



Ministero dell'Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Direzione Generale

- Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole di istruzione
secondaria di 1° e 2° grado degli Ambiti 001 e 002
Provincia di Ancona - loro indirizzi@
- Ai Docenti di Educazione Fisica e Sportiva e
Sostegno per il tramite dei Dirigenti Scolastici
- Al Dirigente ufficio III
Ambito territoriale di Ancona
Luca Galeazzi
uspan@postacert.istruzione.it
- Al Dirigente Scolastico
L.S. Marconi scuola capofila rete dei LiSS
psps02006@pec.istruzione.it
- Al Sindaco del Comune di Jesi
Massimo Bacci
sindaco@comune.jesi.an.it
- All' Assessore allo Sport del Comune di Jesi
Ugo Coltorti
u.coltorti@comune.jesi.an.it
- Al Segretario Regionale Sport e Salute
roberta.bauda@sportesalute.eu
- Al Comitato Regionale CONI Marche
marche@coni.it
- Al Delegato Provinciale CONI Ancona
ancona@coni.it
- Al Comitato Regionale FIR
Maurizio Longhi
mauriziolonghi.sica@teletu.it
- Al Comitato Provinciale FIR
Romano Zenobi
rzenobi@inwind.it
- A C.R.I. Ancona
cl.ancona@cri.it
- A Federazione Medici sportivi
cr.marche@fmsi.it
- E p.c.
 - Al Dirigente Tecnico USR Marche
Giuseppe Manelli
giuseppe.manelli@istruzione.it
 - Al Comitato Regionale F.M.S.I.
cr.marche@fmsi.it

202002191104 A2.2_PR1920_27_P8_Campionati Sportivi Studenteschi RUGBY SEVEN-Finale provinciale 28 marzo 2020 Jesi

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini tel. 0712295 437 edificamarche@istruzione.it

Responsabile del progetto Paola Tedde tel. 07212295462 uefs.an@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi

Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Direzione Generale

Al Sito WEB USR Marche

luciano.belardinelli@istruzione.it

Oggetto: ProgettoA2.2_PR1920_27_P8_Campionati Sportivi Studenteschi RUGBY SEVEN-Finale provinciale 28 marzo 2020 Jesi

Questo Ufficio Scolastico Regionale, con la collaborazione tecnica del Comitato FIR Marche, comunica alle SS.LL. che la fase provinciale dei Campionati Studenteschi **Rugby** per gli Istituti di Istruzione Secondaria di I e II grado, categorie **Cadetti e Cadette** per il primo grado e **Allievi e Allieve** per il secondo grado, si svolgerà a **Jesi il 28 marzo 2020** presso il Campo da Rugby sito in località "Minonna", dalle ore 9:00 alle ore 12:30.

Potranno essere ammesse alle gare le rappresentative degli Istituti scolastici che hanno effettuato regolare pre-iscrizione alla disciplina "RUGBY" nella piattaforma www.campionatistudenteschi.it e perfezionato l'iscrizione alla voce "sport di squadra- scelta sport" selezionando la disciplina "RUGBY" e compilato i campi richiesti, entro il **20 marzo 2020**.

La regolarità dell'ammissione alle gare sarà garantita dall'**allegato BI**, scaricato dalla piattaforma ministeriale www.campionatistudenteschi.it, regolarmente compilato e firmato dal Dirigente scolastico. Tale documento deve essere consegnato in originale in triplice copia, il giorno della gara, alla prof.ssa Paola Tedde, responsabile organizzativa della manifestazione.

Gli studenti non inseriti nello stampato modello BI non potranno partecipare alla gara.

Per tutti gli alunni partecipanti ai CS, dalle fasi d'Istituto fino alle fasi regionali comprese, è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica, così come descritto dall'art. 3 del Decreto Interministeriale del 24/04/2013, modificato dall'art. 42 bis del Decreto Legge n.69/2013, convertito dalla Legge n. 98/2013 e s.m.i.

Per tutti i partecipanti alle gare è prevista l'assistenza medica.

La segreteria regionale di "Sport e Salute SpA" provvederà ad individuare il medico per l'assistenza sanitaria e comunicherà alla prof.ssa Paola Tedde, entro due giorni prima della gara, il nominativo e numero telefonico.

Gli accompagnatori hanno l'obbligo di una attenta ed assidua vigilanza degli alunni a loro affidati con l'assunzione delle connesse responsabilità previste dalla vigente normativa (artt. 2047. 2048 C.C. L. 312/80). Si raccomanda ai docenti accompagnatori di collaborare con l'organizzazione, di rispettare gli orari previsti dal programma per la migliore riuscita della manifestazione.

La manifestazione afferisce al progetto regionale P8 e nazionale Campionati Studenteschi fase provinciale.

Il coordinatore regionale per lo sport di questo USR provvederà al monitoraggio dell'iniziativa riferendo al responsabile del programma "Progetti USR", ispettore dott. Giuseppe Manelli, sugli esiti della medesima, per le valutazioni di competenza.

202002191104 A2.2_PR1920_27_P8_Campionati Sportivi Studenteschi RUGBY SEVEN-Finale provinciale 28 marzo 2020 Jesi

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini tel. 0712295 437 edificamarche@istruzione.it

Responsabile del progetto Paola Tedde tel. 07212295462 uefs.an@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice IPA: m_pi

Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Direzione Generale

In allegato e parte integrante della comunicazione, l'elenco degli Istituti regolarmente iscritti nella piattaforma www.campionatistudenteschi.it, le indicazioni tecnico-organizzative e le schede tecniche.

202002191105Rugby_I°_grado

202002191106Rugby_II°_grado

Il DIRETTORE GENERALE

Marco Ugo Filisetti

202002191104 A2.2_PR1920_27_P8_Campionati Sportivi Studenteschi RUGBY SEVEN-Finale provinciale 28 marzo 2020 Jesi

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini tel. 0712295 437 edificamarche@istruzione.it

Responsabile del progetto Paola Tedde tel. 07212295462 uefs.an@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi

Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Direzione Generale

ISTITUTI AMMESSI

Primo grado	CADETTI	CADETTE
GIOACCHINO ROSSINI - SAN MARCELLO	Sì	Sì
OSTRA	Sì	Sì
ANCONA AUGUSTO SCOCCHERA - ANCONA -	Sì	--
FALCONARA CENTRO - FALCONARA MARITTIMA	Sì	Sì
I.C. FEDERICO II - JESI	Sì	Sì
MARCO POLO - FABRIANO	Sì	--
MARIA MONTESSORI - CHIARAVALLE	Sì	Sì

Secondo grado	ALLIEVI	ALLIEVE
VANVITELLI - STRACCA - ANGELINI - ANCONA	Sì	Sì
L.DI SAVOIA - G. BENINCASA - ANCONA	Sì	Sì
I.I.S. VOLTERRA - ELIA - ANCONA	Sì	--
I.I.S. MOREA - VIVARELLI - FABRIANO	Sì	--
I.I.S. MARCONI PIERALISI - JESI	Sì	--

DISPOSIZIONI TECNICHE

- Ogni scuola partecipante potrà iscrivere **1 rappresentativa per** ciascuna categoria.
- Le categorie ammesse sono:
 - Cadetti e cadette** : nati negli anni **2006 e 2007**
 - Allievi e allieve** : nati negli anni **2004 e 2005**
- La regolarità di ammissione alla gara sarà costituita dall'allegato BI debitamente compilato e firmato dal Dirigente scolastico **consegnato in originale in triplice copia** alla prof.ssa Paola Tedde il giorno della manifestazione.

Composizione squadre

- Ogni squadra sarà composta da minimo 8 a massimo **10 giocatori** di cui **7 in campo**.
- **Non sono ammesse squadre con meno di 8 giocatori/trici.**
Se una rappresentativa si presenterà con meno di 8 giocatori/trici potrà partecipare al torneo, ma **perderà tutti gli incontri del concentramento.**

202002191104 A2.2_PR1920_27_P8_Campionati Sportivi Studenteschi RUGBY SEVEN-Finale provinciale 28 marzo 2020 Jesi

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini tel. 0712295 437 edificiamarche@istruzione.it

Responsabile del progetto Paola Tedde tel. 07212295462 uefs.an@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice IPA: m_pi

Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Direzione Generale

Nel caso in cui una squadra si presenti con 8 giocatori e uno di essi subisca un infortunio tale da abbandonare la sede di gioco, la squadra perde il torneo a tavolino. E', quindi, vivamente consigliato presentare una rappresentativa da 10 giocatori.

- Tutti i giocatori devono prendere parte alla gara.
- Sono ammessi i cambi liberi.

Tempi di gioco

In accordo con la FIR, i tornei delle categorie **cadetti e cadette** sarà disputato secondo la formula **a concentramento**. In virtù di ciò, del numero di squadre partecipanti e del numero di partite che ognuna di esse dovrà disputare, **la durata di ogni incontro sarà ridotta**.

Il torneo della categoria **allievi** avrà durata regolare : 2 tempi da 20 minuti con un intervallo di 5 minuti tra il primo e il secondo tempo.

Il dettaglio delle partite verrà comunicato ai docenti il giorno della manifestazione in sede di riunione tecnica.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Per quanto non riportato si fa riferimento alle schede tecniche FIR-MIUR 2019-2020 pubblicate sul sito www.campionatistudenteschi.it

PROGRAMMA

Ore 8:30 accredito rappresentative

Ore 8:45 riunione tecnica con un docente accompagnatore

Ore 9:00 inizio gare

Ore 12:30 termine gare , premiazioni e Terzo tempo.

202002191104 A2.2_PR1920_27_P8_Campionati Sportivi Studenteschi RUGBY SEVEN-Finale provinciale 28 marzo 2020 Jesi

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini tel. 0712295 437 edificamarche@istruzione.it

Responsabile del progetto Paola Tedde tel. 07212295462 uefs.an@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi

Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



1. Progettualità: RUGBY SENZA CONTATTO (TAG RUGBY)

CATEGORIA “UNICA” mista maschile e femminile

Classi Prime, Seconde e Terze - MISTA maschi e femmine (nati/e nel 2006, 2007 e 2008)

Momenti di verifica: Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi

Disposizioni tecniche RUGBY SENZA CONTATTO – Regolamento 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.

Scopo del gioco: Segnare una meta schiacciando la palla oltre la linea di meta della squadra avversaria.

Nota: Una meta vale un punto

Numero dei giocatori:

Ogni squadra, è composta da 10 giocatori/trici di cui **6 in campo**.

Non vi è suddivisione tra maschi e femmine

Tutti i giocatori/trici devono essere utilizzati in ogni partita del torneo.

Durata del gioco: il momento di competizione/verifica prevede tornei a raggruppamento con più squadre. Il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti. Ogni partita ha durata massima di 2 tempi da 7 minuti ciascuno, con 2 minuti di pausa tra i due tempi.

Dimensioni del campo: 30 metri di larghezza x 50 metri di lunghezza (comprese le aree di meta).

Se la partita si disputa su un campo da rugby, si possono tracciare 2 campi per ciascuna metà campo di un campo regolamentare.

Le dimensioni del campo possono essere inferiori a quelle sopra indicate.

Pallone: si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, 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 mete realizzate e subite;
- 3) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
- 4) sorteggio.

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



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 "taggato" 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 con placcaggio, creando spazi per gli attaccanti.

E' importante che i giocatori si abituino a ricevere indietro il tag dopo essere stati "taggati". In ogni caso essi potranno riprendere il gioco solamente quando provvisti nuovamente di ambedue i tags.

IMPORTANTE: NON DEVONO MAI ESSERE 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 5 mt 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.

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



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 opponente 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.
4. Non si deve spingere o respingere l'avversario con le mani.
5. Non ci si deve difendere o proteggersi da un tentativo di tagging.

Per ogni infrazione ad ognuna di queste regole, si deve concedere un passaggio libero alla squadra avversaria, a 5mt dalla linea di meta se l'infrazione è avvenuta oltre la linea di meta o nella prossimità della stessa.

NOTE

Per facilitare il tagging le cinture non devono essere coperte da indumenti, quindi la maglietta da gioco deve essere inserita dentro i pantaloncini.

ARBITRAGGI

Al fine di stimolare cultura attorno al mondo arbitrale, intesa sia come rispetto verso l'arbitro, sia come percezione che l'arbitro è parte del gioco, gli incontri saranno arbitrati dagli insegnanti/animatori o, in subordine, da giocatori/ici delle squadre che in quel momento hanno pausa tra le gare.

A tal fine, ad inizio torneo ogni squadra dovrà indicare il nominativo di almeno due giocatori/arbitri.

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



2. **Progettualità: RUGBY CON CONTATTO (RUGBY SEVEN MODIFICATO)**

CATEGORIA "A M" (Cadetti)

Classi Seconde e Terze, maschili (nati nel 2006 e 2007)

CATEGORIA "A F" (Cadette)

Classi Seconde e Terze, femminili (nate nel 2006 e 2007)

Momenti di verifica: Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi (eventuale Fase Nazionale)

Disposizioni tecniche RUGBY CON CONTATTO – Reg. RUGBY SEVEN con le seguenti indicazioni:

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da 10 giocatori/trici di cui 7 in campo. Tutti i giocatori/trici devono essere utilizzati in ogni partita del torneo.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 5'.
Nei tornei a raggruppamento con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.

Impianti ed 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 e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

Disposizioni tecniche

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. Ogni calcio trasformato vale 2 punti. Qualora non vi siano i pali da rugby nella struttura sportiva, il risultato della partita sarà determinato unicamente dal numero di mete segnate.

Dopo la segnatura di una meta il calcio di rinvio viene effettuato dalla squadra che l'ha realizzata.

Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i "22", segnati a m.10 circa dalla linea di meta.

In mischia ordinata, la conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta. La mischia è composta da 3 giocatori.

Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.

Sono previste le sostituzioni "volanti".

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata dai seguenti criteri:

- 5) risultati conseguiti negli incontri diretti;
- 6) differenza punti realizzati e punti subiti;
- 7) differenza mete;
- 8) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;

Campionati Studenteschi 2019/2020 Scuola Secondaria di Primo Grado

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



9) [sorteggio.](#)



1. Progettualità: **RUGBY SENZA CONTATTO (TAG RUGBY)**

CATEGORIA “UNICA” mista maschile e femminile

Classi Prime, Seconde e Terze - MISTA maschi e femmine (nati/e nel 2003, 2004 e 2005)

Momenti di verifica: Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi

CATEGORIA “JUNIORES” mista maschile e femminile

Classi Quarte e Quinte - MISTA maschi e femmine (nati/e nel 2001 e 2002)

Momenti di verifica: Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi

Disposizioni tecniche RUGBY SENZA CONTATTO – Regolamento 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.

Scopo del gioco: Segnare una meta schiacciando la palla oltre la linea di meta della squadra avversaria.

Nota: Una meta vale un punto

Numero dei giocatori:

Ogni squadra, è composta da 10 giocatori/trici di cui **6 in campo**.

Non vi è suddivisione tra maschi e femmine

Tutti i giocatori/trici devono essere utilizzati in ogni partita del torneo.

Durata del gioco: il momento di competizione/verifica prevede tornei a raggruppamento con più squadre. Il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti. Ogni partita ha durata massima di 2 tempi da 7 minuti ciascuno, con 2 minuti di pausa tra i due tempi.

Dimensioni del campo: 40 metri di larghezza x 60 metri di lunghezza (comprese le aree di meta).

Se la partita si disputa su un campo da rugby, si può tracciare 1 campo per ciascuna metà campo di un campo regolamentare.

Le dimensioni del campo possono essere inferiori a quelle sopra indicate.

Pallone: si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, 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 mete realizzate e subite;
- 3) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
- 4) sorteggio.



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 "taggato" 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 con placcaggio, creando spazi per gli attaccanti.

E' importante che i giocatori si abituino a ricevere indietro il tag dopo essere stati "taggati". 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 5 mt 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:

1. 5 "TAGGING" (ovvero, per 5 volte la squadra opposta ha "taggato" gli attaccanti senza che questi siano andati in meta)
2. Fuoriuscita dal campo di gioco del giocatore in possesso della palla o della palla stessa
3. Passaggio in avanti
4. Qualsiasi infrazione prevista da questo regolamento

Divieti

- Il contatto: Non è possibile afferrare l'avversario neanche per la maglia.
- Il Calcio: Non si può colpire la palla con i piedi in nessuna maniera anche involontaria.
- 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 utilizza.
- Non si deve spingere o respingere l'avversario con le mani.
- Non ci si deve difendere o proteggersi da un tentativo di tagging.

Per ogni infrazione ad ognuna di queste regole, si deve concedere un passaggio libero alla squadra avversaria, a 5mt dalla linea di meta se l'infrazione è avvenuta oltre la linea di meta o nella prossimità della stessa.

NOTE

Per facilitare il tagging le cinture non devono essere coperte da indumenti, quindi la maglietta da gioco deve essere inserita dentro i pantaloncini.

ARBITRAGGI

Al fine di stimolare cultura attorno al mondo arbitrale, intesa sia come rispetto verso l'arbitro, sia come percezione che l'arbitro è parte del gioco, gli incontri saranno arbitrati dagli insegnanti/animatori o, in subordine, da giocatori/ici delle squadre che in quel momento hanno pausa tra le gare.

A tal fine, ad inizio torneo ogni squadra dovrà indicare il nominativo di almeno due giocatori/arbitri.



2. Progettualità: **RUGBY CON CONTATTO** (RUGBY SEVEN MODIFICATO)

CATEGORIA "ALLIEVI"

Classi Prime e Seconde (nati nel 2004 e 2005)

Progettualità: CAMPIONATI STUDENTESCHI

Momenti di verifica: Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi

CATEGORIA "ALLIEVE"

Classi Prime e Seconde (nate nel 2004 e 2005)

Progettualità: CAMPIONATI STUDENTESCHI

Momenti di verifica: Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi

Disposizioni tecniche RUGBY CON CONTATTO - Regolamento RUGBY SEVEN con le seguenti indicazioni:

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da 10 giocatori/trici di cui 7 in campo.

Tutti i giocatori/trici devono essere utilizzati in ogni partita del torneo.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 5'.

Nei tornei a raggruppamento con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.

Impianti ed 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° 5.

Abbigliamento

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

Disposizioni tecniche

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. Ogni calcio trasformato vale 2 punti. Qualora non vi siano i pali da rugby nella struttura sportiva, il risultato della partita sarà determinato unicamente dal numero di mete segnate.

Dopo la segnatura di una meta il calcio di rinvio viene effettuato dalla squadra che l'ha realizzata.

Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i "22", segnati a m.10 circa dalla linea di meta.

In mischia ordinata, la conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta. La mischia è composta da 3 giocatori.

Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.

Sono previste le sostituzioni "volanti".

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata dai seguenti criteri:

- 5) risultati conseguiti negli incontri diretti;
- 6) differenza punti realizzati e punti subiti;
- 7) differenza mete;
- 8) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
- 9) sorteggio.