

1. Progettualità: RUGBY SENZA CONTATTO (TAG RUGBY)

Categoria ALLIEVE e ALLIEVI

Classi Prime, Seconde e Terze - MISTA femmine e maschi
nate e nati nel 2005 - 2006 - 2007
(2008 nei casi di studentesse e studenti in anticipo scolastico
e anche 2004 nel caso di studentesse e studenti con disabilità)

Momenti di competizione/verifica:

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

Categoria JUNIORES

Classi Quarte e Quinte - MISTA femmine e maschi
nate e nati nel 2003 e 2004
(anche 2002 nel caso di studentesse e studenti con disabilità)

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale

Disposizioni tecniche TAG RUGBY

Nel **Tag Rugby** 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 opponente.
Una meta vale un punto

Numero dei giocatori:

Ogni squadra, è composta da 5 giocatrici e 5 giocatori, per un totale di 10, di cui **5 in campo**.
Le squadre sono MISTE, non vi è distinzione tra femmine e maschi.
Tutte le giocatrici e i giocatori devono essere utilizzati in ogni partita del torneo, per un totale di almeno 20 minuti ciascuno a fine 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.
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.



Campionati Studenteschi 2021/2022
Istituzioni scolastiche secondarie di II° GRADO



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

Arbitraggio

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 giocatrici/giocatori 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 giocatrici/giocatori che si incaricheranno dell'arbitraggio.

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

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

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

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

Categoria ALLIEVI

Classi Prime e Seconde - MASCHILE
nati nel 2006 - 2007
(2008 nei casi di studenti in anticipo scolastico)

Categoria ALLIEVE

Classi Prime e Seconde - FEMMINILE
nate nel 2006 - 2007
(2008 nei casi di studentesse in anticipo scolastico)

Momenti di competizione/verifica:

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

Categoria JUNIORES MASCHILE

Classi Terze, Quarte e Quinte
nati nel 2003, 2004 e 2005

Categoria JUNIORES FEMMINILE

Classi Terze, Quarte e Quinte
nate nel 2003, 2004 e 2005

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale

Disposizioni tecniche RUGBY SEVEN modificato

Vige il Regolamento RUGBY SEVEN con le seguenti indicazioni specifiche:

Composizione delle squadre

Ogni squadra, femminile o maschile, è composta da 10 giocatori/giocatrici di cui **7 in campo**.
Tutte le giocatrici e i giocatori devono essere utilizzati in ogni partita del torneo, per un totale di almeno 20 minuti ciascuno a fine 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.

Tempi di gioco

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

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 morbido, per garantire la massima sicurezza.

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 la struttura sportiva non sia dotata di porte da rugby, 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 ha segnato la meta. Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro l'area dei "22", segnata a circa 10 metri dalla linea di meta.

Si gioca la mischia ordinata: la conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta. La mischia è composta da 3 giocatori in linea (pilone-tallonatore-pilone)

Si gioca la rimessa laterale, all'allineamento della stessa partecipano 2 giocatrici/giocatori per ciascuna squadra. Non è consentito il sollevamento del 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:

1. risultati conseguiti negli incontri diretti
2. differenza punti realizzati e punti subiti
3. differenza mete
4. media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane
5. sorteggio

Per tutte le disposizioni regolamentari non elencate in questo documento si fa riferimento al
REGOLAMENTO RUGBY SEVEN