



PRAVILA ZA IGRANJE FLAG RAGBIJA

Za otroke od 8-10 let

Verzija 1.0, 10.10.2022



KAZALO

1. KAJ JE FLAG RAGBI?	3
2. VARNOST IN ŠPORTNA PISMENOST	3
3. PRAVILA	3
3.1 IGRISČE	3
3.2 OPREMA IGRALCA	5
3.3 POZICIJA PASU Z ZASTAVICAMA	6
3.3.1 PRAVILNA POZICIJA PASU	6
3.3.2 NEPRAVILNA POZICIJA PASU	7
3.4 ŠTEVILO IGRALCEV	8
3.5 TRAJANJE TEKME	8
4. IGRANJE FLAG RAGBIJA	9
4.1 NAMEN IGRE	9
4.2 ODPRTA IGRA	9
4.3 ZADETEK	9
4.4 POSEST	9
4.5 IGRA Z ZASTAVICO	10
4.6 PONOVDNA IGRA IN POČASNO IZVAJANJE	11
4.7 PREKRŠEK IN NEPRAVILNA IGRA	11
4.7.1 NEPRAVILNA IGRA	11
4.7.2. PREKRŠKI	12
4.8 PREDNOST	13
4.9 RUMEN IN RDEČ KARTON	14
4.9.1 Rumena kartona	14
4.9.2 Rdeča kartona	14
5. SIGNALI SODNIKA	15

1. KAJ JE FLAG RAGBI?

- Hitra in zanimiva različica ragbija
- Brezkontaktna različica ragbija
- Igra z manj in bolj enostavnimi pravili
- Odličen način za približanje ragbija mladim začetnikom
- Platforma za pridobivanje tehničnih ragbi veščin

2. VARNOST IN ŠPORTNA PISMENOST

Ragbi flag spodbuja otroke k zabavni vključitvi v šport, preko katerega bodo postali tudi športno pismeni. Zaradi načina igre vse različice ragbija vsebujejo najrazličnejše atletske in športne prvine, ki so za otrokov razvoj zelo pomembne. Prav tako ragbi spodbuja igralce k medsebojnemu spoštovanju, sodelovanju, pravičnosti, prijaznosti in kameradstvu/prijateljstvu ter vpliva na to, da posamezniki ostanejo povezani s športom skozi celotno življenje.

Poudarek vseh različic ragbija, tudi flag ragbija, je v varnosti njegovih igralcev. Trenerji, sodniki in igralci morajo razumeti, kako igrati ragbi na način, kjer lahko uživajo in hkrati varno igrajo. Čeprav ragbi flag s svojim načinom igre konkretno znižuje možnosti za nastanek poškodb, te še vedno obstajajo kot v večini moštvenih športov z žogo.

3. PRAVILA

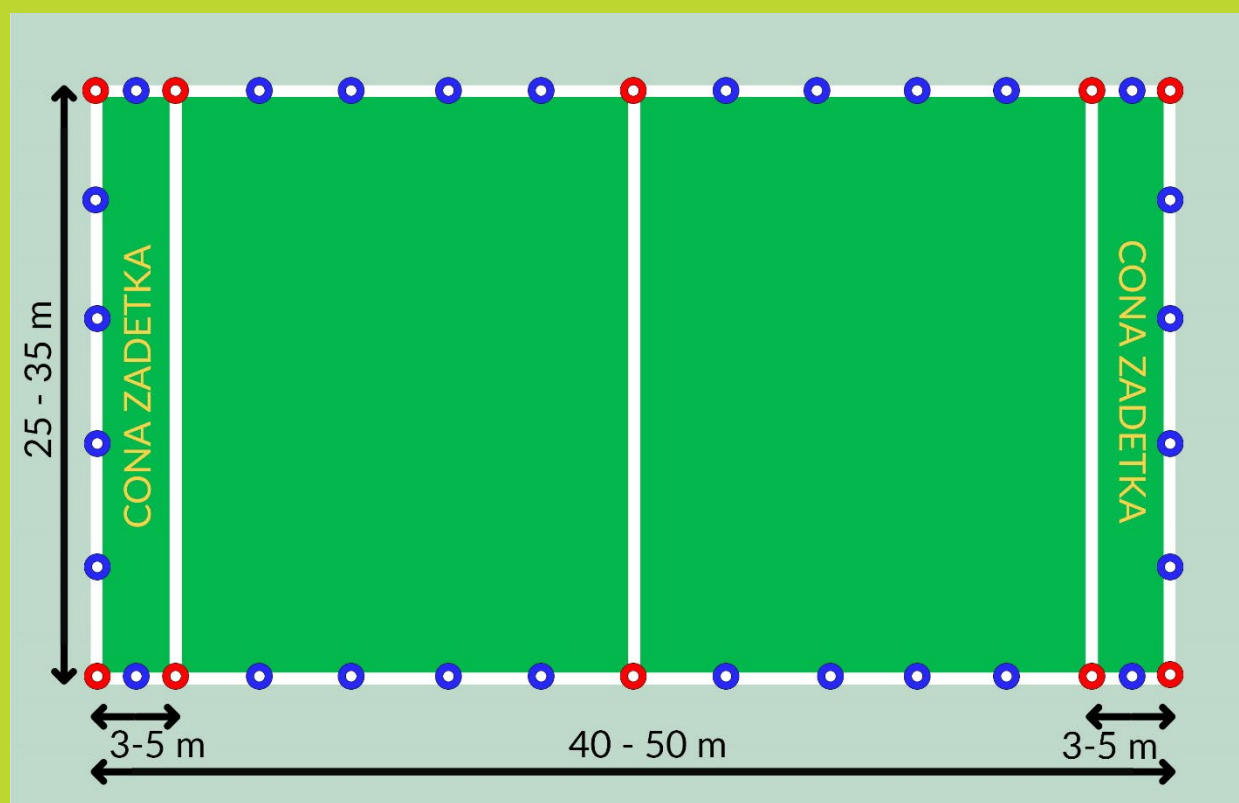
3.1 IGRIŠČE

Zaradi enostavnosti pravil, se ragbi flag lahko igra na različnih površinah kot so: travnate površine, betonske oziroma površine iz umetnih mas ali dvoranska igrišča. Dimenzije igrišča so prilagojene starosti igralcev in igri, saj se za potrebe turnirja lahko igrata dve tekmi na običajnem ragbi igrišču. Priporočljive dimenzije ragbi flag igrišča so: dolžina igrišča naj ne bo manj kot 40 metrov in ne več kot 50 metrov, širina igrišča naj ne bo manj kot 25 metrov in ne več kot 35 metrov. Cona zadetka je vključena v dolžino igrišča. Ta lahko meri med 3 do 5 metrov igralne površine.

Površina igrišča je lahko označena s črtami ali stožci. Če je igrišče označeno s črtami, je potrebno pomembnejše linije (črta, ki označuje sredino, črta, ki označuje začetek cone zadetka in črta, ki označuje konec cone zadetka) označiti z enobarvnimi zastavicami ali mehкими stožci, ki ne predstavljajo nevarnosti za igralce.

Če je igrišče označeno samo s stožci je potrebno uporabiti stožce dveh različnih barv. Prav tako morajo biti stožci mehki, da ne predstavljajo nevarnosti za igralce. Ena barva stožcev je namenjena za pomembnejše linije, ki označujejo sredino ter cono zadetka, druga barva stožcev pa označuje igrišče oziroma out linijo. Za označitev igrišča potrebujemo 38 stožcev, 15 stožcev na vsaki strani in po 4 stožce za konec cone zadetka.

Za ravnost linij si pri postavitvi igrišča pomagamo z navadno dolgo vrvjo.



3.2 OPREMA IGRALCA



ŽOGA

Za ragbi flag do 10 let se uporablja standardna ragbi žoga v velikosti 3 (size 3).

DRES

Dres zajema zgornji del, hlačke ter dokolenske nogavice, ki se morajo barvno razlikovati od nasprotnikovih barv. Ker je brezkontakta igra, so lahko dresi in hlačke tudi iz mehkejših, bolj ugodnih materialov.

OBUTEV

Obutev se prilagaja glede na igralno površino. Na travnatih površinah so dovoljeni samo ragbi čevlji s plastičnimi čepi na stopalu, na trših površinah pa običajni športni čevlji/superge. Ragbi čevlji z železnimi čepi NISO dovoljeni.



DODATKI

Igralci imajo lahko med igro ragbi »čelado«, ragbi rokavice in kompresijsko perilo, med katero spadajo: kratke kompresijske hlače, dolge kompresijske hlače, kratka kompresijska majica in dolga kompresijska majica. Med igro igralci na sebi NE smejo imeti ure, zlatnine ali kakršnihkoli kovinskih predmetov.

PAS Z ZASTAVICAMA

Posebej namenski pas iz blaga, ki na vsaki strani vsebuje po dve enake barvni zastavici. Zastavica se mora ob povleku, z lahkoto ločiti od preostalega dela pasu.

3.3 POZICIJA PASU Z ZASTAVICAMA

3.3.1 PRAVILNA POZICIJA PASU

Kot že samo ime opisuje, ragbi flag zamenja podiranje z vlečenjem zastavice z nasprotnikovega pasu. Vsak igralec, ki stopi na igrišče je opremljen s posebej namenskim pasom, ki vsebuje dve enobarvni zastavici. Zastavici morata biti pozicionirani na vsaki strani boka in biti neovirani z oblačili igralca, kot je to prikazano na spodnjih dveh slikah. Igralec v obrambi ali napadu mora imeti pred igro obe zastavici pritrjeni na pasu.



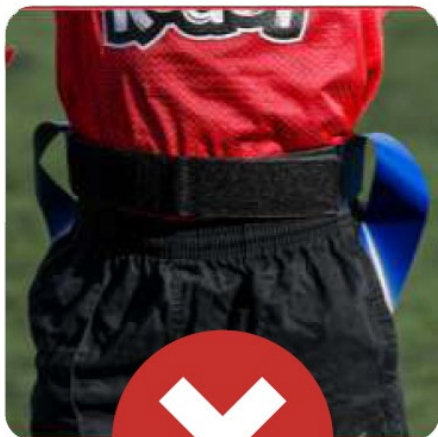
DRES JE POD KRATKIMI



DRES JE NAD KRATKIMI HLAČAMI

3.3.2 NEPRAVILNA POZICIJA PASU

Spodnje fotografije so primeri napačne nošnje pasu s trakovi.



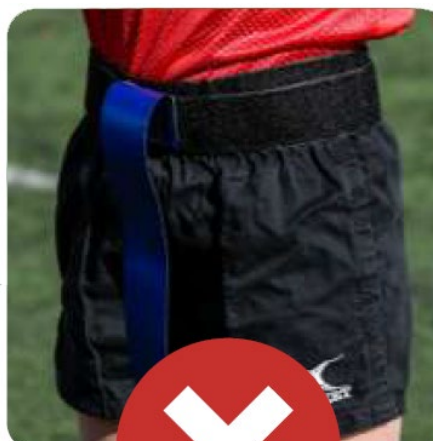
ZASTAVICI POD HLAČAMI



OVIJANJE ZASTAVIC OKOLI PASU



ZASTAVICI POD OBLAČILI



ZASTAVICI NISTA NA BOKIH

3.4 ŠTEVILO IGRALCEV



Ragbi flag se igra s 5 ali s 7 igralci na igrišču. Celotna ekipa lahko šteje do največ 14 igralcev na tekmo. Ob začetku tekme ekipa na igrišču ne sme šteti manj kot 5 igralcev oziroma več kot 7 igralcev. Na neuradnih tekmovanjih število igralcev lahko prilagodimo dani situaciji, a moramo imeti v mislih, da s povečanjem števila na igrišču zmanjšamo možnost hitre in prodorne igre.

V ekipi je torej med 7 in 9 menjav, ki se lahko ob vsaki prekinitvi krožno menjajo. To pomeni, da lahko isti igralec večkrat vstopi in izstopi iz igre. Menjave igralcev so dovoljene ob prekinitvah igre s predhodno najavo menjave sodniku. Menjavo igralca lahko kliče samo trener ekipe, ki je v napadu. Menjavo igralca mora sodnik odobriti oziroma ustrezno naznaniti. Po dovoljeni menjavi s strani sodnika, menjavo lahko opravita obe ekipi hkrati. Vsakega igralca se spodbuja, da igra na vseh pozicijah.

3.5 TRAJANJE TEKME



Trajanje tekme delimo na običajen in turnirski igralni čas.

Turnirski igralni čas je krajši od običajnega igralnega časa, da se lahko izvede čim več tekem po turnirskem sistemu igranja. Tekma s turnirskim časom igranja traja 14 minut oziroma 7 minut na polčas, z največ 2 minutnim odmorom med polčasoma.

Običajen igralni čas traja 40 minut in je sestavljen iz četrtin, ki so dolge 10 minut. Med četrtinami je največ dve minuti in pol odmora. Običajen igralni čas je namenjen za posamezne tekme, kjer sta na dan tekmovanja prisotni samo dve ekipi.

Tekma se konča po preteku igralnega časa, ne glede na situacijo na igrišču.

4. IGRANJE FLAG RAGBIJA

V nadaljevanju so tehnična pravila igranja različice ragbi flag.

4.1 NAMEN IGRE

Namen igre je, da ekipa doseže čim več točk s polaganjem žoge v končno cono zadetka. Da bi ekipi to uspelo, mora s podajami žoge nazaj ter hitro in pretkano taktiko nasprotnika premagati vse do linije zadetka.

4.2 ODPRTA IGRA

Igralci osvajajo igrišče s tekom proti coni zadetka. Igralci tečejo naprej in si pri tem podajajo žogo. Vse podaje žoge morajo biti v stran ali nazaj. Napadalna ekipa bo poizkušala doseči polaganje v cono zadetka tako, da se bo izogibala obrambi in poizkušala napraviti luknje v njihovi liniji, preko katerih bo napadalna ekipa prebila obrambo. Naloga obrambnih igralcev je s strnjeno obrambo preprečiti napadalcem, da bi napredovali do njihove linije zadetka in s tem ukrasti čim več njihovega časa.

4.3 ZADETEK

Ekipa doseže zadenek tako, da igralec napadalne ekipe žogo prenese v cono zadetka in jo z eno ali obema rokama položi na tla. Pri tem mora igralec paziti, da mu žoga ne spodrsne iz rok še preden bi jo položil v cono zadetka. Vsako polaganje žoge v cono zadetka ekipi prinese eno točko.

4.4 POSEST

Vsaka ekipa, ki je v napadu, ima na voljo 6 napadov, da premaga linijo nasprotnika in prenese žogo v cono zadetka. V kolikor napadalni ekipi žoge ne uspe prenesti v cono zadetka po šestih poizkusih, se posest žoge dodeli nasprotni ekipi. Med igro število napadov šteje sodnik. V kolikor bi obrambna ekipa žogo prestregla v zraku, se posest žoge zamenja in štetje napadov napadalne ekipe se prične z ena.

4.5 IGRA Z ZASTAVICO

Medtem ko napadalna ekipa napreduje po igrišču, jih obrambna ekipa poizkuša ustaviti z iztrganjem zastavice iz njihovega pasu, ki ponazarja podiranje. Le tako lahko obramba ustavi napad. Ko se napad ustavi, se mora igralec napadalne ekipe ustaviti in vrniti na mesto, kjer je bila zastavica iztrgana ter nadaljevati igro s hitrim izvajanjem.

Flag ragbi je hitra in praviloma neprekinjena igra. Ustavi se samo v primeru, ko se izvede nepravilna igra oziroma prekršek. Prekrški in nepravilna igra bodo opisani kasneje.

Ko je obrambni igralec iztrgal zastavico s pasu napadalca, se igra nadaljuje po naslednjih korakih:

- 1) Ko obrambni igralec iztrga zastavico, istočasno zavpije »ZASTAVICA!« in zastavico odvrže na tla oziroma na mesto, kjer je bila zastavica iztrgana. Obrambni igralec zastavice ne sme obdržati ali je vreči stran, tako da bi napadalnemu igralcu onemogočil hitro vrnitev v igro. Obramba po zaustavitvi napada, svojo obrambno linijo vrne 3 metre nazaj od točke, kjer je zastavica, ter nadaljuje z igro, ko napadalni igralec žogo poda. Če je obrambni igralec iztrgal zastavico v coni zadetka, se linija obrambe postavi na linijo, ki označuje začetek cone zadetka, napad pa 5 metrov pred omenjeno linijo.
- 2) Napadalni igralec, ki je imel v posesti žogo, se mora vrniti na mesto, kjer je zastavica padla ter se z žogo dotakniti tal, šele nato lahko žogo poda naprej v igro. Po podani žogi mora napadalni igralec pobrati zastavico in si jo pričvrstiti na svoj pas. Ko je igralec to storil, se lahko vrne nazaj v igro. Igralec ni v igri oziroma ne sme sprejeti žoge, če ima zastavico še vedno v rokah.
- 3) Ob pričetku novega napada mora sodnik glasno zavpiti zaporedno številko napada. Če je zadnji napad (šesti napad), sodnik zavpije zadnji napad.

4.6 PONOVNNA IGRA IN POČASNO IZVAJANJE

Počasno izvajanje je izvajanje, pri katerem napadalni igralec žogo postavi na tla, jo z nogo rahlo brčne tako, da se žoga zavrti okoli svoje osi ter jo nato pobere in poda v igro.

Počasno izvajanje se uporabi:

1. Na začetku tekme (vsak začetek tekme se izvede na sredini igrišča s počasnim izvajanjem napadalne ekipe).
2. Pri vsakem prvem napadu (ko se posest žoge zaradi preteka napadov ali prekrška zamenja, ekipa prične svoj prvi napad s počasnim izvajanjem).
3. Po doseženem zadetku (po doseženem zadetku se igra z zamenjavo posesti žoge ponovno prične na sredini igrišča s počasnim izvajanjem).
4. Ko se zamenja posest žoge zaradi prestopa igralne površine »out« (ko igralec napadalne ekipe z žogo prestopi igralno površino, se napad zaključi, posest žoge zamenja, igra pa se ponovno prične s počasnim izvajanjem).

4.7 PREKRŠEK IN NEPRAVILNA IGRA

V kolikor pride do prekrška ali nepravilne igre, se igra ustavi, posest žoge zamenja, razen če je bil prekršek narejen s strani obrambne ekipe.

- 1) Posest žoge se zamenja, razen če je prekršek storila obrambna ekipa.
- 2) Ekipa, ki je prekršek storila (sedaj obrambna ekipa), se vrne 5 metrov nazaj od točke storjenega prekrška.
- 3) Napadalna ekipa začne svoj prvi napad s počasnim izvajanjem.

4.7.1 NEPRAVILNA IGRA

1. Podaja igralcu naprej (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja).
2. Žoga iz rok pade naprej (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja).
3. Igralec z žogo prestopi igralno površino (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja).

4. Brcanje žoge (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja).
5. Prepovedan položaj (igralec je v prepovedanem položaju, kadar pri počasnem izvajanju prestopi obrambno linijo, sodnik glasno zavpije »PREDNOST!« in ustrezno signalizira dogodek).

4.7.2. PREKRŠKI

1. Napadalni igralec prejme žogo, še preden si je pričvrstil zastavico na pas (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja; v primeru, da bi isti igralec ponavljal enak prekršek, se mu lahko dosodi rumen karton).
2. Napadalni igralec z roko ovira obrambnega igralca pri iztrganju zastavice (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja; v primeru, da bi isti igralec ponavljal enak prekršek, se mu lahko dosodi rumen karton).
3. Obrambni igralec igra nevarno igro: nasilno zaustavi napadalnega igralca, ga odrine ali udari, ga namerno fizično napade, psuje in žali (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja; v primeru, da bi isti igralec ponavljal enak prekršek, se mu lahko dosodi rumen karton; v primeru hujšega prekrška sodnik lahko takoj dosodi rumen ali rdeč karton).
4. Obrambni igralec se ne vrne 3 metre od točke, kjer je zastavica padla na tla (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek ter dosodi prednost napadalni ekipi; v primeru, da bi isti igralec večkrat ponovil enak prekršek, se mu lahko dosodi rumen karton).
5. Napadalni igralec, ki nima žoge, ne sme na kakršenkoli način ovirati obrambnega igralca – obstrukcija obrambnega igralca (sodnik zapiska in ustrezno signalizira dogodek, posest žoge se zamenja; v primeru, da bi isti igralec ponavljal enak prekršek, se mu lahko dosodi rumen karton).

4.8 PREDNOST

Prednost se uporabi, da bi igra potekala čim bolj tekoče s čim manj nepotrebni prekinitvami. Sodnik prednost dosodi tako, da na glas zavpije »Prednost!« in ustrezno signalizira dogodek.

Scenarij 1: Prednost se dosodi, kadar se obrambni igralci ali obrambni igralec ni vrnil 3 metre po zaustavitvi napada. Ob dosojeni prednosti se tekoči napad ne šteje.

Scenarij 2: Sodnik prednost dosodi tudi takrat, ko se je napadalnemu igralcu žoga odbila naprej v roke obrambnega napadalca ali pa je napadalnemu igralcu žoga padla z rok naprej in se z enim odbojem od tal odbila v roke obrambnega igralca. Takrat lahko obrambni igralec (po novem napadalni igralec) igra brez da bi moral izvesti počasno izvajanje.

4.9 RUMEN IN RDEČ KARTON

Vsi igralci morajo tekrovati v športnem duhu in z mislijo »Fair play-a«. Kartoni igri zagotavljajo dodatno varnost igralcev med tekmo. Po kartonih sodnik poseže po ponavljajočih se prekrških ali pri zelo hudih prekrških.

4.9.1 Rumena karton

Rumena karton se uporabi pri igralcu, ki je izvedel že več enakih prekrškov ali pa, ko stori prekršek z nasilno igro. Če se igra po turnirskem igralnem času, kjer je tekma dolga 14 minut, igralec po prejemu rumenega kartona zapusti igro za 2 minuti. V kolikor se igra tekma z običajnim igralnim časom, igralec igro zapusti za 5 minut. V tem času ekipa ne more nadomestiti izgubljenega igralca, niti ga ne more zamenjati, dokler ta igralec ponovno ne vstopi v igro. Po preteku dveh minut, sodnik igralcu dovoli letečo vrnitev v igro. Igralec v igro vstopi s sredine igrišča, nato se ob »out« liniji vrne v napadalno ali obrambno linijo tako, da pri tem ne ovira nasprotne ekipe. V kolikor pride do oviranja nasprotne ekipe v obrambi, sodnik dosodi obstrukcijo. V primeru, da pride do oviranja nasprotne ekipe v napadu, pa sodnik dosodi prednost.

4.9.2 Rdeča karton

Rdeča karton se uporabi samo za najhujšo nasilno igro, kjer obstaja velika nevarnost, da bi prišlo do poškodbe nasprotnega igralca. V tem primeru se igralec, ki je prejel rdeči karton, ne sme več vrniti v igro. Ekipa ostane brez igralca po enakem sistemu kot pri rumenem kartonu s tem, da po preteku kaznovalnega časa ekipa vrne v igro rezervnega igralca, ki ni prejel rdečega kartona.

5. SIGNALI SODNIKA



ZADETEK

Sodnik signalizira zadetek tako, da dvigne roko visoko nad glavo ter zažvižga.



NI ZADETKA

Ko zadetek ni veljaven, sodnik roki prekriža in odkriža.



PREPOVEDAN POLOŽAJ

Prepovedan položaj ali »offside«, sodnik signalizira z nihanjem iztegnjene roke.



PREDNOST

Sodnik signalizira prednost z glasnim vzklikom »Prednost!« in z iztegnjeno roko proti ekipi, ki ma prednost.



PODAJA NAPREJ

Sodnik podajo naprej signalizira s piskom in potiskom iztegnjenih rok, iz ene strani na drugo.



IGRA NAPREJ

Ko žoga igralcu pade naprej, sodnik s piskom in iztegnjeno roko nad glavo, pomaha levo in desno.



OBSTRUKCIJA

Sodnik obstrukcijo signalizira s piskom in prekrižanimi rokami pred seboj.



NEVARNA IGRA

Z glasnim piskom in gesto odrivanja, sodnik signalizira nevarno igro.



OVIRANJE ZASTAVIC

S piskom v rahlem predklonu, sodnik z iztegnjeno roko in nihanjem signalizira oviranje zastavic.



IGRA BREZ ZASTAVIC

Sodnik igro brez zastavic signalizira tako, da zapiska in s pestmi udari ob bok.