

Paragraf 1 ZASADY GRY

Gracze, trenerzy oraz sędziowie powinni dołożyć wszelkich starań aby wszystkie przepisy były przestrzegane w czasie gry. W Tag Rugby nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest gra nogami, nie ma młynów oraz wrzutów do autu. Jest to najbardziej podstawowa, bezkontaktowa forma rugby, idealna 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 oponenta. Karne przyłożenie zostanie zaliczone jeżeli takie przyłożenie miało wszelkie prawdopodobieństwo zaistnieć gdyby nie zagranie faul drużyny broniącej.

Przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez 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. Zawodnik nie może bronić przed położeniem piłki poprzez kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką.

Z powodów bezpieczeństwa, gdy mecz Tag Rugby jest rozgrywany w zamkniętym pomieszczeniu (hali) lub w strefie ograniczonego ruchu, przyłożenie może zostać zaliczone gdy zawodnik z piłką przekroczy linię pola punktowego bez położenia piłki na polu punktowym. To pozwala zawodnikom mieć pod kontrolą przez cały czas przestrzeń wokół nich.

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 Drużyny

Mecze Tag Rugby są rozgrywane między drużynami o tej samej liczbie zawodników, każda z drużyn może składać się z nie więcej niż siedmiu zawodników i nie mniej niż pięciu. Przed każdym meczem drużyny mogą ustalić ilość zmian. Zmieniony zawodnik może znów powrócić na boisko w każdym momencie meczu. Zmiany mogą mieć miejsce tylko w przypadku przerwy w grze ("martwej piłki") lub w trakcie zmiany stron między pierwszą i drugą połową meczu zawsze za wiedzą sędziego.

1.3 Podania

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.

1.4 Wolne podanie (rzut wolny).

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

b) W momencie wolnego podania, rywalizująca drużyna musi cofnąć się o pięć metrów od miejsca przewinienia. Nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka nie opuści rąk podającego. Zawodnik rozpoczynający grę (wolne podanie) musi rozpocząć z piłką w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj" podaniem do tyłu w powietrzu do innego członka drużyny. Z powodów bezpieczeństwa, chwytający podanie powinien stać w odległości nie większej niż dwa metry od miejsca rozpoczęcia gry. Zawodnik wykonujący wolne podanie musi rzucić piłkę, jednocześnie nie wolno mu biec z piłką w momencie wykonywania podania gdy sędzia wyda komendę "Graj".

c) Jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie pięciu metrów od linii pola punktowego drużyny broniącej, wolne podanie musi być wykonane przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego. To daje więcej przestrzeni zarówno dla atakujących jak i broniących.

1.5 Tag

a) Gdy obrońca zerwie jeden ze znaczników przyklejonych do pasa zawodnika z piłką musi:

1. Zatrzymać się
2. Trzymać znacznik w dłoni uniesionej do góry nad głowę
3. Krzyknąć "Tag!"
4. Oddać usunięty znacznik zawodnikowi, któremu został on zerwany po odegraniu przez niego piłki
5. Powrócić do gry

Zawodnik pozbawiony znacznika musi:

1. Zaprzestać biegu
2. Podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maksymalnie dwa kroki lub w ciągu dwóch sekund (w przypadku bardziej zaawansowanych zawodników)
3. Umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy
4. Powrócić do gry

b) 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.

c) Gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech sekund, który zawiera również czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: podaj! Podaj! Następnie gwizdże). Zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe; trzy kroki to rozsądne zalecenie dla sędziego, piłka może zostać podana w czasie zatrzymywania się zawodnika. Jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu wolnego dla drużyny która nie przewiniła z miejsca wydarzenia się przewinienia.

d) Zawodnik pozbawiony znacznika może wykonać jeden krok by zdobyć przyłożenie po zerwaniu znacznika.

e) 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.

f) Jeżeli zawodnik nurkuje by zdobyć punkt, będzie to uznane za przewinienie i zostanie przyznane wolne podanie drużynie broniącej z linii pięciu metrów od pola punktowego.

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

h) 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 przyznane wolne podanie. Zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.

i) By nagrodzić dobrą obronę i by promować drużynę atakującą utrzymującą piłkę w płynnym ruchu chroniącym przed zerwaniem znacznika, drużyna w posiadaniu piłki może zostać pozbawiona znacznika maksymalnie sześć razy przed zdobyciem punktu. W przypadku siódmego zerwania znacznika sędzia zatrzymać grę i nagrodzić drużynę broniącą wolnym podaniem z miejsca zerwania znacznika. Jeżeli siódme zerwanie znacznika ma miejsce krok przed linią pola punktowego i piłka następnie zostanie położona w polu punktowym, punkty nie zostają uznane a drużyna broniąca rozpoczyna grę wolnym podaniem z odległości pięciu metrów od swojego pola punktowego w linii prostopadłej do miejsca w którym piłka została położona.

1.6 Gra faul

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

b) 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.

- c) Piłka nie może być wrywana z rąk innego zawodnika
- d) Zawodnicy nie mogą kopać piłki
- e) 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 podłogę, zawodnik może ją podnieść ale nie wolno mu nurkować na podłogę by ją zdobyć.
- f) W przypadku przewinienia wolne podanie następuje z miejsca przewinienia. Grę rozpoczyna drużyna która nie popełniła przewinienia.
- g) 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).

Paragraf 2 PRZEPISY OGÓLNE:

2.1 Zawodnicy

o Gramy po 5 zawodników w polu gry, 3 zawodników do zmiany. W wypadku rozgrywania zawodów w mniejszej hali czy na mniejszym boisku, istnieje możliwość rozgrywania zawodów po 4 zawodników w polu gry, lub w poprzek hali czy boiska (jeżeli pole gry jest bardzo wąskie).

o Zmiany tzw. "hokejowe" czyli w trakcie gry;

2.2 TAG- czyli szarfy do zrywania

o Każdy zawodników musi mieć przymocowany pasek ze znacznikami (TAG);

o TAG - szarfa nie może być zasłonięta przez koszulkę, ani owinięta wokół paska;

2.3 Zdobywanie punktów

o Piłka musi być przeniesiona przez zawodnika na pole punktowe i położona. Za każde przyłożenie przyznaje się 1 punkt. Każde odstępstwa od tego przepisu (np. nagradzanie przyłożeń wykonanych przez dziewczyny 2 punktami), musi być poprzedzone wcześniejszą informacją w zaproszeniu na zawody i zaaprobowane przez opiekunów wszystkich uczestniczących w turnieju drużyn.

o Piłka nie może być rzucona o podłogę - rozpoczyna drużyna przeciwna z pola punktowego;

o Zawodnik nie może rzucać się z piłką na podłogę;

2.4 Podania

o Piłkę podawać wolno tylko do tyłu

o Piłkę należy nosić w dwóch rękach

o Zawodnik drużyny przeciwnej nie może łapać za piłkę

2.5 Strata piłki

o Po zerwaniu jednej taśmy zawodnik musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund (sędzia liczy na głos), jeżeli tego nie uczyni traci piłkę;

o Po zerwaniu dwóch taśm piłkę otrzymuje drużyna przeciwna i rozpoczyna grę

o Po podaniu piłki do przodu grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna

o Za wymuszony kontakt

o Zbijanie ręki przeciwnika który chwyta TAG

o Wyjście na aut

o Podanie do przodu

2.6 Rozpoczęcie/wznowienie gry

o Przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki

o Gra rozpoczyna się po komendzie "gra", bądź gdy zawodnik trzymający piłkę "zaznaczy ją" tzn.

a) piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi;

b) trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwile ręce

2.7 TAG - zerwanie szarfy

o Po zerwaniu szarfy zawodnik podnosi rękę do góry i mówi "TAG", sędzia dyktuje komendę "podaj" i liczy na głos do 3, jeżeli zawodnik nie poda piłki traci ją

o Zawodnik któremu zerwano szarfę musi podać piłkę i odebrać szarfę od przeciwnika

o Zabrania się ze względów bezpieczeństwa rzucania szarf na ziemię

2.8 Off-side

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

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

2.9 Prząd/upuszczenie piłki

o Jeżeli piłka zostanie upuszczona jest "wolna" tzn. każdy może ją podnieść i podjąć grę, jednak jeżeli stwarza niebezpieczną grę (przepychania, rzucania się na nią) sędzia decyduje która drużyna była pierwsza przy piłce

o Przy podaniu do przodu drużyna może przechwycić piłkę i podjąć grę

2.10 Przewinienia

o Nie można blokować przeciwnika bez piłki

o Nie można łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf

o Nie można chwytać za piłkę którą trzyma przeciwnik

o Nie można rzucać szarfy na ziemię, należy ją podać osobie której została zerwana

o Należy zachowywać się w sposób sportowy

2.11 Sędzia

o Sędzia jest animatorem gry

o Prowadzi tak spotkanie aby zapewnić ciągłość gry

o Dbą o bezpieczeństwo zawodników

o Odlicza czas gry, który wynosi 2 x 5minut, Czas gry w jednym meczu, może być krótszy, uzasadniony dużą liczbą spotkań (np. 1 x 8 minut).

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

Przepisy przygotowano na podstawie wersji amerykańskiej, za zgodą American Flag Rugby Association, w tłumaczeniu i adaptacji Rafała Gajewskiego (Feniks Starachowice) oraz konsultacji Krzysztofa Krzewickiego i Grzegorza Kacały (Lechia Gdańsk).