

TAG RUGBY

La cintura del Tag: Tutti i giocatori indossano la Tag Belt che è una cintura con attaccati due nastri fissati con del Velcro. La cintura è indossata in vita all'esterno dei vestiti. Le magliette devono essere tenute dentro. I nastri devono essere posizionati lateralmente, a destra e sinistra, di colore diverso per ogni squadra.

Nota: Le cinture devono essere ben fissate per evitare movimenti durante il gioco e soprattutto i nastri non devono essere infilati o legati con altri indumenti.

Si gioca in 6, 5 tempi di 7 minuti, si utilizza la palla ovale n. 4

Scopo del gioco: Segnare una meta schiacciando la palla oltre la linea di meta della squadra avversaria, una meta vale un punto

LE CINQUE REGOLE BASE PER IL TAG RUGBY

REGOLA 1 - Come si segna un punto. Una meta vale un punto. Dopo una meta il gioco riprende dal centro con un passaggio libero da parte della squadra che ha subito la meta.

REGOLA 2- Il Passaggio Non sono permessi passaggi in avanti che, nel caso, saranno penalizzati dando un passaggio libero all'avversario.

REGOLA 3 - Il "Placcaggio" (Tag). Solo il portatore di palla può essere "placcato" con la semplice rimozione di uno dei due nastri (tag) attaccati alla cintura. Il portatore di palla può scappare o schivare ma non può difendersi attivamente o proteggere i propri nastri in alcun modo.

Nota: I difensori devono tenere la propria testa di lato o dietro il portatore di palla, per ragioni di sicurezza.

Il difensore che sia riuscito a prendere il tag deve gridare "TAG!" e permettere che il portatore di palla possa effettuare il passaggio.

Nota: Quando c'è l'arbitro egli pure deve gridare "passa!" al giocatore placcato.

I difensori non possono prendere la palla dalle mani degli attaccanti. Il giocatore placcato deve fermarsi appena possibile e passare la palla immediatamente (si calcola un tempo di 3 secondi dal Tag dopo il quale c'è cambio di possesso). Quando il giocatore è in piena corsa si possono permettere tre passi massimo nel frenare a meno che con questi egli possa oltrepassare la linea di meta, in questo caso se ne può permettere solamente uno.

Nota: I giocatori dovrebbero passare mentre si fermano per generare continuità veloce di gioco

Immediatamente dopo il passaggio il difensore deve restituire il tag al giocatore placcato. **Il difensore non può partecipare in ogni modo al gioco finché non ha restituito il tag.** Restituire il tag simula il tempo perso dal difensore nel rialzarsi dopo un placcaggio come realisticamente accade nel rugby vero, creando spazi per gli attaccanti come nella realtà. E' importante che i giocatori si abituino a ricevere indietro il tag dopo essere stati placcati. In ogni caso essi potranno riprendere il gioco solamente quando provvisti nuovamente di ambedue i tags. **IMPORTANTE: NON DEVONO MAI ESSERCI TAGS ABBANDONATI SUL TERRENO**

REGOLA 4 - Passaggio libero Un passaggio libero viene effettuato per iniziare il gioco (dal centro del campo) o per ripartire dopo un fallo laterale o altro fallo.

Nota: In caso di passaggio libero dato a seguito di punizione oltre la linea di meta o entro 5 metri dalla linea di meta il passaggio libero sarà effettuato a 5mt dalla linea di meta, per avere sufficiente spazio.

Il passaggio libero deve essere effettuato a due mani non appena l'arbitro grida: "Gioca!". (Quando l'arbitro non c'è "Gioca!" deve essere gridato dal capitano dell'altra squadra.) Il giocatore che effettua il passaggio libero deve effettuarlo verso un compagno e non a se stesso. La squadra in difesa non deve muoversi fino a che la palla non è stata passata. Nell'effettuare il passaggio libero la squadra in difesa deve stare ad almeno 7mt dall'altra squadra.

REGOLA 5 - Palla fuori dal gioco. Se la palla o il portatore vanno fuori dal campo di gioco un passaggio libero sarà dato all'altra squadra, da battersi dal punto dove la palla o il giocatore sono usciti.

ULTERIORI REGOLE

A - Il colpo in avanti: Se il giocatore tentando di afferrare la palla non ci riesce e la palla rimbalza in avanti, un passaggio libero sarà concesso alla squadra avversaria.

B - Il Fuorigioco Il fuorigioco avviene solo immediatamente dopo un "placcaggio". Questo vuol dire che i giocatori della squadra in attacco, nel momento della ripartenza del gioco devono stare in linea o dietro il giocatore che effettua il passaggio. Il fuorigioco è penalizzato con un passaggio libero per l'altra squadra.

Note: Quando i difensori si trovano accidentalmente in fuorigioco nel momento di un tag, essi vengono così incoraggiati a tornare indietro velocemente in modo che il passaggio possa essere effettuato nei tempi concessi. Essi non devono assolutamente interferire o bloccare il gioco in alcun modo. Si tenda ad impedire il fuorigioco nelle immediate vicinanze del portatore di palla (3mt), i giocatori che si trovano oltre non hanno alcuna interferenza e il gioco può riprendere.

C - Il Vantaggio Il vantaggio va concesso in caso che l'attaccante non subisca danno dall'azione errata del difensore, questo per creare continuità, rapide reazioni, massima attività e partecipazione.

D – Cambio di possesso Il cambio di possesso palla avviene in seguito a 5 "TAGGING" (ovvero, per 5 volte la squadra oppponente ha "taggato" gli attaccanti senza che questi siano andati in meta), fuoriuscita dal campo di gioco del giocatore in possesso della palla o della palla stessa, passaggio in avanti, qualsiasi infrazione prevista da questo regolamento

Divieti

1. Il contatto: Non è possibile afferrare l'avversario neanche per la maglia.
2. Il Calcio: Non si può colpire la palla con i piedi in nessuna maniera anche involontaria.
3. Il gioco si effettua solamente in piedi, in caso di caduta la palla deve essere immediatamente rilasciata e messa a disposizione del primo giocatore che la utilizzi (fare attenzione alla pericolosità nell'arrivo di due giocatori contemporaneamente a raccogliere il pallone).
4. Non si deve spingere o respingere l'avversario con le mani.
5. Non ci si deve difendere o proteggersi da un tentativo di placcaggio.

Categorie	Composizione delle squadre
PRIMA MEDIA cat. unica mista	Intera classe, tutti gli alunni devono giocare almeno un tempo intero
SECONDA MEDIA cat. unica mista	Intera classe, tutti gli alunni devono giocare almeno un tempo intero
TERZA MEDIA cat. unica mista	Rappresentativa di classe di 12 giocatori, (almeno 4 f.), tutti gli alunni devono giocare almeno un tempo intero, una femmina sempre in campo.
PRIMA IST. SUP. 2° cat. unica mista	Rappresentativa di classe di 12 giocatori (con almeno 3 f e 3 maschi, con possibili deroghe nel caso di classi interamente maschili o femminili), tutti gli alunni devono giocare almeno un tempo intero.
SECONDA E TERZA IST. SUP 2° cat. unica mista	

RIFERIMENTI:

ANCONA: Ref. Tecnico prof. Davide Palpacelli 333 71 13 538
FIR Zenobi Romano 338 882 10 41

ASCOLI PICENO Ref. Tecnico prof.ssa Miria Consorti
FIR Ciavatta Fabrizio 349 558 33 84

MACERATA FIR Emanuele Panunti 347 864 53 17