



KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY

REGULAMIN

Wojewódzkiego Szkolnego Związku Sportowego w Gdańsku

Otwarty 54 Finał Wojewódzki Igrzysk Dzieci w Rugby TAG

Gdynia 11.06.2026r.

Organizator : Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku

Gospodarz: Gdyńskie Centrum Sportu. Organizowane przy współpracy z RC Arka Gdynia

Miejsce: Narodowy Stadion Rugby, Gdynia ul. Kazimierza Górskiego 10

Koordynator zawodów - Damian Barambas tel. 785-174-722

Godzina: 9⁰⁰ - 9³⁰ – weryfikacja
9⁴⁵ – rozpoczęcie rozgrywek



Do weryfikacji należy przedstawić:

Aktualne, podpisane przez uczniów legitymacje szkolne oraz podpisaną przez dyrektora szkoły i nauczyciela – opiekuna listę zgłoszenia zawodników (szkoły) wygenerowaną z Systemu SRS.

Bez wypełnionych prawidłowych zgłoszeń na zawody (rejestracja i wydruk w SRS) oraz aktualnych legitymacji szkolnych, zawodnicy lub zespoły nie mogą być dopuszczone do imprezy. Uczeń nie może być dopisany odręcznie na wygenerowane zgłoszenie z SRS-u. Podczas weryfikacji na zawodach należy skreślić na liście zgłoszenia tych, którzy nie będą brali udziału.

Za bezpieczeństwo, przestrzeganie regulaminu i dyscyplinę odpowiada opiekun zespołu.

Zgłoszenie w SRS-ie w nieprzekraczającym terminie do 07.06.2026r. godz. 15.00

Dyscyplina w roku szkolnym 2025/2026 będzie punktowana w klasyfikacji Współzawodnictwa Sportowego Szkół jeżeli wezmą udział szkoły z minimum 8 powiatów. Najlepsze drużyny otrzymają nagrody regulaminowe.

Regulamin zawodów:

1. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2013 r. i młodsi**;
- zespół liczy maksymalnie 8 zawodników (w całym turnieju);
- zespół może się składać zarówno z chłopców jak i dziewczynek (zawody dostosowane do rozgrywek w Województwie Pomorskim)
- na boisku występują minimum 5 grających + rezerwa (obowiązują przepisy szerokości gry w rugby TAG tj. 4 m na 1 zawodnika);
- chłopcy jak i dziewczynki zdobywają po jednym punkcie.



2. Zasady ogólne:

Czas gry będzie dostosowany do ilości zgłoszonych zespołów. Ustalony będzie na odprawie przed turniejem. Zakładamy:

- czas gry 2 x 5minut do 2 x 7 minut, w zależności od ilości meczów; w turnieju nie więcej niż 50 minut;

- wymiary boiska: min. 20m x 40m - max 22m x 55m + pola punktowe,
- w rugby TAG nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest gra nogami (oprócz wznowienia gry), nie ma młynów oraz wrzutów do autu;
- 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 regulaminem powinni dotykać podłoża jedynie stopami;
- obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez zrywanie TAG-ów; nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą, a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie;
- zabroniona jest również obrona przed zerwaniem taga, a więc nie można zasłaniać taga ręką czy piłką- sankcja wolny dla drużyny przeciwnej.

3. 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;
- piłkę należy nosić w dwóch rękach (wyjątkiem jest minięcie linii obrony ostatniego zawodnika);
- zawodnik drużyny przeciwnej nie może łapać za piłkę (obrona stosuje tylko zrywanie TAG-ów).

4. Rzut wolny

- rzut wolny jest stosowany do rozpoczęcia/wznowienia gry ze środka boiska na początku każdej połowy meczu oraz ze wskazanego przez sędziego miejsca przewinienia;
- 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;
- sygnalizacja sędziego - ręka zgięta w łokciu pod kątem 90 stopni odwrócona do strony drużyny mającej rozpocząć grę; (więcej sygnalizacji na tronie PZR);
- 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 rozpoczynającego;
- zawodnik musi rozpocząć z piłką w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj" i musi podać piłkę – nie może samemu wznović gry i pobiec z piłką;
- jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie do pięciu metrów od linii pola punktowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego.

5. TAG

- TAG – znacznik (szarfa) przyczepiony do pasa zawodnika;
- każda drużyna ma swoje tagi na zawodach
- długość TAG'a nie może być krótsza niż 35 cm;
- prawidłowe i nieprawidłowe założenie TAG-ów pokazano w regulaminie szczegółowym;
- 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;
- 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;
 - d) powrócić do gry.

- 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;
- gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech kroków lub trzech sekund, które uwzględniają 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 lub przyłożona na polu punktowym, jeżeli zawodnik znajduje się w obrębie pola punktowego przeciwnika i nie stracił dwóch TAG-ów; jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej; zawodnik, któremu zostanie zerwany TAG (po podaniu), jak i zawodnik, który zerwał TAG są wyłączeni z gry do momentu przyczepienia TAGa do paska (zawodnik w ofensywie) i oddania TAGa w ręce przeciwnika (zawodnik w defensywie);
- 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;
- 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;
- 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;
- wszyscy zawodnicy z drużyny broniącego 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.

7. Gra faul

- zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego zerwania znacznika, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki;
- 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;
- piłka nie może być wrywana z rąk innego zawodnika;
- zawodnicy nie mogą kopać piłki;
- 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;
- w przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia; grę rozpoczyna drużyna, która nie popełniła przewinienia;
- 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);
- nie można blokować przeciwnika bez piłki;
- nie można łąpać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf;
- nie można rzucać szarf na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana;
- zakaz obrotu wokół własnej osi-360 stopni;
- należy zachować się w sposób sportowy.

8. Sankcje: rzut wolny

8.1. Strata piłki

- po zerwaniu jednej taśmy zawodnik musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (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.

8.2. Rozpoczęcie/wznowienie gry zawsze w polu 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. piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi;
- trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwilę ręce.

8.3. 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.

8.4. Przód/upuszczenie piłki

- jeżeli piłka zostanie upuszczona do tyłu względem strony drużyny atakującej 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;
- przy podaniu do przodu drużyna przeciwna może przechwycić piłkę i podjąć grę.

9. Sędzia

- sędzia jest animatorem gry;
- dba o prawidłowe założenie TAG-ów przed rozpoczęciem gry;
- prowadzi tak spotkanie, aby zapewnić ciągłość gry;
- dba o bezpieczeństwo zawodników;
- odlicza czas gry.

10. Postanowienia końcowe

- zmiany hokejowe;
- zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia
- jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników Organizator lub sędzia główny turnieju może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

11. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 3 punkty, za walkower – 3 punkty, za remis – 2 punkty, za przegraną - 1 punkt, za oddanie meczu walkowerem - 0 punktów.

12. O kolejności zespołów w grupie decydują kolejno

- większa liczba zdobytych punktów w grupie,
- jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów to decyduje bezpośredni mecz między zainteresowanymi (mała tabela);
- małe punkty, większa różnica zdobytych punktów
- więcej zdobytych punktów.

13. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 3 punkty, za remis – 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za oddanie meczu walkowerem - 0 punktów.

14. W meczach rozgrywanych pucharowo musi być wyłoniony zwycięzca. Jeżeli po czasie będzie wynik remisowy to zarządzona będzie dogrywka do pierwszych punktów.

15. Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby:

<http://pzrugby.pl/download/35>

Regulaminy i informacje szczegółowe na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich SZS:

<http://www.szs.pl/wojewodzkie-szs.html>

W trakcie zawodów tylko jeden nauczyciel może przebywać na płycie stadionu wraz ze swoją drużyną. Wszyscy zawodnicy, którzy mają przerwę i nie grają oraz osoby towarzyszące muszą przebywać na trybunach stadionu.

Koszty dojazdu szkoła pokrywa we własnym zakresie.

Koszty organizacji finału pokrywa Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Pomorskiego, Ministerstwa Sportu i Turystyki oraz Pomorskiego Okręgowego Związku Rugby.

Serdecznie zapraszamy na naszą stronę internetową www.wszs.pomorze.pl oraz na Facebooka, gdzie znajdą państwo wszystkie informacje dotyczące organizowanych przez nas zawodów.

Adres - Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku

ul. Gdyńskich Kosynierów 11, 80-866 Gdańsk

Tel. 58 301-99-45, Urszula Górską 601 348 843

Email: biuro@wszs.pomorze.pl

