

# ZASADY

## uproszczonej gry "Rugby Touch"

### Cel gry

1.1 Celem gry jest zdobycie przyłożenia poprzez położenie piłki na/lub za linią wyznaczającą pole punktowe przeciwnika. Przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez rzucanie się "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 zasadami powinni dotykać podłoża jedynie stopami.

Obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez dotknięcie obieka rękoma zawodnika z piłką (od linii bioder w dół). Gracze, trenerzy oraz sędziowie powinni dołożyć wszelkich starań aby wszystkie przepisy były przestrzegane w czasie gry.

Podczas gry 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 odmiana rugby, bardzo dobra do fizycznego rozwoju w szkolnej edukacji oraz wprowadzenie do rugby.

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 Sygnalizacja sędziego. Ręka zgięta w łokciu pod kątem 90 stopni odwrócona do strony drużyny mającej rozpocząć grę. b) W momencie rzutu wolnego, drużyna musi cofnąć się o pięć metrów od miejsca przewinienia.

1.3 Nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka nie opuści rąk

1.4 Zawodnik z piłką dotknięty przez przeciwnika obiema rękoma musi: a) Zaprzestać biegu do trzech sekund lub trzech kroków b) Podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maksymalnie trzy kroki. 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 Zawodnik z piłką dotknięty obiema rękoma na polu punktowym musi natychmiast położyć piłkę by zdobyć punkt. Sędzia może pomóc poprzez wydanie komendy "przyłóż piłkę a uznam punkty" lub podobnej.

1.6 Jeżeli zawodnik rzuca się "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. 1.7 Obrońca po dotknięciu zawodnika z piłką musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki póki jest ona w rękach zawodnika.

### 1.7 Gra faul

1.7.1. Zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego dotknięcia linii bioder, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki.

1.7.2. 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.

1.7.3. Piłka nie może być wyrywana z rąk innego zawodnika

1.7.4. Zawodnicy nie mogą kopać piłki

1.7.5. 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

1.7.6. W przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia. Grę rozpoczyna drużyna która nie popełniła przewinienia.



# ZASADY

## uproszczonej gry "Rugby Touch"

1.7.7. 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, karnej piątki w rugby dorosłych).

1.7.8. Nie można blokować przeciwnika bez piłki.

### 1.8 Strata piłki

1.8.1. Zawodnik z piłką, który został dotknięty obiema rękoma w linię bioder musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (sędzia liczy na głos), jeżeli tego nie uczyni traci piłkę.

1.8.2. Za wymuszony kontakt

1.8.3. Za zbijanie ręki przeciwnika, próbującego dotknąć go w linię bioder

1.8.4. Wyjście na aut

1.8.5. Kopnięcie piłki.

### 1.9 Rozpoczęcie/wznowienie gry

1.9.1. Przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki. 1.9.2. Gra rozpoczyna się po komendzie "gra", bądź gdy zawodnik trzymający piłkę "zaznaczy ją" tzn. piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi.

1.9.3. Trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwilę ręce.

1.10 Gdy drużyna w ataku upuści piłkę, drużyna przeciwna może ją zebrać i zastosować prawo korzyści. W przypadku jej nie osiągnięcia lub też braku zebrania piłki z ziemi, następuje rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła błędu z miejsca wskazanego przez sędziego.

## Sędzia

1. Sędzia jest animatorem gry
2. Prowadzi spotkanie tak aby zapewnić ciągłość gry.
3. Dbą o bezpieczeństwo zawodników.
4. Odlicza czas gry.

## Postanowienia końcowe

1. Czas gry - 2 x 4 minuty - 2 x 6 minut w zależności od ilości zgłoszonych drużyn.
2. Wymiary boiska: Nie mniejsze niż 24m x 15m.
- 3.1 Liczba zawodników: 10 (5 osób na boisku)
- 3.2 W przypadku większych wymiarów boiska, liczba zawodników przebywających na nim może zostać zwiększona, o czym poinformuje sędzia główny.
- 4 Zmiany hokejowe.
5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.
6. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników,

