

РЕГБІЛІГ. ПРАВИЛА ГРИ



INTERNATIONAL
**RUGBY
LEAGUE**



МІНІСТЕРСТВО
МОЛОДІ ТА СПОРТУ
УКРАЇНИ



СПОРТИВНИЙ КОМІТЕТ
України

РЕГБІЛІГ ПРАВИЛА ГРИ

2024



УФРЛ

Українська
Федерація Регбіліг



ukraine_rugby_league



UkraineRugbyLeague



Ukraine_Rugby13



UkraineRugbyLeague



www.rugby13.org.ua



Українська Федерація Ритміки висловлює щирі подяку:

За активну участь у створенні збірника правил з різновидів ритміки:

- Президенту Української Федерації Ритміки - Мартиросяну А.А.
- Виконавчому директору Української Федерації Ритміки - Юркіну І.О.
- Референт-перекладачу Української Федерації Ритміки - Кірічнікову С.М.
- Снацькій А.О.
- Бараняк М.А.

За активне сприяння у розвитку ритміки в Україні:

- Міністру молоді та спорту України - Гутцайту В.М.
- Заступниці міністра молоді та спорту України - Панченко Л.В.
- Заступнику міністра молоді та спорту України - Бідному М.В.
- Директору департаменту фізичної культури та неолімпійських видів спорту міністерства молоді та спорту України - Стеценко О.В.
- Заступниці директора департаменту фізичної культури та неолімпійських видів спорту міністерства молоді та спорту України - Анастасьєвій О.С.
- Державному тренеру штатної команди національних збірних команд України з неолімпійських видів спорту Міністерства молоді та спорту України - Мудрому Я.А.
- Провідному тренеру штатної команди національних збірних команд України з неолімпійських видів спорту Міністерства молоді та спорту України - Івчук Н.В.
- Провідному тренеру штатної команди національних збірних команд України з неолімпійських видів спорту Міністерства молоді та спорту України - Іващенко І.В.
- Президенту Спортивного комітету України - Шевляку І.М.
- Віце-президенту Спортивного комітету України - Брикульському О.В.
- Віце-президентці Спортивного комітету України - Касумовій Р.Б.

ЗМІСТ

I.	ІСТОРІЯ РЕГБІЛІГ В УКРАЇНІ	1
II.	ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ	8
1.	Ігрове поле	8
2.	Словник	10
3.	М'яч	14
4.	Гравець та його спорядження	15
5.	Спосіб гри	17
6.	Очки – спроба та гол	18
7.	Час гри	22
8.	Початковий удар та удар від воріт	25
9.	Аут та аут залікового поля	29
10.	Гра вперед та пас вперед	31
11.	Захвати та розіграш м'яча	32
12.	Сутичка	40
13.	Штрафний удар	45
14.	Офсайд	49
15.	Некоректна поведінка гравців	51
16.	Обов'язки судді та бокових суддів	54
17.	Сигнали судді	60
III.	ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ-9	68
IV.	ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО РЕГБІЛІГ	70
V.	ПРАВИЛА ТЕГ-РЕГБІЛІГ	72
VI.	ПРАВИЛА ТАЧ-РЕГБІЛІГ	74
VII.	ПРАВИЛА ТАЧ-РЕГБІЛІГ ПЛЯЖНИЙ ТА В ПРИМІЩЕННЯХ	99
VIII.	ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ ДЛЯ МАЙСТРІВ	106
IX.	ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ НА ВІЗКАХ	111
	ДОДАТКИ	
1.	Протокол гри	127
2.	Форма поіменної заявки на участь у змаганнях	128

I. ІСТОРІЯ РЕГБІЛІГ В УКРАЇНІ

Перша команда з Регбіліг (Регбі-13) в Україні була організована в місті Харків 1 листопада 2006 року Мартирисяном А.В., Мартирисяном А.А. і Подолякой О.Б. До її складу увійшли студенти харківських ВНЗ, команда була названа «Легіон XIII». Незабаром була створена друга команда – Харківського Національного Аграрного Університету. Почали грати у регбіліг в Українській інженерно-педагогічній академії (м. Харків) та у м. Донецьку – регбійні клуби «Тигри Донбасу» і «Тайфун».



22 березня 2008 року була утворена Українська Федерація Регбіліг (УФРЛ). Першим президентом було обрано депутата Харківської міської ради Покроєва А.Г.

7 травня 2008 року в Міністерстві юстиції України УФРЛ отримала офіційну державну реєстрацію.

Основним завданням нечисленної тоді групи ентузіастів з УФРЛ - було створення повної спортивної структури цього виду спорту, сильних клубів для видовищного національного чемпіонату, а також національної збірної команди України високого рівня, яка зможе гідно представляти країну на міжнародних змаганнях.

З самого початку розвитку регбіліг в Україні різну допомогу надавала Європейська Федерація Регбіліг (ЄФРЛ). У 2008 році ЄФРЛ для розвитку регбіліг в Україні прислала в м. Харків студентську збірну команду Великобританії «Піонери», з якою харківські регбісти провели ряд ігор і тренувань.

У 2009 році стартував перший Чемпіонат України з регбіліг. У ньому спочатку взяли участь чотири команди: дві харківські – «Легіон XIII» і «УПА» та дві донецькі – «Тигри Донбасу» і «Тайфун». За підсумками першого кола чемпіонату була вперше зібрана національна команда України. Першими українськими суддями з регбіліг були Івченко О.С. та Чернев Д.В. До неї увійшли всі гравці з більш досвідченого харківського клубу «Легіон XIII», а також по кілька гравців з інших команд. Дебютувала збірна України в цьому ж році в Харкові, прийнявши

молодіжну збірну команду Великобританії «БАРЛА», з якою провела кілька ігор і спільні тренування.

У 2009 році рішенням Європейської Федерації Регбіліг збірна України була включена в перший етап розіграшу Чемпіонату Європи. В липні цього ж року у Ризі (Латвія) українська команда переконливо перемогла всіх суперників і перейшла в другу за рангом групу Чемпіонату Європи, в якій у 2010 році зайняла друге місце.

Збірна команда України на той час була наймолодшою з усіх європейських збірних і вже всього через чотири роки з моменту появи регбіліг в Україні вона піднялася до рівня 12-ти кращих європейських збірних команд і ставила основною метою увійти до першої шістки кращих команд Європи.



В 2010 році були вперше проведені дитячо-юнацькі змагання з регбіліг у місті Донецьк. А з 2011 року стартували перші юнацькі Чемпіонати України з регбіліг у вікових категоріях до 14 і до 16 років.

У 2011 році УФРЛ спільно з телекомпанією «Поверхність ТВ» почала трансляції кращих матчів з регбіліг Європейської Супер Ліги та студійної телепередачі про регбіліг, регбі та американський футбол - «Клуб овалного м'яча», на телевізійних каналах «Спорт 1» і «Спорт 2», а також в он-лайн режимі в інтернеті.

З 3 по 10 листопада 2011 року на честь першого 5-річного ювілею Українського Регбіліг національна збірна команда України відправилась по запрошенню англійських друзів в турне по батьківщині Регбіліг.

23 березня 2012 року у Міністерстві молоді та спорту України Регбіліг отримав статус офіційного виду спорту. В цьому ж році були

проведені перші змагання у новому статусі: Чемпіонат України серед дорослих команд, Чемпіонати України серед юнаків до 14 років і до 16 років, Міжнародний турнір пам'яті А.В. Мартирисяна, Кубок України серед дорослих команд, Молодіжний Кубок Першої Столиці.

В 2012 році в Харкові був реалізований спільний проєкт Української Федерації Регбіліг та Федерації Регбі України – Дитяча регбійна ліга.

15 грудня 2012 року була проведена Звітно-виборна Конференція УФРЛ, на якій було обрано нового президента – Мартирисяна А.А. і новий Президіум.

Починаючи з 2007 року українські тренери та судді проходили стажування на навчальних курсах Європейської Федерації Регбіліг в Англії та Сербії. 10 лютого 2013 року в Україні в Харкові була проведена заключна фаза акредитації українських фахівців і присвоєні вищі категорії тренерському та суддівському складам УФРЛ.

16 травня 2013 року УФРЛ за свої досягнення у розвитку Регбіліг отримала статус повноправного члена Європейської Федерації Регбіліг.

25 жовтня 2013 року УФРЛ отримала найвищий рівень визнання у світі – статус повноправного члена Міжнародної Федерації Регбіліг.

4 листопада 2013 року всеукраїнський спортивний телеканал «Xsport» почав прямі телетрансляції матчів Кубку Світу з регбіліг.

27 грудня 2013 року Міністерством молоді та спорту України офіційно зареєстрована Навчальна програма з регбі, регбіліг для дитячо-юнацьких спортивних шкіл, спеціалізованих дитячо-юнацьких шкіл олімпійського резерву, шкіл вищої спортивної майстерності і спеціалізованих навчальних закладів спортивного профілю.

3 травня 2014 року студентська збірна команда України стала Чемпіоном Європи серед студентів у місті Нантер (Франція).



14 травня 2014 року Міністерством юстиції України було зареєстровано указ Міністерства молоді та спорту України «Про затвердження Класифікаційних норм і вимог Єдиної спортивної класифікації України з неолімпійських видів спорту», в який був включений вид спорту Регбіліг.

26 грудня 2014 року Міністерством молоді та спорту України було вперше присвоєно гравцям у регбіліг спортивне звання «Майстер спорту

України з регбіліг». Ними стали 19 гравців багаторазового Чемпіону України та Володаря Кубка України з регбіліг, клубу-піонера регбіліг в Україні та базового клубу національної збірної України – харківського «Легіону XIII».

20 квітня 2015 року Міністерством молоді та спорту України було присвоєно Українській Федерації Регбіліг Національний статус.

13-14 червня 2015 року в Києві на Міжнародному турнірі пам'яті А.В.Мартиросяна компанією «Тріолан» вперше проводилась пряма телетрансляція змагань з регбіліг в Україні.

5 липня 2015 року в Белграді (Сербія) національна збірна команда України здобула бронзові медалі Чемпіонату Європи з регбіліг-9 .

1 серпня 2015 року вперше юнацька збірна команда України з регбіліг до 18 років під керівництвом Мельничука В.М. дебютувала в Ужгороді у товариському матчі проти юнацької збірної команди Сербії до 18 років і здобула вольову перемогу 34:32.

21 листопада 2015 року в місті Чоп (Закарпатська обл.) вперше було проведено офіційний Чемпіонат України серед студентів з регбіліг під егідою Комітету з фізичного виховання та спорту Міністерства освіти і науки України.

20 травня 2016 року в Дніпропетровському державному інституті фізичної культури і спорту успішно пройшов захист першої в Україні і на всьому пострадянському просторі дисертації з Регбіліг. Тема дисертації: «Інноваційні технології вдосконалення фізичної та технічної підготовленості регбістів на етапі спеціалізованої базової підготовки». Автор: Пасько Владлена Віталіївна, викладач кафедри інформатики та біомеханіки Харківської державної академії фізичної культури.

24 червня 2017 року національна збірна команда України під керівництвом головного тренера Веприка Г.О. та тренерів Мартиросяна А.А. і Мельничука В.М. стала Чемпіоном Європи з регбіліг-9 у місті Белград (Сербія).



28 серпня 2017 року Міністерством молоді та спорту України вперше було присвоєно 18 гравцям національної збірної команди України

звання «Майстер спорту міжнародного класу з регбіліг».

24 січня 2018 року Міністерством молоді та спорту України вперше було присвоєно почесне звання «Заслуженого тренера України з регбіліг» чотирьом вітчизняним тренерам – Веприку Г.О., Мартиросяну А.А., Мельничуку В.М. і Родзяку І.Б.

14 квітня 2018 року в м. Перечин (Закарпатської обл.) та м. Рівне стартував оновлений чемпіонат України з регбіліг - Ukraine Super League. Це проект УФРЛ з відомими англійськими регбіліг клубами - Leeds Rhinos, Huddersfield Giants, Castleford Tigers, Wakefield Trinitі та York Knights, за яким найсильніші українські регбіліг клуби з Києва, Харкова, Львова, Ужгорода, Рівного і Тернополя отримали партнерські права на їх назви і лого, а також отримали їх ігрову форму для участі у змаганнях з регбіліг.

21 квітня 2018 року вперше вихованці українського регбіліг вийшли на регбійне поле у складі англійського клубу. Ними стали гравці Харківського регбіліг клубу «Леґіон XIII» та національної збірної команди України - Скорбач О., Троян М., Тусов Є. та Щербина О. у складі клубу «Milford Marlins» з міста Лідс.



19 травня 2018 року вперше юніорська збірна команда України до 19 років дебютувала в Італії проти команди господарів у кваліфікаційному матчі до Чемпіонату Європи з регбіліг серед юніорів до 19 років. А вже 5 серпня цього ж року в Белграді (Сербія) наша команда дебютувала на самому чемпіонаті.

7 жовтня 2019 року в місті Харків керівниками Харківських обласних федерацій регбіліг та регбі у складі Веприк Г.О, Михайлов Г.М. та Бихов Р.О. було утворено Академію регбіліг та регбі Харківської області на базі стадіону «Динамо».

22 серпня 2020 року в Одесі вперше в Україні презентовано Пляжний Регбіліг. І саме в цьому виді регбіліг також вперше в нашій країні дебютували жіночі команди. Піонерами в пляжному регбіліг стали чоловічі

команди – «Kyiv Rhinos» (Київ) і «Transcarpathia Trinity» (Ужгород), а також жіночі – «Авіатор» (Київ) та «ДЮСШ2-Прикарпатські вовчиці» (Івано-Франківськ).

1 листопада 2020 року керівниками Української Федерації Регбіліг та Федерації Регбі України започатковане професійне свято - День фахівців Регбі та Регбіліг.

20 лютого 2021 року в Києві вперше в Україні було проведено всеукраїнський турнір з Регбіліг на снігу. Участь у турнірі взяли 5 команд: «Kyiv Rhinos» (Київ), «Політехнік» (Київ), «Пегас» (Київ), «Терен» (Тернопіль) та «Вал» (Чернігів).

24 грудня 2021 року в Києві вперше в Україні було проведено всеукраїнський турнір з Пляжного Регбіліг у закритому приміщенні. Участь у турнірі взяли 6 команд: «Kyiv Rhinos» (Київ), «Політехнік» (Київ), «Пегас» (Київ), «Angle» (збірна команда Київської області та Чернігова), «Терен» (Тернопіль) та «Терен-ЗУНУ» (Тернопіль).

8 лютого 2022 року УФРЛ отримала повне членство у Спортивному комітеті України.

У липні 2022 року Національний університет фізичного виховання і спорту України (НУФВСУ) вперше оголошує набір на спеціальність Тренер з Регбіліг.

В серпні 2022 року завдяки ініціативі УФРЛ у смт Воловець (Закарпатська обл.) з'явилась перша профільна тренувальна база з регбіліг, регбі та американського футболу.

З 3 по 10 вересня 2022 року юніорська збірна команда України під керівництвом головного тренера Юркіна І.О. та тренерів Мартиросяна А.А. і Веприка Г.О., взяла участь у Чемпіонаті Європи з регбіліг серед юніорів до 19 років в місті Удіне (Італія), де сенсаційно посіла 4-те місце, перемігши команди Італії, Сербії та Ірландії.



16 грудня 2023 року у Львові вперше в Україні був проведений всеукраїнський турнір з Тач-Регбіліг у закритому приміщенні. Участь у

турнірі взяли 9 дитячих команд віком до 11 років зі Львова, Донецької області, Ужгорода, Хмельницького, Тернополя, Івано-Франківська, Рівненської області та Києва.

З 12 по 21 липня 2024 року юніорська збірна команда України під керівництвом головного тренера Бердшоу Д.П. (Австралія) та тренерів Юркіна І.О., Скорбача О.О. і Семеренко Д.Л., взяла участь у Чемпіонаті Європи з регбіліг серед юніорів до 19 років в місті Белград (Сербія), де вперше в історії виборола європейські бронзові медалі серед юніорів.



31 серпня 2024 року в Тернополі вперше був проведений чемпіонат України з Тач-Регбіліг. Участь у чемпіонаті взяли 5 команд віком до 17 років з Хмельницького, Донецької області, Тернополя, Львова та Івано-Франківська.

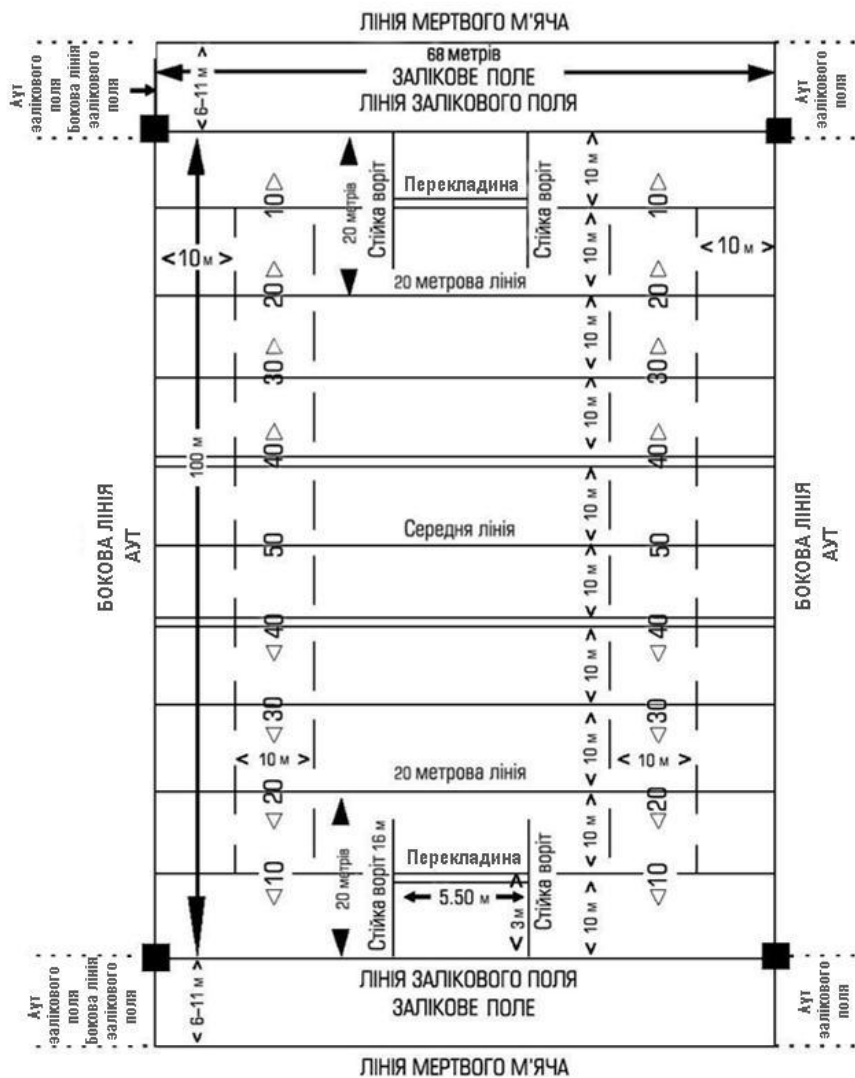
4 жовтня 2024 року УФРЛ стала членом Міжнародної Федерації Тач.

Далі буде!..

II. ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ

1. Ігрове поле

План, позначки на ньому та примітки є частиною цих Правил.



ПРИМІТКИ:

1. Бокові лінії поля належать ауту, бокові лінії залікового поля належать ауту залікового поля, лінії воріт належать заліковому полю, а лінії мертвого м'яча знаходяться за межами залікового поля.
2. ■ позначає кутовий стовпчик (дивіться Словник), який встановлюється на перехрещенні кожної бокової лінії та лінії воріт. Кутовий стовпчик належить ауту залікового поля. За правильне розташування кутових стовпчиків несуть відповідальність бокові судді.
3. Мається на увазі, що стійки воріт мають нескінченну висоту. Рекомендується, щоб нижня частина кожної стійки була обгорнута м'якою прокладкою висотою до двох метрів. Припустимим є використання воріт  - форми за умови, що будуть дотримані всі відповідні розміри.
4. Необхідно, щоб у іграх серед дорослих команд розміри поля максимально відповідали зазначеним на плані.
5. Пунктирні лінії, що позначені на плані, складаються з пунктирів або точок на полі, відстань між якими має бути не більше 2 метрів. Усі поперечні лінії повинні бути проведені вздовж усієї ширини поля.



2. Словник

Нижче наведені терміни мають такі значення:

АТАКУЮЧА КОМАНДА	Це команда, яка в даний момент має територіальну перевагу.
АУТ ЗАЛІКОВОГО ПОЛЯ	Дивіться Розділ 9.
БЕЗПОСЕРЕДНЬО	Означає, що м'яч було вибито за зазначену лінію без першого відскоку від землі.
БЛОКУВАННЯ ГРАВЦЯ	Це незаконне затримання суперника, який не володіє м'ячем.
БЛОКУВАННЯ УДАРУ	Це блокування м'яча у польоті руками або тілом після удару по ньому суперником.
ВВЕДЕННЯ М'ЯЧА В СУТИЧКУ	Це вкочування м'яча у сутичку.
ВЕРТИКАЛЬНИЙ ЗАХВАТ	Це дія, яка полягає в тому, що гравцю, який володіє м'ячем, суперник ефективно робить захват, не падаючи на землю (дивіться Розділ 11).
ВИПАДКОВИЙ УДАР	Коли м'яч б'ється об гравця, який не робить аніякої спроби зіграти з м'ячем.
ВІДЕО РЕФЕРІ	Суддя, якому суддя в полі може передати прийняття рішення шляхом перегляду відеоповторів.
ВІДІГРУВАННЯ М'ЯЧА	Це дія хукера, коли він відбиває м'яч ногою у сутичці.
ВІДКОЧУВАННЯ	Це дія, коли гравець спрямовує м'яч назад підшоною або п'ятою.
ВІДКРИТА СТОРОНА	Означає сторону, дальню до ауту від точки сутички або розіграшу м'яча (порівняйте з закритою стороною).
ВІДМІТНИЙ ШТРАФНИЙ	Відрізняється від штрафного удару тільки в тому відношенні, що з нього не може бути забито гол.
ВІДСКОК	Дивіться Випадковий удар.
ВІДШТОВХУВАННЯ ПЛЕЧЕМ	Це коли захисник, не намагаючись зробити захват, схопити або утримати гравця з м'ячем (або будь-якого гравця суперника), використовуючи руку (відставлену в сторону), робить прямий фізичний контакт з плечем суперника. (Дивіться Розділ 15).
ВІЛЬНА ГОЛОВА	Стосується нападаючого першого ряду у сутичці, який найближче за всіх знаходиться до судді.
ВІЛЬНА РУКА	Це порушення, вчинене хукером, коли він групується у сутичці з однією вільною рукою.
ВІЛЬНИЙ М'ЯЧ	Це м'яч, який в процесі гри не утримується гравцем і не знаходиться у сутичці.

ВІЛЬНИЙ УДАР	Це удар, призначений на користь команди, яка вибила м'яч в аут зі штрафного удару. Удар виконується у 10 метрах від аута навпроти точки виходу м'яча за бокову лінію. По м'ячу можна бити будь-яким способом і у будь-якому напрямі, але гол з вільного удару не може бути забитий, також не може бути відіграний простір безпосереднім ударом в аут.
ВПЕРЕД	Означає напрям в бік лінії мертвого м'яча суперника.
ГОЛ	Дивіться Розділ 6.
ГРА ВПЕРЕД	Означає, що гравець упустив чи передав м'яч у напрямку до лінії мертвого м'яча суперника.
ГРУБА ГРА	Є різновидом некоректної поведінки, описаної у Розділі 15 (Правила 1(а), (б), (в), 1(г), 1(н), 1(п)).
ГРУПА	Стосується колективно нападаючих будь-якої з команд. Група, нахилившись, формує сутичку.
ДОБРОВІЛЬНИЙ ЗАХВАТ	Це дія, яка полягає в тому, що гравець, який володіє м'ячем, добровільно зупиняє гру, коли він не був ефективно захвачений (Дивіться Розділ 11).
ДРОП-ГОЛ	Іноді його називають голом з поля. Це гол, що забито ударом з відскоку, коли м'яч пролітає над перекладиною воріт.
ЗАКРИТА СТОРОНА	Означає сторону, яка є ближчою до ауту від місця сутички або розіграшу м'яча. (Порівняйте з відкритою стороною).
ЗАЛІКОВЕ ПОЛЕ	Дивіться план (Розділ 1).
ЗАХВАТ	Дивіться Розділ 11.
ЗАХИСНИК	Стосовно гравця означає, що він не бере участь у сутичці.
ЗЗАДУ, СПЕРЕДУ	Стосовно до гравця означає, якщо не було вказано інше, що він стоїть обома ногами ззаду даної позиції. Аналогічно "спереду" розшифровується як "обома ногами" спереду даної позиції. Стосовно до позиції на ігровому полі "ззаду" означає ближче до власної лінії воріт.
ІГРОВА ЗОНА	Це зона, обмежена огорожею або розмежувальною лінією, що запобігає від вторгнення на поле глядачів.
ІГРОВА ПЛОЩА	Це зона, яка обмежена боковими лініями та лініями мертвого м'яча, але не включає їх до себе.
ІГРОВЕ ПОЛЕ	Це зона, яка обмежена боковими лініями та лініями воріт, але не включає їх до себе.
КОМАНДА, ЯКА ЗАХИЩАЄТЬСЯ	Це команда, яка протистоїть атакуючій команді (дивіться вище).

КУТОВИЙ СТОВПЧИК	Це стовпчик, на якому закріплюється прапорець, розміщений на перехресті кожної бокової лінії та лінії воріт. Стовпчик має бути виробленим з нежорсткого матеріалу і бути висотою не менше 1,25 метра. Кутові стовпчики належать до аута залікового поля.
МЕРТВИЙ М'ЯЧ	Означає, що м'яч вийшов з гри.
М'ЯЧ НАЗАД	Означає необхідність сформувати сутичку у точці удару по м'ячу після того, як він вийшов безпосередньо в аут.
НАПАДАЮЧИЙ	Означає гравця, який у даний момент часу бере участь у побудові сутички.
НУЛЬОВИЙ ЗАХВАТ	Коли відбувається порушення, та володіння м'ячем переходить до команди, що не порушувала правила, наступний захват буде нульовим, незважаючи на те, що команда яка перехопила м'яч, можливо, отримала територіальну перевагу.
ОСНОВНА ГРА	Відноситься до всіх аспектів гри після того, як матч було розпочато або поновлено ударом із землі, ударом від воріт, штрафним ударом, вільним ударом або сутичкою.
ОФСАЙД	Стосовно до гравця означає, що він тимчасово знаходиться поза грою і може бути покараний штрафним ударом, якщо приєднається до гри (Дивіться Розділ 14).
ПАС	Це передача м'яча від одного гравця до іншого.
ПАС ВПЕРЕД	Це передача м'яча у напрямку лінії мертвого м'яча суперника (дивіться Розділ 10).
ПЕРЕВАГА	Дозволити перевагу означає дозволити продовження гри, якщо тільки ця перевага на користь команди, яка не здійснила порушення правил.
ПЕРЕДАВАННЯ М'ЯЧА	Це передавання м'яча суперникові з рук у руки після того, як команда була захвачена визначену кількість разів (Розділ 11, Правило 7).
ПЕРЕРВА	Означає закінчення першої половини гри.
ПОВНИЙ ЧАС	Означає закінчення гри.
ПОЗНАЧКА, ВІДМІТКА	Це точка, у якій призначається штрафний удар, або вільний удар, або формується сутичка.
ПОКАРАТИ	Призначити штрафний удар за дії гравця, який порушив правила гри.
ПОНОВЛЕННЯ ГРИ ДОТИКОМ ОБ НОГУ	Це поновлення гри після успішних ударів ногою 40-20 або 20-40. М'яч повинен залишатися в руках гравця, коли його торкається нога в момент

	розіграшу.
ПОЧАТКОВИЙ УДАР	Дивіться Розділ 8.
ПРИЗЕМЛЕННЯ М'ЯЧА	Означає дію: (а) покласти м'яч на землю рукою або руками, або (б) натиснути на м'яч, що лежав на землі, рукою або руками, або (в) впасти на м'яч, що лежав на землі, та накрити його частиною тіла вище талії та нижче шиї.
РАК	Є зоною при розіграві м'яча між гравцем, який розіграє м'яч, та маркером.
РЕАЛІЗАЦІЯ СПРОБИ	Це удар по воротах, який виконується після здійснення спроби.
РИКОШЕТ	Дивіться Випадковий удар.
РОЗІГРАШ М'ЯЧА	Введення м'яча до гри після захвату (дивіться Розділ 11).
СПРОБА	Дивіться Розділ 6.
СЛОВП	Нападаючий першого ряду в кожній команді, найближчий до півзахисника сутички, який вводить м'яч у сутичку.
СУТИЧКА	(Дивіться Розділ 12). У тому випадку, коли команда позбавляється переваги "вільної голови" та "введення", кажуть, що сутичка призначається проти цієї команди.
ТАЧДАУН	Це приземлення м'яча гравцем, який захищається, у своєму заліковому полі.
У ВОЛОДІННІ	Означає утримання або несення м'яча у руках.
У ГРІ	Означає, що гравець не знаходиться в офсайді.
УДАВАНИЙ ПАС	Це демонстрація наміру віддати пас чи іншим чином звільнитися від м'яча, насправді зберігаючи володіння м'ячем.
УДАР	Означає надання руху м'ячу будь-якою частиною ноги (за виключенням п'яти) від коліна до носка включно.
УДАР ВІД ВОРІТ	Означає удар з відскоку, виконаний між стійками воріт, або від середини 20-метрової лінії при введенні м'яча до гри.
УДАР З ВІДСКОКУ	Це удар, коли м'яч випускається з рук (або руки), і по ньому завдається удар одразу після відскоку від землі.
УДАР З РУК	Удар, при якому гравець випускає м'яч з руки або рук та б'є по ньому ногою раніше, ніж той торкнеться землі.

УДАР З 20-МЕТРОВОЇ ЛІНІЇ	Це удар, який виконується при поновленні гри з 20-метрової лінії. Виконується будь-яким способом і в будь-якому напрямку. М'яч у грі з моменту удару.
УДАР ІЗ ЗЕМЛІ	Це удар по м'ячу після того, як його було встановлено на землі для цієї мети.
УДАР НОГОЮ У СУТИЧЦІ	У застосуванні до стопи, означає намагатися захистити володіння м'ячем у сутичці.
ХРОНОМЕТРИСТ	Суддя, який призначений для ведення офіційного часу матчу.
ШТРАФНИЙ УДАР	Дивіться Розділ 13.

3. М'яч

Форма і конструкція	1. Гра здійснюється овальним м'ячем, який наповнюється повітрям. Покришка м'яча має бути зроблена зі шкіри або іншого матеріалу, затвердженого Міжнародною Радою Регбіліг. Неприпустимо, щоб конструкція м'яча представляла небезпеку для гравців.
Розмір та вага	2. Параметри м'яча повинні бути такими, які затверджені Міжнародною Радою Регбіліг.
Спущений м'яч	3. Суддя повинен дати свисток, як тільки помітить, що розмір і форма м'яча більше не відповідають Правилам гри.

ПРИМІТКИ:

Колір м'яча	1. У змаганнях дорослих команд м'яч повинен бути світлого кольору, щоб його могли бачити глядачі.
М'яч, що лопнув	2. Якщо м'яч лопне при виконанні удару по воротах, удар повторюється. Якщо м'яч лопне в момент виконання гравцем спроби, спроба зараховується. У будь-якому іншому випадку під час вибуху м'яча гра зупиняється, м'яч замінюється на новий, гра поновлюється з попереднього розіграшу м'яча командою, яка володіла м'ячем до зупинки гри. Якщо захват був завершено, і помічено, що м'яч лопнув, м'яч змінюють і гра продовжується з розіграшу м'яча командою, яка володіла м'ячем до зупинки гри.

4. Гравець та його спорядження

Кількість гравців

1. У грі на полі можуть одночасно брати участь не більше тринадцяти чоловік від кожної команди.

Заміни

2. (а) Перед початком гри кожна команда може призначити максимум чотири гравці заміни. Їхні імена поряд з основними гравцями потрібно дати судді перед початком гри. Дозволяється робити максимум 8 заміні з 17 заявлених гравців. Заміни мають бути санкціоновані суддею або посадовою особою, призначеною спостерігати за процесом заміни.

2. (б) Якщо у гравця в результаті травмування з'явилась кровотеча, суддя повинен направити його за ігрове поле для надання йому допомоги, у такому разі він може бути замінений. Ця заміна розцінюється за Правилом 2 (а) вище.

Номери і назви гравців

3. (а) Для того, щоб легше було розрізнити гравців на полі, вони повинні мати на формі номери (від 1 до 13 плюс додаткові номери для запасних). Ці номери зазвичай залежать від позицій гравців на полі. Номери відповідають позиціям гравців у їхніх командах. Ці позиції, що згадуються по імені і номеру, викладені нижче.

Захисники:

- (1) Фулбек
- (2) Правий вінгер
- (3) Правий центр
- (4) Лівий центр
- (5) Лівий вінгер
- (6) Стенд-офф або п'яти-восьмий
- (7) Півзахисник сутички

Нападаючі:

- (8) Стовп
- (9) Хукер
- (10) Стовп
- (11) Нападаючий другого ряду
- (12) Нападаючий другого ряду
- (13) Вільний нападаючий або замок

3. (б) Мінімальна кількість гравців у команді на полі може бути мінімум 9 гравців. У випадку, якщо виявиться, що в даний момент у грі беруть участь менше, ніж 9 гравців, матч слід завершити з міркувань безпеки. Дійсні учасники - це гравці, що знаходяться на полі та тимчасово видалені (жовта картка). Видалені до кінця гри гравці не є дійсними

	учасниками.
Спорядження гравців	4. (а) Забороняється носити будь-яке спорядження, яке може представляти небезпеку для інших гравців. (б) Звичайна форма гравця складається з регбійки відповідного кольору та/або узору (з номером гравця), шортів, гетрів відповідного кольору та/або узору, а також бутс з шипами. (в) Дозволяється надівати захисне спорядження за умови, що воно виконане з м'якого матеріалу.
Небезпечне спорядження	(г) Судді слід вимагати від гравця, щоб той зняв з себе будь-яке спорядження, яке може вважатися небезпечним. До виконання цього розпорядження гравцеві забороняється брати подальшу участь у грі. Для уникнення затягування часу гри небезпечне спорядження знімається за межами ігрового поля.
Схожі кольори	(д) Кольори регбійок команд, що змагаються, мають легко розрізнятися. Якщо суддя буде вважати, що колір регбійок обох команд схожий, він має право вимагати від однієї з них заміни форми у відповідності до Положення про змагання, в межах яких проводиться гра.
Шипи	(е) Шипи на бутсах не повинні мати гострих країв або становити ризик травмування інших гравців.

ПРИМІТКИ:

Заміни	2. Не можна здійснювати заміну під час розіграшу м'яча після захвату за винятком того випадку, коли гра була зупинена через травму гравця. Якщо заміна здійснюється при виконанні удару по воротах, гравцеві, що вийшов на поле, не дозволяється виконувати цей удар.
Ті, хто запізнилися на гру	Правила щодо замін гравців, застосовуються також до будь-якого гравця, який запізнився на матч, але бажає до нього долучитися.

Перевірка спорядження

4. (г) Перед початком гри суддя зобов'язаний перевірити спорядження гравців сам або довірити це боковим суддям. Це не знімає з гравця відповідальність за носіння небезпечних предметів, таких як: кільця, жорсткі наплічники, металева окантовка або загострені шипи на бутсах і так далі.

Кольори

4. (д) Перед виходом гравців на поле суддя зобов'язаний перевірити кольори регбійок команд. Необхідність поміняти форму не може бути причиною для затримки гри.

Судді слід повідомити комісара матчу про клуб, форма якого за кольором відрізняється від зареєстрованої, якщо тільки причина цього не очевидна або не була відома заздалегідь.

5. Спосіб гри

Мета

1. Мета гри полягає в тому, щоб приземлити м'яч в заліковому полі суперника, що називається спробою (дивіться Розділ 6), і забити м'яч вище за перекладину воріт суперника, що називається голом (дивіться Розділ 6).

Початок гри

2. У присутності судді капітани двох команд повинні кинути жереб, переможець якого обирає початковий удар або половину поля, яку буде захищати. Капітан, який програв жереб, приймає іншу альтернативу.

Спосіб гри

3. Після початкового удару будь-який гравець, який знаходиться в грі, може бігти з м'ячем, бити його ногою в будь-якому напрямку, кидати або відбивати його рукою в будь-якому напрямку за винятком напрямку у бік лінії мертвого м'яча суперника (дивіться Розділ 10, Гра вперед і Пас вперед).

Захват

4. Гравець, який володіє м'ячем, може бути захвачений суперником або суперниками. Захват виконується для того, щоб зупинити гравця з м'ячем, або не дати йому ударити по м'ячу або віддати пас партнерові. (Дивіться Розділ 11, Захват).

Блокування гравця

5. Не можна робити захват або блокувати гравця, який не володіє м'ячем. (Дивіться Розділ 15).

ПРИМІТКИ:
**Відштовхування
плечем**

4. Якщо два гравці біжать до м'яча, їм дозволяється відштовхувати один одного плечем.

6. Очки – спроба та гол
Цінність

1. Спроба оцінюється чотирма ігровими очками.

Реалізація і дроп-гол

Гол, забитий з реалізації або із штрафного удару, оцінюється двома ігровими очками. Дроп-гол (гол, забитий під час гри ударом з відскоку) оцінюється одним ігровим очком.

**Визначення
переможця**

2. (а) Матч виграє команда, що набрала більшу кількість ігрових очок. Якщо обидві команди набрали однакову кількість ігрових очок або якщо їм не вдалося набрати жодного ігрового очка, гра вважається закінченою внічию.

**Як виконується
спроба**

3. Спроба зараховується, коли:

(а) гравець приземляє м'яч у заліковому полі суперника за умови, що при цьому гравець не знаходиться в ауті, або в ауті залікового поля, або за лінією мертвого м'яча.

(б) гравці протилежних команд одночасно приземляють м'яч в заліковому полі за умови, що атакуючий гравець не знаходиться в ауті або в ауті залікового поля, або за лінією мертвого м'яча.

Ковзаюча спроба

(в) Захвачений гравець за інерцією потрапляє в залікове поле суперника, де він приземляє м'яч, незважаючи на те, що м'яч до цього торкнувся ігрового поля, за умови, що гравець не знаходиться в ауті, або в ауті залікового поля, або за лінією мертвого м'яча.

ПРИМІТКИ:
Гра в нічию

2. На деяких змаганнях, коли після 80 хвилин ігра закінчується в нічию, для визначення переможця призначається додатковий час.

Підбір м'яча в

3. (а) Підбір м'яча не вважається приземленням, і

заліковому полі	гравець може підбирати м'яч в заліковому полі суперника для того, щоб приземлити його у вигіднішій позиції.
М'яч на лінії воріт	Оскільки лінія воріт належить заліковому полю, приземлення м'яча на такій лінії вважається спробою. Спроба не зараховується, якщо м'яч приземляється перед стійками воріт в ігровому полі
Неправильне приземлення	Коли атакуючому гравцеві не вдається правильно приземлити м'яч, гра триває до зупинки з будь-якої іншої причини, наприклад: гра вперед, м'яч став мертвим і так далі.
Втрата м'яча після приземлення	Спроба зараховується, навіть коли гравець, який правильно приземлив м'яч, не зміг зберегти його.
Суддя, що запізнився	Судді слід зарахувати спробу, коли він не бачив приземлення м'яча через те, що знаходився в неправильній позиції лише після консультації з боковими судьями.

6. Очки – спроба та гол (продовження)

Штрафна спроба	(г) Суддя має право призначити штрафну спробу, якщо, на його думку, або думку відео рефері, спроба була б зроблена інакше, якби цьому не перешкодило порушення правил командою, яка захищається. Штрафна спроба призначається між стійками воріт незалежно від того, де сталося порушення.
Торкання суддів і інших осіб	(д) Атакуючий гравець з м'ячем торкається судді, або бокового судді, або глядача в заліковому полі суперника.
Місце спроби	4. Спроба призначається: (а) у місці приземлення м'яча згідно пунктів 3(а) і 3(б) вище. (б) у місці першого пересічення м'ячем лінії воріт і спроби, що послідувала за цим, згідно пункту 3(в) вище. (в) між стійками воріт в разі штрафної спроби. (г) у місці торкання згідно пункту 3 (д) вище.
Суддя - єдиний, хто наділений владою	5. Лише судя, або якщо є відео рефері, має право призначити спробу. Проте, перед ухваленням рішення він може врахувати пораду, дану йому боковими

**Гол: як
забивається**

суддями. Переконавшись, що бокові судді не хочуть повідомити йому про порушення, що сталося раніше, він зобов'язаний вказати, де призначається спроба.

6. Гол зараховується, якщо м'яч після удару по ньому ногою пролітає над перекладиною воріт суперника у напрямку до лінії мертвого м'яча (при цьому не торкнувшись у польоті жодного гравця) в будь-якому з наступних випадків:

(а) при ударі із землі або з відскоку після спроби (реалізація), за що нараховується два очки.

(б) при ударі із землі або з відскоку після призначення штрафного удару, за що зараховується два очки.

ПРИМІТКИ:

**Неможлива спроба
в сутичці**

Спроба не може бути зарахована при приземленні м'яча, що знаходиться в сутичці.

**Прокладення
дороги через
нападаючих**

Гравець може підбирати м'яч, що виходить із сутички, і прокладати собі дорогу через власних нападаючих для того, щоб спробувати зробити спробу.

**М'яч, віднесений
назад вітром**

6. Якщо м'яч, після того, як він повністю пролетить над перекладиною воріт, буде віднесений вітром назад, то гол зараховується.

6. Очки – спроба та гол (продовження)

Дроп-гол

7. Дроп-гол зараховується з удару з відскоку під час відкритої гри з будь-якої позиції на ігровому полі, за що нараховується одне ігрове очко. Дроп-гол зараховується незважаючи на те, що у польоті м'яч торкнувся або м'яча торкнувся гравець команди суперника.

**З якого місця
виконуються удари**

8. Удар по воротах після спроби (реалізація) може виконуватися з будь-якого місця на уявній лінії, проведеної паралельно боковій лінії на ігровому полі і через точку, в якій була призначена спроба. Удар по воротах після призначення штрафного удару може виконуватися з відмітки або з будь-якої точки на уявній лінії, проведеної від цієї відмітки у напрямку

до власної лінії воріт того, хто б'є, і паралельній боковій лінії.

Позиції гравців

9. При ударі по воротах після спроби гравці суперника повинні стояти за межами ігрового поля. Гравці команди, що б'є, зобов'язані знаходитися позаду м'яча. При ударі по воротах після призначення штрафного удару гравці команди, що б'є, зобов'язані знаходитись позаду м'яча, а гравці команди суперника повинні віддалитися до своєї лінії воріт не менше, ніж на 10 метрів від точки удару. (Дивіться Розділ 13).

Забороняється відволікати того, хто б'є

Є неприпустимою спроба відволікати увагу гравця, що виконує удар по воротах.

Стійки воріт

10. При суддівстві удару по воротах мається на увазі, що висота стійок воріт нескінченна.

ПРИМІТКИ:

Гол не зараховується з початкового удару і так далі

7. Гол не зараховується, якщо він був забитий при виконанні початкового удару, удару від воріт, удару з 20-метрової лінії, з вільного удару або з відмітного штрафного.

Місце для удару

8. Суддя повинен добитися, щоб удар по воротах виконувався з правильного місця, заздалегідь вказавши на нього гравцю, що б'є. Якщо порада судді була проігнорована тим, хто б'є, гол не зараховується і удар не повторюється.

Затягування часу

У випадку, якщо гравець затягує час при виконанні удару по воротах, суддя може попередити його або, в надзвичайному випадку, видалити його з поля на 10 хвилин без права заміни. Удар по воротах не може бути скасований, проте судді слід додати додатковий час для компенсації затримки.

Партнери підтримують м'яч при необхідності

9. (а) При ударі по воротах партнерові того, що б'є, дозволяється підтримувати м'яч, поклавши на нього руку. Це буває необхідно при сильному вітрі або у разі, коли гра проводиться на надзвичайно жорсткому полі.

Дозволяється підставка

9. (б) Підставка під м'яч для удару ногою дозволяється при початкових ударах, перезапуску гри

після набору очок і спроб удару по воротах.

6. Очки – спроба та гол (продовження)

Суддівство ударів по воротах

11. При ударі по воротах бокові судді повинні знаходитися ззаду кожної стійки воріт. Якщо боковий суддя вважає, що гол був забитий, він повинен підняти свій прапорець над головою. Якщо удар був невдалим, він повинен помахати прапорцем перед собою і нижче за талію. Якщо між боковими суддями є розбіжності, рішення про те, чи був забитий гол, приймає суддя в полі.

ПРИМІТКИ:

Затвердження рішення бокового судді

11. Якщо м'яч пролітає біля однієї зі стійок воріт, то боковий суддя, що стоїть ззаду неї, знаходиться в кращій позиції по відношенню до свого колеги для ухвалення рішення про те, чи пролетів м'яч зсередини або зовні від стійки. Таким чином в разі розбіжності рішень бокових суддів слід більш покладатися на вирішення цього конкретного бокового судді.

Боковому судді не обов'язково стояти непорушно під час польоту м'яча. Він може переміщатися для того, щоб зайняти зручнішу позицію за умови, що він весь час добре бачить м'яч.

Удавання удару по воротах

Удавання удару гравцем вважається неправомірною поведінкою, якщо він бив по воротах зі штрафного, а потім навмисно штовхнув м'яч в іншому напрямку. Така неправомірна поведінка тягне за собою штрафний удар. Якщо гравець повідомив суддю про свій намір бити по воротах зі штрафного, то гравець, що б'є, не повинен робити інакше.

7. Час гри

Тривалість гри

1. Тривалість гри зазвичай не перевищує вісімдесяти хвилин.

Перерва

Перерва між двома половинами гри дорівнює 10 хвилинам, проте вона може бути збільшена або зменшена.

Зміна сторін

2. У першій половині гри команда захищає одне залікове поле, а в другій - протилежне.

Кінець гри

3. Якщо час будь-якої половини гри закінчується, коли м'яч знаходиться поза грою, або гравець з м'ячем був захвачений суперником і не зводиться на ноги, судді слід негайно дати свисток про закінчення гри. Якщо час спливає коли м'яч ще знаходиться у грі, свисток про закінчення гри дається після виходу м'яча з гри, або після того, як гравець з м'ячем буде захвачений. Час додається для виконання штрафного удару або удару по воротах. В цьому випадку гра закінчується, коли наступний м'яч вийде з гри або буде виконаний захват. Якщо ж призначається ще один штрафний удар, час знову додається для виконання удару.

ПРИМІТКИ:**Скорочення тривалості гри**

1. Час гри може бути зменшено при взаємній згоді обох команд у випадку, якщо це дозволяється правилами проведення змагань, в межах яких відбувається гра.

Зміна перерви

Клуби, що бажають змінити час перерви, повинні звернутися з цього питання до комісара матчу, який потім проінструктує відповідним чином суддю.

За несприятливих погодних умов інколи буває бажано зменшити час перерви або обійтися без неї.

Використання хронометриста

3. Для сигналізації про закінчення першої половини гри і всього матчу може бути задіяний хронометрист, в цьому випадку при одержанні від хронометриста сигналу, суддя закінчує половину гри згідно з наведеним вище правилом. Хронометрист також може допомогти судді у визначенні закінчення часу видалення гравця.

Дозвіл на повторний удар

Якщо м'яч вибивається в аут зі штрафного удару, команда, невинна в порушенні правил до призначення штрафного має здобути з нього максимальну перевагу, для цього вона отримує право на розіграш вільного удару відповідно до Правил про штрафний удар. (Дивіться Розділ 13).

Сутичка

Якщо сутичка була призначена і встановлена раніше, ніж час гри вийшов, то гра повинна продовжитися, поки гравець у володінні не буде захвачений або м'яч

не вийде з гри.

Час попередження

Якщо застосовується зупинка часу у грі, відлік часу повинен бути зупинений і для гравця/гравців, які отримали попередження.

7. Час гри (продовження)

Додатковий час

4. Для компенсації витрат або затягувань часу, що виникають в ході матчу, додається додатковий час. Призначити додатковий час може тільки суддя. Суддя повинен повідомити бокового суддю про додатковий час і делегувати його до хронометриста.

Відновлення гри після одержання гравцем травми

5. (а) Суддя має право зупинити гру, коли її продовження представляє небезпеку для травмованого гравця. Якщо у момент зупинки гри травмований гравець повинен був розіграти м'яч після захвату, гра поновлюється з розіграшу м'яча цим же гравцем. В будь-якому іншому випадку, гра буде відновлена через сутичку в тому місці, де м'яч був, коли гру було зупинено, командою яка була останньою у володінні, маючи вільну голову та введення м'яча до сутички.

(б) Якщо м'ячем володів травмований гравець і він не здатний відновити гру, то дозволяється розіграти м'яч іншому гравцеві цієї ж команди.

(в) Якщо гравець, який володів м'ячем, отримав травму під час захвату і не може зіграти м'ячем, суддя може, не зупиняючи гру, за умови, що він переконаний, що продовження гри не загрожуватиме травмованому гравцю, наказати іншому гравцю команди травмованого гравця грати м'ячем на точці п'яти метрів у глибину поля від точки, де гравець отримав травму. У випадку, якщо вимога відпустити м'яч може поставити під загрозу травмованого гравця, суддя може на власний розсуд наказати, щоб інший гравець команди травмованого гравця зіграв іншим м'ячем.

ПРИМІТКИ:

Сигнал про додатковий час

4. При використанні хронометриста суддя повинен сигналізувати про дозвіл додаткового часу гри. Для

цього йому слід підняти обидві руки вгору, після чого зупинити годинник. Для відновлення гри годинник включається, коли суддя піднімає одну руку над головою.

- Зменшення зупинок** 5. Судді слід спробувати звести зупинки в грі до мінімуму. Травмованих гравців необхідно виносити з ігрового поля наскільки це можливо швидко для того, щоб їм надали допомогу залежно від серйозності і природи травми. Суддя може дозволити надання допомоги травмованому гравцю в межах ігрового поля, але не більше ніж одній людині, якщо, на його думку, це не зашкодить грі. Лікар не може класти на землю який-небудь предмет, який може перешкодити грі, а також виносити на поле який-небудь жорсткий предмет, який може привести до травми гравця в разі швидкої зміни напрямку гри і можливого в результаті цього несподіваного зіткнення.

8. Початковий удар та удар від воріт

Початковий удар

1. Початковий удар - це удар із землі, який виконується з центру середньої лінії поля. Команда, яка програла жереб за право вибрати половину поля, виконує початковий удар в першій половині гри. Їх суперники виконують початковий удар в другій половині гри.

Після голу або спроби команда, проти якої були набрані очки, виконує початковий удар для відновлення гри. Команда, яка б'є ногою, відновить гру з розіграшу м'яча, якщо м'яч не вийшов безпосередньо, а перед виходом торкнувся поля суперника. Слід зазначити, що це Правило поширюється на удар від воріт, відновлення гри на 20 метрах і удар з 20-метрової лінії. У результаті розіграш м'яча буде віднесено на 20-метрову лінію навпроти точки виходу в аут. Капітан команди, що виконала удар, має можливість перенести позицію розіграша м'яча на 10-метрів від ауту або до центру поля.

Відновлення гри з 20 м:

- ударом з землі

2. Гра поновлюється в центрі 20 - метрової лінії ударом з землі, якщо:

(а) атакуючий гравець останнім торкнеться м'яча перед тим, як той вийде з гри за лінію мертвого м'яча або за бокову лінію залікового поля; виняток становить випадок, коли м'яч вибивається з штрафного удару

(дивіться Правило 3 нижче), з початкового удару або з удару від воріт (дивіться 4 (ж) і 6 (б) нижче).

(б) атакуючий гравець порушить правила в заліковому полі суперника. В разі умисного порушення правил атакуючим гравцем в 10 м від лінії воріт в ігровому полі навпроти місця порушення призначається штрафний удар. (Дивіться Розділ 13).

(в) гравець, що захищається, виконує чисту ловлю м'яча у своєму заліковому полі від удару суперника у відкритій грі.

М'яч можна бити ногою будь-яким способом у будь-якому напрямку та він вважається одразу у грі.

Гравці суперника зобов'язані віддалитися на 10 м від 20-метрової лінії; вони не можуть наближатися до м'яча до тих пір, поки не буде виконаний удар. Гравці команди, що обороняється, до виконання удару зобов'язані знаходитися ззаду м'яча; будь-яке умисне порушення однією з команд карається штрафним ударом в центрі 20-метрової лінії (дивіться Розділ 8, Правило 8).

Перший захват після розіграшу м'яча з 20-метрової лінії є нульовим захватом.

ПРИМІТКИ:

**Дуже поважна
персона**

2. Якщо початковий удар виконується людиною, яка не бере участь в грі, то після виконання такого удару м'яч повертається в центр середньої лінії поля, і гра починається звичайним способом.

8. Початковий удар та удар від воріт (продовження)

**- ударом з відскоку
після невдало
пробитого
штрафного**

3. Якщо після виконання штрафного удару м'яч вийде з гри за лінію мертвого м'яча (не обов'язково удару по воротах), гра поновлюється в центрі 20-метрової лінії ударом з відскоку.

**Удар з відскоку від
лінії воріт**

4. Гра поновлюється в центрі воріт ударом з відскоку, якщо:

(а) гравець, що обороняється, останнім торкнеться м'яча перед тим, як той вийде з гри за лінію мертвого

м'яча або за бокову лінію залікового поля.

(б) гравець, що обороняється, випадково порушить правила в заліковому полі.

(в) гравець, що обороняється, приземлить м'яч в своєму заліковому полі.

(г) гравець, що обороняється, з м'ячем буде захвачений в своєму заліковому полі.

(д) гравець, що обороняється, виб'є м'яч безпосередньо в аут із свого залікового поля.

(е) гравець, що обороняється, б'є або пасує м'яч в його заліковому полі і м'яч випадково торкається суперника і виходить за бокову лінію залікового поля або за лінію мертвого м'яча.

(ж) м'яч або гравець, що обороняється, з м'ячем торкнеться судді, або бокового судді, або глядача в своєму заліковому полі.

(и) м'яч вийде за лінію мертвого м'яча або за бокову лінію залікового поля, з початкового удару або удару від воріт, крім безпосереднього виходу м'яча.

(к) якщо удар виконується гравцем, що захищається, який наступив на лінію мертвого м'яча або лінію аута залікового поля.

М'яч, спійманий у заліковому полі

5. Дивіться Правило 2 цього розділу щодо м'яча, спійманого чисто, перш ніж він став «мертвим» у заліковому полі.

ПРИМІТКИ:

Умисне порушення в заліковому полі

4. (б) Якщо гравець, що обороняється, карається в своєму власному заліковому полі за умисне порушення правил, штрафний удар призначається в ігровому полі в 10 м від лінії воріт і навпроти того місця, де сталося порушення. (Дивіться Розділ 13, Параграф 1).

8. Початковий удар та удар від воріт (продовження)

Порушення, що караються штрафним ударом:

6. Гравець, що виконує початковий удар або удар від воріт, карається штрафним ударом, якщо він:

- гравець, що б'є

- (а) заступить за відповідну лінію до виконання удару.
- (б) виб'є м'яч безпосередньо за бокову лінію, бокову лінію залікового поля або лінію мертвого м'яча.
- (в) виб'є м'яч так, що той пролетить менше десяти метрів вперед в ігрове поле.
- (г) неправильно розіграє м'яч.

- інші гравці

7. Будь-який гравець, за винятком того, що б'є, карається штрафним ударом, якщо він:
- (а) умисно торкнеться м'яча після початкового удару або удару від воріт, перш ніж той пролетить десять метрів вперед в ігрове поле.
 - (б) виявиться попереду свого партнера, який виконує початковий удар або удар від воріт.
 - (в) виявиться ближче, чим в 10 м від лінії, з якої суперник виконує початковий удар або удар від воріт.

Штрафні – де призначаються

8. Штрафний удар за будь-яке порушення при початковому ударі призначається в центрі середньої лінії поля. Штрафний удар за будь-яке порушення при відновленні гри з 20-метрової лінії призначається в місці порушення. Штрафний удар за будь-яке порушення при ударі від лінії воріт призначається в центрі лінії, проведеної паралельно лінії воріт і віддаленої від неї на 10 м.

ПРИМІТКИ:**Гравці не відійшли на 10 метрів**

6. (а) При швидкому виконанні початкового удару або удару від воріт можлива ситуація, коли не всі гравці суперника встигнуть відійти на зазначені десять метрів. Такі гравці мають бути покарані штрафним ударом в тому випадку, якщо вони умисне втручаються в гру. Вони можуть включитися в гру, як тільки м'яч пролетить 10 м вперед. Якщо втручання в гру було випадковим, призначається сутичка. Втручання не може розцінюватися як випадкове, якщо гравець мав можливість відійти на 10 м, але не відійшов.

М'яч б'ється об штангу воріт

- (б) Якщо м'яч у польоті зачепить стійку або перекладину воріт, покарання не відміняється.

9. Аут та аут залікового поля

М'яч в ауті

1. М'яч вважається таким, що вийшов в аут, коли він торкається бокової лінії, землі за боковою лінією, предмету або гравця, що стоять на боковій лінії або за нею.

Винятком є той випадок, коли захвачений в ігровому полі гравець, підіймаючись на ноги, заступає за бокову лінію. В цьому випадку він повинен розіграти м'яч в ігровому полі.

Стрибаючий гравець відбиває м'яч назад

М'яч вважається таким, що вийшов в аут, якщо гравець стрибає з-за бікової лінії і в стрибку торкається цього м'яча. Якщо ж гравець відштовхується в ігровому полі і в стрибку відбиває назад м'яч, який вже пересік бокову лінію, то такий м'яч вважається таким, що не вийшов в аут.

Аут залікового поля

2. (а) М'яч вважається таким, що вийшов в аут залікового поля, коли він торкається бокової лінії залікового поля, землі за боковою лінією залікового поля, предмету або гравця, що стоять на боковій лінії залікового поля або за нею.

Гравець, який володіє м'ячем, не знаходиться в ауті залікового поля, якщо він торкається кутового прапорця.

Мертвий м'яч в заліковому полі

2. (б) М'яч стає мертвим у заліковому полі, коли він або гравець, що контактує з ним, торкається лінії мертвого м'яча або будь-якого об'єкта на або за межами лінії мертвого м'яча.

Місце виходу

3. Місцем виходу м'яча в аут або аут залікового поля вважається таке місце, де м'яч вперше пересік бокову лінію або бокову лінію залікового поля.

ПРИМІТКИ:

Гравець - не "предмет"

1 і 2. Слово "предмет" не стосується до гравця. Наприклад, м'яч не вважається таким, що вийшов в аут, коли гравець, що володіє м'ячем в ігровому полі, торкається іншого гравця, який знаходиться в ауті.

Мертвий м'яч

1. Якщо м'яч, який знаходиться у заліковому полі, контактує з гравцем, який знаходиться в ауті залікового поля або за лінією мертвого м'яча, м'яч

	становиться мертвим.
Перетинання лінії мертвого м'яча	2. Після удару з відкритої гри м'яч становиться мертвим, якщо гравець, що захищається, перебуває на лінії мертвого м'яча або лінії ауту залікового поля, за винятком того, що м'яч був спійманий чисто.
Коли м'яч мертвий	Команда, яка не била ногою, повинна дозволити м'ячу відскочити від землі на або поза межами лінії мертвого м'яча та/або лінії ауту залікового поля, щоб м'яч після удару команди суперника став мертвим, інакше гра буде відновлена з удару від воріт.
Кутовий прапорець в ауті залікового поля	2. Кутовий прапорець, що стоїть на перехресті бокової лінії і лінії воріт, належить ауту залікового поля, якщо м'яч торкається його, коли їм ніхто не володіє. Якщо гравець, який несе м'яч, торкається кутового прапорця під час відкритої гри, то він не вважається вийшовшим в аут залікового поля. Якщо він був збитий під час гри, то боковий суддя зобов'язаний поставити його на місце.

9. Аут та аут залікового поля (продовження)

М'яч назад	4. Якщо гравець вибиває м'яч ногою або м'яч відскакує від гравця у напрямку до лінії мертвого м'яча суперника (це не поширюється на залікове поле - Розділ 8, Правило 4 (д)), після чого м'яч виходить безпосередньо в аут, в тому місці, де м'яч останній раз торкнувся гравця, призначається сутичка, але не ближче 20 м від бокової лінії і 10 м від лінії воріт (дивіться Розділ 12).
Аут зі штрафного удару	5. Якщо м'яч вибивається в аут зі штрафного удару, гра поновлюється вільним ударом в 10 м від бокової лінії і навпроти місця виходу м'яча в аут. (Дивіться Розділ 13)
Удар 40–20	6. (а) Коли гравець б'є м'яч ногою у відкритій грі з будь-якої точки зони, обмеженої його власною лінією мертвого м'яча, лінією 40 метрів і боковими лініями, і м'яч виходить в аут, крім безпосереднього виходу в аут, у зоні між боковою лінією, 20-метровою лінією суперника та лінією воріт, тоді команда гравця, що бив, повинна відновити гру з дотика об ногу. Поновлення гри буде проведено на відстані 20 метрів від бокової лінії та на лінії, де м'яч вперше перетнув бокову лінію,

Удар 20–40

але не ближче ніж за 10 метрів від лінії воріт.

6. (б) Коли гравець б'є м'яч ногою у відкритій грі з зони, обмеженої його власною лінією мертвого м'яча, 20-метровою лінією та боковими лініями, і м'яч виходить в аут, крім безпосереднього виходу в аут, в зоні між боковою лінією, 40-метровою лінією суперника та лінією воріт, команда, що біла, починає гру з дотику об ногу.

Сутичка в 20 м

7. Якщо м'яч вийшов в аут інакше, ніж було описано в Параграфіх 4,5 та 6 вище, гра поновлюється з побудови сутички в 20 м від бокової лінії і навпроти місця виходу м'яча в аут, але не ближче 10 м від лінії воріт. Капітан команди, що виконала удар, має можливість перемістити позицію розіграшу м'яча на позначку 10 метрів від аути або до центру поля.

Випадковий удар

8. У всіх аспектах відкритої гри команда гравця, який навмисно не грає м'ячем (наприклад, рикошет або відскок), не втрачає наступне відновлення гри, коли м'яч став мертвим або вийшов в аут.

ПРИМІТКИ:**Розіграш удару 40-20, 20-40**

3. Дивіться Розділ 8, Правило 4 (д) щодо безпосереднього удару ногою в аут з залікового поля.

6. Перезапуск гри може бути зроблений тільки тоді, коли суддя дає свисток, щоб відновити гру. Перш ніж дати свисток, суддя дає команді, що захищається, достатній час, для того щоб зайняти позицію. Це станеться лише тоді, коли всі судді будуть на своїх місцях і будуть готові до продовження гри.

10. Гра вперед та пас вперед**Умисна**

1. За навмисну гру вперед або пас вперед призначається штрафний удар.

Випадкова

2. Якщо гравець, який випадково зіграв вперед, встигає зловити м'яч або ударити по м'ячу ногою до того, як той торкнеться землі, стійки воріт або перекладини воріт, то гра продовжується без зупинки. Інакше гра зупиняється і формується сутичка, за винятком

	випадку, коли використано п'ятий розіграш м'яча.
Блокування удару	3. Блокування удару дозволяється і не вважається грою вперед.
Напрямок м'яча	4. Недопустимим є спрямування м'яча вперед.

ПРИМІТКИ:

Напрямок пасу	1. Напрямок пасу визначається відносно гравця, що зробив передачу м'яча, а не відносно землі. Гравець, який біжить з м'ячем у напрямку до лінії воріт суперника, може передати м'яч своєму партнерові, який знаходиться позаду нього. Проте, через інерцію руху гравця, який кидає, м'яч відносно ігрового поля полетить вперед. Але оскільки гравець, який пасує, не зробив передачу м'яча вперед по відношенню до себе, то такий пас не вважається пасом вперед. Це особливо помітно, коли гравець, який біжить, робить високий навісний пас.
Сутичка за пас вперед	Причиною пасу вперед зазвичай є неправильний розрахунок, а не умисний намір. Після випадкового порушення гра поновлюється з сутички.
Штрафний за пас вперед	Якщо суддя вважає, що гравець, віддаючи пас вперед, зобов'язаний був бачити свого партнера, який знаходився попереду м'яча, то таке порушення розцінюється, як умисний пас вперед.
М'яч віднесений вітром або відскочив вперед	Якщо пас відданий правильно, але м'яч відскочив від землі вперед або був віднесений вперед вітром, то це не вважається порушенням, і гра продовжується.
Гра вперед за лінію воріт	Якщо м'яч відлітає від гравця вперед в ігровому полі і потрапляє за лінію воріт суперника, після чого цей гравець або його партнер приземлює м'яч, то гра поновлюється з сутички в тому місці, де сталася гра вперед згідно Розділу 12, Правило 10.

11. Захвати та розіграш м'яча

Захват гравця з м'ячем	1. Гравцеві або гравцям дозволяється робити захват суперника, що володіє м'ячем. Не можна робити захват або блокувати гравця, що не володіє м'ячем.
-------------------------------	---

Коли гравець захвачений: торкання землі	2. Гравець з м'ячем вважається захваченим: (а) коли він утримується одним або декількома гравцями суперника і м'яч або рука, яка тримає м'яч, торкається землі.
вертикальний захват	(б) коли він утримується одним або декількома гравцями суперника таким чином, що не може більш просуватися вперед або розпоряджатися м'ячем.
підкорення захвату	(в) коли він утримується суперником і всім своїм виглядом показує, що він підкоряється захвату і бажає звільнитися для того, щоб розіграти м'яч.
рука на гравцеві, що лежить	(г) коли він лежить з м'ячем на землі і суперник кладе на нього руку.
Піднята нога	(д) коли у захваченого гравця, якого утримують один або більше гравців суперника, одна або обидві ноги підняті над землею.

ПРИМІТКИ:

Грубі "кидки"	1. (а) Гравцеві, який робить захват, забороняється використовувати будь-який вид спеціального "затримання" або "кидка", які здатні травмувати гравця, а також використовувати при захваті свої коліна. Дозволяється валити гравця на землю через витягнуту ногу за умови, що рука здійснить контакт з суперником раніше, ніж нога.
Захват у повітрі	1. (б) Є порушенням захват гравця противника, що робить спробу прийому м'яча після удару ногою, поки гравець знаходиться в повітряному просторі. Той, що ловить м'яч, повинен опинитися на землі раніше, ніж буде захвачений (Дивіться Розділ 15).
Захват нижче коліна	1. (в) Коли гравець з м'ячем, утримується у вертикальному положенні двома захисниками, будь-який інший захисник(и) повинен(и) спочатку увійти в контакт з гравцем, який володіє м'ячем, вище колін/колінного суглоба, незалежно від його положення. Гравець все ще може бути покараний за будь-який силовий, небезпечний або непотрібний контакт у ноги, який передбачає неприйнятний ризик травми для гравця, який володів м'ячем.
Зрушення	2. (а) Якщо гравці суперника не зуміли зробити

захваченого гравця ефективний захват, але намагаються штовхати, тягнути або нести гравця з м'ячем, партнерам захваченого гравця дозволяється його підтримувати і використовувати свою вагу для того, щоб уникнути втрати відстані. Негайно після цього суддя повинен дати команду "захвачений".

11. Захвати та розіграш м'яча (продовження)

- | | |
|---|--|
| Не можна пересувати захваченого гравця | 3. Будь-якому гравцеві забороняється пересувати або намагатися пересунути захваченого гравця від місця виконання захвату. |
| Добровільний захват | 4. Гравець з м'ячем не може навмисно і без необхідності підкорятися захвату, добровільно впавши на землю перед суперником. Якщо гравець падає на вільний м'яч, він не може лежати на землі в очікуванні захвату. Якщо у нього є час, він зобов'язаний звестися на ноги і продовжити гру. |
| Ковзаючий захват | 5. Якщо захвачений гравець завдяки інерції свого руху ковзається по землі, захват вважається виконаним в тому місці, де закінчилося ковзання гравця. (Дивіться Розділ 6, 3(в)). |

ПРИМІТКИ:

- | | |
|---------------------------------------|--|
| Переміщення захваченого гравця | 2. (б) Якщо захвачений гравець утримується у вертикальному положенні, м'ячем не можна грати доти, доки суддя не вкаже, що захват виконано. |
| Вирватися з захвату | Коли гравець з м'ячем падає на землю, захват вважається незавершеним, якщо утримання гравця з м'ячем було перервано до падіння на землю. Перш ніж дозволити подальшу гру, суддя має бути упевнений, що захват був насправді перерваний. В іншому разі гравець, який зробив захват, дотримуючись спортивного духу гри, негайно звільнивши захваченого гравця, якого він повалив на землю, буде за це несправедливо покараний. |
| Підкорення захвату | 2. (в) Гравець, який утримується і бажає розіграти м'яч, може показати, що він підкоряється захвату, приземливши м'яч. Він має право зробити це для того, щоб уникнути можливості захвату ще одним |

Другий рух після захвату

суперником.

Якщо атакуючому гравцю зроблено захват поблизу лінії воріт, він має бути покараний штрафним ударом за другий рух з метою приземлити м'яч за лінією воріт для здійснення спроби.

Якщо атакуючий гравець з м'ячем валиться на землю неподалік від лінії воріт суперника, і м'яч при цьому не торкається землі, він може покласти м'яч за лінію воріт, здійснивши спробу. В цьому випадку захват вважається незавершеним.

11. Захвати та розіграш м'яча (продовження)

Словесні інструкції для усунення сумнівів

6. Якщо виникають будь-які сумніви щодо захвату, суддя повинен дати усну вказівку «грати далі» або крикнути «захвачений», залежно від обставин. Якщо суддя оголошує «захвачений», а гравець одночасно продовжує бігти або віддає пас, оскільки він не почув сигналу «захвачений», суддя зупинить гру та відправить гравця назад розіграти м'яч.

Шостий захват

7. (а) Команді, що володіє м'ячем, надається п'ять послідовних «розіграшів м'яча». Передача м'яча відбувається після виконання гравцями суперника п'ятого захвату і за умови, що:

(1) команда захвачена шостий раз.

(2) команда, що володіє м'ячем, здійснює випадкове порушення, при якому призначається сутичка або м'яч виходить в аут.

(3) гравець затриманий в заліковій зоні суперника.

(4) м'яч після удару виходить за бокову лінію.

Передача м'яча відбувається в точці шостого захвату або там, де встановлюється сутичка, - але, в останньому випадку, не ближче ніж в 20 м від бокової лінії.

Мета розіграшу м'яча не має бути розцінена як мета підрахунку захватів і спиратиметься на правила, передбачені в Правилі 10 цього Розділу.

Випадкове порушення «Нульовий захват»

7. (б) Там, де відбувається випадкове порушення (гра вперед, пас вперед) і передача володіння м'ячем суперникові, наступний захват буде нульовим, не

дивлячись на те, що команда, яка одержала м'яч у володіння, отримала, можливо, територіальну перевагу.

ПРИМІТКИ:

**Позначаючий
гравець стрибас на
м'яч**

4. Якщо гравець, що стоїть навпроти захваченого гравця, при розіграві м'яча не намагається боротися за м'яч, що відкочується по землі, а замість цього стрибає за спину захваченому гравцю для того, щоб закрити собою розіграний м'яч, то він вважається винним за виконання добровільного захвату і має бути покараний штрафним ударом.

11. Захвати та розіграш м'яча (продовження)

**Втрата володіння
м'ячем:**

- навмисна

- випадкова

8. Захвачений гравець не може навмисно розлучатися з м'ячем, інакше, ніж вводячи його в гру описаним способом. Якщо після захвату він випадково втратить м'яч, то гра поновиться з сутички, за винятком втрати після п'ятого захвату.

ПРИМІТКИ:

Точка порушення

7. За цим правилом точкою порушення в разі удару ногою за бокову лінію має бути точка в місці удару по м'ячу.

**Сигналізація про
останній захват**

Суддя повинен сигналізувати про виконання п'ятого захвату, піднявши одну руку з розчепіреними пальцями вгору. При виконанні шостого захвату дається свисток, для того, щоб дати сигнал для однієї команди звільнитися від м'яча, а для іншої - розіграти м'яч.

**Суперник
«торкається м'яча»**

Під висловом "торкається м'яча" мається на увазі навмисна гра вільним м'ячем будь-якою частиною тіла. Рикошет або відскок від гравця не вважаються «торканням».

Блокування удару

Блокування удару вважається торканням.

Відміна рахунку

«Торкання» анулює рахунок розіграшам м'яча, а наступний після нього захват вважається першим з

шести.

Втрата володіння

8. Якщо захвачений гравець втратить м'яч у момент зіткнення з суперником або землею, гра триває до наступної зупинки з якої-небудь іншої причини, наприклад, якщо м'яч буде зіграний вперед. Гравець з м'ячем, який повалений на коліна або на спину, може як і раніше віддавати пас за умови, що він не підкорився захвату. Його не слід помилково карати штрафним ударом, інакше гра в пас на полі може припинитися.

11. Захвати та розіграш м'яча (продовження)

«Обкрадання» захваченого гравця

9. Після виконання захвату жоден гравець не може відбирати або намагатися відібрати м'яч у захваченого гравця.

Негайно відпустіть захваченого гравця

10. Розіграш м'яча виконується наступним способом:
(а) захвачений гравець має бути негайно звільнений, і його не можна торкатися до тих пір, поки м'яч не буде введений в гру.

Встаньте на ноги

(б) захвачений гравець повинен без затримки встати на ноги в тому місці, де він був захвачений, підняти над землею м'яч на видиму висоту, обернутися лицем до лінії воріт суперника і опустити м'яч на землю перед ногою, що спереду.

Позначаючий гравець («маркер»)

(в) один гравець суперника може знаходитися безпосередньо навпроти захваченого гравця.

(г) захоплений гравець не може грати м'ячем до того, як гравці, які здійснили захват, не встигнуть покинути рак.

Грайте стопою

(д) коли м'яч торкається землі, захвачений гравець або гравець, що позначає його, повинен відкатити м'яч назад стопою, після чого він вважається введеним до гри.

ПРИМІТКИ:

Крадіжка м'яча

9. Дозволяється віднімати м'яч у суперника, на будь-якій стадії до завершення захвату, якщо захват виконує лише один захисник. Якщо двос або більше захисників

здійснюють захват і м'яч відібрано, має бути призначено штрафний удар, за винятком випадків, коли гравець, який володів м'ячем, намагається позбутися м'яча.

Спірне володіння

10. (а) Якщо виникає сумнів в тому, хто повинен розіграти м'яч (тобто оспорується володіння), судді слід назвати команду, що володіє м'ячем. У випадку, якщо гравець лежить на землі і не тримає м'яч двома руками, може виникнути сумнів в тому, чи знаходиться він у стані "володіння" м'ячем. Якщо він притискує м'яч однією рукою до тіла, це означає, що він знаходиться у стані "володіння" м'ячем.

Якщо володіння не може бути віднесене до жодної конкретної команди, суддя вирішить, що відбулося взаємне порушення, і гра відновиться з повторенням попереднього розіграшу м'яча.

11. Захвати та розіграш м'яча (продовження)

Діючий півзахисник

(е) один гравець від кожної команди може стояти позаду свого партнера, що бере участь в розіграші м'яча. Він зобов'язаний знаходитися в цій позиції до тих пір, поки м'яч не буде розіграний. Такий гравець називається «діючим півзахисником».

Відійдіть на 10 м

(ж) усі гравці, які не беруть участь в розіграші м'яча і не є діючими півзахисниками, вважаються поза грою, якщо не встигнуть відійти щонайменше на 10 м назад від свого маркера або до своєї лінії воріт. Гравці з боку володіння, окрім гравця, що бере участь у розіграші м'яча і діючого півзахисника, повинні розташуватися позаду них (гравців, що беруть участь в розіграші м'яча) або на їх власній лінії воріт.

(и) гравці команди, яка не володіє м'ячем, віддалившись на відстань, вказану в попередньому параграфі, можуть просуватися до м'яча після розіграшу. Гравець, що знаходиться в офсайді, може знову взяти участь у грі, коли отриману ним перевагу буде загублено.

ПРИМІТКИ:

Перешкоджання розіграшу

Гравець, який робить захват і опинився на боці захваченого, зобов'язаний максимально швидко відійти і не заважати відкочуванню м'яча. Якщо він заважає, то суддя має обнулити кількість захватів, дозволяючи команді, яка володіє м'ячем, ще один сет із шести захватів.

Підведіться на ноги

10. (б) Жодна частина тіла захваченого гравця, окрім його стоп, не повинна торкатися землі при розіграші м'яча.

Помилка при піднятті м'яча або неправильний розіграш

Якщо захвачений гравець не зміг підняти м'яч над землею, коли підводився на ноги, або не зміг зіграти м'ячем правильно, суддя дасть свисток і відновить гру, віддавши м'яч команді, яка не порушувала правила.

Обнулення відліку захватів

10. (в) Якщо команда заважає безперешкодно розіграти м'яч або якщо її маркери розбігаються раніше, щоб зупинити атаку, суддя негайно сигналізує, що команда, яка володіє м'ячем, має ще один сет із шести захватів.

Випадкове відхилення

10. (д) Коли гравець, який був захвачений, намагається відіграти м'яч назад, але випадково м'яч відхиляється вперед, суддя дасть свисток і поновить гру, віддавши розіграш м'яча команді, яка не порушувала правила.

11. Захвати та розіграш м'яча (продовження)

Необхідна швидкість

11. Розіграш м'яча повинен виконуватися якнайшвидше. Суддя обнуляє рахунок захватів, даючи команді, яка володіє м'ячем, новий сет із шести захватів, якщо будь-який гравець суперника навмисно затримує повернення м'яча в гру.

Захват на лінії воріт або біля неї

12. Якщо захвачений гравець лежить на лінії воріт або за нею, але м'яч залишився в ігровому полі, розіграш м'яча виконується з того місця, де знаходився м'яч.

Якщо гравець був захвачений у вертикальному положенні на лінії воріт, вважається, що він був захвачений в заліковому полі.

ПРИМІТКИ:

Діючий півзахисник

10. (е) Два гравці беруть участь в розігравші м'яча. Всі інші гравці за винятком діючих півзахисників, знаходяться у грі, якщо віддаляться на відстань не менше 10 м назад від гравців. Діючі півзахисники повинні одразу зайняти позицію безпосередньо позаду гравців, які розігрують м'яч.

Якщо немає «маркера»

10. (е) Якщо навпроти захваченого гравця не виявиться «маркера», то м'яч вважається розіграним негайно, як при розігравші «вільного удару».

Покарання за навмисне порушення

10. (ж) При швидкому розігравші м'яча не всі гравці встигнуть віддалитися на належну дистанцію. Вони будуть покарані лише в разі навмисного втручання у гру – активного та пасивного.

Випадкове втручання

Якщо втручання у гру було випадковим, гра поновлюється з сутички. Проте втручання не може розцінюватися як випадкове, якщо у гравця була можливість залишити зону, у якій відбувалася гра.

Гравці у офсайді підіймають руки

Гравець, який розуміє, що знаходиться поза грою і біля м'яча, повинен підняти обидві руки над головою. Інакше він буде покараний штрафним ударом, якщо втрутитися в гру, хоча міг би уникнути цього втручання.

Позначення 10м

Суддя зазвичай займає позицію в 10 м позаду від гравця, що позначає захваченого гравця, таким чином показуючи команді без м'яча, на яку відстань вона повинна віддалитися. Якщо захват виконуються надзвичайно агресивно або гра ведеться грубо, суддя може нехтувати позицією в 10 м для того, щоб знаходитися ближче до гравців, що беруть участь в захваті.

12. Сутичка

Коли формується

1. Сутичка формується для відновлення гри там, де гра не поновлюється з початкового удару, удару від воріт (Розділ 8), штрафного удару (Розділ 13), розіграшу м'яча (Розділ 11) або розіграшу з 20-метрової лінії (Розділ 8 та 9).

Побудова сутички

2. Для побудови сутички не більше трьох нападаючих

від кожної команди повинні зчепитися руками і головами і сформувати чіткий тунель під прямим кутом до бокової лінії. Нападаючий в центрі першого ряду (хукер) повинен зв'язатися руками поверх плечей двох підтримуючих нападаючих. Не більше двох нападаючих другого ряду в кожній команді може влаштуватися позаду перших рядів відповідних сутичок, зчепившись руками і помістивши свої голови в два вільні простори між хукером і нападаючими першого ряду. Вільний нападаючий кожної команди повинен влаштуватися ззаду нападаючих другого ряду, помістивши свою голову між ними. Всі нападаючі повинні стояти так, щоб їх тіло і ноги знаходилися під прямим кутом до тунеля, а їх спини були горизонтальні. Як тільки м'яч буде введений в сутичку, жоден інший гравець не може приєднуватись до неї.

Сутички

Обидва нападаючих стовпа з боку введення м'яча повинні тримати зовнішні ноги попереду, і півзахисник повинен ввести м'яч в сутичку, використовуючи простір між їх ногами. Всі гравці повинні залишатися в сутичці, поки м'яч не вийшов з неї.

ПРИМІТКИ:

Атакуючий гравець, утриманий у заліковому полі

1. Якщо атакуючий гравець з м'ячем утримується одним або декількома гравцями суперника в заліковому полі команди, що обороняється, і не може приземлити м'яч, то гра поновлюється з розіграшу м'яча в 10 м від лінії воріт навпроти того місця, де гравець був утриманий, і відлік захватів продовжуватиметься, за винятком після п'ятого розіграшу м'яча, коли гра буде відновлена передачею атаки (Розділ 11, Правило 7).

Вільна рука

2. Суддя зобов'язаний добитися, щоб хукер не входив у сутичку з вільною рукою.

12. Сутичка (продовження)

Кількість захисників і гравців у сутичці

3. У побудові сутички може брати участь не більше шести гравців від кожної команди, а коли м'яч знаходиться в сутичці - не більше семи гравців в кожній команді можуть діяти, як захисники.

Поштовх

4. Після того, як сутичка була правильно сформована, нападаючим дозволяється штовхати в ній, але якщо вона зрушиться на помітну відстань, створюючи перевагу однієї з команд, до введення в неї м'яча, судді слід призначити нову сутичку у вихідному місці.

«Вільна голова» і введення м'яча

5. Під час сутички команда, яка не порушувала правила, має «вільну голову» та право введення м'яча.

Введення м'яча в сутичку

6. (а) М'яч вводиться до сутички з боку судді таким чином, що гравець тримає його горизонтально над землею за два кінці обома руками і вкочує до сутички землею. М'яч має бути введений в центр тунеля, сформованого першими рядами нападаючих.

(б) М'яч не можна вводити до сутички до тих пір, поки вона не буде правильно сформована.

(в) Не можна затримувати введення м'яча до сутички.

(г) Гравцю, що вводить м'яч до сутички, забороняється робити фальшивий рух, а після введення м'яча він зобов'язаний негайно віддалитися за власну групу нападаючих.

ПРИМІТКИ:**Виснажена сутичка**

3. Якщо сутичку формує шість нападаючих, побудова 3-2-1 обов'язкова. Якщо число гравців в команді зменшується через травми, сутичку можна формувати без трьох задніх нападаючих, тобто використовуючи побудову 3-2-0, 3-1-0 або 3-1-1 (за умови, що на полі знаходиться не більше семи захисників - дивіться Параграф 3 вище). На полі завжди мають знаходитися щонайменше три нападаючих, що грають в сутичці.

Нападаючий, що відокремився від сутички

3. Вільний нападаючий (№13) може відокремитися від сутички у будь-який час за умови, що на полі в його команді діє менше семи захисників. Якщо м'яч виходить з сутички між ногами нападаючих другого ряду, вільний нападаючий може відділятися від сутички і підібрати м'яч.

Поштовх

4. Щоб уникнути непотрібної перебудови сутички, судді не слід дозволяти протилежним групам нападаючих входити в контакт один з одним до тих пір, поки м'яч не буде доступний для введення в

сутичку без затримки.

Команда, що порушила

5. «Команда, що порушила» - це та команда, яка зупиняє гру пасом вперед, грою вперед і так далі.

12. Сутичка (продовження)

Інші гравці поза сутичкою

7. Півзахисник сутички команди, яка не має права введення м'яча у сутичку, повинен знаходитись позаду останньої лінії нападаючих. Усі гравці, які не беруть участь в сутичці (за винятком півзахисника, що вводить до неї м'яч) займають позиції за своїми власними нападаючими в п'яти метрах або більше від останнього нападаючого сутички і повинні залишатися там до тих пір, поки м'яч не вийде з сутички.

Нападаючі у сутичці

8. У сутичці дозволяється грати м'ячем лише стопою. Нападаючим першого ряду забороняється ставити свої ноги в тунель або піднімати одну ногу до того, як м'яч буде введений в сутичку, а також відбивати м'яч назад раніше, ніж це зробить хукер. Хукер може відбивати м'яч будь-якою стопою після того, як той торкнеться землі в центрі тунеля. Всім нападаючим сутички дозволяється бити по м'ячу або відкочувати м'яч, який був відіграний хукером.

Гравцям забороняється навмисно завалювати сутичку або торкатися землі будь-якою частиною тіла, за винятком стопи. Гравцям забороняється умисно затримувати правильну побудову сутички.

ПРИМІТКИ:

Сторона для судді

6. (а) Суддя може стояти з будь-якого боку від сутички на власний розсуд. Краще вибирати закриту (коротку) сторону.

Відхід півзахисника сутички

(г) Припускаючи, що м'яч був правильно відіграний, півзахиснику сутички дозволяється підбирати його під час руху за умови, що він почав рух безпосередньо після введення м'яча в сутичку. Оскільки півзахисник сутички, який ввів в неї м'яч, зобов'язаний віддалитися після введення за своїх нападаючих, то в разі виграшу м'яча командою суперника він матиме дуже маленький шанс захопити протилежного півзахисника сутички.

Якщо останній був захвачений, суддя зобов'язаний переконатися, що півзахисник команди, що вводила м'яч, насправді віддалявся за своїх нападаючих.

12. Сутичка (продовження)

М'яч у грі

9. М'яч вважається у грі після того, як з'явиться між внутрішніми стопами нападаючих другого ряду сутички.

Якщо м'яч вийшов неправильно, і провина за це не може бути віддана жодній з команд, то сутичку слід повторити.

Місце побудови

10. Зазвичай сутичка формується на місці порушення правил гри. Якщо таке порушення сталося ближче 20 м від бокової лінії або 10 м від лінії воріт, сутичка формується в 20 м від бокової лінії і в 10 м від лінії воріт. Команда з «вільною головою» та правом введення м'яча може запропонувати перемістити сутичку відповідно до початкової позначки, встановити сутичку на 10-метрову, 20-метрову відмітку від аута з тієї самої сторони ігрового поля або до центру поля.

Мандрівна сутичка

11. Якщо за порушення в сутичці призначається штрафний удар, а сутичка зрушилася зі своєї позиції, мітка для удару знаходиться в тому місці, де сутичка була зформована вперше.

Сутичка, що розвертається

12. Якщо м'яч виходить з сутички правильно, він вважається таким, що знаходиться в грі, навіть коли сутичка розвертається. Будь-який нападаючий може відокремитися від сутички для того, щоб підібрати м'яч або ударити по ньому ногою. Будь-який захисник може аналогічно грати м'ячем за умови, що до виходу м'яча він залишався ззаду сутички.

ПРИМІТКИ:

Гра руками у сутичці

9. Ноги гравців постійно рухаються в сутичці, тому нелегко визначити момент дійсного "виходу" м'яча з сутички. Якщо гравець може підібрати м'яч, не залізаючи руками в ноги нападаючих, то м'яч вважається таким, що "вийшов" з сутички.

Правильна позиція

10. Група нападаючих, що обороняється, зобов'язана

в сутичці

вибирати правильну позицію при побудові сутички. Протилежна група нападаючих рухатиметься для формування сутички.

Удар головою

Нападаючі першого ряду, які з люттю входять головою при побудові сутички, повинні бути покарані штрафним ударом.

13. Штрафний удар

**Коли
призначається**

1. (а) Штрафний удар призначається проти будь-якого гравця, який винен у некоректній поведінці (Розділ 15) за умови, що це не йде в збиток невинуватій команді. Відмітка для штрафного удару, якщо це не обумовлюється інакше, знаходиться на місці порушення. Якщо некоректна поведінка сталася в ауті, точка знаходиться в 10 м від бокової лінії в ігровому полі і навпроти того місця, де сталося порушення. В разі блокування гравця точка знаходиться в тому місці, де м'яч впав на землю або був спійманий. Якщо м'яч впав на землю або був спійманий в ауті, то точка знаходиться в 10 м від бокової лінії навпроти місця виходу м'яча в аут. Якщо м'яч у польоті пересік лінію воріт, то точка знаходиться в ігровому полі в 10 м від лінії воріт. Якщо порушення здійснене гравцем в своєму власному заліковому полі (команди, що обороняється), або атакуючим гравцем в заліковому полі команди-суперника, точка знаходиться в ігровому полі в 10 м від лінії воріт навпроти місця порушення. У випадку якщо команда, що провинилася, повторно порушить правила гри, точка для штрафного удару переноситься на 10 м вперед до лінії воріт цієї команди.

(б) У разі порушення правил командою, що б'є штрафний удар, сутичка має бути сформована в точці, де він надавався. У разі порушення командою противника - виконується штрафний удар навпроти, де порушення сталося - на лінії, паралельній лінії воріт в 10 м від того місця, де надавався штрафний удар.

ПРИМІТКИ:

Перевага

1. Судді слід продовжити гру, якщо перевага, яку

отримала невинувата команда, була очевидною. Це, проте, не означає, що гравець, що порушив, не може бути в подальшому покараний. Штрафний удар за порушення в сутичці дає невинуватій команді більшу перевагу, ніж продовження гри.

13. Штрафний удар (продовження)

Як виконується

2. Гравець може виконати штрафний удар ударом з рук, ударом з відскоку або ударом із землі по м'ячу з вказаного суддею місця або ззаду відмітки на тій же відстані від бокової лінії. Якщо удар не виконується по воротах (дивіться Примітки до Правил № 11, Розділ 6) м'яч можна вибивати в будь-якому напрямку, після чого він вважається таким, що знаходиться в грі.

Позиція гравців

3. Гравці команди, що б'є, зобов'язані знаходитися позаду м'яча у момент удару по ньому. Гравці протилежної команди повинні відійти до своєї лінії воріт або на 10 м і більше від мітки у напрямку до своєї лінії воріт. Їм не дозволяється перешкоджати виконанню удару або відволікати увагу того, хто б'є. Вони можуть рухатися після виконання удару.

ПРИМІТКИ:

Відмітний штрафний

1. За некоректну поведінку в сутичці, якщо вона не виразилася в грубій грі або у використанні непристойних лайок, судді слід призначити відмітний штрафний, який відрізняється від штрафного удару лише тим, що з нього не може бути забитий гол. Відмітний штрафний застосовується до всіх гравців, що навіть не беруть участь в сутичці, вони караються в місці порушення Правил гри. Повний штрафний призначається за порушення, яке сталося перед правильним формуванням сутички, при цьому команда, яка заробила штрафний удар, може обрати сутичку, якщо вона цього бажає.

Відмітка

2. Оскільки відмітку важко позначити на землі, гравець, який вибиває м'яч з рук або з відскоку, може трохи відхилитися від неї. Це вирішується за умови, що команда, що б'є, не отримала переваги. Той, хто б'є, може сам підібрати м'яч після виконання удару. Якщо

гравець відносить м'яч назад від відмітки для виконання удару по воротах, первинна відмітка анулюється, а в тому місці, звідки по м'ячу буде виконаний удар, призначається нова відмітка і суперники можуть просунутися вперед на відстань 10 м від неї.

10 метрів

3. і 4. Якщо той, хто б'є, виконує штрафний удар або подальший за ним вільний удар швидко, так що не всі гравці суперника встигнуть відійти на встановлену відстань 10 м, вони мають бути покарані лише якщо стануть перешкоджати грі. Цим гравцям дозволяється включитися в гру, коли будь-яка перевага, досягнута ними, була втрачена. Боковий суддя повинен діяти як орієнтир для команди, протилежної тій, що б'є, займаючи позицію в 10 м від точки. (Розділ 16, Правило 17.)

13. Штрафний удар (продовження)

Удар в аут

4. (а) Якщо м'яч вибивається в аут, не торкнувшись будь-якого іншого гравця, окрім того, що б'є, команда, що виконувала удар, повинна відновити гру з вільного удару. Гравці суперника зобов'язані віддалитися на 10 м від місця виходу м'яча в аут або до своєї лінії воріт.

В разі порушення командою, що б'є, сутичка має бути сформована в 20 м від бокової лінії там, де надавався вільний удар, але не ближче, ніж в 10 м від лінії воріт. Капітан команди, яка має «вільну голову» та право введення м'яча до сутички, може вибрати встановлення сутички на відстані 10 метрів від ауту або в центрі поля. В разі порушення командою суперника повинен надаватися штрафний удар в точці на лінії порушення правил, яка паралельна лінії воріт в 10 м від того місця, де надавався вільний удар.

4 (б) Якщо м'яч у польоті торкається противника і потім виходить в аут, має бути сформована сутичка командою, що б'є, в 20 м від того місця, де м'яч пересік бокову лінію.

Капітан команди, що виконувала удар, має можливість встановити сутичку на 10-метровій лінії від ауту або в центрі поля.

Без затримки

5. Гравцям забороняється робити будь-яку дію, яка

здатна затримати виконання штрафного удару.

ПРИМІТКИ:

**Вільний удар
(другий удар)**

4. М'яч можна вибивати в будь-якому напрямку будь-яким способом при введенні його в гру після виходу в аут, і той, хто б'є, сам може підбирати м'яч після виконання удару.

**Мертвий м'яч із
штрафного удару**

4. Гра поновлюється ударом від воріт з 20 м, якщо м'яч стає мертвим після виконання штрафного удару (Розділ 8, Правило 3).

**Відмова
поступитися м'ячем**

5. Після призначення штрафного удару суддя зобов'язаний добитися, щоб гравець суперника не затримував м'яч, а також не вибивав його і не відкидав його навмисно від місця удару.

13. Штрафний удар (продовження)

**Порушення
командою того, хто
б'є**

6. Якщо удар був виконаний неправильно або гравець команди, що б'є, порушив правила, на точці штрафного удару формується сутичка за умови, що вона розташована не ближче, ніж за двадцять метрів до лінії ауту.

**Причина
покарання**

7. Суддя зобов'язаний пояснити гравцю, якого він карає, причину покарання.

**Покарання за
порушення у
заліковому полі**

8. Якщо покарання призначається за порушення атакуючою командою правил гри у заліковому полі суперника, відмітка штрафного удару знаходиться в 10 м в ігровому полі навпроти місця порушення. За порушення правил гри в своєму заліковому полі командою, що оборонялася, яке веде до призначення штрафного удару, відмітка знаходиться в ігровому полі в 10 м від лінії воріт навпроти місця порушення. За грубу гру проти гравця, який виконує спробу, призначається штрафна спроба (Дивіться Правило 9).

**Порушення проти
гравця, який
виконує спробу**

9. Якщо гравець, який обороняється, грубо грає проти суперника, який торкається м'ячем землі для здійснення спроби, призначається штрафний удар по воротах навпроти стійок воріт після виконання реалізації спроби. Після цього удару м'яч вважається мертвим, і гра поновлюється з середньої лінії поля. Це

правило застосовується: а) під час здійснення спроби і б) поки гравець, який виконує спробу, не встане на ноги.

Дроп-гол, груба гра проти того, хто б'є

10. (а) Якщо гравець грубо грає проти суперника, який виконує удар по воротах з відскоку, штрафний удар призначається навпроти стійок воріт.

(б) Якщо удар з відскоку по воротах був успішним, наступний удар по воротах виконується зі штрафного удару навпроти стійок воріт, після чого гра поновлюється з центру середньої лінії поля, незалежно від результату останнього удару.

(в) Якщо удар з відскоку був неуспішним, штрафний удар може виконуватися будь-яким способом, який передбачається Правилами, і гра поновлюється залежно від результату удару.

ПРИМІТКИ:

Штрафна спроба

9. За порушення Правил гри командою, що обороняється, в своєму заліковому полі може бути призначена штрафна спроба залежно від серйозності цього порушення. (Дивіться Розділ 6, Правило 3(г)).

14. Офсайд

Коли є офсайд

1. Гравець вважається в офсайді, коли він знаходиться попереду партнера по команді, який володіє м'ячем, торкається м'яча або б'є по м'ячу ногою. Це правило не поширюється на гравця, який знаходиться в своєму заліковому полі.

Поза грою

2. Гравцю в офсайді забороняється брати участь у грі або намагатися будь-яким способом впливати на хід гри. Йому забороняється наближатися ближче 10 м до суперника, який чекає м'яча, а також він зобов'язаний негайно віддалитися на 10 м від будь-якого гравця суперника, який першим заволодіє м'ячем.

ПРИМІТКИ:

**Той, хто ловить,
просить про офсайд**

1. Гравець, який ловить м'яч біля суперника, що знаходиться в офсайді, може не змінювати свій маршрут, щоб втручання цього суперника в гру виявилось неминучим. Він може продовжувати первинний рух, і покластися на суддю, який покарає гравця в офсайді, якщо останній втрутиться в гру. Якщо той, хто ловить, навмисно і без потреби біжить на гравця в офсайді, то гра має бути продовжена.

Випадковий офсайд

Якщо суддя вважає, що втручання в гру гравця в офсайді було випадковим, призначається сутичка.

Коли попереду

1. Гравець знаходиться в офсайді, якщо одна його нога (або на землі, або над нею) знаходиться попереду партнера по команді, який останнім торкається м'яча, або торкався, тримає або б'є м'яч.

**Перешкоди для
того, хто ловить**

2. Якщо гравець не відходить із зони ближче 10 м від суперника, який чекає м'яч після удару по ньому ногою, то він вважається таким, що заважає або намагається перешкодити гравцю, який ловить, і має бути покараний. Виключення може складати лише той випадок, коли невинувата команда отримала негайну перевагу.

14. Офсайд (продовження)

**Введення гравця до
гри**

3. Гравець, який знаходиться в офсайді, може бути введений до гри, якщо:

(а) суперник просунеться з м'ячем на 10 м або більше.

(б) суперник торкнеться м'яча, але не збереже його.

(в) партнер по команді, що володіє м'ячем, виявиться попереду нього.

(г) партнер по команді ударить по м'ячу ногою і займе позицію перед ним в ігровому полі.

(д) він відійде назад за свого партнера по команді, що володіє м'ячем, або за те місце, в якому його партнер по команді останній раз торкнувся м'яча.

ПРИМІТКИ:

«Поза грою» у стандартних положеннях

3. Гравці, які знаходяться поза грою при розіграші м'яча (Розділ 11), сутичці (Розділ 12), початковому ударі або ударі від воріт (Розділ 8), при штрафному ударі (Розділ 13), або при вільному ударі (Розділ 13), не вводяться в гру описаним в Параграфі 3 способом. (Дивиться відповідні розділи.)

Набігання гравців з офсайду після удару у відкритій грі

Будь-якому гравцю, який знаходиться перед тим, хто б'є, не дозволяється просуватися вперед, поки м'яч не пролетить повз нього. Це правило затримує рух набігаючих гравців команди, що б'є, в спробі оточити того, хто приймає м'яч.

15. Некоректна поведінка гравців

Визначення некоректної поведінки

1. Гравець вважається винним за некоректну поведінку, якщо:

(а) навмисно зробить підніжку, ударить ногою або рукою іншого гравця.

(б) при виконанні захвату зупинить суперника за голову або шию.

(в) впаде колінами на суперника, який лежить на землі.

(г) використовує будь-який небезпечний кидок при виконанні захвату.

(д) навмисно порушить Правила гри.

(е) використовує образливу або нелітературну лексику.

(ж) обговорюватиме вирішення судді або бокового судді.

(и) повернеться на ігрове поле після тимчасового видалення, що було до цього, без дозволу судді або бокового судді.

(к) поводитиметься будь-яким чином, несумісним з духом справедливості гри.

(л) навмисно виконає блокування суперника, який не володіє м'ячем.

(м) робить відштовхування плечем суперника без намагання зробити захват.

(н) застосовує будь-який непотрібний тиск або повороти, включаючи захвати, роздавлювання або виконує прийом у стилі «куряче крило» до утриманого гравця, який володіє м'ячем.

(п) робить рукою підсікання по ногах гравця, який володіє м'ячем, піддаючи його непотрібному ризику отримати травму.

ПРИМІТКИ:

Небезпечний кидок

1. (г) Якщо при будь-якому захваті або контакті з противником, гравець піднятий і є вірогідність того, що першою частиною його тіла, яка торкнеться землі, буде його голова або шия (“небезпечне положення”), то цей захват або контакт вважатиметься небезпечним кидком; якщо захват здійснюється з розумною обережністю і можна уникнути небезпечного положення, його можна не вважати небезпечною грою.

Порушення правил

(д) При застосуванні остаточного покарання до гравця, який повторно порушує Правила в "специфічній" позиції (наприклад хукер або півзахисник сутички), судді слід проінформувати капітана цього гравця про своє рішення.

Капітан може на свій розсуд перемістити гравця, який порушив правила, на іншу позицію. Суддя не може наказати гравцю змінити свою позицію.

Поясніть причину покарання

(ж) Гравець може запитати суддю про причину призначення штрафного удару за умови, що він зробить це шанобливо.

Затримка поновлення гри

(к) Навмисна затримка відновлення гри від лінії воріт, 20-ти метрової лінії або центральної лінії є поганою поведінкою гравця відповідно до цього Правила.

Блокування гравця після удару

(л) Найбільш поширене блокування гравця, який б'є по м'ячу ногою, а потім захищається або затримується суперником. Проте, не можна вимагати від того, хто робить захват, затримки у виконанні захвату, тому, що гравець з м'ячем може і не вдарити по м'ячу. Відповідальність за блокування лежить на тому, хто б'є, - він зобов'язаний ударити по м'ячу до того, як його суперник виконає захват.

Третій гравець у захваті

Індикатори блокування

(п) коли гравець, який володіє м'ячем, утримується у вертикальному положенні двома або більше захисниками, будь-який інший захисник(-и) повинен(-і) спочатку сконтактувати з гравцем, який володіє м'ячем, вище колін/колінного суглоба.

1. (а) набігаючі гравці (які не отримують м'яч) не повинні зупинятися в середині захисної лінії.

(б) набігаючі гравці (які не отримують м'яч) не повинні бігти до грудей або зовнішнього плеча захисників і починати контакт.

(в) Рефері або відео рефері може визначити важливість контакту, ініційованого гравцем(-ями) (які не отримують м'яч) у перешкоджанні участі захисника, під час спроби набрати ігрові очки.

2. Гравець з м'ячем не повинен бігти за активно набігаючими гравцями і ставити в невідгідне положення лінію захисту.

3. Буде вважатися блокуванням, якщо атакуючі гравці, які пробігають лінію, яка проходить за набігаючими гравцями, чітко отримують м'яч з внутрішньої сторони за набігаючими гравцями.

4. Рішення в захисті, які змушують захисника(-ів) ініціювати контакт з атакуючим гравцем(-ями), не вважатимуться блокуванням.

5. Рішення в захисті, які змушують захисника(-ів) змінити лінію захисту, не вважатимуться блокуванням.

«Блокуючі» гравці біжать по прямій до лінії воріт суперника та мають намір отримати м'яч поблизу лінії захисту.

«Відтянуті» гравці біжать по дузі через простір за «блокуючими» гравцями.

Стіна. Якщо два або більше гравців утворюють **стіну** (пліч-о-пліч) поруч з ігровим м'ячем і не дають можливості гравцю, що захищається, рухатися безпосередньо до гравця, який володіє м'ячем, суддя покарає за блокування.

Супровід. Гравець не повинен «навмисно блокувати суперника, який не володіє м'ячем». Розділ 15 (л). Це вважатиметься блокуванням щодо гравця, який ловить м'яч після удару, якщо:

1. Гравець прибуває одночасно з суперником і навмисно заважає йому; або

2. Навмисно вибиває м'яч у суперника. Це стосується як команди, яка била, так і команди, яка не била.

Це не вважатиметься блокуванням для гравця, який ловить м'яч після удару, якщо

1. Гравець захисту рухається прямо до м'яча; і

2. Займає позицію до того, як м'яч буде спійманий.

Пірнання крізь «рак». Якщо під час виконання спроби, атакуючий гравець пірнає крізь «рак» або з-за партнера по команді, включаючи гравця, який розігрував м'яч, і це впливає на захист, його буде покарано за блокування.

«Сплячий» гравець. Гравець атакуючої команди, який стоїть поруч із зоною розіграшу м'яча, і намагається заблокувати, буде покараний штрафним ударом.

Блокування

- гравця в офсайді

- після гри вперед

Забороняється блокувати будь-якого гравця суперника, що не володіє м'ячем, навіть якщо він знаходиться в офсайді, або якщо він намагається дістатися до м'яча після гри вперед або пасу вперед.

Гравець з м'ячем не може блокувати

Гравець, який володіє м'ячем, не може бути винним за блокування. Йому дозволяється використовувати стійки воріт для того, щоб уникнути захвату, ховатися за своїх власних гравців в зоні «раку», а також прокладати собі дорогу через простір поза сутичкою.

16. Обов'язки судді та бокових суддів

Один суддя. Два бокових судді

1. На кожен матч призначається один суддя і два бокових судді. Вони можуть вибиратися по взаємній згоді граючих команд.

Насаджувати законність

2. Суддя зобов'язаний керуватися Правилами гри і може накладати покарання за будь-яке навмисне порушення Правил. Він є єдиною людиною на полі, яка може виносити ухвали по тому, що відбувається в грі, за винятком того, що відноситься до аути і аути залікового поля (дивіться Параграф 11 нижче).

Хронометрист

3. Суддя є єдиним хронометристом за винятком того випадку, де цей обов'язок був переданий іншій людині. (Дивіться Розділ 7.)

Право зупиняти гру	4. Суддя може, на свій розсуд, тимчасово відкласти або достроково закінчити гру через погані погодні умови, незаконне втручання глядачів, некоректну поведінку гравців або з будь-якої іншої причини, яка, на його думку, виводить з-під його контролю гру.
Дозвіл увійти до ігрової зони	5. Ніхто, за винятком гравців, не може виходити в межі ігрової зони без дозволу центрального судді.

ПРИМІТКИ:

Суддя отримав травму	1. Коли суддя не здатний виконувати свої обов'язки, він повинен призначити собі заміну, переважно нейтрального бокового суддю. Якщо суддя не здатний призначити заміну, капітани команд повинні вибрати суддю по взаємній згоді. Інакше контроль за грою віддається боковому судді з більшим досвідом. Якщо травма, отримана суддею, робить його нездатним дати свисток для того, щоб зупинити гру, гра вважається зупиненою у момент здобуття суддею травми.
Консультація з боковим суддею	2. Перед ухваленням рішення суддя може отримати консультацію у будь-якого бокового судді.
Гравець повертається до ігрового поля	5. Тимчасово вилучений з поля гравець перед поверненням на ігрове поле запов'язаний проінформувати про це найближчого бокового суддю.

16. Обов'язки судді та бокових суддів (продовження)

Право вилучити з поля	6. В разі некоректної поведінки гравця суддя повинен, на свій розсуд, попередити, тимчасово вилучити з поля на десять хвилин або до кінця гри того, хто порушив.
Контроль за гравцями	7. Гравці знаходяться під контролем судді з того часу, як вони вийшли на поле, і до того часу, як вони пішли з нього.

ПРИМІТКИ:

Попередження	6. Попередження може даватися всій команді одразу. В цьому випадку вважається, що кожен гравець отримав
---------------------	---

	персональне попередження. Даючи остаточне попередження, суддя зобов'язаний записати суть і час порушення і посилатися на нього, якщо згодом гравець буде вилучений з поля.
Тимчасове вилучення	6. Право тимчасового вилучення не може захочувати суддю до поблажливості відносно того гравця, який здійснив некоректну поведінку, що заслуговує на вилучення до кінця матчу.
Закінчення тимчасового вилучення	6. Тимчасово вилучений гравець може повернутися на ігрове поле, отримавши на це дозвіл судді. Для контролю за часом вилучення суддя може користуватися послугами хронометриста, якщо такий призначається, або ж визначати його самостійно.
Гравець, вилучений до кінця матчу	6. Гравець, вилучений до кінця матчу, не може брати подальшу участь у грі, а також йому не дозволяється займати позицію біля ігрової зони, де його присутність здатна спровокувати інциденти.
Зміна позиції гравця	6. При попереджнні гравця, який постійно порушує Правила гри, судді слід запропонувати капітанові команди цього гравця поміняти його позицію в команді.
Ігрова зона	7. Якщо огороження на стадіоні відсутнє, зона контролю знаходиться в природних межах поля, в якому розташована ігрова зона.
Напад на суддю	7. Якщо будь-яка людина під час гри або після неї атакує або дошкуляє судді або боковому судді, то суддя зобов'язаний надати в організацію, яка проводить матч, доповідь про інцидент, що стався.

16. Обов'язки судді та бокових суддів (продовження)

Коли давати свисток	8.1. Суддя зобов'язаний носити свисток, в який він повинен свистіти для того, щоб почати або зупинити кожну половину гри. За винятком цих випадків свисток тимчасово зупиняє гру. Суддя повинен давати свисток, коли: (а) виконується спроба або гол. (б) м'яч виходить з гри. (в) поновлюється гра, наприклад, сутичка. (г) порушуються Правила гри, за винятком того
----------------------------	---

випадку, коли зупинка гри стане перевагою для тієї команди, яка порушила Правила.

(д) на гру чиниться незаконна дія через те, що м'яч або гравець з м'ячем входять в контакт з суддею, боковим суддею або з будь-якою людиною, яка не бере участі в матчі, або з будь-яким предметом, що не повинен знаходитися на ігровому полі.

(е) відбувається не передбачене в цих Правилах порушення, внаслідок чого одна команда отримує несправедливу перевагу.

(ж) необхідна зупинка гри для того, щоб застосувати Правила або з якою-небудь іншої причини.

8.2 Якщо суддя зупинив гру, щоб зробити попередження гравцю або гравцям, він повинен зупинити час, доки він не дасть свисток для відновлення гри.

ПРИМІТКИ:

Випадковий свисток

8. Гра повинна зупинитися, навіть, якщо свисток був здійснений випадково; тоді гра повторно починається з сутички в місці, де м'яч був останній раз фіксований гравцем в ігровому полі, перш ніж був зроблений свисток, і його команді будуть надана «вільна голова» і право введення м'яча у сутичку.

Застосування переваги

8. Перевага застосовується до всіх фаз гри. Проте, якщо команда порушує Правила в сильній тактичній позиції, перевага надається невинуватій команді лише в тому випадку, якщо вона отримає негайне володіння м'ячем.

Суддя є єдиною людиною на полі, яка може визначити перевагу, будь вона тактичною або територіальною. Порушення не «нейтралізується», якщо м'яч лише торкнувся суперника або суперник торкнувся м'яча. Суперник повинен мати можливість отримати перевагу раніше, ніж буде дозволено продовження гри.

Вживання правила переваги не позбавляє суддю можливості згодом покарати винного гравця.

16. Обов'язки судді та бокових суддів (продовження)

Зміна рішення	9. Якщо суддя приймає рішення по факту, йому не слід згодом змінювати його, проте він може анулювати будь-яке прийняте рішення, якщо боковий суддя докладає йому додаткові факти, які він не помітив.
Згода з боковим суддею	10. Суддя повинен прийняти рішення нейтрального бокового судді, що стосується ауту і ауту залікового поля та ударів по воротах.
Боковий суддя	11. Бокові судді повинні знаходитися в ауті з різних сторін і недалеко від ігрового поля за виключенням: (а) суддівства ударів по воротах (дивіться Розділ 6) та (б) доповіді про некоректну поведінку гравця, яку не помітив суддя.
Прапорець	12. Кожен боковий суддя зобов'язаний мати при собі суддівський прапорець.

ПРИМІТКИ:

Порушення атакуючою командою	Якщо команда порушить правила, знаходячись в сильній атакуючій територіальній або тактичній позиції, судді краще негайно зупинити гру. Вільний м'яч не може вважатися перевагою для команди в слабкій оборонній позиції. Вживання правила переваги не позбавляє суддю згодом покарати винного гравця.
Призначення спроби	9. Описані в цьому Правилі обставини не виникнуть при виконанні спроби, якщо суддя перш ніж зарахувати спробу, погляне на обох бокових суддів.
Боковий суддя контролюється центральним суддею	10. Боковий суддя весь час знаходиться під контролем центрального судді і може бути усунений від виконання своїх обов'язків і замінений, якщо, на думку судді, його не можна далі розцінювати, як нейтрального. В цьому випадку будь-яке рішення, прийняте боковим суддею і що виявилось причиною його відсторонення, може бути проігнороване. Про будь-яку некоректну поведінку бокового судді центральний суддя повинен доповісти відповідальному представникові Федерації Регбіліг.
Швидко	11. (б) Якщо боковий суддя має намір повідомити про

доповідайте про некоректну поведінку

некоректну поведінку гравця, він повинен щонайшвидше привернути до себе увагу судді, щоб зупинити цим непотрібне продовження гри. Він може використовувати свій прапорець для позначення місця порушення, і, якщо це необхідно, вибігти в ігрове поле. Будь-який подальший за цим штрафний удар призначається в тому місці, де сталося порушення, а не там, де гра була зупинена.

Не повинно бути незаконного втручання

Боковий суддя не має права незаконно втручатися в управління грою, доповідаючи судді про інциденти, які той, очевидно, бачив.

16. Обов'язки судді та бокових суддів (продовження)

Позначення аута

13. Боковий суддя зобов'язаний вказувати, коли і де м'яч вийшов в аут, піднімаючи свій прапорець і стоячи навпроти місця виходу м'яча в аут. Виняток становить випадок "м'яча назад" (дивіться Розділ 9, Параграф 4), коли боковий суддя зобов'язаний вказати, що поле не було відігране, для цього він повинен помахати прапорцем над головою, підкреслюючи рух у напрямку лінії воріт того, хто б'є.

Позначення аута залікового поля

14. Коли м'яч виходить в аут залікового поля, боковий суддя повинен помахати прапорцем над головою, і потім вказати ним у напрямку стійок воріт, якщо м'яча останнім торкнувся гравець, що обороняється, або у напрямку 20 м лінії, якщо м'яча останнім торкнувся атакуючий гравець.

Не вказуйте на гравця, який зробив м'яч мертвим.

Суддівство ударів по воротах

15. Бокові судді зобов'язані допомагати судді при суддівстві ударів по воротах. (Дивіться Розділ 6, Параграф 10.)

Позначення 10 м

16. При виконанні штрафного удару бокові судді повинні зайняти позицію на боковій лінії і в 10 м від відмітки, щоб діяти, як орієнтир для команди, що відходить на цю відстань.

Офіційне розслідування

17. У випадках, коли пов'язані з матчем обставини можуть стати предметом офіційного розслідування, суддя і бокові судді зобов'язані доповісти по суті питання особі, яка проводить розслідування, і їм слід утримуватися від вираження критики або коментарів через інші канали.

ПРИМІТКИ:

М'яч, що повернувся до ігрового поля

13. Боковому судді не слід негайно піднімати прапорець, коли м'яч у польоті перетинає бокову лінію і якщо є можливість того, що він повернеться або буде віднесений вітром назад в ігрове поле. Якщо м'яч падає на землю в ігровому полі, гра не зупиняється.

Спірні рішення

15. Якщо яке-небудь рішення судді здається спірним, суддя може пояснити причини ухвалення такого рішення для того, щоб уникнути непотрібного незрозуміння або заперечування.

17. Сигнали судді

Сигналізувати про зміст порушення

1. При ухваленні рішення судді слід, де це можливо, вказати причину свого рішення, зробивши відповідний сигнал.

Указувати, як гра відновлюється

2. Якщо суддя має намір тимчасово зупинити гру, він повинен після свистка пояснити причину зупинки, вказати на гравця, що порушив правила, і потім дати сигнал, як гра буде відновлена.

Приклад

Наприклад, якщо півзахисник сутички закидає м'яч в свою сутичку, суддя:

(1) дає свисток і вказує, що півзахисник сутички ввів м'яч неправильно,

(2) пояснює, які правила порушив півзахисник сутички, і потім

(3) сигналізує, що призначається штрафний удар.

Суддя може з користю повторити сигнал, що пояснює причину порушення, щоб зменшити необхідність усного пояснення гравцям. Це особливо застосовується до порушень в сутичці, де деякі нападаючі можуть пропустити перший сигнал через те, що їхні голови були опущені в сутичку.

Сигнали для відновлення гри

3. Сигнали, які повинні даватися суддею, приведені нижче.



СУТИЧКА. Руки зігнуті, долоні звернені одна до одної на висоті плечей, пальці сполучені і трохи зігнуті. Зведіть кінчики пальців з невеликим рухом вниз і потім вкажіть на команду, якій надається «вільна голова» і право введення м'яча.



ШТРАФНИЙ УДАР. Оберніться лицем до невинної команди і витягніть праву руку вперед так, щоб кисть була трохи вища, ніж плече, а долоня знаходилася під прямим кутом до землі.

ВІДМІТНИЙ ШТРАФНИЙ УДАР. Підніміть руку також, як для звичайного штрафного удару, потім підніміть її у вертикальну позицію. Виконасте цей рух двічі так, щоб весь рух був послідовним і переконливим.

УДАР ВІД ВОРИТ. Вкажіть на місце, з якого має бути виконаний удар з відскоку.

Ігрові очки



СПРОБА. Вкажіть на те місце, де спроба призначається. Проінструктуйте бокового суддю, щоб він стояв тимчасово на цій точці, як орієнтир для гравця, який виконуватиме удар по воротах.

ШТРАФНА СПРОБА. Вкажіть на центральну точку між стійками воріт і тимчасово займіть там позицію, як орієнтир для того, хто б'є.

ВОСЬМИ-ОЧКОВА СПРОБА. Цей термін використовується для позначення, що за грубу гру проти гравця, що зробив спробу, призначається штрафний удар. Проінструктуйте бокового суддю, щоб він зайняв місце перед стійками воріт в 10 м від лінії воріт перед тим, як віддалитися за стійку воріт для суддівства реалізації.



ГОЛ. Підніміть руку над головою.

**Сигнали, які
даються, коли гра
не обов'язково
зупиняється**



СПРОБА НЕ ЗАРАХОВАНА. Змахніть руками упоперек і перед тілом нижче за талію, щоб долоні дивилися вниз.



ПРОДОВЖУВАТИ ГРУ. Змахніть руками упоперек і перед тілом на висоті грудей, щоб долоні дивилися у зворотній бік від грудей.

СТОСУЄТЬСЯ М'ЯЧА У ПОЛЬОТІ. Підніміть одну руку над головою, і потім постукайте кінчиками пальців по пальцях на іншій руці.



РАХУНОК ЗАХВАТІВ АНУЛЮВАНИЙ. Підніміть стислу в кулак руку над головою і помахайте нею з одного боку в інший.

"УТРИМАНИЙ" ГРАВЕЦЬ І РОЗІГРАШ М'ЯЧА. Вкажіть, що гравці, які не беруть участі у розіграші м'яча, зобов'язані віддалитися; для цього зробіть сигнал на висоті грудей, аналогічний брасу в плаванні.

Сигнали, що вказують на порушення



1. ГРА ВПЕРЕД. Кисті перед тілом, нижче за талію, трохи розставлені, долоні обернені вперед, пальці вказують на землю, зробіть два або три рухи вперед кистями.

2. ПАС ВПЕРЕД. Зробіть рух вперед витягнутою рукою, вказуючи напрям польоту м'яча.

3. ПІВЗАХИСНИК СУТИЧКИ ВКИДУЄ М'ЯЧ ПІД НОГИ СВОЇХ ГРАВЦІВ. Руками повторіть дію півзахисника сутички, який вводив в неї м'яч. Підкресліть кут, з яким він кидав м'яч.

4. "ФАЛЬШИВИЙ РУХ" ПІВЗАХИСНИКА СУТИЧКИ. Повторіть дію півзахисника сутички, але підкресліть зворотній рух кистями.

5. ПІВЗАХИСНИК СУТИЧКИ НЕ ВІДІЙШОВ. Зробіть кистю рух показуючий напрям, в якому півзахисник сутички повинен був рухатися.

6. ПІВЗАХИСНИК СУТИЧКИ КИДАЄ М'ЯЧ ВГОРУ В СУТИЧКУ. Повторіть дію півзахисника сутички, підкресливши рух кистей вгору.

7. ХУКЕР Б'Є ПЕРЕДЧАСНО. Підніміть над землею перед тілом витягнуту ногу.

8. ХУКЕР ГРУПУЄТЬСЯ В СУТИЧЦІ З ВІЛЬНОЮ РУКОЮ. Підніміть одну руку убік, зігнуту в лікті, так, щоб кисть повисла вниз.

9. СТОВП ВІДІГРАЄ М'ЯЧ. Підніміть витягнуту ногу над землею убік від тіла.

10. ГРА РУКОЮ В СУТИЧЦІ. Зробіть черпаючий рух кистю назад.

11. ЗАВАЛ СУТИЧКИ. Зробіть піднімаючий рух кистю.

12. БІЛЬШЕ СЕМИ ЗАХИСНИКІВ. Вкажіть на одного

з гравців, який від'єднався від сутички і який зазвичай грає в сутичці, і потім підніміть сім пальців.

13. БІЛЬШЕ ШЕСТИ ГРАВЦІВ ШТОВХАЄ В СУТИЧЦІ. Вкажіть на гравця, який штовхає і, який зазвичай не грає в сутичці і потім підніміть шість пальців.

Розіграш м'яча

14. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ ПОВІЛЬНО ВСТАЄ НА НОГИ. Зробіть рух кистю вгору.

15. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ РОБИТЬ "ФАЛЬШИВИЙ РУХ", ВІДПУСКАЮЧИ М'ЯЧ НА ЗЕМЛЮ. Повторіть рух гравця, що порушив, підкресливши зворотний рух кистями вгору.



16. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ ВІДПУСКАЄ М'ЯЧ НЕПРАВИЛЬНО. Якщо м'яч був відкачений по землі між ногами гравця, вкажіть однією рукою вниз між ногами. Якщо м'яч був відкачений збоку, вкажіть однією рукою на точку збоку від себе.

17. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ НЕЧІТКО ПІДНЯВ М'ЯЧ НАД ЗЕМЛЕЮ. Зробіть піднімаючий рух кистю, долоня обернена вниз.

18. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ НЕ СТОЯВ ЛИЦЕМ ПО НАПРЯМКУ ДО ЗАЛІКОВОГО ПОЛЯ СУПЕРНИКА. Встаньте під таким же кутом, під яким стояв гравець, що порушив правила, а потім оберніться лицем до залікового поля суперника.

19. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ ПАСУЄ, КОЛИ ВІН ПОВИНЕН БУВ РОЗІГРАТИ М'ЯЧ. Повторіть жест розіграшу м'яча.

20. ЗАХВАЧЕНИЙ ГРАВЕЦЬ БЛОКУЄ АБО Б'Є ГОЛОВОЮ СУПЕРНИКА ПІСЛЯ РОЗІГРАШУ М'ЯЧА. Повторіть його дію.

21. ДОБРОВІЛЬНИЙ ЗАХВАТ. Зробіть піднімаючий рух кистями рук, долоні обернені вгору.

22. ГРАВЕЦЬ, ЩО ПОЗНАЧАЄ ЗАХВАЧЕНОГО ГРАВЦЯ, ЗАВДАЄ РУХ НОГОЮ ПЕРЕДЧАСНО

АБО НЕБЕЗПЕЧНО. Зробіть рух ногою, що б'є.

23. ПОЗНАЧАЮЧИЙ ГРАВЕЦЬ ПРОДОВЖУЄ УТРИМУВАТИ РОЗІГРУЮЧОГО ГРАВЦЯ. Зробіть переконливий рух однією кистю назад. Цей сигнал застосовується до будь-якого втручання позначаючого гравця, коли м'яч був розіграний правильно (Параграф 22 вище).



24. ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ РОБИТЬ ЗАХВАТ, ЗАТРИМУЄ ЗВІЛЬНЕННЯ ЗАХВАЧЕНОГО ГРАВЦЯ. Зробіть рух кистями вниз перед тілом нижче за талію.

25. ОФСАЙД ПРИ РОЗІГРАШІ М'ЯЧА. Рухом кисті назад вкажіть, що гравець повинен був відійти далі назад.

26. КРАДІЖКА М'ЯЧА З РУК ЗАХВАЧЕНОГО ГРАВЦЯ. Повторіть рух вихоплення м'яча у суперника.

27. ВІДТЯГУВАННЯ ЗАХВАЧЕНОГО ГРАВЦЯ. Повторіть рух відтягування.



28. КОМАНДА БУЛА ЗАХВАЧЕНА П'ЯТЬ РАЗІВ. Підніміть руку вертикально над головою розчепіривши всі пальці рук.



29. КОМАНДА БУЛА ЗАХВАЧЕНА ШІСТЬ РАЗІВ. Дайте свисток, підніміть руку вертикально над головою, потім вкажіть на команду, до якої перейшло володіння м'ячем і змалюйте жест розіграшу м'яча. Передача командою м'яча виконується з рук в руки.

30. РАХУНОК ЗАХВАТІВ АНУЛЮВАНИЙ І ПОЧИНАЄТЬСЯ ЗНОВУ. Помахайте стислою в кулак

Удар від воріт або штрафний

Інші порушення



рукою з одного боку в інший над головою.

31. ТОЙ, ХТО Б'Є, НЕ ПОПАВ НОГОЮ ПО М'ЯЧУ. Стукніть кистю по стопі.

32. ОФСАЙД. Вкажіть на гравця, який знаходився в офсайді. (Дивіться № 25).

33. ВОЛОДІЮЧИЙ М'ЯЧЕМ ГРАВЕЦЬ ТОРКАЄТЬСЯ ОФІЦІЙНОЇ ОСОБИ. Вкажіть на гравця, володіючого м'ячем, і хлопніть кистю по грудях.



34. БЛОКУВАННЯ ГРАВЦЯ. Покажіть дію гравця, що порушив правила.

35. ПІДНІЖКА. Витягніть одну ногу вперед, як для підніжки.

36. НАДМІРНО ЖОРСТКИЙ ЗАХВАТ РУКОЮ. Підніміть руку перед тілом і у міру того, як рука рухатиметься вперед, хлопніть кистю іншої руки по передпліччю.



37. ОСПАРЮВАННЯ РІШЕННЯ. Закрийте однією рукою рот.

38. М'ЯЧ В АУТІ. Вкажіть на відповідного бокового суддю.



39. ДОДАТКОВИЙ ЧАС. Підніміть обидві руки вертикально над головою.

40. ОСТАТОЧНИЙ ДОДАТКОВИЙ ЧАС ДЛЯ ЗУПИНКИ. Змахніть однією рукою над головою.

41. ТИМЧАСОВЕ ВИЛУЧЕННЯ ГРАВЦЯ. Підніміть обидві руки з розчепіреними пальцями для десятихвилинного вилучення.

42. ГРАВЕЦЬ ВВАЖАЄ ЗА КРАЩЕ ЗАЛИШИТИСЯ В ПОЛІ, ЩОБ ОТРИМАТИ ДОПОМОГУ ПРИ КРОВОТЕЧІ. Піднімайте руку впоперек грудей з одного боку в інший.

43. ПЕРЕДАТИ РІШЕННЯ ВІДЕО РЕФЕРІ. Почніть рух обома кистями разом прямо над головою. Намалюйте перед собою квадрат так, щоб ваші руки одночасно з'єдналися на талії.

Сигнали бокового судді

44. Боковий суддя не може зупинити гру, але він може сигналізувати про порушення, якщо суддя не бачив цього порушення і потребує коментаря. Сигнали, які можуть використовуватися боковим суддею і які не включені в Параграф 3 вище:

АУТ. Прапорець піднятий над головою в місці виходу м'яча за бокову лінію поля.

М'ЯЧ НАЗАД. Прапорець змахується над головою, підкреслюючи рух назад.

АУТ ЗАЛІКОВОГО ПОЛЯ. Прапорець змахується над головою і потім нахиляється у бік стійок воріт або в центр 20-метрової лінії залежно від того, звідки гра поновлюється. Не вказувати на гравця, який зробив м'яч мертвим.

УСПІШНИЙ УДАР ПО ВОРОТАХ. Підніміть прапорець над головою.

НЕВДАЛИЙ УДАР ПО ВОРОТАХ. Помахайте прапорцем упоперек і перед тілом нижче за талію. Якщо м'яч виходить за лінію мертвого м'яча, легенько стукніть кінчиком палиці прапорця по землі.

М'ЯЧ ЗА МЕРТВОЮ ЛІНІЄЮ. Помахайте прапорцем вгору-вниз між плечем і коліном і потім вкажіть на точку відповідної позиції відновлення гри.

III. ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ-9



З урахуванням наведених нижче змін, ігри проводяться відповідно до міжнародних Правил регбіліг. Усі вимоги, що регулюють проведення матчів поза межами поля та поведінку гравців будуть викладені в затвердженому Регламенті турніру.

1. Кожен матч триває 18 хвилин і складається з 2 таймів по 9 хвилин. Перерва між таймами триває не більше 3 хвилин.

2. Склад команди - до 15 гравців, не більше 9 гравців на полі одночасно. Під час матчу може відбуватися необмежена кількість заміни з використанням п'яти попередньо визначених гравців заміни. Гравці, яких замінюють, повинні перетнути бокову лінію до того, як новий гравець вийде на поле для заміни. Гравець, який виходить на поле для заміни, повинен зробити це зі своєї половини поля. Гравець, який був замінений, може пізніше в грі виходити на заміну.

3. Сутичка формується з 5 гравців.

4. Усі удари по воротах виконуються ударом з відскоку.

5. Відновлення гри з середньої лінії після набрання очок буде відбуватися ударом з землі без вимоги, щоб м'яч пройшов 10 метрів вперед від цього удару.

6. Після того, як спроба була зарахована, обидві команди та суддя займають звичні позиції для відновлення гри. Один боковий суддя залишатиметься за стійками воріт, щоб винести рішення по реалізації, і гра буде відновлена одразу після того, як боковий суддя винесе своє остаточне рішення. Гравець, що пробивав реалізацію, повинен без затримки повернутися на свою половину поля.

7. Якщо заміна була здійснена під час виконання удару по воротах, тобто після здійсненої спроби або призначеного штрафного удару, гравцю, який вийшов на заміну, не дозволяється виконувати удар.

8. Тимчасове видалення (жовта картка) триває 3 хвилини.

9. Тимчасове видалення закінчується разом із закінченням матчу.

Затверджений Регламент турніру повинен містити наступні додаткові правила щодо проведення турніру:

- склад команди: максимальна кількість гравців, дозволена для реєстрації для кожної заявленої команди,
- матчі внічію: метод, який використовується для визначення команди-переможця у випадках, коли на момент завершення матчу результати рівні.

IV. ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО РЕГБІЛІГ



Змагання з пляжного регбіліг проводяться відповідно до міжнародних Правил регбіліг з певними змінами, застосованими до цього виду спорту. Винятки з міжнародних Правил регбіліг:

1. Гра

Кожен матч складається з двох таймів по 7 хвилин 30 секунд кожний, з перервою у 2 хвилини між таймами в рамках одного матчу.

2. Гравці

Загальна кількість гравців на полі в будь-який момент часу повинна становити 7 або 9 гравців від кожної команди, залежно від Регламенту змагань. Дозволяється п'ять гравців заміни.

3. Сутичка

У всіх сутичках беруть участь максимум 3 гравці від кожної команди в матчах за участю 7 гравців або максимум 5 гравців від кожної команди в матчах за участю 9 гравців.

4. Очки

За спробу нараховується 4 очки, за винятком спроб, здійснених у «бонусній зоні».

«Бонусна зона» - це чітко позначене поле, розташоване в центрі залікового поля з обох сторін ігрового поля.

У разі здійснення спроби в «бонусній зоні», нараховується 5 очок. Суддя сигналізує, що п'яти-очкова спроба була зарахована, піднявши руку в

повітря та витягнувши пальці, щоб показати, що за цю спробу нараховується 5 очок.

5. Відновлення гри

Усі відновлення гри починаються з розіграшу м'яча. За жеребом вирішується, яка команда буде розігравати м'яч у першій половині матчу, а її суперник розіграватиме м'яч у другій половині матчу. Команда, яка пропустила спробу, буде розігравати м'яч під час наступного відновлення гри.

6. Тимчасове видалення

Час тимчасового видалення гравця становить максимум 3 хвилини або, якщо матч завершується протягом цього часу, час тимчасового видалення триватиме до завершення матчу.

7. Підрахунок захватів – 5 захватів

Команді, яка володіє м'ячем, дозволяється розігравати м'яч після захватів чотири рази поспіль. Передача м'яча команді суперника має відбутися після четвертого розіграшу м'яча, коли:

- (а) команду захватять у п'ятий раз,
- або (б) вона вчиняє порушення,
- або (в) у випадку, якщо гравець захвачений у заліковому полі.

8. Розміри поля

Розмір поля може змінюватись, щоб забезпечити гнучкість для проведення місцевих змагань. Майданчик має бути не менше 40 метрів в довжину і 25 метрів в ширину. На полі немає стійок воріт, а лінії можна позначати фарбою, стрічкою або мотузкою. «Бонусна зона» знаходиться в центрі залікового поля та складає 5 метрів в ширину.

V. ПРАВИЛА ТЕГ-РЕГБІЛІГ



1. Тег-регбіліг це не контактна версія регбіліг на маленькому полі.

2. Максимальна кількість гравців у команді має бути 7. Але грати можна, починаючи 4 на 4, довівши до вказаного максимуму 7 на 7.

Будь-яке використання додаткових гравців (замін/переміщень) повинно бути узгоджене з усіма тренерами. Гравці повинні грати, мінімум один тайм.

3. Розміри поля починаються (4 на 4) з рівною площадкою 20 x 20 м і підбираються відповідно, щоб розмістити гравців максимум 7 на 7 або 35 на 35 м.

Ці розміри приблизні. Вибір повинен залишитися за дітьми, щоб у них було достатньо простору грати в радість, не забуваючи при цьому про заходи безпеки.

4. Тривалість гри визначає вчитель і в нормі складає 2 тайми по 15 хвилин при грі 7 на 7 гравців.

5. Розмір м'яча. Зазвичай грають стандартним м'ячем розміру 3 для регбіліг для віку 9 років. Надалі використовується розмір 4.

6. Граючи в тег-регбіліг, всі гравці повинні носити пояс зі стрічками, який має 2 стрічки, прикріплених до липучки. Пояс треба носити навколо

талії і весь вільний одяг має бути в нього заправлений. Стрічки розташовані по одній зі сторони стегон, щоб було легко визначити команду за кольором.

7. Команда, яка володіє м'ячем, має 6 «захватів».

8. Спроба зараховується у звичайний спосіб шляхом покладання або торкання м'яча на або за лінією залікового поля суперника. Гравцям не дозволено для спроби «пірнати» через лінію залікового поля.

9. Тільки гравець, що володіє м'ячем, може бути «захвачений» (у нього можна зірвати стрічку). «Захват» - це зривання однієї або двох стрічок у гравця, який володіє м'ячем. Той, хто володіє м'ячем, не може відбиватися або захищати/прикривати стрічку жодним чином.

Коли захисник зірвав стрічку, він/вона зупиняється на цьому місці, тримає стрічку над головою і кричить «Захват», щоб усі чули.

Атакуючий повертається на місце, де захисник тримає стрічку і відновлює атаку грою назад за правилами.

Негайно вводиться м'яч, захисник повинен віддати стрічку зупиненому ним гравцеві у місці «захвату».

Ні гравець, який захищається, ані гравець, якого «захватили», не можуть продовжувати гру, поки обидві стрічки не будуть повернені на місце на їхніх поясах.

Якщо у чинного півзахисника (гравця, що розіграє) зірвали стрічку при володінні м'ячем, м'яч переходить до суперника і гра відновлюється.

Людина, яка контролює гру, застосовує правило 5 метрів у захисті, але залишає право змінювати відстань, якщо виникає загроза небезпеки.

10. Виривати м'яч не можна.

11. Всі порушення призводять до передачі м'яча команді, що не порушувала, в місці порушення і гра відновлюється з розіграшу м'яча.

12. Реалізації не пробиваються.

13. Гра починається з розіграшу м'яча в центрі поля на початку кожного тайму:

а) командою, яка виграла жереб та

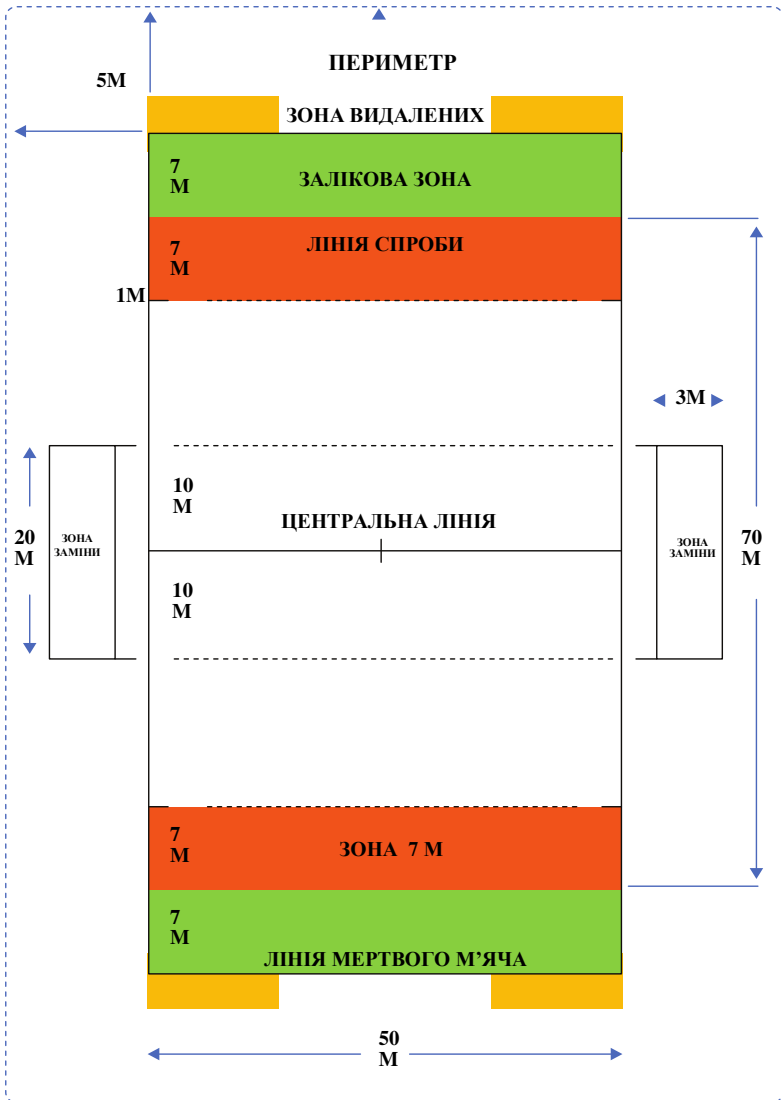
б) потім по черзі.

Після спроби, команда, що пропустила спробу, починає гру з розіграшу в центрі 5-метрової лінії свого міста.

Абсолютно всі поновлення гри починаються з розіграшу м'яча.

VI. ПРАВИЛА ТАЧ-РЕГБІЛІГ

I. Ігрове поле



II. Словник

ТЕРМІН/ФРАЗА	ВИЗНАЧЕННЯ/ОПИС
Перевага	Період часу після Порушення, протягом якого сторона, яка не порушила правила, отримує територіальну, тактичну перевагу або перевагу у формі спроби.
Атака лінії спроби	Лінія, на якій або за якою гравець має поставити м'яч, щоб виконати спробу.
Атакуюча команда	Команда, яка має або набуває володіння м'ячем.
Позаду	Позиція або напрямок до лінії спроби захисту команди.
Зміна володіння	Момент переходу контролю над м'ячем від однієї команди до іншої.
Мертвий м'яч	Коли м'яч знаходиться поза грою, включно з періодом після спроби і до відновлення матчу, а також коли м'яч лягає на землю та/або за межі ігрового поля до наступного введення м'яча в гру.
Мертва лінія	Кінцеві межі ігрового поля. Є по одній на кожному кінці ігрового поля. Див. Додаток 1.
Захист лінії спроби	Лінія, яку команда повинна захищати, щоб запобігти спробі.
Команда захисту	Команда без або яка втрачає володіння м'ячем.
Видалення	Коли гравця видаляють з ігрового поля до кінця матчу.
Вибування	Процедура, яка використовується для визначення переможця після рівних балів після закінчення нормальної тривалості матчу.

Тривалість матчу	Тривалість змагального матчу, яка зазвичай становить сорок п'ять хвилин, включаючи п'ять (5) хвилин перерви.
Кінець гри	Коли суддя повідомляє про завершення матчу.
Виключення (Видалення)	Коли гравця відправляють до найближчої зони видалених гравців після трьох (3) штрафів команди захисту при вході в їхню семиметрову зону. Гравець зараховується як гравець на ігровому полі і не може бути змінений або замінений.
FIT	Federation of International Touch (Федерація міжнародного ТАЧ-РЕГБІЛІГ)
Поле гри	Ігрова зона, обмежена бічними лініями та лініями мертвого м'яча, обидві з яких перебувають за межами ігрового поля. Див. Додаток 1.
Примусовий обмін	Коли від гравця вимагається провести обов'язкову заміну у зв'язку з порушенням, визнаним більш серйозним, ніж Пенальті, але менш серйозним, ніж постійна заміна, перебування в зоні видалення чи видалення до кінця матчу.
Вперед	Позиція або напрямок до лінії мертвого м'яча за лінією спроби атакуючої команди.
Повний час гри	Закінчення другого тайму гри.
Півзахисник	Гравець, який бере володіння після розіграшу м'яча.
Половина часу	Перерва в грі між двома таймами матчу.
Неминуче	Ось-ось відбудеться, майже напевно відбудеться.
Порушення	Дії гравця, що суперечать Правилам гри.

Залікова зона	Область на ігровому полі, обмежена бічними лініями, лініями спроби та лініями мертвого м'яча. Їх дві (2), по одній (1) на кожному кінці ігрового поля. Див. Додаток 1.
Заміна	Дія гравця, який знаходиться на полі, залишає ігрове поле, щоб його замінив гравець поза полем, який виходить на ігрове поле.
Зона заміни	Позначений прямокутник для кожної команди на протилежних сторонах ігрового поля, який зазвичай має розміри 20 метрів у довжину та не більше п'яти (5) метрів у ширину, що простягаються на десять (10) метрів по обидва боки від центральної лінії поля та не менше одного (1) метра від бічної лінії. Це зона, в якій повинні залишатися всі гравці поза полем, доки не буде розпочато заміну. Див. Додаток 1.
Удар	Силовий удар або поштовх ногою, удар або сильний поштовх ногою м'яча. Дотик, щоб розпочати чи відновити гру, або дотик при пенальті не визначається як удар.
Лінії розмітки	Розмітка ігрового поля. Див. Додаток 1.
Зв'язуючий (ланка)	Гравець поруч з крильовим гравцем.
Мітка (підйому)	Центр середньої лінії для початку або поновлення гри або місце, де призначається штрафний удар внаслідок порушення.
Мітка (дотику)	Позиція на ігровому полі, на якій перебував гравець, який володів м'ячем, у момент виконання дотику.
Середній	Гравець біля зв'язуючого гравця.
NTA	National Touch Association Національна асоціація ТАЧ-РЕГБІЛПГ. Як

визначено в Конституції ФІТ.

Блокування	Навмисна спроба гравця, що атакує, або гравця, що захищається, отримати несправедливу перевагу, заважаючи супернику отримати законну перевагу.
Поза грою (нападник)	Нападаючий гравець у позиції «Попереду» від м'яча.
Поза грою (захисник)	Гравець, що захищається, займає позицію ближче ніж на сім (7) метрів від позначки розіграшу м'яча; або за десять (10) метрів від мітки підйому м'яча.
У грі	Позиція, за якої гравець може законно брати участь у грі. Гравець, обидві ноги якого знаходяться на лінії захисту або позаду неї.
Пас	Акт зміни володіння м'ячем між окремими атакуючими гравцями шляхом штовхання м'яча вбік і/або назад і може включати рух, удар або кидок.
Периметр	Межа не менше ніж за п'ять (5) метрів від межі ігрового поля. Див. Додаток 1.
Пенальті	Постанова рефері про штрафний удар, коли гравець або команда порушує Правила гри.
Володіння	Відноситься до гравця або команди, яка контролює м'яч. Якщо інші Правила не застосовуються, Команда з м'ячем має право на шість (6) дотиків.
Рефері	Офіційна особа(-и) матчу, призначена для прийняття рішень під час проведення матчу.
Розіграш м'яча	Момент введення м'яча в гру після дотику або зміни володіння.
Зона Раку / Розіграш	Зона, що не перевищує одного (1) метра завдовжки між гравцем, який виконує

	розіграш м'яча, та півзахисником.
Постанова	Рішення, прийняте рефері внаслідок певних обставин, може призвести до закінчення гри, пенальті, виключення гравця, зміни володіння або спроби.
Семиметрова зона	Область між лінією семи (7) метрів і лінією спроби. Див. Додаток 1.
Бокова лінія	Бічні межі ігрового поля. Див. Додаток 1.
Видалений	Гравець, відправлений в зону для видалених гравців на чотири (4) завершених володіння. Гравець зараховується як гравець на ігровому полі і не може бути замінений або змінений.
Зона видалених	Зона між лінією мертвого м'яча та периметром, куди гравців відправляють або на період порушення, або видалення за повторні порушення семиметрової зони. Є чотири (4) зони видалених гравців. Див. Додаток 1.
Дух гри	Акт гарної спортивної поведінки та чесної гри.
Запасний гравець	Гравець, який замінює іншого гравця під час заміни. У будь-якій Команді може бути не більше восьми (8) запасних гравців. За винятком випадків заміни в зоні тимчасово видалених, видалених до кінця матчу або гравців на Ігровому Полі - вони повинні залишатися у зоні заміни.
Відновлення гри після здійсненої спроби або пенальті	Спосіб початку матчу, відновлення матчу після перерви та після здійсненої спроби. Дотик також є методом відновлення гри, коли призначено пенальті. Розіграш виконується шляхом розміщення м'яча на землі біля або позаду позначки, звільнення обох рук від м'яча, м'яке постукування м'яча будь-якою ногою або торкання ногою м'яча. М'яч не повинен котитися або рухатися більше, ніж на один (1) метр у будь-якому напрямку, і його потрібно підняти чисто, не торкаючись землі знову.

	Гравець може дивитися в будь-якому напрямку і використовувати будь-яку ногу. За умови, що м'яч знаходиться на мітці, його не потрібно піднімати з землі до того, як буде виконано захоплення.
Команда	Група гравців, яка становить одну (1) сторону в змагальному матчі.
TFA	Touch Football Australia Limited
Дотик	Будь-який контакт між гравцем, який володів м'ячем, і гравцем, що захищається. Дотик включає контакт з м'ячем, волоссям або одягом і може бути здійснений гравцем, що захищається, або гравцем, який володів м'ячем.
Рахунок дотиків	Поступова кількість торкань, яку має кожна команда перед зміною володіння, від нуля (0) до шести (6).
Спроба	Результат, коли будь-який атакуючий гравець, крім півзахисника, поклав м'яч на лінію спроби атакуючої команди або за нею перед тим, як його торкнулися.
Лінія спроби	Лінії, що відокремлюють зони заліку від Ігрового Поля. Див. Додаток 1.
Добровільний розіграш	Гравець, який володів м'ячем, виконує розіграш м'яча перед тим, як буде зроблено торкання гравця, що захищається.
Крило	Гравець за зв'язуючим гравцем.
Переможець	Команда, яка набере найбільшу кількість спроб під час матчу.

III. Правила гри



Режим гри

Мета гри ТАЧ-РЕГБІЛІГ полягає в тому, щоб кожна команда набрала більшу кількість спроб та не дала противнику реалізувати свої спроби. М'яч можна передавати, вибивати або передавати між гравцями атакуючої команди, які можуть у свою чергу бігати або іншим чином рухатися з м'ячем, намагаючись отримати територіальну перевагу та здійснити спроби. Гравці, що захищаються, заважають атакуючій команді отримати територіальну перевагу, торкаючись власника м'яча.

Правила гри

1 Ігрове поле

1.1 Ігрове поле має форму прямокутника, довжина якого становить 70 метрів від лінії спроби до лінії спроби, за винятком залікових зон, і 50 метрів у ширину від бічної лінії до бічної лінії, за винятком зон заміни.

1.1.1 Можна вносити зміни до розмірів ігрового поля, але вони повинні бути включені до відповідних умов змагання, події чи турніру.

1.2 Ширина лінії розмітки повинна бути до 4 см, але не менше 2,5 см. Розмітка ліній має бути розміщена, як показано в Додатку 1 – Поле для гри. Бічні лінії простягаються на сім (7) метрів за межі ліній спроби, щоб з'єднатися з лініями мертвого м'яча та визначити зони заліку, які мають розміри п'ятдесяти (50) метрів у ширину та сім (7)

метрів у довжину.

1.3 Зони заміни повинні бути розташовані не ближче одного (1) метра від кожної бічної лінії.

1.4 Маркери відповідного розміру, конуси або кутові стовпи різного кольору, виготовлені з безпечного та гнучкого матеріалу, повинні бути розташовані на перетині бічної лінії та центральної лінії поля, а також бічної лінії та лінії спроби.

1.4.1 Маркери, конуси або кутові стовпи, розміщені на стику бічної та лінії спроби, вважаються такими, що знаходяться на ігровому полі.

1.4.2 Усі інші маркери або конуси вважаються поза межами ігрового поля.

1.5 Стандартне ігрове покриття – трава. Інші поверхні, включаючи синтетичну траву, можуть використовуватися, але вони повинні відповідати стандартам, затвердженим NTA.

1.6 Обмежувальні лінії ігрового поля вважаються поза грою. Гра стає мертвою, коли м'яч або гравець, який володів м'ячем, торкається землі на бічній лінії чи лінії мертвого м'яча або за ними.

2 Реєстрація гравця

2.1 Гравці, які беруть участь у змаганнях, мають бути зареєстровані в NTA або у організатора змагань, затвердженого NTA.

2.2 Команди, які грають із незареєстрованими гравцями, програють будь-який матч, у якому брали участь незареєстровані гравці.

3 М'яч

3.1 Гра проводиться з овальним надутим м'ячем форми, кольору та розміру, затвердженого FIT або NTA.

3.2 М'яч має бути накачаний до рекомендованого виробником тиску.

3.3 Рефері має негайно призупинити матч, якщо розмір і форма м'яча більше не відповідають пунктам 3.1 або 3.2, щоб дозволити замінити м'яч або усунути проблему.

3.4 М'яч не можна ховати під одягом гравців.

4 Ігрова форма / Екіпіювання

4.1 Гравці, які беруть участь у змаганнях, повинні бути правильно

одягнені у відповідну форму команди.

4.2 Ігрова форма складається з сорочки, футболки або іншого предмета, схваленого НТА або організатором змагань НТА, шортів і/або трико і шкарпеток.

4.3 Усі гравці повинні носити унікальний ідентифікаційний номер заввишки не менше 16 см, чітко зображений на задній частині ігрової футболки/сорочки.

4.3.1 Ідентифікаційні номери повинні містити не більше двох (2) цифр.

4.4 Капелюхи або кепки дозволено носити під час матчу за умови, що вони безпечні та відповідають будь-яким нормам НТА.

4.5 Гравці повинні бути вдягнені в безпечне взуття, за винятком варіантів гри, таких як пляжний ТАЧ-РЕГБІЛІГ.

4.6 Допускаються легкі шкіряні або синтетичні черевики з м'якою формованою підошвою.

4.6.1 Жоден гравець або рефері не повинні носити взуття з гвинтовими шипами.

4.7 Гравці не повинні брати участь у жодному матчі з будь-якими ювелірними виробами, ланцюжками, ідентифікаційною стрічкою/браслетом або подібним предметом, який може виявитися небезпечним. Будь-які ювелірні вироби або інші предмети, які не можна зняти, мають бути заклеєні пластирем на вимогу рефері.

4.8 Гравці, що мають довгі (виходять за межі м'яса пальця, якщо дивитися з долоні) або гострі нігті, до гри не допускаються.

4.9 Рефері та гравці можуть носити окуляри або сонцезахисні окуляри за умови, що вони безпечні та надійно прикріплені.

4.9.1 Судді та гравці можуть носити спортивне обладнання для моніторингу та медичні засоби, такі як фіксатори для колін або гомілковостопного суглоба, на власний розсуд органу, що контролює змагання, за умови що вони є безпечними.

5 Склад команди

5.1 Команда складається максимум з 14 гравців, не більше шести (6) з яких можуть бути на полі в будь-який час.

Постанова = пенальті, призначений команді, яка не порушувала

правила, у момент виявлення порушення на відстані семи (7) метрів від центральної лінії поля або на позиції м'яча, залежно від того, що є більшою перевагою.

5.2 Команда повинна мати щонайменше чотири (4) гравці на полі для початку або продовження матчу, за винятком періоду вилучення.

5.3 Якщо кількість гравців на полі однієї команди стає менше чотирьох (4), матч припиняється, а команда, яка не порушувала правила, оголошується переможцем.

5.3.1 Це не стосується гравців, яких відправляють у зону видалених. Вони вважаються учасниками гри.

5.4 У змаганнях зі змішаною статтю максимальна кількість чоловіків, дозволених на ігровому полі, становить три (3), мінімальна кількість чоловіків – один (1), мінімальна кількість жінок – одна (1).

6 Тренер команди та офіційні особи команди ►►

6.1 Тренеру(ам) команди та офіційним особам команди може бути дозволено перебувати всередині периметра, але вони повинні перебувати або в зоні заміни, або в кінці ігрового поля, протягом матчу.

6.2 Тренер(и) команди та офіційні особи команди можуть переходити з однієї позиції на іншу, але повинні робити це без затримки. Перебуваючи на позиції в кінці ігрового поля, тренер(и) команди або офіційна особа команди повинні залишатися не ближче, ніж за п'ять (5) метрів від лінії мертвого м'яча і не повинні тренувати або спілкуватися (вербально чи невербально) з командою або рефері.

7 Початок і відновлення гри

7.1 Капітани команд мають кинути монету в присутності арбітра (суддів), при цьому команда капітана-переможця має право вибору напрямку, у якому команда бажає бігти в першому таймі; вибір зон заміни на час дії матчу, включаючи додатковий час; і вибір команди, яка розпочне матч з володіння м'ячем.

7.2 Гравець атакуючої команди повинен розпочати матч дотиком по центру центральної лінії поля після вказівки рефері почати гру.

7.3 Щоб відновити гру після перерви в таймі, команди повинні змінити напрямок руху, і команда, яка не розпочинає матч з володіння м'ячем, має відновити матч з дотику.

7.4 Щоб відновити гру після зарахування спроби, команда, яка пропустила спробу, відновлює гру з дотику.

7.5 Дотик не можна робити, доки всі атакуючі гравці не перебувають у позиції «у гри».

Постанова = Гравцеві буде наказано повернутися до мітки та знову зробити дотик.

7.6 Розіграш не може бути виконано, доки принаймні чотири (4) гравці захисту не перебувають у позиції «у гри» або якщо інше не вказано рефері. Якщо кількість гравців команди, що захищається, на полі менше чотирьох (4), усі гравці повинні перебувати в позиції «у гри», щоб розіграш був виконаний, якщо інше не вказано суддею.

Постанова = Гравцеві буде наказано повернутися до мітки та знову зробити дотик.

7.7 Дотик, щоб розпочати або відновити гру, необхідно виконати без затримки.

Постанова = Пенальті на користь команди, що не порушувала правила, в центрі ц ентральної лінії поля.

8 Тривалість матчу

8.1 Матч триває 40 хвилин і складається з двох (2) таймів по 20 хвилин з перервою.

8.1.1 Під час матчу немає перерви через травми.

8.2 Умови місцевого змагання та турніру можуть змінювати тривалість матчу.

8.3 Коли час закінчується, гра має продовжуватися доти, доки рефері не повідомить про порушення або мертвий м'яч і кінець гри.

8.3.1 Якщо протягом цього періоду буде призначено пенальті, пенальті буде виконано.

8.4 Якщо матч було припинено за будь-яких обставин, крім тих, що зазначені в пункті 24.1.6, НТА або організатора змагань НТА, рефері на власний розсуд повинні визначити результат матчу.

9 Володіння

9.1 Команда з м'ячем має право на шість (6) дотиків до зміни володіння.

9.2 Під час зміни володіння через перехоплення перший дотик вважається нульовим (0) дотиком та не рахується.

9.3 Після шостого дотику або втрати володіння м'ячем будь-яким іншим чином, м'яч має бути повернуто на позначку без затримки.

Постанова = Навмисна затримка в процедурі передачі призведе до штрафу, призначеного команді, яка не порушила правила, на десять (10) метрів вперед від позначки для зміни володіння.

9.4 Якщо м'яч впав або проводилося пасування м'яча і він падає на землю під час гри, відбувається зміна володіння.

Постанова = Позначка для зміни володіння – це місце, де м'яч здійснює перший контакт із землею.

9.5 Якщо м'яч, перебуваючи під контролем півзахисника, торкається землі в зоні воріт, володіння м'ячем втрачається.

Постанова = Гра почнеться знову з розіграшу у найближчій точці на семи (7) метровій лінії.

9.6 Якщо гравець неправильно поводить з м'ячем і, навіть, при спробі отримати контроль над м'ячем, м'яч випадково потрапляє вперед у будь-якого іншого гравця, відбувається зміна володіння.

10 Дотик

10.1 Дотик може бути зроблений або гравцем, що захищається, або гравцем, який володіє.

10.2 Гравець, що захищається, не може вимагати дотику, якщо контакт не був здійснений. Якщо гравець стверджує, що дотик було зроблено, але рефері не впевнений, то дотик буде зараховано.

Постанова = Пенальті атакуючій команді в момент порушення, а гравець-порушник відправляється до зони видалених.

10.3 Гравці обох команд, що захищаються, і команди, що атакує, повинні використовувати мінімальну силу, необхідну для виконання дотику. Гравці повинні переконатися, що метод, який використовується під час дотику, не становить непотрібного ризику для безпеки гравця.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушувала правила, на момент порушення.

10.4 Якщо під час дотику м'яч випадково вибивається з рук гравця, який

володів м'ячем, дотик зараховується, а атакуюча команда зберігає володіння.

- 10.5** Гравець, що захищається, не повинен навмисно вибивати м'яч з рук гравця, який володів м'ячем, під час дотику.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в момент порушення.

- 10.6** Гравець не повинен одразу передавати або пасувати м'яч після того, як було зроблено дотик.

Постанова = Штрафний для команди, що захищається, у точці порушення або, якщо в заліковій зоні, у найближчій точці на лінії семи (7) метрів.

- 10.7** Півзахисник може пасувати або бігти з м'ячем, але до нього не можна торкатися під час оволодіння м'ячем.

Постанова = Зміна володіння відбувається в точці дотику або, якщо в заліковій зоні, у найближчій точці на лінії семи (7) метрів.

- 10.8** Якщо дотик зроблений у заліковій зоні до того, як м'яч буде заземлений, гравець, який володіє м'ячем, повинен виконати розіграш м'яча за сім (7) метрів від лінії атакуючої спроби команди, за умови, що це не шостий дотик і гравець не півзахисник.

- 10.9** Якщо гравця, який володів, торкають під час захисту його лінії спроби або за нею, дотик зараховується, і коли суддя встановлює позначку на сім (7) метрів прямо перед точкою контакту від лінії спроби команди, що захищається, виконується розіграш.

- 10.10** Якщо гравець, у володінні м'ячем, навмисно робить дотик захисника поза грою, який докладає всіх зусиль, щоб піти та залишитися поза грою, дотик зараховується.

- 10.11** Якщо дотик зроблено до гравця у володінні, коли гравець жонглює м'ячем у спробі зберегти контроль над ним, дотик зараховується, якщо атакуючий гравець після дотику зберігає володіння.

- 10.12** Якщо до гравця, який перебуває у володінні, торкнулися, і він згодом торкнувся бічної лінії, маркера поля або землі за межами ігрового поля, торкання зараховується, і гра продовжується розіграшем м'яча на позначці, де сталося торкання.

- 10.13** Коли гравець з команди, що захищається, входить у свою захисну семиметрову зону, команда, що захищається, має рухатися

вперед із розумною швидкістю, доки дотик не стане неминучим або зробленим.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в момент порушення.

- 10.14** Коли гравець, який у володінні, входить у семиметрову зону команд, що захищаються, команда, що захищається, не зобов'язана рухатися вперед, але не може відійти назад до своєї лінії спроби, доки торкання не стане неминучим або зроблено.

Постанова = Пенальті атакуючій команді на лінії семи (7) метрів відповідно до точки порушення.

11 Проходження/Пасування

- 11.1** Гравець, який володіє м'ячем, не може навмисно чи іншим способом штовхати м'яч ногою, передавати, кидати, збивати, пасувати або іншим чином штовхати м'яч у напрямку вперед.

Постанова = Пенальті буде призначено команді, що захищається, на мітці, куди м'яч було поштовхнуто вперед, якщо не застосовано перевагу.

- 11.2** Гравець, який володіє м'ячем, не може навмисно бити ногою, пасувати, підкидувати, збивати, кидати, передавати або іншим чином штовхати м'яч у напрямку вперед над гравцем суперника та відновлювати володіння м'ячем.

Постанова = Пенальті буде призначено команді, що захищається, на мітці, де м'яч був викинутий вперед.

12 Торкання м'яча в польоті

- 12.1** Якщо гравець із команди, що захищається, навмисно контактує з м'ячем у польоті, і м'яч падає на землю, команда, що атакує, утримує м'яч, а підрахунок дотиків починається з нуля (0).

- 12.2** Якщо гравець із команди, що захищається, навмисно контактує з м'ячем у польоті, і гравець, що атакує, забирає м'яч, не торкаючись землі, гра продовжується, і наступним Дотиком є нульовий (0) Дотик.

- 12.3** Якщо гравець команди, що захищається, навмисно контактує з м'ячем у польоті, штовхаючи його вперед, а гравець атаки, намагаючись відновити володіння м'ячем, упускає м'яч, команда атаки зберігає володіння, а рахунок дотиків перезапускається як нульовий (0) Дотик.

- 12.4** Якщо гравець із команди, що захищається, навмисне вступає в

контакт з м'ячем у польоті, направляючи його до Лінії мертвого м'яча Команди захисту, а атакуючий гравець, намагаючись відновити володіння м'ячем, упускає м'яч, відбувається Зміна володіння.

12.5 Якщо гравець команди, що захищається, ненавмисно контактує з м'ячем у польоті, і м'яч падає на землю, відбувається зміна володіння.

12.6 Якщо гравець команди, що захищається, ненавмисно торкається м'яча під час польоту, і м'яч забирає атакуючий гравець, гра та підрахунок Дотиків продовжується.

12.7 Гравець атакуючої команди не може передавати м'яч гравцеві, що захищається, навмисно шукаючи відскоку або перезапущу рахунку дотиків.

Постанова = Пенальті для команди, що захищається, у момент передачі.

13 Розіграш м'яча

13.1 Атакуючий гравець повинен розташуватися на позначці, обличчям до лінії спроби суперника, зробити справжню спробу встати паралельно бічним лініям, контролювано поставити м'яч на землю між ногами та виконати:

13.1.1 крок вперед через м'яч; або

13.1.2 прокотити м'яч назад між стопами не більше одного (1) метра; або

13.1.3 провести ногою над м'ячем.

Постанова = Зміна володіння командою-захисником на момент порушення.

13.2 Гравець повинен виконати розіграш м'яча на мітці.

Постанова = Пенальті команді-захиснику за момент порушення.

13.3 Гравець не повинен виконувати добровільний відкат.

Постанова = Пенальті команді-захиснику за момент порушення.

13.4 Гравець не повинен зволікати з виконанням розіграшу м'яча.

Постанова = Пенальті команді-захиснику за момент порушення.

13.5 Гравець може виконувати розіграш м'яча біля мітки лише за таких

обставин:

13.5.1 коли було зроблено Дотик; або

13.5.2 коли Володіння змінюється після шостого Дотику; або

13.5.3 коли володіння м'ячем змінюється внаслідок падіння або передачі м'яча, м'яч падає на землю; або

13.5.4 коли володіння змінюється внаслідок порушення атакуючим гравцем під час пенальті, удару або відкату; або

13.5.5 коли володіння змінюється після торкання півзахисником або коли півзахисник кладе м'яч на лінію спроби або за нею; або

13.5.6 в заміну штрафного удару; або

13.5.7 за вказівкою рефері.

13.6 Гравець повинен виконати розіграш м'яча на лінії сьоми (7) метрів у полі за наступних обставин:

13.6.1 коли відбувається зміна володіння через те, що гравець, який володів, вчинив контакт з Бічною лінією або будь-яким полем за межами ігрового поля до того, як було зроблено Дотик; або

13.6.2 коли м'яч, яким не володіє гравець, торкається бічної лінії або будь-якої землі за межами ігрового поля.

13.7 Гравець не може виконувати удар замість розіграшу м'яча.

Постанова = Команда-порушник повинна повернутися до позначки та виконати розіграш м'яча.

13.8 Атакуючий гравець, крім гравця, який виконує відкат, може отримати м'яч під час відкату і повинен зробити це без затримки. Цього гравця називають півзахисником.

13.9 Півзахисник може контролювати м'яч ногою до того, як забрати м'яч.

13.10 Гравець перестає бути півзахисником, коли м'яч передається іншому гравцеві.

13.11 Гравці, що захищаються, не повинні втручатися у виконання розіграшу або у оволодіння м'ячем півзахисником.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в точці десять (10)

метрів безпосередньо перед порушенням.

13.12 Гравці команди, що захищається, не повинні рухатися вперед із позиції внутрішньої сторони, доки півзахисник не ввійде в контакт з м'ячем, за винятком випадків, коли це вказує рефері або відповідно до 13.12.1.

13.12.1 Коли півзахисник не знаходиться в межах одного (1) метра від розіграного м'яча, гравці, що знаходяться на стороні команди, що захищається, можуть рухатися вперед, щойно гравець, який виконує розіграш, відпускає м'яч. Якщо півзахисник не займає позицію, а гравець, що захищається, рухається вперед і контактує з м'ячем, відбувається зміна володіння.

13.13 Якщо під час виконання розіграшу атакуючий гравець торкається бічної лінії або будь-якої землі за межами ігрового поля, відбудеться зміна володіння, розіграш м'яча буде взято на сім (7) метрів у полі.

13.14 Після того, як між лінією мертвого м'яча та лінією семи (7) метрів виконано дотик, атакуючій команді дозволяється виконати розіграш на лінії семи (7) метрів у точці, яка знаходиться безпосередньо на лінії, де було зроблено дотик.

14 Підрахунок очок

14.1 Спроба оцінюється в один (1) бал.

14.2 Спроба присуджується, коли гравець, крім півзахисника, кладе м'яч на лінію спроби або за нею, і до нього не торкаються.

14.3 Намагаючись здійснити спробу, гравець повинен контролювати м'яч до того, як помістити його на або за лінією спроби.

14.4 Якщо гравець кладе м'яч на землю та відпускає його за межі лінії спроби під час спроби здійснити спробу, гравець зобов'язаний виконати розіграш, щоб відновити гру, і дотик зараховується. Якщо гравець не випускає м'яч зі своїх рук, матч продовжується, і дотик не зараховується.

14.5 Наприкінці гри команда, яка набрала найбільшу кількість спроб, оголошується переможцем. У випадку, якщо жодна з команд не здійснила жодної спроби або обидві команди набирають однакову кількість спроб, оголошується нічия.

15 Поза грою

- 15.1** Під час розіграшу усі гравці команди, що захищається повинні відійти на відстань сім (7) метрів до лінії спроби-захисника або, як вкаже суддя.

Постанова = Пенальті атакуючій команді в місці порушення або на лінії семи (7) метрів безпосередньо перед порушенням.

- 15.2** Під час дотику всі гравці команди, що захищається, повинні відійти на відстань у десять (10) метрів від мітки або до лінії спроби захисту, як вказує рефері.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в місці порушення або на десяти (10) метровій лінії безпосередньо перед порушенням.

- 15.3** Під час розіграшу або удару, гравці з команди-захисника, не повинні віддалятися на необґрунтовану відстань за лінію спроби-захисника.

Постанова = Пенальті атакуючій команді в місці порушення або на лінії семи (7) метрів безпосередньо перед порушенням.

- 15.4** Коли розіграш відбувається в межах семиметрової зони команди, що захищається, або відбувається штрафний удар у межах десяти (10) метрів від лінії спроби команди, що захищається, усі гравці команди, що захищається, повинні стояти обома ногами на/або за своєю лінією спроби. Ніяких інших частин тіла у контакті з землею гравців команди, що захищається, вперед від лінії спроби захисту не повинно відбуватися.

Постанова = Пенальті атакуючій команді на семи (7) метровій лінії прямо перед точкою порушення.

- 15.5** Після виконання дотику гравець, що захищається, повинен відступити на необхідні сім (7) метрів або до лінії спроби захисту, як вказує суддя, не заважаючи атакуючій команді.

Постанова = Пенальті атакуючій команді на десять (10) метрів вперед від порушення або, якщо на лінії захисної спроби, на лінії семи (7) метрів.

16 Порушення (Блокування)

- 16.1** Гравець у Володінні не повинен бігти або іншим чином рухатися позаду інших атакуючих гравців або Рефері, намагаючись уникнути неминучого дотику.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

- 16.2** Гравець у Володінні не повинен утримувати або будь-яким іншим чином перешкоджати гравцеві, що захищається.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

- 16.3** Атакуючий гравець, який підтримує гравця, який у Володінні, може рухатися, якщо необхідно досягти опорної позиції, але не повинен хапати, утримувати, штовхати або іншим чином навмисно заважати гравцеві, що захищається, намагаючись зробити дотик.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на місці порушення або на лінії семи (7) метрів, якщо порушення сталося у зоні залікового поля.

- 16.4** Гравці команди, що захищається, не можуть перешкоджати або заважати гравцеві, що атакує.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на місці порушення або на лінії семи (7) метрів, якщо порушення сталося у зоні залікового поля.

- 16.5** Якщо підтримуючий атакуючий гравець створює очевидну та мимовільну або випадкову перешкоду, а гравець, який у Володінні, припиняє рух, щоб дозволити зробити Дотик, Дотик зараховується.

- 16.6** Якщо суддя створює перешкоди для атакуючого гравця або гравця, що захищається, включно з тим, коли м'яч контактує з рефері, гру слід призупинити та відновити з розіграшу м'яча на мітці, де сталася перешкода, а кількість дотиків залишається незмінною.

17 Заміна

- 17.1** Гравці можуть бути замінені в будь-який час.

- 17.2** Немає обмежень на кількість разів, які гравець може виконувати заміну.

- 17.3** Замінені гравці повинні залишатися у своїй зоні Заміни протягом матчу.

- 17.4** Взаємозаміни можуть відбуватися лише після того, як гравець, який залишає ігрове поле, увійшов до зони Заміни.

- 17.5** Гравці, які залишають або виходять на ігрове поле, не повинні заважати або перешкоджати грі.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

- 17.6** Гравці, які виходять на ігрове поле, повинні зайняти позицію «у грі», перш ніж взяти участь у грі.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

- 17.7** Коли відбулося перехоплення або прорив лінії, гравцям не дозволяється виконувати Заміну, доки не буде виконаний наступний Дотик або м'яч не стане мертвим.

Правило А = Якщо гравець виходить на ігрове поле та перешкоджає зарахуванню очок під час спроби, буде призначено штрафну спробу, а гравця-порушника буде відправлено до зони Видалених.

Правило В = Якщо гравець виходить на ігрове поле, але не перешкоджає підрахунку очок за спробу, гравець-порушник буде відправлений до зони Видалених.

- 17.8** Після спроби гравці можуть проводити Заміни за бажанням, не чекаючи, поки гравець увійде в зону Заміни, але це має бути зроблено до того, як буде виконано Дотик, щоб відновити гру.

18 Пенальті (Штрафний удар)

- 18.1** Штрафний удар має виконуватися відповідно до Постанови.

Постанова = Рефері дає вказівку команді-порушнику повернутися до позначки та виконати удар знову.

- 18.2** Для порушень, які відбуваються між семи (7) метровими лініями, позначка для пенальті знаходиться в точці порушення, якщо інше не вказано рефері.

- 18.3** Для порушень, що відбуваються в межах семиметрової зони, штрафний удар повинен бути зроблений на найближчій лінії семи (7) метрів.

- 18.4** Для порушень, які відбуваються за межами ігрового поля або у заліковій зоні, позначка знаходиться на відстані семи (7) метрів внутрішнього поля від бічної лінії або безпосередньо перед порушенням на семи (7) метровій лінії, найближчій до порушення або на позиції, зазначений рефері.

- 18.5** Позначка повинна бути вказана рефері до того, як буде виконано

пенальті.

- 18.6** Штрафний удар повинен бути проведений без затримки після того, як рефері вкаже позначку.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, у момент порушення.

- 18.7** Гравець може виконати Розіграш замість Штрафного удару, і гравець, який отримує м'яч, не стає півзахисником.

- 18.8** Якщо команда, що захищається, отримує три (3) рази попередження після входу в свою семиметрову зону під час одного Володіння, останній гравець-порушник отримує Виключення до кінця цього Володіння.

- 18.9** Пенальті призначається, якщо будь-яка дія гравця, офіційної особи команди чи глядача, яка, на думку рефері, суперечить Правилам або духу гри, явно перешкоджає атакуючій команді здійснити спробу.

19 Перевага

- 19.1** Якщо гравець команди, що захищається, перебуває в офсайді під час удару або Розіграшу та намагається втрутитися в гру, суддя надає перевагу або призначає пенальті, залежно від того, що є більш вигідним для команди, що атакує.

- 19.2** Якщо атакуюча команда під час отримання переваги згодом порушить правила, буде застосовано Постанову про початкове порушення.

20 Неналежна поведінка

- 20.1** Неналежна поведінка, яка вимагає попередження, примусової Заміни, перебування в зоні Вилучення або виключення з гри, включає:

20.1.1 Постійні або регулярні порушення Правил;

20.1.2 Нецензурна лайка на адресу іншого гравця, судді, глядача чи іншої офіційної особи матчу;

20.1.3 Оскарження рішень суддів або інших офіційних осіб матчу;

20.1.4 Використання фізичної сили, яка перевищує необхідну для здійснення Дотику;

20.1.5 Погана спортивна майстерність;

20.1.6 Підчеплення, удари або інший напад на іншого гравця, суддю, глядача чи іншу офіційну особа матчу; або

20.1.7 Будь-які інші дії, що суперечать духу гри.

21 Примусова Заміна

21.1 Якщо Рефері вважає за необхідне застосувати Примусову Заміну після порушення, Рефері повинен зупинити матч, направити м'яч на позначку, повідомити гравцеві-порушнику причину Примусової Заміни, наказати цьому гравцеві повернутися до зони заміни, відтворити відповідний сигнал і назначити Пенальті команді, яка не порушила правила.

22 Порушення

22.1 Рефері на полі повинен вказати початок і кінець часу Порушення.

22.2 Будь-який гравець, якого надіслано до зони Вилучених, повинен стояти в зоні Вилучених на кінці поля для гри суперника і з того самого боку, що й його Зона заміни.

22.3 Будь-який гравець, якого відправляють до зони Вилучених, повинен повернутися до зони Заміни, перш ніж знову вийти на ігрове поле.

22.4 Будь-яка дія, яка викликає перезавантаження підрахунку дотиків, призведе до продовження Володіння. Щоб уникнути сумнівів, якщо захисник збиває м'яч або виконує пенальті, це не означає, що володіння завершено, а володіння продовжується.

23 Видалення

23.1 Гравець або офіційна особа, видалена за неналежну поведінку, не має права більше брати участь у цьому матчі та має вийти з периметра та залишатися за його межами до кінця матчу.

23.2 Видалений гравець або офіційна особа не може бути замінений, і, відповідно до Дисциплінарного регламенту НТА, цей гравець отримує автоматичну дискваліфікацію на два (2) матчі.

24 Вибування

24.1 Якщо переможець потрібен у нічийних матчах, для визначення переможця використовується наступна процедура вибору.

24.1.1 Кожна Команда скорочує свою Команду на полі до чотирьох (4) гравців і протягом 60 секунд займає позицію, щоб відновити гру з

центральної лінії поля, захищаючи той самий край поля, що й у кінці гри.

24.1.2 Розіграш починається з дотику команди від центру центральної лінії поля, яка не розпочинала матч із Володіння м'ячем.

24.1.3 Вибір почнеться з двох (2) хвилин додаткового часу.

24.1.4 Якщо команда лідирує після закінчення двоххвилинного періоду додаткового часу, ця команда буде оголошена переможцем і матч завершено.

24.1.5 Якщо жодна з команд не лідирує після закінчення двох (2) хвилин, подається сигнал, і матч призупиняється при наступному торканні або мертвому м'ячі. Потім кожна команда видаляє гравця іншої команди з ігрового поля.

24.1.6 Матч відновиться відразу після того, як гравці покинуть поле в тому самому місці, де було призупинено гру (тобто команда зберігає володіння після визначеної кількості дотиків або зміни володіння через певне порушення або шосте торкання), і матч буде продовжений, доки не буде виконана спроба.

24.1.7 Під час вибору немає перерви, і годинник не зупиняється на двох (2) хвилинах.

24.1.8 Заміна під час вилучення дозволена відповідно до звичайних правил заміни.

24.2 Команди змішаної статі можуть мати не більше ніж (2) чоловіків на полі під час вибору.

24.2.1 У випадку гравця чоловічої статі, який відбуває час у зоні порушників на початку розіграшу, команда-порушник починає з не більше ніж одного (1) чоловіка на полі.

24.2.2 Якщо гравця чоловічої статі було виключено до кінця матчу, команді-порушнику буде дозволено мати на полі не більше одного (1) гравця чоловічої статі на час виключення.

24.3 На початку вибору, якщо є гравець, який знаходиться в зоні порушників і час виключення не завершився, його команда починає вибір на одного (1) гравця менше на полі, ніж їх суперник, і продовжує грати на одного (1) гравця менше, доки не завершиться період виключення.

24.4 На початку вибору, якщо гравець команди був вилучений до кінця матчу, ця команда продовжує грати на одного (1) гравця менше, ніж команда суперника, протягом усього часу вибору.

24.5 Щоб уникнути сумнівів щодо пунктів 24.3 і 24.4, команда, яка не порушила правила, збереже кількісну перевагу на ігровому полі під час вибору.

25 Офіційні особи

25.1 Рефері є одноосібним суддею з усіх питань, пов'язаних з матчем, у межах периметру протягом усього матчу, має юрисдикцію над усіма гравцями, тренерами та офіційними особами та зобов'язаний:

25.1.1 Оглянути ігрове поле, розмітку ліній і маркери перед початком матчу, щоб забезпечити безпеку всіх учасників.

25.1.2 Вносити рішення щодо Правил гри;

25.1.3 Накладати будь-які санкції, необхідні для контролю над матчем;

25.1.4 Присуджувати спроби та записувати прогресивний рахунок;

25.1.5 Вести підрахунок дотиків під час кожного володіння;

25.1.6 Накладати штрафні санкції за порушення Правил; і

25.1.7 Повідомити відповідну адміністрацію змагань про будь-які порушення, звільнення або травми будь-якого учасника, отримані під час матчу.

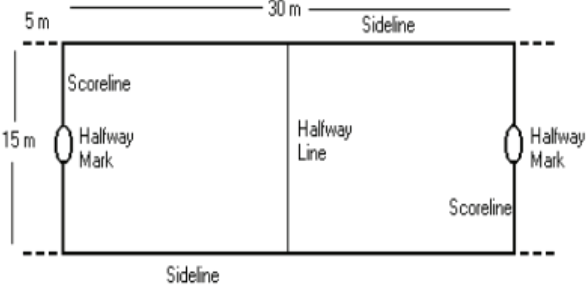
25.2 Лише капітанам команд дозволяється звертатися за роз'ясненням рішення безпосередньо до рефері. Підхід може здійснюватися лише під час перерви в грі або на розсуд рефері.

VII. ПРАВИЛА ТАЧ-РЕГБІЛІГ ПЛЯЖНИЙ ТА В ПРИМІЩЕННЯХ

Розділ 1. СЛОВНИК

Атакуюча команда	Команда, яка правомірно володіє м'ячем.
Одяг	Це одяг, який носять гравці. Він повинен складатися як мінімум з купального костюма або шортів і майки або футболки, які повинні бути пронумеровані (нумерація не менше ніж 16 см у висоту спереду або ззаду). Для пляжу взуття не обов'язкове.
Команда захисту	Це команда без м'яча.
Поле гри	Це прямокутна площа шириною 15 метрів і довжиною 30 метрів. Вона обмежена лініями залікового поля і бічними лініями, які простягаються на 5 метрів від лінії залікового поля. Гравці повинні залишатися в цих межах. (Дивіться схему).
Центральна лінія	Це лінія, яка розділяє поле навпіл, і лінія, на якій або за якою повинні стояти захисники, щоб розпочати або відновити гру.
Мітка на центральній лінії	Це точка в центрі лінії залікового поля, з якої починається або відновлюється гра.
Порушення	- Є порушенням правил гри і тягне за собою видалення гравця з поля; та/або володіння м'ячем передається команді, яка не порушила правил; та/або присуджуються ще чотири торкання, і команда, яка не порушила правила, отримує п'ять метрів переваги перед заліковою лінією суперника. Порушеннями, які підлягають зазначеним вище діям, є:- * Дозволити м'ячу впасти на землю під час володіння м'ячем * Зробити крок до передачі, після дотику або на початку чи відновленні гри * Наступання на бічні лінії або поза ними * Не торкатися землі під час розіграшу м'яча через відкат. * Не грати в м'яч при торканні.

	* Передача після дотику та до гри в м'яч. * Передача м'яча вперед * При зміні володіння м'ячем, не повертати м'яч на позначку або передавати його найближчому супернику. * Поза грою * Гравець, що захищається, не виконує дотик * Втручання в гру м'ячем * Неспортивна поведінка Спосіб введення м'яча в гру при порушенні полягає в тому, щоб просто торкнутися м'ячем землі. М'яч не потрібно постукувати ногою на будь-якому етапі гри.
Поза грою	- Наразі: * Перед партнером по команді, у якого м'яч, * Не віддаляється на 3 метри після торкання, * Не віддаляється на 3 метри після порушення, * Перебування на відстані ближче 3 метрів від суперника під час «розіграша м'яча». * Не перебувати на центральній лінії або позаду неї на початку або при відновленні гри.
У грі	Означає, що на одній лінії або позаду партнера по команді, який має право брати участь у грі.
Передача	Це дія кидка або штовхання м'яча партнеру по команді, який знаходиться поряд (але не попереду від носія м'яча) або позаду носія м'яча.
Штрафне очко	Це нарахування очка команді.
Гра	Означає дію введення м'яча в гру після дотику або на початку чи при поновленні гри. М'яч повинен увійти в контакт із землею, перш ніж його штовхнуть або передадуть партнеру по команді.
Очки	Зараховуються, коли гравець, який володіє м'ячем, кладе м'яч на або за лінією залікового поля суперника.
Команда	Це група з п'яти зареєстрованих гравців.
Партнер по	Це гравець вашої команди.

команді	
Мітка	Це позиція, в якій атакуючий гравець знаходиться під час торкання або має більшу перевагу для команди, яка не порушила правила, під час порушення.
Дотик	Будь-який контакт будь-якою частиною тіла, волоссям, одягом або м'ячем, який <u>може бути тільки зроблений гравцем захисту.</u>
Поле гри	

Розділ 2. СКЛАД КОМАНДИ

I	Команда складається з п'яти (5) гравців, з яких лише трьом (3) дозволено перебувати на ігровому полі в будь-який момент часу, поки команда володіє м'ячем, і максимум двом (2) поки команда захищається.
II	Гравці, які не беруть участі в грі, повинні сидіти за боковою лінією, поки партнер по команді не скаже, що він бажає бути заміненим. Вони можуть залишити свої місця лише тоді, коли замінений гравець підходить до бічної лінії.
III	Гравці можуть замінювати один одного в будь-який час. Фізичний контакт не обов'язковий, але гравці повинні помінятися місцями з бокової позиції та з тієї ж бічної лінії, на якій вони сидять, якщо тільки після забитого очка вони не можуть замінити за бажанням. Гравці, які залишають поле, можуть залишити поле через бічні лінії або лінії заліку.
IV	Змішана команда повинна складатися з мінімум двох жінок. Жінка-гравець повинна постійно перебувати на ігровому полі.

Розділ 3. РЕЖИМ ГРИ

I	Мета полягає в тому, щоб набрати більше очок, ніж ваш суперник.
II	Рефері проводить жеребкування з обома капітанами, причому переможець жеребкування має вибір: атакувати чи захищатися, а також вибір сторони поля. Якщо нічия закінчується «грою на виліт», переможець жеребкування на початку гри має перший (і той самий) вибір для гри навиліт.
III	Гру розпочинають та/або відновлюють (після забитого очка) шляхом розміщення м'яча в будь-якому місці вздовж лінії залікового поля, командою, яка розпочинає гру, або командою, якій щойно було забито м'яч. Коли суддя дає свисток, м'яч підбирається атакуючим гравцем і повинен бути негайно переданий – гравець, який підбирає м'яч, не може зробити крок до передачі, якщо цей крок не є частиною передачі.
IV	Будь-яке порушення з боку атакуючої команди під час початку або відновлення м'яча є зміною володіння, і команда, яка не порушила м'яч, бере м'яч до середини своєї лінії залікового поля для відновлення гри.
V	Гравець, який володіє м'ячем, може бігти або передавати м'яч, намагаючись обійти суперника. <u>Зберегти володіння</u> - атакуюча команда не повинна дозволити м'ячу торкнутися землі (за винятком випадків, коли після дотику повертається в гру) - <u>це стосується навіть якщо команда, що захищається, може спричинити падіння м'яча на землю.</u> М'яч не можна бити ногою.
VI	Якщо гравець, який володів, виконує дотик, він повинен повернутися до позначки і зіграти в м'яч (тобто торкнутися м'ячем землі), а потім негайно виконати передачу, знову не роблячи кроку перед передачею, якщо тільки цей крок є частиною дії проходження.
VII	М'яч повинен бути вибитий після дотику. Будь-яке порушення під час розіграшу м'яча призведе до того, що гравцеві, який порушив правила, буде наказано зайняти позицію в десяти (10) метрах від позначки (іншому гравцеві лише в п'яти (5) метрах). У разі

	будь-яких таких порушень у межах п'яти метрів від лінії рахунку може бути нараховано штрафне очко
VIII	Команда зберігає володіння м'ячем, поки не буде здійснено ЧОТИРИ (4) торкання або порушення не призведе до того, що м'яч буде передано супернику. Гра починається шляхом торкання м'ячем землі та виконання пасу.
IX	Якщо гравець, що захищається, торкається м'яча під час польоту, атакуюча команда повинна зберегти володіння м'ячем, щоб рахунок торкань продовжився. Проте команда не отримує «ще чотири дотики» через дії захисника.
X	Команда, що захищається, може рухатися вперед, щоб виконати дотик, як тільки м'яч торкнеться землі.
XI	Будь-яка неспортивна поведінка призведе до того, що позначка за порушення буде перенесена на п'ять метрів до лінії залікового поля.
XII	Команда, яка володіє м'ячем, може набрати одне очко, поклавши м'яч на лінію залікового поля або за нею (в межах подовжених бічних ліній), до або без торкання.
XIII	Після набрання очка м'яч потрібно залишити на землі біля позначки або негайно віддати найближчому супернику. Недотримання будь-якого з цих правил може призвести до негайного нарахування штрафного очка команді-порушнику на іншому кінці поля. Після набрання очка гра почнеться як зазвичай.
XIV	Гра триває п'ятнадцять хвилин у таймах по сім хвилин з перервою в одну хвилину.
XV	Переможцем гри є команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Розділ 4. ДИСЦИПЛІНА ГРАВЦЯ

I	Неспортивна поведінка передбачає втрату володіння м'ячем, вилучення з гри та/або втрату п'яти метрів для команди гравця-порушника. Це включає : * Підкидання м'яча при зміні володіння. * Постійне порушення правил.
---	---

	* Боротьба або застосування фізичної сили в грі. * Спілкування під час гри з суддями чи офіційними особами. * Підніжки. * Лайки. * Будь-які дії, які суддя вважає неспортивною поведінкою.
II	Якщо гравця виключають з гри, він більше не може брати участь у цій грі, але може бути замінений одним із чотирьох інших товаришів по команді. Гравець повинен покинути ігрову зону і не може сидіти з рештою команди.
III	Гравці можуть бути видалені на певний період часу на абсолютний розсуд арбітра. Товариш по команді може замінити будь-якого гравця, вилученого на певний проміжок часу, за умови, що він не був вилучений до кінця гри.

Розділ 5. НІЧИЙНІ ІГРИ

У випадку нічийних ігор і коли потрібен один переможець, використовуються концепції «Одне торкання в грі навиліт»:

I	Гра навиліт — це система, у якій троє атакуючих гравців, використовуючи все поле, мають зіграти з двома захисниками іншої команди та набрати очко, не будучи спійнаними під час володіння (торкання) та/або не спричиняючи порушення. Гра навиліт починається як і в будь-якій грі.
II	Команда має одну спробу набрати очки, потім ролі міняються місцями. Якщо результату не отримано, послідовність продовжується один сет за раз, доки кожна команда не виконає однакову кількість спроб здійснити спробу і не буде досягнутий результат.

Розділ 6. СУДДІ

I	Два арбітри будуть судити кожну гру. Вони стоятимуть поза бічними лініями, з одного або з обох боків поля. Вони є одноосібними суддями щодо правил і питань, пов'язаних із бічними лініями.
II	Суддя може оголосити захисника «поза грою», і будь-який наступний контакт між захисником і гравцем, який володів м'ячем, не вважатиметься дотиком, доки

	захисник не відступить на позицію, де він може правомірно виконати дотик. Якщо відбувається недозволений дотик, суддя може продовжити гру та/або покарати гравця-порушника, якщо немає очевидної переваги.
III	Обидва арбітри мають однакову юрисдикцію.
IV	Якщо лунають два свистки одночасно, судді радитимуться між собою, причому суддя, який не погодився (тобто останній, хто дав свисток), має право прийняти остаточне рішення.
V	Обидва арбітри повинні бути згодні, перш ніж очко буде присуджено команді, і можуть бути присуджені штрафні бали, якщо дії захисника (які арбітр вважає незаконними) перешкоджають тому, що в іншому випадку було б справедливим.

Розділ 7. СИГНАЛИ СУДДІ

I	Для полегшення суддівства рефері має використовувати лише три основні сигнали. Це: а) Рука тримається вертикально в повітрі, щоб сигналізувати про порушення б) Рука тримається горизонтально на висоті плечей, щоб вказати, яка команда володіє в) Рука, направлена під кутом до землі, вказує на присудження очка.
II	Судді повідомляють гравцям про свої рішення, і їм потрібно лише підтвердити рішення один одного кивком голови або будь-яким іншим підтвердженням, перш ніж присудити очко. Руку можна тримати вертикально в повітрі, щоб сигналізувати комісару турніру, що вони готові розпочати гру.

ПРИМІТКИ ДЛЯ ТАЧ-РЕГБІЛІГ У ПРИМІЩЕННЯХ

* Час ігор може змінюватись відповідно до навколишнього середовища та рівня майстерності учасників

* Розміщення м'яча за лінією заліку для зарахування очка може бути необов'язковим.

* Правила мають бути скориговані з урахуванням навколишнього середовища та умов у приміщенні, щоб забезпечити безпеку всіх учасників.

VIII. ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ ДЛЯ МАЙСТРІВ



ВСТУП

Регбіліг для майстрів - це гра, спеціально розроблена з правилами, які розраховані на гравців старше 35 років, які більше не бажають брати участь у змаганнях. Правила та дух гри змінено, щоб дозволити гравцям грати безпечно та з задоволенням, зважаючи на безпеку як товаришів по команді, так і суперників.

Принципи регбіліг для майстрів

- Гра призначена для гравців віком від 35 років.
- У цій грі повністю відсутня конкуренція. Рахунок не ведеться. Немає конкуренції (змагань).
- Правила та всі моменти гри побудовані так, щоб уникнути можливих небезпечних елементів гри та дозволити гравцям усіх вікових груп брати участь разом.
- Гравцям нагадують, що безпека товаришів по команді та противника є першочерговою, тому будь-яка занадто агресивна чи неправильна груба гра заборонена.

- Наголос робиться на безпечній і приємній грі, коли всі гравці, які виходять на поле, можуть разом покинути поле.
- Усі гравці, офіційні особи команд і судді зобов'язуються брати участь відповідно до букви та духу Правил.
- Усі ігри підпорядковуються і граються з дотриманням правил поведінки та чесної гри, що діють у місцевому правлінні.

Міжнародні правила регбіліг повністю застосовані з наступними винятками для регбіліг майстрів.

РОЗДІЛ 1. Ігрове поле

На початку гри розміри ігрового майданчика можуть бути зменшені за згодою капітанів команд та судді. Під час проведення фестивалю або свята розміри поля можуть бути зменшені за правилами заходу.

РОЗДІЛ 2. Словник

Як міжнародні правила.

РОЗДІЛ 3. М'яч

Як міжнародні правила.

РОЗДІЛ 4. Гравці та екіпіювання

1. КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ. Гра проводиться максимум 13 гравцями із загальною кількістю 20 гравців на матч.

- Зміни необмежені.
- Зміни проводяться в будь-який час.
- Для підтримки духу майстрів, якщо на початку гри або в будь-який інший час у команд не рівна кількість гравців, противник повинен зменшити свою кількість або позичити своїх гравців супернику для вирівнювання складів команд.

2. ВІКОВІ КАТЕГОРІЇ. Гравці повинні носити шорти (труси) різного кольору щоб визначити вікову групу. Режим гри в кожній віковій групі відрізнятиметься в залежності від кольору шортів. Гравцям дозволено носити шорти старшої вікової групи, якщо вони захочуть грати з меншим контактом і більшою безпекою та радістю.

Щоб уникнути випадкових грубих контактів гравці не повинні одягати шорти молодших вікових груп.

1. 35-49 років – білі шорти.
2. 50-59 років – червоні шорти.
3. 60+ років – золотисті шорти.

Не можна носити шорти інших кольорів.

РОЗДІЛ 5. Режим гри

1. БІГ ІЗ М'ЯЧЕМ

- Гравці можуть бігати як хочуть, але їм заборонено намагатися йти в навмисний контакт. Якщо на думку судді гравець навмисно біг на супротивника в надто агресивній манері, його оштрафують і він може бути вилучений з поля.
- Гравцям заборонено відбиватися чи захищатися руками.

2. 6-Й ЗАХВАТ

- Немає переходу м'яча.
- Після 6-го захвату сутичка на користь захисту.

3. УДАР НОГОЮ

- У відкритій грі удар дозволено на останньому захваті.

При всіх ударах, включаючи початковий і удар від воріт приймаюча команда повинна прийняти м'яч. **Гравець, що ловить не повинен бути атакований і повинен пробігти щонайменше 5 метрів.**

- - Правило 40-20, 20-40 не застосовується.

Якщо в іншому випадку команда, що приймає, не зробить спроби оволодіти м'ячем і гравці команди, що б'є, знаходяться поруч, суддя може сказати «Грати!» і команда, що б'є, забере м'яч.

Суддя може сказати «Грати!» лише коли впевнений у неможливості зіткнення гравців.

РОЗДІЛ 6. Рахунок

УДАР ПО ВОРОТАХ

- Ударів по воротах немає.

РОЗДІЛ 7. Хронометраж

ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

• Зазвичай гра триває 50 хвилин (2 тайми по 25 хвилин). Перерва між таймами триває 5 хвилин.

• 2 команди та суддя можуть вибрати тривалість матчу при взаємній згоді, але не перевищувати максимальних 50 хвилин.

• У разі проведення матчів під час свят та фестивалів тривалість ігор скорочується до максимум 30 хвилин (2 тайми по 15 хвилин) з 5 хвилинною перервою між таймами.

РОЗДІЛ 8. Початковий удар і удар від воріт

При початковому ударі та ударі від воріт, коли м'яч залишає поле, не торкнувшись приймаючої команди, сутичка буде призначена для приймаючих.

РОЗДІЛ 9. Аут та аут залікового поля

Як міжнародні правила.

РОЗДІЛ 10. Гра вперед і пас вперед

Як міжнародні правила.

РОЗДІЛ 11. Захват та розіграш м'яча

1.ЗАХВАТИ

• Всі захвати повинні виконуватися, щоб уникнути елемента "пірнання" або підняття гравця. Всі захвати виконуються не вище пахв.

• Максимум 2 гравці роблять захват, якщо більше, буде покарання та штрафний удар.

Захвати за віковими групами (виконання захватів)

- Гравці у **білих** шортах роблять звичайні захвати.

- Гравці в **червоних** шортах повинні спробувати зупинити силою того, хто володіє м'ячем, зробивши захват між поясом і плечами. Володіючий м'ячем повинен негайно зреагувати на слова судді «**ЗАХВАЧЕНИЙ**». Якщо суддя вважає, що контакт достатній, він говорить «**ЗАХВАЧЕНИЙ**». Гравці не повинні вириватися із захвату.

- Гравці в **золотистих** шортах роблять захоплення лише дотиком. Той, кого торкнулися, повинен повернутися до місця дотику і розпочати розіграш.

Захоплення за віковими групами (ті, кого зупинили)

- Гравців у червоних шортах захвачують між поясом та плечами.
- За звичайних обставин гравці у червоних шортах не повинні опинитися на землі. Якщо це відбудеться навмисно, то гравця, який це зробив, оштрафують.
- Гравці у червоних шортах не повинні намагатися вирватися із захвату.
- Гравців у золотистих шортах зупиняють лише дотиком. Це має бути зроблено дуже акуратно. Після торкання торкнутий повинен оголосити «Дотик» і показати мітку. Той, кого торкнулись, повинен повернутися до точки торкання і відновити гру.

Всі захвати повинні виконуватися безпечно в дусі майстрів, щоб зупинити просування, а не атакувати гравця з м'ячем.

- - У всіх випадках гравець негайно повинен реагувати на команду «Захвачений».
- Підняття та кидки заборонені.
- Виривати (красти) м'яч у гравця заборонено.

Не може бути ніяких захватів ззаду.

2. РОЗІГРАШ М'ЯЧА

- Маркери повинні бути пасивними і не рухатися доти, доки перший приймаючий не оволодіє м'ячем або номер 9 не почне бігти.
- Всі захисники повинні відійти від розіграшу щонайменше на 5 метрів.
- Номер 9 може бігти з м'ячем або пасувати, але якщо його зупинять з м'ячем, м'яч перейде до суперника і буде призначена сутчка.
- Номер 9 не може робити спроби.

РОЗДІЛ 12. Сутичка

- При грі в 13 осіб всі сутички складаються з 6 нападників, при меншій кількості гравців у поєдинках має зменшуватися таким чином:
 - 12 гравців – 5 нападників,
 - 11 гравців - 5 нападників,
 - 10 гравців – 3 нападники,
 - 9 гравців і менше - 3 нападники.
- Усі сутички не штовхаються, при цьому команда, що вводить м'яч у сутичку, повинна ним оволодіти.
- Півзахисник, що захищається (розігруючий), не повинен переслідувати атакуючого півзахисника біля побудованої сутички.

- Вільний нападник не може забирати м'яч зі схватки, півзахисник сутички повинен отримувати м'яч із сутички.

• ПЕРЕВАГА

- Немає переваги. Всі гри вперед та передачі вперед ведуть до сутичок.

РОЗДІЛ 13. Штрафний удар

ШТРАФНІ

- Усі штрафні - це удари з точки, показаної суддею з місця порушення.
- Захисники відходять на 5 метрів.

РОЗДІЛ 14. Офсайд

Як міжнародні правила.

РОЗДІЛ 15. Неспортивна поведінка

Лави штрафників

Суддя може відправити гравця на лаву штрафників, на 5 хвилин за неправильну гру. Гравець має перебувати у своєму заліковому полі за воротами.

Гравець на лавці може бути замінений.

Вилучення

Гравець видаляється до кінця матчу чи всього заходу. Видалені можуть бути замінені.

РОЗДІЛ 16. Судді та бокові судді

Судді матчу повинні судити за Правилами гри, а також за принципами гри, зазначеними вище.

Весь час безпека гравця має бути найважливішою при ухваленні рішення.

РОЗДІЛ 17. Сигнали суддів

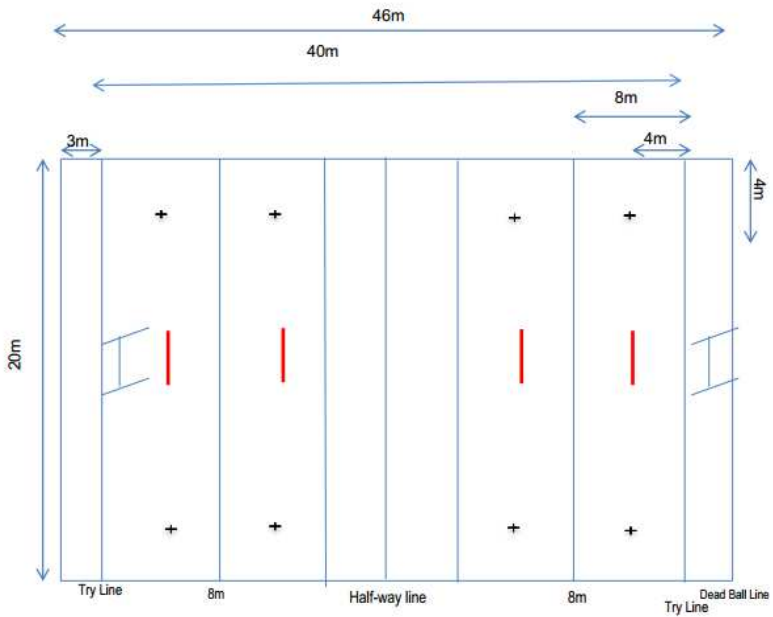
Як міжнародні правила.

ІХ. ПРАВИЛА РЕГБІЛІГ НА ВІЗКАХ



РОЗДІЛ 1 – ІГРОВЕ ПОЛЕ

План і позначки на ньому, а також примітки до нього є частиною цих Правил.



На зображенні вище зазначені максимальні розміри поля.

ПРИМІТКИ	1. Бокові і лінії належать ауту, бокові лінії залікового поля належать ауту залікового поля, лінія залікового поля належить заліковому полю та лінія мертвого м'яча знаходиться за межами залікового поля. 2. Кутова стійка розміщується на перетині кожної лінії воріт і бокової лінії. Кутовий стовп належить ауту залікового поля. Офіційні особи матчу повинні постійно забезпечувати, щоб кутові стійки були правильно розташовані. 3. Стійки воріт вважаються необмеженими вгору. Рекомендується оббити два нижніх метра кожної стійки. 4. Для ігор для дорослих розміри мають бути якомога ближчими до зазначених. Поперечина встановлена три (3) метри довжиною і два (2) метри від землі. Вертикальний стовп має бути більше трьох (3) метрів (рекомендовано чотири (4) або п'ять(5) метрів).
-----------------	--

РОЗДІЛ 2 – СЛОВНИК

Терміни, наведені нижче, мають надані їм значення.

ВИПАДКОВИЙ УДАР	коли м'яч влучає у гравця, який не намагається зіграти м'ячем рукою, тілом або інвалідним візком.
ПЕРЕВАГА	дозволити перевагу означає дозволити продовжити гру, якщо це на користь команди, яка не вчинила порушення Правил.
АТАКУЮЧА КОМАНДА	це команда, яка на даний момент володіє м'ячем. Якщо сутичка мала бути сформована на центральній лінії, команда, яка останньою грала м'ячем перед тим, як він вийшов з гри, є командою, що атакує, і вона повинна відновити гру за допомогою контрольованого перезапуску розіграшем м'яча.
М'ЯЧ НАЗАД	означає завершити контрольований повторний розіграш м'яча, звідки було вибито м'яч після того, як він вийшов в аут безбосередньо.
ПОЗАДУ	у застосуванні до гравця означає, якщо не вказано

	інше, як те, що центральна вісь «штовхаючих» коліс стоїть за даною позицією. Так само «попереду» - мається на увазі центральна вісь колеса, що штовхає. Коли застосовується до позиції на ігровому полі, «позаду» означає ближче до лінії власних воріт, ніж відповідна точка. Так само «попереду» означає ближче до лінії воріт суперника.
ЗАКРИТА СТОРОНА	означає сторону розіграшу м'яча, яка ближче до ауту (див. Відкриту сторону).
БЛОКУВАННЯ	блокує шлях м'яча руками, руками або тілом, коли він піднімається після удару суперника.
КОНТРОЛЬОВАНИЙ ПЕРЕЗАПУСК	є специфічним для регбіліг на візках і замінює розіграш м'яча запуск гри сутичкою. Суддя дозволить команді, що захищається, встановити лінію захисту, і гра буде відновлена, коли суддя скаже «Грати».
РЕАЛІЗАЦІЯ СПРОБИ	це удар по воротах після спроби.
КУТОВИЙ СТОВП	це стійка, розташована на перетині кожної бокової лінії та лінії воріт. Стовп повинен бути з нежорсткого матеріалу і має бути висотою не менше 1,25 м. Кутові стовпи належать ауту залікового поля.
МЕРТВИЙ М'ЯЧ	означає, що м'яч поза грою.
КОМАНДА ЗАХИСТУ	це команда, яка протистоїть атакуючій команді (див. вище).
ГРАВЕЦЬ З ІНВАЛІДНІСТЮ	є гравцем з обмеженими можливостями і буде носити пов'язку для ідентифікації. (див. Гравець без обмежень)
ДРОП-ГОЛ	іноді званий голом з гри, це гол, забитий шляхом ударом м'яча, який пролетить над поперечною після дроп-удару (див. "Дроп-удар").
ДРОП-УДАР	це удар (див. Удар), при якому м'яч випадає з рук (або руки) і наноситься удар одразу після відскоку від землі. М'яч повинен спочатку вдаритися об землю.

УДАР ВІД ВОРІТ	означає дроп-удар (див. Дроп-удар) між стійками або з центру 8-метрової лінії під час повернення м'яча у гру.
УДАВАНИЙ ПАС	це удавана передача або інший випуск м'яча, зберігаючи володіння ним.
ПОЛЕ ГРИ	це обмежена зона, не включаючи бокові лінії та лінії воріт
ВПЕРЕД	означає в напрямку до лінії залікового поля суперника.
ПЕРЕДАЧА ВПЕРЕД	це кидок у бік мертвої лінії суперника (див. розділ 10).
НЕЧЕСНА ГРА	відноситься до типів неналежної поведінки, зазначених у Розділі 15 – Правила 1(a), (b), (c), (d) і (e).
ВІЛЬНИЙ УДАР	це удар (див. Удар), призначений команді, яка б'є в аут зі штрафного. Удар виконується з чотирьох (4) метрів від бокової лінії навпроти точки виходу в аут, і м'яч може бути вибитий будь-яким способом у будь-якому напрямку. З нього не можна забити гол, а також не можна відіграти поле, ударивши в аут.
ПОВНИЙ ЧАС	означає кінець гри
ВІДКРИТА ГРА	відноситься до всіх аспектів гри після того, як матч було розпочато або повторно розпочато ударом з місця, вбиттям, пенальті або вільним ударом
ГОЛ	див. розділ 6
ПРИЗЕМЛЕННЯ М'ЯЧА	варіанти: (а) Покласти м'яч на землю рукою або руками або (b) Здійснити тиску вниз на м'яч кистю або рукою, сам м'яч знаходиться на землі або (c) Якщо гравець обмежений у русі, м'яча можна торкнутися будь-де на колесах
ПЕРЕРВА	означає кінець першої половини гри

ПЕРЕДАЧА М'ЯЧА	це передача м'яча супернику після того, як команда одержала встановлену послідовну кількість разів захватів м'яча (Розділ 11 Правило 6)
ЗАЛІКОВЕ ПОЛЕ	див. План (розділ 1)
У ВОЛОДІННІ	означає тримати або нести м'яч
УДАР	означає надання м'ячу контрольованого руху будь-якою частиною руки, від передпліччя до кисті, за допомогою закритого кулака
ПОЧАТКОВИЙ УДАР	див. розділ 8
ГРА ВПЕРЕД	означає удар по м'ячу в бік мертвої лінії суперника рукою, передпліччям або інвалідним візком під час гри в м'яч.
ВІЛЬНИЙ М'ЯЧ	це коли під час гри м'яч не утримується гравцем
МІТКА ПІДЙОМУ М'ЯЧА	це точка, в якій призначається штрафний або вільний удар, або призначається контрольоване поновлення гри з розіграшу м'яча.
ГРАВЕЦЬ БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ	гравець без обмежень (див. Гравець з інвалідністю)
БЛОКУВАННЯ	незаконні дії перешкоджання супернику, який не володіє м'ячем.
ПОЗА ГРОЮ	у застосуванні до гравця означає, що він/вона тимчасово поза грою і може бути покараний, якщо він/вона приєднається до гри (див. розділ 14).
У ГРІ	означає, що гравець не знаходиться в офсайді
БЕЗПОСЕРЕДНЬО	означає, що м'яч перекидається через задану лінію без попереднього відскоку
ВІДКРИТА СТОРОНА	означає сторону розіграшу м'яча, яка дальня до ауту (див. Закрити сторону).
ПЕРЕДАЧА	це кидок м'яча від одного гравця до іншого
ШТРАФ	полягає в призначенні штрафного удару (див. Удар) проти гравця, який порушив Правила.

ШТРАФНИЙ УДАР	див. розділ 13.
МІСЦЕ УДАРУ	полягає в ударі (див. Удар) по м'ячу після того, як він був розміщений на мітці для удару з цією метою.
ГРАВЕЦЬ	відноситься до гравця та візка
ІГРОВА ЗОНА	це територія, обгороджена парканом або іншою такою лінією розмежування, яка запобігає потраплянню глядачів
ІГРОВА ПЛОЩА	це площа, обмежена бічними лініями та лініями мертвого м'яча, але не включає їх.
РОЗІГРАШ М'ЯЧА	це дія введення м'яча в гру після захвату або після того, як суддя присуджує контрольований перезапуск гри в м'яч.
УДАР У ВІДКРИТІЙ ГРІ	це удар (див. Удар), при якому м'яч випадає з руки або рук і б'ється до того, як він торкнеться землі.
ВІДСКОК	див. Випадковий удар
РИКОШЕТ	див. Випадковий удар
РАК	це зона під час розіграшу м'яча між гравцем, який грає м'ячем, і маркером.
ЗАХВАТ	див. розділ 11
ТАЧДАУН	це приземлення м'яча гравцем захисту у своєму заліковому полі
АУТ ЗАЛІКОВОГО ПОЛЯ	див. розділ 9.
СПРОБА	див. розділ 6.
ВЕРТИКАЛЬНИЙ ЗАХВАТ	це ситуація, коли гравець, який володів м'ячем, ефективно утримується без зняття стрічки. Суддя оголошує «захвачений», коли рух зупиняється. Гра починається знову, коли суддя оголошує «грати», тобто зробити контрольований перезапуск розіграшем м'яча.
НУЛЬОВИЙ ЗАХВАТ	якщо відбувається порушення і володіння переходить з рук в руки, наступний захват буде нульовим незважаючи на те, що команда, яка

	отримує володіння, може отримали територіальну перевагу.
--	--

РОЗДІЛ 3 - М'ЯЧ

Форма і конструкція	1. Гра проводиться з овальним накачаним повітрям м'ячем, зовнішня оболонка якого має бути зі шкіри або іншого матеріалу, схваленого Міжнародною радою. У його створенні не повинно використовуватися нічого, що може виявитися небезпечним для гравців
Розмір і вага	1. Розміри м'яча повинні відповідати розміру 4, затвердженому Міжнародною радою, зменшеному на 10% (8-9 psi)
М'яч спущений	2. Рефері повинен дати свисток одразу, коли він/вона помітить, що розмір і форма м'яча більше не відповідає Правилам гри

ПРИМІТКИ

Колір м'яча	1. У змаганнях серед дорослих м'яч повинен бути світлого кольору, щоб його було краще видно глядачам
М'яч лопається	2. Якщо м'яч лопне, коли гравець виконує удар з місця у ворота, йому/їй слід дозволити ще один удар. Якщо гравець кладе м'яч на землю для спроби, а потім помітили, що м'яч лопнув, спроба зараховується. Інакше, якщо м'яч лопне, гра зупиняється, м'яч замінюється на новий
Перезапуск гри	м'яч надається команді, яка останньою володіла в точці, де м'яч лопнув

РОЗДІЛ 4 - ГРАВЕЦЬ ТА ОБЛАДНАННЯ ГРАВЦІВ

	1. У грі беруть участь дві команди. Кожна складається не більше ніж з п'яти (5) гравців в полі. Максимум двом(2) не інвалідам і трьом (3) гравцям з обмеженими можливостями дозволено бути на полі в будь-який час гри. У випадку, коли порушення, вилучення або травма зменшує кількість гравців у команді,
--	---

	різниця має бути лише до двох (2) гравців між командами.
Заміна	2. (а) Кожна команда може мати максимум п'ять (5) замін до початку гри. Їх імена разом з іменами гравців повинні передаватися рефері перед початком гри. Максимум дванадцять (12) обратних замін буде дозволено з десяти (10) названих гравців. Заміни повинні бути санкціоновані Суддею або посадовою особою, призначеною для нагляду за процесом замін. 2. (b) Якщо гравець стікає кров'ю, суддя повинен наказати йому/їй залишити поле для надання допомоги. У цьому випадку він/вона може бути замінений. Ця заміна враховується для цілей 2 (а) вище. 2. (c) Механічна несправність візка може вимагати заміни. Ця заміна зараховується для цілей 2(а) вище.
Кількість гравців	3. Для зручності ідентифікації одяг гравців має бути пронумерований індивідуально

ПРИМІТКИ

Заміна	2. (а) Гравець, крім гравця, який замінює травмованого гравця, який покинув поле, не може бути заміненим під час розіграшу м'яча, за винятком коли гра зупинена через травму. Якщо заміна виконується, коли має бути удар по воротах, гравець заміни не має права виконати удар. 2. (а) Якщо гравця тимчасово видаляють або видаляють до кінця гри, то рівність команд повинна зберігатись на час видалення.
Пізнє прибуття	2. (а) Правила, що стосуються заміни гравців, також застосовуються до будь-якого гравця, який запізнився та бажає приєднатися до гри після її початку.

РОЗДІЛ 4 - ГРАВЕЦЬ ТА ОБЛАДНАННЯ ГРАВЦІВ (продовження)

Екіпірування гравців	3. (a) Гравець не повинен одягати нічого, що може бути небезпечним для інших гравців. (b) Звичайне спорядження гравця має складатися з пронумерованої регбійки характерного кольору команди (c) Захисний одяг можна носити за умови, що він не містить нічого жорсткого чи небезпечного характеру. (d) Усі гравці без інвалідності повинні бути прив'язані ремнями до крісла (на поясі, колінах і щиколотках)
Небезпечне спорядження	4. (e) Рефері наказує гравцеві зняти будь-яку частину спорядження, яке може розглядатися як небезпечне, і не повинен дозволяти гравцеві взяти будь-яку подальшу участь у грі, доки не буде усунено порушення. Гравець повинен вийти з ігрового поля для видалення об'єкта, який викликає порушення, початок або перезапуск гри буде відкладено.
Схожі кольори	4. (f) Кольори регбійок, які носять змагальні команди, мають легко розрізнятися та, якщо на думку рефері подібність між регбійками може вплинути на належне проведення гри він/вона може, на його/її розсуд, наказати будь-якій команді змінити регбійки відповідно до правил, що регулюють змагання, в яких проводиться гра.

ПРИМІТКИ

Огляньте обладнання	4. (e) Судді повинні перевірити спорядження гравців перед початком гри: напр. Бампери для інвалідних візків і фіксатори колеса встановлені, гравці правильно прив'язані до своїх стільців (на поясі, колінах і щиколотках, якщо це допускає інвалідність), а ігровий комплект має липучки та стрічки в правильному положенні. Це не звільняє гравця від відповідальності за те, щоб до нього не було прикріплено нічого небезпечного характеру.
----------------------------	--

Кольори	4. (f) Судді повинні перевірити кольори команд до того, як гравці вийдуть на ігрове поле, щоб у разі необхідності заміни, не змінювати час початку гри. У команд повинні розрізнятись кольори стрічок і регбійок. Для кожної команди стрічки повинні відрізнятися за кольором. Про клуби, які не одягли зареєстровані кольори, слід повідомляти відповідний орган суддівства, якщо тільки причина невиконання Правил є очевидною або була відомою заздалегідь.
----------------	---

РОЗДІЛ 5 - СПОСІБ ГРИ

Мета	1. Мета гри полягає в тому, щоб покласти м'яч у залікове поле суперника, щоб зробити спробу (див. Розділ 6) і перекинути м'яч над поперечиною воріт суперника, забивши гол (див. Розділ 6).
Початок гри	2. Капітани двох команд підкидають монету в присутності рефері. Перемога капітана під час жеребкування дає право на початковий удар або зробити вибір, яку половину поля має захищати його/її команда. Програш - капітан має прийняти іншу з альтернатив.
Спосіб гри	3. (a) Після початкового удару будь-який гравець, який перебуває у грі або не знаходиться поза грою, може рухатися з м'ячем, виконувати удари у будь-якому напрямку та кидати або стукати ним у будь-якому іншому напрямку, крім у напрямку до лінії мертвого м'яча суперника(див. Розділ 10 Гра вперед і Пас вперед). (b) Усі гравці повинні постійно носити дві стрічки, по одній на кожному плечі. (c) Гравці повинні сидіти вертикально і завжди контролювати візок під час відкритої гри.
Захват	4. Гравець, який під час гри тримає м'яч, може бути захоплений гравцем або гравцями суперника, щоб перешкодити йому/їй

	переміщатися з м'ячем або зробити удар або передавати його гравцеві з його/її команди (див. Розділ 11 щодо захвату).
БЛОКУВАННЯ	5. Гравець, який не тримає м'яч, не повинен створювати перешкод (див. Розділ 15).

ПРИМІТКИ

ВІДШТОВХУВАННЯ	5. Якщо два гравці рухаються пліч-о-пліч поруч із м'ячем і один до одного, допускається входження візків в контакт
-----------------------	--

РОЗДІЛ 6 – ПІДРАХУНОК ОЧОК – СПРОБА ТА ГОЛ

Цінність	1. Спроба зараховується як чотири (4) очки.
Спроба і гол	Реалізація спроби або гол, забитий зі штрафного удару, зараховується як два (2) очки. Дроп-гол під час гри зараховується як один (1) очко.
Визначення переможців	2. (а) Гру виграс команда, яка набрала більшу кількість очок. Якщо обидві команди набирають рівну кількість очок, або якщо обидві команди не змогли відкрити рахунок, то гра буде закінчена внічию.
Спроба – коли зараховується	3. Спроба зараховується, коли (а) Гравець спочатку приземляє м'яч рукою або руками у заліковому полі його/її суперників, його/її візок не знаходиться в ауті або в ауті залікового поля або не знаходиться на або за лінією мертвого м'яча. (б) Гравці протилежної команди одночасно приземлили м'яч у заліковому полі за умови, що атакуючий гравець не знаходиться у ауті або в ауті залікового поля або не знаходиться на або за лінією мертвого м'яча.

ПРИМІТКИ

Порушена / Обмежена мобільність	3. (а) Якщо рух гравця обмежено, торкання м'яча будь-якої частиною колеса дозволено. Обидва штовхальні колеса повинні бути в зоні воріт.
--	--

Підбір у заліковому полі	3. (а) Підняття м'яча не означає його приземлення, і гравець може підібрати м'яч у воротах своїх суперників, щоб приземлити його в більше вигідне місце.
М'яч на лінії воріт	Оскільки самі лінії воріт є заліковим полем, спроба може бути здійснена атакуючим гравцем, який приземлив м'яч на лінії воріт, але не біля підніжжя стійки в ігровому полі.
Неправильне приземлення	Якщо атакуючий гравець не зумів правильно приземлити м'яч, гра продовжується, якщо не буде зупинена через якусь іншу причину, напр. гру вперед або м'яч став мертвим.
Випуск після приземлення	Спробу не слід скасовувати, якщо гравець, який правильно приземлив м'яч, не втримав його.
Суддя не бачив	Рефері не повинен відхиляти спробу, тому що він/вона не був у змозі побачити приземлення м'яча.

РОЗДІЛ 6. ПІДРАХУНОК ОЧОК – СПРОБА ТА ГОЛ (продовження)

Штрафна спроба	с) Рефері може призначити штрафну спробу, якщо, на його/її думку, спроба була б зарахована, але була нечесна гра команди, що захищається. Штрафна спроба призначається між стійками воріт незалежно від того, де скоєно порушення Правил.
Торкання рефері/інших	(d) Якщо атакуючий гравець, який володіє м'ячем, вступає в контакт із суддею або іншою особою, офіційною особою матчу або глядачем, що вторгається у залікове поле суперників і, таким чином заважає приземлити м'яч під час спроби, спроба зараховується.
Місце спроби	4. Спроба зараховується: (а) Якщо приземлення м'яча оцінюється як у пунктах 3(а) і 3(б) вище. (б) Між стійками, якщо це штрафна спроба 3(с) (с) Де відбувся контакт, якщо це оцінено, як у пункті 3(д) вище
Рефері – одноосібний	5. Тільки Рефері може присудити спробу, але

суддя	Рефері може взяти до уваги поради бокових суддів до того, як буде прийняте рішення. Він/вона повинен сигналізувати, що спроба зарахована вказуючи на те, де вона була зарахована, але слід робити це лише після візуального контакту з боковим суддею, щоб переконатися, що вони не повідомляють про попереднє порушення.
Гол – як забивається	6. Гол вважається зарахованим, якщо весь м'яч у будь-який момент під час його польоту проходить повністю над поперечиною воріт суперника до лінії мертвого м'яча після удару гравцем (і не торкаючись або доторкнувшись під час польоту будь-яким іншим гравцем) у будь-якій з цих обставин: (a) ударом з місця або дроп-ударом після того, як спроба була зарахована і за це нараховується два (2) очки (b) ударом з місця або ударом, коли було призначено пенальті - зараховується два (2) очки.
Дроп-гол	7. Дроп-гол зараховується дроп-ударом під час гри з будь-якої позиції на ігровому полі та зараховується як одне (1) очко. Зараховується дроп-гол незважаючи на те, що м'яч торкнувся або зачіпив в польоті гравця/гравця суперника.

ПРИМІТКИ

Немає голу з самого початку тощо	7. Гол не може бути забитий з початкового удару, удару від воріт або вільного удару.
---	--

РОЗДІЛ 6. ПІДРАХУНОК ОЧОК – СПРОБА ТА ГОЛ (продовження)

Мітка для удару	8. Удар по воротах після спроби може бути виконаний з будь-якої точки уявної лінії, проведеної паралельно боковій лінії в ігровому полі та через точку де була присуджена спроба. Удар по воротах зі штрафного може бути виконано з позначки або з будь-якої точки на уявній прямій, проведеної з позначки до лінії власних воріт гравця, що б'є, і паралельно до бокової лінії.
------------------------	--

Позиції гравців	9. Коли удар по воротах виконується після спроби, гравці суперника повинні зайняти позицію за межами ігрового поля. Гравці команди, що б'є, повинні бути за м'ячем. Коли удар по воротах є при виконанні штрафного, суперники повинні відійти до своєї лінії воріт або не менше чотирьох (4) метрів від позначки (див. розділ 13)
Не відволікати гравця	Незаконно намагатися відвернути увагу гравця, який б'є по воротах.
Стійки воріт	10. Для цілей оцінювання удару по воротах передбачається, що стійки воріт висуваються вгору необмежено.

ПРИМІТКИ

Порадьте куди	8. Суддя повинен забезпечити виконання удару по воротах, поклавши м'яч на правильне положення, попередньо повідомивши гравця, що б'є. Якщо порада судді проігнорована гравцем, що б'є, гол не зараховується, а удар не підлягає перевиконанню.
Марнування часу	Якщо гравець тягне час під час удару по воротах, суддя може попередити його/її або, в крайньому випадку, видалити його/її. Він/вона не повинен скасовувати удар, але має дати додатковий час, щоб компенсувати втрачений час.
Партнер тримає м'яч	9. (а) Коли виконується удар по воротах, якщо це необхідно , партнеру по команді гравця, що виконує удар, дозволено утримувати м'яч на місці, поклавши на нього руку
Підставка для м'яча	9. Удари дозволені для початку гри, повторного старту після набору очок ударів по воротах. Підставка не повинна бути вищою за верхню частину штовхального колеса.

РОЗДІЛ 6. ПІДРАХУНОК ОЧОК – СПРОБА ТА ГОЛ (продовження)

Суддівські рухи при ударах по воротах	11. Якщо боковий суддя вважає, що гол було забито, він/вона повинен підняти свій прапор вище
--	--

	його/її голови. Якщо удар невдалий, він/вона махає своїм прапором перед собою і нижче талії. Якщо немає розбіжностей між боковими судьями, їх рішення має бути прийнятим. У разі розбіжностей, Рефері приймає рішення.
--	--

ПРИМІТКИ

Прийняття рішення бокових суддів	10. Якщо м'яч проходить поруч із стокою, боковий суддя, призначений на цю стійку, має кращу позицію з двох, щоб вирішити, чи пройшов м'яч всередині або поза воротами, у випадку незгоди між боковими судьями, рефері має бути схильний прийняти цей конкретний випадок. Боковий суддя не обов'язково повинен залишатися нерухомо, коли м'яч у польоті. Він/вона повинен достатньо рухатися, щоб завжди мати чіткий огляд м'яча.
Робить вигляд, що б'є по воротах	Якщо гравець удає, що б'є по воротах зі штрафного, а потім навмисне виконує удар іншому напрямку, це вважається порушенням. Неправомірна поведінка тягне за собою штрафний удар. Повідомивши рефері про свій намір удару по воротах зі штрафного, гравець не повинен робити інакше.

РОЗДІЛ 7 - ХРОНОМЕТРАЖ

Тривалість гри	1. Зазвичай гра має тривати вісімдесят (80) хвилин
Інтервал	Через вплив половини тривалості матчу має бути перерва тривалістю п'ять (5) хвилин, але її можна продовжити або скоротити.
Зміна половин	2. Команда повинна захищати один кінець залікового поля протягом першої половини гри, а потім змінити сторони у другій половині.
Кінець гри	3. Якщо час закінчується в будь-якому з таймів, коли м'яч знаходиться поза грою або гравець, який володів м'ячем, був захвачений і м'ячем не було зіграно, суддя повинен негайно дати свисток, щоб припинити гру. Якщо м'яч у грі після закінчення

	часу, суддя припиняє гру, коли наступного разу м'яч вийде в аут або гравець, який володів м'ячем, захвачується, але час має бути продовжено, щоб дозволити виконати штрафний удар або удар по воротах, у цьому випадку тайм завершується коли наступного разу м'яч виходить з гри або відбувається захват, якщо не буде призначено подальше покарання. У такому випадку подовжується час для виконання удару.
--	--

ПРИМІТКИ

Скорочення тривалості гри	1. Тривалість гри може бути скорочена за взаємною згодою та якщо це дозволено правилами регулюючими змагання, в яких гра проводиться.
Час перерви	Клуби, які бажають змінити тривалість перерви, повинні звернутися до відповідної інстанції, яка зробить це і надасть рефері відповідні вказівки
Використання Хронометриста	3. Хронометрист може бути використаний для сигналу про половину матчу та повний час, і в цьому випадку суддя після отримання сигналу хронометриста завершує тайм описаним вище способом. Хронометрист також може допомогти рефері визначити кінець тимчасового видалення гравця.
Дозволити другий удар	Якщо м'яч вибитий в аут зі штрафного, стороні, яка не порушує правила, слід надати повну перевагу шляхом продовження часу для гри та відновленням гри вільним ударом, дозволеним Правилами стосовно штрафного удару (див. розділ 13).

Додаток 1. Протокол гри



УКРАЇНСЬКА ФЕДЕРАЦІЯ РЕГБІЛІГ

Протокол № _____

Змагання: _____

Між командами: _____

На стадіоні: _____ «__» _____ 20__ р.

Результат: _____ на користь _____

Першої половини: _____ на користь _____

Додатковий час: _____ на користь _____

Суддя матчу: _____

Лінійні судді: _____

Випадки травматизму у грі: _____

Видалення до кінця гри: _____

Склади команд:

« _____ » « _____ »

№	П.І.	С.	Р.	Ш.	Д.	№	П.І.	С.	Р.	Ш.	Д.
1						1					
2						2					
3						3					
4						4					
5						5					
6						6					
7						7					
8						8					
9						9					
10						10					
11						11					
12						12					
13						13					
14						14					
15						15					
16						16					
17						17					

Підписи:

Тренер _____ (_____) Тренер _____ (_____)

Суддя матчу _____ (_____) Гол. секретар _____ (_____)

Додаток 2. Форма поіменної заявки на участь у змаганнях

ЗАЯВКА

на участь команди _____ м. _____

в (найменування змагання) з регбіліг 20__ року.

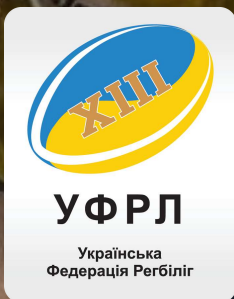
Адреса (з індексом) організації;

1. П.І.Б. керівників організації;
2. Контактні телефони, факсимільна та електронна пошти для передачі інформації;
3. Список спортсменів:

№	П.І. по Б.	Дата народження	Спортивний розряд	ФСТ	Віза лікаря
1					
2					

4. Список тренерів:

№	П.І. по Б.	Займана посада
1		
2		



ukraine_rugby_league



UkraineRugbyLeague



Ukraine_Rugby13



UkraineRugbyLeague



www.rugby13.org.ua