

Zbiór zasad i rozwiązań taktycznych w grze Rugby na Wózkach

Text opracowany na podstawie
„PLAYBOOK TAMPA GENERALIS”.

Tłumaczenie i opracowanie zostało wykonane
przez *Syłwię Sklorz* 2008 rok.



STOWARZYSZENIE
SPORTU OSÓB
NIEPEŁNOSPRAWNYCH **“SSON”**

ul. Staszica 22/13
47-400 Racibórz
Polska
NIP: 647-21-69-985

www.sson.pl
E-Mail: biuro@sson.pl / sson.rugby@op.pl
tel / fax: +48 32 415 25 94
tel: +48 603 78 30 25

SŁOWNIK BOISKOWY:

- **PLAYER** (*Zawodnik*) **nr 1, nr 2, nr 3 i nr 4**

Zawodników na boisku określa się numerami. Zawodnik posiadający najwięcej funkcji manualnych jest zawodnikiem nr 1, a zawodnik posiadający najmniej funkcji jest zawodnikiem nr 4.

(Np. zawodnik nr 1 (3,5 - 3,0 pkt), zawodnik nr 2 (2,5 pkt), zawodnik nr 3 (2,0 - 1,5 pkt) , zawodnik nr 4 (1,0 - 0,5 pkt). Każdy zawodnik na boisku ma swoje indywidualne funkcje zgodnie z pozycją w zespole!

- **CHASER** (*ścigacz*)

defensywie zawodnik stanowiący pierwszą linię obrony (w obronie strefą jest to zawodnik zewnętrzny);

- **DOUBLE** (*podwojenie*)

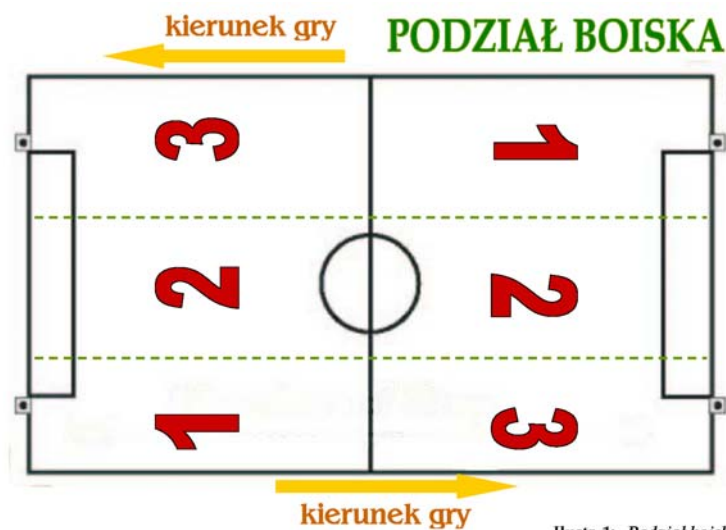
podwojone krycie zawodnika drużyny przeciwnej (zawodnicy 4 i 3) przed gwizdkiem, po wprowadzeniu piłki zawodnik 4 znajdujący się przed podwojonym przeciwnikiem odjeżdża;

- **potrojenie**

nasz zawodnik 4, 3 i 2 kryje wysokopunktowego zawodnika;

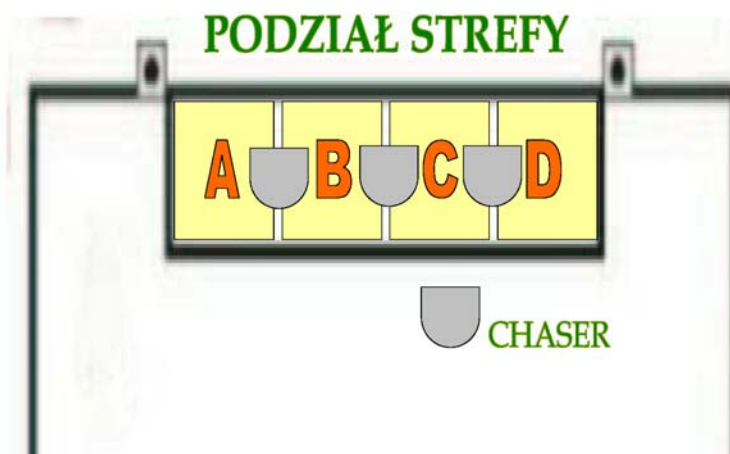
- **PASS** (*podanie*) **1/2/3** (patrz ilustr. 1 „Podział boiska”)

podanie piłki w kierunku ataku;



- **POST** (*ustaw*) **a/b/c/d** (patrz ilustr. 2 „Podział strefy”)

podczas ataku pozycyjnego zajęcie pozycji w strefie;



- **zmiana 14/24/34** (patrz ilustr. 3 „Zmiana pozycji w strefie”) w obronie strefą zamiana pozycji zawodnika 1 z 4, 2 z 4, 3 z 4;



Ilustr. 3: „Zmiana pozycji w strefie”

- **GIVE&GO** (krótka)
ustawienie zawodnika niskopunktowego 1-1,5 metra od zawodnika wprowadzającego piłkę w celu szybkiego odebrania i odegrania piłki;
- **bez rąk**
bez faulu, w przypadku jak przeciwnik posiada piłkę nie staramy się jej zabrać lub wybić z kolan;
- **NO CONTACT** (bez kontaktu)
uważamy na kontakt przed gwizdkiem;
- **CRIS CROSS** (krzyżówka)
skrzyżowanie dwóch zawodników w celu zdobycia przewagi;
- **CORNER INBOUND** (róg)
ustawienie obrony w rogu boiska (ustawienie zależne od sytuacji);
- **KEY** (strefa)
powrót do strefy / ustawienie obrony strefą;
- **stoi**
podczas ataku pozycyjnego informacja o zamknięciu chasera drużyny przeciwnej;
- **GO** (jazda)
podczas ataku pozycyjnego rozpoczęcie akcji / wjazdu;
- **BALL** (piłka)
uwaga leci piłka (rzut piłki przez zawodnika przeciwnej drużyny);
- **HELP** (pomóż)
prośba o zasłonę;
- **NO FIRE** (spokojnie)
bez pośpiechu rozegrać akcję i przeprowadzić piłkę w strefę bezpieczną;
- **od nowa**
podczas nieudanego ataku pozycyjnego ustawiamy atak od początku;

- **gramy do końca**
w zależności od przepisów, albo zgrywamy czas do końca kwarty, albo do końca czasu przeznaczanego na akcję;

PRESS (Obrona):

- **PRESS „4”** (patrz ilustr. 4 „Obrona 4”)
odcięcie zawodnika nr 4 (niskopunktowego) drużyny przeciwnej przez naszego zawodnika nr 3 w okolicy linii środkowej. Podwojenie w miarę możliwości wysoko zawodnika nr 1 przeciwnej drużyny przez naszego zawodnika nr 4 i nr 2. Nasz zawodnik nr 1 odcina przeciwnika od podania pozostałego wysokopunktowca drużyny przeciwnej (w zależności od dokonywanego wrzutu).
Pressing „4” jest najlepszy z możliwych form pressingu!



- **PRESS „T”** (patrz ilustr. 5a i 5b „Obrona T”)
ustawienie obrony w formie litery T. Trzech zawodników na dole a czwarty zamyka górę.



Zawodnik nr 1 w obronie ustawia się przed lub za najbardziej wysuniętym zawodnikiem przeciwnej drużyny. Jeśli zawodnik przeciwnej drużyny znajduje się jeszcze w polu obrony zawodnik nr 1 zamyka całą akcję (patrz ilustr. 5a „Obrona T”), jeśli jednak zawodnik przeciwnej drużyny przejdzie za linię środkową i nie jest blisko niej, zawodnik nr 1 ustawia się przed nim (patrz ilustr. 5b „Obrona T”)!

- **LINE** (*linia*) (patrz ilustr. 6 i 7 „Obrona linia - Linia za piłką / od piłki”)
ustawienie obrony w formie linii jeśli wszyscy zawodnicy są albo pod albo nad linią



- **od**
krycie od piłki nie dopuszczając przeciwnika by zjechał poniżej ustawioną linię obrony uniemożliwiając podanie piłki



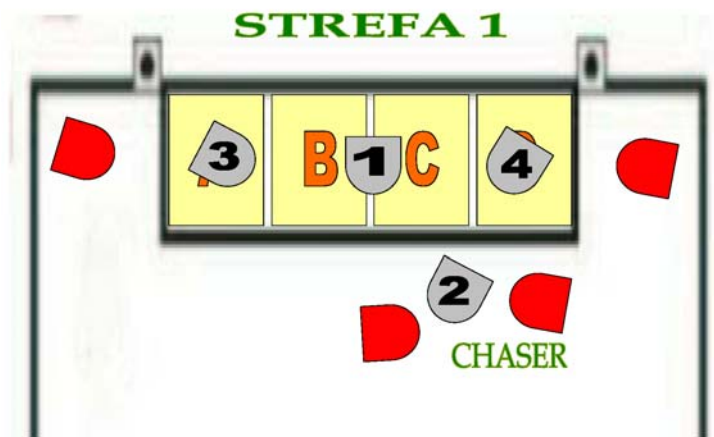
- **za**
krycie za piłką umożliwiając wjazd przeciwnikowi przez ustawioną linię obrony i uniemożliwiając wyjechania z piłką poza linię obrony

HALF COURT DEFENSE (Obrona Strefa):

- **ZONE 1** (*strefa 1*) (patrz ilustr. 8a i 8b „Strefa 1”)
tradycyjne ustawienie zawodników w polu strefy. Chaser stoi zawsze przy zawodniku nr 4 aby pomóc mu w obronie.

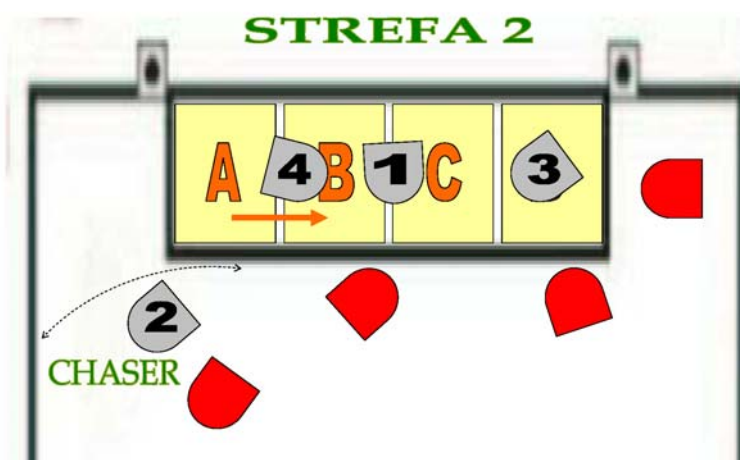


Ilustr. 8a: „Strefa 1”



Ilustr. 8b: „Strefa 1”

- **ZONE 2 (strefa 2)** (patrz ilustr. 8a i 8b „Strefa 2”) zawodnik, który jest odpowiedzialny za pole A strefy, opuszcza swoją pozycję przesuając się w kierunku pola B strefy. Chaser wie, że musi zabezpieczyć pole A strefy, odcinając drogę zawodnikowi atakującemu, aby nie mógł zdobyć w tym rogu bramki.



Ilustr. 9a: „Strefa 2”



Ilustr. 9b: „Strefa 2”

HALF COURT OFFENSE (Atak pozycyjny):

- **USA PLAY (Amerykanka)**
atak na strefę przy jednym podaniu
- **2 PASS PLAY (Podwójne)**
atak na strefę przy dwóch podaniach

PODSTAWY GRY W RUGBY NA WÓZKACH

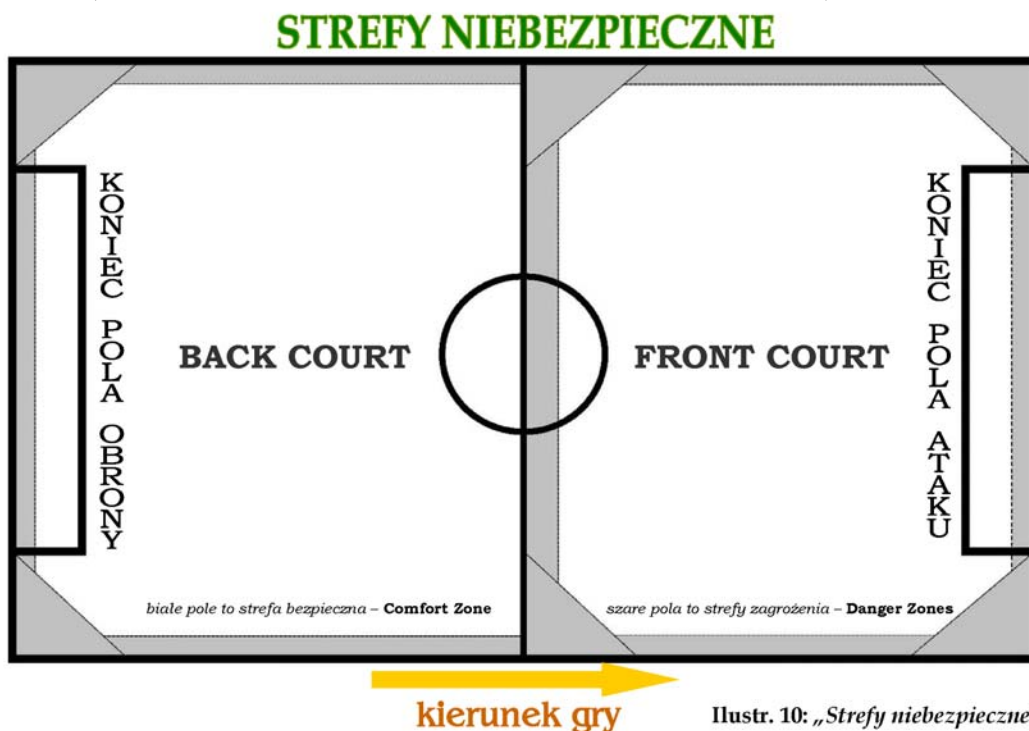
W OBRONIE:

- **Szybka zmiana (TRANSITION)** (z ataku na obronę i odwrotnie)
- **Nie pozwól** przeciwnikowi **przejechać przy liniach bocznych**. Zmusz go do zawrócenia i wjechania w tłum! (**DON'T BEAT DOWN THE SIDELINES**)
- **Uderz i obróć przeciwnika o 180°** aby stracił przegląd akcji. (**HIT them and TURN them**)
- **Nigdy** nie obracaj się **plecami do przeciwnika** nie trać go z pola widzenia
- **Rozmawiaj** ze swoimi zawodnikami zwłaszcza w obronie (**COMMUNICATION**)
- W **momencie podania piłki** przez przeciwnika **ponieś rękę** w odpowiedniej chwili w trakcie jego wyrzutu. (nie pokazuj przeciwnikowi swojego zasięgu rąk)
- Jeśli **Twoja drużyna zdobywa pewną bramkę**, **natychmiast przestawiasz się na obronę!** Zajmij swoje miejsce w obronie i skutecznie broń pola. Trzymaj przeciwnika z daleka od piłki, zgodnie z ustaleniami, nie pozwól mu przejechać przy linii bocznej boiska!
- **Jeżeli przeciwnik zgrywa czas**, wasz zawodnik nr 1 lub inny wysokopunktowiec powinien zatrzymać przeciwnika w waszej strefie obrony (**KEY**), natychmiast powinno nastąpić zablokowanie tego zawodnika w strefie uniemożliwiającej mu wyjazd. To zmusi przeciwnika do zdobycia bramki lub wymuszenia przewinienia 10 sekund w strefie.
- **Jeśli gramy w osłabieniu (3:4)** (przy wyprowadzeniu piłki przez przeciwnika z jego połowy boiska) nasz wysokopunktowiec odcina ich zawodnika nr 1. Jeśli przeciwnik bezpiecznie dokona wrzutu piłki, oraz przeprowadzi ją za połowę, trzeba przerwać pressing by zapewnić, iż nasz wysokopunktowiec pozostający w boksie karnym nie zostanie zablokowany przez ich zawodnika nr 4 przy wjeździe na boisko. Nasz zawodnik nr 4 w tym czasie ustawia się do podania give&go (*na krótką*). (Oddać punkt dla nie narażania kolejnej akcji!)
- **Jeśli gramy w osłabieniu (3:4) nie wolno dopuścić do żadnych form kar** (spinning foul lub zostać wybitym za linię bramkową)
(konsekwencja: zawodnik zostaje nadal w boksie karnym)

- **Jeśli zdobywamy bramkę na końcu kwarty** (zostaje np. 10 sekund) szybko wracamy!!! - dwóch zawodników do strefy (KEY) pozycja A D (patrz ilustr.2 „Podział strefy”), trzeci zawodnik na środku boiska na wysokości linii 3 punktowej boiska do koszykówki, a czwarty chaser jeździ ósemki na linii środkowej, tak jakby chciał zaatakować piłkę. Ten zawodnik zmusi atakującego do zebrania piłki (zegar startuje) i natychmiast wraca, by zająć pozycję ścigacza.
- **Nie używaj rąk w polu obrony po upływie 8 sekund, gdy zawodnik wychodzi z połowy.**
(konsekwencja: przerwanie dobrej obrony poprzez otrzymanie np. faulu. Drużyna atakująca otrzymuje nową możliwość na wyjście z połowy). Bądź bardziej aktywny w obronie przy obrocie przeciwnika podejmij próbę wybicia mu piłki z kolan.
- **Nie fauluj w ostatniej minucie kwarty.** Mądra drużyna chce na pewno zdobyć ostatnią bramkę. To dotyczy zwłaszcza wysokopunktowców. Bądź aktywnym zawodnikiem w ostatniej minucie, ale bez fauli!

W ATAKU:

- **Bądź daleko od niebezpiecznych stref (DANGER ZONES)** (patrz ilustr. 10 „Strefy niebezpieczne”) (narożniki boiska, linia środkowa, krawędzie boiska)



Ilustr. 10: „Strefy niebezpieczne”

- **Znajdź strefę bezpieczną (COMFORT ZONE)** (środek boiska)

- **Dokonaj kozła po 1 lub 2 ruchach gdy masz wolną przestrzeń** (jesteś w ruchu nie masz obok obrońcy)
- **Zawsze chroń piłkę! (PROTECT THE BALL)** Zwłaszcza przy obrocie bądź przeczulony iż przeciwnik będzie próbował wybić piłkę lub ją przejąć.
- **Jedź za zasłonami, (PICKS)** niskopunktowiec jest Twoją tarczą (współpracuj z partnerami). Jeśli piłka przemieści się do pola ataku odnajdź swojego zawodnika nr 1 by oddać mu piłkę. Zawodnik nr 1 ma więcej funkcji i przeważnie jest sprawniejszy w obejściu się z piłką.
- **Bez kontaktu przed gwizdkiem, jeśli już mamy jedno ostrzeżenie w połowie meczu (NO CONTACT)** (bądź ostrożny)
- **Zdobywamy zawsze ostatnia bramkę**
- **Jeśli wysokopunktowiec przeciwnej drużyny jest w boksie karnym, a strzałka pokazuje na korzyść drużyny przeciwnej** (dotyczy to wyłącznie pierwszych trzech kwart), zaoferuj przeciwnikowi piłkę do spornego, nie pokazując tego oficjalnie. Jeśli skuszą się na tę zakąskę następuje zmiana strzałki na naszą korzyść. Natychmiast podwajamy zawodnika nr 2 i nr 3 by zmusić ich do wybicia przez ich średniopunktowca. Podczas gdy ich średniopunktowy zawodnik będzie dokonywać wrzutu, trzeba potroić kolejnego z średniopunktowców. Nasz zawodnik nr 1, nr 3 i nr 4 mają przeciwdziałać wprowadzeniu piłki. Nasz zawodnik nr 2 przeszkadza zawodnikowi niskopunktowemu przeciwnej drużyny, by nie ustawił się na podanie give&go (podanie zwrotne). Po zatrzymaniu ich i przejęciu z powrotem piłki, trzeba ustawić pułapkę na ich wysokopunktowca. Postaraj się sprowokować punkt karny, tak aby zawodnik przeciwnej drużyny pozostał nadal w boksie karnym.

!!! 12 negatywnych zachowań zawodników w trakcie gry w rugby !!!

1. W ataku **przewinienie 1 metra (ONE METER VIOLATION)** (przy wprowadzaniu piłki)
(konsekwencja: strata piłki);
2. **Używanie rąk poniżej 1:15 min**
(konsekwencja: niebezpieczeństwo otrzymania 1 minuty kary);
3. Spowodowanie **punktu karnego** w trakcie przebywania zawodnika z własnej drużyny w boksie karnym
(konsekwencja: zawodnik zostaje nadal w boksie karnym);
4. **Za bardzo agresywny chaser** podczas obrony strefą (złe ustawienie chasera, oddalenie się od wyznaczonej strefy)
(konsekwencja: chaser zostanie odcięty od strefy i nie może spełnić swojej roli na boisku);
5. W ataku **drugi kontakt przed gwizdkiem (SECOUND CONTACT)** podczas trwania którejkolwiek połowy meczu jest przewinieniem)
(konsekwencja: strata piłki);
6. **Poddanie się (GIVING UP)** - oddanie meczu bez woli walki
(konsekwencja: przegrany mecz – niedopuszczane zachowanie);
7. Zawodnik posiadający piłkę broniąc uderza **przeciwnika** poza strefą własną (cylinder)
(konsekwencja: strata piłki);
8. **Spinning** w ataku na przeciwniku broniącym przy zdobywaniu pewnej bramki
(konsekwencja: strata piłki oraz możliwości zdobycia gola);
9. **Błąd połowy (OVER and BACK)**
(konsekwencja: strata piłki);
10. **Nie słuchanie zarządzeń trenera**
(konsekwencja: prawdopodobieństwo przegrania meczu oraz destrukcyjny wpływ na zespół);
11. **Używanie rąk w polu obrony** (Nie dotyczy 4 kwarty jeśli drużyna przegrywa!)
(konsekwencja: przerwanie dobrej obrony poprzez otrzymanie np. faulu. Drużyna atakująca otrzymuje nową możliwość na wyjście z połowy);
12. **Pyskowanie sędziemu**
(konsekwencja: faul techniczny – osłabienie zespołu przez niesportowe zachowanie);