

RUGBY NA WÓZKACH - PRZEBIEG MECZU

Kolejność wydarzeń w meczu Rugby na Wózkach od momentu jego rozpoczęcia aż to zakończenia.

Przed rozpoczęciem gry

Zanim rozpocznie się mecz, dwie drużyny wchodzi na pole gry. Podczas gdy obsługa drużyny zajmuje ławkę, zawodnicy rozgrzewają się - każda drużyna na swojej połowie boiska. Wybór ławki drużyny zależy od ustnego ustalenia pomiędzy trenerami. Jeśli trenerzy nie mogą dojść do porozumienia, winni są skontaktować się z sędzią głównym, który dokona wyboru rzucając monetą.

Podczas gdy drużyny rozgrzewają się, sędziowie podchodzą do stolika i upewniają się czy wszystko jest gotowe do rozpoczęcia gry. Trenerzy dostają do zaakceptowania protokół. Powinni oni przejrzeć listę swojej drużyny i nanieść ewentualne poprawki dotyczące nazwisk, numerów czy klasyfikacji zawodników, a następnie podpisać protokół, potwierdzając tym samym prawdziwość zawartych się w nim danych.

Nie później niż 10 minut przed rozpoczęciem gry trenerzy wskazują zawodników, którzy wejdą na boisko oraz dostarczają karty klasyfikacyjne do stolika sędziowskiego.

Okolo 10 minut przed rozpoczęciem meczu drużyny powinny powrócić do swojej strefy ławki. Sędziowie wzywają kapitanów drużyn na krótkie spotkanie. Jego celem jest przekazanie zwięzłych informacji dotyczących gry lub boiska oraz odpowiedzenie na pytania kapitanów.

Po zakończeniu spotkania kapitanowie powracają do swoich ławek. Sędziowie upewniają się czy stolik jest gotowy i sprawdzają ustawienie słupków na linii końcowej.

Rozpoczęcie gry

Okolo minuty przed rozpoczęciem gry drużyny wychodzą na boisko w pierwszym składzie. Jeden zawodnik z każdej drużyny zajmuje miejsce w kole środkowym po tej samej stronie boiska, po której znajduje się ławka jego drużyny. Sędzia główny wskazuje kierunek gry dla każdej z drużyn. W pierwszej połowie meczu drużyny bronią po tej samej stronie boiska, po której znajduje się ich strefa ławki, natomiast punkt zdobywają na linii bramkowej naprzeciw ławki przeciwnika.

Kiedy gracze zajmą pozycje, sędzia główny gwizdże i podnosi rękę. W tym momencie kontakt między zawodnikami robi się legalny. Sędzia główny wchodzi do koła środkowego i rzuca piłkę pionowo w górę pomiędzy dwoma graczami. Po tym jak piłka osiągnie najwyższy punkt i zacznie spadać zawodnicy będą próbowali dotknąć jej rękami i skierować w stronę zawodnika ze swojej drużyny.

Często zdarza się, że obydwaj gracze usiłują zdobyć posiadanie piłki w czasie rzutu sędziowskiego, ale czasami drużyny wybierają do rzutu sędziowskiego słabszego gracza i wybierają ustawienie mocnej obrony w celu zatrzymania ataku po rzucie sędziowskim.

Gdy tylko piłka dotknie któregoś z zawodników w kole środkowym sędzia główny opuszcza rękę, a sędzia czasu włącza zegar. Jeśli którykolwiek z pozostałych zawodników zdobędzie posiadanie piłki gra jest kontynuowana. Sędzia główny zasygnalizuje stolikowi, że kolejne posiadanie piłki będzie miała drużyna przeciwna, a sekretarz zawodów skieruje strzałkę posiadania piłki we wskazanym kierunku.

Jeżeli piłka zostanie wyrzucona poza boisko zanim inny zawodnik zdobędzie jej posiadanie, sędzia zagwiżdże przewinienie. Zegar zostanie zatrzymany. Posiadanie piłki zostanie przyznane drużynie, która nie spowodowała wyrzucenia piłki poza boisko. Drużyna przeciwna otrzyma posiadanie piłki przy kolejnej zmianie.

Jeżeli piłka dotknie podłogi zanim zostanie dotknięta przez jednego z dwóch graczy środkowych, rzut sędziowski zostanie powtórzony.

Gdy jeden z graczy zdobywa posiadanie piłki, on i jego drużyna rozpoczynają próbę zdobycia punktu, a drużyna przeciwna przygotowuje się do obrony. Gra rozpoczyna się.

Przebieg gry

Istnieje wiele strategii stosowanych w Rugby na Wózkach. Zazwyczaj trenerzy tworzą drużynę składającą się z zawodników o różnej punktacji i każdy z nich ma na boisku przypisaną inne zadanie. Drużyna może grać z jednym zawodnikiem 3,5 punktowym jako głównym rozgrywającym, 2,5 punktowym pomagającym podawać piłkę i zdobywać punkty oraz 1,5 i 0,5 punktowym blokującym i przytrzymującym zawodników, którzy usiłują bronić.

Dwoma głównymi strategiami obrony są: obrona typu press i strefa. W obronie typu press zawodnicy broniący ustawiają krycie jeden na jednego w stosunku do zawodników atakujących, próbując zdobyć posiadanie piłki lub spowodować błąd drużyny atakującej. W obronie strefą zawodnicy obrony zajmują przypisane im pozycje w, lub wokół pola bramkowego. Zazwyczaj trzech graczy sytuuje się w polu bramkowym, podczas gdy czwarty zawodnik pozostaje na zewnątrz i napiera na przeciwnika posiadającego piłkę.

W obronie typu press drużyna atakująca usiłuje złamać barierę i uwolnić zawodnika z piłką lub też innego zawodnika, który może otrzymać podanie. Jeśli linia obrony zostanie przełamana drużyna atakująca jest w bardzo dobrej pozycji do zdobycia punktu, pod warunkiem, że drużyna broniąca nie jest w stanie doścignąć i zatrzymać zawodnika z piłką. Mimo tego press może być niezwykle skuteczną formą zapobiegania zdobyciu bramki, lub też wymuszenia błędu 12 sekund na polu obrony drużyny atakującej.

W obronie strefą drużyna atakująca usiłuje zazwyczaj wyciągnąć jednego z obrońców z jego pozycji, a następnie zablokować go tworząc przejście do linii bramkowej dla zawodnika z piłką i umożliwiając mu tym samym zdobycie punktu. W dobrze zorganizowanej obronie strefą zdobycie punktu może być niezwykle trudne. Jednak, jeśli drużyna atakująca jest na prowadzeniu, może ona czerpać korzyści z takiej formy obrony grając na czas.

Aktualnie kombinacje punktowe zawodników na boisku oraz stosowane strategie różnią się znacznie w zależności od drużyny i zmieniają się z meczu na mecz. Rugby na Wózkach jest dynamiczną i płynną grą, drużyny wybierają strategie w zależności od rozwoju sytuacji na boisku. Prowadzenie piłki może przechodzić z drużyny na drużynę kilka razy zanim zostanie zdobyta bramka. Niektóre drużyny będą grały agresywnie, co prowadzi do zdobycia wielu

bramek, ale również pozostawia wolną drogę do zdobywania punktów dla drużyny przeciwnej. Inni będą grali bardziej ostrożnie pozwalając na utratę kilku punktów, ale nie zdobywając aż tylu bramek. Każda gra jest inna.

Zdobycie punktu

Celem gry jest zdobycie punktu poprzez przeniesienie piłki przez linię bramkową drużyny przeciwnej. Drużyna ma na taką akcję 40 s. W przeciwnym razie następuje strata piłki. Aby zdobyć punkt zawodnik posiadający piłkę musi przejechać przynajmniej dwoma ze swoich czterech kół przez linię bramkową.

Najczęściej piłka leży na kolanach zawodnika. Punkt może być jednak zdobyty również wtedy gdy zawodnik trzyma piłkę rękami, ramionami lub między jakąkolwiek częścią wózka a ramieniem lub ręką, a nawet jeśli piłka leży na podnóżku. Kiedy punkt zostaje zdobyty sędzia sygnalizuje bramkę gwizdząc i unosząc wyprostowaną rękę z palcem wskazującym skierowanym ku górze. Zegar zostaje zatrzymany i drużynie atakującej przyznaje się jeden punkt.

Zawodnik musi być w posiadaniu piłki zanim przekroczy linię bramkową. Zawodnik nie zdobywa punktu, jeżeli piłka dotyka podłogi podczas przejeżdżania przez linię bramkową, jeżeli zawodnik ciągle próbuje zdobyć kontrolę nad piłką po jej otrzymaniu, lub gdy zawodnik otrzymuje piłkę w momencie, gdy przynajmniej jedno koło jego wózka przekroczy już linię bramkową.

Jeżeli zawodnik opuści boisko na linii bramkowej, ale nie zdobywa punktu, sędzia odgwizduje przewinienie, jednocześnie podnosząc prostą rękę w górę, palce wyprostowane, dłoń otwarta. Następnie wykonuje ruch skrzyżny ramion nad głową, aby zasygnalizować, że punkt nie zostaje przyznany. Zegar zostaje zatrzymany, a posiadanie piłki przyznaje się drużynie przeciwnej. Taka sytuacja najczęściej ma miejsce, gdy zawodnik przejedzie jednym kołem przez linię bramkową, a następnie zostanie zatrzymany i wepchnięty z powrotem na boisko, zanim drugie koło przetnie linię bramkową, lub kiedy zawodnik potrąci jeden ze słupków oznaczających koniec linii bramkowej przed przejechaniem jej dwoma kołami.

Wprowadzenie piłki po zdobyciu punktu

Kiedy punkt zostanie zdobyty, piłka przekazywana jest do wprowadzenia drużynie przeciwnej. Jeden z zawodników ustawia się na zewnątrz boiska w dowolnym miejscu za linią końcową. Sędzia kładzie piłkę na kolanach zawodnika, unosi ramię w górę i gwizdże. Piłka staje się żywa i kontakt między zawodnikami jest dozwolony. Zawodnik wprowadzający ma 10 sekund na wyrzucenie piłki i spowodowanie jej kontaktu z zawodnikiem na boisku.

Zawodnik wprowadzający może podrzucić, rzucić piłkę lub odbić ją raz a następnie wbić na boisko. Nie może zdobyć posiadania piłki po uwolnieniu jej, dopóki nie zostanie ona dotknięta przez gracza na boisku, oraz nie może wjechać na boisko dopóki nie uwolni piłki. Może natomiast poruszać się wzdłuż linii bramkowej.

Kiedy piłka zostanie dotknięta przez zawodnika na boisku sędzia opuści rękę i zegar zostanie uruchomiony. Zawodnik wprowadzający powraca na boisko. Zawodnicy przeciwnej drużyny

nie mogą przeszkadzać mu we wjechaniu na boisko, ani powodować kontaktu aż do momentu, kiedy całkowicie powróci on na boisko.

Jeżeli minie więcej niż 10 sekund zanim piłka zostanie dotknięta przez zawodnika na boisku, lub gdy zawodnik wprowadzający popełni błąd sędziego odgwizdże przewinienie. Posiadanie piłki zostanie przyznane drużynie przeciwnej.

Przewinienia

Istnieje szereg przewinień, które może popełnić drużyna posiadająca piłkę. Sędzia odgwizduje błąd jednocześnie podnosząc proste ramię w górę, palce wyprostowane, dłoń otwarta. Zegar zostaje zatrzymany, a sędzia sygnalizuje rodzaj przewinienia, jakie zostało popełnione. Następnie wskazuje kierunek gry dla następnego wprowadzenia piłki, tzn. w kierunku linii bramkowej, na której drużyna otrzymująca piłkę będzie próbowała zdobyć punkt

Najczęstsze przewinienia oraz ich umowne sygnały to:

- 10 sekund bez odbicia - ruch kozłowania obydwiema rękami, który sędzia wykonuje przed sobą.
- 10 sekund w strefie - obydwie ręce w górze, wszystkie palce wyprostowane.
- 12 sekund - obydwie ręce w górze, jedna ręka zaciśnięta w pięść, dwa palce drugiej wyprostowane.
- Błąd pola obrony (połowa) - ruch po łuku przedramienia i palca nad linią środkową.
- Piłka poza boiskiem - brak sygnału, wskazanie kierunku kolejnego posiadania piłki.

Wprowadzenie piłki po przewinieniu

Po przewinieniu piłkę wprowadza drużyna przeciwna. Jeden z zawodników ustawia się na zewnątrz boiska wzdłuż linii bocznej w miejscu, które jest najbliższe lokalizacji piłki w chwili zatrzymania gry.

Zasady wprowadzania piłki po przewinieniu są takie same jak podczas wprowadzania po zdobyciu punktu, za wyjątkiem tego, że zawodnik wybijający piłkę nie może poruszać się wzdłuż linii bocznej.

Kontakt przed gwizdkiem

Niedozwolony jest kontakt pomiędzy zawodnikami podczas zatrzymania gry. Jakikolwiek celowy i przynoszący korzyści kontakt, który nastąpi po gwizdku sędziego świadczącym o zatrzymaniu gry, a przed gwizdkiem, który następuje gdy sędzia przekaże piłkę zawodnikowi wprowadzającemu, traktowany jest jako faul.

Drużyny mają prawo do jednego ostrzeżenia na każdą połowę meczu. Jeżeli drużyna spowoduje kontakt przed gwizdkiem po raz pierwszy w danej połowie meczu, sędzia zagwizdże i zasygnalizuje faul. Następnie poinformuje sędziego kar, że drużyna otrzymuje pierwsze ostrzeżenie. Jeśli drużyna spowoduje kolejny kontakt przed gwizdkiem w tej samej połowie meczu, sędzia przyzna faul zwykły.

Faule zwykłe

Istnieje szereg fauli zwykłych, które mogą popełnić obydwie drużyny. Sędzia odgwizduje faul jednocześnie podnosząc proste ramię w górę, ręka zaciśnięta w pięść, wolną ręką wskazuje natomiast zawodnika, który go popełnił. Zegar zostaje zatrzymany, a sędzia sygnalizuje rodzaj faulu. Następnie przyznaje karę za popełnienie faulu.

- Kontakt przed gwizdkiem - obydwie ręce wyprostowane w przód, uderzenie ręką w otwartą dłoń.
- Wyjazd - wjazd - ruch ręki wskazującej linię bramkową do przodu i do tyłu.
- Czterech w strefie - cztery palce w górze nad głową.
- Przetrzymanie - jedna ręka prosta przed sobą, druga chwyta ją pomiędzy łokciem a nadgarstkiem.
- Pushing - imitacja pchania, dłonie otwarte, skierowane w górę.
- Nieprzepisowe użycie rąk - jedna ręka prosta przed sobą, druga ręka uderza w nią ruchem siekania pomiędzy łokciem a nadgarstkiem.
- Spinning - Obydwie ręce przed sobą zgięte w łokciach, ręce zaciśnięte w pięści, rotacja tułowia z boku na bok.

Karą za faul popełniony w ataku (ofensywny) przez drużynę, która jest w posiadaniu piłki jest strata jej posiadania. Sędzia wskazuje nowy kierunek gry i przekazuje piłkę do wprowadzenia drużynie broniącej.

Karą za faul popełniony w obronie (defensywny) przez drużynę, która nie jest w posiadaniu piłki, jest jedna minuta kary. Sędzia prowadzi zawodnika, który dokonał faulu na ławkę kar oraz informuje sędziego kar z której drużyny jest zawodnik, jaki ma numer oraz sygnalizuje rodzaj faulu, który został popełniony. Następnie przekazuje piłkę drużynie atakującej do wprowadzenia.

Odbywanie kary

Zawodnik, który otrzymuje karę udaje się na ławkę kar, która znajduje się naprzeciw ławki jego drużyny, i pozostaje tam dopóki nie minie minuta gry, lub dopóki drużyna przeciwna nie zdobędzie punktu. Kiedy wyznaczony czas upłynie sędzia czasu pozwoli mu wrócić na boisko, jeśli zaś punkt zdobędzie drużyna przeciwna, to sędzia główny sygnalizuje zawodnikowi możliwość powrotu do gry.

Punkt karny

Jeżeli drużyna broniąca fauluje zawodnika z drużyny atakującej będącej na pozycji do zdobycia bramki, sędzia może przyznać punkt karny zamiast jednej minuty kary. Pokazuje to gwizdząc i symbolizując faul. Zegar zostaje zatrzymany, a następnie sędzia sygnalizuje zdobycie punktu i wyraźnie oznajmia "punkt karny". Drużynie atakującej przyznaje się jeden punkt, a piłkę do wznowienia zza linii bramkowej dostaje drużyna broniąca.

Jeśli któryś z zawodników odbywa karę w momencie, gdy drużynie przeciwnej zostaje przyznany punkt karny, musi on pozostać nadal na ławce kar.

Zmiany

Zmiany zawodników mogą być dokonywane przy każdym zatrzymaniu gry. Drużyny nie mogą dokonywać zmian po zdobyciu bramki, chyba że inne zatrzymanie będzie miało miejsce po przyznaniu punktu (np. time out).

Zmiennicy zgłaszają się do stolika sędziowskiego zanim gra zostanie zatrzymana. Przekazują sekretarzowi zawodów swoje karty klasyfikacyjne i wyznaczają zawodników, których zastąpią. Przy najbliższym zatrzymaniu gry sędzia czasu oznajmi chęć dokonania zmiany sędziom głównym. Sędzia uzna prośbę o dokonanie zmiany podnosząc obie ręce w górę i krzyżując je nad głową. Następnie poleci zmiennikom wjechać na boisko. W momencie, gdy zmiennicy wjadą na boisko, a zawodnicy, którzy są zastępowani opuszczą je sędzia wznowi grę.

Zawodnicy opuszczający boisko po zmianie zgłaszają się do stolika sędziowskiego i odbierają swoje karty klasyfikacyjne zanim powrócą na ławkę drużyny.

Time out

Każda drużyna dysponuje czterema przerwami na żądanie w ciągu meczu. Kiedy piłka jest martwa, o przerwę na żądanie może prosić dowolny zawodnik lub trener. Kiedy piłka jest w grze, o przerwę na żądanie może prosić jedynie zawodnik na boisku, którego drużyna jest w posiadaniu piłki. Zawodnik z tej drużyny musi posiadać piłkę w tym momencie - time out nie może być wykorzystany jeśli piłka znajduje się w powietrzu lub dotyka podłogi.

Przerwy na żądanie są wykorzystywane zazwyczaj wtedy, kiedy drużynie grozi popełnienie błędu dziesięciu, dwunastu lub czterdziestu sekund, dziesięciu sekund w strefie lub błędu pola obrony (połowy). Zdarza się, że zawodnik posiadający piłkę, któremu grozi wypchnięcie poza boisko przez innego z graczy, prosi o time out aby zatrzymać grę, zanim znajdzie się za linią ograniczającą boisko. Drużyna, która zostanie zmuszona do wykorzystania wszystkich czterech przerw na żądanie na samym początku gry, będzie znajdować się w niekorzystnej sytuacji później.

Gdy zawodnik zgłasza prośbę o przyznanie przerwy na żądanie, sędzia gwizdże i zegar zostaje zatrzymany. Sędzia sygnalizuje time out trzymając palec wskazujący pod dłonią drugiej ręki (na środku).

Drużyna która poprosiła o przerwę na żądanie może zdecydować o natychmiastowym wznowieniu gry. W takim przypadku sędzia przekazuje im piłkę do wprowadzenia. Jeżeli natomiast drużyna zadecyduje o wykorzystaniu przerwy na żądanie, obydwie drużyny powracają do swoich stref ławek. Jeden sędzia podchodzi do stolika sędziowskiego aby zgłosić time out, drugi natomiast ustawia się z piłką na linii bocznej w miejscu, z którego wznowiona zostanie gra. Kiedy minie 20 sekund, sędzia czasu sygnalizuje koniec przerwy na żądanie, a sędzia główny wzywa drużyny na boisko.

Dodatkowo trener dysponuje jeszcze dwiema przerwami na żądanie trwającymi 1 minutę, w trakcie których może konsultować ze swoimi zawodnikami rozwiązania taktyczne.

Przerwa sędziowska

Obydwaj sędziowie mają prawo przerwać grę w każdym momencie, gdy wymaga tego zaistniała sytuacja. Przerwy sędziowskie są wykorzystywane, jeśli zawodnik upadnie lub

dozna kontuzji, gdy jakaś część wózka lub osobistego wyposażenia wymaga naprawy (jest uszkodzona tak, że zawodnik nie może kontynuować gry), lub gdy pojawią się problemy dotyczące stolika sędziowskiego (czas, punktacja). Sędzia sygnalizuje przerwę gwizdząc i dotykając rękoma jednoimiennego barku.

Jeśli czas sędziowski jest spowodowany sytuacją w którejś z drużyn, tak jak problemy ze sprzętem - drużyna ma jedną minutę aby rozwiązać problem. Jeśli czas minie, drużyna musi wziąć przerwę na żądanie lub dokonać zmiany zawodnika, który nie może kontynuować gry.

Jeżeli czas sędziowski jest spowodowany sytuacją, której nie jest winna żadna z drużyn, tak jak np. problemy z zegarem, przerwa będzie trwała tak długo jak potrzeba, aby wszystko zostało naprawione.

Jeżeli sytuacja stanowi zagrożenie bezpieczeństwa, jak np. upadek zawodnika, w miejscu, w którym za chwilę będzie toczyła się akcja, sędzia zatrzyma grę natychmiast. Jeśli natomiast nie istnieje zagrożenie bezpieczeństwa, sędzia zadecyduje o zatrzymaniu gry w odpowiednim momencie. Jeżeli drużyna, która jest w posiadaniu piłki jest na pozycji do zdobycia punktu i nie ma zagrożenia bezpieczeństwa, sędzia zwykle nie zatrzyma gry dopóki punkt nie zostanie zdobyty, lub możliwość na zdobycie punktu nie przepadnie. Na przykład, jeżeli zawodnikowi obrony, który znajduje się z tyłu akcji pęknie dętka, sędzia nie przerwie gry dopóki drużyna atakująca nie zdobędzie punktu, lub dopóki nie przestanie ona poruszać się w kierunku linii bramkowej.

Przetrzymanie piłki (sporny)

Drużyna posiada piłkę wtedy, kiedy jej zawodnik jest w posiadaniu piłki. W niektórych sytuacjach zawodnicy z przeciwnych drużyn są jednocześnie w posiadaniu piłki. Mamy wtedy do czynienia z przetrzymaniem piłki, czyli spornym. Przetrzymanie ma miejsce często wtedy, gdy zawodnik trzyma piłkę na kolanach, a przeciwnik kładzie rękę wyraźnie na piłce, uniemożliwiając mu tym samym wykonanie jakiegokolwiek ruchu.

O piłce spornej mówimy również wtedy, gdy zablokuje się ona pod wózkiem lub pomiędzy dwoma wózkami.

Kiedy dojdzie do sytuacji przetrzymania, sędzia gwizdże i sygnalizuje sporny unosząc dwa kciuki ku górze (pięści zaciśnięte). Gra zostaje wznowiona zgodnie z zasadą "zmiany kierunku posiadania piłki". Sędzia skonsultuje się ze stolikiem sędziowskim, aby uzgodnić w którym kierunku zwrócona jest strzałka posiadania piłki. Następnie sędzia pokazuje kierunek gry dla kolejnego wznowienia i przekazuje piłkę odpowiedniej drużynie do wprowadzenia.

Kiedy piłka znowu stanie się żywa, sekretarz zawodów zmieni kierunek strzałki tak, aby pokazywała następny kierunek posiadania piłki.

Zakończenie kwarty

Kiedy minie osiem minut pojawi się sygnał dźwiękowy mówiący o zakończeniu kwarty. Gra zostanie zatrzymana natychmiast po usłyszeniu sygnału. Obydwie drużyny powracają do swoich ławek na minutę przerwy.

Każdy zawodnik znajdujący się na ławce kar po zakończeniu pierwszej i trzeciej kwarty musi tam pozostać podczas przerwy. Obsługa drużyny może podejść do zawodnika jeśli istnieje taka potrzeba.

Rozpoczęcie kwarty

Gdy czas przerwy dobiegnie końca, sygnał dźwiękowy zakomunikuje rozpoczęcie kolejnej kwarty. Drużyny mogą w tym czasie dokonać zmian. Sędziowie poinformują drużyny o konieczności powrotu na boisko. Piłka zostaje przyznana drużynie zgodnie z zasadą kierunku posiadania. Sędzia skonsultuje się ze stolikiem sędziowskim, aby uzgodnić w którym kierunku zwrócona jest strzałka posiadania piłki. Następnie sędzia pokazuje kierunek gry dla pierwszego wznowienia i przekazuje piłkę odpowiedniej drużynie do wprowadzenia.

Zakończenie połowy

Na koniec drugiej kwarty sygnał dźwiękowy zakomunikuje zakończenie połowy meczu. Gra zostaje natychmiast zatrzymana i obydwie drużyny powracają do swoich ławek na czas przerwy.

Każdy gracz znajdujący się na ławce kar na koniec drugiej kwarty może powrócić do strefy ławki swojej drużyny w czasie trwania przerwy.

Rozpoczęcie połowy

Gdy czas pięciominutowej przerwy dobiegnie końca sygnał dźwiękowy zakomunikuje rozpoczęcie drugiej połowy meczu. Drużyny mogą w tym czasie dokonać zmian zawodników. Sędziowie poinformują drużyny o konieczności powrotu na boisko. Każdy zawodnik, który odbywał karę w czasie zakończenia pierwszej połowy meczu musi powrócić na ławkę kar.

Piłka zostaje przyznana drużynie zgodnie z zasadą kierunku posiadania. Sędzia skonsultuje się ze stolikiem sędziowskim, aby uzgodnić w którym kierunku zwrócona jest strzałka posiadania piłki. Następnie sędzia pokazuje kierunek gry dla pierwszego wznowienia i przekazuje piłkę odpowiedniej drużynie do wprowadzenia.

Przy rozpoczęciu drugiej połowy drużyny zmieniają kierunek gry. Teraz bronią po stronie ławki przeciwnika, a punkty zdobywają na linii bramkowej naprzeciw ławki swojej drużyny.

W drugiej połowie meczu dozwolone jest jedno ostrzeżenie dotyczące kontaktu przed gwizdkiem. Jeżeli drużyna spowoduje kontakt przed gwizdkiem, po raz pierwszy w danej połowie meczu, sędzia zagwizdże i zasygnalizuje faul. Następnie poinformuje sędziego kar, że drużyna otrzymuje pierwsze ostrzeżenie. Jeśli drużyna spowoduje kolejny kontakt przed gwizdkiem w tej połowie meczu, sędzia przyzna faul zwykły.

Zakończenie gry

Gra kontynuowana jest przez trzecią kwartę. Następuje kolejna minuta przerwy a po niej czwarta kwarta.

Na koniec czwartej kwarty sygnał dźwiękowy zakomunikuje zakończenie meczu. Jeśli jedna z drużyn posiada przewagę punktową zostaje zwycięzcą meczu. Jeżeli wynik jest nierozstrzygnięty po zakończeniu czwartej kwarty, mecz będzie kontynuowany dogrywką.

Dogrywka

Jeśli dogrywka jest konieczna, poprzedza ją dwuminutowa przerwa po zakończeniu czwartej kwarty. Dogrywki trwają trzy minuty. Każda dogrywka rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym. Podczas dogrywki drużyny atakują w tym samym kierunku, co w drugiej połowie meczu.

Każda niewykorzystana w trakcie regulaminowego czasu gry przerwa na żądanie może być wykorzystana w trakcie dogrywki. Ponadto przy dogrywce każda drużyna otrzymuje dodatkowo jedną przerwę na żądanie.

Jeśli jedna z drużyn posiada przewagę punktową po zakończeniu dogrywki, zostaje uznana zwycięzcą meczu. Jeśli wynik jest nierozstrzygnięty, rozpocznie się kolejna dogrywka. Gra będzie kontynuowana tyloma dogrywkami, ile okaże się niezbędne do wyłonienia zwycięzcy, czyli dopóki jedna z drużyn nie zdobędzie przewagi punktowej po zakończeniu czasu gry.

Tekst pochodzi ze strony Międzynarodowej Federacji Rugby na Wózkach: www.iwrf.com

Tłumaczenie z języka angielskiego - Magdalena Bogdan

* Tekst został zaktualizowany w oparciu o nowe przepisy gry (2008)