

EGY IGAZI KÖZÖSSÉGI SPORT

HUN ÉRINTŐS RÖGBI
HUN TOUCH RUGBY



SZABÁLYKÖNYV
2009.
II. ideiglenes változat

Bevezetés

Az érintős rögbi egy igazi közösségi sport. Gyorsan változó, minimális érintéssel járó labdajáték, amelyben fiúk és lányok, különböző korosztályok együtt játszhatnak. Biztonságos, ütközések nincsenek benne, ugyanakkor teljes játékélményt ad, mert megőrizte az eredeti rögbijáték izgalmát, változatosságát és egyedülálló csapatépítő jellegét. A játékban a labdabirtoklás gyakran változik, ezért gyorsan kell átszerveződni támadásból védekezésbe. Fejleszti az együttműködés készségét, a csapatmunkát és a gyors döntés képességét.

Kevés eszközigénye (csak egy rögbilabda kell hozzá) lehetővé teszi, hogy parkokban, strandon, szabadban és fedett térben is játszhatjuk. Néhány játék során elsajátíthatóak az alapjai.

A rögbi, ma az egyik legdinamikusabban fejlődő csapatsport. A 7-es rögbi már évek óta szerepel az olimpiai játékok várólistáján. A 15-ös rögbivilágkupa a harmadik legnézettebb sportesemény a világon. Több mint 60 millió ember játssza a rögbi valamelyik változatát az öt kontinensen.

Az érintős rögbi az 1960-as években alakult ki Ausztráliában (ma csak ebben az országban közel fél millióan játsszák). A teljes testi kontaktust igénylő elemek kihagyásával, megőrizte a rögbi játék legtöbb alapvető sajátosságát (les szabályok, hátra passz, stb.).

A rögbi értékei közé tartozik, hogy a test edzése mellett, mindig fontosnak tartották a játék szellemiségének ápolását és továbbadását. Ezt fejezi ki a Rugby Unió 2007-es szabálykönyve: „A fegyelem, kontroll és kölcsönös tiszteleten keresztül virágzik a játék szelleme, és egy olyan fizikai játék, mint a rögbi környezetében ezek a jellemzők kovácsolják össze a barátságot és a sportszerű játék értelmét, amelyek szükségesek a játék folyamatos sikeréhez és túléléséhez. Lehet, hogy ezek régimódi tradíciók és értékek de kiállták az idők próbáját, bármilyen szinten is játszották a játékot és a rögbi jövője szempontjából ugyanolyan fontosak maradnak, mint amilyenek a hosszú és kiváló múltban voltak.”

A Hun Touch Rugby (Hun Érintős Rögbi) szabályait a Rugby Unió szabályaihoz igyekeztünk igazítani, mert ez a legismertebb hazánkban és Európában. A szabályok kialakításánál figyelembe vettük, hogy Magyarországon még kevésbé ismertek a rögbi szabályai. Olyan rendszert próbálunk kialakítani, amely ebben a helyzetben is könnyen tanítható.

A Hun Érintős Rögbi szabályait a Szentimrevárosi Darvak érintős rögbi csapat állította össze, Harmat „Mao” Ákos szakmai segítségével.

A Szentimrevárosi Darvak nevében
Kató Csaba

A játék lényege

A támadó csapat arra törekszik, hogy „cél vigyen” az ellenfélnek. Célnak nevezzük, ha a labdát az ellenfél célvonalára, vagy azon túlra viszi a játékos és ott leteszi a célterületen. A cél egy pontot ér. A védekező csapat igyekszik ebben megakadályozni az érintéssel (touch). Minden szabályos érintést követően a labdát birtokló játékosnak vagy azonnal el kell passzolnia a labdát, vagy megállva, hátra kell gurítania az egyik társának. Csak hátrafelé lehet passzolni.

Támadásban a labdás játékosnak előre felé kell törnie. A többiek közel helyezkednek hozzá és támogatják. A labdás játékos törekszik kikerülni a védőket. A védők közötti lukakba szalad be. Ha összezártak előtte a védők és nincs luk, ahová befuthatna, akkor passzol.

Mind a labdával futó, mind a védőjátékosnak kerülnie kell az egymással való ütközést. A támadó nem szaladhat bele szándékosan a védőbe, a védő pedig nem állhat a labdával futó útjába gátolva annak előrehaladását.

Feltételek

A pálya minősége, mérete

Az érintős rögbi bármilyen talajú pályán lehet játszani, amelyen a mozgás (futás) biztonságos. Így lehet fű, műfű, homok, aszfalt, salak, linóleum, stb.. Ezért egyaránt játszható szabadtéren, vagy teremben.

A pálya szélességét a játékosok száma és életkora határozza meg. A lényeg, hogy legyen elegendő helyük az elkerülő futásokhoz, amik a játék fontos elemét képezik.

A pálya szélességében, 12 éven aluli játékosoknál, egy főre 3-6 méter jusson. 12-14 éveseknél 4-7 méter. 15 évnél idősebbeknél a pálya szélétében, egy főre 5-8 méterre van szükség.

A pálya hossza haladja meg annak szélességét, de ne legyen több, mint annak duplája. Legnagyobb mérete 50x70 méter.

A pálya két végétől legkevesebb 5-5 méterre, legtávolabb 10-10 méterre, az alapvonalal párhuzamosan, húzódik a célvonal. Az alapvonal, az oldalvonalak és a célvonal által határolt terület a célterület.

A játékosok életkora és száma

12 év alatti gyerekeknek inkább a szalagos rögbi érdemes játszani. Ott sincs testi kontaktus és elkerülhető az érintés kapcsán keletkező vitahelyzetek.

A pálya mérete befolyásolja a játékosok számát. Legkevesebb 3 főből állhat egy csapat.

A játékot férfiak és nők, fiúk és lányok vegyes csapatokban is játszhatják.

A labda mérete

A rögbilabda (nem a „fűzős”, amerikai football labdával játsszuk a játékot, hanem eredeti rögbilabdával) mérete 12 éves korig 3-as, afölött 4-es méretű legyen.

A mérkőzések hossza

Bajnokságon a mérkőzések két félidőből állnak. A félidők hossza 15 év alatt max. 10, a fölött max. 20 perc.

A legfontosabb alapszabályok a Hun Érintős Rögdben

1. szabály - A játék kezdete

A játék a játéktér közepéről kezdőrúgással indul és célok után is így indul újra.

Megjegyzés: A földön, vagy a kezünkben lévő labdát megrúgjuk a lábunk térd alatti részével. A labdának látható távolságot kell előre mozdulnia, de ez nem lehet egy méternél több. Utána megragadjuk a labdát és rögtön passzolunk.

Büntetés: A szabálytalan kezdőrúgást követően a másik csapat jön szabadrúgással.

2. szabály - A pontszerzés módja

Egy *cél* (try) egy pontot ér. Ehhez a játékosnak át kell juttatnia a labdát az ellenfél célvonalán (vagy magára a célvonalra) és a labdát a földhöz kell érintenie (elfogadott, ha rávetődik a labdára és a felső testével gyakorol nyomást a labdára). Nem számít célnak, ha a játékos előreejti a célterületre a labdát.

Büntetés: Előreejtésnél az ellenfélnek jár szabadrúgás.

A biztonság érdekében 15 év alatt, ill. kemény talajon a vetődés nem engedélyezett a célhoz.

Megjegyzés: Kemény felületen történő játék esetén, vagy behatárolt területen való játéknál a pontszerzéshez elég lehet a labdát birtokló játékosnak átfutnia a célvonalon.

Pontszerzés után a játék újraindul a pálya közepéről a célt kapott csapat játékosának kezdőrúgásával.

Megjegyzés: Vegyes csapatoknál lehetőség van arra, hogy a női játékosok által szerzett cél két pontot érjen. Ha férfi viszi be a célvonal mögé a labdát és e szerint a szabály szerint játszanak, akkor nem szaladhat vissza a vonalon, hogy átadja a női csapattársának a labdát. A célterületről már csak kipasszolhatja azt.

3. szabály - Passzolás

A játékban semmiféle előre passzolás nem engedélyezett. Előre passzolásnak számít minden passz, ahol a labda az ellenfél célvonalára felé halad. (Teljesen kezdők esetén, a játék megismertetésére, lehetséges bármely irányú passzolás.)

Büntetés: Előrepasszolás esetén szabadrúgás jár a másik csapat javára. A szabadrúgás onnan indul, ahol a labda elhagyta az előre passzoló játékos kezét.

Megjegyzése: A rögbi nagyobb összefogást, csapatmunkát igényel más „inváziós” játékokhoz képest. A hátra passzolás és a les sajátos szabálya miatt is az eredményes rögbi játék egyik legfontosabb alapelve a támogatás. A labdás játékost kísérnie kell társainak, hogy segítsék. A támadó csapat tagjainak mindig a labda vonala mögött kell elhelyezkedniük, hogy játékba hozhatóak legyenek.

Megjegyzés: Az érintős rögbi elsajátításánál az egyik legfontosabb lépés a helyes passzolás megtanulása. 1. Az ujjak alulról tartják a labdát, míg a két hüvelykujj fölfelé néz. Lazán nyitott ujjakkal tartjuk a labdát. A labda hossz tengelye a karunk meghosszabbítása. 2. Mindig két kézzel érdemes passzolni. 3. Vállainkat fordítjuk a célpont felé. 4. Mindig nézzünk arra, akinek passzolunk (szemkontaktus), keressük tekintetünkkel a célpontot, a társunk kezét. Szavainkkal is jelezzük, hogy neki szánjuk a labdát.

4. szabály – A fogás (érintés-touch-taccs)

Csak a labdát birtokló játékost lehet szerelni. Ez egy kétkezes érintéssel történik. Finom érintésnek kell lennie. A vállak vonala alatt lehet megérinteni a labdás játékost (*törzs, karok, lábak*). Az érintésnek két kézzel kell történnie. A támadó nem akadályozhatja az érintést a labdával.

A szabályos érintést a védő „taccs” (touch) felkiáltással kell, hogy jelezze. Érintés céljából a védő vetődhet (csak 15 év felett és megfelelő talajú pályán), de vigyáznia kell, hogy az érintése ne legyen balesetveszélyes.

Büntetés: Durva, vagy veszélyes érintésért végleges kiállítást kell ítélni.

Megjegyzés: Szigorú elvárás a védők felé, hogy csak a szabályos érintést jelezzék felkiáltásukkal. Ha van jelen játékvezető, akkor az ő „touch” kiáltása a döntő kétséges helyzetben. Amennyiben játékvezető nélkül játszanak, mindig a védekező csapat kapitánya dönti el a vitás helyzeteket.

Büntetés: A játékvezető szidása, vagy ítéletének kétségbevonása területi büntetést (lásd. 13. szabálynál), ismétlődés esetén 2 perces kiállítást von maga után. A „touch” hamis bekiáltása is kettő perces kiállítással büntetendő.

A taccs után két lehetősége van a labdás játékosnak.

1. Azonnal passzol. Ebben az esetben amilyen hamar csak lehet meg kell állnia és azonnal le kell passzolnia a labdát (*teljesen kezdő játékosok kaphatnak 3 másodpercet erre*). A labdát birtokló játékosnak minden esetben 2 lépésen belül meg kell állnia.

Büntetés: Amennyiben 3 másodpercen belül nem passzol a megérintett játékos, elveszítik a labdát. A másik csapat jöhet szabadrúgással az érintés helyéről.

Megjegyzése: Játékvezetővel történő játék esetén, segíti a játékosokat, ha a játékvezető, ahogy az érintés megtörtént, azt kiáltja „taccs passz”.

2. Ha nem lát lehetőséget a biztonságos passzolásra, akkor leteszi a labdát, és a lába között (legfeljebb 1 métert) hátra gurítja. Közben a védőknek 5 métert hátra kell húzódnia a taccs helyétől. A labdáért 3 másodpercen belül oda kell érnie egy támadó társnak. Amint megérinti a labdát, a védők máris előre törhetnek, és játékba avatkozhatnak. A hátra gurított labdáért érkező támadó, akár azonnal indulhat a labdával.

Az érintést követően a labdás játékos nem vihet célt, még akkor sem ha már bent van a célterületen. A megérintett játékos csak azután vihet célt, ha az elpasszolt, vagy hátra gurított labdát újból visszakapja.

Büntetés: Ha a megérintett játékos célt visz, mielőtt elpasszolná a labdát, a másik csapat kapja meg a játék folytatásának lehetőségét. Az 5 méteres vonalról jöhetnek szabadrúgással.

Megjegyzés: Haladőbb szinten lehetőség van arra, hogy a támadások számát meghatározzák (minden érintéssel új hulláma veszik kezdetét a támadásnak). A mennyiben a támadó csapatnak 6-8 hullám alatt nem sikerült célt vinnie, akkor automatikusan átkerül a labda a másik csapathoz, aki szabadrúgással hozhatja játékba az utolsó érintés helyéről.

5. szabály - Les

A labda mindenkor vonala a lesvonal. A támadó csapat egyik tagja sem lehet a labda előtt, mert akkor lesen van és így nem avatkozhat játékba.

Támadó les akkor következik be, ha a labdás játékos előre szökteti a labdát és azt a lesen lévő társa veszi fel (lásd részletesen a 10. szabálynál).

Lesnek számít még az is, ha a labdás játékos az előre mozgó társai mögött fut keresztbe. Ezzel lesbe hozza őket.

Védő les csak a gurítás esetén lép érvénybe. Az a védő van lesen, aki a gurítást követően nem hátrál 5 métert. Az 5 méteren belül lévő védő nem avatkozhat játékba, és nem akadályozhatja az ellenfelet. Csak azután kapcsolódhat a játékba, miután a támadók túljutottak az 5 méteres területen. Másik les helyzet, ha a védők, ugyan hátrálnak 5 métert, de azelőtt törnek a támadókra, mielőtt azok a labdát játékba hoznák.

A lest csak akkor kell megítélni, ha a lesre került játékos játékba avatkozik, akadályozza az ellenfél játékát, vagy továbbra is folytatja az előrehaladását az ellenfél célterülete irányába. Amennyiben visszafelé igyekszik a labda vonala mögé, és nem avatkozik játékba, ill. nem akadályozza az ellenfelet, akkor nem kell lefűjni a játékot.

Büntetés: Szándékos lesen maradásért, és lesen történő játékba avatkozásért, vagy annak akadályozásáért területi büntetést kell ítélni (lásd a 13. szabálynál).

6. szabály – Feltartás

Sem a védő nem állhat a labdával futó útjában gátolva annak előrehaladását, sem a támadó nem akadályozhatja a védőket, hogy a labdás társát megérintsék.

Ezért a labdás játékos társai mögött való elfutása abban az esetben is szabálytalan (lásd még 5. szabály), ha a társai ugyan nem mozognak előre, de fedezékként használja őket, hogy a védők ne tudják

megérinteni. Annak a támadónak, aki mögött a labdás társa elfut, legalább két méterre kell lennie a legközelebbi védőtől, hogy ne akadályozza a védekezést.

Büntetés: Feltartás esetén szabadrúgást kell ítélni.

Megjegyzés: A társak mögött való elfutása a labdás játékosnak többnyire eredménytelen próbálkozás, mert sokkal gyorsabban lehet tovább juttatni a labdát passzolással, mint futva. A betörési kísérlet is több sikerrel járhat, ha van társa, aki kíséri őt. Amíg a játékosok nem éreznek rá

ezekre a megoldásokra, addig érdemes mindig lefújni a társak mögött való elfutást, hogy ne táplálja az egyénieskedő megoldásokat.

7. szabály - Előreejtés

Előreejtés akkor következik be, ha egy játékos a labdát nem tudja elkapni, előre ejti a kezéből, vagy előre pattan róla a földre.

Büntetés: Előreejtés esetén a másik csapat jön szabadrúgással.

Amikor egy védő szándékosan belenyúl az ellenfél passzába, és előre üti a labdát, akadályozza a folyamatos játékot.

Büntetés: Ebben az esetben területi büntetést, ismétlődés esetén két perces kiállítást kell ítélni.

8. szabály - Szabad labda

A földre kerülő labdát nevezzük szabad labdának. Ezt bárki felkaphatja. A szabad labdára biztonsági okból nem lehet vetődni és azt nem lehet megrúgni.

A földre kerülő játékosnak kötelessége azonnal elengednie a labdát, amit bárki szabadon felvehet. Nem számít földre került játékosnak az, aki folyamatos mozgással fel tud állni.

9. szabály – Szabadrúgás

A szabadrúgást arra használjuk, hogy újraindítsuk a játékot arról a helyről, ahol a labda szabálytalanság miatt kikerült a játékból.

Ha a szabálytalanság a célterületen történik, vagy a célvonalától 5 méteren belül, akkor a szabadrúgást 5 méterre a célvonalától kell elvégezni.

Megjegyzés: A játékvezető (vagy játékvezető nélküli meccs esetén az ellenfél kapitánya) határozza meg, mikor végezhető el a szabadrúgás, azzal, hogy azt kiáltja „játék”. A hun érintős rögbiben a játékosok nem hajthatnak végre gyors szabadrúgást. A játékvezetőnek megfelelő mennyiségű időt kell arra hagynia, hogy a védők visszaálljanak helyeikre (lásd lejjebb), mielőtt a játék újra indul. Ez az idő ne legyen hosszabb néhány másodpercnél, mert egyébként megtöri a játék lendületét.

A szabadrúgást végző játékosnak passzolással kell kezdenie a játékot, nem szaladhat ő maga a labdával. (A szabadrúgás módját lásd az 1. szabálynál)

A szabadrúgásnál az ellenfélnek legalább 10 méterre kell lennie a szabadrúgás helyétől. Az ellenfél addig nem mozdulhat előre, amíg a labda megrúgása ténylegesen meg nem történt.

10. szabály - Szöktetés

Lehetőség van a labda lábbal való szöktetésére. A megrúgott labda nem szállhat 1.5 méternél magasabban. Csak előre szabad rúgni. Érintés után a labdás játékos, már nem rúghatja el a labdát. Szabad labdát nem lehet megrúgni, és célterületen belül sem lehet szöktetni a labdát.

A védők beleállhatnak a megrúgott labda útjába. A védőről lepattanó labda, amennyiben nem szándékozott azt megfogni, nem számít előreejtésnek.

A rúgás pillanatában leszen lévő játékos nem veheti fel a szöktetett labdát. Sőt azt az ellenfelet, aki felkapja a labdát, addig nem érintheti meg, míg az 5 métert nem futott a labdával. Akkor avatkozhat játékba, ha az ellenfél elrúgja, vagy elpasszolja a labdát, vagy egy csapattársa eléje fut.

Büntetés: A leszen lévő támadó játékba való beavatkozásáért területi büntető jár (lásd az 5. szabálynál).

Megjegyzés: A szöktetést akkor lehet bevezetni a játékba, ha az alapokkal (pl. hátra passz, les) már biztosan tisztában vannak a játékosok. Csak azonos neműek között érdemes így játszani.

11. szabály - Pályán kívüli labda

Ha a labda, vagy a labdát birtokló játékos kimegy a pályáról, vagy az oldalvonalat érinti, akkor a másik csapat szabadrúgást hajthat végre az oldalvonalról.

12. szabály - Öncél

Szorult helyzetben a védőnek lehetősége van a saját célterületén letenni a labdát. Ezt nevezzük öncélnak. A játék a célvonalától 5 méterre folytatódik az öncélt végző csapat szabadrúgásával.

13. szabály – Büntetés

Minden szabálytalanságért szabadrúgás jár (lásd az 1. és 9. szabálynál). A védőknek 10 méterre kell állnia a szabadrúgás helyétől.

Minden szándékos szabálytalanságért területi büntető jár. A szabálytalanság helyétől 5 méterre (a vétkes csapat célterülete felé) kell előre menni és onnan kell elvégezni a szabadrúgást. Ismétlődés esetén a játékvezető két perces kiállítást ítélt.

Amennyiben a szándékos szabálytalanság a célterület közelében történik (a célvonalától 5 méteren belül), és egy célhelyzetet akadályozott meg, akkor a 2 perces kiállítással együtt büntető célt kell ítélni. A büntető cél egy pontot jelent a vétlen csapat javára.

Durva, veszélyes, vagy sérülést okozó játékért végleges kiállítás jár (lásd a 4. szabálynál).

2 perces kiállítást kell ítélni abban az esetben, ha valamelyik játékos csalással próbált előnyt szerezni, pl. a szabálytalan érintésre kiáltotta be a taccsot (lásd a 4. szabálynál).

A játékvezetővel való vitatkozás, kötekedés területi büntetést von maga után, ismétlődése esetén 2 perces kiállítást kell ítélni (lásd a 4. szabálynál).

14. szabály - Előny szabály

A játékot nem kell minden apró szabálytalanság esetén megállítani. A bíró ítélt előny szabályt a vétlen csapatnak. Az előny szabály azon alapul, hogyha szabálysértés történik, a bíró nem fújja le azonnal a játékot, hanem vár, amíg látja, hogy a vétlen csapat területet nyer, vagy taktikai előnyt szerez. Ha ez egyértelműen előnyhöz juttatja őket, akkor a játék folytatását engedélyezi. Azonban ha a vétlen csapat nem jut előnyhöz, a bíró lefújja a játékot és visszarendezi a játékot az eredeti szabálysértés helyszínére és a vétlen csapatnak szabadrúgást ítélt. Előny szabályt tilos ítélni akkor, ha

a játék megállítására veszélyes játék miatt kerülne sor, vagy sérülés történt.

Záradék

A szabályok összeállítói nem vállalnak felelősséget a játék során szerzett sérülésekért. A játék szervezőjének kell felmérnie a játékosok képességeit és a pálya adta lehetőségeket.

Örömteli játékot kívánunk!

Kapcsolatok:

www.erintos.rugby.hu - www.touch.rugby.hu

www.beach.rugby.hu

www.mrgsz.hu

www.rogbiiskolak.hu

www.touchrugby.com

A képekért köszönetet mondunk Bíró Juditnak, Siroki Péternek, és Váczi Péternek.