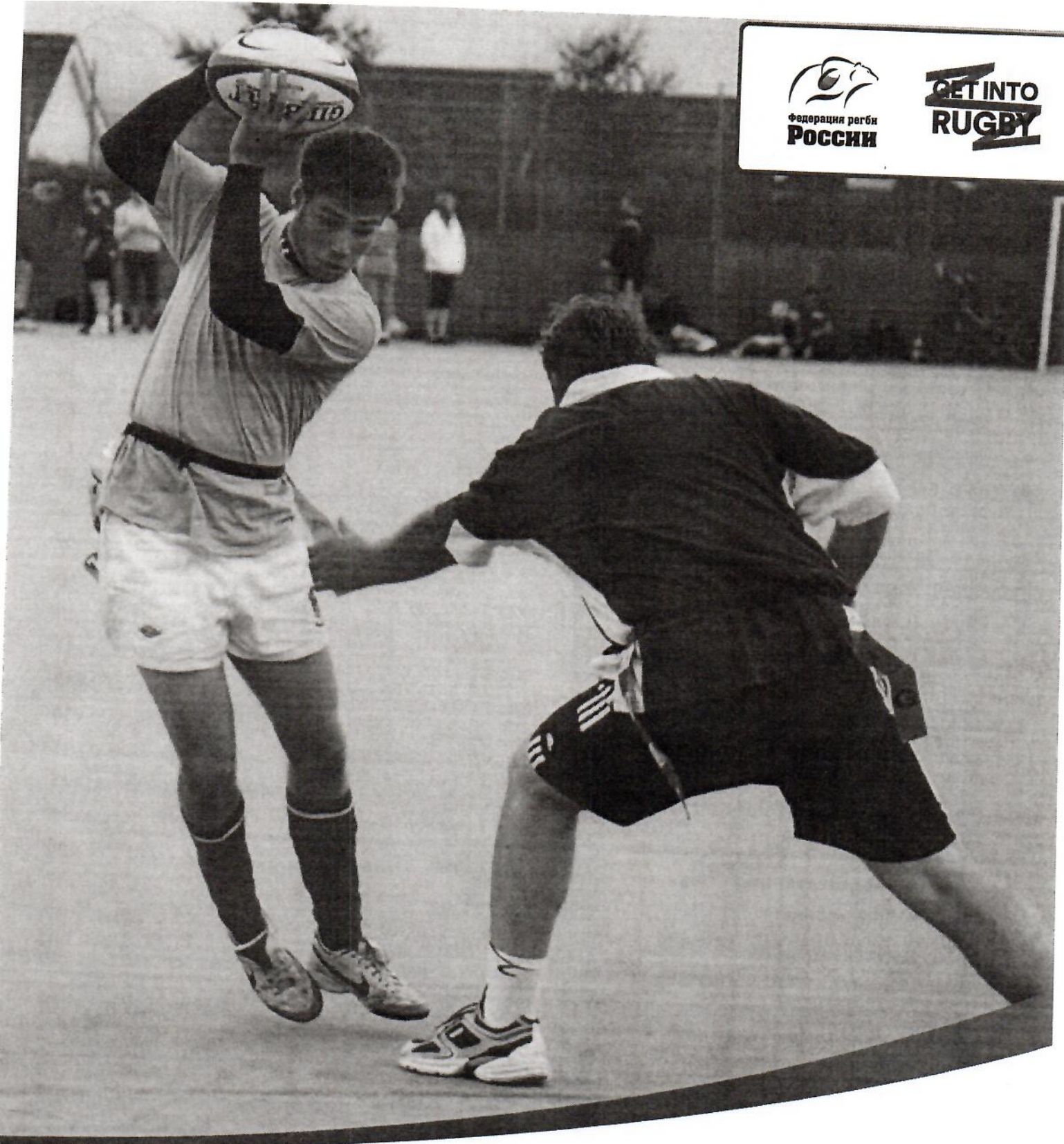




**GET INTO
RUGBY**



ПРАВИЛА ДЕТСКОГО ТЭГ-РЕГБИ

(до 16 лет)

Автор: Ник Леонард
Перевод: М. Макаров

www.tagrugby.org

2014



**WORLD
RUGBY™**

Содержание:

Вступление	3
Почему правила для детей и взрослых отличаются?	3
Раздел А. Словарь терминов	5
Раздел В. Игровая площадь для детского тэг-регби	6
Раздел С. Цель игры	6
Раздел D. Быстрые 20 шагов в правилах для детей	9
Правило поведения	9
Раздел Е. Правила в детальном изложении	9
Правило 1. Команды / Экипировка	10
Правило 2. Продолжительность игры / Начало игры	10
Правило 3. Набор очков	11
Правило 4. Ход игры	12
Правило 5. Захват и Счет захватов	14
Правило 6. Розыгрыш мяча	15
Правило 7. Вне игры	15
Правило 8. Мяч выходит из игры	16
Правило 9. Преимущество	16
Правило 10. Чего следует избегать	17
Правило 11. Дисциплина	17
Раздел F. Правила поведения	17
Правила поведения — Как мы должны себя вести?	17
Дополнения к правилам, которые используются в Российской Федерации при проведении соревнований на Всероссийских президентских спортивных играх по тэг-регби	18

Вступление.

Тэг-регби — это веселая и захватывающая форма бесконтактного регби, подходящая для мужчин и женщин всех возрастов и возможностей. В этой игре нет схваток и вбрасывания из аута, а захваты запрещены. Игра впервые была проведена в Англии Ником Леонардом в 1991 году в качестве привлечения молодежи в такую игру, как регби. С того момента популярность Тэг-регби заметно возросла, и теперь в него играют в разных странах по всему миру. Первоначально в него играла только молодежь, но так как все больше и больше мужчин и женщин всех возрастов и возможностей стало играть в эту игру, Тэг-регби теперь считается не только способом вовлечения юных игроков в контактное регби, но и отдельной игрой.

Эти правила были составлены Ником Леонардом и основаны на его собственном опыте 20-летнего стажа преподавания, тренерской работы, судейства и игры в Тэг-регби.

Почему правила для детей и взрослых отличаются?

Опыт показывает, что для того, чтобы создать обстановку, в которой игроки всех возрастов могут получить максимум удовольствия и возможность участвовать в Тэг-регби, выгоднее иметь два разных варианта правил для маленьких и взрослых игроков. Два варианта правил были созданы для того, чтобы лучше подходить к разным физическим и психологическим составляющим игроков разных возрастных групп. Изначальные правила Тэг-регби (детские правила) были написаны под юного игрока и были сформированы, чтобы создать быструю, плавную и простую игру, которая подходит его возрастной группе. Однако с возрастающим числом взрослых, желающих играть в игру, пришлось создать более структурированные и тактические правила, благодаря которым игра стала более интенсивной, так называемые Взрослые правила. Правила взрослого Тэг-Регби в большинстве своем основаны на правилах контактного регби, которые стали очень популярны в Южном полушарии.

Раздел А. Словарь терминов.

Преимущество — если совершено нарушение, или имела место неправильная игра, то вместо того, чтобы просвистеть и немедленно остановить игру, судья позволит игре продолжиться, если это приводит к территориальному или тактическому преимуществу команды, которая не совершала нарушение.

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

Без мяча — когда у игрока, несущего мяч, срывают ленту одновременно с его пасом, то судья определяет это в пользу атакующей команды и не считает это как должное срывание ленты. В этой ситуации судья должен сказать «мяч ушел, играйте».

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

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

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

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

Защищающаяся команда / защитник — команда / игрок, не владеющий мячом.

Защитная линия — воображаемая линия, проходящая через всё поле от одной линии аута до другой линии аута и параллельная линии попытки. Эта линия находится в 7* метрах позади от точки розыгрыша мяча. Все защитники должны отойти за эту линию, чтобы оказаться в положении «в игре» в момент розыгрыша мяча.

Пас вперед — мяч передается вперед по направлению к линии попытки соперника. Это недопустимый пас в тэг-регби и наказывается розыгрышем мяча невиновной командой. (Рис. 1)

Примечание: пас в сторону допускается.

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.

Зачётная зона — 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 в зачётной зоне для осуществления попытки, как только он пересекает линию попытки.

Игра вперед — игрок пытается поймать мяч руками и отбивает его вперед в поле в направлении линии попытки соперника. (Рис.2)

Метка — позиция на поле, где назначается розыгрыш мяча.

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

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.

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

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.

Штрафная попытка — присуждается, если игрок совершил бы попытку, если бы не грубая игра соперника.

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

Линия 7* метров — линии, проходящие от одной линии аута до другой линии аута и отстоящие на 7 метров с каждой стороны центральной линии поля.

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

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

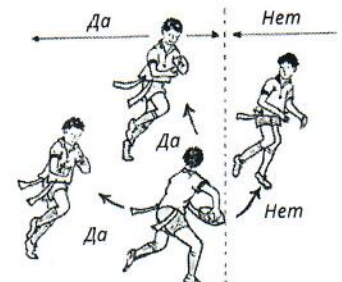


Рисунок 1. Схема паса вперед.



Рисунок 2. Схема паса вперед.

***Счёт захватов** — в любой момент времени игрок будет считаться захваченным, пока счётчик захватов команды, владеющей мячом, увеличивается, то есть «захват 1», «захват 2» и т.д. Судья обычно объявляет счётчик захватов после каждого захвата.

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

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 «ИГРА», но не раньше, атакующий игрок должен слегка коснуться мяча стопой, пока он находится на земле или в руках игрока, и отдать пас. Атакующий игрок должен коснуться мяча и отдать пас, и ему не разрешается коснуться мяча и бежать самому с мячом.

При розыгрыше мяча соперники должны отойти назад на 7* метров по направлению к своей линии попытки или на свою линию попытки, если она ближе. Защитникам не разрешается двигаться вперед, пока не совершен пас.

Линия аута — линия, обозначающая боковые границы игрового поля.

Попытка — единственный способ набрать очки в тэг-регби. Попытка засчитывается, когда мяч приземлён атакующим игроком на или за линию попытки, но перед линией мёртвого мяча. Попытка оценивается в 1 (одно) очко в тэг-регби, однако для поддержки лучшей командной работы, когда играют смешанные команды, попытка оценивается в 2 (два) очка, если совершена девочкой.

Примечание. Для безопасности, если игра проводится на твердом покрытии или на ограниченном пространстве, попытка может быть засчитана, если игрок, владеющий мячом, пересекает вертикальную плоскость линии попытки и держит мяч над головой и кричит «ПОПЫТКА». Ему не нужно касаться пола мячом.

Линия попытки (зачётная линия) — горизонтальная линия с каждой стороны поля, на или за которой засчитывается попытка.

Раздел В. Игровая площадка для детского тэг-регби.

Для развлекательной игры в тэг-регби не имеет существенного значения наличие полностью размеченного поля, как показано на рис. 3 ниже. Такие игры могут легко проводиться на полях, размеченных простым прямоугольником, показывающим только две линии аута и зачётные линии, как на рис. 4.



Рисунок 3. Пример полностью размеченной площадки для игры тэг-регби.



Рисунок 4. Пример разметки площадки для тэг-регби, размеченной не полностью.

Раздел С. Цель игры.

Целью игры является набор попыток. Это достигается заносом мяча с приземлением 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. Атакующая команда имеет четыре (4) «захвата» или «розыгрыша» для набора очков. Если совершается пятый (5-й) «захват», то происходит передача мяча, и защищающая команда получает владение мячом и становится атакующей командой.

Раздел D. Быстрые 20 шагов в правилах для детей.

1. Сколько игроков в команде? — Максимально семь (7*) игроков в каждой команде на поле в любое время. В смешанных играх должно быть как минимум три (3) игрока противоположного пола на поле в любое время игры. Замены разрешаются без ограничений в течение всей игры, но в смешанных играх указанное число игроков каждого пола должно постоянно поддерживаться. Команды обычно состоят из двенадцати (12) игроков.
2. Как долго длится матч? — Определяется местным союзом регби, но обычная продолжительность одной игры — два тайма по двадцать (20) минут каждый с пятиминутным (5-минутным) перерывом между таймами. Для фестивальных мероприятий игры обычно состоят из двух семиминутных (7-минутных) таймов и одноминутного (1-минутного) перерыва между таймами, или просто десятиминутной (10-минутной) игры без деления на половины.
3. Одежда игроков. Все игроки носят либо пояс для тэг-регби, либо официальные шорты для тэг-регби. Рубашки всегда должны быть заправлены. Ленты должны быть надежно размещены с каждой стороны бёдер. Игрок не может принимать участие в игре, если обе ленты надежно не закреплены на своих местах. Игрокам не разрешается надевать что-либо, что может быть опасным для других игроков, в том числе ювелирные украшения или часы.
4. Цветные ленты. Судье, как правило, следует выпускать каждую команду с семью (7) комплектами одинаковых лент (идентичными, за исключением их цвета) к началу матча. Если игрок заменен в течение игры, он/она дает его/ее ленту новому игроку, выходящему на поле. Если используются пояса вместо рубашек для тэг-регби, замена допускается с использованием пояса с «липучкой», но он не должен иметь прилепленную ленту до тех пор, пока не получит ленту от заменяющегося игрока. Команда не может использовать другие ленты во время игры.
Примечание: Игра по этому правилу означает, что команда никогда не может иметь более, чем семь игроков, принимающих участие в игре в любое время.
5. Как игроки набирают очки в тэг-регби? Единственный способ набора очков в тэг-регби — это совершение попытки. Попытка засчитывается атакующей команде, когда мяч заносится и фиксируется на или за зачётной линией соперника. Попытка оценивается в одно (1) очко, но для поддержки более выраженной командной работы в смешанных играх попытка оценивается в два (2) очка, если совершена девочкой*.
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.
6. Есть схватки и коридоры в тэг-регби? — В тэг-регби нет схваток и коридоров.

7. Можно ли сталкиваться с другими игроками? — Допускается строго БЕСКОНТАКТНАЯ игра между игроками, единственный допустимый «контакт» между двумя командами — это срывание ленты с пояса/рубашки игрока, владеющего мячом. И атакующие и защищающиеся игроки 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 любым способом. Не разрешается тянуть за одежду или за мяч, а также выбивать мяч у игрока с мячом. Игрок, который инициирует контакт, должен быть наказан, и ему необходимо напомнить об этом правиле. Запомните: «Бегите в пространство, не в игрока»
8. Как «захватывать» в тэг-регби? — Только игрок с мячом может быть «захвачен». «Захват» — это просто срывание защитником одной или двух лент у игрока с мячом. Защитник затем должен поднять ленту над своей головой и крикнуть во всеуслышание «ЗАХВАТ».
- Примечание: Если игра происходит с судьёй, то проще, если судья при срывании ленты кричит «ЗАХВАТ ОДИН*», ... ПАС», «ЗАХВАТ ДВА, ... ПАС» и так далее.*
9. Что должен делать игрок с мячом (атакующий) после захвата? — В детском тэг-регби нет остановок игры после совершения захвата; вместо этого игрок с мячом должен остановиться и немедленно отдать пас. Игроку с мячом разрешается сделать максимум три (3) шага и ему дается не более трех (3) секунд для того, чтобы отдать пас. Если он не соблюдает этого, то назначается розыгрыш мяча в пользу невиновной команды в месте нарушения.
10. 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 выходят из игры. Захвативший игрок не может более продолжать участие в игре, пока не передаст ленту обратно атакующему игроку (но не бросать ленту на пол), а атакующий игрок не может принимать участие в игре, пока снова не прикрепит ленту к поясу/рубашке.
11. Есть ли правило касательно хвата мяча двумя руками? — Для стимулирования игры в пас и во избежание со стороны игрока с мячом умышленных или неумышленных попыток защитить свою ленту игрок с мячом ДОЛЖЕН, когда он находится на расстоянии три (3) метра от защитников, ДЕРЖАТЬ МЯЧ ОБЕИМИ РУКАМИ. Если игрок с мячом нарушает это правило, судья выкрикивает предупреждение «ДВЕ РУКИ». Если это предупреждение игнорируется, то игрок должен быть наказан назначением розыгрыша мяча в пользу команды, не виновной в нарушении.
12. Что такое «розыгрыш мяча»? — Розыгрыш мяча используется для начала игры или ее возобновления в месте, где мяч вышел из игры, или в месте нарушения, или в месте передачи мяча. Мяч может быть положен на землю или может находиться в руках, и по команде судьи «ИГРА», но не ранее, атакующий игрок должен коснуться мяча стопой или нижней частью ноги и отдать пас. Во время розыгрыша мяча игроки команды соперника должны отойти назад на семь (7) метров по направлению к своей зачётной линии, либо до своей зачётной линии, если она ближе. Защитникам не разрешается двигаться вперед, пока не сделан пас.
- Примечание: Судья, как правило, должен дать около пяти (5) секунд для защитников, чтобы они вернулись назад, перед тем, как дать команду «ИГРА». Защитникам не разрешается вмешиваться в игру, пока они не отойдут на требуемые семь (7) метров.*
13. Как быстро должен быть произведен розыгрыш мяча? — Розыгрыш мяча не может быть произведен быстро, а лишь только после того, как судья даст защищающейся команде время (около пяти (5) секунд) для возвращения на установленные семь метров (7м) и даст команду «ИГРА». Игра должна возобновиться с паса, игроку не разрешается разыгрывать и бежать с мячом самому.
14. 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, кото-

рая проходит по мячу поперек поля, (исключение для захватившего игрока, для которого эта линия на один метр (1м) дальше, как описано выше в правиле 10). Когда совершен захват, все защищающиеся игроки должны пытаться отойти в направлении своей зачётной линии до того момента, пока они не окажутся позади 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.

15. Когда игроки наказываются 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» и игра продолжится, это рассматривается как «открытая игра», и линия «вне игры» более не существует. Игроки, находившиеся в положении «вне игры», временно выбывают из игры.

Вне игры наказывается назначением розыгрыша мяча невиновной командой.

16. Что такое «игра вперед»? — Игра вперед происходит, когда игрок пытается поймать мяч и роняет его вперед на землю по направлению к зачётной линии соперника.
Игра вперед наказывается назначением розыгрыша мяча невиновной командой.

17. Что происходит, когда кто-либо нарушает правила или попытка совершается? — При любом нарушении правил тэг-регби назначается розыгрыш мяча невиновной командой на месте, где произошло нарушение, и счет захватам возвращается на ноль. Если нарушение происходит за зачётной линией или на расстоянии до пяти метров (5м) до неё, розыгрыш мяча назначается в пяти метрах (5м) от зачётной линии для создания достаточного пространства. Когда совершается попытка, команда, не совершившая попытку, возобновляет игру в центре поля с розыгрыша мяча.

18. Что происходит, если атакующий игрок захвачен непосредственно перед совершением попытки? Если атакующий игрок захвачен до того, как он приземлил мяч для совершения попытки, то такая попытка **НЕ** должна быть засчитана. Вместо этого должен быть засчитан «захват», и игра будет возобновлена с розыгрыша мяча атакующей командой в пяти метрах (5м) от зачётной линии. Если этот «захват» стал 5-м, то происходит передача мяча.

Примечание: Когда захват происходит рядом или за зачётной линией, атакующий игрок может отдать пас партнеру для совершения попытки, но это должно быть сделано в течение 3 секунд.

19. Когда можно продолжить игру после ошибки или вмешательства в игру? — Исключая вопросы безопасности, судьи должны предоставить преимущество и дать игре продолжиться.

20. Чего нужно избегать — В интересах безопасности и честной игры игрокам необходимо соблюдать следующие правила:

- Не бить ногой — удары ногой запрещены в тэг-регби.
- Не нырять для совершения попытки и не нырять на землю для сохранения мяча, который находится на земле — вместо этого игроки должны всегда оставаться на ногах, как при совершении попытки, так и играя мячом на земле.
- Не тянуть и не выбивать мяч из рук игрока с мячом — в любое время.
- Не крутиться и не прыгать — игроку с мячом не разрешается умышленно вращаться или прыгать для избегания «захвата».
- Не принимать участие в игре без прикрепленных, должным образом, на свои места двух лент — по одной с каждой стороны пояса.

Если нарушается любое из этих правил, то назначается розыгрыш мяча невиновной командой.

Примечание: Если в игре участвуют новички или игроки с недостаточными возможностями, на усмотрение организаторов игрокам может быть дано более, чем три (3) секунды для передачи паса после захвата,

и количество захватов (счет захватов) может быть увеличено более чем до пяти (5) перед назначением перехода мяча. Также для более подготовленных игроков или при игре на ограниченных пространствах счетчик захватов может быть сокращен менее чем до пяти (5).

Правило поведения.

От всех игроков и тренеров ожидается соблюдение правил игры/турнира и решений, принимаемых судьями и официальными представителями. От них ожидается честная игра и демонстрация доброго спортивного соперничества на поле. В случае несоответствия правилам и/или повторного и намеренного нарушения правил или опасной игры, судьи/официальные представители должны, на их усмотрение, применять жёлтую (временное удаление) или красную (удаление) карточки.

Раздел Е. Правила в детальном изложении.

Правило 1. Команды/Экипировка.

- 1.1. Максимальное число игроков на поле в любой момент времени — семь (7) игроков от каждой команды. В смешанных играх в любое момент времени на поле должно быть минимум три (3) игрока противоположного пола (может быть изменено местными союзами). Замены допускаются в любое время игры, но в смешанных играх должно поддерживаться установленное число игроков каждого пола. Команды обычно формируются из двенадцати (12) игроков (может быть изменено местными союзами).
- 1.2. В фестивальных форматах не должно быть перемещений игроков из команды «А» в команду «В», то есть игрок должен играть за одну команду на протяжении всего фестиваля. Однако в случае большого числа травмированных игроков в какой-либо команде, организаторы турнира могут принять решение об обмене игроков в другие команды.
- 1.3. Экипировка игроков — Все игроки носят либо пояс для тэг-регби, либо официальную рубашку для тэг-регби. Рубашки должны быть все время заправлены. Ленты должны быть правильно расположены по обеим сторонам пояса. Игрок не может принимать участие в игре, если обе ленты не находятся на своих местах.
Наказание: Розыгрыш мяча.
Примечание: Игрокам не разрешается надевать что-либо, что может быть опасным для других игроков, например, украшения или часы. 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.
- 1.4. Судье следует выпускать каждую команду только с семью (7) комплектами идентичных лент (одинаковых, за исключением цвета) перед началом игры. Если игрок заменен в ходе игры он/она передает его/ее ленту новому игроку, выходящему на поле. Если используются пояса вместо рубашек для тэг-регби, заменяющим игрокам разрешается носить пояс с липучками, но ни одна лента не должна быть прикреплена к поясу до момента, пока она не получена от заменяемого игрока.
Примечание: Игра по этому правилу означает, что команда никогда не может иметь в любой момент времени более, чем семь игроков, принимающих участие в игре.
- 1.5. Цвет лент каждой команды не может быть того же цвета, что и рубашки игроков, или быть похожими, что на усмотрение судьи может дать нечестное преимущество в игре.

- 1.6. Все ленты должны быть возвращены судье по окончании игры.
- 1.7. Повторные замены допускаются в любой момент игры, но в смешанных играх должно поддерживаться достаточное число игроков каждого пола. 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.
- 1.8. Игрокам не разрешается надевать что-либо, что может быть опасным для других игроков, например, украшения или часы. Если украшения не могут быть убраны, например, кольца, тогда они должны быть полностью покрыты лентой чтобы скрыть острые или выступающие края.
Примечание: Для целей безопасности вся излишняя часть пояса должна быть заправлена так, чтобы за нее нельзя было случайно потянуть.
- 1.9. Это правило определяется местными союзами, но обувь должна быть подходящей для погоды и игровой поверхности. Предпочтительная и рекомендуемая обувь для травы — это бутсы с литыми шипами круглой или плоской формы или кроссовки, если поверхность сухая и мягкая.
- 1.10. 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.
- 1.11. Игрокам не разрешается носить очки и солнцезащитные очки. Допускаются контактные линзы и спортивные защитные очки.
- 1.12. Для целей судейства две команды должны быть одеты в рубашки контрастных цветов. Если, по мнению судьи, имеет место схожесть расцветок, то обычно принимающая команда должна поменять цвет формы.

Правило 2. Продолжительность игры/Начало игры.

- 2.1. Правило может меняться локальными союзами, но обычно продолжительность одной игры состоит из двух половин по двадцать (20) минут каждая, с пятиминутным (5-минутным) перерывом между половинами игры, в котором команды меняются сторонами.
- 2.2. Продолжительность игр в фестивальных мероприятиях может быть различной и зависит от размеров и масштаба события, а также наличия времени. В качестве руководства рекомендуются игры состоящие из двух половин по семь (7) минут каждая с интервалом в одну (1) минуту после половины игры. Если достаточность времени является вопросом, то игра может продолжаться десять (10) минут без перерыва.
- 2.3. Капитан, который выигрывает жеребьёвку, может выбрать либо направление игры, в котором будет играть его/её команда, либо владение мячом и начало игры. Капитан, который проигрывает жеребьёвку, выбирает оставшийся вариант.

Правило 3. Набор очков.

- 3.1. Единственный способ набрать очки в тег-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.

Примечание: Для целей безопасности, когда игра проводится на твердых покрытиях или в ограниченных пространствах, попытка засчитывается, если игрок с мячом просто пересекает вертикальную плоскость зачётной линии, не требуется касания мячом земли.

3.2. За попытку присуждается одно очко. Однако, для стимулирования более командной игры в смешанных играх, если попытку совершает девочка, такая попытка оценивается в два (2) очка. Однако это должна быть девочка, которая фактически занесла мяч через зачётную линию для получения двух (2) очков за попытку. Игрок-мальчик не может дать пас игроку-девочке после пересечения зачётной линии, а также не может выбежать назад в поле и отдать пас игроку-девочке. Если такое происходит и попытка совершается, то за такую попытку присуждается одно (1) очко.

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

Наказание: Розыгрыш мяча.

Примечание: Если игрок приземляет мяч, находясь на коленях, попытка засчитывается, но после этого всем игрокам должно быть напомнено, что они должны оставаться на ногах для совершения попытки.

3.4. После совершения попытки соперники команды, которая совершила попытку, возобновляют игру с розыгрыша мяча с центра средней линии поля.

3.5. Если атакующий игрок «захвачен» до того, как приземлил мяч для совершения попытки, то тогда попытка НЕ засчитывается. Это считается, как «захват», и игра будет возобновлена с розыгрыша мяча атакующей командой в пяти метрах (5м) от зачётной линии. Если это был 5-й «захват», то назначается переход мяча.

Примечание: Когда «захват» происходит около или за зачётной линией, атакующий игрок имеет возможность отдать пас партнеру по команде для совершения попытки, учитывая, что это должно быть сделано в течение 3 секунд.

3.6. Штрафная попытка — Попытка засчитывается, если она могла быть совершена, но не состоялась из-за грубой игры соперника. Если попытка могла быть совершена девочкой, то она оценивается в два (2) очка.

Правило 4. Ход игры.

4.1. Без контакта — Допускается строго БЕСКОНТАКТНАЯ игра между игроками, единственный допустимый «контакт» между двумя командами — это срывание ленты с пояса/рубашки игрока, владеющего мячом. И атакующие, и защищающиеся игроки 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 любым способом. Не разрешается тянуть за одежду или за мяч, а также выбивать мяч у игрока с мячом. Игрок, который инициирует контакт, должен быть наказан и ему должно необходимо напомнить об этом правиле.

Наказание: Розыгрыш мяча.

Запомните: «Бежать в пространство, не в игрока».

4.2. Защитникам следует «захватывать» со стороны и не пересекать туловище атакующего игрока для срывания ленты. Защитник должен, на усмотрение судьи, пытаться сорвать ленту, 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». Это часто ведет к недовольству со стороны защищающихся игроков и к абсолютно не нужным контактам между игроками. 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.

Наказание: Розыгрыш мяча.

Примечание: Опыт показывает, что несмотря на то, что хват мяча двумя руками может, на первых порах, быть достаточно непривычным для некоторых игроков, как только игроки начинают использовать это правило, оно скоро становится привычным при игре в тэг-регби, и они редко нарушают его.

Передача мяча одной рукой разрешена, поскольку нет другого способа предотвращения быть захваченным.

Предупреждать игроков, что они держат мяч в одной руке, — не является обязательным для судей перед тем, как наказать их.

- 4.4. Не разрешается пас вперед и игра вперед.

Наказание: Розыгрыш мяча.

Правило 5. Захват и счет захватов.

- 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 или защищать, или заслонять свои ленты любым способом. Это включает использование мяча или локтей.

Примечание: Когда позволяют условия, защищающимся игрокам разрешается прыгать для срывания лент, но не контактировать с любыми другими игроками для срывания лент. Однако при игре в закрытых помещениях или на твердых или неровных поверхностях, или там, где, по мнению организаторов, прыжок может быть небезопасным, защитники должны оставаться на своих ногах для выполнения «захвата».

- 5.2. Как только защищающийся игрок сорвал ленту, он/она поднимает ленту над своей головой и кричит во всеуслышание «ЗАХВАТ». Судья подтверждает, что имел место правильный захват, также выкрикивая «ЗАХВАТ», далее называя номер захвата, который команда выполнила на этой стадии — счётчик захватов, то есть «ЗАХВАТ ОДИН ... ПАС», «ЗАХВАТ ДВА ... ПАС» и т.д.

- 5.3. Что должен делать игрок с мячом после захвата? — В детском тэг-регби нет остановок игры после совершения захвата; вместо этого игрок с мячом должен остановиться и немедленно отдать пас. Игроку с мячом разрешается сделать максимум три (3) шага и ему дается не более трех (3) секунд для того, чтобы отдать пас. Если он не соблюдает этого, то назначается розыгрыш мяча в пользу невиновной команды в месте нарушения. Судья может помочь игрокам в этой ситуации, говоря «ЗАХВАТ ОДИН ... ПАС», «ЗАХВАТ ДВА ... ПАС» и т.д.

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 выходят из игры. Захвативший игрок не может более продолжать участие в игре, пока не передаст ленту обратно атакующему игроку (но не бросать ленту на пол), а атакующий игрок не может принимать участие в игре, пока снова не прикрепит ленту к поясу/рубашке.

- 5.5. Атакующая команда имеет четыре (4) последовательных «захвата» или «розыгрыша» для совершения попытки. Если совершается пятый (5-й) захват, происходит переход мяча, и команде соперника назначается розыгрыш мяча в месте, где произошел пятый (5-й) захват.
Примечание: Если в игре участвуют новички или игроки с недостаточными возможностями, на усмотрение организаторов игрокам может быть дано более чем три (3) секунды для передачи паса после захвата, и количество захватов (счет захватов) может быть увеличено более, чем до пяти (5) перед назначением перехода мяча. Также для более подготовленных игроков или при игре на ограниченных пространствах счетчик захватов может быть сокращен менее, чем до пяти (5).
- 5.6. Где бы не назначался розыгрыш мяча, счётчик захватов будет возвращаться на ноль (см. Правило 3.5, где есть исключение). Это хороший стимул для команды, не владеющей мячом, не нарушать умышленно правила.
- 5.7. Если игрок с мячом «захвачен» одновременно с пасом, то есть мяч одновременно покидает руки игрока с мячом в момент «захвата», судья всегда должен судить этот момент в пользу атакующей команды и не считать это как «захват» при подсчёте захватов. Судья должен объявить свое решение игрокам, говоря «МЯЧ УШЕЛ, ИГРАЙТЕ».
- 5.8. Попытка не засчитывается, если атакующий игрок, владеющий мячом, захвачен до того, как он приземлился мяч для совершения попытки (см. Правило 3.5 для подробной информации).
- 5.9. 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 неправомысленный «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.
- 5.10. 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.
- 5.11. Для целей безопасности, если игрок с мячом неожиданно падает на землю или поскользывается во время владения 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 судье следует немедленно остановить игру и возобновить ее с розыгрыша мяча командой, которая владела мячом, добавляя захват к счетчику захватов. Если это был 5-й захват, то происходит переход мяча.
- 5.12. Ни один игрок не может принимать участие в игре без должным образом прикрепленных двух лент.
Наказание: Розыгрыш мяча.
Примечание: Однако по духу игры, если судья понимает, что лента сорвалась с пояса/рубашки игрока с мячом чисто случайно, а защищающийся игрок находится на расстоянии, достаточном для захвата, судья может остановить игру и назначить розыгрыш мяча в пользу команды, владевшей мячом, посчитав это как один захват и добавив счетчик захватов. Место, где производится розыгрыш мяча, определяется на усмотрение судьи, но обычно это там, где изначально упала лента или где, на взгляд судьи, игрок с мячом мог бы быть захвачен защищающимся игроком. Если это 5-й захват по счёту, то судье следует назначить переход мяча.

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 «ИГРА», но не раньше, атакующий игрок должен коснуться мяча стопой или нижней частью ноги и отдать пас. Касание мяча коленом не разрешается, и судья должен остановить игру и попросить выполнить розыгрыш мяча правильным образом.
Примечание: Если игра происходит без судьи, то команда «ИГРА» может быть дана капитаном противоположной команды.
- 6.2.** При розыгрыше мяча защищающаяся команда должна отойти назад на семь метров (7м) по направлению к своей зачётной линии к воображаемой линии, называемой «линией защиты», или к своей зачётной линии, если она ближе. 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 семь метров (7м) и даст команду «ИГРА». Игра должна возобновиться с 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.
- 6.4.** Судья обычно точно показывает защищающимся игрокам, как далеко им следует отойти от места розыгрыша на линию защиты, и командует «КО МНЕ». 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 семь метров (7м), не может принимать участие в игре, пока не выполнит это.
- 6.6.** Если защищающийся игрок, который не вернулся назад на требуемые семь метров (7м), 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 вызывает нарушителя и переносит метку розыгрыша мяча на семь метров (7 м) вперед. Дальнейшее нарушение может привести к тому, что судья перенесет метку розыгрыша мяча на следующие семь метров (7 м).

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 правиле 5.4). Когда совершен захват, все защищающиеся игроки должны пытаться отойти в направлении своей зачётной линии до того момента, пока они не окажутся позади 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 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» и игра продолжится, это рассматривается как «открытая игра», и линия «вне игры» более не существует. Игроки, находившиеся в положении «вне игры», временно выбывают из игры.

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 — Защищающийся игрок, который находится в положении «в игре» (за мячом), может побежать вперед и прервать 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 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 касается углового флажка, линии аута зачётной зоны или линии мёртвого мяча, или земли за этим линиями, мяч становится мёртвым. Если мяч доставлен в зачетную зону атакующей командой, то розыгрыш мяча назначается команде защиты. Если мяч был доставлен в зачетную зону защищающимся игроком, то розыгрыш мяча назначается атакующей команде. В обоих случаях розыгрыш мяча производится в центре поля в пяти метрах (5м) от зачетной линии.

Правило 9. Преимущество.

- 9.1. Если не стоит вопроса безопасности, преимущество должно применяться всегда, когда это возможно, для того, чтобы позволить игре продолжиться.
- 9.2. Правило преимущества означает, что если произошло нарушение перед тем, как дать свисток и медленно остановить игру, судья даст игре продолжиться, если команда, не виновная в нарушении, получает территориальное или тактическое преимущество. Судья должен сообщить игрокам голосом, выкрикнув «ИГРАЕМ ПРЕИМУЩЕСТВО», и жестом, подав правильный сигнал судьи для 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.

Правило 10. Чего следует избегать.

- 10.1. Без контакта — строго не разрешается контакт или 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 с пояса/рубашки игрока с мячом.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.2. Без удара по мячу — в детском тэг-регби не разрешаются удары ногой по мячу.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.3. Без рук — не касаться руками туловища или лица и не отмахиваться от руки защищающегося игрока для предотвращения срывания им/ей ленты. Это включает использование мяча или локтей для препятствования или блокировки защищающегося игрока.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.4. Не нырять для набора очков или для сохранения мяча, который упал на землю — вместо этого игроки должны оставаться на своих ногах все время, когда они играют мячом.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.5. 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 врываться в защищающихся игроков — для безопасности атакующим игрокам и защищающимся игрокам следует избегать контакта друг с другом в любое время.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.7. Не тянуть и не выбивать мяч из рук игрока с мячом — в любое время.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.8. Ни один игрок не может принимать участие в игре без обеих надлежаще прикрепленных лент.
Наказание: Розыгрыш мяча.
- 10.9. Не нести мяч под одной рукой — Игрок с мячом должен держать мяч в двух руках, когда он находится ближе трех метров (3м) от защищающихся игроков.
Наказание: Розыгрыш мяча.

- 10.10.** Без 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.

Где бы не произошло нарушение правил, назначается розыгрыш мяча в пользу невинной команды в месте, где произошло нарушение, и число «захватов» (счётчик захватов) начинается снова с нуля. 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.

Правило 11. Дисциплина.

- 11.1** От всех игроков, учителей и тренеров будет ожидаться соблюдение правил игры и решений официальных лиц и судей. От них будет ожидаться играть честно и в правильном духе игры. Однако в случае не следования и/или повторного или умышленного нарушения правил или опасной игры судьям/официальным лицам турнира следует по их усмотрению предупредить, временно удалить (пять (5) минут) жёлтой карточкой, насовсем удалить красной карточкой игрока или попросить его/её покинуть место проведения турнира. Любой игрок, удалённый постоянно или временно, не может быть заменён. Временно удалённый игрок должен отдать его/её ленту судье и занять позицию за линией мёртвого мяча соперника на период в пять (5) минут. Если игрок временно удалён перед перерывом между половинами игры, длительность половин игры не влияет на пятиминутный (5-минутный) период удаления. Если игрок удалён насовсем (красная карточка) в матче фестиваля/турнира, то этот игрок исключается из участия в любом другом матче на этом фестивале/турнире.
- 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 F. 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. Запомните, они — неоплачиваемые добровольцы, тратящие свое личное свободное время, и без них не будет игры!
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. Поддерживайте все усилия для удаления любого словесного или физического оскорбления из игры.

Дополнения к правилам, которые используются в Российской Федерации при проведении соревнований на Всероссийских президентских спортивных играх по тэг-регби.

1. Команды играют 5х5.
2. При розыгрыше мяча игроки защиты отходят назад за линию 5 м от линии розыгрыша. Защитникам не разрешается двигаться вперед, пока не совершен пас.
3. Счет захватам не ведется. Команда, владеющая мячом, атакует до попытки или пока не потеряет мяч (выход в аут, пас вперед, игра вперед, перехват паса противником). Это изменение в правилах игры поощряет школьников, не очень опытных в регби, не выбрасывать, а контролировать мяч, что ведет к непрерывности игры и повышает интерес у игроков и зрителей к тэг-регби. «Пока мяч у нас, нам не занесут!»
4. Порядок начисления очков — 1 очко за попытку.

УДАЧИ!