



**FEDERAȚIA
ROMÂNĂ
DE RUGBY**

**REGULAMENTUL JOCULUI
DE
RUGBY-TAG**

REGULAMENTUL JOCULUI DE RUGBY TAG – ACTUALIZAT SEPTEMBRIE 2016

INTRODUCERE

Rugby-ul Tag este o activitate fizică rapidă fără contact direct cu adversarul ce se adresează atât băieților cât și fetelor, sau echipelor mixte.

Fiind o combinație între distracție și energia dată de mișcare, rugby-ul tag este acum versiunea oficială a rugbyului pentru grupele de școlari.

Posesia balonului, care este foarte schimbătoare, duce la schimbarea rapidă de la atac la apărare și face ca acest sport să cultive și să dezvolte practicanților o serie întregă de însușiri motrice.

Cooperarea, integrarea și determinarea, alături de o responsabilitate colectivă și individuală, sunt elementele cheie în jocul de rugby tag.

CUREAUA TAG SI ESARFELE

Este cureaua purtată în jurul taliei de care sunt atașate două eșarfe (TAGURI) din materiale viu colorate prinse de curea prin sistemul "ARICI".

Cureaua cu cele două eșarfe (TAGURI) se poartă peste tricou, care trebuie să fie băgat în șort sau în pantalon.

Eșarfele (TAGURILE) sunt prinse într-o parte și în alta pe șolduri.

Echipele se deosebesc după culoarea TAGURILOR/TRICOURILOR.

NUMĂR DE JUCĂTORI

Echipele vor avea un număr total de 12 jucători, dintre care 5/7 rezerve ce pot fi folosite tot timpul.

In meciurile oficiale o echipa trebuie sa aiba minim 2 fete/2 baieti in teren tot timpul!

Pentru meciurile oficiale care se joacă în exterior (teren rugby, teren de sport, parc etc) o echipă o să aibă în suprafața de joc obligatoriu 7 jucători.

Pentru meciurile oficiale în sală o echipă o să aibă în suprafața de joc obligatoriu 5 jucători.

În eventualitatea în care fetele dintr-o echipă se vor accidenta și nu vor mai putea continua, jocul se va disputa în continuare, echipa în cauza jucând în inferioritate numerică. Schimbările pot fi făcute doar când balonul este ne jucabil (când se află în mâna arbitrilor) sau la pauză cu permisiunea arbitrilor.

CATEGORII

Clasele I-IV; Clasele V-VIII; Clasele IX-XII

DURATA JOCULUI

Două reprize de 7 minute, pauza 2-3 minute.

Finala competiției două reprize de 10 minute, pauza 2-3 minute.

Dacă timpul efectiv de joc se termină, jocul va continua până când balonul va deveni „mort”.

„Balon mort”: - balonul iese în margine, margine de tinta, sau după linia care delimitează lungimea terenului

-se face un înainte sau o pasă înainte.

Timpul se va opri în cazul unei accidentări.

DIMENSIUNILE TERENULUI

- În exterior:

Lungimea – 50 m., lățimea – 30 m.

Pentru antrenament și distracție, dimensiunile terenului pot varia, dar cu condiția de a avea destul spațiu pentru alergare.

- În interior:

În funcție de sală se vor folosi marcajele terenurilor de volei, handbal, baschet acolo unde ele există, sau se vor folosi conuri.

ROLUL ANTRENORULUI

În timpul meciului, antrenorii (câte unul pentru fiecare echipă), pot da indicații jucătorilor stând în spatele sau pe lateralele terenului.

Antrenorii trebuie să încurajeze purtătorul de balon să paseze coechipierului de echipă înainte sau după ce i-a fost smuls tagul.

În pauză el trebuie să încurajeze și să dea indicații jucătorilor.

ROLUL ARBITRULUI

Rolul arbitrului de rugby-tag este acela de educator al tinerilor sportivi.

Arbitrul poate arăta cartonase galbene sau rosii.

În cazul unui carton galben, jucătorul respectiv va fi eliminat temporar pentru 2 minute, în locul lui intrând un jucător de rezervă. După expirarea celor 2 minute jucătorul eliminat temporar poate reveni în joc.

În cazul unui carton roșu, jucătorul va fi eliminat definitiv, echipa să jucând restul jocului în inferioritate. Jucătorul poate fi oprit să joace, un meci sau tot turneul (în funcție de gravitatea infracțiunii), iar echipa va cuprinde 6 sau 4 jucători în acel meci, în funcție de locul în care se dispută competiția.

În cazul puțin probabil, al unui al doilea carton roșu, jucătorul va fi și el eliminat definitiv, echipa să diminuându-și numărul de jucători cu încă unul, și va cuprinde 5 sau 3 jucători în acel meci, în funcție de locul în care se dispută competiția.

Arbitrul trebuie să verifice înaintea competiției ca jocurile se pot desfășura în siguranță. El nu trebuie să lase să se desfășoare un joc pe o suprafață care pune în pericol securitatea jucătorilor.

Arbitrul are obligația de a controla esarfele (tagurile) înainte de începerea partidei și de a controla legitimitățile de rugby-tag (dacă acestea există).

PASĂ LIBERĂ

Este pasă de la arbitru către un jucător atunci când începe sau se reia jocul.

Arbitrul începe meciul cu o pasă liberă către echipa care a câștigat la tragerea la sorti lovitură de începere (posesia).

Pasă liberă este folosită la începutul meciului, după pauză și după fiecare încercare marcată de către o echipă, de la marginea terenului (tușa) atunci când balonul părăsește terenul de către arbitru.

Arbitrul nu este obligat să paseze tuturor jucătorilor, el poate pasa celui mai apropiat sau celui care cere balonul.

În cazul unei greșeli sau infracțiuni ale echipei în atac în terenul de țintă sau în cei 5 metri de la terenul de țintă, lovitură liberă sau de pedeapsă se va acorda celeilalte echipe la o distanță nu mai mică de 5 metri de terenul de țintă.

Din motive de siguranță, cel care a primit balonul, trebuie să aibă o distanță de 2 metri față de arbitru care lansează jocul, continuând să alerge și să paseze mai departe.

La loviturile libere sau de pedeapsă, adversarii trebuie să stea la 5 metri în terenul lor, față de locul unde a fost dictată lovitură.

Ei nu se pot deplasa către adversari până când mingea pasata de arbitru nu ajunge in bratele unui jucator.

MODALITATI DE MARCARE

ESEUL SAU ÎNCERCAREA

Scopul jocului este înscrierea a cât mai multor eseuri(încercări).

Eseul (încercarea) înseamnă trecerea jucătorului cu balonul (într-o mana sau in ambele mâini) dincolo de linia din terenul de țintă, fără să-l pună jos. Acest lucru se intampla din motive de siguranță, jucătorul purtător de balon, care reușește încercarea, este protejat de anumiți jucatorii care din dorinta de a impiedica eseul (încercarea) se arunca cu picioarele sau corpul inainte. Totusi un jucator poate marca un eseu(incercare) prin culcarea balonului în terenul de țintă, daca el doreste acest lucru.

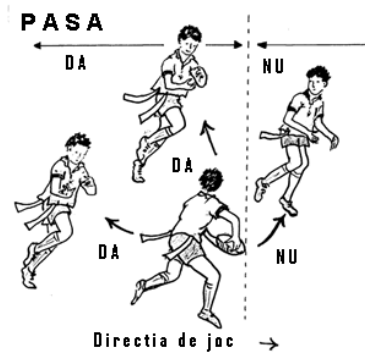
Un eseu valoreaza 5 puncte, dar pentru a simplifica lucrurile, putem să socotim încercarea 1 punct.

Dupa marcarea unei incercari jocul va fi reluat de cealalta echipa!

PASAREA BALONULUI

Balonul poate fi pasat spre axele laterale și înapoi prin aer, nu înmânat unui jucător (a nu fi pus în brațele altui jucător).

Pasa în spate sau la acelasi nivel este legală in schimb pasa înainte este ilegală



Dacă mingea este scapata sau pasată înainte (înainte însemnând deplasarea balonului spre linia de țintă a adversarului) către alt jucător, atunci se acordă o lovitură liberă împotriva echipei care a pasat sau a scăpat balonul înainte.

Dacă balonul este pasat legal, dar cade pe sol, fără a lua direcția spre înainte și ajunge în brațele coechipierului, jocul poate continua.

Dacă balonul pasat iese în margine, se acordă o lovitură liberă echipei adverse pe locul pe unde balonul a părăsit terenul.

Dacă mingea este smulsă din brațele purtătorului de balon care atacă, se dictează o lovitură de pedeapsă pentru echipa care atacă.

TAG (centura)

„**Tag**” este atunci când una dintre cele două eșarfe atașate de centura jucătorului cu balon, este smulsă (luată). Numai jucătorului cu balonul i se poate smulge esarfa(tagul).

Balonul nu poate fi smuls sau luat din mâinile jucătorului care atacă (în acest caz arbitrul acorda lovitură de pedeapsă).

Jucătorii trebuie să aibă tot timpul meciului, ambele eșarfe atașate. Aceste eșarfe vor fi controlate la începutul meciului dacă au dimensiunea corespunzătoare. Dacă pe parcursul competiției se constata deteriorarea voita, schimbarea lor, micșorarea dimensiunilor sau alte modificari, se vor da sanctiunii care pleacă de la pierderea unui meci până la excluderea din competiție.

Dacă unui jucător îi lipsește o eșarfă sau amândouă, acest jucător este „afara din joc”, el neputând să participe la joc până nu își atașează eșarfa sau eșarfele. Dacă unui jucător i se smulge esarfa fără a avea balonul, se acordă lovitură de pedeapsă împotriva celui care face infracțiunea. Arbitrul poate lăsa avantaj (meciul continua pana se concretizeaza avantajul), iar în cazul în care nu se concretizează avantajul, se revine la infracțiune.

CONTACTUL FIZIC ESTE INTERZIS!

Purtatorul de balon trebuie sa caute spatii sau sa paseze, el nu are voie sa intre in contact fizic cu adversaul, sau sa incerce sa sara printre adversari.

Jucatorii in aparare nu pot opri un purtator de balon prin contact fizic.

AȚIUNI ALE JUCĂTORULUI CU BALON(PURTATOR DE BALON)

Jucătorul cu balonul nu poate să își folosească mâinile pentru a-și apăra eșarfa (tag-ul)

Daca in timpul meciului un jucator da peste mana jucatorului care vrea sa smulga tagul, primeste la prima abatere atenționare. La a doua abatere de acest fel arbitrul arată carton galben.

Jucatorul poate sa tina balonul cu una sau ambele maini, sa faca pirueta , schimbare de directie sau fenta in timpul meciului, aceste procedee fiind folosite des in jocul actual de rugby.

Când unui jucător îi este smulsă o eșarfă sau ambele, el trebuie să paseze IMEDIAT în maxim 2 secunde si trebuie sa se opreasca in maxim 2 pasi. Jucătorii care nu au 2 taguri când intră în terenul de țintă, nu pot marca un eseu. Arbitrul trebuie sa-i atentioneze ca trebuie să paseze.

După ce balonul este pasat unui coechipier, jucătorul fără eșarfă trebuie să o recupereze de la adversar pentru a putea intra înapoi în joc. Dacă nu își recuperează eșarfa și joacă în continuare influențând jocul, atunci echipa acestuia este penalizată cu o lovitură de pedeapsă exact în locul unde se află jucătorul.

Dacă o eșarfă cade(se desprinde) accidental(fără aportul unui apărător) de la cureaua unui jucător în atac sau apărare, arbitrul il atentioneaza sa-si recupereze esarfa, iar daca jucatorul in cauza nu reactioneaza, fluiera

și oprește meciul, până când jucătorul își pune eșarfa și apoi reia jocul cu posesie pentru echipa care a avut balonul în momentul opririi jocului.

ACȚIUNI ALE JUCĂTORULUI FĂRĂ BALON

Jucătorul care smulge eșarfa unui adversar, trebuie să se oprească ținând eșarfa sus și să strige **“TAG”** atenționând astfel arbitrul care trebuie să strige **“ PASEAZĂ”**.

Odată ce balonul este pasat, jucătorul apărător trebuie să înapoieze eșarfa adversarului. El nu reintra în joc dacă nu face acest lucru.

Dacă jucătorul apărător aruncă eșarfa jos și continuă să joace și să influențeze jocul, atunci se acordă lovitură de pedeapsă împotriva sa.

Reguli de bază: 1- eșarfă luată → 2 – balon pasat → 3 – eșarfă înapoiată → 4 – eșarfă pusă la loc – 5.jucatorul este in joc

Jucatorul care striga „tag” fara sa-l aiba fizic in mana va fi sanctionat cu lovitura de pedeapsa.

Daca un jucator fara balon se interpune intre coechipierul purtator de balon si un adversar, creeand astfel un avantaj coechipierului, el va fi sanctionat cu o lovitura de pedeapsa.

AFARĂ DIN JOC (OFFSAID)

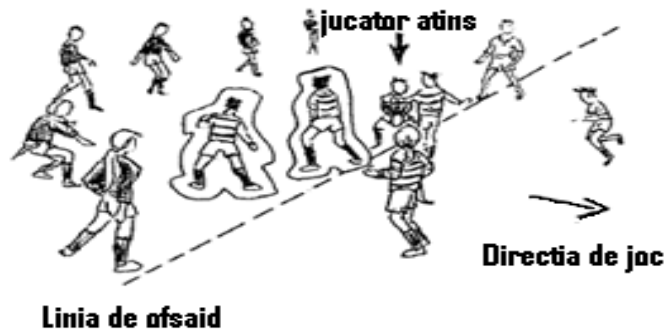
Linia de ofsaid = linia balonului.

Un jucator care este dincolo de linia balonului, in terenul advers, si intervine in joc va fi sanctionat cu lovitura de pedeapsa.

Un jucator care este dincolo de linia balonului, in terenul advers, dar se retrage in terenul propriu fara a interveni in joc, nu va fi sanctionat iar jocul poate continua

Interceptia este permisa daca jucatorul care face aceasta actiune va pleca NUMAI din teren propriu

Când avem o lovitură liberă sau de pedeapsă, toți jucătorii din echipa în apărare trebuie să se retragă spre terenul lor, dincolo de linia imaginată a balonului la 5 metri fata de locul infractiunii/greseli.



PRINCIPIILE JOCULUI

Avansare – Suport – Continuitate – Presiune

JOCUL LA SOL

RUGBY-UL TAG SE JOACĂ NUMAI ÎN PICIOARE

Din motive de siguranță un jucător nu are voie să se arunce după balonul căzut la sol.

Pentru a întări acest aspect chiar dacă purtătorul de balon cade la pământ fără a fi obstrucționat de adversar, se acordă lovitură liberă echipei adverse.

Dacă balonul este pasat legal, iar apoi jucătorul cade la pământ, jocul poate continua.

LOVITURI DE PICIOR

În jocul de rugby tag nu sunt permise loviturile de picior.

AVANTAJUL

Ca să nu oprească jocul la fiecare infracțiune, arbitrul poate să acorde avantaj echipei adverse dacă există o șansă să beneficieze de acest lucru din punct de vedere tactic, teritorial sau prin marcarea de eseuri (încercări).

CRONOMETREARE

În jocul de rugby-tag cronometrarea și evidența scorului se fac de un oficial numit de comisia de organizare.

SISTEM DE PUNCTAJ, STABILIRE CLASAMENT, MODUL DE CALIFICARE

Victorie-3 puncte

Egal- 2 puncte

Infrangere- 1 punct

Pentru stabilirea clasamentului se vor folosi in ordine ,următoarele criterii:

- diferența dintre eseurile(încercările) marcate și cele primite;
- numărul de eseuri(încercări) marcate și cele primite;
- numărul mai mic de cartonase galbene in competitia respectiva
- primirea unui cartonas rosu in competitia respectiva aduce cu sine la pierderea departajarii in caz de egalitate la primele doua criterii.
- numărul mai mare de fete din echipa inscrisa in competitie.
- vârsta participanților.

Dacă în meciurile finale meciurile se termină egal vor avea loc doua reprize de 2 minute după care dacă egalitatea persistă se joacă eseul(încercarea) de aur.

CONTESTATII

Contestațiile se fac în scris la începutul, la pauză sau la sfârșitul meciului în termen de 10 minute(nu a competiției).

In funcție de tipul contestației comisia de organizare a fazei respective poate da răspuns oficialilor echipei care a depus contestația.

Nu se pot face contestații asupra brigăzii de arbitri sau a modului de arbitraj.

DISPOZITII FINALE

Ținând cont de importanța acestui joc pentru formarea ulterioară a jucatorului de rugby, pentru fidelizarea copilului, jocul trebuie să aibă continuitate, fiind fluidizat, iar durata secvențelor de joc trebuie să crească.

Abaterile disciplinare se vor judeca în conformitate cu regulamentele FRR.

Colectiv de redactare: Nicolae Ungureanu; Nicolae Șișiu; Daniel Mitrea; Haralambie Dumitraș.

Actualizat de: Vlad Iordachescu , Popa Ciprian si Departamentul Dezvoltare al FRR 2019