

Regulamentul jocului de rugby tag

Tag Rugby-ul este o activitate fizica rapida fara contactat direct cu adversarul, ce se adreseaza atat baietilor, cat si fetelor, sau echipelor mixte. Fiind o combinatie intre distractie si energia data de miscare, rugby-tagul este acum versiunea oficiala a rugbyului pentru grupele de scolari.

Posesia balonului, care este foarte schimbatoare, duce la schimbarea rapida de la atac la aparare si face ca acest sport sa cultive si sa dezvolte practicantilor o serie intreaga de insusiri motrice. Cooperarea, integrarea si determinarea, alaturi de o responsabilitate colectiva si individuala, sunt elementele cheie in jocul de rugby-tag.

CE ESTE CUREAUA TAG ?

Este cureaua purtata in jurul taliei de care sunt atasate doua esarfe din materil viu colorat prinse de curea prin sistemul "ARICI". Esarfele (TAGURILE) sunt prinse intr-o parte si in alta (pe solduri). Cureaua cu cele doua esarfe (TAGURI) se porta peste tricou, care trebuie sa fie bagat in sort sau in pantalon. Echipete se deosebesc dupa culoarea TAGURILOR.

NUMAR DE JUCATORI

Jocul de Rugby-Tag este jucat de doua echipe cu numar egal de jucatori. Pentru meciuri oficiale, nu mai multi de 7 jucatori, iar pentru antrenamente, nu mai putin de 5 jucatori. La meciurile oficiale, echipele pot avea un numar de rezerve ce pot fi folosite tot timpul. Schimbarile pot fi facute doar cand balonul "este mort" sau la pauza cu acordul arbitrului.

DURATA JOCULUI

Doua reprize a cate 10 min., cu pauza de 2-3 min.

DIMENSIUNILE TERENULUI

Lungimea – 60 m., latimea – 30 m. pentru antrenament si distractie, dimensiunile terenului pot varia, dar cu conditia de a avea destul spatiu pentru alergare.

ROLUL ANTRENORULUI

In timpul meciului, antrenorii (cate unul pentru fiecare echipa), pot da indicatii stand in spatele echipei. Antrenorii trebuie sa incurajeze purtatorul de balon (care trebuie sa controleze balonul cu ambele maini) sa paseze inainte de a fi atinsi (tagged). In pauza, el trebuie sa incurajeze si sa dea indicatii jucatorilor.

PASA LIBERA

Pasa libera, de la centrul terenului, este folosita la inceputul meciului, dupa pauza si dupa fiecare incercare marcata. Ea mai poate fi efectuata si de la marginea terenului (tusa) atunci cand balonul paraseste terenul. Nu se poate face o pasa libera, la mai putin de 5-7 m. de terenul de tinta. In caz de o neregularitate in terenul de tinta sau in cel 5-7 m. de la terenul de tinta, lovitura libera se acorda celeilalte echipe, la 5-7 m. de terenul de tinta. La o pasa libera, jucatorul care paseaza trebuie sa tina balonul in ambele maini. Iar cand arbitrul spune "joaca", poate sa paseze balonul inapoi la un coechipier. Din motive de siguranta, cel care a primit balonul, trebuie sa aiba o distanta de aproximativ 2 m. fata de partenerul care lanseaza jocul, continuand sa alerge si sa

paseze mai departe. La loviturile libere, adversarii trebuie sa stea la 5-7 m. in spate fata de locul unde a fost dictata lovitura. Ei nu se pot deplasa catre adversari pana cand jucatorul care va efectua pasa libera, nu va pasa balonul unui coechipier.

INCERCAREA SAU ESEUL

Scopul jocului este inscrierea a cat mai multor incercari prin culcarea balonului in terenul de tinta, inscriind astfel 5 puncte. Cand jocul se desfasoara pe suprafete tari (beton) sau terenul de tinta este ingust, eseul inseamna doar trecerea jucatorului cu balonul in ambele maini in terenul de tinta, fara sa-l puna jos. Din aceleasi motive de siguranta, jucatorul purtator de balon, care reuseste incercarea, nu trebuie sa se culce cu balonul in terenul de tinta.

RUGBY-TAG SE JOACA NUMAI IN PICIOARE.

Daca balonul este scapat in terenul de tinta, incercarea nu este acordata si se da lovitura libera celeilalte echipe.

PASAREA BALONULUI

Balonul poate fi pasat spre axele laterale si inapoi prin aer, nu inmanat unui jucator (a nu fi pus in bratele altui jucator).

Pasa in spate – legala

Pasa la nivel – legala

Pasa inainte – ilegala

Daca mingea este pasata sau scapata inainte (inainte insemnand spre linia de tinta a adversarului) catre alt jucator, atunci se acorda o lovitura de pedeapsa impotriva echipei care a pasat sau a scapat balonul inainte.

Daca mingea este luata (smulsa) din bratele purtatorului de balon care ataca, se dicteaza o lovitura de pedeapsa pentru echipa care ataca.

TAG (centura)

Tag este atunci cand una dintre cele doua esarfe atasate de centura jucatorului cu balon, este smulsa (luata). Numai jucatorul cu balonul trebuie atins (tag). Jucatorul cu balonul poate alerga schimband adversarii, dar nu poate sa isi foloseasca mainile pentru a-si apara esarfa (tag-ul). Balonul nu poate fi smuls sau luat din mainile jucatorului care ataca. Jucatorii trebuie sa aiba tot timpul meciului, ambele esarfe atasate. Daca unui jucator ii lipseste o esarfa sau amandoua, acesta este jucator « mort », el neputand sa participe la joc pana nu isi ataseaza esarfa sau esarfele. Daca unui jucator i se smulge centura fara a avea balonul, se acorda lovitura de pedeapsa impotriva celui care face infractiunea. Arbitrul poate lasa avantaj, iar in cazul in care nu se concretizeaza avantajul, revine la infractiune.

ACTIUNI PURTATE DE JUCATORUL CU BALON

Cand unui jucator ii este smulsa o esarfa, el trebuie sa paseze IMEDIAT in maxim 2-3 sec., ramanand pe loc. El trebuie sa incerce sa se opreasca cat mai repede, dar poate face dupa smulgerea esarfei o pasa in intervalul de 2-3 sec. Jucatorilor le mai este permis practic un singur pas, daca este pasul decisiv pentru a marca incercarea, dupa ce le este smulsa esarfa.

Dupa ce balonul este pasat partenerului, jucatorul fara esarfa trebuie sa o recupereze de la adversar pentru a putea intra inapoi in joc. Daca nu isi recupereaza esarfa si joaca in continuare influentand jocul, atunci echipa acestuia este penalizata cu o lovitura de pedeapsa exact in locul unde se afla jucatorul.

ACTIUNILE JUCATORULUI FARA BALON

Jucatorul care smulge esarfa unui adversar, trebuie sa se opreasca tinand esarfa sus si sa strige "atins", atunci arbitrul trebuie sa strige "atins-paseaza".

Daca purtatorul de balon se opreste din alergare, aparatorul trebuie sa se retraga la 1 m. spre linia lui de tinta pentru a permite efectuarea unei eventuale pase a purtatorului de balon.

Odata ce balonul este pasat, jucatorul aparator trebuie sa inapoieze esarfa adversarului. El neputand reintra in joc daca nu face acest lucru.

Daca jucatorul aparator arunca esarfa jos si continua sa joace si sa influenteze jocul, atunci se acorda lovitura libera impotriva sa.

Regula de baza: 1- esarfa luata, 2 – balon pasat, 3 – esarfa inapoziata, 4 – esarfa pusa la loc.

PASA INAINTE

Cand un jucator incearca sa prinda balonul si il scapa inainte, atunci se acorda lovitura libera echipei adverse.

AFARA DIN JOC (OFSAID)

Cand o esarfa este smulsa, toti jucatorii din echipa in aparare trebuie sa se retraga spre terenul lor, dincolo de linia imaginara a balonului, daca un jucator nu este retras dupa linie si incearca sa impiedice jocul echipei care ataca, atunci se acorda lovitura de peseapsa la locul infractiunii. Totusi un jucator retras dupa linia balonului, poate intercepta o pasa proasta a adversarului.

PRINCIPIILE JOCULUI

In atac, jucatorul trebuie sa aiba balonul in ambele maini si trebuie sa alerge mereu in fata, inconjurat de parteneri care asteapta o pasa de la el. El nu poate folosi mana pentru a indeparta adversarii care incearca sa-i smulga esarfele. El trebuie sa caute spatiile libere din aparare, iar daca nu poate patrunde in aceste spatii, atunci el trebuie sa paseze. Nu trebuie sa ia contact cu aparatorul, ci doar sa-l evite, dar daca intra in contact cu acesta, arbitrul trebuie sa opreasca jocul si sa acorde o lovitura libera impotriva jucatorului din atac care a provocat contactul. Jucatorul din aparare trebuie sa alerge spre purtatorul de balon pentru a micsora distanta dintre adversar si linia de tinta. Nu trebuie sa existe contact fizic intre jucatori. Singurul contact permis este acela cand esarfa este smulsa, orice alt contact (obstructionarea adversarului, smulgerea balonului, blocarea adversarului cu bratele), trebuie penalizat cu lovitura de pedeapsa.

AVANSARE – SUPT – CONTINUITATE – PRESIUNE

JOCUL LA PAMANT (la sol)

Se joaca numai in picioare. Daca mingea este scapata, jucatorii nu trebuie sa se arunce pe balon pentru a-l recupera, cel care face acest lucru va fi penalizat cu lovitura de pedeapsa. Pentru a intari acest aspect de siguranta chiar daca purtatorul de balon cade la pamant fara a fi obstructionat de adversar, se acorda lovitura libera echipei adverse. Daca balonul este pasat legal, iar jucatorul cade la pamant, jocul poate continua. Daca balonul pasat iese in margine, se acorda o lovitura libera echipei adverse pe locul pe unde balonul a parasit terenul.

LOVITURI DE PICIOR

LA RUGBY-TAG NU SUNT PERMISE LOVITURILE DE PICIOR.

AVANTAJUL

Ca sa nu opreasca jocul la fiecare infractiune, arbitrul acorda avantaj echipei adverse daca exista o sansa sa beneficieze de un avantaj din punct de vedere tactic sau teritorial. Avantajul nu trebuie acordat in caz de joc periculos sau o impiedicare suspecta.

SIGURANTA

Deși este un joc fără nici un fel de contact, este recomandat purtarea protezelor dentare în caz de ciocniri. De asemenea, se pot folosi materiale de protecție (genunchiera, cotiera) atunci când suprafața terenului este dură (beton).