



GRIFONI ODERZO RUGBY CLUB

Regolamento **TORNEO STUDENTESCO TAG RUGBY FUORICLASSE 2024**

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 5 in campo. Non vi è suddivisione tra maschi e femmine. Tutti i giocatori/trici devono essere utilizzati in ogni partita del torneo. Una squadra può essere formata anche da più giocatori se necessario per lo svolgimento del torneo in accordo con insegnanti e organizzatori.

Durata del gioco: Ogni partita ha durata massima da 8 minuti con tempo unico. Le finali avranno tempo di gioco di 10 minuti.

Dimensioni del campo: 25 metri di larghezza x 40 metri di lunghezza

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.

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. Proibiti tacchetti in ferro o alluminio.

CLASSIFICA DEL GIRONE

Classifica del girone all'italiana determinata da questo punteggio:

In caso di sconfitta 0 punti.

In caso di vittoria 4 punti.

Chi segna 4 o più mete 1 punto aggiuntivo.

In caso di pareggio 2 punti per ciascuna squadra.

In caso di parità di punti nella classifica del girone di due o più squadre, la migliore classificata è determinata dai seguenti criteri:

- 1) miglior risultato conseguito negli scontri diretti;
- 2) miglior differenza mete realizzate e subite complessivamente in tutte le partite di girone;
- 3) minor età media dell'età dei componenti la squadra;
- 4) sorteggio.

Grifoni Rugby Oderzo A.s.d.

Campo di gioco: via Donizetti – Oderzo 31046 – Treviso – Italy segreteria 0422.814188 cel 346.8380308 segretaria@rugbyoderzo.it
iscrizione Federazione Italiana Rugby 243601 - registro ASD CONI 33443 C.F. P. IVA 04107530265 - 04107530265



GRIFONI ODERZO RUGBY CLUB

FINALI

Si giocheranno le finali per tutte le squadre per le classi delle prime medie tra di loro e per le classi delle seconde e terze medie tra di loro.

Si formano 4 gironi da 5 squadre, girone al italiana (nel caso ci siano piu di 5 squadre si formeranno gironi da 6 o più squadre). Girone A e girone B delle classi prime, Girone C e girone D delle classi seconde e terze medie, Le finali saranno giocate secondo questo schema:

Il vincitore della coppa Fuoriclasse 2024 sarà determinato dalla somma dei punteggi della miglior classificata (solo una squadra per scuola) del girone delle classi prime e del girone delle classi seconde e terze secondo questo punteggio.

FINALI CLASSI PRIME	
A1	B1
A2	B2
A3	B3
A4	B4
A5	B5

FINALI CLASSI SECONDE E TERZE	
C1	D1
C2	D2
C3	D3
C4	D4
C5	D5

PUNTEGGIO CLASSI PRIME
25
18
15
12
10
8
6
4
1
1

CLASSIFICA

- 1°
- 2°
- 3°
- 4°
- 5°
- 6°
- 7°
- 8°
- 9°
- 10° o oltre

PUNTEGGIO SECONDE E TERZE
25
18
15
12
10
8
6
4
1
1

Grifoni Rugby Oderzo A.s.d.



GRIFONI ODERZO RUGBY CLUB

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. 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.

Grifoni Rugby Oderzo A.s.d.



GRIFONI ODERZO RUGBY CLUB

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.

Oderzo, lì Aprile 2024

Grifoni Rugby Oderzo A.s.d.

S.S. Grifoni Rugby Oderzo A.S.D.

C.F e P.I 04107530265

Tel Fax Campo gioco 0422.814188

email: grifoni@rugbyoderzo.it

Sede Legale e postale: Via Bersaglieri 15

LEVADA di PONTE DI PIAVE 31047 TV



Andrea Bortolotti

Grifoni Rugby Oderzo A.s.d.

Campo di gioco: via Donizetti – Oderzo 31046 – Treviso – Italy segreteria 0422.814188 cel 346.8380308 segretaria@rugbyoderzo.it
iscrizione Federazione Italiana Rugby 243601 - registro ASD CONI 33443 C.F. P. IVA 04107530265 - 04107530265