



**FEDERAȚIA
ROMÂNĂ
DE RUGBY**

REGULAMENTUL JOCULUI DE SRUGBY

2015

Regulamentul jocului de Srugby – ACTUALIZAT 2015

Regulamentul jocului de Srugby (Rugby Tag)

Srugby-ul este o activitate fizică rapidă fără contactat direct cu adversarul, ce se adresează atât băieților, cât și fetelor, sau echipelor mixte. Fiind o combinație între distracție și energia dată de mișcare, Srugby-ul 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 întreagă de însușiri motrice. Cooperarea, integrarea și determinarea, alături de o responsabilitate colectivă și individuală, sunt elementele cheie în jocul de Srugby.

CE ESTE CUREAUA TAG?

Este cureaua purtată în jurul taliei de care sunt atașate două eșarfe din materiale viu colorat prinse de curea prin sistemul "ARICI". Eșarfele (TAGURILE) sunt prinse într-o parte și în alta (pe șaolduri). Cureaua cu cele două eșarfe (TAGURI) se poartă peste tricou, care trebuie să fie băgat în șort sau în pantalon. Echipete se deosebesc după culoarea TAGURILOR/TRICOURILOR.

NUMĂR DE JUCĂTORI

Jocul de Rugby-Tag este jucat de două echipe cu număr egal de jucători. Pentru meciurile oficiale, o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 7 jucători, cel puțin 6 jucători, iar pentru meciurile oficiale în sala, o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 6 jucători, cel puțin 5 jucători, iar pentru antrenamente, o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 6 jucători, cel puțin 4 jucători. La meciurile oficiale, o echipă, la începutul jocului, cuprinde 7 jucători, la care se adaugă jucătorii de rezervă 5 pentru înlocuiri și/sau substituiri echipele pot avea un număr total de 12 jucătorii, dintre care 5/6 rezerve ce pot fi folosite tot timpul. Jucătorii vor juca la următoarele categorii:

Clasele I-IV; Clasele V-VIII (cu mențiunea ca se va ține cont și de vârsta normală clasei respective și ca în echipa de pe teren, indiferent de categorie să fie minim 2 fete); Clasele IX – XII (cu mențiunea ca în echipa de pe teren, indiferent de categorie, să fie inclusă minim o fată).

Schimbările pot fi făcute doar când balonul este nejuocabil (când se afla în mână arbitrului) sau la pauză cu permisiunea arbitrului.

DURATA JOCULUI

Două reprize a câte 7 min. (finalele 10 min.), cu pauză de 2-3 min.

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.

In interior:

In functie de sala se vor folosi marcajele terenurilor de volei si handbal acolo unde ele exista, sau se vor folosi conuri, cu mentiunea ca nu se poate juca un meci oficial pe un teren in o echipă nu poate să cuprindă mai puțin de 5 jucători.

ROLUL ANTRENORULUI

În timpul meciului, antrenorii (câte unul pentru fiecare echipă), pot da indicații stând în spatele sau pe lateralele terenului. Antrenorii trebuie să încurajeze purtătorul de balon , care poate controla balonul cu o mana sau cu ambele mâini să paseze coechipierului de echipa înainte sau dupa ce de a fost smuls tagul, cu mențiunea ca pasa va fi oferita dupa smulgerea tagului intr-un interval de 2 secunde. În pauză, el trebuie să încurajeze și să dea indicații jucătorilor.

ROLUL ARBITRULUI

Rolul arbitrului de Srugby este acela de educator al tinerilor sportrivi.

Acesta trebuie sa cunoasca bine regulamentul de srugby, iar pentru a arbitra la fazele finale trebuie sa fi arbitrat inainte cel putin doua turnee de sector. Arbitrul poate arăta cartonase galbene sau rosii, dar niciodata pe suprafața de joc, o echipă, nu trebuie sa cuprindă mai puțin de 5 jucători (cand sunt 6 pe teren) sau mai puțin de 4 jucatori (cand sunt 5 pe teren). In cazul cartonasilui galben, jucatorul este substituit cu o rezerva si poate intra peste 2 minute. In cazul cartonasilui rosu, jucatorul poate fi oprit sa joace, un meci sau tot turneul (in functie de gravitatea infractiuni), iar echipa va cuprinde 5 jucători, in acel meci. In cazul putin probabil, al unui al doilea cartonasi rosu, echipa va putea introduce un alt jucator de pe banca (se aplica regula cartonasilui galben), pentru ca numarul jucatorilor sa ramana 6X5. Arbitrul incepe meciul cu o pasă liberă catre echipa care a castigat la tragerea la sorti-balonul. Pasa libera este folosită la începutul meciului, după pauză și după fiecare încercare marcată de catre o echipa si pleaca din mana arbitrului. Ea mai poate fi efectuată și de la marginea terenului (tușa) atunci când balonul părăsește terenul, tot de catre arbitru. Arbitrul are obligatia de a controla tagurile inainte de inceperea partidei si de a controla legitimatiile de SRugby (daca acestea exista). Daca in timpul meciului un jucator pune piedica sau da peste mana jucatorului care vrea sa smulga tagul, primeste la prima abatere atenționare. La a doua abatere de acest arbitrul arată cartonasi galben. Jucatorul poate sa faca pirueta in timpul meciului, acest procedeu fiind folosit des in jocul actual de rugby.

PASĂ LIBERĂ

Pasă liberă, de la centrul terenului, este folosită la începutul meciului, după pauză și după fiecare încercare marcată de catre arbitru. Ea mai poate fi efectuată și de la marginea terenului (tușa) atunci când balonul părăsește terenul, tot de catre arbitru. În caz de o neregularitate în terenul de țintă sau în cel 5 m. de la terenul de țintă, lovitură liberă/lovitură de pedeapsă se acordă celeilalte echipe la o distanta nu mai mica de 5 m. de terenul de țintă. La o pasă liberă, arbitrul trebuie sa incerce sa paseze tuturor jucatorilor, pentru a evita situatii in care anumiti jucatorii nu ating balonul pe parcursul unei reprize. Din motive de siguranță, cel care a primit balonul, trebuie să aibă o distanță de aproximativ 2 m.

față de arbitrul care lansează jocul, continuând să alerge și să paseze mai departe. La loviturile libere/loviturile de pedeapsă, adversarii trebuie să stea la 5 m. în spate față de locul unde a fost dictată lovitura. Ei nu se pot deplasa către adversari până când mingea pasată de arbitru nu ajunge în brațele unui jucător. Ținând cont de faptul că actualul regulament se adresează și claselor III-IV, este important ca balonul să plece din mână arbitrului, acesta având timp să observe dacă jucătorii au tagurii, dacă sunt așezate regulamentar, să permită anumite schimbări, dar mai ales poate pasa tuturor jucătorilor asigurând astfel participarea întregii echipe la joc.

ÎNCERCAREA SAU ESEUL

Scopul jocului este înscrierea a cât mai multor încercări prin culcarea balonului în terenul de țintă, înscriind astfel 5 puncte, dar pentru a simplifica lucrurile, putem să socotim încercarea 1 punct. Când jocul se desfășoară pe suprafețe tari (beton) sau terenul de țintă este îngust, eseul (încercarea) înseamnă doar trecerea jucătorului (cu balonul într-o mână sau în ambele mâini) dincolo de linia din terenul de țintă, fără să-l pună jos. Acest lucru se întâmplă din motive de siguranță, jucătorul purtător de balon, care reușește încercarea, este protejat de anumiți jucătorii care din dorința de a împiedica eseul (încercarea) se arunca cu picioarele sau corpul înainte.

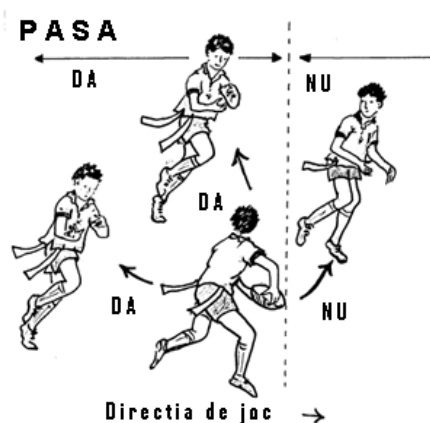
RUGBY-TAG (SRUGBY) SE JOACĂ NUMAI ÎN PICIOARE – jucătorul NU are voie să se arunce după balonul căzut la sol.

Încercarea este acordată după ce purtătorul/purtătoarea de balon a trecut dincolo de linia terenului de țintă. Dacă balonul este scăpat înainte de terenul de țintă și intra în terenul de țintă și este culcat sau luat în brațe de cel care l-a scăpat sau de un coechipier, se acordă lovitură liberă celeilalte echipe. Încercarea nu este acordată.

PASAREA BALONULUI

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

- Pasă în spate - legală
- Pasa la nivel - legală
- Pasa înainte – ilegală



Dacă mingea este pasată sau scăpată 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 mingea este smulsă din brațele purtătorului de balon care atacă, se dictează o lovitură de pedeapsă pentru echipa care atacă. Lovitura de pedeapsă se execută din mana arbitrului.

TAG (centura)

„Tag” este atunci când una dintre cele două eșarfe atașate de centura jucătorului cu balon, este smulsă (luată). Numai jucătorul cu balonul trebuie atins („tag”). Jucătorul cu balonul poate alerga schimbând adversarii, dar nu poate să își folosească mâinile pentru a-și apăra eșarfa (tag-ul). În acest caz arbitrul acorda lovitură de pedeapsă. 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 modificări, se vor da sancțiuni care pleacă de la pierderea unui meci până la excluderea din competiție. Dacă unui jucător îi lipsește o eșarfă sau amândouă, acesta este jucător „afara din joc”, el neputând să participe la joc până nu își atașează eșarfa sau eșarfele. Dacă unui jucător i se smulge eșarfa fără a avea balonul, se acordă lovitură de pedeapsă împotriva celui care face infracțiunea. Arbitrul poate lăsa avantaj (meciul continua până se concretizează avantajul), iar în cazul în care nu se concretizează avantajul, se revine la infracțiune.

ACȚIUNI PURTATE DE JUCĂTORUL CU BALON

Când unui jucător îi este smulsă o eșarfă sau doua, el trebuie să paseze IMEDIAT în maxim 2 sec., alergând sau rămânând pe loc. El trebuie să încerce să paseze cât mai repede, după smulgerea eșarfei în intervalul de 2 sec. Jucătorii care nu au 2 taguri când intră în terenul de țintă, nu pot marca (cu excepția cazului în care, fără intervenția adversarului, în timp ce se îndreaptă spre terenul de țintă, purtătorului de balon îi cade o eșarfă). Ei trebuie să paseze.

După ce balonul este pasat partenerului, 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, care are sau nu are balonul, arbitrul fluieră, oprește meciul, așteaptă până când jucătorul își pune eșarfa și fluieră reluarea jocului cu balonul în posesia echipei care a avut balonul în momentul opririi jocului.

ACȚIUNILE JUCĂTORULUI FĂRĂ BALON

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

Odată ce balonul este pasat, jucătorul apărător trebuie să înapoieze eșarfa adversarului. El neputând reîntra 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. poate juca

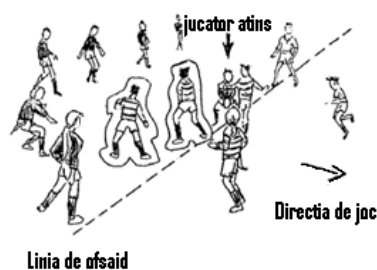
PASĂ ÎNAINTE

Când un jucător încearcă să prindă balonul și îl scapă înainte, atunci se acordă lovitură liberă echipei adverse. Balonul va fi repus în joc de către arbitru.



AFARĂ DIN JOC (OFFSID)

Când avem o lovitură de pedeapsă, toți jucătorii din echipa în apărare trebuie să se retragă spre terenul lor, dincolo de linia imaginară a balonului, dacă un jucător nu este retras dincolo de linie și încearcă să împiedice jocul echipei care atacă, atunci se acordă lovitură de pedeapsă la locul infracțiunii. Totuși un jucător retras după linia balonului, poate intercepta o pasă proastă a adversarului.



PRINCIPIILE JOCULUI

Avansare – Suport – Continuitate – Presiune

În atac, jucătorul trebuie să aibă balonul într-o mână sau în ambele mâini și trebuie să alerge mereu în față, înconjurat de parteneri care așteaptă o pasă de la el. El nu poate folosi mâna pentru a îndepărta adversarii care încearcă să-i smulgă eșarfele. În acest caz arbitrul acordă lovitură de pedeapsă. El trebuie să caute spațiile libere din apărare, iar dacă nu poate pătrunde în aceste spații, atunci el trebuie să paseze. Nu trebuie să ia contact cu apărătorul, ci doar să-l evite, dar dacă intră în contact intenționat cu acesta, arbitrul trebuie să oprească jocul și să acorde o lovitură de pedeapsă împotriva jucătorului din atac care a provocat contactul. Jucătorul din apărare trebuie să alerge spre purtătorul de

balon pentru a micșora distanța dintre adversar și linia de țintă. Nu trebuie să existe contact fizic între jucători. Singurul contact permis este acela când eșarfa este smulsă, orice alt contact (obstrucționarea adversarului, smulgerea balonului, blocarea adversarului cu brațele), este penalizat cu lovitură de pedeapsă.

JOCUL LA PĂMÂNT (la sol)

SRugby sau Rugby tag se joacă numai în picioare. Dacă balonul este scăpat, jucătorii nu trebuie să se arunce pe balon pentru a-l recupera, cel care face acest lucru v-a fi penalizat cu lovitură de pedeapsă. Pentru a întări acest aspect de siguranță 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. Dacă balonul este pasat legal, iar balonul 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.

LOVITURI DE PICIOR

LA RUGBY-TAG NU SUNT PERMISE LOVITURILE DE PICIOR

AVANTAJUL

Ca să nu oprească jocul la fiecare infrațiune, arbitrul acordă avantaj echipei adverse dacă există o șansă să beneficieze de un avantaj din punct de vedere tactic, teritorial sau prin marcarea de încercări (eseuri).

CRONOMETREARE

În jocul de Rugby cronometrarea și evidența scorului se fac de un cronometror numit de comisia de organizare.

Sistem de punctaj, stabilirea clasamentului, modul de calificare

Se atribuie:

- 5 puncte la victorie cu bonus la diferență de 4 eseuri(încercări);
- 4 puncte la diferență mai mică de 4 eseuri(încercări);
- 2 puncte la meci egal;

În stabilirea clasamentului avem următoarele criterii:

- diferența dintre eseurile(încercările) marcate și cele primite;
- numărul de eseuri(încercări) marcate și cele primite;
- vârsta participanților.

- Dacă în fazele finale meciurile se termină egal vor avea loc doua reprize de 2 minute după care dacă egalitatea persistă se joacă eseul(încercarea) de aur. Prima echipă calificată la faza județeană se califică la faza pe regiune, unde de asemeni primele clasate în cele 8 regiuni se califică la finală. Programarea meciurilor se face cu ajutorul tabelului Berger.
- **Norme de formulare a contestațiilor**
- Contestațiile se fac în scris la începutul, la pauză sau la sfârșitul meciului în termen de 10 minute(nu a competiției). În 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.
- **Categorii de cheltuieli suportate de FRR**
- Arbitraj la fazele finale și premierea profesorilor–antrenori pentru cele opt echipe și premierea cu materiale a echipelor participante.
- Titluri și premii acordate de FRR: Trofeu transmisibil pentru echipa câștigătoare, trofee pentru cel mai tehnic jucător, cel mai tânăr participant, cea mai tehnică fată participantă la finală și antrenorul competiției.

DISPOZITII FINALE

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

Trebuie creat un corp de arbitrii care să cunoască și să aplice regulamentul de Srugby (Rugby Tag) .

Abaterile disciplinare se vor judeca în conformitate cu regulamentele FRR.

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

Ianuarie 2014

Actualizat 28 iulie 2015