



COMMISSIONE TECNICA FEDERALE
SEZIONE ATTIVITÀ NAZIONALE

Trofeo Nazionale Rugby Seven U16

Regolamento torneo 2025/2026

Indicazioni generali

L'obiettivo del torneo è promuovere un rugby dinamico e continuo. Le modifiche al regolamento mirano a velocizzare le riprese di gioco dopo ogni interruzione.

L'arbitro assume un ruolo centrale nel favorire ritmo, reattività e corretto svolgimento del gioco, privilegiando la continuità rispetto all'eccessiva rigidità regolamentare.

1. Partecipazione

- Possono partecipare solo squadre affiliate FIR per la stagione sportiva in corso.
- L'iscrizione avviene tramite il Comitato di appartenenza.
- Ogni squadra deve avere almeno un tesserato FIR come accompagnatore o dirigente ed un tesserato allenatore.

2. Numero di squadre per torneo di qualificazione

- I Comitati organizzano sedi, arbitraggi e inserimento squadre.
- Devono essere organizzate da ogni Comitato Organizzatore almeno due tappe di qualificazione Regionale, per i Comitati con più società iscritte può essere svolta una "tappa finale di qualificazione regionale" dopo la/e precedente/i tappe.
- Ogni torneo può avere da 4 a 8 squadre, possono partecipare anche ulteriori squadre alla prima ma ai fini della classifica finale solo la squadra denominata N°1 avrà possibilità di qualificarsi per il Torneo di Finale. Di conseguenza una eventuale "tappa finale di qualificazione regionale" vedrà come partecipanti le sole squadre N°1 delle società.

Campi necessari:

- 8 squadre → 2 campi
- 6 squadre → 1 campo
- 5 squadre → 1 campo
- 4 squadre → 1 campo

2.4 In caso di rinuncia, la società deve avvisare il Comitato il giorno prima. Mancato avviso: penalizzazione di 4 punti.

3. Composizione della squadra

- Fino a 15 giocatori in lista gara nelle fasi di qualificazione, **massimo 12 per il Torneo finale del 6/7 giugno.**
- Minimo 7 giocatori per evitare il ritiro.
- Una società può portare più giocatori, ma solo 15 possono partecipare alla tappa. Eventuali esuberanti devono essere assegnati eventualmente ad altra squadra del torneo.
- Sono consentiti prestiti tra squadre se una formazione ha meno di 8 giocatori disponibili.

4. Sostituzioni

- In campo: 7 giocatori



COMMISSIONE TECNICA FEDERALE
SEZIONE ATTIVITÀ NAZIONALE

- 4.2 Fino a 7 sostituzioni totali. I sostituiti (se non per infortunio) possono rientrare.
- 4.3 Consentita sostituzione temporanea per ferita sanguinante.
- 4.4 Le sostituzioni avvengono solo con permesso dell'arbitro e durante le interruzioni.
- 4.5 Tutti i giocatori devono disputare almeno un tempo nel torneo.
- 4.6 Le prime linee non vanno indicate in lista gara.

5. **Durata delle partite**

- 5.1 2 tempi da 7 minuti, intervallo 2 minuti.
- 5.2 Cambio campo dopo l'intervallo.
- 6.3 In caso di parità nelle eliminatorie non ci sono supplementari.

6. **Minutaggio**

In un torneo nella stessa giornata: massimo 4 partite (totale 60 minuti di gioco).

7. **Punteggio**

Assegnazione in ogni tappa, compresa la tappa finale regionale se presente:

- Vittoria: 3 punti
- Pareggio: 2 punti
- Sconfitta: 1 punto
- Rinuncia/default: 0 punti

8. **Criteri di classifica in caso di parità nel girone:**

- A. Scontro diretto
- B. Differenza punti
- C. Differenza mete
- D. Maggior numero di punti segnati
- E. Maggior numero di mete segnate
- F. Sorteggio

9. **Caso di pareggio alla fine di un incontro**

- 9.1 In girone: 2 punti a ciascuna squadra.
- 9.2 Nel Torneo Finale Nazionale eliminatorie nessun tempo supplementare ma in caso di parità: si applicherà la successiva Regola 1 vs 1.

10. **Regola 1 vs 1**

- 10.1 Ogni squadra sceglie 3 attaccanti e 3 difensori. Si alternano i tentativi.
- 10.2 Dopo 6 sfide, se parità: sfide singole a oltranza.
- 10.3 Ogni giocatore può fare 1 tentativo, poi di nuovo solo se tutti hanno già partecipato.
- 10.4 Attaccante parte dalla linea dei 10 metri.
- 10.5 Difensore parte sotto i pali.
- 10.6 Palla posizionata a 5 metri dalla linea dei 22.
- 10.7 Al fischio, corsa verso la palla e verso l'avversario.
- 10.8 Punto all'attacco se meta; punto alla difesa se placcaggio (ginocchio a terra = giocatore a terra).
- 10.9 Campo: da touch a touch.
- 10.10 Vietati: corsa dritta per impatto e gioco al piede.

11. **Rinunce**

- 11.1 Forfait dopo 5 minuti dall'orario previsto se una squadra non è pronta.
- 11.2 Rinuncia alle finali: retrocessione all'ultimo posto del torneo.
- 11.2 Risultato forfettario: 28-0.



COMMISSIONE TECNICA FEDERALE
SEZIONE ATTIVITÀ NAZIONALE

12. Calcio invio e rinvio

12.1 Dopo ogni marcatura, il calcio d'invio è della squadra che ha segnato.

12.2 Calcio libero a centro campo se:

- a. La palla non raggiunge i 10 metri
- b. Palla in touch diretta (è consentita la touche veloce)
- c. Giocatori in fuorigioco al momento del drop
- d. Palla in area di meta e subito annullata, o uscita oltre le linee di fondo

12.3 In caso di annullamento durante il gioco: rinvio dai 22 o mischia all'avversario secondo regolamento WR.

Regole aggiuntive:

- Non si applica il "Drop Out".
- Dopo una meta: 50 secondi per trasformazione (drop) e ripresa del gioco. Ritardo → calcio libero contro.
- Rinvio dai 22: massimo 30 secondi.

13. Calcio in touch

Non si applica la regola del 50-22.

14. Touch

Un giocatore della squadra NON incaricata della rimessa deve trovarsi entro i 5 metri dalla linea di touch. Gli altri secondo regolamento WR.

15. Giocatori espulsi

15.1 Espulsione diretta: valutazione post-partita da arbitri e capitani.

15.2 Il giocatore non può rientrare finché la sanzione non è definita.

15.3 Sostituzione del giocatore espulso possibile dopo 4 minuti.

15.4 L'arbitro deve redigere un rapporto.

15.5 È vietata ogni perdita di tempo:

- Mancanza di rispetto
- Allontanamento del pallone
- Ritardi in mischia/touche
- Ritardi nella consegna del pallone
- Ritardi nella ripresa del gioco

Sanzioni progressive: punizione → giallo (2 minuti).

16. Sorteggio

Effettuato 10 minuti prima della partita dall'arbitro con un rappresentante per squadra.

Per tutto ciò che non è specificato, si applica il Regolamento ufficiale del Rugby Sevens