

REGOLAMENTO DI GIOCO TAG RUGBY FIR



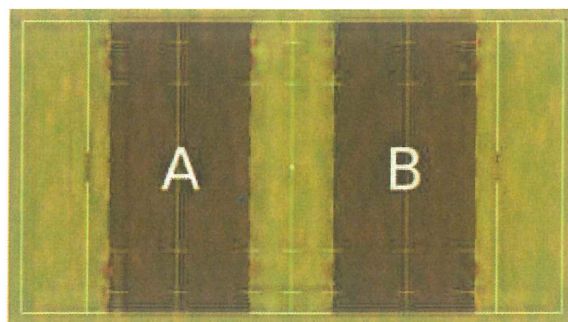
La Federazione Italiana Rugby ha sviluppato uno specifico regolamento per questa forma di Rugby senza contatto con le seguenti finalità:

- promuovere il gioco del rugby attraverso una forma modificata facile da apprendere ed adattabile a più contesti
- avvicinare alle società nuovi volontari/accompagnatori/allenatori/arbitri e giocatori
- utilizzare le peculiarità del gioco prettamente alla mano per sviluppare alcuni aspetti tecnici del rugby
- far rientrare nel mondo del rugby i giovani giocatori allontanatisi per via dell'impegno richiesto
- creare nuove squadre di rugby attraverso il TAG rugby
- creare un movimento dedicato al TAG rugby che ne sviluppi appieno le potenzialità
- permettere a chi ha subito infortuni o a chi ha raggiunto i limiti di età previsti dal regolamento di rimanere in campo

Dimensioni Terreno di Gioco

Le dimensioni minime del terreno di gioco sono di 30 metri di larghezza per 50 di lunghezza. Le dimensioni massime consentite sono di 35 metri di larghezza per 65 di lunghezza.

Per Beach Tag e Snow Tag le dimensioni sono di 25 metri di larghezza (tolleranza ± 1 metro) e 31 metri di lunghezza (tolleranza ± 1 metro) incluse le aree di meta di 3 metri.



Il Pallone

Si gioca con un pallone approvato da World Rugby misura 4.

Numero di Giocatori in Campo

Ogni squadra è composta da 10 giocatori, di cui **5 in campo**.

La gara non può continuare se una squadra rimane **con meno di 5 giocatori in campo**, eccetto durante i supplementari o in seguito a provvedimenti disciplinari nel qual caso **il limite minimo è di 3**. Quando una squadra rimane con un numero di giocatori inferiore al limite consentito, perde automaticamente la partita. Se il punteggio le era favorevole a quel momento il punteggio omologato sarà di 2 a 0 per la squadra che non ha superato il limite di giocatori consentito.

Considerato che anche per il **TAG Rugby** si utilizza il sistema di punteggio riportato nel Regolamento Organizzativo del "Torneo Italiano di Touch Rugby", non ci sono proporzioni numeriche da rispettare in lista gara per maschi e femmine.

Le squadre possono essere sempre miste.

Abbigliamento dei Giocatori

Un giocatore veste una maglia da gioco, una canotta o una t-shirt ed un paio di pantaloncini.

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 canotte/maglie da gioco/t-shirt 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.

Un giocatore può indossare articoli aggiuntivi di abbigliamento che devono essere conformi a quanto previsto dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby o dalla specifica Normativa 12 di World Rugby ad eccezione dei parastinchi.

Un giocatore non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.

Un giocatore non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.

Un giocatore non deve indossare articoli che contengano fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiali rigidi o protezioni non altrimenti consentite o previste dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby.

Un giocatore non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.

Un giocatore non deve indossare occhiali da vista o da sole.

Un giocatore non deve usare guanti, ma quelli senza dita possono essere consentiti.

Un giocatore non deve indossare nessun articolo normalmente consentito dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby che a parere dell'arbitro rischi di causare un danno a un giocatore.

Un giocatore non deve indossare cappellini con fibbie in metallo e visiere rigide.

Durata di una partita

Una partita ha la durata di due tempi da 7 minuti ciascuno con una pausa di 1 minuto fra un tempo e l'altro. In ogni caso una squadra non può giocare più di 80 minuti nella stessa giornata di gare.

La durata di ogni incontro potrà quindi essere ridotta dalla commissione organizzatrice se la presenza di squadre dovesse richiedere un numero di incontri maggiore del tempo previsto, scegliendo fra una delle seguenti modalità di gioco: 2 tempi da 7 o 5 minuti; 1 tempo unico da 10 o 8 minuti.

Chiusura di un incontro

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.

Tempi Supplementari

Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima di iniziare i tempi supplementari (4 v 4).

Il gioco riprenderà immediatamente con una ripresa dal centro della linea di metà campo, da parte della squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita. Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tag successivo o quando il pallone diventa morto.

Il gioco viene fermato per far uscire, per ogni squadra, un altro giocatore (3 v 3)

e si continuerà a giocare fino a quando non verrà segnata una meta (golden try)

con la quale viene vinta la partita.

Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra.

Nel caso una squadra rimanga con tre giocatori ed un giocatore viene temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perde la partita.

Tocco dell'arbitro

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.

Modo di giocare – Inizio e ripresa del gioco

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.

La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione.

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. Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata a cinque metri dal centro campo.

Gioco vicino all'area di meta. Il gioco sia in attacco che in difesa non può mai riprendere a meno di 5 metri dalla linea di meta.

Il cambio di possesso palla avviene in seguito a:

5 "TAGGING" (ovvero, per 5 volte la squadra opposta 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.

Se la palla o il portatore escono dal terreno di gioco, il gioco riprenderà con un passaggio libero da parte della squadra opposta dal punto dove la palla o il giocatore sono usciti. I difensori non possono prendere la palla dalle mani degli attaccanti. Il giocatore che effettua il passaggio libero deve effettuarlo verso un compagno e non a sé stesso.

Il calcio non è consentito.

Portatore di palla a terra

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

Tentativi di avanzamento – il "placcaggio" o TAG

Il TAG avviene quando al portatore di palla viene rimosso almeno uno dei due nastri (tag) 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.

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.

Dopo che l'attaccante ha effettuato il passaggio, il difensore deve restituire il tag al giocatore taggato. Il difensore non può partecipare in ogni modo al gioco finché non ha restituito il tag consegnandolo all'attaccante.

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

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

Non devono mai esserci tags abbandonati sul terreno.

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

Si definisce linea del fuorigioco la linea passante per il giocatore taggato, una volta fermatosi, e parallela alla linea di meta. 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.

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.

Sanzioni di gioco

Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento e per estensione che commetta atti contrari allo spirito del gioco verra' punito 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.

Nel caso in cui il giocatore venga espulso definitivamente per fallo grave, l'accaduto verra' segnalato al giudice sportivo.

Penalita'

Le penalità vengono giocate partendo da passaggio libero e dando 5 tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione.

In caso di falli ripetuti l'arbitro può aumentare la penalità aggiungendo altri cinque metri* e cinque tentativi al cioco.