

COMPETITIA: "GIMNAZIADA" 2017-2018

Regulament de organizare si desfasurare a competitiei de rugby .

1. Participanti	-copii nascuti in anul 2002 -2007 inscrisi in ciclul gimnazial -echipe mixte (minim doua fete in teren) -in echipa pot fi folositi un numar nelimitat de jucatori legitimati si nelegitimati -1 profesor /echipa	2. Conditii de participare	Vor fi in conformitate cu Regulamentul de organizare si functionare a competitiei "Gimnaziada" cap IV,art. 22(1)
------------------------	---	-----------------------------------	---

3. Sistemul de desfasurare	a)-inscrierea echipelor pana la 01.10.2017 b)etapa pe localitate in lunile noiembrie –decembrie c)etapa pe judet in lunile februarie –martie d)etapa regionala in luna aprilie in urmatoarele locatii (judete): perioada 21-22.04.2018 Vaslui,Buzau,Dambovita,Valcea,Timisoara,Covasna, Bihor si Bucuresti e)etapa finala la Izvorani
-----------------------------------	--

4. Regulamentul de joc	<p><u>REGULAMENTUL JOCULUI DE RUGBY TAG – 2017-2018</u></p> <p>INTRODUCERE</p> <p>Rugby-ul Tag este o activitate fizică rapidă fără contact direct cu adversarul ce se adresează atât băieților cât și fetelor, sau echipelor mixte.</p> <p>Fiind o combinație între distracție și energia dată de mișcare, rugby-ul tag este acum versiunea oficiala a rugbyului pentru grupele de școlari.</p> <p>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 practicantilor o serie întreagă de însușiri motrice.</p> <p>Cooperarea, întregirea și determinarea, alături de o responsabilitate colectivă și individuală, sunt elementele cheie în jocul</p>
-------------------------------	---

de rugby tag.

CUREAUA TAG SI ESARFELE

Este cureaua purtată în jurul taliei de care sunt atașate două eșarfe (TAGURI) din materiale viu colorate prinse de curea prin sistemul "ARICI".

Cureaua cu cele două eșarfe (TAGURI) se poartă peste tricou, care trebuie să fie băgat în șort sau în pantalon.

Eșarfele (TAGURILE) sunt prinse într-o parte și în alta pe șolduri.

Echipele se deosebesc după culoarea TAGURILOR/TRICOURILOR.

NUMĂR DE JUCĂTORI

Echipele vor avea un număr total de 12 jucatori, dintre care 5/7 rezerve ce pot fi folosite tot timpul.

In meciurile oficiale o echipa trebuie sa aiba minim 2 fete in teren tot timpul!

Pentru meciurile oficiale care se joaca in exterior (teren rugby, teren de sport, parc etc) o echipă o să aibă în suprafața de joc obligatoriu 7 jucători.

Pentru meciurile oficiale in sala o echipă o să aibă în suprafața de joc obligatoriu 5 jucători.

In eventualitatea in care fetele dintr-o echipa se vor accidenta si nu vor mai putea continua, jocul se va disputa in continuare ,echipa in cauza jucand in inferioritate numerica. Schimbările pot fi făcute doar când balonul este nejuicabil (când se află în mâna arbitrului) sau la pauză cu permisiunea arbitrului.

DURATA JOCULUI

Două reprize de 7 minute, pauza 2-3 minute.

Finala competiției doua reprize de 10 minute, pauza 2-3 minute.

Daca timpul efectiv de joc se termina, jocul va continua pana cand balonul va deveni „mort”.

„Balon mort”: - balonul iese in margine, margine de tinta, sau dupa linia care delimiteaza lungimea terenului

-se face un inainte sau o pasa inainte.

Timpul se va opri in cazul unei accidentari.

DIMENSIUNILE TERENULUI

- In 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, handbal, baschet acolo unde ele exista, sau se vor folosi conuri.

ROLUL ANTRENORULUI

În timpul meciului, antrenorii (câte unul pentru fiecare echipă), pot da indicații jucătorilor stând în spatele sau pe lateralele terenului.

Antrenorii trebuie să încurajeze purtătorul de balon să paseze coechipierului de echipa înainte sau după ce i-a fost smuls tagul.

În pauză el trebuie să încurajeze și să dea indicații jucătorilor.

ROLUL ARBITRULUI

Rolul arbitrului de rugby-tag este acela de educator al tinerilor sportivi.

Arbitrul poate arăta cartonase galbene sau rosii.

În cazul unui carton galben, jucătorul respectiv va fi eliminat temporar pentru 2 minute, în locul lui intrând un jucător de rezervă. După expirarea celor 2 minute jucătorul eliminat temporar poate reveni în joc.

În cazul unui carton roșu, jucătorul va fi eliminat definitiv, echipa să jucând restul jocului în inferioritate. Jucătorul poate fi oprit să joace, un meci sau tot turneul (în funcție de gravitatea infracțiunii), iar echipa va cuprinde 6 sau 4 jucători în acel meci, în funcție de locul în care se dispută competiția.

În cazul puțin probabil, al unui al doilea carton roșu, jucătorul va fi și el eliminat definitiv, echipa să diminuându-și numărul de jucători cu încă unul, și va cuprinde 5 sau 3 jucători în acel meci, în funcție de locul în care se dispută competiția.

Arbitrul trebuie să verifice înaintea competiției ca jocurile să se desfășoare în siguranță. El nu trebuie să lase să se desfășoare un joc pe o suprafață care pune în pericol securitatea jucătorilor.

Arbitrul are obligația de a controla esarfele (tagurile) înainte de începerea partidei și de a controla legitimitățile de rugby-tag (dacă acestea există).

PASĂ LIBERĂ

Este pasa de la arbitru către un jucător atunci când începe sau se reia jocul.

Arbitrul începe meciul cu o pasă liberă către echipa care a câștigat la tragerea la sorti lovitură de începere (posesia).

Pasa liberă este folosită la începutul meciului, după pauză și după fiecare încercare marcată de către o echipă, de la marginea terenului (tușa) atunci când balonul părăsește terenul de către arbitru.

Arbitrul nu este obligat să paseze tuturor jucătorilor, el poate pasa celui mai apropiat sau celui care cere balonul.

În cazul unei greșeli sau infracțiuni ale echipei în atac în terenul de țintă sau în cei 5 metri de la terenul de țintă, lovitură liberă sau de pedeapsă se va acorda celeilalte echipe la o distanță nu mai mică de 5 metri de terenul de țintă.

Din motive de siguranță, cel care a primit balonul, trebuie să aibă o distanță de 2 metri față de arbitru care lansează jocul, continuând să alerge și să paseze mai departe.

La loviturile libere sau de pedeapsă, adversarii trebuie să stea la 5 metri în terenul lor, față de locul unde a fost dictată lovitură.

Ei nu se pot deplasa către adversari până când mingea pasată de arbitru nu ajunge în brațele unui jucător.

MODALITĂȚI DE MARCARE

ESEUL SAU ÎNCERCAREA

Scopul jocului este înscrierea a cât mai multor eseuri (încercări).

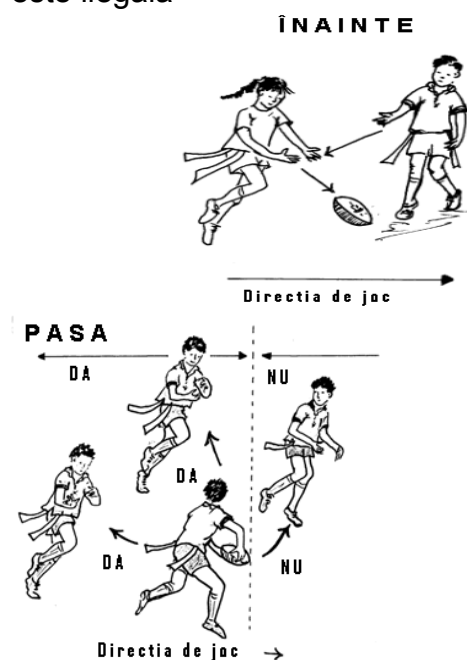
Eseul (încercarea) înseamnă trecerea jucătorului cu balonul (într-o mână sau în ambele mâini) dincolo de linia din terenul de țintă, fără să-l pună jos. Acest lucru se întâmplă din motive de siguranță, jucătorul purtător de balon, care reușește încercarea, este protejat de anumiți jucători care din dorința de a împiedica eseul (încercarea) se arunca cu picioarele sau corpul înainte. Totuși un jucător poate marca un eseu (încercare) prin culcarea balonului în terenul de țintă, dacă el dorește acest lucru.

Un eseu valorează 5 puncte, dar pentru a simplifica lucrurile, putem să socotim încercarea 1 punct.

După marcarea unei încercări jocul va fi reluat de cealaltă echipă!

PASAREA BALONULUI

Balonul poate fi pasat spre axele laterale și înapoi prin aer, nu înmânat unui jucător (a nu fi pus în brațele altui jucător). Pasa în spate sau la același nivel este legală în schimb pasa înainte este ilegală



Dacă mingea este scapată sau pasată 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 scapat balonul înainte.

Dacă balonul este pasat legal, dar 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.

Dacă mingea este smulsă din brațele purtătorului de balon care atacă, se dictează o lovitură de pedeapsă pentru echipa care atacă.

TAG (centura)

„Tag” este atunci când una dintre cele două eșarfe atașate de centura jucătorului cu balon, este smulsă (luată). Numai jucătorului cu balonul i se poate smulge esarfa (tagul).

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 esarfe vor fi controlate la începutul meciului dacă au dimensiunea corespunzătoare. Dacă pe parcursul competiției se constata deteriorarea voita, schimbarea lor, micșorarea dimensiunilor sau alte modificari, se vor da sanctiunii care pleacă de la pierderea unui meci până la excluderea din competiție.

Dacă unui jucător îi lipsește o eșarfă sau amândouă, acest jucător este „afara din joc”, el neputând să participe la joc până nu își atașează eșarfa sau eșarfele. Dacă unui jucător i se smulge esarfa fără a avea balonul, se acordă lovitură de pedeapsă împotriva celui care face infracțiunea. Arbitrul poate lăsa avantaj (meciul continua pana se concretizeaza avantajul), iar în cazul în care nu se concretizează avantajul, se revine la infracțiune.

CONTACTUL FIZIC ESTE INTERZIS!

Purtatorul de balon trebuie sa caute spatii sau sa paseze, el nu are voie sa intre in contact fizic cu adversarul, sau sa incerce sa sara printre adversari.

Jucatorii in aparare nu pot opri un purtator de balon prin contact fizic.

ACȚIUNI ALE JUCĂTORULUI CU BALON(PURTATOR DE BALON)

Jucătorul cu balonul nu poate să își folosească mâinile pentru a-și apăra eșarfa (tag-ul)

Daca in timpul meciului un jucator da peste mana jucatorului care vrea sa smulga tagul, primeste la prima abatere atenționare. La a doua abatere de acest fel arbitrul arată carton galben.

Jucatorul poate sa tina balonul cu una sau ambele maini, sa faca pirueta , schimbare de directie sau fenta in timpul meciului, aceste procedee fiind folosite des in jocul actual de rugby.

Când unui jucător îi este smulsă o eșarfă sau ambele, el trebuie să paseze IMEDIAT în maxim 2 secunde și trebuie să se oprească în maxim 2 pași. Jucătorii care nu au 2 taguri când intră în terenul de țintă, nu pot marca un eseu. Arbitrul trebuie să-i atenționeze ca trebuie să paseze.

După ce balonul este pasat unui coechipier, 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, arbitrul îl atenționează să-și recupereze esarfa, iar dacă jucatorul în cauza nu reacționează, fluiera și oprește meciul, până când jucătorul își pune eșarfa și apoi reia jocul cu posesie pentru echipa care a avut balonul în momentul opririi jocului.

ACȚIUNI ALE JUCĂTORULUI FĂRĂ BALON

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

Odată ce balonul este pasat, jucătorul apărător trebuie să înapoieze eșarfa adversarului. El nu reintra 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. jucatorul este in joc

Jucătorul care striga „tag” fara sa-l aiba fizic in mana va fi sanctionat cu lovitura de pedeapsa.

Daca un jucator fara balon se interpune intre coechipierul purtator de balon si un adversar, creand astfel un avantaj coechipierului, el va fi sanctionat cu o lovitura de pedeapsa.

AFARĂ DIN JOC (OFSAID)

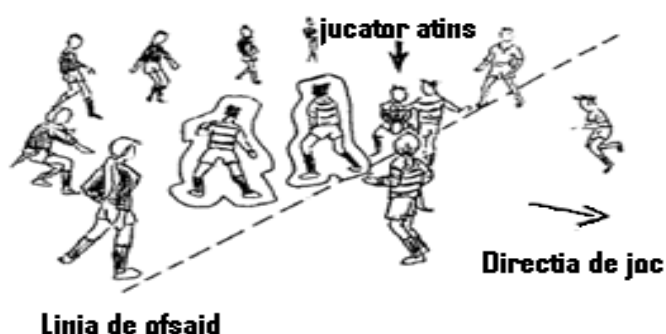
Linia de ofsaid = linia balonului.

Un jucator care este dincolo de linia balonului, in terenul advers, si intervine in joc va fi sanctionat cu lovitura de pedeapsa.

Un jucator care este dincolo de linia balonului, in terenul advers, dar se retrage in terenul propriu fara a interveni in joc, nu va fi sanctionat iar jocul poate continua

Interceptia este permisa daca jucatorul care face aceasta actiune va pleca NUMAI din teren propriu

Când avem o lovitură libera sau de pedeapsă, toți jucătorii din echipa în apărare trebuie să se retragă spre terenul lor, dincolo de linia imaginară a balonului la 5 metri fata de locul infractiunii/greseli.



PRINCIPIILE JOCULUI

Avansare – Suport – Continuitate – Presiune

JOCUL LA SOL

RUGBY-UL TAG SE JOACĂ NUMAI ÎN PICIOARE

Din motive de siguranta un jucator nu are voie sa se arunce dupa balonul cazut la sol.

Pentru a întări acest aspect 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.

LOVITURI DE PICIOR

In jocul de rugby tag nu sunt permise loviturile de picior.

AVANTAJUL

	<p>Ca să nu oprească jocul la fiecare infrafracțiune, arbitrul poate să acorde avantaj echipei adverse dacă există o șansă să beneficieze de acest lucru din punct de vedere tactic, teritorial sau prin marcarea de eseu (încercări).</p> <p>CRONOMETREARE</p> <p>În jocul de rugby-tag cronometrarea și evidența scorului se fac de un oficial numit de comisia de organizare.</p> <p>DISPOZITII FINALE</p> <p>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.</p> <p>Abaterile disciplinare se vor judeca în conformitate cu regulamentele FRR.</p>
--	--

<p>5.Sistem de punctaj, stabilirea clasamentului, modul de calificare</p>	<p>SISTEM DE PUNCTAJ, STABILIRE CLASAMENT , MODUL DE CALIFICARE</p> <p>Victorie-3 puncte Egal- 2 puncte Infrangere- 1 punct</p> <p>Pentru stabilirea clasamentului se vor folosi în ordine ,următoarele criterii:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diferența dintre eseurile(încercările) marcate și cele primite; - numărul de eseu(încercări) marcate și cele primite; - numărul mai mic de cartonase galbene în competiția respectivă - primirea unui cartonase roșu în competiția respectivă aduce cu sine la pierderea departajării în caz de egalitate la primele două criterii. - numărul mai mare de fete din echipa înscrisă în competiție. - vârsta participanților. <p>Dacă în meciurile finale meciurile se termină egal vor avea loc două reprize de 2 minute după care dacă egalitatea persistă se joacă eseu(încercarea) de aur.</p> <p>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 tabelii Berger.</p>
--	---

<p>6.Norme de formulare a</p>	<p>Contestatiile se fac în scris la începutul, la pauza sau la sfârșitul meciului în termen de 10 minute(nu a competiției). În funcție de tipul</p>
--------------------------------------	--

contestatiilor	contestatiei comisia de organizare a fazei respective poate da raspuns oficialilor echipei care a depus contestatia.Nu se pot face contestatii asupra brigazii de arbitri sau a modului de arbitraj.
7. Categoriile de cheltuieli suportate de FRR	Arbitraj la fazele finale si premierea profesorilor –antrenori pentru cele opt echipe si premierea cu materiale a echipelor participante.

8.Titluri si premii acordate de FRR: Trofee pentru cel mai tehnic jucator, cel mai tanar participant,cea mai tehnica fata participante la finala si antrenorul competitiei.