

TORNEO DI TAG RUGBY

1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 1.1 Il Torneo è riservato agli alunni iscritti alle classi 3°, 4° e 5° primarie delle scuole della Regione Liguria e delle Province di Alessandria e Cuneo e comunque nati **dopo il 1 gennaio 2014**. (Regolamento Generale sez. A punto 5)
- 1.2 Viene disputato un torneo **a 7 giocatori**
- 1.3 Tutte le squadre ammesse sono squadre miste. (Regolamento Generale sez. A pt. 4)
- 1.4 Ogni squadra dovrà comprendere **tra gli 8 e i 10 nomi** e potrà essere tutta maschile, tutta femminile o mista
- 1.5 Sono ammessi **anticipatari** ed è ammesso **n°1 fuoriquota a squadra** secondo le modalità del Regolamento Generale (sez. B pt. 2).
- 1.6 Ogni bambino/bambina può essere iscritto in una sola rosa (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.7 Come da Regolamento Generale (sez. A pt. 11) la partita giocata, sarà considerata sconfitta a tavolino **0-3** la squadra che non osserverà l'obbligo del **numero minimo previsto di 5 giocatori**
- 1.8 Come da Regolamento Generale (sez. D pt. 8) **non sono ammessi ritardi superiori ai 15 minuti**. Alle squadre che non si presenteranno nella sede di gara entro tale termine verrà attribuita sconfitta per **0-3**

2. REGOLE SCHIERAMENTI E SOSTITUZIONI

- 2.1 Tutti i bambini presenti devono giocare almeno un tempo di gioco.
- 2.2 Una partita ha la durata di **due tempi da 7 minuti** ciascuno con una pausa di 1 minuto fra un tempo e l'altro.
- 2.3 Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, la squadra avversaria è tenuta a schierare propri giocatori con la squadra ridotta, in modo da equilibrare il numero dei partecipanti in campo. Per fare potranno essere prestati sia giocatori di riserva, sia giocatori titolari se mancano le riserve.
- 2.4 Un giocatore sostituito può riprendere a giocare nel medesimo incontro.

3. Inizio e ripresa del gioco

- 3.1 Un incontro ha inizio con un passaggio libero dal centro del campo per la squadra in possesso della palla. La squadra in difesa dovrà schierarsi a 5 metri* dalla linea di centrocampo attendendo il passaggio del pallone per muoversi.
- 3.2 La meta vale 1 punto e non si effettuano calci di trasformazione.
- 3.3. La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. La squadra che ha subito la meta riprenderà dal centro con un passaggio libero.
- 3.4. Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata a cinque metri dal centro campo.

4. Gioco vicino all'area di meta

- 4.1 Il gioco sia in attacco che in difesa non può mai riprendere a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- 4.2 Il cambio di possesso palla avviene in seguito a:
 - 5 "TAGGING" (per 5 volte la squadra opponente ha "taggato" gli attaccanti senza che questi siano andati in meta)
 - Fuoriuscita dal campo di gioco del giocatore in possesso della palla o della palla stessa
 - Passaggio in avanti
 - Qualsiasi infrazione prevista da questo regolamento.
- 4.3 Se la palla o il portatore escono dal terreno di gioco, il gioco riprenderà con un passaggio libero da parte della squadra opponente dal punto dove la palla o il giocatore sono usciti.
- 4.4 I difensori non possono prendere la palla dalle mani degli attaccanti.
- 4.5 Il giocatore che effettua il passaggio libero deve effettuarlo verso un compagno e non a sé stesso
- 4.6 Il calcio non è consentito.

5. Portatore di palla a terra

- 5.1 Se il portatore di palla va a terra deve lasciarla immediatamente affinché il giocatore più vicino (compagno o opponente) possa utilizzarla.

6. Tentativi di avanzamento

- 6.1 Il "placcaggio" o TAG avviene quando al portatore di palla viene rimosso almeno uno dei due nastri attaccati alla cintura.
 - Solo il portatore di palla può essere "taggato".
 - Non si deve spingere o respingere l'avversario con le mani.
 - Non ci si deve difendere o proteggere da un tentativo di tagging.
 - Il difensore che sia riuscito a prendere il tag deve gridare "TAG!" e permettere che il portatore di palla possa effettuare il passaggio.

6.2 Il giocatore "taggato":

- deve fermarsi appena possibile
- ha massimo 3 secondi e/o 3 passi per effettuare il passaggio
- non può utilizzare i 3 passi per segnare la meta.

6.3 Dopo che l'attaccante ha effettuato il passaggio, il difensore deve restituire il tag al giocatore taggato.

6.4 Il difensore non può partecipare in ogni modo al gioco finché non ha restituito il tag consegnandolo all'attaccante.

6.5 L'attaccante rientra in gioco nel momento in cui ha ricevuto il tag dal difensore e lo ha riattaccato alla propria cintura.

6.6 I giocatori potranno riprendere il gioco solamente quando provvisti nuovamente di ambedue i tags.

6.7 Non devono mai esserci tags abbandonati sul terreno.

6.8 Un giocatore è in posizione di fuorigioco quando si trova tra la linea del fuorigioco e la linea di meta avversaria.

6.9 La linea del fuorigioco è la linea passante per il giocatore taggato, una volta fermatosi, e parallela alla linea di meta.

6.10 Dopo il TAG i difensori che si trovano in posizione di fuorigioco, non devono assolutamente interferire o bloccare il gioco in alcun modo. Per poter prendere nuovamente parte al gioco devono superare la linea di fuorigioco.

6.11 Tutti i difensori, escluso colui che ha effettuato il tag, devono posizionarsi ad almeno 3 metri dal punto in cui il giocatore taggato si è fermato.

7. Sanzioni di gioco

7.1. Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento verrà sanzionato come segue:

1. richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
2. ammonito ed espulso temporaneamente (sin bin) per un periodo di 2 minuti di gioco, o
3. espulso definitivamente in seguito a fallo grave, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione.

8. Penalità

8.1 Le penalità vengono giocate partendo da passaggio libero e dando 5 tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione ed in caso di falli ripetuti l'arbitro può aumentare la penalità aggiungendo altri cinque metri e cinque tentativi al gioco.

9. Tocco dell'arbitro

9.1 Se il giocatore in possesso di palla tocca l'arbitro e ciò crea un vantaggio per la squadra in difesa l'arbitro fermerà il gioco ed il numero dei tag non terrà conto dell'ultima azione. Il gioco riprenderà con la squadra in possesso al punto del tocco con l'arbitro.

10. Chiusura di un incontro

10.1 La partita si conclude al termine del tempo di gioco alla prima situazione di pallone morto. L'arbitro chiama "Ultima azione" quando mancano 30 secondi alla fine del tempo. L'arbitro chiama "Ultimo tag" quando il tempo è scaduto e si è in attesa della fine dell'azione. Anche se il tempo è scaduto e l'arbitro ha chiamato "Ultimo tag" eventuali punizioni vanno comunque giocate.

11. CRITERI PRIMA FASE A GIRONI (formati da 3- 4 squadre)

11.1 Si svolgeranno partite 7 contro 7 sprint di 2 tempi da 10 minuti con intervallo di 2 minuti tra ogni tempo di gioco.

11.2 Nell'arco della prima giornata e della giornata finale una squadra può giocare fino a 3 partite (60' minuti complessivi)

11.3 Verranno assegnati 3 punti per ogni gara vinta; 1 punto per ogni gara pareggiata; e 0 punti per ogni gara persa. Se alla fine di un girone, due o più squadre risultassero a pari punteggio, verranno applicati i seguenti criteri: Maggior numero di mete segnate da ciascuna squadra negli incontri tra loro disputati.

11.4 Differenza attiva o differenza passiva tra la somma dei punti segnati e la somma dei punti subiti da ciascuna squadra in tutti gli incontri del girone.

11.5 Minore età media di tutti i giocatori inseriti nell'elenco vidimato.

12. ATTREZZATURE E MATERIAL

12.1 Dimensioni Campo da Gioco:

- Larghezza m.: 27

- Lunghezza m: 48

12.2 **Tutti i giocatori sopra alla divisa ufficiale indossano la Tag Belt fornita (cintura con attaccati due nastri fissati col velcro). La cintura è indossata in vita all'esterno dei vestiti. Le maglie da gioco devono essere tenute dentro la cintura. 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.**

12.3 Il gioco viene praticato con il pallone n. 4

12.4 I giocatori dovranno portare scarpe da gioco senza tacchetti (da ginnastica o da "calcetto").

12.5 Sarà obbligatorio indossare caschetti (che possono essere forniti dall'organizzazione)