Campionati Studenteschi 2019/2020

Scuola Secondaria di Secondo Grado

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 opponente 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 utilizzi.
- 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.