



# Variazioni del Regolamento *RUGBY A 7*



*Il regolamento di gioco si applica al rugby a sette, con le variazioni seguenti:*

## REGOLA 3 : LA SQUADRA

1. Ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco durante una gara.

**Sostituito con:**

1. Ciascuna squadra non deve avere più di sette giocatori nell'area di gioco durante la partita.

### *2 cancellato*

4. Per le partite internazionali, una federazione può nominare fino a otto riserve.

**Sostituito con:**

4. Una squadra può nominare e utilizzare fino a cinque riserve.

5. Per la altre partite, l'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di otto.

**Sostituito con:**

5. L'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di cinque.

### *8-13 cancellato*

### *16-20 cancellato*

31. Se il giocatore entrato come sostituzione temporanea viene sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non può rientrare nel campo di gioco sino al termine del periodo di sospensione, salvo per ottemperare alla Regola 3.19 o 3.20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.

**Sostituito con:**

31. Se il giocatore entrato come sostituzione temporanea viene sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non può rientrare nel campo di gioco sino al termine del periodo di sospensione e solo se è stato autorizzato da un medico a rientrare e se lo fa entro il tempo previsto dal momento in cui è uscito dal campo di gioco.

**33a cancellato**

**33e cancellato**

### REGOLA 5 : TEMPO

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminatória.

**Sostituito con:**

1. Una partita dura 14 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a sette minuti) più il tempo di recupero. Quando una partita terminata in pareggio richiede lo svolgimento dei tempi supplementari, il gioco riprende dopo una pausa di un minuto, con tempi di durata non superiore a cinque minuti. Dopo ciascun tempo, le squadre invertono il campo senza intervallo.  
La partita finale di una competizione non può durare più di 20 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 10 minuti) più il tempo di recupero e i tempi supplementari.

2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a

quanto stabilito dall'organizzatore della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.

**Sostituito con:**

2. L'intervallo tra i due tempi consiste in un periodo di tempo non superiore a due minuti.

## REGOLA 6 : UFFICIALI DI GARA

3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.

**Aggiunta:**

- a. Prima dell'inizio dei tempi supplementari, l'arbitro organizza un sorteggio, che si svolge nello stesso modo del sorteggio effettuato prima della partita.

**Aggiunta:**

## GIUDICI DELL'AREA DI META

**Aggiunta:**

31. Vi sono due giudici dell'area di meta per ogni incontro, uno per ciascuna area di meta.
32. L'arbitro ha lo stesso controllo sui giudici dell'area di meta che sugli assistenti dell'arbitro o giudici di linea.
33. I giudici dell'area di meta segnalano l'esito dei calci di trasformazione o dei tentativi di porta da calcio di punizione.
34. I giudici dell'area di meta segnalano quando il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche di meta.
35. Se richiesto, il giudice dell'area di meta assisterà l'arbitro nelle decisioni su annullati e mete.

36. L'organizzatore di una partita può dare al giudice dell'area di meta l'autorità di segnalare l'antigioco in area di meta.
37. I giudici dell'area di meta non sono necessari quando è presente un TMO.

### REGOLA 8 : COMPUTO DEL PUNTEGGIO

7. Quando viene segnata una meta o una meta di punizione, la squadra ottiene il diritto di tentare una trasformazione, che può essere battuta con calcio piazzato o con calcio di rimbalzo.

**Sostituito con:**

7. Quando è segnata una meta o una meta di punizione, la squadra che ha segnato ha diritto a tentare un calcio di trasformazione, che deve essere eseguito di drop.

8. Il calciatore:

**c cancellato**

- d. Deve eseguire il calcio entro 90 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato. **Sanzione: Il calcio non è più permesso.**

**Sostituito con:**

- d. Deve battere il calcio entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta. **Sanzione: Il calcio non è più permesso.**

## LA SQUADRA AVVERSAIA DURANTE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non inizia la propria rincorsa per calciare. Quando il calciatore inizia la rincorsa, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni.

### **Sostituito con:**

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono raggrupparsi immediatamente vicino alla propria linea dei 10 metri.

**Sanzione:** Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare. Quando viene concesso un altro calcio, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.

### **Sostituito con:**

**Sanzione:** Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare.

## **16 cancellato**

21. Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.

**Sanzione:** Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

### **Sostituito con:**

21. Il calcio deve essere battuto entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato l'intenzione di calciare.

**Sanzione:** Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

24. Il calciatore posiziona il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore.  
**Sanzione:** Mischia.

**Sostituito con:**

24. Il calcio deve essere eseguito di drop. **Sanzione:** Mischia.

**Aggiunta:**

## TEMPI SUPPLEMENTARI

**Aggiunta:**

30. Nei tempi supplementari, la squadra che segna punti per prima è immediatamente dichiarata vincitrice, senza far continuare il gioco.

## REGOLA 9 : ANTIGIOCO

29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.

**Sostituito con:**

29. Quando un giocatore viene ammonito e sospeso per due minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, quel giocatore dovrà essere espulso.

## REGOLA 12 : CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

4. Dopo che una squadra ha segnato, la squadra avversaria riprende il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

## **Sostituito con:**

4. Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra fa ripartire il gioco con un calcio, effettuato di drop, su o dietro il centro della linea di metà campo. Il calcio di ripresa del gioco deve essere battuto entro 30 secondi dal momento in cui è stato eseguito – o rifiutato – un calcio di trasformazione, o dal momento in cui è stato eseguito un calcio di punizione o un drop. **Sanzione:** Calcio libero.
  
5. Quando il pallone è calciato:
  - a. I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone.  
**Sanzione:** Mischia.

## **Sostituito con:**

- a. I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone.  
**Sanzione:** Calcio libero.
  
6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

## **Sostituito con:**

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** Calcio libero.
  
8. Se il pallone va direttamente in touche, la squadra che non ha calciato sceglie una delle opzioni seguenti:
  - a. Far ripetere il calcio.
  - b. Mischia.
  - c. Rimessa laterale.
  - d. Rimessa in gioco rapida.

## **Sostituito con:**

8. Il pallone non deve andare direttamente in touche. **Sanzione:** Calcio libero.



9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato, senza ritardo, o se il pallone è reso pallone morto attraverso l'area di meta, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

**Sostituito con:**

9. Se il pallone viene calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato senza ritardo, o se il pallone va in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha battuto il calcio guadagna un calcio libero.
11. Il gioco riprende con un calcio di rinvio dai 22 metri quando un tentativo di segnatura di una punizione o di un drop non riuscito viene appoggiato a terra o reso pallone morto in area di meta dalla squadra in difesa, oppure il pallone diventa pallone morto attraversando l'area di meta dopo uno di questi tentativi.

**Sostituito con:**

11. Tranne in un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco, se il pallone è giocato o portato in area di meta da un giocatore in attacco e viene reso pallone morto da un avversario, il gioco riprende con un calcio di rinvio dai 22 metri.

**12 cancellato**

## REGOLA 18 : TOUCHE, RIMESSA IN GIOCO RAPIDA E RIMESSA LATERALE

8. Dove il gioco riprende con una rimessa laterale, e quale squadra effettua il lancio, è stabilito come segue:

a. Generale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore, che si trova nella propria metà campo, calcia il pallone indirettamente in touche nei 22 metri della squadra avversaria. O la squadra non ha portato il pallone nella propria metà campo, oppure si è verificato un placcaggio, una ruck o una Maul dentro la metà campo o un avversario ha toccato il pallone all'interno della metà campo. Questa variazione non si applica a un calcio d'invio o a qualsiasi tipo di calcio di ripresa del gioco.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che ha calciato.
Il portatore di palla va in touche o calcia il pallone indirettamente in touche (tranne se calcia in touche nei 22 metri della squadra avversaria da dentro la propria metà campo).	Il punto in cui il giocatore, o il pallone, tocca la linea di touche o il terreno oltre tale linea.	La squadra avversaria.

12. Le squadre devono formare l'allineamento senza alcun ritardo.

**Sanzione:** Calcio libero.

**Sostituito con:**

12. Le squadre devono formare l'allineamento entro 15 secondi dal momento in cui l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea indica la linea di rimessa in gioco.

**Sanzione:** Calcio libero.

## REGOLA 19 : MISCHIA

4. Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione:** Calcio libero.

### *Sostituito con:*

4. Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 15 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione:** Calcio libero.
5. Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia. **Sanzione:** Punizione.

### *Sostituito con:*

5. Una mischia deve essere formata da tre giocatori per ciascuna squadra. Tutti e tre i giocatori devono rimanere legati nella mischia fino alla conclusione della stessa. **Sanzione:** Punizione.

*6 cancellato*

*7c cancellato*

*7d cancellato*

23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel nella direzione da cui è stato introdotto. **Sanzione:** Calcio libero.

### *Sostituito con:*

23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel o fuori dalla mischia in direzione della linea di meta della squadra avversaria. **Sanzione:** Punizione.

36. La mischia si conclude:

- b. Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.

### *Sostituito con:*

- b. Quando il pallone è giocato dal mediano di mischia della stessa squadra.

**REGOLA 20 : CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI**

8. Il giocatore può calciare il pallone al volo, di drop o piazzarlo (tranne per calciare in touche).

**Sostituito con:**

8. Il calciatore può calciare il pallone al volo o di drop ma non con calcio piazzato.

**REGOLA 21 : AREA DI META****PALLONE CALCIATO IN TOUCHE DI META OD OLTRE LA LINEA DI PALLONE MORTO****Aggiunta:**

Il calcio di ripresa del gioco deve essere battuto entro 30 secondi dal momento in cui è stato effettuato il tentativo di porta non riuscito.

16. Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato in area di meta, in un modo che gli impedisce di appoggiare il pallone a terra o di giocarlo, il pallone diventa pallone morto. Il gioco riprende con un calcio di rinvio dalla linea di meta o una mischia sui 5 metri, a seconda di come il pallone è entrato in area di meta. (regola 12.12.a e regola 19.1, riga 5)

**Sostituito con:**

16. Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato in area di meta, in modo che non riesca ad appoggiare il pallone a terra o a giocarlo, il pallone diventa morto. Il gioco riprende con una mischia sui cinque metri, in linea con il punto in cui il giocatore è stato tenuto sollevato. La squadra in attacco ha diritto all'introduzione.