

# RUGBY CLUB RUDA ŚLĄSKA



# Podstawowe zasady gry:

## ZAWODNICY

- Gramy po 5 zawodników w polu gry, 5 zawodników do zmiany;
- Zmiany tzw. „hokejowe” czyli w trakcie gry;

## TAG- czyli szarfy do zrywania

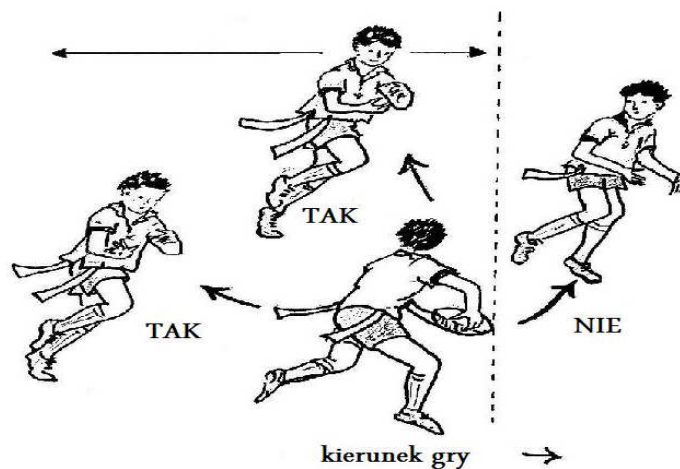
- Każdy zawodnik musi mieć przymocowany pasek ze znacznikami (TAG);
- TAG - szarfa nie może być zasłonięta przez koszulkę, ani owinięta wokół paska;

## ZDOBYWANIE PUNKTÓW

- Piłka musi być przeniesiona przez zawodnika na pole punktowe i położona:  
1 pkt - gdy zrobi to chłopak; 2 pkt - jeśli zrobi to dziewczyna.
- Piłka nie może być rzucona o podłogę - rozpoczyna drużyna przeciwna z pola punktowego;
- Zawodnik nie może rzucać się z piłką na podłogę;

## PODANIA

- Piłkę podawać wolno tylko do tyłu
- Piłkę należy nosić w dwóch rękach
- Zawodnik drużyny przeciwnej nie może łapać za piłkę



## STRATA PIŁKI

- 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;
- Po zerwaniu dwóch taśm piłkę otrzymuje drużyna przeciwna i rozpoczyna grę
- Po podaniu piłki do przodu grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna



- Za wymuszony kontakt
- Zbijanie ręki przeciwnika który chwyta TAG
- Wyjście na aut
- Podanie do przodu
- Za 6 nieudanych prób - jeżeli 6 razy pod rząd zostanie zerwana jedna szarfa piłka przechodzi do przeciwnej drużyny

## ROZPOCZĘCIE/WZNOWIENIE GRY

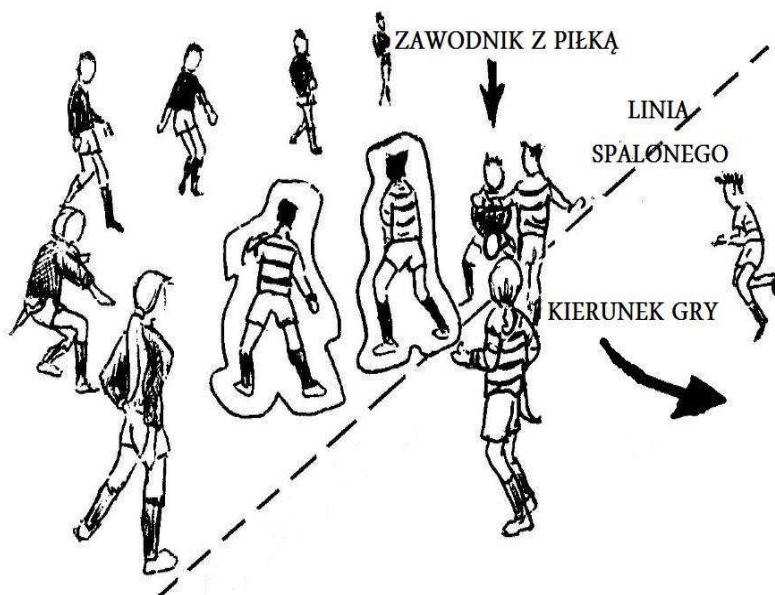
- Przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki
- Gra rozpoczyna się po komendzie „gra”, bądź gdy zawodnik trzymający piłkę „zaznaczy ją” tzn. a) piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi; b) trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwile rękę

## TAG - zerwanie szarfy

- Po zerwaniu szarfy zawodnik podnosi rękę do góry i mówi „TAG”, sędzia dyktuje komendę „podaj” i liczy na głos do 3, jeżeli zawodnik nie poda piłki traci ją
- Zawodnik któremu zerwano szarfę musi podać piłkę i odebrać szarfę od przeciwnika
- Zabrania się ze względów bezpieczeństwa rzucania szarf na ziemię

## OFF-SIDE (SPALONY)

- Po zerwaniu szarfy zawodnicy w defensywie muszą się cofnąć w stronę swojego pola punktowego i nie mogą brać udziału w grze
- Jeżeli zawodnik przeszkodzi w grze; gra przesuwana jest o 5 metrów i jest wznawiana



## PRZÓD/UPUSZCZENIE PIŁKI

- Jeżeli piłka zostanie upuszczona jest „wolna” tzn. każdy może ją podnieść i podjąć grę, jednak jeżeli stwarza niebezpieczną grę (przepychania, rzucania się na nią) sędzia decyduje która drużyna była pierwsza przy piłce
- Przy podaniu do przodu drużyna może przechwycić piłkę i podjąć grę



## PRZEWINIENIA

- Nie można blokować przeciwnika bez piłki
- Nie można łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf
- Nie można chwytać za piłkę którą trzyma przeciwnik
- Nie można rzucać szarfy na ziemię, należy ją podać osobie której została zerwana
- Należy zachowywać się w sposób sportowy

## SĘDZIA

- Dba o bezpieczeństwo zawodników
- Odlicza czas gry, który wynosi 2x5min

## BOISKO

