

I. Ustalenia generalne

1. Rozgrywki objęte punktacją XXV edycji Ogólnopolskich Rozgrywek Dzieci i Młodzieży w sezonie 2017/18 odbywają się w następujących kategoriach wiekowych:

- młodzicy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2004-2005 oraz dziewczęta z rocznika 2003

- żacy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2006

- mini żacy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2007 - (i młodsi)

2. Kategoria mini żak, rozgrywana będzie według przepisów rugby TAG (drużyny startujące w turnieju przywożą własne TAG-i).

3. Rozgrywki odbywają się w cyklu turniejów regionalnych oraz finałowym turniejem ogólnopolskim.

3.1. Wszystkie turnieje regionalne, brane pod uwagę w klasyfikacji współzawodnictwa dzieci i młodzieży, muszą być zgłoszone pisemnie mailem na **wszystkie** poniższe adresy mailowe:

oficer@pzrugby.pl

poczta@pzrugby.pl

rugbus@op.pl

najwcześniej jak to jest możliwe, umożliwiając czas dla reszty Klubów na przygotowanie (logistyczne, sportowe). Zachowując swój regionalny charakter, stają się "otwartymi", tzn. uczestniczyć w nich mogą drużyny z całego kraju. Wykaz wszystkich turniejów będzie uaktualniany bezpośrednio zaraz po informacji Klubowej ze szczegółami (miejsce, kierowanie zgłoszeń, rozpoczęcie) na oficjalnej stronie PZR w zakładce dzieci (turnieje dzieci i młodzieży).

3.2. W rozgrywkach obowiązuje jedna klasyfikacja i jednolita punktacja. Zdobyte w turniejach regionalnych punkty stanowią o klasyfikacji generalnej i rozstawieniu przed turniejem(turniejami) finałowym(mi).

4. Organizatorzy mają bezwzględny obowiązek przesłać komunikat do PZR po każdym turnieju w terminie do 7 dni, (oprócz turnieju(ów) finałowego gdzie wyniki muszą być podane natychmiast po zakończeniu turnieju(ów) delegatowi PZR). W innym wypadku, turniej nie będzie wliczony do punktacji generalnej.

5. Obowiązuje zakaz gry roczników młodszych w wyższych kategoriach, (młodzik, żak) jedynie w mini żakach dopuszczalny jest start rocznika młodszego od rocznika 2008.

6. Obowiązuje bezwzględny zakaz gry w butach z aluminiowymi wkrętami, w kategorii żaków i mini żaków.

7. W kategoriach mini żak i żak nie obowiązują licencje PZR . **W kategorii młodzik obowiązują licencje.** Przed każdym turniejem opiekun ekipy ma obowiązek złożyć na ręce Sędziego głównego turnieju:

- **listę uczestników na formularzu PZR z poświadczeniem lekarskim stwierdzającym zdolność każdego zawodnika do gry w rugby, obowiązują wszystkie kategorie. Lista zawodników do pobrania.**

LISTA ZAWODNIKÓW / ZAWODNICZEK ZGŁOSZONYCH DO TURNIEJU

| NAZWA DRUŻYNY „ŻAK” „MINI-ŻAK” | | Nr Licencji Klubowej | | | |
|--------------------------------|----------------|----------------------|----------|----------------|-------------|
| Miejscce | Data | | | | |
| Ranga Turnieju | | | | | |
| LP | Nr na koszulce | Imię | Nazwisko | Data Urodzenia | Nr Licencji |
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| Funkcja | | Imię | Nazwisko | Nr Licencji | Podpis |
| TRENER | | | | | |
| KIEROWNIK | | | | | |
| SĘDZIA GŁÓWNY | | | | | |

Polski Związek Rugby Strona 1 z 1

W rubryce NAZWA DRUŻYNY „ŻAK” „MINI ŻAK” prosimy zaznaczyć drużynę biorącą udział w turnieju.

- do wglądu legitymacje szkolne zawodnicy w kategorii mini żak i żak,

- badania lekarskie zawodników wszystkich kategorii wystawione zgodnie z rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 22 lipca 2016r. Zaświadczenie wydaje lekarz medycyny sportowej lub lekarz posiadający certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji w dziedzinie medycyny sportowej . **Dla zawodników kat. żak i mini-żak umożliwia się potwierdzenie lekarza o stanie zdrowia zawodników, umożliwiającym bezpieczne uczestnictwo we współzawodnictwie sportowym, na liście zbiorczej uczestników właściwych zawodów sportowych, jednak nie dłużej niż do 31.12.2017 roku.**

8. Wszelkie decyzje związane z dopuszczeniem lub wykluczeniem z udziału w imprezie podejmuje Sędzia główny lub Pełnomocnik PZR na tych zawodach. Osoby te są również upoważnione do wszelkich decyzji związanych z przebiegiem zawodów.

9. Udział w imprezie odbywa się na koszt uczestników.

10. Gospodarz turnieju pokrywa koszty organizacyjne: sędziowie, nagrody, napoje, lekarz. W turnieju(ach) finałowym PZR pokrywa koszty sędziowskie oraz nagrody za pierwsze trzy miejsca w klasyfikacji generalnej, do której zalicza się punkty uzyskane we wszystkich kategoriach wiekowych turniejów regionalnych.

11. Okres trwania każdego turnieju - maksimum 2 dni.

12. Rozstawienie na pierwszym turnieju wg rankingu z poprzedniego sezonu, rozstawienie turnieju finałowego według aktualnego rankingu.

13. Żeby turniej był zaliczony do punktacji generalnej musi odbyć się w trzech kategoriach wiekowych (mini żak, żak, młodzik). W każdej kategorii muszą wystartować minimum 3 drużyny, jeżeli z którejś w kategorii będzie mniej niż 3 drużyny, kategoria ta nie będzie liczona do klasyfikacji generalnej.

Młodzik zgodnie z przepisami kategorii (13 zawodników na boisku, patrz IV.pkt.2), kluby które wystawiają dodatkowe drużyny w danych kategoriach wiekowych z danego klubu uzyskują dodatkowy punkt do klasyfikacji generalnej za każdą z drużyn.

14. Boisko oddzielone min 5 metrów od linii boiska do gry dzieci do 15 lat. Osoby trzecie powinny znajdować się za linią wyznaczoną przez organizatora lub też na trybunach.



np. przykład

Na Boisku występują tylko zawodnicy i ich trener ,jeden na grupę grającą. Jeżeli w trakcie turnieju na boisku jak i w strefie wyznaczonej dla trenera oraz zawodników znajdują się osoby trzecie(rodzice, kibice) sędzia może ukarać daną drużynę czerwoną kartką .Dwie czerwone kartki tego samego proceduru będą plasowały drużynę na ostatnim miejscu w turnieju bez względu na to jakie miejsce zajmie drużyna.

Organizator musi zaopatrzyć adekwatnie jedną piłkę na jeden plac gry.

Organizator turnieju finałowego musi zaopatrzyć się w nagłośnienie w celu lepszej organizacji jak i informacji uczestników FTDiM

II. Klasyfikacja

1. Punktacja:

- za zwycięstwo 3 punkty,
- za remis 2 punkty,
- za porażkę 1 punkt,
- za walkower 0 punktów,
- bez punktów bonusowych.

2. O końcowej klasyfikacji w turniejach (rozgrywkach grupowych) decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
- rezultaty bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi (w przypadku trzech i więcej drużyn sporządza się małą tabelę dotyczącą wyników drużyn zainteresowanych),
- większa liczba przyłożeń,

- korzystniejsza różnica małych punktów,
- mniejsza liczba wykluczeń (w całym turnieju),
- mniejsza liczba upomnień (w całym turnieju),
- w przypadku braku rozstrzygnięcia kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo (w przypadku rozgrywek w grupach – losowanie).

3. O końcowej klasyfikacji w meczach, w których musi być wyłoniony zwycięzca (np. w półfinałach turnieju, meczach o miejsca):

- W przypadku remisu kategorii mini żak i żak dogrywka do zdobycia przyłożenia.
- W przypadku remisu w kategorii młodzik:

Rzuty karne:

Rzuty karne wykonywane będą w następujący sposób:

Wszyscy gracze i uczestnicy meczów pozostają na boisku. Sędzia przeprowadzi losowanie, pomiędzy kapitanami, który z nich rozpocznie rzuty karne, przegrany wybierze miejsce końcowe, w którym zostaną podjęte wszystkie kopnięcia).

Każdy kapitan drużyny musi wyznaczyć 5 graczy, aby wziąć udział w konkursie. Tylko 5 zawodników nominowanych przez kapitanów obecnych na boisku w momencie zakończenia regulaminowego czasu gry.

Członkowie Zespołu muszą pozostać w strefie gry, która nie została wykorzystana do zawodów kopania. W obrębie obszaru wykonywania rzutów karnych nie dopuszcza się nikogo, z wyjątkiem sędziego głównego, dwóch sędziów asystentów.

Pięciu graczy z każdej Drużyny będzie kopać z trzech różnych punktów, wszystkie na linii 22 metrów, w następujący sposób

Pierwszy punkt: Bezpośrednio przed bramką

Drugi punkt: Na 15 metrowej linii po lewej stronie, skierowanej do słupków

Trzeci punkt: na 15 metrowej linii po prawej stronie, skierowanej do słupków

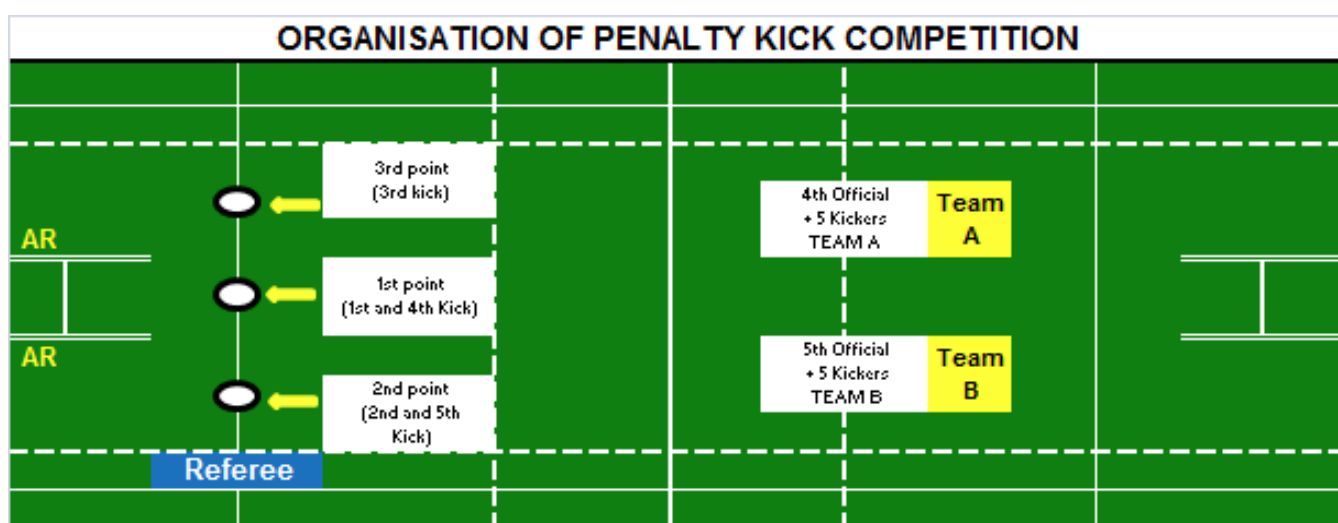
Sędzia rozpocznie rozgrywkę, wywołując pierwszego zawodnika wybranego z zespołu, kopiąc na bramkę z pierwszego punktu. Gdy zawodnik wykona rzut karny, sędzia wywołuje gracza z drużyny przeciwnej do próby z tego samego punktu.

Kolejne dwie osoby (po jednym z każdej Drużyny) zaczną kopać z drugiego punktu. To będzie trwać dopóki nie wykonają wszystkich pięciu prób z każdej drużyny (kolejni gracze kopią odpowiednio z trzeciego punktu, pierwszego pola i wreszcie drugiego) lub dopóki jedna drużyna nie będzie w stanie zrównać się z wynikami drugiej drużyny w obrębie pozostałych liczb kopnięć.

Jeśli w każdej drużynie jest taka sama liczba pomyślnych prób po ukończeniu, konkurs kontynuuje się na zasadzie "nagłej śmierci", w tej samej kolejności kopnięć jakie były w pierwszych pięciu próbach, rzuty karne wykonywane będą po kolei z każdego punktu, stopniowo przez trzy miejsca wymienione powyżej (i powtórzenie procesu w razie konieczności), aż gracz z drugiej drużyny, biorąc ten sam rzut, nie trafi. Wtedy to zostanie wyłoniony zwycięzca. Każda z tych dodatkowych rzutów musi być wykonana przez tych samych 5 graczy.

Przez cały czas prób:

- A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, musi on rozpocząć kopnięcie w ciągu jednej minuty. Jeśli trwa dłużej, sędzia zadeklaruje iż próba została oddana jako nie trafna.
- B) Po każdym kopnięciu sędzia zapisuje liczbę zawodników i czy próba zakończyła się sukcesem. Sędzia główny zapisze te same szczegóły w protokole meczowym.
- C) Niezależnie od tego, czy zdobyta bramka w każdej próbie jest jedyną decyzją sędziego, który według własnego uznania może polegać na pomocy sędziów asystentów. Decyzja sędziego jest ostateczna i wiążąca.
- D) Gdy zawodnik zakończy próby, powracają do drużyny stojącej na linii środkowej ,obszaru gry, który nie został wykorzystany.



4. W punktacji generalnej (łącznie) liczone są wszystkie punkty zdobyte przez dany klub w każdej kategorii wiekowej.

a. w przypadku wystawienia dwóch lub więcej zespołów przez jeden klub punktuje każda drużyna.

b. każda następną drużyną wystawioną z tego samego klubu w jednej kategorii dostaje dodatkowo plus jeden punkt

c. w przypadku równej liczby punktów zdobytych przez dwa lub więcej klubów, o kolejności miejsc decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych punktów w kategorii młodzik,
- start w większej liczbie turniejów,
- start w większej liczbie kategorii,
- w przypadku braku rozstrzygnięcia kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo.

5. Będą prowadzone klasyfikacje w poszczególnych kategoriach wiekowych (suma punktów ze wszystkich turniejów).

6. Zawodnik, w jednym cyklu rozgrywek, może reprezentować tylko jeden klub (dotyczy wszystkich kategorii wiekowych).

7. System rozgrywania poszczególnych turniejów ustala Sędzia główny w zależności od ilości zgłoszeń.

III. Punktacja

1. Punktacja w Turniejach Regionalnych

a. kategorie mini żak, żak :

ostatnie miejsce – 1 punkt;

przedostatnie – 2

każde następne (wyższe) o 1 punkt więcej.

każda następna drużyna wystawiona z tego samego klubu w jednej kategorii dostaje dodatkowo plus jeden punkt

b. kategoria młodzik

ostatnie miejsce – 2 punkt;

przedostatnie – 4;

każde następne (wyższe) o 4 punkty więcej.

Zwycięzca każdej grupy wiekowej otrzymuje dodatkowo 3 punkty.

2. Punktacja w Finałowym Turnieju Ogólnopolskim

a. kategorie mini-żak, żak:

ostatnie miejsce – 1 punkt;

przedostatnie- 2

każde następne (wyższe) o 3 punkty więcej.

b. kategoria młodzik:

ostatnie miejsce – 2 punkt;

przedostatnie – 4

każde następne (wyższe) o 5 punkty więcej.

Zwycięzca każdej grupy wiekowej otrzymuje dodatkowo 5 punktów.

IV. Ustalenia szczegółowe

Młodzicy (13-14 lat, dziewczynki rocznik 2003 , chłopcy 2004/05)

1. Wymiary boiska - zgodnie z Przepisami gry, pomniejszone o 5 metrów z każdej strony (linie boczne).

2. Liczba zawodników – 13 na boisku .

3. Zmiany - limit 8.

4. Czas gry: 2 x 12 minut /maksimum 15/ w turnieju nie więcej niż 96 minut.

5. Obowiązuje Regulamin zgodnie z punktami zawartymi w rozgrywkach kadetów i juniorów, z następującymi wyjątkami:

a) młyny dyktowane bez pchania, z koniecznością regulaminowego wrzutu i zagrzebania piłki (istnieje możliwość przegrania młyna przy nieprawidłowym wrzucie lub zagrzebaniu piłki przez przeciwnika),

b) zgodnie z zaleceniem WORLD RUGBY obowiązuje zakaz podnoszenia w aucie.

c) gra nogą na całym boisku

6. Kary: za żółtą kartkę - 3 minuty,

Żacy (12 lat, rocznik 2006)

1. Wymiary boiska: 30-35 na 55-65 m.

2. Liczba zawodników – 8, nie mniej jak 7.

3. Zmiany "hokejowe".

4. Czas gry: 2 x 7 minut (maksimum 2 x 10), w turnieju nie dłużej niż 80 minut.

5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.

6. Rozpoczęcie gry (początek każdej połowy i po stracie punktów) **dropem - piłka musi przejść minimum 5 metrów od środka boiska**. Jeśli piłka znajdzie się bezpośrednio na polu punktowym lub opuści boisko, Sędzia dyktuje rzut wolny na środku boiska dla drużyny przeciwnej.

7. Gra nogą dopuszczalna jedynie w polu obrony tj. 10 metrów od linii pola punkowego (bezpośredni wykop w aut skutkuje rzutem wolnym z miejsca kopu (rozpoczęcie z pola gry), minimum 5 metrów od pola punkowego. Można również kopnąć piłkę w aut przy wykonywaniu rzutów karnych - jeśli piłka wyjdzie w aut, rzut wolny dla drużyny kopiącej z miejsca przekroczenia linii autowej przez piłkę (rozpoczęcie z pola gry).

8. Za podanie do przodu, przerwanie przegrupowań (Przepisy gry)/ rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła błędu lub była w posiadaniu piłki.

9. Jeżeli piłka przekroczy linię boczną rzut wolny dla drużyny przeciwnej (rozpoczęcie z pola gry).

10. Zakaz gry w butach z aluminiowymi częściami, tylko trampki, trampko-korki lub „Lanki”.

11. Dozwolona gra w przegrupowaniach (Przepisy gry) **piłka musi wyjść w tempie na "3" po czym daje informację-użyj. Sędzia liczy głośno. Jeżeli nie zostanie wykonane podanie rzut wolny dla drużyny przeciwnej. W drużynie ofensywnej jak i defensywnej występuje jeden zawodnik aby powstał ruck (nowelizacja przepisów World Rugby w 2017).**



a) zakaz bezpośredniego frontального wejścia zawodnika w kontakt, karany rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.



b) obowiązkowe zejście z linii obrony dla każdego zawodnika grającego w tej grupie wiekowej.



12. Gra na ziemi, spalony - jak w Przepisach gry.
13. Obrona przed szarżą - dozwolona tylko do linii barków (licząc od stóp).
14. Zdecydowane karanie za atak na głowę.
15. Kary: za żółtą kartkę - 2 minuty, za czerwoną kartkę - kara minimum 2 mecze.
16. Trener musi znajdować się poza linią boczną boiska .
17. Po stworzeniu „maula” piłka musi wyjść w tempie na "3". Sędzia liczy głośno. Jeżeli nie zostanie wykonane podanie rzut wolny dla drużyny przeciwnej.
18. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników (nie mniej jak 7) Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

Mini żacy 2007 (10 lat i młodszy)

Zasady gry - rugby bezkontaktowe rugby TAG

1. ZASADY GRY

Gracze, trenerzy oraz sędziowie powinni dołożyć wszelkich starań żeby wszystkie przepisy były przestrzegane w czasie gry. W TAG Rugby 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 forma 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. 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 podłożem a piłką. 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 łąpać za piłkę.

1.3 Rzut wolny

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

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 rozgrywającego. Zawodnik musi rozpocząć grę trzymając piłkę w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj" .

c) Jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie 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. 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.

1.4.2. Zawodnik pozbawiony znacznika musi:

- a). Zaprzestać 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 na boku biodra
- 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 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), 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 przeciwnej

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 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 broniącej 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 przeciwnika 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 kilkakrotnego łamania przepisów przez drużynę broniącą, w polu 5 metrów (np. spalony, nie wycofanie się na linię końcową, faul), sędzia może przyznać karny punkt drużynie atakującej (na wzór karnego przyłożenia, karnej piątki).

1.6.8. Nie można blokować przeciwnika bez piłki.

1.6.9. Nie można łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf.

1.6.10. Nie można rzucać szarf na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana 1.6.11. Należy zachowywać 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 (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 chwytą TAG.

1.7.6. Wyjście na aut.

1.7.7. Podanie do przodu.

1.8 Rozpoczęcie/wznowienie 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 "graj", 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

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

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

1.10. Przód/upuszczenie piłki

a) Jeżeli piłka zostanie upuszczona 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.

b) Przy podaniu do przodu drużyna może przechwycić piłkę i podjąć grę.

2.11 Sędzia

2.11.1. Sędzia jest animatorem gry.

2.11.2 Prowadzi tak spotkanie aby zapewnić ciągłość gry.

2.11.3. Dbą o bezpieczeństwo zawodników.

2.11.4. Odlicza czas gry.

2.12. Postanowienia końcowe

2.12.1. Czas gry - 2 x 5minut 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.

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.

Nowelizacja 27.09.2017