SCHEDA TECNICA ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1^, 2^, 3^, 4^ e 5^
di scuola secondaria di secondo grado
Federazione Italiana Rugby

Per gli sport di squadra la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	**RUGBY TAG**
Attività propedeutiche (dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)	Esercizi di coordinazione, velocità e controllo della palla, lavoro a coppie su passaggi e smarcamenti, esercitazioni in piccolo gruppo su attacco e difesa, situazioni di gioco guidate, partita di Rugby Tag completa con regole e strategie.
Categorie e classi coinvolte - Specificare l'attività proposta	• SECONDARIA SECONDO GRADO- PRIMA CATEGORIA (CLASSE 1^) • SECONDARIA SECONDO GRADO- SECONDA CATEGORIA (CLASSI 2^ e 3^) • SECONDARIA SECONDO GRADO- TERZA CATEGORIA (CLASSI 4^ e 5^)
Composizione delle squadre e numero dei partecipanti	Minimo 10 max 12 giocatori/trici, di cui 5 contemporaneamente in campo (secondo le combinazioni: 5+5, 5+6, 5+7, 6+6). 1° tempo M vs M 2° tempo F vs F Tutti gli studenti iscritti sul referto devono giocare.
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)	Nel Rugby Tag i giocatori indossano una cintura in vita con due nastri laterali fissati con velcro, di colore diverso per ogni squadra; la rimozione di un nastro (TAGGING) sostituisce il placcaggio. si utilizza la palla ovale n° 4 Femmine

	si utilizza la palla ovale n° 5 Maschi
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	30 metri di larghezza x 50 metri di lunghezza (comprese le aree di meta). Se la partita si disputa su un campo da rugby, si possono tracciare 2 campi per ciascuna metà campo di un campo regolamentare. Le dimensioni del campo possono essere inferiori a quelle sopra indicate.
Durata delle attività	Ogni partita si compone di 2 tempi da 7 minuti ciascuno, con 2 minuti di intervallo tra i due tempi. Il tempo complessivo di gioco di ogni squadra mista, nell'arco della giornata, non deve superare i 60 minuti. Per la 1ª, 2ª e 3ª categoria, nella modalità mista, è prevista l'alternanza di genere: 1° tempo M vs M 2° tempo F vs F
Preparazione del campo/dell'area di gioco	Con coni piccoli oppure Nastro segnaletico morbido
Regolamento dell'attività sportiva proposta per le diverse categorie	Il gioco inizia e riprende dopo ogni meta con un passaggio libero dal centro del campo da parte della squadra che ha subito la meta; la squadra in difesa deve mantenersi a 5 metri e può avanzare dopo che il pallone è stato passato. Non sono consentiti il passaggio in avanti e il calcio. Il possesso cambia dopo cinque TAG senza segnatura, quando il pallone o il portatore escono dal terreno di gioco oppure in seguito a un'infrazione. La ripresa avviene con un passaggio libero rivolto a un compagno dove è avvenuta l'infrazione o l'uscita del pallone. Se il portatore di palla cade a terra, deve lasciare immediatamente il pallone, che può essere giocato dal giocatore più vicino. Il TAG sostituisce il placcaggio e consiste nella rimozione di uno dei due nastri (destra o sinistra) dalla cintura del solo portatore di palla. Non è consentito spingere o respingere l'avversario, né proteggere i nastri per impedire il TAG. Il difensore che rimuove il nastro deve chiamare «TAG»; il portatore deve fermarsi appena possibile e passare il pallone entro un massimo di tre secondi e/o tre passi, senza utilizzare tali passi per segnare una meta. Dopo il passaggio, il difensore restituisce il nastro e i giocatori possono riprendere parte al gioco soltanto quando il portatore lo ha riapplicato alla cintura. Quando avviene un "TAG" gli altri difensori devono arretrare ad almeno 3 metri dal punto del TAG e non possono interferire se si trovano in posizione di fuorigioco. Le infrazioni sono sanzionate con un passaggio libero e cinque nuovi tentativi assegnati alla squadra non

	responsabile. In caso di falli ripetuti, l'arbitro può far avanzare la ripresa di 5 metri e concedere ulteriori cinque tentativi. Le sanzioni disciplinari prevedono, in ordine di gravità, richiamo verbale, espulsione temporanea di 2 minuti ed espulsione definitiva per fallo grave, comportamento irrispettoso nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione. Per quanto non specificato si farà riferimento al regolamento federale.
Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	
Punteggi dell'attività sportiva proposta	Punteggio: 1 punto a meta. Vince chi fa più punti. Criteri di Spareggio (in caso di parità) • Scontri diretti: Classifica basata solo sui match tra le squadre appaiate. • Mete totali: Passa avanti chi ha segnato più mete nell'intero torneo. • Differenza mete: Vince chi ha il valore più alto tra Mete Fatte – Mete Subite.
Note aggiuntive	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva - NV	Le attività verranno adattate alle esigenze e alle capacità individuali, nonché ai diversi livelli di partecipazione, garantendo inclusione, sicurezza e un coinvolgimento attivo nel gioco.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva - HS	
Adattamento per allievi con disabilità motoria - HFD - HFC	
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva - DIR – C21	
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	