

## FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



**Campionati Studenteschi e Classi in Gioco 2016/2017**  
**Istituzioni scolastiche del II ciclo di Istruzione**  
**(scuole secondarie di II° GRADO)**

**CATEGORIE**

**1. CATEGORIA “ALLIEVI”**

Classi Prime e Seconde (nati nel 2001 e 2002)  
 Progettualità: CAMPIONATI STUDENTESCHI

**2. CATEGORIA “ALLIEVE”**

Classi Prime e Seconde (nate nel 2001 e 2002)  
 Progettualità: CAMPIONATI STUDENTESCHI

**3. CATEGORIA “JUNIORES maschile” e “JUNIORES femminile”**

Classi Terze, Quarte e Quinte  
 Progettualità: ATTIVITA' PROGETTUALE

**Disposizioni tecniche per tutte le categorie - Regolamento RUGBY SEVEN + modifiche**

**Composizione delle squadre**

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da 10 giocatori di cui 7 in campo.

Non sono ammesse squadre con meno di 10 giocatori/trici.

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nel torneo.

**Tempi di gioco**

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 5'.

Nei tornei a concentramento o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.

**Impianti ed attrezzature**

Il campo misura di norma mt 40/45 di larghezza e mt 55/70 di lunghezza (comprese le aree di meta della larghezza di 5 mt).

Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque non duro, quindi pericoloso.

Sono ammessi campi di dimensioni inferiori.

Si utilizza la palla ovale n° 5.

**Abbigliamento**

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

**Disposizioni tecniche**

Ogni meta vale 5 punti. Alla fine dell'incontro verranno realizzati, mediante calcio di rimbalzo (drop), tanti tentativi di porta quante sono le mete realizzate da ciascuna squadra. Per ogni tiro trasformato 2 punti.

Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i “22”, segnati a m.10 circa dalla linea di meta.

La conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta.

Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.

Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni “volanti”.

La mischia è composta da 3 giocatori.

**Modifica al regolamento:**

**-Dopo la segnatura di una meta il calcio di rinvio viene effettuato dalla squadra che l'ha realizzata.**

**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 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.