



IL TAG RUGBY

**Il Rugby senza contatto,
ideale per la pratica nella SCUOLA**



La Nostra Visione

Che i valori culturali e sportivi del “Gioco di Rugby” contribuiscano in maniera significativa al processo educativo degli italiani.

La Nostra Missione

L'espansione capillare del Gioco di Rugby e l'affermazione di un prodotto attrattivo di grande valore educativo e sportivo.



IL RUGBY E' PER TUTTI



Il Nostro Proposito

La crescita del Rugby di Base per un'Italia vincente in continuità

La Nostra Missione

L'espansione capillare del Gioco di Rugby e del suo grande valore educativo e sportivo

La Nostra Visione

Che i valori culturali e sportivi del Rugby contribuiscano al processo educativo degli italiani

Il pilastro educativo del movimento: lo sviluppo della Lealtà e dell'integrità degli appassionati è il fine ultimo della FIR

Il rugby è la gioia di stare assieme: partecipazione e positività rendono speciale questo sport

Si avanza solo con l'aiuto degli altri: ogni meta raggiunta è frutto di un impegno collettivo e dell'abnegazione del singolo per i compagni e per la squadra

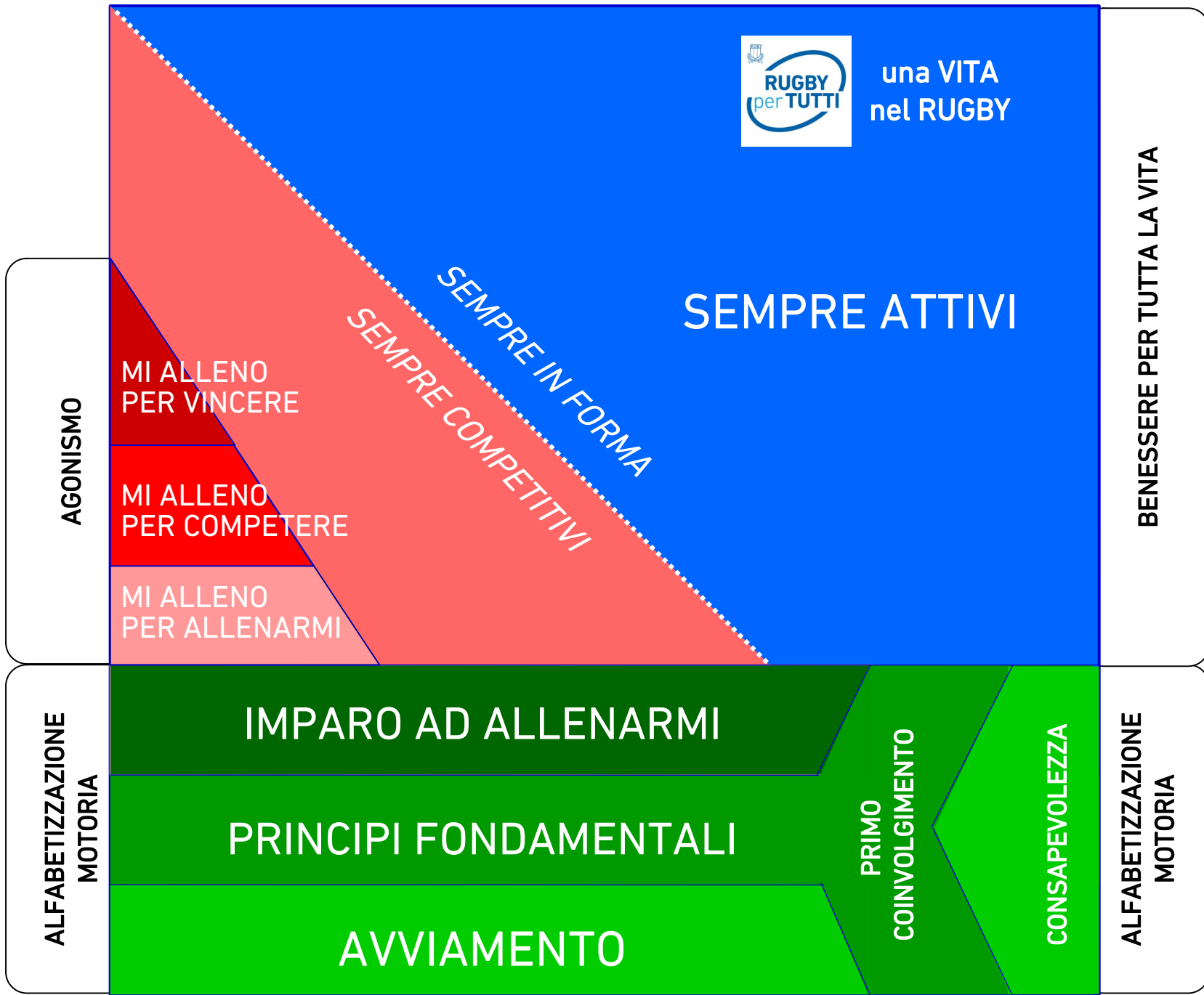


L'accettazione dell'avversario, il verdetto del campo e il rispetto delle regole sono la base dell'educazione rugbistica

Si affronta la sfida fisica e morale al servizio dell'obiettivo comune

E' fondamentale per la trasmissione dei valori che costituiscono il patrimonio del rugby

il "perimetro" dei nostri Club





CHE COSA E' IL TAG RUGBY?

Il TAG RUGBY è un ottimo strumento per promuovere il gioco del Rugby in totale sicurezza, essendo privo di contatto: si gioca indossando all'altezza della vita una cintura di velcro alla quale sono legate due nastri al disopra delle anche. Il modo di giocare è simile al Rugby al Tocco, ma il "tocco" viene in questo caso sostituito dal tentativo della difesa avversaria di strappare uno dei nastri al portatore di palla avanzante. Questa azione sostituisce il placcaggio del Rugby classico e impone al giocatore che ha subito il "tagging" di passare velocemente il pallone ad un compagno. I punti si realizzano segnando la meta, che vale un punto. Il pallone non può essere calciato tranne che nell'avvio del gioco. Il numero di giocatori per squadra normalmente è variabile, ma nelle competizioni ufficiali promosse dalla FIR le squadre sono miste (maschi e femmine) e sono formate da 6 giocatori e giocatrici.



IL TAG RUGBY E' UN GIOCO:



Sicuro
Veloce
Intenso
Divertente
Coinvolgente
Vario
Stimolante
Semplice



[Tag Rugby - An introduction](#)



IN CAMPO !

*Una proposta di lavoro in progressione partendo dal CERCHIO
per cominciare a maneggiare la palla da Rugby*



PRINCIPI

fondamentali del Rugby

1.AVANZARE

2.SOSTENERE

3.CONTINUARE

4.PRESSARE

REGOLE

fondamentali del Rugby

1.META

2.PASSAGGIO NON IN AVANTI

3.FUORIGIOCO

4.TENUTO A TERRA

5.PLACCAGGIO



Le 5 REGOLE BASE del 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.

Il difensore che sia riuscito a prendere il tag deve gridare “TAG!” e permettere che il portatore di palla possa effettuare il passaggio.



REGOLA 3

Il “Placcaggio” (Tag)

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 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 possono permettere solamente uno.



REGOLA 3

Il “Placcaggio” (Tag)

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.



REGOLA 3

Il “Placcaggio” (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

Il 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. 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.)



REGOLA 4

Il Passaggio libero

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

Il Passaggio libero

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.



IN CAMPO !

*Giochi ed Esercitazioni
per EVASIONE, PASSAGGIO, “PLACCAGGIO”*



Le altre 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.



B - Il Fuorigioco

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:

- 5 “TAGGING” (ovvero, 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

[Tag Rugby Rules](#)



I divieti



Per ogni infrazione ad ognuna delle seguenti 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.



1 - Il Contatto

Non è possibile afferrare l'avversario
neanche per la maglia.



2 - Il Calcio

Non si può colpire la palla con i piedi
in nessuna maniera
anche involontaria.



3 - Il Gioco a Terra

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.



4 - Spingere / Respingere

Non si deve spingere o respingere
l'avversario con le mani.



4 - Impedire il Tagging

Non ci si deve difendere o proteggersi da un tentativo di tagging.



IN CAMPO !

Progressione Didattica

VERSO IL TAG RUGBY e lo SPIN PASS