposizione 20'' 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

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.
- Si potrà trasformare anche calciando da oltre la linea di meta, verso il centro del campo.
- 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.

CALCIO

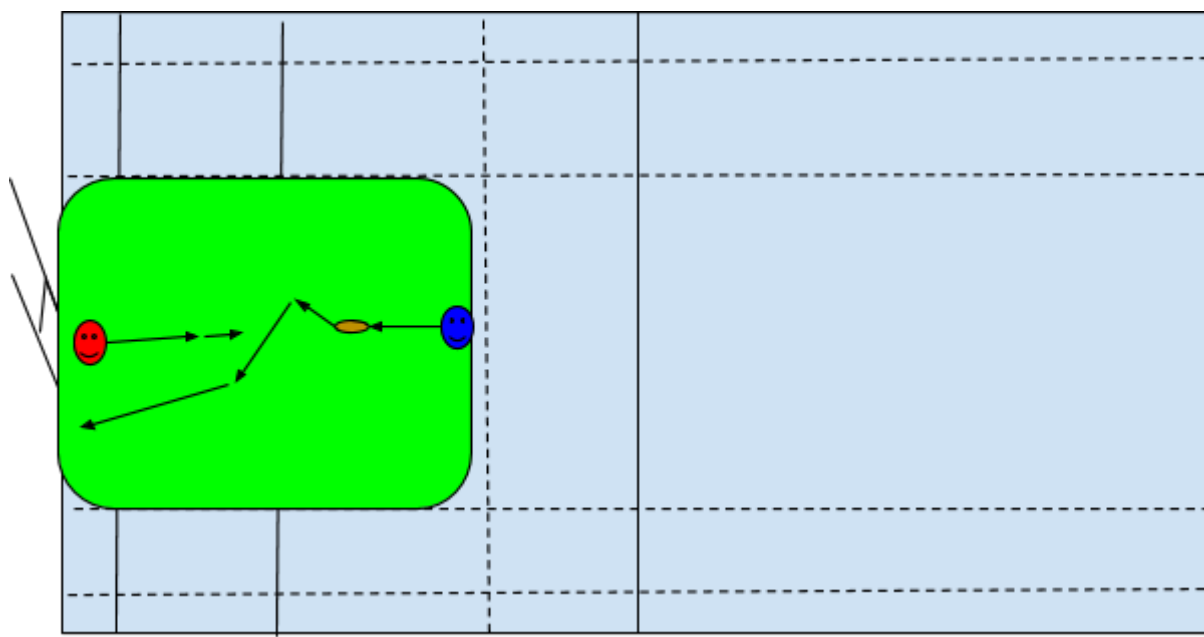
- **E' vietato il calcio diretto in touch da calcio di punizione. Pena calcio libero per l'altra squadra**
- Valido il regolamento di world rugby (si può calciare fuori diretto ma solo da dentro i 22m)

CARTELLINI

- Giallo 2' fuori, il tempo partirà dal momento in cui il giocatore sarà seduto a bordo campo.
- 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.

PARITA' TRA DUE SQUADRE

- In caso di parità in classifica nel girone, passerà la squadra con miglior differenza punti, successivamente la squadra più giovane.
- In caso di parità in una semifinale o finale, si effettueranno 3 sfide 1 vs 1, vincerà chi avrà segnato più mete. In caso di ulteriore parità si continuerà ad oltranza.



Campo di gioco laterale dai 15m ai 15m, lunghezza dai 10m alla linea di meta. Il difensore partirà dalla linea di meta, l'attaccante dai 10m e la palla verrà posizionata 10m avanti all'attacco.

Al fischio dell'arbitro sarà gioco libero, con tutte le regole del rugby.

L'attaccante fa punto se segna la meta senza mai andare a terra.

Se l'attaccante viene placcato o cade a terra prima di segnare, il punto va al difensore.

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