



## NUMERO GIOCATORI

### Si gioca in 7 giocatori .

Nel caso in cui una squadra si presenti in campo con meno di 7 giocatori, la partita potrà disputarsi ugualmente, a parità di numero di giocatori .( **minimo 5 contro 5** ) E' possibile integrare con gli avversari il 7 contro 7, ma la gara non varrà ai fini della classifica. Sarà dichiarata vincitrice la squadra col numero minimo consentito di 7 giocatori.

## SOSTITUZIONI

Una giocatore che esce dal campo di gioco può rientrare nel corso della medesima partita.

**I cambi vanno comunque effettuati a gioco fermo, previa autorizzazione dell'arbitro**

Il numero di sostituzioni nell'arco della partita è illimitato.

## MISCHIA

**La mischia è NO CONTEST (NON è consentito spingere).**

**Sanzione: Calcio Libero.**

La squadra che introduce ha facoltà di tallonare il pallone;

La squadra che non introduce **DEVE** avere tutti gli appoggi a terra.

**Sanzione: Calcio Libero.**

**La legatura dei 3** partecipanti alla mischia è di tipo **2+1**;

**La linea di fuorigioco per i non partecipanti alla mischia è di 3 metri dal piede dell'ultimo partecipante alla mischia stessa;**

Il Mediano di Mischia che non introduce **NON PUÒ** seguire la progressione del pallone. Per questo giocatore la linea del fuorigioco è da considerarsi passante per i piedi del N° 8, e può

posizionarsi lateralmente alla mischia al massimo ad un braccio di distanza. Nel caso contrario è considerato **NON PARTECIPANTE alla mischia** e deve posizionarsi a 3 metri dall'ultimo piede; La giocatrice schierata a + 1 ( numero 8) ha la possibilità di ripartenza dalla mischia.

## **MAUL**

NON è consentito far crollare il maul.

**Sanzione:** Calcio Libero.

Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha 3 secondi per utilizzare il pallone.

**Sanzione:** Calcio Libero.

## **RUCK**

Non è possibile utilizzare la pratica di gioco definita come "squeeze ball".

**Sanzione:** Calcio Libero.

## **TOUCH E RIMESSA LATERALE**

L'allineamento dovrà essere fatto tra 3 metri dalla linea di touch, e 10 metri dalla stessa.

Il numero MINIMO di partecipanti è 2. **Non è stabilito il numero massimo.**

La squadra che lancia **determina** il numero massimo di partecipanti alla touch.

Al momento del lancio il mediano di mischia, o ricevitore, DEVE stare ad ALMENO 2 METRI dall'allineamento, per essere identificabile; lo stesso giocatore ha facoltà di portarsi in uno spazio libero dell'allineamento una volta che il pallone ha lasciato le mani del lanciatore.

Può essere giocata una rimessa in gioco rapida del pallone, nel rispetto delle nuove regole vigenti.

**È possibile sollevare un giocatore per la conquista del pallone**



## GIOCO AL PIEDE

Se il pallone esce dal campo in seguito ad un calcio, sia direttamente che indirettamente, la ripresa del gioco avverrà con un **Calcio Libero**, assegnato alla squadra che non ha calciato, sul punto in cui è stato calciato il pallone.

## CALCI di INVIO

Vengono battuti dalla linea di centro campo, dalla squadra che ha segnato la meta.

La squadra che riceve si deve portare ad almeno 7 metri dalla linea di centrocampo.

Se il pallone non raggiunge la linea dei 7 metri e la palla non viene giocata dalla squadra avversaria si ripete il calcio; solo dopo il secondo tentativo fallito la squadra che riceve giocherà una mischia al centro della linea di metà campo, con diritto di introduzione del pallone.

## CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

Saranno attribuiti alla squadra che non ha commesso il fallo per le infrazioni degli avversari solo **CALCI LIBERI**. La squadra alla quale è stato concesso un **calcio libero NON può scegliere, in alternativa, di giocare una mischia.**

I giocatori della squadra avversaria devono immediatamente allontanarsi verso la loro linea di meta fino ad arrivare ad una distanza di almeno 7 metri dal punto del **calcio libero**, o fino a che non abbiano raggiunto la linea di meta se questa è più vicina al punto.

## TEMPO

### TEMPI di GIOCO

Concentramento a 6 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 10 minuti;



## CLASSIFICA

Classifica parziale del Torneo, necessaria per determinare i piazzamenti.

- Partita vinta	4	punti
- Bonus per 4 mete	1	punto
- Bonus sconfitta con meno di 7 punti di scarto	1	punto
- Pareggio	2	punti
- Sconfitta	0	punti