

REGOLAMENTO TAG RUGBY PER TROFEO CONI

INTRODUZIONE

II TAG RUGBY

- Mostra chiaramente quando un placcaggio è stato fatto ed evita discussioni.
- Permette ai piccoli giocatori di arbitrare loro stessi.
- Introduce con semplicità elementi e tecniche molto importanti nello sviluppo futuro dell'abilità di gioco del Rugby.
- Dà ottime opportunità di acquisire abilità di difesa.
- Incoraggia i giocatori a cercare gli spazi evitando i contatti.

E' ANCHE UNA GRANDE OPPORTUNITA' DI FLESSIBILITA'

- Il Tag Rugby può essere giocato su superfici dure.
- A Tag Rugby possono giocare insieme principianti ed esperti.
- Il Tag Rugby può essere giocato da tutta la famiglia durante i week-end nei parchi o al mare.
- Si può giocare con numeri flessibili
- Le regole si possono adattare in relazione agli obiettivi tecnici od alle competenze dei giocatori (principianti o meno)
- Il Tag Rugby può essere giocato anche nelle attività di attivazione degli allenamenti.

La cintura del Tag: Tutti i giocatori indossano la Tag Belt che è una cintura con attaccati due nastri attaccati 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: Il numero dei giocatori è fissato **in 6 in campo**.

Durata del gioco: Per una partita tra due squadre di sei giocatori uno svolgimento in due tempi da sette minuti è consigliato, con un minuto di riposo tra i due tempi.

Dimensioni del campo: 35 metri di larghezza x 60 metri di lunghezza.

Se disputata su campo da rugby si possono usare per utilizzare le linee già segnate:

- come linee di touch la linea dei 5 metri e quella dei 10 metri
- come linee di meta la linea dei 5 metri da touch e come linea di pallone morto la linea di touch.

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:

- 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 al 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.

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 placcaggio le cinture non devono essere coperte da indumenti quindi si consiglia di inserire la maglietta da gioco 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 da giocatori/ici delle squadre che in quel momento hanno pausa tra le gare.

Ad inizio di torneo ogni squadra dovrà indicare il nominativo di almeno due arbitri facenti parte della squadra.

L'applicazione del vantaggio se dovesse determinare problemi nella sua interpretazione potrà essere, su indicazione del tecnico responsabile del torneo, eliminata.