



# RUGBY (SEVEN)



- Categorie** Ragazze – Ragazzi – Cadette – Cadetti
- Composizione squadre** Ciascuna squadra è composta da 10 giocatrici/tori; di queste/i 7 scendono in campo.
- Tempi di gioco** Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 5'.  
Nei tornei a concentrazione o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.
- Impianti e 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° 4.
- Abbigliamento** Scarpe da ginnastica o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.
- Regole di base** 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.**
- Criteri di classifica** In caso di parità alla fine dei tempi regolamentari (dopo i drop di trasformazione comunque previsti) verranno calciati 3 drop per ciascuna squadra; in caso di ulteriore parità 1 drop per parte fino allo sblocco del risultato.  
Nei tornei con formula di girone all'italiana verranno assegnati 3 punti per la vittoria piena, 2 punti per la vittoria dopo i drop, 1 punto per la sconfitta dopo i drop, 0 punti per la sconfitta piena.  
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.
- Norme generali** Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.R.