

Competizioni Sportive Scolastiche 2024/2025

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Rugby TAG



Categoria RAGAZZE e RAGAZZI

MISTA f/m

Nate/i nel 2013 (2014 nei casi di alunne/i in anticipo scolastico)

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale

Categoria CADETTE

nate nel 2011 e 2012

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale delle Competizioni Sportive Scolastiche (eventuale Fase Nazionale)

Categoria CADETTI

nati nel 2011 e 2012

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale delle Competizioni Sportive Scolastiche (eventuale Fase Nazionale)

Disposizioni tecniche Rugby TAG

Nel **Rugby TAG** le giocatrici / i giocatori indossano una cintura alla quale sono attaccati due nastri fissati con del velcro.

La cintura è indossata in vita all'esterno dei vestiti.

I nastri devono essere posizionati lateralmente, a destra e sinistra, di colore diverso per ogni squadra.

La rimozione di uno dei nastri (TAGGING) sostituisce il placcaggio.

Scopo del gioco:

Segnare una meta schiacciando la palla oltre la linea di meta della squadra oppponente.

Una meta vale un punto.

Numero dei giocatori:

Ogni squadra, è composta da 10 giocatrici/giocatori, di cui **5 in campo**.

Tutte le giocatrici e i giocatori devono essere utilizzati in ogni partita del torneo, per un totale di almeno 1/3 del minutaggio complessivo dell'intero torneo.

Per concorrere alla classifica, le squadre possono partecipare al torneo con un **numero minimo** di 8 giocatrici/giocatori.

Le squadre che si presentano al torneo con meno di 8 giocatrici/giocatori possono comunque partecipare fuori classifica.

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.

Salvo casi particolari, ogni partita si compone di 2 tempi da 7 minuti ciascuno, con 2 minuti di intervallo 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 si qualifica 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, si qualifica quella più giovane
4. sorteggio



Nelle partite di finale, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, dopo 2 minuti di pausa si procede con l'inversione del campo e ogni squadra deve far uscire una giocatrice/un giocatore prima di iniziare i tempi supplementari (4 v 4). Il gioco riprenderà immediatamente dal centro del campo, la ripresa del gioco sarà assegnata alla squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita. Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tag successivo o quando il pallone diventa morto e fa uscire, per ogni squadra, una giocatrice/un giocatore: si continua quindi a giocare 3 v 3 fino alla prima segnatura, che sancirà la vittoria da parte della squadra che ha segnato e la fine della partita.

Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra.

Nel caso una squadra rimanga con tre giocatori ed un giocatore venga temporaneamente o definitivamente espulso la squadra a cui quel giocatore appartiene perde la partita.

Arbitraggio

A cura della Federazione Italiana Rugby.

Per tutte le disposizioni regolamentari non elencate in questo documento si fa riferimento al REGOLAMENTO Rugby TAG

[Clicca qui per il Regolamento Rugby TAG](#)

[Clicca qui per il Video tutorial Rugby TAG](#)