



**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**  
Comitato Rugby Lombardo

# CIRCUITO RUGBY SEVEN

CATEGORIA

*UNDER 16 MASCHILE*

Edizione 2024-2025

# CIRCUITO RUGBY SEVEN **U16**

## Premesse

- **Lo spirito** che anima questa iniziativa è il far vivere il rugby di movimento. Quindi una diversa forma di gioco che però punti a far vivere agli atleti situazioni più dinamiche e veloce della forma rugby union.
- Lo studio sulla proposta Seven sia nella categoria u14 che in quella u16 conferma 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 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 tempo la quantità di interventi.
- In questo contesto, **l'ARBITRO**, diventa una figura fondamentale per lo sviluppo del gioco. Esso 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.



## Costruzione del Circuito: 4 TAPPE

La TAPPA del circuito si dovrà svolgere su campi omologati FIR e di un club iscritto ad almeno due tappe dello stesso circuito.

Il club organizzatore dovrà fornire tutto il necessario come per le gare di campionato di categoria

**PRIMA TAPPA: 01-02 MARZO 2025**

**SECONDA TAPPA: 26-27 APRILE 2025**

**TERZA TAPPA: 10-11 MAGGIO 2025**

**QUARTA TAPPA: 24-25 MAGGIO 2025**

### Modalità iscrizione:

- Iscrizione libera alle tappe (senza obbligo di num. minimo)
- Iscrizione del club con propri tesserati o club con tutoraggio attivo u16
- Allenatore in lista gara con LIV 2
- Possibilità iscrizione più squadre dello stesso club

### Formula di gioco TAPPE:

- Girone unico (4-5 squadre)
- Gironi e Fasi Finali (6-12 squadre)

### Modalità classifica singola tappa:

- Gare nel girone: VITTORIA 4 PUNTI – PAREGGIO 2 PUNTI – SCONFITTA 0 PUNTI  
Se pari punti in classifica girone: A - vincente scontro diretto B - magg. num. mete segnate C - min num. mete subite D - miglior diff. Punti totali E- min. età media
- Finali: no possibilità pareggio (supplementare fino ad un massimo di 5 min con GOLDEN META -> Eventuali drop kick min. 3 massimo ad oltranza)

### Modalità punteggio per classifica finale CIRCUITO:

- 5 punti ad ogni squadra PARTECIPANTE alla tappa
- 1° class. Tappa -> 5 punti
- 2° class. Tappa -> 4 punti
- 3° e 4° class. Tappa -> 3 punti
- Da 5° a 12° class. -> 0 punti



# Variazioni al regolamento SEVEN WR

## REGOLA 1.3 – IL TERRENO

- Utilizzo dell'intero campo previsto per cat.U16

## REGOLA 2 – IL PALLONE

- Il gioco dovrà essere praticato con palloni n.5

## REGOLA 3 – NUMERO DI GIOCATORI

- 3.1 - La gara sarà disputata da squadre composte da 7 giocatori in campo.
- 3.5 - Il numero minimo di riserve 0 numero massimo di riserve per è di 5 giocatori.

**Tutti i giocatori in panchina devono essere impiegati in ogni singola garautilizzando 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' intervallo)
- Per un massimo di 70 minuti nell'intera giornata di torneo.

## REGOLA 8 – COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- Quando è segnata una meta, la squadra che ha segnato ha diritto a tentare un calcio di trasformazione, che deve essere eseguito di drop.
- Il calciatore deve battere il calcio entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stataaccordata la meta.
- *Sanzione: Il calcio non è più permesso.*

## REGOLA 9 – ANTIGIOCO

- L'espulsione temporanea (cartellino giallo) ha la durata di un'azione di gioco.
- L'espulsione definitiva (cartellino rosso) comporta anche la squalifica per la partita successiva.
- Per l'espulsione definitiva diretta (cartellino rosso diretto) i capitani delle squadre el'arbitro si riuniranno a fine partita per valutare la sanzione da applicare.

## REGOLA 19 – LA MISCHIA

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

# Iscrizione a Circuito Rugby Seven U16 Maschile

Attraverso apposito modulo al seguente link:

[https://bit.ly/U16\\_seven\\_IscrzTappe\\_2425\\_crl](https://bit.ly/U16_seven_IscrzTappe_2425_crl)

Oppure scannerizza QR:



*ISCRIZIONI ENTRO E NON OLTRE:  
16 FEBBRAIO 2025*

