

§1 ZASADY GRY

Gracze, trenerzy oraz sędziowie powinni dołożyć wszelkich starań aby wszystkie przepisy były przestrzegane w czasie gry. W Rugby TAG nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest gra nogami (oprócz wznowienia gry), nie ma młynów oraz wrzutów do autu. Jest to najbardziej podstawowa, bezkontaktowa odmiana rugby, bardzo dobra do fizycznego rozwoju w szkolnej edukacji oraz wprowadzenie do rugby.



1.1 Cel gry

Celem gry jest zdobycie przyłożenia poprzez położenie piłki na/lub za linią wyznaczającą pole punktowe przeciwnika.

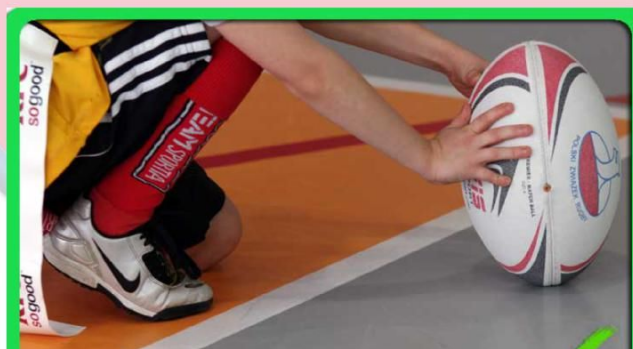
Celem drużyny w obronie jest odzyskanie piłki poprzez zerwanie TAGów.



Przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez rzucanie się "nurkowanie" w obręb pola punktowego.



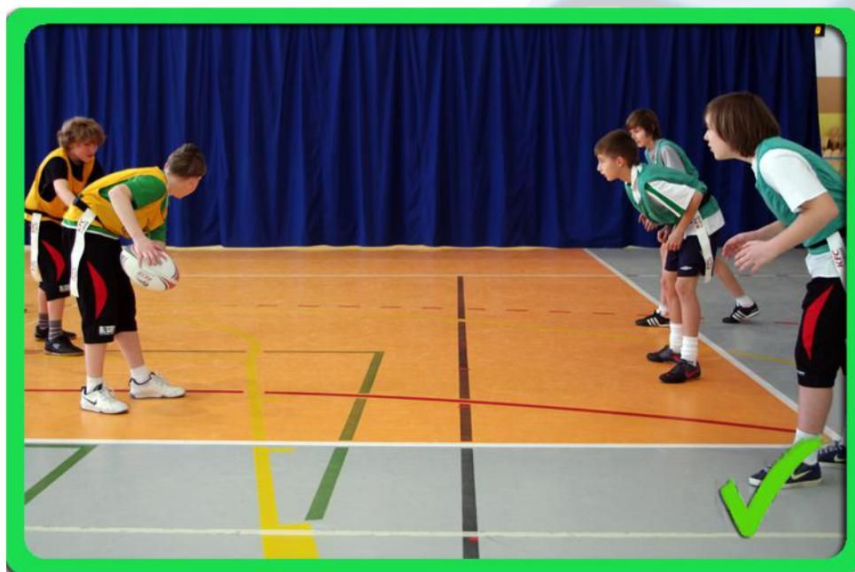
Jeżeli zawodnik położy piłkę będąc w tym czasie np. na kolanie, przyłożenie powinno zostać zaliczone jednak sędzia powinien natychmiast przypomnieć wszystkim zawodnikom, że w zgodzie z regulaminem powinni dotykać podłoża jedynie stopami.



Obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez zrywanie TAGów. Nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie.



Gdy piłka zostanie położona w polu punktowym, gra jest wznawiana "wolnym podaniem" (rzutem wolnym) ze środka boiska przez drużynę, na której polu została położona piłka.



1.2 Podania i bieg z piłką

Piłka może być podana (rzucona) jedynie w bok lub do tyłu w powietrzu, nie może zostać przekazana z ręki do ręki. Jeżeli piłka zostanie przekazana, podana lub kopnięta do przodu, wtedy Sędzia dyktuje rzut wolny dla drużyny przeciwnej z wyjątkiem prawa korzyści. W zgodzie z zasadą płynnej gry, sędzia powinien stosować prawo korzyści w każdym możliwym przypadku.



a) Piłkę należy nosić w dwóch rękach. (wyjątkiem jest minięcie linii obrony ostatniego zawodnika)

b) Zawodnik drużyny przeciwnej nie może łapać za piłkę. (obrona stosuje tylko zrywanie TAGów)



1.3 Rzut wolny

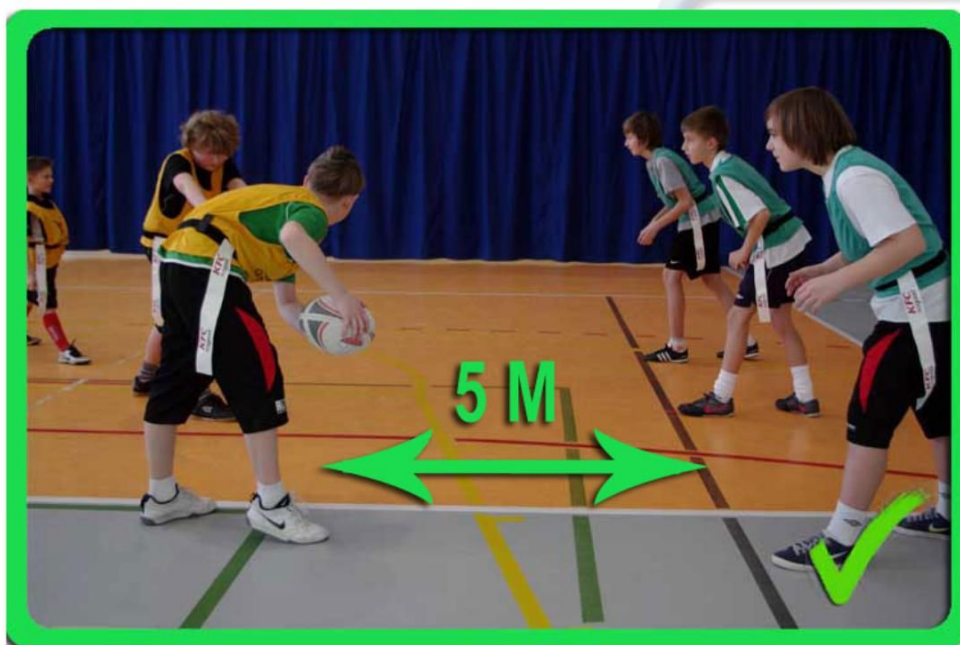
a) Rzut wolny jest stosowany do rozpoczęcia/wznowienia gry ze środka boiska na początku każdej połowy meczu, oraz z wskazanego przez sędziego miejsca przewinienia.



Sygnalizacja sędziego.

Ręka zgięta w łokciu pod kątem 90 stopni odwrócona do strony drużyny mającej rozpocząć grę. Więcej sygnalizacji na stronie PZR

b) W momencie rzutu wolnego, drużyna musi cofnąć się o pięć metrów od miejsca przewinienia. Nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka nie opuści rąk rozpoczynającego. Zawodnik musi rozpocząć z piłką w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj".



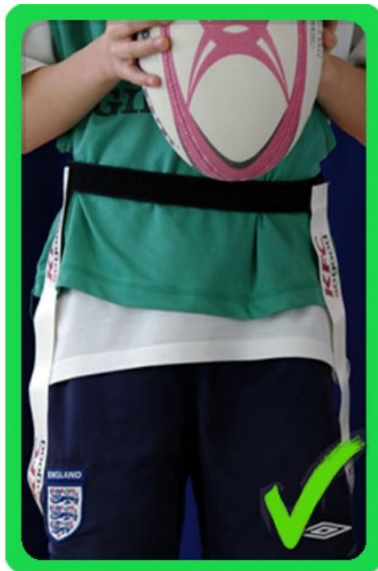
c) Jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie do pięciu metrów od linii pola punktowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego.



1.4 TAG

1.4.1 W celu metodyki nauczania, długość TAG'a jest zaplanowana do dalszego rozwoju dziecka w późniejszym etapie nauczania. Długość TAG'a nie może być krótsza niż 35 cm.

1.4.2 Prawidłowe i nieprawidłowe założenie TAGów



1 .4.3 Gdy obrońca zerwie jeden ze znaczników przyczepionych do pasa zawodnika z piłką musi:



- a) Zatrzymać się.
- b) Trzymać znacznik w dłoni uniesionej do góry nad głowę
- c) Krzyknąć "Tag!"



- d) Oddać znacznik zawodnikowi, któremu został on zerwany po odegraniu przez niego piłki
- e) Powrócić do gry

1 .4.4 Zawodnik pozbawiony znacznika musi:

- a) Zaprześcić biegu do trzech sekund lub trzech kroków.
- b) Podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maksymalnie trzy kroki.
- c) Umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy
- d) Powrócić do gry



1.5 Zasady gry

1.5.1 Tylko zawodnik z piłką może zostać pozbawiony znacznika. Zawodnik taki może biegać i unikać potencjalnych zerwań znacznika ale nie może bronić się przed zerwaniem znacznika używając rąk lub piłki.



1.5.2 Gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech kroków lub trzech sekund które uwzględniają czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: Podaj! Podaj! Następnie gwizdże). Zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe (trzy kroki), piłka może zostać podana w czasie zatrzymywania się zawodnika lub przyłożona na polu punktowym jeżeli zawodnik znajduje się w obrębie pola punktowego przeciwnika i nie stracił dwóch TAGów. Jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej. Zawodnik, któremu zostanie zerwany TAG (po podaniu), jak i zawodnik który zerwał TAG są wyłączeni z gry do momentu przyczepienia TAGa do paska (zawodnik w ofensywie) i oddania TAGa w ręce przeciwnika (zawodnik w defensywie)

1.5.3. Zawodnik pozbawiony znacznika w polu punktowym musi natychmiast położyć piłkę by zdobyć punkt. Sędzia może pomóc poprzez wydanie komendy: "Połóż piłkę a uznam punkty" lub podobnej.

1.5.4. Jeżeli zawodnik rzuca się "nurkuje" by zdobyć punkt, będzie to uznane za przewinienie i zostanie przyznany rzut wolny dla drużyny w obronie z linii pięciu metrów od pola punktowego.

1.5.5. Zawodnik broniący po zerwaniu znacznika musi odsunąć się od zawodnika z piłką i zająć neutralną pozycję (wyczekującą) dopóki piłka nie zostanie odegrana lub też próbować zerwać drugiego taga. Obrońca musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki póki jest ona w rękach innego zawodnika.

1.5.6. Wszyscy zawodnicy z drużyny broniącego muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punktowego póki są przed piłką. Jeżeli zawodnik broniący będący na pozycji spalonego, przechwyci, zatrzyma, uniemożliwi podanie lub je spowolni wówczas przeciw jego drużynie zostanie przyznany rzut wolny. Zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.



1.6 Gra faul

1.6.1. Zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego zerwania znacznika, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki.

1.6.2. Zawodnik nie może umyślnie wchodzić w kontakt z innym (ciągnąć, popychać, wybiegać bezpośrednio przed oponenta lub zmuszać swoim zachowaniem do wbiegnięcia w siebie zawodnika z piłką). Jeżeli taki kontakt nastąpi sędzia przerywa grę a zawodnik popełniający przewinienie zostaje napomniany o bezkontaktowej formie gry.



1.6.3. Piłka nie może być wrywana z rąk innego zawodnika

1.6.4. Zawodnicy nie mogą kopać piłki

1.6.5. Gra jest zaplanowana z myślą o poruszaniu się na stopach (nie wolno grać w podporze na kolanie, na łokciu itp.) oraz z piłką w obu rękach. Jeżeli piłka upadnie na podłoże, zawodnik może ją podnieść ale nie wolno mu upadać by ją zdobyć.



1.6.6. W przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia. Grę rozpoczyna drużyna która nie popełniła przewinienia.

1.6.7. W uzasadnionych przypadkach, po serii kilkukrotnego łamania przepisów przez drużynę broniącą, w polu 5 metrów (np. spalony, niewycofanie się na linię końcową, faul), sędzia może przyznać karny punkt drużynie atakującej (na wzór karnego przyłożenia, karnej piątki w rugby dorosłych).

1.6.8. Nie można blokować przeciwnika bez piłki.

1 .6.9. Nie można łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf.

1 .6.1 0. Nie można rzucać szarf na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana.

1.6.11. Zakaz obrotu wokół własnej osi-360 stopni.

1 .6.11 Należy zachować się w sposób sportowy.

SANKCJE: rzut wolny



1 .7. Strata piłki

1 .7.1 . Po zerwaniu jednej taśmy zawodnik musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (sędzia liczy na głos), jeżeli tego nie uczyni traci piłkę.

1 .7.2. Po zerwaniu dwóch taśm piłkę otrzymuje drużyna przeciwna i rozpoczyna grę.

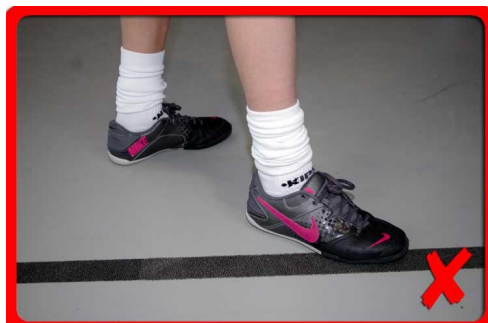


1 .7.3. Po podaniu piłki do przodu grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna.

1 .7.4. Za wymuszony kontakt.

1 .7.5. Zbijanie ręki przeciwnika, który chwyta TAG.

1 .7.6. Wyjście na aut.

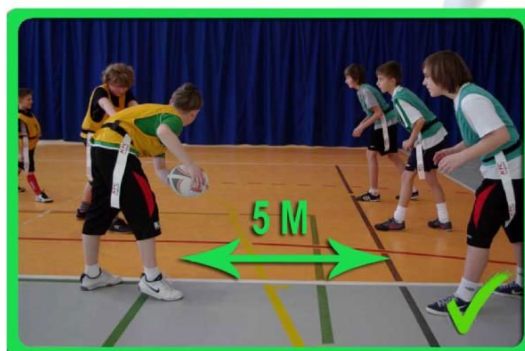


1 .7.7. Podanie do przodu.



1 .8 Rozpoczęcie/wznowienie gry zawsze w polu gry.

1 .8.1 . Przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki.



1 .8.2. Gra rozpoczyna się po komendzie "gra", bądź gdy zawodnik trzymający piłkę "zaznaczy ją" tzn. piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi.



1 .8.3. Trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwilę ręce.





1.9. Spalony

1.9.1. Po zerwaniu szarfy zawodnicy w defensywie muszą się cofnąć w stronę swojego pola punktowego i nie mogą brać udziału w grze.

1.9.2. Jeżeli zawodnik przeszkodzi w grze; gra przesuwana jest o 5 metrów i jest wznawiana.



1.10. Prząd/opuszczenie piłki

1.10.1. Jeżeli piłka zostanie opuszczona do tyłu względem strony drużyny atakującej jest "wolna" tzn. każdy może ją podnieść i podjąć grę, jednak jeżeli stwarza to niebezpieczną grę (przepychania, rzucania się na nią) sędzia decyduje, która drużyna była pierwsza przy piłce.

1.10.2. Przy podaniu do przodu drużyna przeciwna może przechwycić piłkę i podjąć grę.



2.11. Sędzia

2.11.1. Sędzia jest animatorem gry.

2.11.2. Dbaj o prawidłowe założenie TAGów przed rozpoczęciem gry.

2.11.2. Prowadzi tak spotkanie aby zapewnić ciągłość gry.

2.11.3. Dbaj o bezpieczeństwo zawodników.

2.11.4. Odlicza czas gry.



2.12. Postanowienia końcowe

2.12.1. Czas gry - 2 x 5 minut do 2 x 7 minut, w zależności od ilości meczów. W turnieju nie więcej niż 50 minut.

2.12.2. Wymiary boiska: 22 m na 55-65 m (w zależności od szerokości boiska) + pola punktowe (w turniejach regionalnych). , (w turniejach szkolnych zalecane jest podzielnik szerokości boiska przez 4 - np: orlik 20m na 4m = 5 zawodników w boisku na drużynę)

2.12.3. Liczba zawodników – 6. W drużynie chłopcy jak i dziewczynki zdobywają po punkcie.

2.12.4. Zmiany hokejowe

2.12.5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.(jeżeli zawody odbywają się w szkole np. na hali, boisku asfaltowym dopuszczone jest zdobywanie punktów tylko przez wbiegnięcie na pole punktowe związane jest to z bezpieczeństwem uczestników gry)

2.12.6. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

Głównym celem każdego nauczyciela, trenera, instruktora, animatora i opiekuna dzieci czy młodzieży, powinna być ich bezpieczna zabawa i przyjemność płynąca z udziału w TAG Rugby.