

**ПРАВИЛА ИГРЫ В ТЭГ-РЕГБИ,  
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ФЕДЕРАЦИЕЙ РЕГБИ РОССИИ  
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВСЕРОССИЙСКИХ СПОРТИВНЫХ ИГР ШКОЛЬНИКОВ  
“ПРЕЗИДЕНТСКИЕ СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ”  
ПО ТЭГ-РЕГБИ В 2019/2020 ГОДУ**

**Содержание:**

- Раздел А.      Словарь терминов и разметка игрового поля
- Раздел Б.      Цель игры
- Раздел В.      Правила игры
- Правило 1. Команды/Экипировка
- Правило 2. Продолжительность игры/Начало игры
- Правило 3. Набор очков
- Правило 4. Ход игры
- Правило 5. Захват
- Правило 6. Розыгрыш мяча
- Правило 7. Вне игры
- Правило 8. Мяч выходит из игры
- Правило 9. Преимущество
- Правило 10. Чего следует избегать
- Правило 11. Дисциплина
- Раздел Г.      Правила поведения



## Раздел А. Словарь терминов

**Атакующая команда** / атакующий игрок — команда/игрок, владеющий мячом.

**Блокировка** — положение в игре, когда игрок без мяча в атакующей команде заслоняет собой партнера, владеющего мячом, препятствуя защитнику сорвать тэг. Или, когда игрок с мячом использует своего партнера без мяча, как заслон от защитника, пытающегося сорвать тэг. Движение игрока атаки в поддержку к игроку с мячом блокировкой не является.

**Вне игры** — игрок защиты, который не возвращается по направлению к своей линии попытки, когда происходит срывание ленты, и находится впереди воображаемой линии, проходящей через мяч поперек поля, называемой «линией вне игры».

**Вращение** — когда игрок с мячом умышленно совершает вращательные движения телом наподобие пируэтов для избегания срывания ленты соперником. Такое движение запрещено в тэг-регби и наказывается розыгрышем мяча невиновной командой.

**Выход мяча из игры** — происходит, когда мяч или игрок с мячом касается линии аута, линии аута зачётной зоны или линии мёртвого мяча, или чего-либо или кого-либо на или за этими линиями.

**Захват (ТЭГ)** — это простое срывание защитником одной или двух лент с игрока, владеющего мячом.

**Захватывающий игрок** — защитник, который сорвал ленту у игрока, владеющего мячом, называется захватывающим игроком.

**Зачётное поле** — зона между линией попытки и линией мёртвого мяча, включающая линию попытки, но не включающая линию мёртвого мяча и линии разметки аута.

*Примечание: Если поле не имеет разметки линии мёртвого мяча, то зачётная зона может продолжаться приблизительно на 5 метров за линией попытки. Судья должен поощрять атакующего игрока, владеющего мячом в зачётной зоне, приземлять мяч для осуществления попытки, как только он пересекает линию попытки.*

**Защищающаяся команда** — команда, не владеющая мячом.

**Защитник** — игрок защищающейся команды.

**Игра вперёд** — положение в игре, когда игрок пытается поймать мяч руками и мяч отскакивает вперёд в поле в направлении линии попытки соперника, или игрок роняет мяч из рук вперёд в поле в направлении линии попытки соперника.

**Игрок, несущий мяч** — участник атакующей команды, который владеет мячом.

**Капитан** — игрок, выбранный командой. Только капитан уполномочен контактировать с судьей во время игры.

**Линии 5 метров** — линии, проходящие от одной линии аута до другой линии аута и отстоящие на 5 метров с каждой стороны центральной линии поля.

**Линия аута** — линия, обозначающая боковые границы игрового поля. Линия аута принадлежит ауту.

**Линия защиты** — воображаемая линия, проходящая через всё поле от одной линии аута до другой линии аута и параллельная линии попытки. Эта линия находится в 5 метрах позади от точки розыгрыша мяча. Все защитники должны отойти за эту линию, чтобы оказаться в положении «в игре» в момент розыгрыша мяча.

**Линия мёртвого мяча** — линия, параллельная и отстоящая на 5 метров за линией попытки, определяющая конец зачётного поля. Линия мёртвого мяча принадлежит ауту.

**Линия попытки** (линия зачётного поля) — горизонтальная линия с каждой стороны поля, на или за которой засчитывается попытка. Линия зачётного поля принадлежит зачётной зоне.

**Ложный захват** — когда защитник кричит «ЗАХВАТ/ТЭГ» без физического срывания ленты. Такое нарушение наказывается розыгрышем мяча невиновной командой.

**Метка** — позиция на поле, где назначается розыгрыш мяча.

Где бы не произошло нарушение правил, назначается розыгрыш мяча в пользу невиновной команды в месте, где произошло нарушение.

*Примечание: если нарушение произошло за зачётной линией или на расстоянии ближе пяти метров (5 м) от неё, розыгрыш мяча назначается в пяти метрах (5 м) от зачётной линии для создания необходимого пространства.*

**Минимальное количество игроков** — минимальное количество игроков на поле не может быть менее двух игроков. Это количество необходимо для розыгрыша мяча и ведения игры.

**Наказание** — назначение розыгрыша мяча против игрока или команды, нарушившей правила.

**Нет захвата/ТЭГА** — когда у игрока, несущего мяч, срывают ленту одновременно с его пасом, то судья определяет это в пользу защищающейся команды и не считает это как ЗАХВАТ/ТЭГ. Следовательно, нет захвата - нет положения вне игры.

**Пас вперед** — мяч передается вперёд по направлению к линии попытки соперника. Это недопустимый пас в тэг-регби и наказывается розыгрышем мяча невиновной командой.

*Примечание: пас в сторону допускается*

**Переход мяча** — передача мяча противоположной команде; игра начинается после розыгрыша мяча командой, получившей владение мячом.

**Попытка** — единственный способ набрать очки в тэг-регби. Попытка засчитывается, когда мяч приземлён атакующим игроком на или за линией попытки, но перед линией мёртвого мяча. Попытка оценивается в 1 (одно) очко в тэг-регби.

*Примечание: Для безопасности, если игра происходит на твердых покрытиях или в ограниченных пространствах, попытка засчитывается, когда игрок с мячом просто пересекает вертикальную плоскость зачётной линии, ему не нужно приземлять мяч.*

**Преимущество** — момент в игре, когда совершено нарушение правил, но вместо того, чтобы дать свисток и немедленно остановить игру, судья позволяет игре продолжаться, если это приводит к территориальному преимуществу команды, которая не совершала нарушение.

**Приземление мяча** — игрок приземляет мяч, когда он держит мяч и касается мячом поля в зачётной зоне. Держит — означает удерживает кистью или кистями рук или рукой/руками.

*Примечание: Если поле не имеет разметки линии мёртвого мяча, то зачётная зона может продолжаться приблизительно на 5 метров за линией попытки.*

**Розыгрыш мяча** — розыгрыш мяча используется для начала игры с центра средней линии или для возобновления игры с места, где мяч вышел из игры или было нарушение, или был переход мяча. Мяч может быть положен на землю или удерживаться в руках, и по команде судьи «ИГРАЙ», но не раньше, атакующий игрок должен слегка ударить мяч стопой, так чтобы он прошёл после удара видимое расстояние, овладеть мячом и отдать пас. Розыгравшему мяч не разрешается самому бежать с мячом. При розыгрыше мяча соперники должны отойти назад на 5 метров по направлению к своей линии попытки или на свою линию попытки, если она ближе. Защитникам не разрешается двигаться вперед, пока не совершен пас.

**Удаление на 1 минуту (желтая карточка)** – наказание «удаление на одну минуту» назначается судьей в случае повторного и/или систематических нарушений, оказывающих влияние на ход игры (например, постоянное препятствование игре в положении «вне игры» или повторное выполнение ложных захватов, споры с судьей, неспортивное поведение и т.п.). Удаление производится без права замены удаленного другим игроком в течение минутного штрафа. Удаленный игрок может быть заменен любым другим игроком после завершения минутного штрафа.

**Удаление до конца игры (красная карточка)** – до конца игры удаляется игрок, повторно получивший желтую карточку в одном матче, или игрок, демонстрирующий неспортивное поведение по отношению к другим участникам матча, а также совершивший грубое нарушение правил, угрожающее безопасности других участников матча. Решение об участии в дальнейших матчах турнира игрока, получившего красную карточку, принимается судейской коллегией сразу по окончании матча, в котором была предъявлена красная карточка.

**Штрафная попытка** — назначается, когда, по мнению судьи, игрок с мячом, находясь в зачетной зоне или в непосредственной близости к ней, совершил бы попытку, но этого не произошло из-за нарушений правил игры соперником.

**Штрафной** — назначается против игрока или команды, виновной в нарушении правил, при отсутствии преимущества в пользу невиновной команды. Игра возобновляется с розыгрыша мяча невиновной командой в месте нарушения правил.

## Разметка игрового поля

Всемирные правила World Rugby рекомендуют при проведении соревнований по тэг-регби для игры 7X7(семь игроков в каждой команде) использовать следующие размеры поля: ширина не более 50 м, длина не более 70 м.

Исходя из этих пропорций ширины, длины поля (включая зачетные поля) и количества игроков, рекомендуются следующие размеры полей/площадок для проведения игр в тэг-регби:

1. Варианты для игры 5X5:

A. не более 35 м в ширину, не более 60 м в длину

B. 30x50м (идеально подходит при проведении турниров и фестивалей, когда полноразмерное поле делится на 4 части «крестом»)

C. 25x46м рекомендуемые минимальные размеры для игры 5X5

2. Варианты для игры 4X4 или 5X5 в зависимости от размеров игроков, их возраста и степени подготовленности:

A. 20x40м подходит как для игр 5X5, так и 4X4,

B. 18x36м

C. 15x30м

3. Варианты для игры 4X4 или 3X3 в зависимости от размеров игроков, их возраста и степени подготовленности:

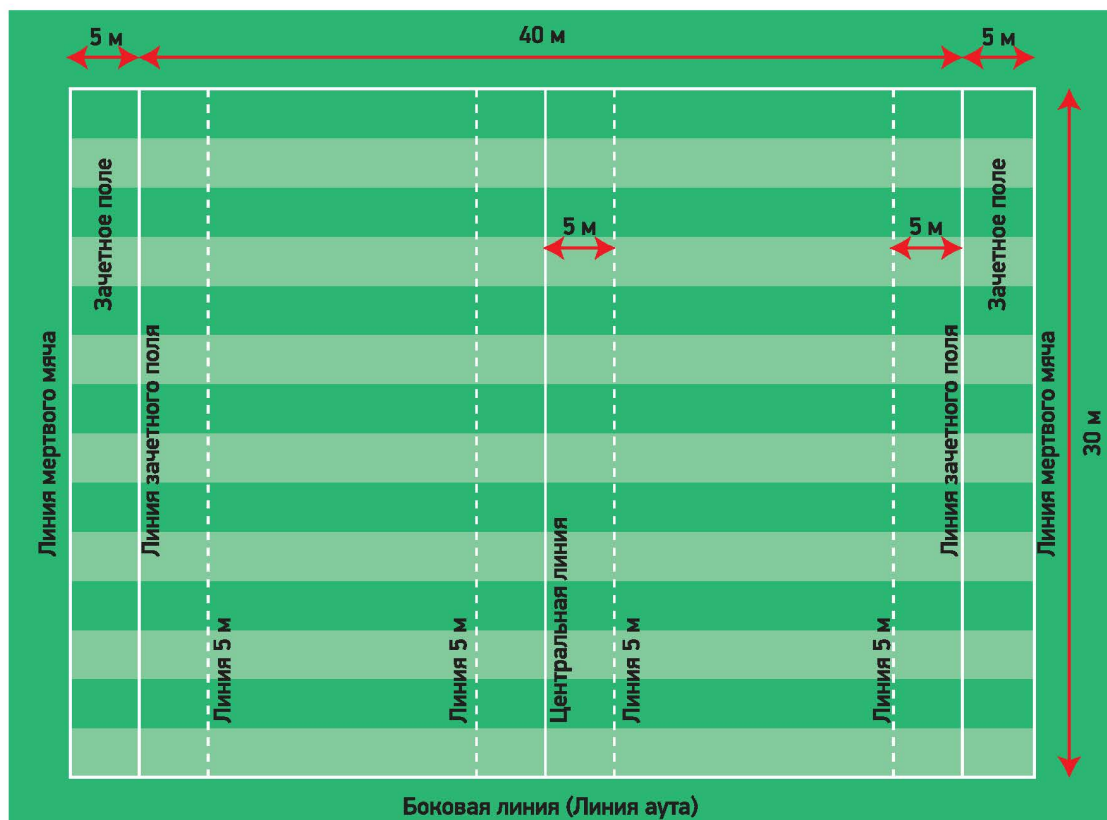
A. 12X24м

B. 9X18м

4. Другие варианты. Учитывая недостаточные возможности некоторых школьных спортивных залов, в некоторых случаях можно играть поперек площадки. Тем самым, можно получить достаточную ширину поля, необходимую для вовлечения большего количества участников. В таком случае, рекомендуется начинать и возобновлять игру не с центра поля, а от своей линии зачетного поля. Это даст необходимое пространство для атаки. В случае отсутствия линий, разметка может быть выполнена мягкими фишками, маркерами или конусами, безопасными для участников.

*Примечания: Размер каждого или одного зачетного поля также может быть уменьшен с 5 м до 3 м. Все указанные выше размеры являются рекомендованными. В любом случае окончательные размеры поля/площадки для игры в тэг-регби определяет организатор мероприятия, исходя из имеющихся у него возможностей.*

С учетом здравого смысла и требований безопасности.



## Раздел Б. Цель игры

Целью игры является набор очков. Это достигается заносом мяча с приземлением его на или за зачётную линию соперника. Игрок, владеющий мячом (атакующий игрок), может для этого бежать или отдать пас, но ему не разрешается бить по мячу. Мяч может быть передан пасом только в сторону или назад, но не по направлению вперед к зачётной линии соперника.

Цель команды, не владеющей мячом (команда защиты), предотвратить продвижение атакующей команды, срывая ленты с игрока, владеющего мячом.

## Раздел В. Правила игры

### Правило 1. Команды/Экипировка

1.1. Максимальное число игроков на поле в любой момент времени — пять игроков от каждой команды.

1.2. Минимальное количество игроков одной команды на поле – два человека. Это количество, необходимое для розыгрыша мяча и ведения игры. В ходе матча судья может удалять каждого игрока, который грубо или систематически нарушает правила, но он не может оставить на поле менее двух игроков одной команды. Если складывается ситуация, что арбитр принял решение удалить больше 3 игроков одной команды, каждый следующий нарушитель после 3-го удаленного должен быть заменен запасным игроком, до тех пор, пока не закончится время наказания. У арбитра также есть право прекратить матч из-за систематических грубых нарушений игроками или представителями команды. Такой команде засчитывается техническое поражение. Вопрос об участии этой команды в дальнейших играх и соревнованиях решается организаторами спортивного мероприятия.

1.3. Экипировка игроков — Все игроки носят пояс для тэг-регби. Рубашки должны быть все время заправлены. Ленты/тэги должны быть правильно расположены по бокам игрока. Игрок не может принимать участие в игре, если обе ленты/тэга не находятся на своих местах.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

1.4. Игрокам разрешается надевать спортивную компрессионную одежду и т.п. или спортивный костюм под официальную рубашку для тэг-регби, принимая во внимание, что, по мнению судьи, надетая экипировка не ограничивает противника в выполнении захвата.

1.5. Судье следует перед началом игры выпускать каждую команду только с пятью комплектами идентичных для обеих команд лент/тэгов (одинаковых, за исключением цвета). Если игрок заменен в ходе игры он передает свои ленты/тэги новому игроку, выходящему на поле. Ни одна лента/тэг не должна быть прикреплена к поясу до момента, пока она не получена от заменяемого игрока.

1.6. Цвет лент/тэгов каждой команды не может быть того же цвета, что и форма игроков, или быть похожими, что, на усмотрение судьи, может дать нечестное преимущество в игре одной из команд.

1.7. Все ленты/тэги должны быть возвращены судье по окончании игры.

1.8. Повторные замены допускаются в любой момент игры. Замененный игрок должен покинуть поле перед тем, как заменивший его игрок примет участие в игре. Все замены в течение игры должны быть с одной стороны поля.

1.9. Игрокам не разрешается надевать что-либо, что может быть опасным для других игроков и для себя, например, цепочки, сережки, кольца или часы. Если украшения не могут быть убраны, например, кольца, тогда они должны быть полностью покрыты лентой или пластырем, чтобы скрыть острые или выступающие края.

1.10. Обувь должна быть подходящей для погоды и игровой поверхности.

1.11. Защитный шлем, головной платок, бейсбольные кепки и т. п. допускаются постольку, поскольку они не представляют угрозу безопасности игрокам, использующему такую защиту, и другим игрокам на поле.

1.12. Игрокам не разрешается носить очки, в том числе и солнцезащитные очки. Допускаются контактные линзы и спортивные защитные очки.

1.13. В целях судейства обе команды должны быть одеты в форму, отличающуюся друг от противоположной команды по цвету. Если, по мнению судьи, имеет место схожесть расцветок, то, обычно, принимающая команда должна поменять цвет формы. В таких случаях, допускается использование различительных манишек, одетых поверх игровой формы.

### Правило 2. Продолжительность игры/Начало игры

2.1. Продолжительность одной игры состоит из двух половин по пять (5) минут каждая, с 2-минутным перерывом между половинами игры, в котором команды меняются сторонами.

2.2. Капитан, который выигрывает жеребьевку, может выбрать либо направление игры, в котором будет играть его/её команда, либо владение мячом и начало игры. Капитан, который проигрывает жеребьевку, выбирает оставшийся вариант.

### Правило 3. Набор очков

3.1. Единственный способ набрать очки в тэг-регби — это совершить попытку. Попытка засчитывается атакующей команде, когда она приземляет мяч на или за зачётную линию в зачётной зоне. Если мяч приземлен на линии аута зачётной зоны или на линии мёртвого мяча, то попытка НЕ засчитывается, и игра будет продолжена с розыгрыша мяча защищающейся командой в пяти метрах (5м) от зачётной линии.

3.2. За попытку присуждается одно очко.

3.3. В целях безопасности нельзя нырять или проскальзывать по полю для совершения попытки; игроки должны оставаться на ногах для набора очков.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

3.4. После совершения попытки команда, пропустившая попытку, возобновляют игру розыгрышем мяча с центра средней линии поля. Судья обязан дать достаточно времени команде, совершившей попытку, вернуться на свою половину до того, как произнесет «ИГРАЙ» для разыгрывающего игрока.

3.5. Когда захват/тэг происходит на или за зачётной линией, работает правило «3 секунды, 3 шага». Даже если атакующий игрок до этого по инерции коснулся мячом земли, он имеет возможность отдать пас партнеру по команде для совершения попытки, учитывая тот факт, что это должно быть сделано в течение 3 секунд. Если этот игрок без ленты/тэга приземляет мяч и выпускает его из рук, мяч открыт для игры игрокам обеих команд с соблюдением правил положения «вне игры».

3.6. Штрафная попытка — назначается, когда, по мнению судьи, игрок с мячом, находясь в зачетной зоне или в непосредственной близости к ней, совершил бы попытку, но этого не произошло из-за нарушений правил игры соперником.

Попытка засчитывается, если она могла быть совершена, но не состоялась из-за нарушения правил игры соперника.

#### **Правило 4. Ход игры**

4.1. Без контакта — Допускается строго БЕСКОНТАКТНАЯ игра между игроками, единственный допустимый «контакт» между двумя командами — это срывание ленты/тэга с пояса игрока, владеющего мячом. И атакующие, и защитники ответственны за избегание контакта друг с другом В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Игроку с мячом не разрешается бежать прямо на защитников, а защитникам не разрешается блокировать продвижение игрока с мячом. Не допускается использовать руки, локти или мяч для блокировки или защиты своей ленты/тэга любым способом. Не разрешается тянуть за одежду или за мяч, а также выбивать мяч и вырывать его из рук у игрока с мячом. Игрок, который инициирует контакт, должен быть наказан и ему должно необходимо напомнить об этом правиле. Помните: «Бежать в пространство, не в игрока».

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

4.2. Защитникам следует «захватывать» со стороны и не пересекать туловище атакующего игрока для срывания ленты/тэга. Защитник должен, на усмотрение судьи, пытаться сорвать ленту/тэг, а не препятствовать умышленно продвижению игрока с мячом или иному атакующему игроку любой частью тела. Любой игрок, инициирующий контакт, должен быть наказан.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

4.3. Правило мяча в двух руках — если игрок с мячом держит мяч лишь в одной руке или под одной рукой, когда приближается к защищающимся игрокам, высока вероятность что его/её «свободная рука» каким-либо способом — умышленно или неумышленно — вмешается, заблокирует или отразит попытку защищающегося игрока попытаться совершить «захват»/тэг. Это часто ведет к недовольству со стороны защищающихся игроков и к абсолютно ненужным контактам между соперниками. Для избегания этого и, в то же время, для поощрения игры в пас в тэг-регби ИГРОК С МЯЧОМ ДОЛЖЕН ДЕРЖАТЬ МЯЧ В ДРУХ РУКАХ, КОГДА ОН НАХОДИТСЯ БЛИЖЕ ТРЕХ МЕТРОВ (3 М) ОТ ЗАЩИЩАЮЩИХСЯ ИГРОКОВ. Если возможно, судьи поощряют использование этого правила, выкрикивая, при необходимости, «ДВЕ РУКИ», но наказывают игрока с мячом, если он/она игнорирует это предупреждение или использует свою свободную руку для вмешательства, блокирования или препятствования защищающемуся игроку сорвать тэг.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

*Примечание: Передача мяча одной рукой и приземление мяча (попытка) одной рукой не является нарушением, при условии, что атакующий игрок не защищал тэги в этот момент. Предупреждать игрока, что он держит мяч в одной руке — не является обязательным для судей перед тем, как наказать его, но это будет соответствовать духу и ценностям регби.*

4.4. Не разрешается пас вперед и игра вперед.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

#### **Правило 5. Захват/тэг**

5.1. Только игрок с мячом может быть захвачен, и захват — это просто срывание одной или двух лент с игрока с мячом. Игрок с мячом может убежать или уклониться от защищающихся игроков, пытающихся совершить захват, но не может препятствовать срыву тэга защищая или заслоняя свои ленты/тэги любым способом. Это включает использование мяча или локтей.

5.2. Как только защищающийся игрок сорвал ленту, он/она поднимает ленту над своей головой и кричит во всеуслышание «ЗАХВАТ»/«ТЭГ». **Счет захватам не ведется.**

5.3. Что должен делать игрок с мячом после захвата? — В детском тэг-регби нет остановок игры после совершения захвата. Игрок с мячом без ленты/тэга должен незамедлительно отдать пас. Ему разрешается сделать по инерции максимум три (3) шага, и ему дается не более трех (3) секунд для того для выполнения передачи. Если он не соблюдает этого правила, то назначается розыгрыш мяча в пользу невиновной команды в месте нарушения.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

*Примечание: Игрок с мячом может отдать пас в момент остановки.*

5.4. Что должен делать захвативший игрок после захвата? — Захвативший игрок и другие защитники должны отойти как минимум на один (1) метр от игрока с мячом (атакующего), давая ему место для совершения паса. После того как захват совершен, и атакующий игрок отдал пас, оба игрока — «атакующий» и «захвативший» — сразу «выпадают» из игры на короткий отрезок времени. Захвативший игрок не может более продолжать участие в игре, пока не вернет ленту/тэг обратно атакующему игроку в руки, а атакующий игрок не может принимать участие в игре, пока он сам снова не прикрепит ленту/тэг к поясу.

Защитник не может: бросать ленту/тэг на землю, бросать ленту/тэг в сторону противника, пытаться, с целью побыстрее вернуться в игру, прикреплять ленту/тэг к поясу атакующего самостоятельно.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

5.5. Попытка не засчитывается, если атакующий игрок, владеющий мячом, захвачен до того, как он приземлил мяч для совершения попытки (см. Правило 3.5 для подробной информации). **«Нет тэга - нет попытки!»**

5.6. Чтобы «захват» был правильным, мяч должен быть в руках игрока с мячом в момент совершения «захвата». Если защищающийся игрок умышленно срывает ленту с игрока с мячом после того, как он/она отдал пас, или до того, как игрок получил мяч, то считается, что защищающийся игрок сделал неправомерный «захват». В обоих случаях судье следует, если только невиновная команда не получает преимущества, назначить розыгрыш мяча в пользу невиновной команды на месте нарушения.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

5.7. Если защищающийся игрок выкрикивает «ЗАХВАТ» без физического срывания ленты («ложный захват»), то атакующая команда получает розыгрыш мяча, если только она не получила преимущества.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

5.8. В целях безопасности, если игрок с мячом непреднамеренно падает на землю или поскальзывается, продолжая владеть мячом (это включает, если колено или локоть касаются земли), и защищающийся игрок находится на расстоянии, достаточном для захвата, считается, что «захват» был совершён. В этой ситуации, если упавший игрок не отдал мяч незамедлительно (в течение 3 секунд) партнеру, судье следует немедленно остановить игру и возобновить ее с розыгрыша мяча командой, которая владела не мячом.

5.9. Ни один игрок не может принимать участие в игре без двух лент/тэгов, должным образом прикрепленных.

##### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

*Примечание: Однако по духу игры, если судья понимает, что лента/тэг сорвалась с пояса игрока с мячом чисто случайно, а защищающийся игрок находится на расстоянии, достаточном для захвата, судья может сам крикнуть «ТЭГ», назначить ЗАХВАТ и начать отсчет трех секунд, побуждая игрока с мячом, потерявшего ленту/тэг, отдать пас партнеру. Если игрок, потерявший ленту, не отдал пас партнеру в течение 3 секунд, судья назначает розыгрыш мяча невиновной командой. Место, где производится розыгрыш мяча, определяется на усмотрение судьи, но обычно это там, где изначально упала лента/тэг или где, на взгляд судьи, игрок с мячом мог бы быть захвачен защищающимся игроком.*

## Правило 6. Розыгрыш мяча

6.1. Розыгрыш мяча используется для начала игры или ее возобновления в месте, где мяч вышел из игры или имело место нарушение, или имел место переход мяча. Место, в котором назначается розыгрыш мяча, называется Метка. Любой игрок может выполнить розыгрыш мяча для своей команды. Мяч может быть помещен на землю или находиться в руках, и по команде судьи «ИГРАЙ», но не раньше, атакующий игрок должен коснуться мяча стопой или нижней частью ноги и отдать пас. Касание мяча коленом не разрешается. Касание мяча стопой, не выпускающая его из рук, не разрешается. Судья должен остановить игру и попросить выполнить розыгрыш мяча правильным образом. При повторном подобном нарушении, мяч передается невиновной команде для розыгрыша мяча в точке, где розыгрыш должен был быть произведен.

6.2. При розыгрыше мяча защищающаяся команда должна отойти назад на пять метров (5м) по направлению к своей зачётной линии и встать на воображаемой линии, называемой «линией защиты». Защищающимся игрокам не разрешается двигаться вперед с линии защиты до момента, пока атакующий игрок не выполнит пас.

### Наказание: Розыгрыш мяча с линии защиты.

6.3. Розыгрыш мяча не может быть совершен быстро, а только после того, как судья даст защищающейся команде время (около пяти (5) секунд) для отхода на требуемые пять метров (5м) и даст команду «ИГРАЙ». Игра должна возобновиться розыгрышем мяча и пасом игрока атакующей команды, игроку не разрешается разыграть мяч и бежать самому. Если такое происходит, судье следует остановить игру и попросить выполнить розыгрыш мяча правильным образом. При повторном подобном нарушении, мяч передается невиновной команде для розыгрыша мяча в точке, где розыгрыш должен был быть произведен.

6.4. Судья обычно точно показывает защищающимся игрокам, как далеко им следует отойти от места розыгрыша на линию защиты, и командует «КО МНЕ» или «ШАГ(ДВА) НАЗАД». Все защищающиеся игроки должны занять позицию на линии с судьёй или дальше от судьи по направлению к своей зачётной линии, иначе они будут наказаны.

6.5. Судьи обычно дают достаточно времени (около пяти (5) секунд) для защищающейся команды быстро занять линию защиты и не должны задерживать возобновление игры слишком долго. Если защищающиеся игроки слишком медленно возвращаются назад, судья может по своему усмотрению дать игре возобновиться. Когда игра возобновляется, любой игрок защиты, кто еще не отошёл на положенные пять метров (5м), не может принимать участие в игре, пока не выполнит это правило.

6.6. Если защищающийся игрок, который не вернулся назад на требуемые пять метров (5м), вмешивается в игру, судье следует назначить розыгрыш мяча невиновной команде, если только она не получает преимущества. Этот розыгрыш мяча назначается с линии защиты, защищающиеся игроки должны также отойти.

### Наказание: Розыгрыш мяча с линии защиты.

6.7. По соображениям безопасности игрок, получающий мяч после розыгрыша мяча, не может начинать движение более, чем в двух (2) метрах позади от метки для избегания потенциально опасного движения с мячом.

6.8. Если нарушение происходит за зачётной линией или на расстоянии до пяти метров (5м) от неё, то розыгрыш мяча назначается в пяти метрах (5 м) от зачётной линии для создания необходимого пространства.

6.9. Если розыгрыш мяча назначается, но нарушившая команда виновна в дальнейшем нарушении правил, например, оспаривает решение судьи, судья предупреждает или наказывает нарушителя и переносит метку розыгрыша мяча на пять метров (5 м) вперед. Дальнейшее нарушение может привести к тому, что судья перенесет метку розыгрыша мяча на следующие пять метров (5 м) и удалит игрока, препятствовавшего розыгрышу.

## Правило 7. Вне игры

7.1. Что такое «вне игры»? — Игроки могут оказаться «вне игры» сразу после совершения «захвата», но важно, что только защищающиеся игроки могут быть наказаны за нахождение в положении «вне игры». Проще говоря, как только совершен «захват», возникает воображаемая линия вне игры, которая проходит по мячу поперек поля (исключение для захватившего игрока, для которого эта линия на один метр (1м) дальше, как описано выше в пункте правил 5.4). Когда совершен захват, все защищающиеся игроки должны пытаться отойти в направлении своей зачётной линии до того момента, пока они не окажутся позади линии мяча (линии «вне игры»). Защищающиеся игроки, находящиеся впереди мяча в момент «захвата», оказываются в положении «вне игры», и им не разрешается вмешиваться в игру любым способом, в том числе блокировать или прерывать пас, мешать игрокам поддержки или захватывать игрока, получающего пас.

### Наказание: Розыгрыш мяча.

Примечание: В открытой игре, пока не произведен ЗАХВАТ/ТЭГ, нет положения «вне игры».

7.2. Когда игроки должны быть наказаны за нахождение в положении «вне игры»? — Игроки должны быть наказаны за нахождение в положении «вне игры», только если они НАХОДЯТСЯ «ВНЕ ИГРЫ» И ВМЕШИВАЮТСЯ В ИГРУ СРАЗУ ПОСЛЕ «ЗАХВАТА». Если игроки находятся в положении «вне игры» во время захвата, они должны приложить все усилия для возвращения в положение «в игре»; но если они никаким образом не вмешиваются в игру, то они не должны быть наказаны, и игра должна быть продолжена. Как только игрок с мячом отдаст пас после «захвата» игра продолжается, это рассматривается как «открытая игра», и линия «вне игры» более не существует для тех игроков защиты, которые отошли за нее, согласно правилам.

### Наказание: Розыгрыш мяча.

7.3. Для помощи судьям игроки, которые случайно находятся в положении «вне игры», должны поднять обе руки над головой, чтобы показать судье, что у них нет намерения пытаться вмешиваться в игру.

7.4. Как только игрок с мячом отдал пас после захвата и игра продолжилась, это рассматривается как «открытая игра», и линии «вне игры» более не существует. Другими словами, линия «вне игры» существует только несколько секунд непосредственно после совершения «захвата», и защищающиеся игроки могут быть наказаны за нахождение в положении «вне игры» только в это короткое время.

7.5. Правильное прерывание паса — Защищающийся игрок, который находится в положении «в игре» (за мячом), может побежать вперед и перехватить(поймать) пас, совершенный атакующим игроком, который был «захвачен», если в момент паса он все ещё находится в положении «в игре».



### **Правило 8. Мяч выходит из игры**

8.1. Если мяч или игрок с мячом и двумя тэгами касается линии аута или чего-либо, или кого-либо на или за линией аута, мяч выходит из игры, и назначается розыгрыш мяча в пользу команды, которая не владела мячом или не коснулась последней мяча перед его выходом в аут. Этот розыгрыш мяча выполняется в пяти метрах (5м) от линии аута для создания необходимого пространства.

8.2. Если мяч или игрок с мячом и двумя тэгами касается углового флажка, линии аута зачётной зоны или линии мёртвого мяча, или земли за этим линиями, мяч становится мёртвым. Если было такое касание, то розыгрыш мяча назначается команде, невиновной в нарушении. Розыгрыш мяча производится в центре линии пяти метров (5м) от зачётной линии.

8.3. Если тэг был сорван в поле ДО выхода в аут игрока с мячом и игрок вышел в аут с одним тэгом, то действует правило захвата: «3 секунды, 3 метра». Игрок с мячом не может бежать в ауте с целью получения преимущества.

### **Правило 9. Преимущество**

9.1. Если не стоит вопрос безопасности, преимущество должно применяться всегда, когда это возможно для того, чтобы позволить игре продолжиться.

9.2. Правило преимущества означает следующее. Если произошло нарушение, то перед тем, как дать свисток и немедленно остановить игру, судья дает игре продолжиться, если команда, не виновная в нарушении, получает территориальное преимущество. Судья должен сообщить об этом игрокам голосом, выкрикнув «ИГРАЕМ ПРЕИМУЩЕСТВО» или «ПРЕИМУЩЕСТВО КРАСНЫХ» (например), и жестом подать сигнал судьи для обозначения преимущества (вытянутая рука на уровне груди, указывающая в направлении невиновной команды). Однако, если невиновная команда фактически не получает преимущества, судье следует дать свисток и вернуть игру назад к месту изначального нарушения и назначить розыгрыш мяча для невиновной команды.

9.3. При определении, было ли получено преимущество невиновной командой, судья должен руководствоваться положением: была ли пройдена линия преимущества предыдущего розыгрыша или место нарушения невиновной командой.

Иными словами, если невиновная команда прошла линию преимущества, то считается, что преимущество получено и закончилось. Игра продолжается.

### **Правило 10. Что запрещено**

10.1. Контакт — запрещен любой контакт между игроками, хватание за экипировку игроков. Оба — атакующий и защищающийся игроки — несут ответственность за избегание друг друга в любое время. Единственный «контакт», который допускается между двумя командами, — это срывание ленты/тэга с пояса игрока с мячом.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.2. Удары ногой по мячу — в детском тэг-регби не разрешается умышленная «игра ногой» (удары ногой по мячу), кроме легкого удара стопой во время розыгрыша мяча.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.3. «Ручки» — нельзя касаться руками, не отталкиваться от туловища, рук или лица защитника, не отмахиваться от руки защищающегося игрока для предотвращения срывания им/ей ленты/тэга. Это включает использование мяча или локтей для препятствования или блокировки защищающегося игрока.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.4. Падения — нельзя «нырять» для совершения попытки, падать для избегания срыва ленты/тэга или для завладения мячом, который упал на землю. Вместо этого игроки должны оставаться на своих ногах все время, когда они играют мячом. Это же правило - «не падать!» - относится и к защитникам, которым запрещено прыгать и падать для того, чтобы сорвать ленту/тэг.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.5. Прыжки и вращения вокруг своей оси (не крутиться/не прыгать) — игроку с мячом не разрешается умышленно вращать свое тело вокруг в виде пируэта или подпрыгивать для избегания быть захваченным защищающимся игроком.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.6. Умышленно врезаться в защищающихся игроков — для безопасности атакующим игрокам и защищающимся игрокам следует избегать контакта друг с другом в любое время.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.7. Нельзя вырывать (тянуть) мяч, и нельзя выбивать мяч из рук игрока с мячом — в любое время.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.8. Нельзя ни одному игроку принимать участие в игре без обеих, надлежаще прикрепленных, лент/тэгов.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.9. Нельзя нести мяч в одной руке — Игрок с мячом должен держать мяч в двух руках, когда он находится ближе трех метров (3м) от защищающихся игроков.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**

10.10. Блокировки — Атакующие игроки не могут умышленно вставать на пути защищающихся игроков, пытающихся совершить «захват», а защищающиеся игроки не могут умышленно препятствовать продвижению игрока с мячом или любому другому атакующему игроку.

#### **Наказание: Розыгрыш мяча.**



### Правило 11. Дисциплина

11.1 От всех игроков, учителей и тренеров будет ожидаться соблюдение правил игры и уважение решений официальных лиц и судей. От всех будет ожидаться честная игра в соответствии с правилами и духом игры. Однако, в случае не следования этому и/или повторного или умышленного нарушения правил или опасных действий, судьям/официальным лицам турнира следует, по их усмотрению: предупредить, временно удалить жёлтой карточкой, удалить до конца игры или турнира красной карточкой игрока, попросить нарушителя покинуть место проведения турнира. Любой игрок, удалённый постоянно или временно, не может быть заменён. Временно удалённый игрок должен отдать свою ленту/тэг судье и занять позицию за линией аута напротив центральной линии поля на стороне противоположной от своей команды. С этого момента начинается отсчет штрафной минуты. Если нарушитель (игрок, тренер, представитель команды) удалён до конца игры (красная карточка). Решение о его дальнейшем участии в турнире принимают официальные лица сразу после окончания матча. Получивший красную карточку автоматически пропускает следующий матч своей команды. Он не может находиться вместе с игроками своей команды во время проведения матчей, от которых он отстранен. Решение о порядке дисквалификации такого нарушителя принимает судейская коллегия турнира. В случае невыполнения решения судейской коллегии организаторы вправе снять с участия в турнире команду такого нарушителя с присуждением этой команде 0 турнирных очков. Участие этой команды в дальнейших турнирах, фестивалях и соревнованиях рассматривается отдельно.

11.2 От учителей/тренеров, менеджеров команд, капитанов и родителей ожидается быть примером и поощрять своих игроков играть по правилам, принимать решения судьи и показывать доброе соперничество в любое время.

## Раздел Г. Правила поведения

Правила поведения — Как мы должны себя вести?

Игра в тэг-регби должна приносить удовольствие всем вовлечённым. Чтобы помочь создать атмосферу для этого, очень важно запомнить несколько базовых принципов спортивной этики:

1. Осознавайте важность удовольствия и наслаждения для всех вовлечённых.
2. Играйте честно и по правилам игры.
3. Будьте позитивны с судьями и развивайте уважение команды к ним. Не спорьте с ними и не спрашивайте постоянно об их решениях.
4. Будьте хорошими спортсменами — аплодируйте хорошей игре как своих товарищей, так и соперников.
5. Помогайте создавать атмосферу удовольствия, в которой проходят игры.
6. Не подшучивайте и не кричите на игроков, которые имеют меньше возможностей или совершают ошибки.
7. Цените усилия, не результат.
8. Приложите все усердие для удаления любого словесного или физического оскорбления из игры.

# УДАЧИ!

