



**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**

**VARIAZIONI  
REGOLAMENTO DI  
GIOCO SEVEN  
CATEGORIA UNDER 14**

*Edizione 2024-2025*  
valida anche per la stagione 2025-2026



# SEVEN UNDER 14

## Variazioni Regolamento Under 14 Stagione Sportiva 2024-2025 valide anche per la Stagione Sportiva **2025 - 2026**

### Premesse

#### La proposta di giocare Seven

- Lo spirito che anima questa iniziativa è il 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.
- Avendo fatto una accurata valutazione sull'esperienza degli anni scorsi abbiamo confermato che proporre questa attività in età giovanile ci offre delle grandi **opportunità e benefici a breve termine**: diversificazione dell'attività, divertimento, possibilità di creare attaccamento anche per club con numeri ridotti, recupero tesserati persi e neofiti, facilità di creare una squadra, stimolare nei club e nei tecnici la conoscenza del rugby a 7. **A medio e lungo termine**: rendere il rugby 7 una forma di rugby giocata comunemente nei club a livello giovanile.
- A livello tecnico ci offre la possibilità di continuare a lavorare su tutte le stesse abilità del Rugby 15 aumentando lo sviluppo fisico, tecnico e mentale, valorizzando il principio di utilità, dove tutti fanno tutto (adattamento continuo). Soprattutto l'apprendimento attraverso la ripetizione di situazioni che per la caratteristica del gioco a 7 aumenta in breve la quantità di interventi.
- In questo contesto, 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 fare questo, deve porre il proprio focus sullo sviluppo del gioco, più che sull'arbitraggio delle regole.



## Variazioni Regolamento Under 14

### REGOLA 1 – IL TERRENO

- Regola 1.3 – Utilizzo del campo con una larghezza tra i 55 ed i 60 metri max.

Quindi, a titolo di esemplificazione, in relazione ad un campo di dimensioni, nella larghezza, di circa 70 metri, si utilizzeranno come linee di touch le linee dei 5 metri.

### REGOLA 2 – IL PALLONE

- Il gioco dovrà essere praticato con palloni n. 4.

### REGOLA 3 – NUMERO DEI GIOCATORI E DELLE GIOCATRICI

- Regola 3.1 – La gara sarà disputata da squadre composte da 7 giocatori/giocatrici in campo.
- Regola 3.5 – Il numero minimo di riserve per assolvere l'obbligatorietà è di 5 giocatori/giocatrici.

Non vi è numero massimo, ma **tutti i giocatori/giocatrici in panchina devono essere impiegati in ogni singola gara utilizzando cambi volanti a tempo fermo.**

### REGOLA 5 – DURATA DELL'INCONTRO

- La gara sarà suddivisa in due tempi da sette minuti ciascuno con un intervallo di non più di due minuti (7'+7' con 2' di intervallo).
- Per un massimo di 70 minuti nell'intera giornata di torneo.



## REGOLA 8 – COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Si seguiranno le modalità del Regolamento Under 14 generale.

- Quando è segnata una meta, la squadra che ha segnato ha diritto a tentare un calcio di trasformazione che deve essere eseguito di drop (calcio di rimbalzo).
- Il calciatore 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.

## REGOLA 9 – ANTIGIOCO

- L'espulsione temporanea (cartellino giallo) ha la durata di una azione di gioco.
- L'espulsione definitiva (cartellino rosso) comporta anche la squalifica per la gara successiva.
- Nel caso di espulsione definitiva, non derivata dall'adozione di due provvedimenti di espulsione temporanea (cartellino giallo) nei confronti di uno stesso giocatore/giocatrice, al termine della gara i due capitani e l'arbitro si riuniranno per valutare e decidere la sanzione da applicare.

## REGOLA 12 – CALCI DI INVIO E DI RIPRESA DEL GIOCO

- Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra farà ripartire il gioco con un calcio effettuato di drop (calcio di rimbalzo), 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.
- Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato avrà diritto ad un calcio libero a centro campo.
- Il calcio di rinvio dai 22 metri deve essere eseguito **entro 15 secondi**. **Sanzione:** Calcio libero.
- [Il gioco riprenderà con un calcio di rinvio dai 22 metri al posto di un calcio di rinvio dalla linea di meta \(drop out\) in tutti i casi previsti dalla Regola 12, comma 12, lettere a\), b\) e c\).](#)

## GIOCO AL PIEDE

Variazione: La cosiddetta “Regola 50/22” non viene applicata.



## REGOLA 18 – TOUCH E RIMESSA LATERALE

- La rimessa in gioco del pallone deve avvenire sempre attraverso una rimessa in gioco rapida.
- Per entrare in possesso del pallone, quindi, la squadra che rimette in gioco il pallone, dovrà lanciare il pallone all'interno del campo di gioco (con un passaggio non in-avanti) ad un compagno che dovrà smarcarsi e ricevere il pallone ad oltre tre (3) metri dalla linea di touch.
- La squadra che rimette in gioco il pallone ha a disposizione 15 secondi per effettuare la rimessa in gioco. **Sanzione:** Calcio libero sulla linea dei 15 metri.
- Non essendoci fuorigioco in una rimessa in gioco rapida, i giocatori/giocatrici della squadra che non effettua la rimessa non sono obbligati a rimanere dietro la linea del pallone.

## REGOLA 19 – LA MISCHIA

- Le mischie dovranno formarsi **entro 15 secondi** dal momento in cui l'arbitro fischia l'infrazione. **Sanzione:** Calcio libero contro la squadra che ha ritardato la formazione della mischia.

**Nota:** *per velocizzare tale operazione i giocatori/ici che parteciperanno alla formazione della mischia saranno i tre (3) più vicini al punto. L'arbitro ha il compito di velocizzare tale operazione.*

- Le mischie verranno giocate da 3 giocatori/giocatrici per squadra che contenderanno il pallone attraverso il tallonaggio, ma senza spingere. Il solo giocatore/giocatrice che può tallonare è quello al centro della formazione.
- Il mediano di mischia della squadra che non introduce il pallone non può mettere pressione/placcare l'avversario e non potrà intervenire sul pallone a meno di 1 metro dalla mischia.



# FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA

Casella email: [tecnico@federugby.it](mailto:tecnico@federugby.it) ;  
[cnar@federugby.it](mailto:cnar@federugby.it) Web: [www.federugby.it](http://www.federugby.it)