

DISPONIBILITA' RICHIESTE ALLA SOCIETA' OSPITANTE:

- Medico
- responsabile di raggruppamento (referente società)
- terzo tempo
- acqua per le squadre (minimo 1 litro a testa per giocatore)
- se il torneo dura più di 2 ore, uno snack (frutta o quant'altro) per ogni ragazzo.

IMPEGNO DEL COMITATO:

- organizzazione raggruppamenti
- fornire arbitri

MODIFICHE REGOLAMENTO – ADATTAMENTO

TEMPI DI GIOCO

- Tempi di 7'+7' se il torneo prevede 4 partite (tempo massimo 50')

DIMENSIONI CAMPO

- Campo regolamentare

COMPOSIZIONE SQUADRE E SOSTITUZIONI

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

Ricordiamo che lo spirito che anima questa iniziativa è 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: 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 e tallona solo il giocatore in mezzo.
- 10" per riprendere il gioco dal momento in cui l'arbitro fischia il fallo: 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

RIMESSA LATERALE

- La RIMESSA LATERALE potrà essere giocata sempre come una rimessa veloce, con le stesse modalità di esecuzione e le stesse regole, tranne il fatto che sarà sempre possibile giocare il pallone anche se è venuto a contatto con persone e/o cose.

- Per l'esecuzione della rimessa laterale si avranno a disposizione 10" dal momento in cui il giocatore che deve effettuare la rimessa, prende il pallone in mano. Se non sarà battuta la rimessa entro il tempo stabilito, sarà assegnato un calcio libero all'altra squadra.

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): 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: 10m di penalizzazione saranno accordati nella prima occasione, 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 Seven