



Per il rugby a sette giocatori le Regole di Gioco subiscono le seguenti variazioni:

REGOLA 3: NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Massimo: ogni squadra non deve avere più di sette giocatori nell'area di gioco.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Una squadra non può avere più di 5 giocatori per i rimpiazzi e le sostituzioni.

Una squadra può sostituire o rimpiazzare più di tre giocatori.

3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Se un giocatore è sostituito, non può più rientrare nell'incontro nemmeno per rimpiazzare un giocatore infortunato.

Eccezione: un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore con una ferita sanguinante o aperta.

REGOLA 5: TEMPO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Un incontro ha una durata massima di 14 minuti più il tempo di recupero ed i tempi supplementari. Un incontro è suddiviso in due tempi ciascuno della durata di non più di sette minuti di tempo di gioco.

Eccezione: Un incontro di finale non può avere una durata superiore a 20 minuti più il tempo di recupero ed i tempi supplementari. L'incontro è suddiviso in due tempi ciascuno della durata di non più di 10 minuti di tempo di gioco.

5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di due minuti.

5.6 TEMPI SUPPLEMENTARI - DURATA

Quando un incontro finisce in parità ed è richiesta l'applicazione dei tempi supplementari, dopo un intervallo di un minuto, verranno giocati i tempi supplementari che dureranno ognuno 5 minuti. Dopo ogni periodo, le squadre invertono il campo di gioco senza intervallo.

REGOLA 6: UFFICIALI DI GARA

6.A. ARBITRO

6.A.12. COMPITI DELL'ARBITRO DOPO LA PARTITA

Aggiungere il seguente paragrafo:

Tempo Supplementare - Sorteggio

Prima dell'inizio del tempo supplementare, l'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà la moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare il tempo supplementare. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa.

6.B. GIUDICI DI LINEA

6.B.8 GIUDICI DELL'AREA DI META

- In ogni incontro ci sono due giudici dell'area di meta.
- L'arbitro ha uguale controllo sia sui giudici dell'area di meta che sui giudici di linea.
- In ogni area di meta c'è un solo giudice dell'area di meta.



- (d) **Segnalazione del risultato di un calcio in porta.** Quando un calcio di trasformazione o un calcio di punizione è effettuato verso una porta, un giudice dell'area di meta deve aiutare l'arbitro segnalandogli il risultato del calcio. Se il pallone passa sopra la barra orizzontale e tra i pali, il giudice dell'area di meta alzerà la bandierina per segnalare la segnatura.
- (e) **Segnalazione di un touch.** Quando il pallone o il giocatore che lo porta va in touch di meta, il giudice dell'area di meta deve alzare la sua bandierina.
- (f) **Segnalazione di una meta.** Se ci sono dubbi da parte dell'arbitro, il giudice dell'area di meta lo aiuterà nel prendere decisioni in merito agli annullato e alle mete.
- (g) **Segnalazione dei falli di antiigioco.** L'organizzatore dell'incontro può autorizzare il giudice dell'area di meta a segnalare i falli di antiigioco che avvengono nell'area di meta.

REGOLA 9: COMPUTO DEL PUNTEGGIO

9.B CALCIO DI TRASFORMAZIONE DOPO UNA META

9.B.1 COME EFFETTUARE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

Modificare

- (c) Se la squadra che ha segnato la meta sceglie di effettuare un calcio di trasformazione dopo tale segnatura, il calcio deve essere fatto di drop.

Cancellare (d)

Aggiungere

- (e) Il calciatore deve effettuare il calcio di trasformazione entro 40 secondi dal momento in cui la meta è stata segnata. Se il calciatore non effettua il calcio nel tempo previsto tale calcio non è più permesso.



9.B.3 LA SQUADRA AVVERSARIA

Modificare

- (a) Tutta la squadra avversaria deve immediatamente portarsi vicino alla sua linea dei 10-metri.

Cancellare (b)

- (c) Cancellate il 3° paragrafo “Quando un altro calcio è concesso...”

9.B.4 TEMPO SUPPLEMENTARE - SQUADRA VINCITRICE

Nel corso del tempo supplementare, la squadra che per prima realizza dei punti è immediatamente dichiarata vincitrice, senza proseguire ulteriormente il gioco.

REGOLA 10: ANTIGIOCO

Nota: Espulsione Temporanea: Quando un giocatore è espulso temporaneamente, il periodo di espulsione sarà di 2 minuti.

REGOLA 13: CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

13.2 CHI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO O DI RIPRESA DEL GIOCO

Modificare

- (c) Dopo una segnatura, la squadra che ha segnato effettuerà il calcio d'invio con un calcio di drop che deve essere eseguito su o dietro il centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

Modificare

13.3 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA DEL CALCIATORE DURANTE IL CALCIO DI INVIO

Tutti i compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone quando questo è calciato. Se ciò non avviene, un calcio libero sarà accordato, alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



Modificare

13.7 CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI E NON E' GIOCATO DA UN AVVERSARIO

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

Modificare

13.8 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH

Il pallone deve cadere sul terreno in campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

Modificare

13.9 PALLONE CHE VA IN AREA DI META

- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o se rende il pallone morto, o se il pallone diventa morto andando in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, un calcio libero sarà accordato alla squadra che riceve il calcio, al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

REGOLA 20: MISCHIA

DEFINIZIONI

Modificare il 2° paragrafo:

Una mischia è formata nel campo di gioco quando tre giocatori di ogni squadra, legati fra loro in una linea, vengono a contatto con i loro avversari in modo che le teste dei giocatori siano incastrate fra loro. Questo crea un tunnel all'interno del quale un mediano di mischia introdurrà il pallone, così che i giocatori possano contendersene il possesso tallonandolo con uno dei propri piedi.

Modificare il 4° paragrafo:

Il tunnel è lo spazio tra le due linee dei giocatori.

Modificare il 6° paragrafo:

La linea mediana è una linea immaginaria, posta sul terreno nel tunnel, che corrisponde alla linea dove s'incontrano le spalle dei giocatori.

Modificare il 7° paragrafo:

Il giocatore posto al centro della linea è il tallonatore.

Cancellare i paragrafi 9, 10 e 11.

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

Modificare

- (f) Numero di giocatori: tre. Una mischia deve essere formata da tre giocatori per ciascuna squadra. Tutti e tre i giocatori devono rimanere legati in mischia fino alla sua conclusione.

Sanzione: Calcio di punizione

Cancellare

Eccezione



20.8 GIOCATORI DI PRIMA LINEA

Modificare

- (c) **Calciare il pallone fuori del tunnel.** Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori del tunnel o fuori della mischia in direzione della linea di meta avversaria.

Sanzione: Calcio di punizione

REGOLA 21: CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

Modificare

- (a) Qualunque giocatore può effettuare un calcio di punizione o un calcio libero, concesso per un'infrazione, con qualsiasi tipo di calcio: al volo, di drop, ma non piazzato. Il pallone può essere calciato con qualsiasi parte della gamba, dal ginocchio alla punta del piede, ma non con il tallone.

21.4 CALCIO DI PUNIZIONE E CALCIO LIBERO: OPZIONI E RICHIESTE

Modificare

- (b) **Nessun ritardo.** Se un giocatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, il calcio deve essere effettuato entro 30 secondi dal momento in cui è stata accordata la punizione. Se si eccedono i 30 secondi il calcio è annullato, una mischia sarà ordinata sul punto e la squadra avversaria introdurrà il pallone.