

## **ALLEGATO N°5**

### **Regolamento RUGBY a 7 SCUOLA**

(per categorie Under 10, 11 e 12)

#### **Numero giocatori/giocatrici:**

- 12, di cui 7 in campo

#### **Tempi di gioco:**

- UNDER 10 (2008 e 2007): il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/torneo non dovrà superare i 50 minuti, non è previsto alcun tipo d'intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore ai 10 minuti. Per tornei in giornata intera con sosta per il pranzo il totale sale a 60 minuti. Nel caso si fosse costretti per mancanza di squadre a svolgere una singola partita questa non può superare i 15 minuti per tempo con 3 minuti d'intervallo.
- UNDER 11 (2006) e UNDER 12 (2005): Il tempo massimo totale di gioco in un raggruppamento/torneo non dovrà superare i 60 minuti, non è previsto alcun tipo d'intervallo all'interno di un incontro di durata totale inferiore ai 10 minuti. Per tornei in giornata intera con sosta per il pranzo il totale sale a 70 minuti. Nel caso si fosse costretti per mancanza di squadre a svolgere una singola partita questa non può superare i 20 minuti per tempo con 3 minuti d'intervallo. Tra il primo e secondo tempo di gara ci sarà un intervallo di non più di 3 minuti.

#### **Terreno di gioco:**

- UNDER 10 (2008 e 2007): Larghezza: 30 metri. Lunghezza: 60-70 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).
- UNDER 11 (2006) e UNDER 12 (2005): Larghezza: 40-45 metri. Lunghezza: 55-70 metri (comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

#### **Pallone:**

- UNDER 10 (2008 e 2007): pallone numero 3
- UNDER 11 (2006) e UNDER 12 (2005): pallone numero 4

#### **Equipaggiamento:**

scarpe da ginnastica o da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

#### **Modo di giocare** – Reg. RUGBY SEVEN con le seguenti modifiche:

- Il **calcio** è permesso da qualsiasi punto del campo ma deve rimanere all'interno del campo stesso, il gioco riprende dal punto da dove si è calciato.
  - **Rimessa laterale:** NON SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touche il gioco riprenderà con un Calcio Libero, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la Rimessa Laterale. Il Calcio Libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touche e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.
  - **Mischia:** NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.
  - **Maul:** non è consentito far crollare il maul. 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. Punizione: Calcio di Punizione.
  - Dopo la segnatura di una meta il **calcio di rinvio** viene effettuato dalla squadra che l'ha realizzata.
  - **Punizione:** Calcio Libero.
- INOLTRE, al fine di ulteriormente incrementare la sicurezza dei giocatori:
- Il **placcaggio** è concesso solo dalla vita in giù.
  - NON è concesso il **frontino**.
  - **Casi di parità**

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1) risultati conseguiti negli incontri diretti;
- 2) differenza punti realizzati e punti subiti;
- 3) differenza mete;

- 4) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
  - 5) sorteggio.
- **Nota per l'arbitro:** l'arbitro dovrà fare in modo che ogni ripresa del gioco avvenga senza che vi siano, assolutamente, perdite di tempo, in modo tale che sia garantita la massima velocizzazione del gioco.