

Правила гри
Регбі-юніон

Включно зі Статутом гри

2026

WORLD RUGBY

2026 Авторське право

Усі права захищені. Копіювання , розповсюдження
або передача всієї чи частини даної публікації за допомогою
фотокопії або зберігання на будь-якому носії в
електронному або іншому вигляді – без письмового дозволу
World Rugby (запит на який слід надсилати до World Rugby) заборонено .

World Rugby цим заявляє про своє право
вважатися автором цього твору відповідно
до положень Закону про авторське право
,промислові зразки та патенти.

Акт, 1988.

Обкладинка зображення
Гетті Іміджес

Опубліковано World Rugby

World Rugby
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel . +353-1-240-9200
Web www.world.rugby **Email** laws@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

Навчальний вебсайт World Rugby з Правил

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربية • Português • Polski



- **Читати Правила гри та Статут гри**
- **Переглядати відео Правил на практиці**
- **Скласти самоперевірку з Правил і завантажити сертифікат**
- **Завантажити PDF-файл книги Правил**



Отримайте безкоштовний додаток правил для iOS/Android

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

ЗМІСТ

Передмова 3

Статут гри 4

Пояснення до тексту та схем 16

Термінологія 17

Правила гри 27

Правило 1 Поле 28
Правило 2 М’яч 32
Правило 3 Команда 33
Правило 4 Форма гравців 38
Правило 5 Час 40
Правило 6 Офіційні представники матчу 42
Правило 7 Перевага 49
Правило 8 Набір очок 51
Правило 9 Груба гра 56
Правило 10 Положення «поза грою» та «у грі» у відкритій грі 61
Правило 11 Гра вперед або пас вперед 64
Правило 12 Початкові удари 66
Правило 13 Гравці на землі у відкритій грі 69
Правило 14 Захват 70
Правило 15 Рак 76
Правило 16 Мол 80
Правило 17 Мітка (чиста ловля) 83
Правило 18 Аут, швидке вкидання та коридор 85
Правило 19 Сутичка 101
Правило 20 Штрафний і вільний удари 113
Правило 21 Залікове поле 118

Зміни правил для гравців до 19 років 121
Зміни правил для Регбі-7 124
Зміни правил для Регбі-10 134
Зміни правил «Гра триває» 141

Сигнали офіційних осіб матчу 146

МЕТА ГРИ

Мета гри - набрати максимальну кількість очок, переміщуючи м’яч полем за допомогою пасів руками чи ногами та його приземлення. Дві команди по 15, 10 або 7 гравців змагаються між собою, керуючись принципами чесної гри та спортивного духу.

Правила гри, включаючи специфікації для гравців до 19 років, регбі-10 та регбі-7, містять усю необхідну інформацію для забезпечення чесної та правильної гри в регбі.

Регбі юніон - це контактний вид спорту, пов'язаний з неминучими ризиками, тому суворе дотримання правил і безпеки гравців є критично важливим.

Відповідальність гравців - підтримувати належний рівень фізичної та технічної готовності для безпечної гри в регбі в межах правил, що гарантують їхню безпеку на полі та максимальне задоволення від процесу.

Відповідальність тренерів та педагогів полягає в тому, щоб підготувати гравців до строгого дотримання правил, безпечної поведінки та принципів чесної гри.

Обов’язком арбітра є справедливе застосування всіх правил гри в кожному матчі, включаючи тестові зміни та доповнення, схвалені організацією World Rugby.

Завдання національних асоціацій полягає в тому, щоб на кожному рівні змагань гра базувалася на принципах чесної гри, поваги та спортивної поведінки.

Суддя не може забезпечити принцип чесної гри самотужки. Відповідальність за дотримання цього принципу також несуть національні асоціації, клуби, тренери та самі гравці.

Кожній асоціації варто розробити поетапну програму шляху розвитку для юних гравців. Послідовна інтеграція юних регбістів у тренувальний процес гарантуватиме максимальний рівень їхньої безпеки. Вік учасників і зміст програми кожна асоціація визначає самостійно, з огляду на специфіку умов проведення ігор.



Статут Гри

WORLD RUGBY

ВСТУП

Зародившись як проста розвага, гра перетворилася на глобальну мережу, навколо якої побудовані величезні стадіони, створено складну адміністративну структуру та створено комплексні стратегії. Як і будь-яка справа, що об'єднує тисячі ентузіастів, ця гра має безліч граней та облич.

У регбі грають понад 8,5 мільйонів людей віком від 6 до 60 років у всьому світі. Завдяки різноманіттю ігрових позицій та вимог до фізичної підготовки, цей спорт доступний для людей будь-якої комплекції та відповідного рівня.

Окрім самої гри та формальної структури, регбі базується на невіддільних соціальних та емоційних цінностях - мужності, відданості, спортивній майстерності, дисципліні та командній роботі. Роль цього Статуту полягає в тому, щоб слугувати своєрідним етичним орієнтиром, на основі якого оцінюються стиль гри та поведінка. Головна мета документа - гарантувати збереження унікального духу регбі як на полі, так і поза його межами.

Цей Статут визначає базові принципи регбі, їхній вплив на гру, тренерську діяльність, а також на розробку й застосування Правил гри. Будемо сподіватися, що документ стане важливим доповненням до Правил і слугуватиме єдиним етичним стандартом для всіх, хто долучений до регбі на будь-якому рівні.

ЦІЛІСНІСТЬ • ПРИСТРАСТЬ • СОЛІДАРНІСТЬ

ДИСЦИПЛІНА • ПОВАГА

Принципи гри

Поведінка

Легенда про Вільяма Вебба Елліса , який у 1823 році в школі і міста Регбі нібито першим, схопивши футбольний м'яч, побіг з ним, успішно витримала всі критичні теорії і міцно вкорінилася в історії спорту. Хай там як, цей акт сміливого виклику став яскравою
відправною точкою для нової гри.

З першого погляду важко зрозуміти суть гри, яка сторонньому спостерігачеві здається суперечливою. Наприклад, тут цілком прийнятний жорсткий фізичний тиск на
суперника у боротьбі за м'яч, якщо це відбувається ненавмисно і без наміру
заподіяти травму.

Кодекс поведінки ґрунтується на здатності гравців і суддів чітко діяти в межах своїх повноважень, а також на їхній індивідуальній та командній дисципліні.

ДУХ

Привабливість регбі багато в чому тримається на строгому дотриманні букви та духу правил. Відповідальність за це не лежить на комусь одному - вона спільно покладається на тренерів, капітанів, гравців та суддів.



ЦІЛІСНІСТЬ

Цілісність - це основа структури гри, яка базується на принципах чесності та справедливої гри.

ПРИНЦИПИ ГРИ

Саме завдяки дисципліні, контролю та взаємоповазі розквітає дух гри, і в контексті такої фізично складної гри, як регбі, саме ці якості кують братерство та відчуття чесної гри, що є надзвичайно важливими для подальшого успіху й виживання гри.

Можливо, це старомодні традиції та чесноти, але вони витримали випробування часом і на всіх рівнях, на яких ведеться гра, залишаються настільки ж важливими для майбутнього регбі, якими вони були впродовж його тривалого й видатного минулого. Принципи регбі — це фундаментальні елементи, на яких базується гра, і вони дозволяють учасникам одразу розпізнати характер гри та те, що робить її особливою як вид спорту.

МЕТА ТА ЗАВДАННЯ

Мета гри полягає в тому, щоб, дотримуючись принципів чесної гри та спортивного духу, набрати найбільшу кількість очок шляхом просування із м'ячем у руках, пасування, ударів ногою, ведення м'яча та його приземлення.

БОРОТЬБА ТА ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

Одним з ключових моментів регбі є боротьба за володіння м’ячем. Вона може виникати під час гри у кількох різних формах:

- У контакті;
- У відкритій грі;
- При відновленні гри за допомогою сутичок, коридорів та початкових ударів.



ПРИСТРАСТЬ

Для прихильників регбі ця гра - справжня пристрасть. Вона дарує яскраві емоції та створює неповторне відчуття приналежності до єдиної глобальної регбійної родини.

ПРИНЦИПИ ГРИ

Боротьба збалансована так, щоб винагородити вищу майстерність у попередньому епізоді. Наприклад, команда, яка вибила м'яч в аут через неможливість продовжити атаку, втрачає право на його введення. Відповідно команда, яка порушила правила пасом вперед або грою вперед, втрачає право на введення м'яча під час наступної сутички. Пріоритет у розіграші завжди зберігається за командою, яка вводить м'яч, проте для забезпечення чесної гри ці зони мають залишатися відкритими.

Мета гри полягає в тому, щоб набрати більше, ніж команда суперника очок, просуваючи м'яч уперед за допомогою технічно майстерних дій. Якщо команді це не вдається, вона втрачає м’яч на користь суперника - через власні помилки або завдяки якісній грі в обороні: боротьба, тривалість володіння, здобуття та втрата.

Поки одна команда намагається утримати контроль над м’ячем, інша докладає максимум зусиль, щоб його відібрати. Це створює фундаментальний баланс між тривалістю володіння та динамікою гри. Такий принцип протиборства є ключовим як для розіграшу стандартних положень, так і під час відкритої гри.



СОЛІДАРНІСТЬ

Об'єднавчий дух регбі формує міцну дружбу на все життя, згуртованість та взаємоповагу, які стирають будь-які політичні, релігійні та культурні відмінності.

ПРИНЦИПИ ГРИ

Принципи, на яких ґрунтуються Правила гри, є такими:

СПОРТ ДЛЯ ВСІХ

Правила гри в регбі дають можливість кожному - незалежно від фізичної підготовки, віку, статі чи здібностей - змагатися на рівних у чесному й безпечному середовищі. Бездоганне знання цих правил є головною запорукою та обов'язком усіх, хто грає в регбі.

ПІДТРИМАННЯ САМОБУТНОСТІ

Правила фіксують особливі риси регбі, притаманні цій грі: сутички, коридори, моли, раки та початкові удари. Водночас, визначальними особливостями, які характеризують інтенсивність та тривалість гри, є пас назад та силовий захват.

ЗАДОВОЛЕННЯ ТА РОЗВАГИ

Правила задають чіткі межі, що робить гру захопливою для учасників та видовищною для глядачів. Якщо в окремих випадках такі цілі не вдається поєднати, задоволення від гри та її видовищність зростають завдяки тому, що гравцям дозволяють повною мірою розкрити свої навички. Для досягнення оптимального балансу правила регулярно переглядаються.

ЗАСТОСУВАННЯ

Усі гравці зобов'язані дотримуватися правил і принципів чесної гри. Правила слід застосовувати так, щоб зберегти справжній спортивний дух та суть регбі.
Офіційні особи матчу досягають цього завдяки справедливості, послідовності ,чуйності та впевненому управлінню грою.Своєю чергою ,тренери ,капітани та гравці зобов'язані поважати Їхній авторитет і рішення на полі.



ДИСЦИПЛІНА

Дисципліна є невіддільною частиною регбі як на полі, так і поза ним. Вона проявляється через дотримання правил, положень та основних цінностей гри.

ВИСНОВОК

Регбі - це дійсно спорт для всіх. Ця гра розвиває здатність працювати в команді, розуміння, співпрацю та взаємну повагу між учасниками. Наріжними каменями регбі є такі ключові цінності:

- Задоволення від участі в грі.
- Мужність і навички, необхідні для гри.
- Любов до командного виду спорту, який збагачує життя всіх його учасників.
- Дружба на все життя, що виникає завдяки спільній пристрасті до гри.

Саме завдяки, а не всупереч інтенсивним фізичним та атлетичним характеристикам регбі, між суперниками формується винятковий дух поваги й товариства, що традиційно проявляється як до, так і після матчів. Давня традиція гравців команд-суперниць гарно проводити час разом після матчу залишається незмінною і важливою складовою гри в регбі.

Хоча регбі стало професійним видом спорту, воно дбайливо зберігає свої витоки, дух чесної гри та традиції. У той час як багато традиційних спортивних цінностей занепадають або опиняються під загрозою, регбі по праву пишається своєю здатністю зберігати високі стандарти спортивної майстерності, етичної поведінки та доброчесної гри.

Цей статут допоможе зміцнити ці заповітні цінності.



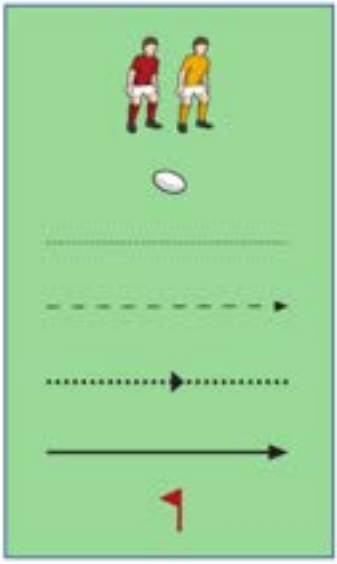
ПОВАГА

Головним пріоритетом гри в регбі є дотримання беззаперечної поваги до членів команди, суперників, офіційних осіб матчу та інших учасників змагань.

ПОЯСНЕННЯ ДО ТЕКСТУ ТА СХЕМ

СХЕМИ

У цій книжці схеми відповідають таким умовностям:



Гравці

М'яч

Траєкторія м'яча при ударі ногою

Траєкторія м'яча під час кидка або передачі паса

Траєкторія м'яча при грі вперед чи блокуванні

Траєкторія гравця

Прапорець

ТЕКСТ

Поточні пробні зміни правил виділені у такий спосіб:

Санкції позначаються кольором таким чином:

Червоним кольором - санкції, які призводять до призначення штрафного удару.

Зеленим кольором - санкції, які призводять до призначення вільного удару.

Синім кольором - санкції, які призводять до призначення сутички, початкового удару, швидкого вкидання чи коридору.

Жовтим кольором - санкції, які призводять до скасування удару.



Визначення

WORLD RUGBY

0-9

22: зона між лінією воріт і 22-метровою лінією та між лініями аута.

Включає 22-метрову лінію, але не включає лінію воріт і лінії аута.

50:22 Коли гравець виконує удар ногою зі своєї половини поля, а м'яч після відскоку від землі виходить у аут у межах 22-метрової зони суперника. При цьому м'яч не повинен бути переданий або повернутий на власну половину поля. Також команда не повинна отримати володіння м'ячем безпосередньо після початкового удару (kick-off) або удару від воріт (drop-out).У такому випадку команда, яка виконала удар, отримує право на вкидання м'яча в коридор. Див. правило 18.8(а).

A

Асоціація , або Юніон - орган , затверджений World Rugby, відповідальний за організацію та проведення ігор у межах певної географічної області.

Аут: зона вздовж ігрового поля , яка включає бокові лінії і простір за ними.

Аут залікового поля: зона вздовж ігрового поля, яка включає , бокові лінії залікового поля і простір за ними.

Б

Без боротьби сутичка - сутичка, у якій команда, що вводить м'яч, отримує володіння без боротьби; командам не дозволено штовхати.

Боковий суддя - Офіційна особа матчу, яка може допомагати головному арбітру лише шляхом сигналізування про вихід м'яча в аут, вихід м'яча в аут у заліковому полі та успішність чи неуспішність ударів по воротах. (Див. також: Помічник арбітра).

В

Вилучений тимчасово - гравець , виключений з гри на певний період ігрового часу ,зазвичай на 10 хвилин.
Вилучення з гри – гравцеві показують червону картку і він вилучається з гри до кінця матчу без права заміни.
Відкрита гра -період після початкового ,вільного чи штрафного удару , або після стандартної комбінації і до початку наступної фази гри , або період між фазами гри , за винятком часу ,коли м'яч є мертвим.
Відштовхування рукою- це дозволена дія ,яку виконує гравець із м'ячем для того , щоб відтіснити суперника долонею.
Вільний удар- призначається на користь однієї команди за порушення правил суперником або присуджується команді за чисту ловлю(мітку) м'яча.
В межах поля – усередині ігрової площі, подалі від бічних ліній.
Володіння м'ячем – це стан гри, під час якого окремий гравець або команда утримує контроль над м'ячем або намагається взяти його під контроль.
Вперед – у напрямку до лінії мертвого м'яча команди суперника.
Впійманий з льоту - м'яч впійманий гравцем у повітрі до того, як той торкнувся іншої особи або землі.

Г

Гра вперед – дія, коли гравець втрачає контроль над м'ячем і м'яч відскакує вперед, або б'ється рукою вперед чи відскакує від неї і торкається землі або іншого гравця до того, як перший гравець зможе знову зловити м'яч.

Груба гра - будь-яка дія гравця в межах ігрового простору, що суперечить Правилу 9, яке регулює перешкоджання, нечесну гру, повторні порушення, небезпечну гру та некоректну поведінку

Д

Джаклер – товариш по команді захопленого гравця, який першим прибув до місця захвату. Щоб вступити в пряму боротьбу за м'яч, він обов'язково повинен залишатися на ногах. Якщо джаклер сам до цього брав участь у захваті, він повинен явно та безперешкодно відпустити захопленого гравця, перш ніж робити спробу заволодіти м'ячем.

Е

Елітне регбі- професійний рівень регбі, який визначається окремими асоціаціями або змаганнями, на якому застосовуються певні правила, протоколи та вимоги.

Ж

Жовта картка- картка, яку рефері показує гравцеві як попередження і тимчасове вилучення з гри.

Жорстке захоплення- заборонене захоплення, під час якого гравець використовує випрямлену руку, щоб ударити гравця із м’ячем.

З

За межами, за або перед позицією- означає обома ногами, крім випадків, коли контекст вимагає іншого.

Задній / задня- найближчий до власної лінії воріт.

Заміна- гравець, який замінює партнера по команді через травму або з тактичних причин.

Захват- спосіб утримати гравця із м'ячем і повалити його на землю.

Захоплений гравець: гравець із м'ячем, якого утримує і валить на землю гравець або гравці, що виконують захоплення.

Залікове поле- зона між лінією воріт, лінією мертвого м'яча та аутовими лініями залікового поля. Включає лінію воріт, але не лінію мертвого м'яча й аутові лінії залікового поля.

Зона сутички- частина поля гри, де може бути сформована сутичка

Зона 22 м- Пло ща між лінією воріт ,лінією 22 м і боковими лініями. Вона містить лінію 22 м,але не лінію воріт і бокової лінії.

І

Ігрова площа - це ігрове поле плюс залікові поля . Бічні лінії, бічні лінії залікового поля та лінії мертвого м'яча не є частиною ігрової площі.

Ігровий час: чистий час гри, без часу, втраченого під час зупинок.

Ігровий простір- ігрова площа плюс простір навколо неї, відомий як площа По периметру.

Ігрове поле- це площа між лініями воріт та боковими лініями. Ці лінії не є частиною ігрового поля.

К

Капітан- гравець, призначений командою керувати нею, який спілкується з арбітром та обирає варіанти, пов'язані з його рішеннями.

Команда- група гравців, зазвичай 15, які починають матч, а також будь-які дозволені заміни.

Команда нападу - Зазвичай використовується для позначення команди, яка просувається вперед на половині поля суперника. Однак команда все одно може вважатися атакувальною, перебуваючи і на власній половині поля.

Команда, захисту - Зазвичай цей термін використовується для визначення команди, на чиїй половині поля відбувається гра. Проте команда може перебувати в захисті і на половині суперника.

Коридор - Стандартна комбінація з двох ліній гравців, по одній від кожної команди, які чекають на вкидання м'яча з ауту. Кожна лінія має складатися щонайменше з двох гравців.

Крокодиляча скрутка - заборонена дія, під час якої коли гравець відкочує вбік, викручує або витягує на землю гравця, який стоїть на ногах у захваті.Ця дія часто призводить до падіння гравця на нижню кінцівку.

Л

Лава штрафників - спеціально відведене місце за межами ігрової зони, де повинен залишатися гравець, тимчасово вилучений з гри.

Летючий клин - Заборонений вид атаки, який зазвичай відбувається поблизу лінії залікового поля (лінії спроби) під час розіграшу штрафного чи вільного удару, або у відкритій грі. Кілька партнерів по команді заздалегідь зв'язуються з гравцем, який динамічно просувається з м'ячем, іноді утворюючи клиноподібну побудову ще до вступу в контакт із суперником. Часто один або кілька таких партнерів по команді перебувають попереду гравця з м'ячем. Заздалегідь зв'язуватися з гравцем із м'ячем дозволяється лише одному партнеру по команді, за умови, що він виконує свої обов'язки як гравець, який прибуває в зону захоплення.

Лінія вкидання - див. мітка вкидання.

Лінія воріт - лінії по обидва кінці ігрового поля (не є частиною ігрового поля).

Лінія мертвого м'яча - лінії по обидва боки ігрової площі (не є частиною ігрової площі).

Лінія через мітку або місце - якщо не вказано інакше,то це лінія, паралельна до бічної лінії

М

Майка- майка, що одягається на верхню частину тіла і не фіксується на шторах або спідній білизні.

Мітка (лінія)вкидання - уявна лінія на ігровому полі під прямим кутом до бічної лінії ,що проходить через місце вкидання м'яча. Мітка вкидання не може бути ближче ніж за 5 метрів від лінії воріт.

Мітка (чиста ловля) -метод призупинення гри та отримання вільного удару в результаті прямої ловлі м'яча у своїй зоні 22 м після удару ногою суперника та одночасного вигуку «Мітка!»

Мертвий - М'яч вважається мертвим, коли арбітр дає свисток про зупинку гри; або коли м'яч виходить в аут і має відбутися вкидання з ауту (лайнаут); або після невдалої реалізації.

Мол-фаза гри ,у якій задіяний гравець з м'ячем і щонайменше один гравець від кожної команди .Усі гравці мають бути в тісному контакті один з одним (зчеплені) та стояти на ногах.

Н

На ногах-стояти на ногах означає не спиратися будь-якою іншою частиною свого тіла на землю або гравців , які лежать на землі.

Не на ногах- Це означає спиратися будь -якою іншою частиною свого тіла на землю або на гравців , що лежать на землі.

Неналежна поведінка- порушення Правила 18 World Rugby або аналогічного правила Організатора матчу.

Нижня білизна- предмет одягу під формою, що покриває тіло нижче пояса і не кріпиться до майки чи шортів.

Нога-гальмо- дія ,коли хукер ставить одну ногу а вперед у середіну тунелю для додаткової стійкості та уникнення осьового навантаження.Ця позиція зберігається під час етапів «присідання» та «зчеплення» процесу входження в контакт. Ногу можна прибрати лише після команди «Контакт!» і до спроби відіграти м'яч ногою.

О

Організатор матчу- адміністративний орган, відповідальний за проведення матчу, World Rugby, асоціація, група асоціацій або будь-яка організація,затверджена асоціацією чи World Rugby.

Офіційні особи матчу-
особи, які контролюють гру, зазвичай являють собою суддю та двох помічників судді (або бокових суддів).Однак вони можуть включати телевізійного офіційного представника , хронометриста, спеціаліста з перегляду грубої грі та незалежного лікаря матчу ,а в регбі -7-двох суддів залікового поля.

П

Пас- дія,коли гравець кидає або передає м'яч іншому гравцеві.

Пас вперед - дія, коли гравець кидає або передає м'яч вперед, тобто якщо руки гравця, який передає м'яч, рухаються вперед.

Перерва- перерва між двома таймами гри.

Перевага- чітка тактична або територіальна перевага в результаті порушення командою суперника правил .

Перешкоджання- дія, коли гравцеві заважають вести гру або запобігають її веденню в заборонений спосіб.

Підставка для м'яча- будь-який предмет, схвалений організатором матчу для підтримки м'яча під час удару із землі.

Площина ауту- Вертикальна площина , що проходить через бокову лінію чи бокову лінію залікового поля.

Помічник арбітра - Офіційна особа матчу, призначена у встановленому порядку, яка може допомагати арбітру, сигналізуючи про вихід м'яча в аут, аут у аут-голі (заліковому полі) та успішність чи невдачу ударів по воротах. Вони також можуть повідомляти про гру з порушенням правил (гру вопреки правилам) та допомагати арбітру з іншими рішеннями під час матчу. (Див. також Бічний суддя / Touch Judge).

Помічник захвату - Гравець, який допомагає партнеру по команді завалити гравця з м'ячем на землю або утримує гравця з м'ячем під час захоплення, але сам не падає на землю. Згідно з Правилом 14, такі гравці вважаються «іншими гравцями».

Поле - загальна площа,показана на схемі поля у Правилі 1.

Положення «поза грою»- позиційне порушення, яке означає ,що гравець підлягатиме, покоранню ,якщо він братиме участь у епізоді гри.

Попередньо зв'язаний гравець - Гравець, який зв'язується (цілою рукою від долоні до плеча) з партнером по команді ще до контакту з суперником. Дозволяється мати лише одного попередньо зв'язаного гравця. Див. також: Летючий клин.

Початковий удар- метод початку тайму матчу та початку кожного періоду додаткового часу ударом з відскоку.

Причеплений- гравець, пов'язаний з товаришем по команді до контакту.

Р

Рак- фаза гри , під час якої один або кілька гравців від кожної з команд, перебуваючи на ногах та у фізичному контакті , залишаючись на ногах і в фізичному контакті, сходяться біля м'яча , що лежить на землі.

Розіграний- м'яч вважається розіграним , якщо гравець навмисно доторкнувся до нього.

С

Санкція- спосіб відновлення гри після порушення правил або зупинки.

Сутичка без опору-
сутичка , у якій команда ,що вводить м'яч ,отримує його без опору і в якій командам не дозволяється відштовхувати одна одну від позначки.

Сутичка:

Стандартна комбінація, що зазвичай складається з восьми гравців від кожної команди в одному складі.

Т

Технічна зона - Визначена зона, зазначена в Правилі 1, у якій мають перебувати запасні гравці, водоноси та тренери, поки вони не знадобляться на полі. У регбі елітного рівня в технічній зоні дозволено перебувати лише водоносам.

Травма з кровотечею: неконтрольована активна кровотеча.

У

Удар із землі- дія,коли м'яч відбивається ногою після того , як його було встановлено на землі(або на ухваленій підставці).

Удар з рук- дія коли гравець навмисно випускає м'яч із рук і б'є по ньому ногою до того, як він торкнеться землі.

Удар ногою- навмисна дія удару по м'ячу будь-якою частиною ноги або стопи від пальців до коліна, за винятком п'яти й коліна.Удар ногою повинен перемістити м'яч у видимий простір з руки або по землі.

Удар по воротах- дія, коли м'яч б'ють з ігрового поля так, щоб він пройшов над перекладиною та між стійками воріт суперника.

Удар відновлення гри - Спосіб відновлення гри за допомогою дроп-кіка (удару з відскоку) після взяття залікового поля або тачдауну. Штрафний або вільний удар не є ударом відновлення гри.

Утримання м'яча - дія,що означає тримати м'яч у руці або руках.

Ф

Фаза гри- сутичка, коридор, рак або мол.

Форма гравців- будь-який предмет одягу або екіпіровки гравця, що має відповідати Положенню 12 World Rugby.

Ч

Чистий час- фактичний час безпосередньої гри (див. ігровий час).

Ш

Швидке вкидання - введення м'яча в гру з ауту, що виконується гравцем одразу після того , як м'яч опинився за боковою лінією ,до того ,як сформується коридор.

Шорти- короткі штани від пояса до вище колін з еластичним поясом або шнурком, які не кріпляться до майки чи нижньої білизни.

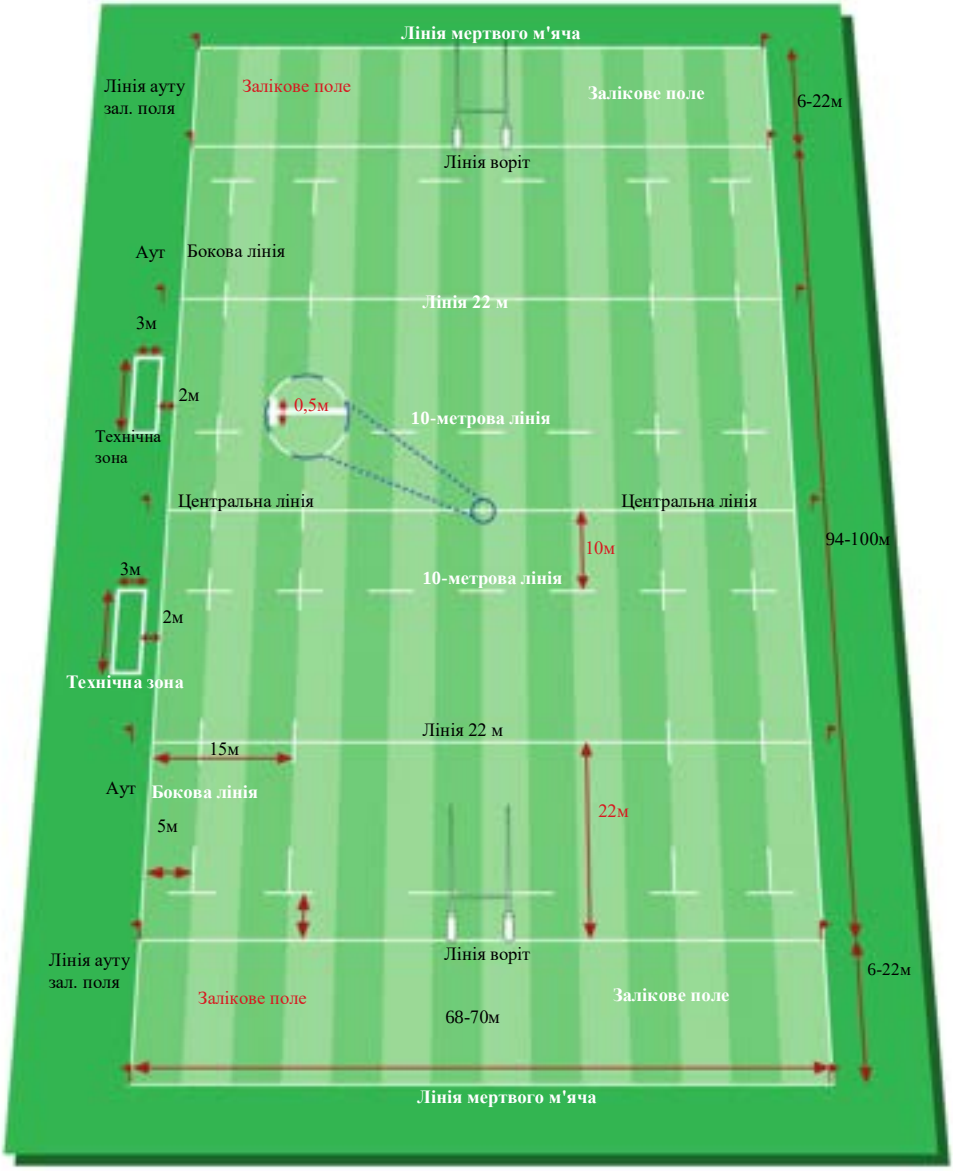
Штрафна спроба- призначається, коли, на думку судді, спроба могла бути занесена (або занесена у вигіднішій позиції), але цього не сталося через груб угру суперника.

Штрафний удар- призначається проти команди-суперниці за серйозне порушення.



Правила гри

WORLD RUGBY

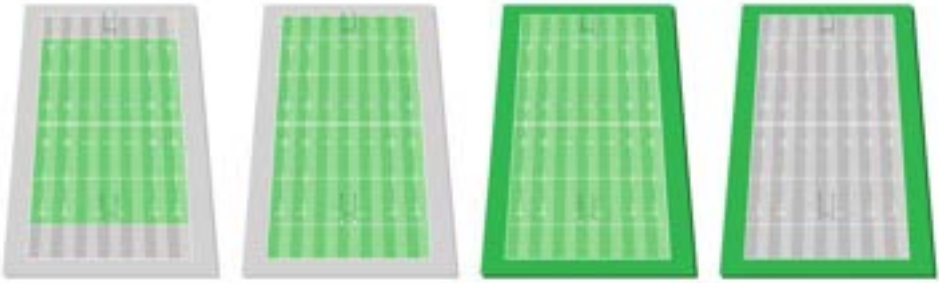

Лінія мертвого м'яча
Лінія ауту зал. поля
Залікове поле
Залікове поле
6-22м
Лінія воріт
Аут
Бокова лінія
Лінія 22 м
3м
2м
0,5м
10-метрова лінія
Технічна зона
Центральна лінія
Центральна лінія
10м
94-100м
3м
10-метрова лінія
2м
Технічна зона
Лінія 22 м
15м
Аут
Бокова лінія
22м
5м
Лінія воріт
Лінія ауту зал. поля
6-22м
Залікове поле
Залікове поле
68-70м
Лінія мертвого м'яча

Поле

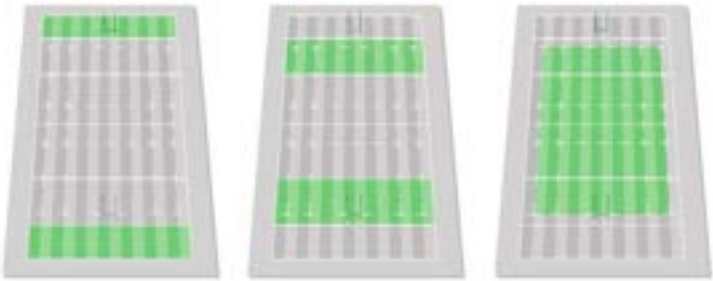
1. Поверхня ігрового поля має бути безпечною.
2. Дозволені види поверхні - трава, пісок, глина, сніг або штучний покрив (відповідно до Додатку 22 World Rugby).
3. Розміри ігрової площі вказані на схемі поля.

Розміри	Довжина ігрового поля	Довжина залікового поля	Ширина
Максимум (метри)	100	22	70
Мінімум (метри)	94	6	68

a. Ігрова площа має бути прямокутної форми.
b. Будь-які зміни цих розмірів мають бути схвалені відповідною асоціацією для внутрішніх змагань або World Rugby для міжнародних матчів.



Ігрове поле **Ігрова площа** **Ігровий простір** **Площа по периметру**



Залікове поле **22** **Зона сутички**

c. Якщо довжина ігрового поля менше 100 метрів, відстань між лініями 10 м і лініями 22 м має бути скорочена відповідно.

d. Якщо ширина ігрового поля менше 70 метрів, відстань між лініями 15 м має бути скорочена відповідно.

e. Площа по периметру ігрового поля має бути завширшки 5 метрів (якщо це практично можливо), але не менше ніж 3,5 м для чоловічого регбі та 3 м - для жіночого.

ЛІНІЇ

4. На полі є суцільні лінії, як показано на схемі поля. Суцільними лініями є:

   a. Лінії мертвого м'яча і бокові лінії залікового поля.

   b. Лінії воріт.

   c. Лінії 22 м.

   d. Центральна лінія поля.

   e. Бокові лінії.

5. На полі, як показано на схемі поля, є пунктирні лінії. Довжина кожного пунктиру таких ліній - п'ять метрів. Існують такі пунктирні лінії:

   a. Паралельна лінія на відстані 5 метрів від кожної бокової лінії.

   b. Паралельна лінія на відстані 15 метрів від кожної бокової лінії.

   c. Паралельна лінія на відстані 10 метрів від центральної лінії поля, одна з кожної сторони.

   d. Паралельна лінія на відстані 5 метрів від кожної лінії воріт.

6. Одна лінія довжиною 0,5 метра, що пересікає центральну лінію поля посередині.

СТІЙКИ ВОРІТ І ПЕРЕКЛАДИНА

7. Якщо на захисні стійки встановлено м'яке покриття (протектори), відстань від стійки до зовнішнього краю цього покриття не повинна перевищувати 0,5 метра.



СТІЙКИ ПРАПОРЦІВ

8. На полі є 14 прапорців із прапорцями, кожний висотою мінімум 1,2 метра.

9. Один прапорець розташований на кожному перетині бокової лінії залікового поля і лінії воріт і один прапорець на кожному перетині бокової лінії залікового поля і лінії мертвого м'яча(усього вісім прапорців).

10. Один прапорець розташований на рівні лінії 22 м і центральної лінії воріт з кожної сторони ігрового поля, на відстані двох метрів від бокових ліній всередині ігрового простору (усього шість прапорців).

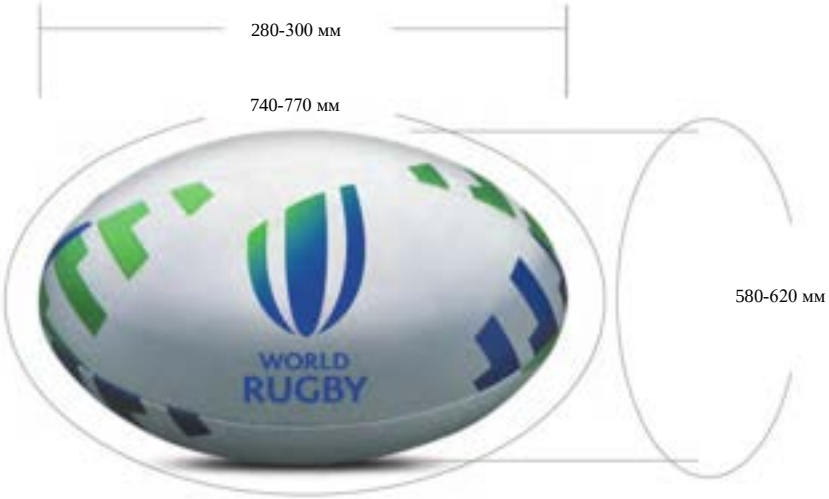
ЗАПЕРЕЧЕННЯ ДО ПОЛЯ

11. Команди мають повідомити судді про будь-які заперечення до початку матчу.

12. Суддя спробує вирішити проблеми, але не повинен розпочинати матч, якщо будь-яка частина поля вважається небезпечною.

Правило 2 М'яч

1. М’яч має бути овальної форми і складатися з чотирьох частинок.
2. Розмір м’яча вказуються нижче.



3. М’яч важить 410-460 грамів.
4. Організатори матчу можуть дозволити використання м'ячів меншого розміру.
5. М’яч виготовлено з високісної або іншого синтетичного матеріалу. Він може бути оброблений, щоб бути водостійким і зручнішим для захоплення.
6. Тиск повітря у м’ячі на початок гри має бути 65.71-68.75 кПа, 0.67-0.70 кг/см2 або 9.5-10.0 фунтів на квадратний дюйм.
7. Під час матчу допускається використання запасних м’ячів.

НОМЕРИ

1. У кожної команди під час матчу на ігровій площі має бути не більше 15 гравців.
2. Організатор матчу може дозволити гру з меншою, ніж 15, кількістю гравців у кожній команді.
3. Будь-яка команда може висунути заперечення щодо кількості гравців команди суперника. Якщо у команди забагато гравців, суддя повинен дати вказівку капітану цієї команди скоротити відповідно їх кількість. Рахунок матчу на момент заяви заперечення залишається незмінним. **Покарання:** Штрафний удар.
4. У міжнародних матчах Асоціація може заявити до восьми запасних гравців.
5. В інших матчах кількість запасних гравців визначається організатором матчу до восьми як максимум.
6. Заміни можуть бути проведені лише тоді, коли м'яч є мертвим, і лише з дозволу судді.
7. Якщо гравець повертається на поле або запасний гравець приєднується до матчу без дозволу судді і суддя вважає, що гравець зробив це з метою отримання переваги, він карається за неспортивну поведінку. **Покарання**: Штрафний удар.
8. Таблиця показує мінімальну кількість гравців першої лінії відповідно до розміру ігрового складу та мінімальну кількість необхідних запасних гравців. Організатор матчу може змінити мінімальну кількість гравців першої лінії в ігровому складі та мінімальну кількість запасних гравців на певних рівнях гри, щоб гарантувати безпеку гравців.

Розмір ігрового складу	Мінімальна кількість гравців першої лінії в ігровому складі	Можуть бути замінені за першим запитом
15 або менше	3	-
16, 17 або 18	4	Стовпа чи хукера
19, 20, 21 або 22	5	Як стовпа, так і хукера
23	6	Стовпа з вільною головою, стовпа з притиснутою головою і хукера

9. Якщо організатор матчу визначив матч як такий, що належить до елітного рівня, і команда може заявити лише двох запасних гравців першої лінії, то така команда може включити до своєї заявки на матч загалом не більше 22 гравців.
10. До початку матчу кожна команда має повідомити відповідного офіційного представника матчу про своїх гравців першої лінії та запасних гравців першої лінії ,а також про те , на якій позиції вони можуть грати. Тільки такі гравці можуть грати в першій лінії під час призначення сутички з опором і лише у своїх заявленій позиції.

11. Запасний гравець першої лінії може розпочати матч на будь-якій позиції.

12. Команда несе відповідальність за належну підготовку та досвід усіх основних і запасних гравців першої лінії.

СУТИЧКИ БЕЗ ОПОРУ

13. Сутички без опору призначаються виключно за рішенням судді ,якщо жодна з команд не може надати належним чином підготовлених гравців першої лінії.

14. Організатор матчу може визначити умови ,за яких гра може розпочинатися із сутичками без опору.

15. Сутичка без опору ,спричинені вилученням ,тимчасовим вилученням або травмою гравця, повинні розігрувати за участю восьми гравців від кожної команди.

16. У разі травми або вилучення гравця першої лінії , суддя перед наступною сутичкою запитує команду , чи має вона можливість продовжити гру із сутичками , що передбачають опір. Якщо судді повідомляють , що команда не може вести боротьбу в сутичці ,він призначає сутички без опору. Якщо вибулий гравець повертається до гри або інший гравець першої лінії ,сутички з опором можуть продовжитися.

17. У регбі елітного рівня або на розсуд організатора матчу, гравець, чий вихід із гри змусив арбітра призначити пасивні сутички, не може бути замінений. За обставин, передбачених Керівництвом із застосування правил, може знадобитися вилучення ще одного гравця як санкція за спричинення пасивних сутичок.
18. Грати в першій лінії іншим гравцям дозволяється лише за умови відсутності запасних гравців.

19. Якщо гравець першої лінії тимчасово видалений з гри і команда не може продовжити матч із сутичками з опором за участю гравців, які вже перебувають на полі, команда обирає іншого гравця, який залишає ігрове поле, а його заміняє запасний гравець першої лінії. Такий гравець не може повернутися в гру до завершення періоду тимчасового відсторонення або бути заміненим до закінчення цього терміну.

20. Якщо гравця першої лінії відсторонено до кінця гри і команда не може продовжити гру із сутичками з опором за участю гравців, які вже перебувають на полі, команда обирає іншого гравця, щоб він залишив ігрову площу і був замінений запасним гравцем першої лінії. Такий гравець може використовуватися як заміна.

ПОСТІЙНА ЗАМІНА

21. Гравець може бути замінений у разі травми. Травмований гравець, який покинув поле через заміну, не має права повернутися у гру.

22. Гравець вважається травмованим:

    a. Якщо на національному представницькому рівні лікар вважає, що гравцеві повертатися до гри не варто.

    b. Якщо в інших матчах, за наявності однозначного дозволу організатора турніру, будь-який фахівець із медичною освітою може ухвалити рішення про те, що гравцеві не слід повертатися на поле. За відсутності медичного працівника, гравця може бути замінено за умови отримання згоди судді.

    c. Ухваливши рішення (на основі медичного висновку чи самостійно) про неможливість продовження гри, суддя вимагає від гравця залишити ігрову площу.

23. Суддя також може вимагати, щоб гравець залишив поле для медичного огляду.

ПОСТІЙНА ЗАМІНА - РОЗПІЗНАТИ ТА ВИЛУЧИТИ

24. Якщо в будь-який момент матчу у гравця діагностовано струс мозку або підозра на нього , такого спортсмена необхідно негайно та безповоротно вилучити з ігрової площі .
Це правило діє до кінця поточного матчу в рамках протоколу безпеки «Виявити та видалити».

ТИМЧАСОВА ЗАМІНА - ТРАВМА З КРОВОТЕЧЕЮ

25. У разі отримання травми, що супроводжується кровотечею, гравець повинен залишити ігрове поле для надання медичної допомоги. Допускається тимчасова заміна. Травмований гравець має право повернутися до гри відразу після того, як кровотечу буде повністю зупинено, а рану надійно перев'язано. Якщо гравець не може повернутися на ігрове поле протягом 15 хвилин (чистого часу) після виходу з ігрової зони, заміна стає постійною.

26. У міжнародних матчах лікар матчу приймає рішення про те, чи є травма кровотечею і чи необхідна тимчасова заміна. У матчах, які попередньо отримали схвалення World Rugby щодо оцінки травми голови (HIA), гра не відновлюється, доки травмований гравець не покине ігрове поле. Заміна в такому разі тимчасова.

ТИМЧАСОВА ЗАМІНА - ОЦІНКА ТРАВМИ ГОЛОВИ (HIA)

27. У матчах, які попередньо отримали схвалення World Rugby щодо оцінки травми голови (HIA), гравець, який потребує HIA :
    a. Залишає ігрове поле; і
    b. Тимчасово замінюється (навіть якщо всі заміна вже використані). Гра не може бути відновлена доти, доки гравець, який потребує оцінки ПСМ (протоколу струсу мозку), не буде тимчасово замінений. Якщо гравець не готовий повернутися на поле після закінчення 12 хвилин (астрономічного часу) з моменту виходу з ігрової зони, така заміна стає постійною. Якщо гравець також має ушкодження з кровотечею, може бути надано до 5 хвилин на зупинку кровотечі до початку перебігу 12 хвилин, відведених на HIA. Може бути замінений повторно, якщо тимчасовий замінник отримує травму під час періоду проведення оцінки HIA.
    c.

ТИМЧАСОВІ ЗАМІНИ - УСІ

28. Тимчасову заміну можна замінити тимчасово (навіть якщо всі дозволені заміни вже були використані).

29. Якщо тимчасово замінений гравець отримує травму, то він теж може бути замінений.

30. Якщо тимчасового замінника вилучають із поля, гравець, якого початково замінили, у разі отримання медичного дозволу набуває статусу тактично заміненого гравця і, відповідно, має право повернутися в гру згідно з Правилом 3.33.

31. Якщо тимчасово заміненого гравця тимчасово видаляють з поля, замінений гравець не може повернутися на ігрове поле до закінчення визначеного періоду, окрім випадків згідно з Правилами 3.19 та 3.20, і лише якщо гравець отримав на це медичний дозвіл та повернувся на поле протягом зазначеного часу.

32. Якщо час, відведений на тимчасову заміну, спливає під час перерви, замінений гравець повинен повернутися на поле з початком другого тайму, інакше заміна стане постійною.

ВИХІД НА ПОЛЕ ТАКТИЧНИХ ЗАМІН

33. Гравці, замінені з тактичною метою, можуть повернутися в гру лише якщо вони замінюють:

- **a.** Травмованого гравця першої лінії.
- **b.** Гравця з травмою та кровотечею.
- **c.** Гравця з травмою голови.
- **d.** Гравця, травмованого в результаті грубої гри (що підтверджено офіційними представниками матчу).
- **e.** Призначений гравець під час застосування Правил 3.18–3.20.
- **f.** Коли минули 20 хвилин ігрового часу одноклубника, який отримав умовну червону картку (тільки регбі елітного/професійного рівня).

ВІЛЬНІ ЗАМІНИ

34. Організатор матчу, у межах своєї юрисдикції, може дозволити використання вільних тактичних замін на певних рівнях гри. Кількість замін не повинна перевищувати Питання 12 адміністрування та конкретні правила щодо вільних замін входять до сфери відповідальності організатора змагань.

ПРАВИЛО 4 Форма гравців

1. Усі предмети одягу повинні відповідати Положенню 12 World Rugby.

2. Форма складається з регбійної майки , шортів ,спідньої білизни, гетр і бутсів. Рукав регбійної майки не повинен бути вище за середину передпліччя гравця. World Rugby(Світове Регбі) рекомендує всім гравцям носити капу (захисний протектор для зубів).

3. Дозволяються додаткові предмети екіпіровки. Такими предметами є :
   a. Захисне спорядження, що миється, виготовлене з еластичних матеріалів або матеріалів, що стискаються.
   b. Щитки на гомілки.
   c. Фіксатори гомілковостопного суглоба, одягнені під шкарпетку, не вище однієї третини довжини гомілки, вони можуть бути виготовлені з твердого матеріалу, але не з металу.
   d. Рукавиці без пальців.
   e. Наплічники або дозволені накладки на груди.
   f. Капа або захист для зубів.
   g. Захисний шолом.
   h. Бинти, пов'язки, тонка стрічка або подібні матеріали.
   i. Захисні окуляри.
   j. Шипи на підошві бутсів, включаючи литі гумові шипи.
   k. Довгі колготки із суміші бавовни або легінси з одним внутрішнім швом під шортами та шкарпетками.
   l. Головні хустки або хіджаб, за умови, що вони не становлять небезпеки для гравчині, яка їх носить, або інших гравців.
   m. Вимірювальні пристрої для гравців.

4. Гравцям забороняється :
   a. Будь-які предмети, забруднені кров'ю.
   b. Будь-які гострі або абразивні предмети.
   c. Будь-які предмети, що мають застібки, затискачі, кільця, гачки, замки, гвинти, болти або жорсткі матеріали, а також виступаючі частини, не дозволені цим правилом.
   d. Прикраси.
   e. Рукавички.
   f. Шорти або легінси із вшитими підкладками (накладками).
   g. Будь-які предмети, які зазвичай дозволені цими правилами гри, але, на думку судді, можуть призвести до травми.
   h. Пристрої зв'язку.

5. Арбітр має право прийняти рішення про те, що частина екіпіровки гравця є небезпечною або забороненою у будь-який момент до або під час матчу. У такому разі суддя повинен дати вказівку гравцю зняти такий предмет. Гравцю не дозволяється брати участь у матчі, доки такий предмет не буде знятий або знешкоджений.

6. Якщо під час перевірки до матчу офіційний представник матчу повідомляє гравцеві про те, що будь-який предмет одягу або екіпіровки заборонений цим правилом, а потім з'ясовується, що гравець носить такий предмет на ігровому полі, такий гравець видаляється з поля за некоректну поведінку.

   Покарання: Штрафний удар.

7. Суддя не повинен дозволяти будь-якому гравцеві залишити ігрову зону для зміни предметів одягу ,окрім тих , які забруднені кров'ю .

World Rugby Регламент 12 можна знайти за таким посиланням:
https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

Правило 5 Час

1. Тривалість матчу не повинна перевищувати 80 хвилин (два тайми, тривалість кожного не довше 40 хвилин втрачений час), окрім тих випадків, коли організатор матчу надав дозвіл на додатковий час у разі нічийного рахунку в матчі на вибування.

2. Перерва не повинна перевищувати 15 хвилин відповідно до рішення організатора матчу. Під час перерви команди та офіційні представники матчу можуть залишити ігровий простір.

3. У неміжнародних матчах організатор матчу може ухвалити рішення щодо скорочення тривалості матчу.Якщо такого рішення організатором не прийнято, команди домовляються про тривалість матчу. Якщо такої домовленості не досягнуто, рішення приймає суддя.

4. Суддя засікає ігровий час, але він може перекласти цю функцію на одного або обох помічників судді та (або) офіційного хронометриста. У такому разі суддя подає їм сигнал про будь-які зупинки. Якщо суддя сумнівається у правильності відліку часу, він може проконсультуватися з одним або обома помічниками, а якщо вони не можуть допомогти, з іншими офіційними особами матчу.

5. Суддя може зупинити гру та виділити час на:

   a. Травму гравця - до однієї хвилини. Якщо гравець серйозно травмований, суддя має повноваження виділити більше однієї хвилини для того, щоб гравець був видалений з ігрового поля.
   b. Консультацію з іншими офіційними особами.

6. Якщо м'яч уже є мертвим, суддя може виділити час на:

   a. Заміну гравців.
   b. Зміну або ремонт форми гравців.
   c. Зав’язування шнурків.
   d. Пошук м'яча.

7. Тайм закінчується, коли м'яч стає мертвим після закінчення часу, за винятком випадків, коли:

   a. Сутичка, коридор або удар відновлення гри, призначені до закінчення часу, ще не були завершені, а м'яч не повернувся у відкриту гру. Це стосується й випадків, коли коридор або удар відновлення гри виконано неправильно або м'яч після них не потрапив у відкриту гру.

   b. Арбітр призначає вільний або штрафний удар.

   c. Штрафний удар вибивається в аут і м'яч стає мертвим без попереднього розіграшу (короткого удару/тапу) та без торкання іншого гравця.

   d. Виконано спробу (зараховано тачдаун); у цьому випадку арбітр надає час для виконання реалізації.

   e. Гру було зупинено з міркувань безпеки гравців; у цьому випадку вона відновлюється сутичкою.

8. Команда, що занесла спробу ,може реалізувати удар або відмовитися від нього .

   a. Рішення про відмову від виконання удару реалізації може бути повідомлено судді гравцем, словами «без удару» після того, як спробу було зараховано.

   b. Якщо удар реалізації було здійснено або його відхилено до закінчення ігрового часу , суддя призначає початковий удар.

   c. Якщо удар реалізації було здійснено, час фіксується в момент удару по м'ячу.

9. За винятково спекотних та (або) вологих погодних умов суддя може дозволити призначити перерву на воду.Така перерва оголошується в середині тайму, після того ,як забито гол або коли м’яч стає мертвим поблизу центральної лінії. За екстремальних погодних умов можуть дозволятися триваліші перерви та подовжена перерва між таймами відповідно до Рекомендацій World Rugby щодо гри в умовах спеки (World Rugby Heat Guidelines).

10. Суддя має повноваження припинити або зупинити матч у будь-який час, якщо вважає, що продовження може бути небезпечним.

ПРИНЦИП

Кожен матч контролюється офіційними представниками матчу , до складу яких входять головний суддя на полі та двоє бокових суддів або асистентів судді.

Додаткові особи, уповноважені організатори матчу ,можуть бути фахівцями з надання невідкладної допомоги, лікарями команд , неграючими членами команд та особами , які подають м'ячі .

Помічники судді і бокових суддів несе відповідальність за подання сигналу про вихід в аут аут залікового поля, допомогають оцінювати вдалі чи невдалі спроби приземлення м'яча в заліковому полі та результативність ударів по воротах.Помічники суддів також інформують головного суддю про інциденти , що виходять з-під контролю ,зокрема про грубу гру.

ПРИЗНАЧЕННЯ СУДДІ

1. Суддя призначається організатором матчу. Якщо суддя не був призначений, то він обирається за обопільною згодою команд. Якщо такої згоди не досягнуто, суддя призначається приймаючою командою.

2. Якщо суддя не здатний виконувати свої обов'язкі протягом усього матчу ,він може бути змінений згідно із вказівками організатору матчу .За відсутності таких вказівок суддя сам призначає собі заміну.Якщо він не спроможний цього зробити, заміну визначає та команда, що приймає .

ОБОВ'ЯЗКИ СУДДІ ДО МАТЧУ

3. Суддя організовує жеребкування. Один із капітанів підкидає монету, а інший обирає бік монети. Переможець жеребкування обирає бік поля або право виконання початкового удару. Якщо переможець вирішує обрати половину поля, початковий удар виконують суперники, і навпаки.

4. Офіційні представники матчу повинні перевірити екіпірування та шипи гравців на відповідність до Правила 4, та перевіряти наявність і готовність гравців першої лінії на відповідність Правилу 3.10, а також дотримання процедури входу в сутичку згідно з Правилом 19.

ОБОВ'ЯЗКИ СУДДІ ПІД ЧАС МАТЧУ

5. У межах ігрового простору:
   a. Арбітр разом з іншими призначеними офіційними особами матчу є єдиним суддею фактів та правил під час матчу. Офіційні особи матчу повинні застосовувати правила гри чесно та неупереджено в кожному матчі.
   b. Суддя веде відлік часу. Тим не менш, організатор матчу може призначати хронометриста, який повідомлятиме про закінчення кожного тайму.
   c. Суддя веде підрахунок очок.
6. Суддя дає дозвіл на доступ до ігрової площі гравцям та запасним, коли це безпечно.
7. Суддя дає дозвіл гравцям залишити ігрову площу. Тим не менш, гравець може втамувати спрагу в технічній зоні або за лінією мертвого м'яча без необхідності отримувати на це дозвіл судді.

СВИСТОК

8. Суддя зобов'язаний мати при собі свисток і подавати ним сигнали:
   a. Для позначення початку і закінчення кожного тайму матчу.
   b. Для зупинки гри. Суддя має повноваження зупинити гру в будь-який час.
   c. Про нарахування очок або приземлення м'яча.
   d. Для винесення попередження або тимчасового вилучення винного гравця, а другий свисток - щоб призначити штрафний удар або штрафну спробу.
   e. Коли м'яч стає мертвим, за винятком невдалого удару реалізації.
   f. Коли м'яч стає недоступним для гри.
   g. Коли призначається штрафний чи вільний удар або сутичка.
   h. Коли гра стає небезпечною або коли є підозра на те, що гравець серйозно травмований.

М’ЯЧ СТАЄ МЕРТВИМ

9. Суддя вважатиме, що м'яч став мертвим, коли:
   - **a.** М'яч перебуває в ауті або в ауті залікового поля, за винятком випадків, коли дозволено швидке вкидання з ауту.
   - **b.** М'яч було приземлено в заліковому полі.
   - **c.** Удар був реалізований.
   - **d.** Було занесено спробу, виконано штрафний удар або забито дроп-гол.
   - **f.** М'яч або гравець із м'ячем торкається лінії мертвого м'яча або будь-чого за її межами.
   - **e.** М'яч ударяється в будь-який предмет вище ігрової площі.

М’ЯЧ АБО ГРАВЕЦЬ З М’ЯЧЕМ ТОРКАЄТЬСЯ СУДДІ АБО НЕ-ГРАВЦЯ

10. Якщо м’яч або гравець із м’ячем торкається судді чи іншої особи, яка не є гравцем, і при цьому жодна з команд не отримує переваги, гра триває. Якщо одна з команд отримує перевагу на ігровому полі, призначається сутичка, і команда, яка розіграла м’яч останньою, вводить його в сутичку.

11. Якщо гравець із м'ячем торкається судді або іншої особи, яка не є гравцем у заліковому полі, і одна з команд отримує перевагу:
    - **a.** Суддя призначає спробу в місці торкання, якщо м'яч знаходиться в руках у гравця нападу.
    - **b.** Суддя призначає приземлення м'яча в місці торкання, якщо м'яч знаходиться в руках у гравця захисту.

12. Якщо м'яча в заліковому полі торкається арбітр або інша особа, яка не є гравцем, або якщо м'яч торкається будь-якого предмета в заліковому полі, арбітр оцінює, що мало б статися далі, і призначає розіграш з 22-метрової лінії, спробу або притискання м'яча в власному заліковому полі у місці, де стався контакт.

ВЗАЄМОДІЯ МІЖ СУДДЕЮ ТА ПОМІЧНИКАМИ СУДДІ / БОКОВИМИ СУДДЯМИ

13. Суддя може консультуватися з помічниками судді щодо питань, пов'язаних з виконанням їхніх обов'язків, правил щодо грубої гри чи процедури відліку часу , або будь-яких інших аспектів суддівської діяльності.

14. Суддя може змінити своє рішення після того, як боковий суддя або помічник судді підняв прапорець, щоб повідомити про вихід м'яча в аут або аут залікового поля, а також під час подачі сигналу про грубу гру.

ТЕЛЕВІЗІЙНИЙ ОФІЦІЙНИЙ ПРЕДСТАВНИК

15. Організатор матчу може призначити телевізійного офіційного представника (TMO), який використовує технологічні установки для внесення ясності щодо:

    a. Приземлення м'яча у заліковому полі.

    b. Виходу в аут або аут залікового поля під час приземлення м'яча чи переходу м'яча у статус мертвого.

    c. Сумнівів щодо того, чи був удар по воротах успішним.

    d. Ситуацій, коли офіційні особи матчу вважають, що на ігровому полі могло статися порушення правил, яке призвело до спроби або запобігло їй.

    e. Грубої гри, включаючи дисциплінарні санкції.

16. Будь-який офіційний представник матчу, включаючи (TMO), може рекомендувати перегляд. Перегляди проводяться відповідно до протоколу, доступного за адресою: **https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6**

ОБОВ'ЯЗКИ СУДДІ ПІСЛЯ МАТЧУ

17. Суддя повідомляє командам та організатору матчу рахунок.

18. Якщо гравця вилучено з поля, арбітр зобов'язаний подати організатору змагань письмовий рапорт про порушення правил гри в найкоротший термін.

ПРИЗНАЧЕННЯ ТА КОНТРОЛЬ ПОМІЧНИКІВ СУДДІВ ТА БОКОВИХ СУДДІВ

19. На кожному матчі мають бути двоє бокових суддів або двоє помічників судді. Якщо вони організатором матчу або від його імені не були призначені, кожна команда призначає по одному боковому судді.

20. Організатор матчу може призначити особу для заміни помічників арбітра або бокових суддів. Така особа називається резервним помічником арбітра та перебуває в межах площі по периметру ігрового поля.

21. Суддя керує роботою помічників судді та контролює рішення бокових суддів. Він може інструктувати їх щодо їхніх обов'язків та скасовувати їхні рішення. Якщо робота бокового судді є незадовільною, суддя може вимагати його заміни. Якщо суддя вважає, що поведінка бокового судді є некоректною, він має право усунути його та подати організатору матчу відповідний рапорт.

ПІД ЧАС МАТЧУ

22. Один помічник судді або боковий суддя перебувають з кожного боку поля.Суддя на лінії завжди знаходиться за боковою лінією , за винятком ситуацій ,коли необхідно о цінити чи проконтролювати удар по воротах .Під час оцінки удару по воротах вони стоять у заліковому полі за стійками воріт .
23. Помічник судді може заходити на ігрову площу, щоб повідомити про грубу гру. Це можна зробити лише під час зупинки гри та з дозволу судді.

СИГНАЛИ

24. Для подавання сигналів про свої рішення бокові судді використовують прапорці або інші передбачені правилами предмети.
25. Подача сигналу про результат удару по воротах: один помічник судді або боковий суддя стає за кожною стійкою воріт. Якщо м'яч проходить над поперечиною та між стійками воріт, вони піднімають прапорці, щоб сповістити про позначення голу.

26. Подача сигналу про вихід в аут:

    a. Коли м’яч або гравець із м’ячем виходить в аут або аут залікового поля, помічник судді чи боковий суддя піднімає прапорець.

    b. Помічник судді чи боковий суддя стає біля місця, з якого м’яч буде вводитися в гру, і вказує на команду, яка отримує право вкидання м’яча.

    c. Після вкидання м'яча помічник судді або боковий суддя опускає прапорець, за винятком таких ситуацій:

        i. Якщо гравець, який виконує вкидання, заступає на ігрове поле під час виконання кидка.

        ii. Якщо м'яч був вкинутий командою, яка не мала на це права.

        iii. Якщо під час швидкого вкидання м'яч, який залишив поле, замінено іншим м'ячем, або після виходу м'яча в аут він торкнувся будь-кого, крім гравця, який виніс м'яч в аут, або гравця, який виконує вкидання.

    d. Тільки суддя в полі, а не помічник судді чи боковий суддя, може вирішити, чи був м'яч вкинутий з правильного місця.

27. Подання сигналу про грубу гру:

a. Організатор матчу може наділити асистента судді повноваженням подавати сигнал про прояви грубої гри.

b. Помічник судді подає сигнал про помічений прояв грубої гри або некоректної поведінки, піднявши свій прапорець горизонтально , вказуючи ним на поле під прямим кутом до бокової лінії.

c. Якщо помічник судді подає сигнал про прояв грубої гри, він повинен залишатися за боковою лінією і продовжувати виконання своїх обов'язків до наступної зупинки гри.

d. На запрошення судді помічник судді може зайти на ігрове поле і повідомити суддю про порушення. Після цього суддя вживає необхідних заходів.

Якщо звіт помічника судді призводить до того, що суддя вилучає гравця з поля, помічник судді повинен подати письмовий звіт про інцидент судді якнайшвидше після закінчення матчу, а суддя, у свою чергу, повинен передати його організатору матчу.

ДОДАТКОВИЙ ПЕРСОНАЛ

Будь-яка додаткова особа, яка порушує правила , може отримати попередження або бути видалена , а Організатор матчу залишає за собою право висунити звинувачення за некоректну поведінку.

28. Тільки кваліфікований медперсонал з надання першої або невідкладної допомоги може виходити на поле для допомоги травмованим гравцям у будь-який час, якщо це безпечно.

a. До двох медичніих працівників, по одному з кожного боку поля, можуть спостерігати за грою.

b. Ці медичні працівники можуть подавати воду лише гравцю, якому вони надають допомогу.

c. Медичні працівники не можуть виносити м'яч на поле або торкатися його, коли він перебуває в грі.

Покарання: Штрафний удар з місця відновлення гри.

29. Інші особи можуть виходити на ігрове поле без дозволу судді за умови , що вони не заважатимуть грі або не даватимуть коментарів офіційним представникам матчу :

a. Два заявлені водоноси під час зупинки гри через травму гравця або після занесення спроби. (Примітка: рекомендації щодо спекотних умов правила дозволяють одну додаткову перерву на тайм)

i. У матчах елітного рівня водоноси можуть виходити на поле лише тоді, коли арбітр зупиняє гру через тривалу паузу (травма / перегляд TMO) або після зарахованої спроби - команда, що здобула очки, виходить у зону на 10-метровій лінії чи поблизу неї на власній половині поля. Команда, що пропустила спробу, може подавати воду в заліковому полі та/или забирати пляшки з-за лінії мертвого м'яча. Водоноси повинні залишити поле під час виконання реалізації.

ii. У разі штрафної спроби водоносам заборонено виходити на поле.

iii. Якщо спроби не було занесено, гравцям дозволяється вгамувати спрагу під час звичайної зупинки гри в нейтральній точці поля. Якщо це збігається з травмою, водоноси повинні покинути поле одночасно з медичним персоналом.

iv. Гравці можуть отримувати воду в технічній зоні та з-за своєї лінії мертвого м'яча. Якщо воду залишено в заліковому полі, цей привілей буде скасовано.

v. Головний тренер або Менеджер команди бути водоносом не можуть.

b. Особа, яка несе лише підставку для удару та одну пляшку з водою (виключно для використання б'ючим) після того, як команда заявила про намір виконувати удар по воротах або після зарахованої спроби. Ця особа має бути одним із двох офіційно призначених водоносів.

c. Тренери до своїх команд під час перерви.

d. Ці додаткові особи повинні весь час залишатися у своїй технічній зоні до отримання дозволу вийти на поле , як описане вище . Вони не повинні ловити чи торкатися м'яча, поки він перебуває в грі, навіть у межах технічної зони.

Покорання : Штрафний удар з місця поновлення гри.

30. Жодні додаткові особи не повинні наближатися до офіційних представників матчу, звертатися до них або висловлювати їм коментарі, за винятком медиків щодо лікування гравця своєї команди.

31. Управління замінами може бути делеговане менеджерам технічної зони , призначеним організатором матчу. Інформацію щодо управління технічною зоною можна знайти за таким посиланням:
https://officiating.worldrugby.org

ПРИНЦИП

Якщо команда отримала перевагу після порушення з боку суперників, суддя може дозволити продовження гри, щоб забезпечити її безперервність.

1. Перевага:
   a. Може бути тактичною. Команда, яка не порушила правила, може розіграти м'яч на свій розсуд.
   b. Може бути територіальною. Гра просунулася в напрямку лінії мертвого м'яча команди, яка порушила правила.
   c. Може бути одночасно тактичною і територіальною.
   d. Має бути чіткою та реальною. Однієї лише можливості отримати перевагу не є достатньо.
2. Перевага закінчується ,коли:
   a. Суддя вважає, що команда, яка не порушила правила, отримала перевагу. Суддя дозволяє продовження гри; або
   b. Суддя вважає, що команда, яка не порушила правила, не зможе отримати перевагу. Суддя зупиняє гру та застосовує санкцію за порушення, після якого було розіграно перевагу; або
   c. Команда, яка не порушила правила, скоює порушення до отримання переваги. Суддя зупиняє гру і застосовує санкцію за перше порушення. Якщо одне або обидва порушення пов'язані з грубою грою, суддя застосовує відповідну(-і) санкцію.
   d. Команда-порушник скоює друге або наступне порушення, після якого неможливо отримати перевагу. Суддя зупиняє гру і дозволяє капітану команди, яка не порушувала правила, обрати найбільш вигідну санкцію.

3. Перевага не може бути розіграна, і суддя негайно дає сигнал свистка, якщо:

   a. М'яч або гравець із м'ячем торкається судді, і перевага здобута однією з команд.
   b. М'яч виходить в сутичці з будь-якого кінця тунелю.
   c. Сутичка розвернулася більш ніж на 90 градусів.
   d. Гравця в сутичці підняли або виштовхнули вгору таким чином, що він більше не торкається землі.
   e. Швидке вкидання, вільний або штрафний удар було виконано неправильно.
   f. М'яч став мертвим (вийшов з гри).
   g. Продовження гри стало б небезпечним.
   h. Є підозра на серйозну травму гравця.

1. Методи нарахування очок:
   a. Спроба. **П'ять очок.**
   b. Реалізація. **Два очки.**
   c. Штрафна спроба. **Сім очок.**
   d. Штрафний удар. **Три очки.**
   e. Дроп-гол. **Три очки.**

СПРОБА

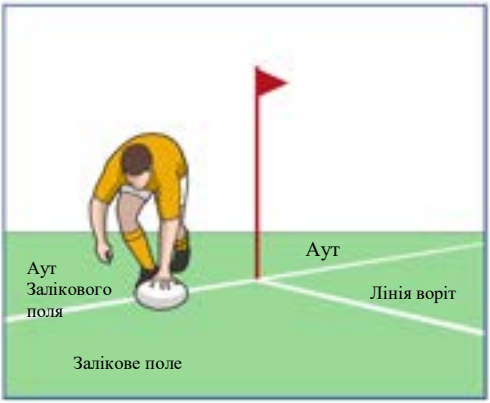
2. Спроба зараховується, коли гравець нападу:
   a. Першим приземляє м'яч у заліковому полі суперника.
   b. Першим приземляє м'яч, коли сутичка, рак або мол досягають лінії воріт.
   c. Тримає м'яч і зазнає захвату в безпосередній близькості до лінії воріт, але за інерцією одним безперервним рухом потрапляє до залікового поля суперника та першим приземляє м'яч.
   d. Перебуває за межами ігрової зони, притискає м'яч у заліковому полі суперника за умови, що гравець не володіє м'ячем [не тримає м'яч у руках].
   e. Перебуває в ауті або в ауті залікового поля і приземляє м'яч у заліковому полі суперника, за умови, що він не тримає м'яч.



Приземлення м’яча



Набирає очки - коли сутичка перетинає лінію воріт



Здійснення спроби - гравець за межами поля, який не тримає м'яч у руках

ШТРАФНА СПРОБА

3. Штрафна спроба призначається по центру між стійками воріт, якщо груба гра команди суперника запобігла ймовірній спробі або якби спроба могла бути занесена в більш вигідній позиції. Гравець-порушник повинен отримати попередження і бути тимчасово вилученим з поля або вилученим до кінця гри. Удар реалізації не виконується.

РЕАЛІЗАЦІЯ, ШТРАФНИЙ УДАР АБО ДРОП-ГОЛ

4. Удар по воротах вважається вдалим, якщо м'яч після удару ногою проходить над поперечиною та між стійками воріт, не торкнувшись товариша по команді або землі.

5. Коли м'яч проходить над поперечкою вище стійок воріт, удар вважається вдалим, якщо вважається, що м'яч пройшов би між стійками воріт, якби вони були довшими.

6. Якщо м'яч пройшов над поперечкою, але вітер здув його назад на ігрове поле, очки зараховуються.

РЕАЛІЗАЦІЯ

7. Після зарахованої спроби команда отримує право на спробу реалізації, яка може виконуватися ударом із землі або ударом з відскоку (drop). Від можливості виконати реалізацію можна відмовитися (див. Правило 5.8a).
8. Гравець, який виконує удар:

   a. Здійснює удар з місця на ігровому полі на лінії, що проходить через місце занесення спроби і є паралельною до бокової лінії.

   b. Встановлює м'яч безпосередньо на землі, піску, тирсі або на спеціальній підставці. Гравцю, що виконує удар, може допомагати гравець, який встановлює м'яч. Ніхто інший допомагати гравцю, що виконує удар, не може.

   c. Виконує удар протягом 60 секунд (ігрового часу) з моменту зарахування спроби, навіть якщо м'яч котиться і повинен бути встановлений знову.
   Покарання: Удар скасовується.

9. Команда гравця, який виконує удар, за винятком товариша по команді, який підтримує м'яч, під час удару повинна перебувати за м'ячем і не повинна вдаватися до обманних дій, які можуть призвести до передчасного забігання суперника на поле.
   Покарання: Удар скасовується.

10. Якщо м'яч упав до того, як гравець, що виконує удар, почав розбіг для удару, суддя дозволяє йому встановити м'яч заново. Під час встановлення м'яча команда суперника повинна залишатися за лінією воріт.

11. Якщо м'яч упав після того, як гравець, що виконує удар, розпочав розбіг для удару, він може вдарити по м'ячу або здійснити удар з відскоку.

12. Якщо м'яч упав і закотився з лінії, що проходить через місце спроби, але гравець, що виконує удар, здійснив його, і м'яч пройшов над перекладиною, удар зараховується.

13. Якщо м'яч упав і закотився в аут після того, як гравець, що виконує удар, почав розбіг для удару, удар скасовується.

КОМАНДА СУПЕРНИКА ПРИ УДАРІ РЕАЛІЗАЦІЇ

14. Усі гравці повертаються на свою лінію спроби (залікового поля). Коли б'ючий зайняв позицію для удару, наступний його крок або відрив ноги від землі вважається початком розгону для удару, незалежно від напрямку цього руху. Як тільки б'ючий це робить, суперники мають право набігати (виконувати чардж) або стрибати, щоб завадити влучанню у ворота, однак інші гравці не мають права надавати їм фізичну підтримку під час цих дій.

15. Команді забороняється крити під час виконання удару реалізації.

Покарання: якщо команда суперника порушує правила під час виконання удару реалізації, але удар був вдалим, очки зараховуються. Якщо удар по воротах був невдалим, гравець, що здійснює удар, повторює його, і команді суперника не дозволяється набігати на поле. Якщо призначається повторний удар, гравець, що здійснює удар, може повторити всі свої приготування. Він може змінити тип удару.

16. Якщо м'яч впав після того, як гравець, що здійснює удар, розпочав розбіг для удару, суперники можуть продовжити набігання.

17. Якщо команда суперника торкається м'яча, але удар був результативним, очко зараховується.

ШТРАФНИЙ ГОЛ

18. Очки за штрафний удар можуть бути здобуті лише після його призначення.

19. Команда, що виконує штрафний удар, зобов'язана невідкладно продемонструвати свій намір пробити по воротах.

20. Якщо команда продемонструвала судді свій намір пробити по воротах, вона повинна виконати удар. Про свій намір пробити по воротах гравець, що виконує удар, повідомляє суддю або встановлює на полі підставку чи пісок, або робить позначку на землі. **Покарання:** Удар скасовується, і призначається сутичка.

21. Удар повинен бути виконаний протягом 60 секунд (ігрового часу) з моменту як команда показала свій намір виконати удар, навіть якщо м'яч покотився і його потрібно встановити знову. **Покарання:** Удар скасовується, і призначається сутичка.

22. Якщо гравець, що виконує удар, збирається здійснити удар по воротах, усі гравці команди-суперниці повинні стояти з опущеними руками з моменту початку розгону для удару і до моменту його виконання.

23. Якщо гравець, що виконує удар, не продемонстрував судді свого наміру пробити по воротах, але виконав удар з відскоку і забив гол, то очки зараховуються.

24. Гравець, що здійснює удар, встановлює м’яч безпосередньо на землі чи пічку, тирсі або спеціальній підставці. Йому може допомогти гравець, який вставновлює м’яч. Ніхто інший не може допомагати гравцю, що здійснює удар. **Покарання:** Сутичка.

25. Будь-який гравець, який навмисно торкається м'яча, намагаючись запобігти голу зі штрафного удару, таким чином порушує правила.

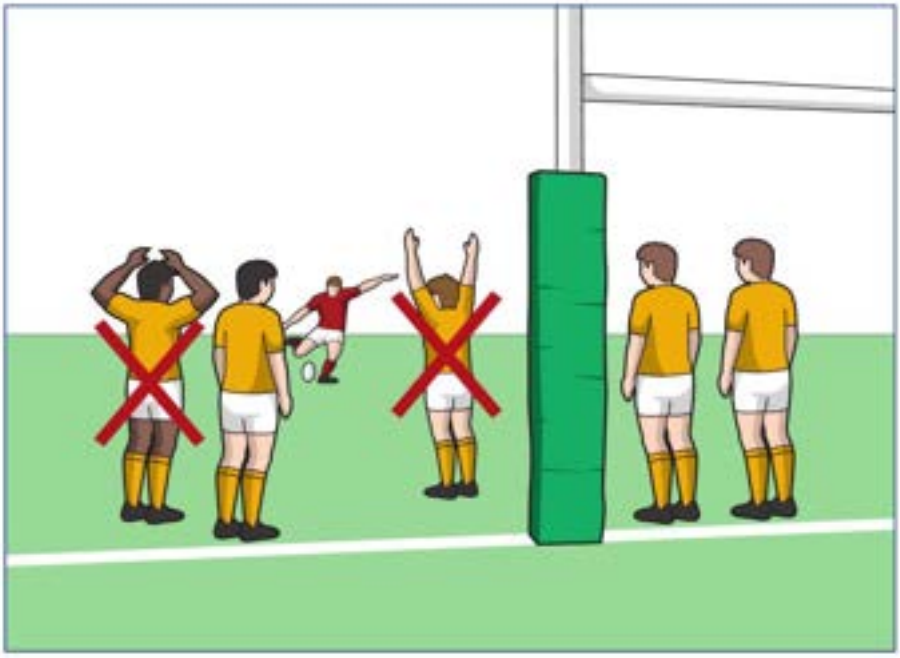
26. Гравцеві захисту забороняється кричати під час виконання штрафного удару.

27. Якщо команда-суперниця порушує правила під час виконання удару по воротах, але удар виявляється вдалим, гол зараховується, і додатковий штрафний удар не призначається. Якщо удар невдалий, команді, яка не порушувала правил, призначається штрафний удар на відстані 10 метрів перед початковою позначкою. **Покарання:** Штрафний удар.

ДРОП-ГОЛ

28. Гравець забиває гол ударом по воротах зіскоку у відкритій грі.

29. Команда, що отримала право на штрафний удар (включаючи випадки, коли вона обирає коридор замість удару), не може набрати очки за допомогою дроп-голу, поки м'яч не стане мертвим, або поки суперник не зіграє м'ячем, не торкнеться м'яча чи не виконає захват гравця із м'ячем. Будь-який такий удар не зараховується, і гра продовжується.



Правило 9 Груба гра

ПРИНЦИП

Гравець, який проявив грубу гру, повинен отримати попередження або бути видаленим з поля тимчасово або до кінця гри.

ПЕРЕШКОДЖЕННЯ

1. Коли гравець і суперник працює за м'яч, ні гравець може заряджати або відштовхувати інші, крім плеча-до-волосся.
2. Порушник гравець не повинен навмисно блокувати суперника або заважати грати.
3. Гравцеві забороняється намагатися вибити м’яч ногою з рук гравця, що володіє м’ячем.
4. Гравець не повинен навмисно запобігти суперник можливість грати в м'яч, крім конкуруючих для володіння.
5. У гравець із м'ячем не обов'язково запустіть в поза грою партнер по команді для перешкоджати суперників.
6. Гравець не повинен обструктиви або будь-яким чином заважати суперника в той час як м'яч мертвий.

Покарання: Штрафний удар.

НЕДОБРОЧЕСНА ГРА

7. Гравцеві забороняється:
   a. Навмисно порушувати правила гри.
   b. Навмисно відбивати, класти, відштовхувати або кидати м’яч рукою з ігрової площі.
   c. Виконувати будь-які дії, що можуть ввести в оману офіційних представників матчу щодо того, що суперник скоїв порушення.

Покарання: Штрафний удар.

   e. Умисне затягування часу. **Покарання:** Вільний удар.

ПОВТОРНІ ПОРУШЕННЯ

8. Команді забороняється повторно скоювати те саме порушення.

9. Гравцю забороняється повторно порушувати правила.

Покарання: Штрафний удар.

10. Коли різні гравці однієї команди неодноразово скоюють те саме порушення, суддя виносить офіційне попередження команді. У разі наступного вчинення такого порушення будь-яким гравцем цієї команди, суддя тимчасово вилучає винного гравця(-ів).

НЕБЕЗПЕЧНА ГРА

11. Гравцям заборонено виконувати будь-які безрозсудні або небезпечні прийоми, включаються ведення ліктем або передпліччям, застрибування на гравця, що здійснює захват, або перестрибування через нього.

12. Гравцеві заборонено застосовувати фізичне насильство або усно ображати інших осіб. Фізичне насильство включає, але не обмежується укусами, ударами кулаками, умисним контактом з очима та зоною очей, ударами рукою.

13. Гравець не повинен виконувати захоплення суперника занадто рано, занадто пізно або небезпечно. Небезпечне захоплення включає, серед іншого, захоплення або спробу захоплення суперника, що призводить до контакту з головою; або захоплення чи спробу захоплення суперника вище відповідної лінії санкцій (див. Правило 14.1), коли будь-який із гравців перебуває у відкритій грі.

14. Гравцеві заборонено виконувати захват суперника, який не володіє м’ячем.

15. Окрім боротьби в сутичці, раку або молі, гравцеві заборонено затримувати, штовхати, атакувати чи перешкоджати переміщенню суперника, який не володіє м'ячем.

16. Гравцеві заборонено атакувати або збивати з ніг суперника з м’ячем без спроби виконати захват.

17. Гравцеві заборонено захоплювати, атакувати, тягнути, штовхати чи хапати суперника, який перебуває в повітрі, тобто коли обидві його ноги не торкаються землі.

18. Гравцеві заборонено навмисно піднімати суперника, відриваючи його ноги від землі та кидати його або тягнути такого гравця донизу, якщо в результаті цього падіння голова та(або) верхня частина тулуба суперника першими торкаються землі.

19. Небезпечна гра в сутичці:

    a. Гравцям першої лінії сутички заборонено вишиковуватися на відстані від суперника, а потім входити в контакт з розбігу (ударом).

    b. Будь-якому гравцеві заборонено тягнути суперника.

    c. Гравцеві першої лінії заборонено навмисно піднімати суперника, відриваючи його ноги від землі, або із силою витискати його із сутички вгору.

    d. Гравцеві першої лінії заборонено навмисно завалювати сутичку.

20. Небезпечна гра у сутичці, раку чи молі.

    a. Гравцю заборонено входити в рак або мол із застосуванням сили. Вхід із застосуванням сили включає будь-який контакт, здійснений без зв'язування з іншим гравцем у раку або молі.

    b. Гравцю заборонено вступати в контакт із суперником вище рівня плечей.

    c. Гравцю заборонено навмисно завалювати рак або мол.

    d. Гравець може вивести джаклера із зони захвату, відштовхнувши/вивівши його назад (включаючи захват за коліно/ногу), але йому заборонено відкатувати, тягнути або викручувати суперника.

    e. Гравцеві заборонено падати всією вагою на суперника або робити мішенню його нижні кінцівки.

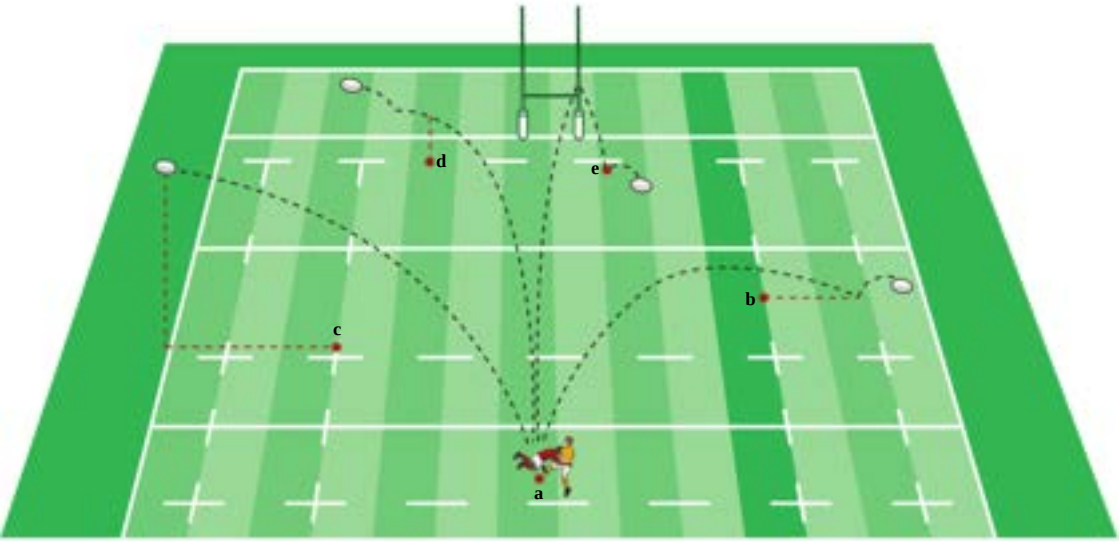
21. Гравцеві заборонено завдавати удару у відповідь (вчиняти «самосуд»).

22. Командам заборонено застосовувати «летючий клин».

23. Гравцеві заборонено намагатися вибити м’яч ногою з рук гравця, що володіє м’ячем.

24. Гравцеві із м’ячем дозволяється відштовхувати суперника рукою за умови, що він не докладатиме надмірної сили.

Покарання: Штрафний удар.



Пізня атака гравця, який здійснює удар

25. Гравець не повинен умисно атакувати (виконувати чардж/атакувати з набігу), блокувати або виконувати пізнє захоплення суперника, який щойно вибив м'яч.

Покарання: Штрафний удар. Команда, яка не порушила правила, обирає виконання штрафного удару:

a. З місця порушення, або

b. З місця приземлення або наступного розіграшу м’яча, але не ближче ніж за 15 м від бокової лінії; або

c. Якщо м’яч був напряму вибитий в аут, на 15-метровій лінії навпроти місця перетину м’ячем бокової лінії; або

d. Якщо м’яч приземлився в заліковому полі, ауті залікового поля, на лінії мертвого м’яча або за нею, за п’ять метрів від лінії воріт навпроти місця перетину м’ячем лінії воріт

e. Якщо м’яч влучив у стійку або поперечину воріт, з місця приземлення м’яча.

26. У відкритій грі будь-який гравець може піднімати або підтримувати товариша по команді. Гравці, які виконують ці дії, повинні безпечно опустити такого гравця на землю, щойно м'яч буде зіграний гравцем будь-якої команди.
Покарання: Вільний удар.

НЕКОРЕКТНА ПОВЕДІНКА

27. В ігровому просторі гравцеві забороняється будь-які дії, що суперечать спортивному духу змагання.

28. Гравці зобов'язані поважати авторитет судді. Вони не повинні обговорювати рішення судді. Після того, як суддя дав свисток про зупинку гри, вони мають негайно припинити гру.

Покарання: Штрафний удар.

ЖОВТА ТА ЧЕРВОНА КАРТКИ

29. Якщо гравець отримує попередження від судді і його вилучають з поля на 10 хвилин, суддя показує гравцю жовту картку. Якщо гравець пізніше скоїть ще одне порушення, що що заслуговує на жовту картку, він має бути вилучений з поля до кінця гри. Гра відновлюється штрафним ударом.

30. Якщо гравець був видалений з поля до завершення гри, суддя показує йому червону картку, після чого гравець більше участі в матчі не бере. Будь-який гравець, вилученний з ігрового поля до завершення гри, замінений бути не може.

Лише в регбі елітного рівня: гравець не може бути замінений за навмисні чи особливо небезпечні дії. За інші порушення вилучений гравець може бути замінений після 20 хвилин ігрового часу.

ПРАВИЛО 10 Положення «Поза грою» та «У грі» у відкритій грі

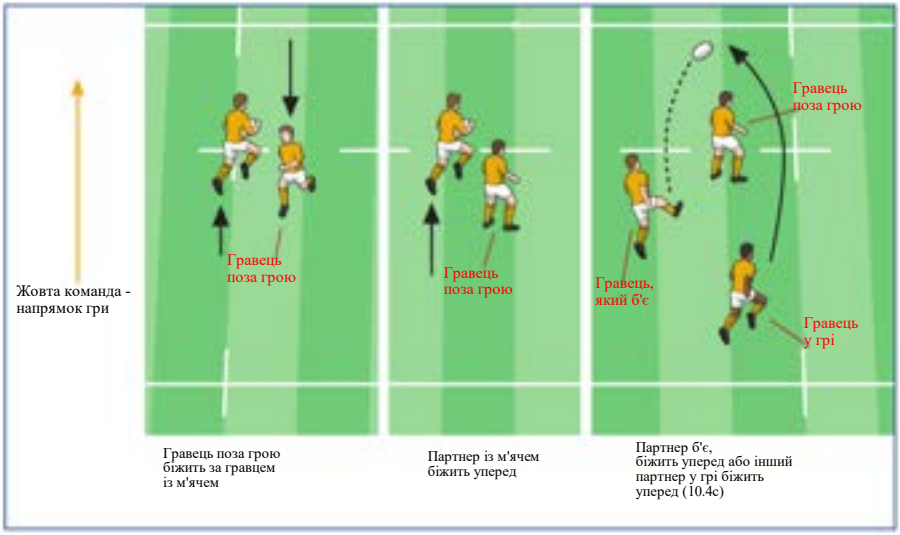
ПРИНЦИП

Гру можуть вести лише гравці, які перебувають у положенні «у грі».

ПОЛОЖЕННЯ «ПОЗА ГРОЮ» І «У ГРІ» У ВІДКРИТІЙ ГРІ

1. Гравець перебуває в положенні «поза грою» у відкритій грі, якщо він перебуває попереду партнера по команді, який несе м'яч або який зіграв м'ячем останнім. Коли останньою дією є удар ногою, лінія офсайду (поза грою) визначається за стопою ноги, що наносить удар по м'ячу. Гравець у положенні «поза грою» не повинен втручатися в гру. Це включає такі дії:
   a. Грати м'ячем.
   b. Виконувати захват гравця з м'ячем.
   c. Заважати супернику вести гру на свій розсуд.
   d. Бездіяти в положенні «поза грою».
2. Гравець може перебувати в положенні «поза грою» у будь-якій частині ігрової площі.
3. Гравець, який отримав м'яч у результаті ненавмисного пасу вперед,, не перебуває в положенні «поза грою».
4. Гравець, який перебуває в положенні «поза грою», може бути покараний, якщо:
   a. Не намагається відійти назад і втручається в гру; або.
   b. Рухається вперед, у напрямку м'яча; або
   c. Перебував попереду товариша по команді, який вибив м'яч, і не зміг негайно відступити за лінію свого гравця, який перебуває в грі, або за уявну лінію вздовж поля за 10 метрів від місця, де м'яч був спійманий або приземлився, навіть якщо м'яч спочатку влучив у стійку чи перекладину воріт. Якщо у цьому задіяно більше ніж одного гравця, то покарання застосовується до гравця, який перебуває найближче до місця, де м'яч приземлився або був спійманий. Це правило відоме як «правило 10 метрів». Воно не застосовується, якщо удар було накрито або якщо м'яча торкнулися під час спроби накрити удар. **Санкція**: Команда, що не порушувала правила, може обрати один із варіантів:
      i. Штрафний удар з місця порушення; або
      ii. Сутичка в місці останнього розіграшу м'яча командою, яка порушила правила. Бездіяти в положенні «поза грою»..
5. Гравець випадково опиняється в положенні «поза грою», якщо він не може уникнути торкання м'яча або партнера по команді із м'ячем. Гру слід зупиняти лише якщо команда-порушник отримала від цього перевагу.
   Покарання: Сутичка

6. Будь-який гравець у положенні «поза грою» може повернути в гру, якщо він:
   a. Переміщується за партнером по команді, який останнім зіграв м'ячем; або
   b. Переміщується за партнером по команді, який перебуває в положенні «у грі».



Гравця вводить у гру партнер по команді

7. За винятком Правила 10.4c, гравця в положенні «поза грою» може бути введено у гру, коли:
   a. Партнер по команді, який перебуває у грі, пробігає повз цього гравця і перебуває або повернувся в ігрову зону.
   b. Суперник цього гравця:
      i. Відбиває м'яч ногою; або
      ii. Навмисно торкається м'яча, але не переховплює його.
   c. М'яч вийшов в аут, за умови, що гравець до цього моменту дотримувався правил.
8. Гравець у положенні «поза грою» за Правилом 10.4c не може бути введений у гру будь-якою дією суперника, за винятком блокування удару ногою.

ВИХІД ІЗ РАКУ, МОЛУ, СУТИЧКИ ЧИ КОРИДОРУ

9. Гравець, який перебуває в положенні «поза грою» під час раку, молу, сутички або коридору, залишається в ньому й після завершення цих ігрових епізодів.

10. Гравець може повернутися в положення «у грі» лише якщо:

    a Такий гравець негайно відійде за застосовну лінію «поза грою»; або

    b. Гравець команди суперника пробіжить п'ять метрів із м'ячем у будь-якому напрямку; або

    c. Гравець команди суперника відіб'є м'яч ногою.

11. Гравець у положенні «поза грою» може підлягати покаранню, якщо він:

    a. Не відійшов назад без зайвої затримки і отримав перевагу, оскільки повернувся в положення «у грі» у більш вигідній позиції; або

    b. Втручається в ігрові епізоди; або

    c. Рухається у напрямку м’яча.

Покарання: Штрафний удар.

ГРА ВПЕРЕД

1. Гра вперед може пройти в будь-кій частині ігрового поля.

   Покарання: Сутичка (якщо м'яч виходить в аут, команда, яка не порушила правила, може також обрати швидке вкидання або коридор).

2. Гра вперед відбувається, коли гравець при захваті або спробі захвату суперника входить у контакт з м'ячем, і м'яч проходить вперед або випадає з рук.

   Покарання: Сутичка (якщо м'яч виходить в аут, команда, яка не порушила правила, може також обрати швидке вкидання або коридор).

3. Гравець не повинен навмисно грати м'ячем вперед рукою чи кистю.
   Покарання: Штрафний удар.

4. Гра вперед не розцінюється як навмисна, якщо гравець зіграв м'ячем уперед, намагаючись заволодіти ним, за умови, що він обгрунтовано очікував успішно його впівмати.

5. Після гри вперед гра продовжується, якщо:

   a. Гравець зіграв м'ячем вперед одразу після того, як його суперник відбив м'яч ногою (блокування).

   b. Гравець вириває або вибиває м'яч із рук гравця, який володів м'ячем, і м'яч рухається вперед від руки чи передпліччя початкового володаря м'яча.



Гра вперед



Блокування м'яча

ПАС ВПЕРЕД

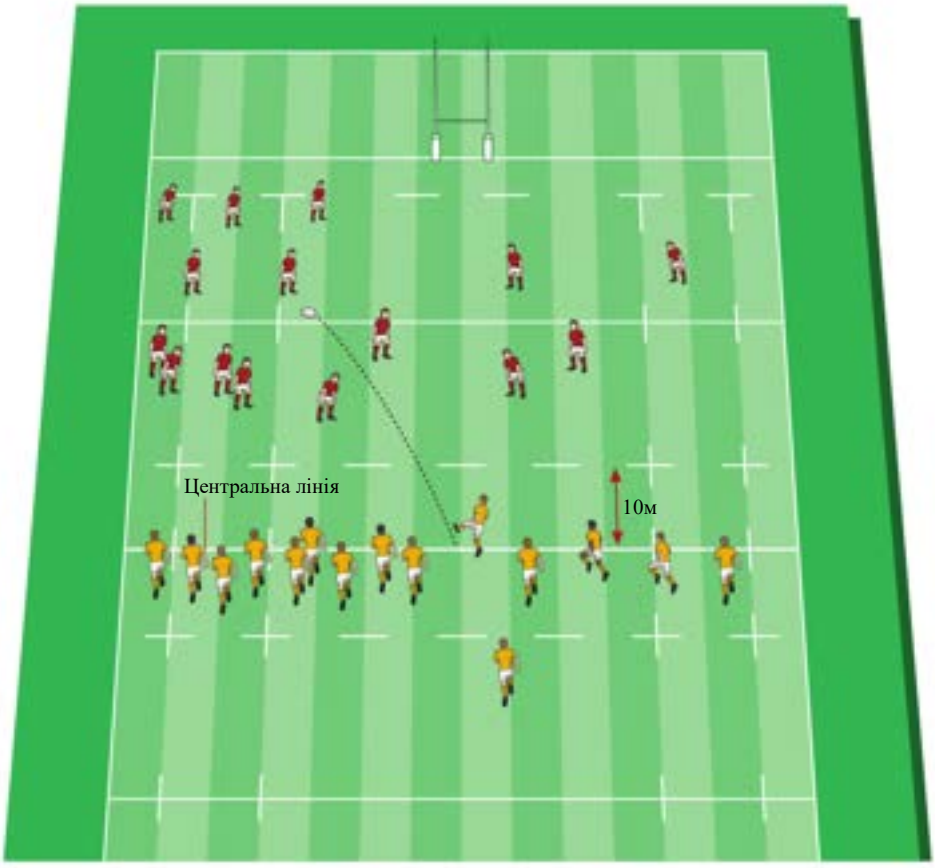
6. Пас вперед може відбуватися на будь-якій ділянці ігрового поля. **Покарання**: Сутичка (якщо м'яч виходить в аут, команда, яка не порушувала правила, може натомість обрати швидке вкидання або коридор).

7. Гравець не повинен навмисно кидати м'яч уперед або робити пас уперед.
   Покарання: Штрафний удар.

ПРИНЦИП

Початкові удари застосовуються для початку кожного тайму матчу або періоду додаткового часу, а також для відновлення гри.

1. Усі початкові удари виконуються ударом з відскоку. **Покарання:** команда, яка не виконує удар, має вибір між повторним ударом або сутичкою.



Початковий удар

ПОЧАТКОВІ УДАРИ ПІСЛЯ НАБОРУ ОЧОК

2. Початкові удари виконуються з середини центральної лінії поля або позаду неї.
Покарання: Команда, яка не виконує удар, має вибір між повторним ударом або сутичкою.
3. Суперники команди, яка розпочала матч першим ударом, починають другий тайм.
4. Після набору очок командою її суперники відновлюють гру початковим ударом із центральної лінії поля або з-за неї. **Покарання:** У команди, яка не виконує удар, є вибір: повторити початковий удар або обрати сутичку.
5. Під час виконання удару:
   a. Партнери по команді гравця, який виконує удар, повинні перебувати за м'ячем.
   Покарання: Команда, яка не виконувала удар, має право вибору: повторний удар або сутичка.
   Гравці команди-суперниці повинні залишатися на лінії 10 м або за нею.
   Покарання: Повторний удар.
6. М'яч повинен досягти 10-метрової лінії. **Покарання:** Команда, що не виконує удар, має вибір між повторним ударом або сутичкою.
7. Якщо м'яч досяг 10-метрової лінії, а потім був віднесений вітром назад, або якщо суперник зіграв м'ячем до того, як м'яч перетнув цю лінію, гра триває.
8. Якщо м'яч напряму виходить в аут, команда, яка не виконує удар, обирає один із таких варіантів далі:
   a. Повторний удар.
   b. Сутичка.
   c. Коридор.
   d. Швидке вкидання.
9. Якщо м'яч, вибитий ногою, влучає у залікове поле суперника, не торкнувшись жодного з гравців, і суперник приземляє його без затримки, або якщо м'яч стає мертвим, перетнувши залікове поле, команда, яка не виконувала удар, може обрати повторний удар або сутичку. Якщо виникає затримка, удар вважається прийнятим, і гра відновлюється розіграшем з лінії спроби (див. 12.12).
10. Якщо м'яч занурився в козячу команду власними силами захист гравця або він загиблий через в'язкість, команда, що не порушила правила присуджено п'ятиметровий сутичка.

ІНШІ УДАРИ ВІДНОВЛЕННЯ ГРИ (УДАРИ ВІД ВОРІТ)

11. Гра відновлюється розіграшем з 22-метрової лінії (drop-out), коли:
    a. Після невдалої спроби пробити штрафний або дроп-гол м'яч притиснутий у власній заліковій зоні захищаючоюся командою чи зроблений мертвим, або якщо м'яч іде в мертве поле за межі залікового поля після однієї з цих спроб.
    b. Команда вибиває м'яч із ногою через залікове поле суперника з ігрового поля, і він іде в мертве поле за межі залікової зони. У цьому випадку захищаючася команда може натомість обрати сутичку в місці, звідки було виконано удар ногою (див. 21.11).

12. Гра відновлюється розіграшем з лінії спроби (try line drop-out), коли:
    a. М'яч внесений, вибитий ногою у відкритій грі або занесений у залікове поле гравцем атакуючої команди, який після цього не зміг здобути очки (здійснити спробу), і м'яч згідно з правилами стає мертвим всередині залікового поля, або якщо атакуючий гравець виносить м'яч за межі ігрового поля (див. також Правило 21.11).
    b. Початковий удар або удар після відновлення гри потрапляє в залікове поле, а захисник не робить м'яч мертвим негайно (див. також Правило 12.9).
    c. Атакуючий гравець робить гру вперед (knocks forward) у заліковому полі суперника.
    d. Атакуючий гравець накриває удар (charge down) з ігрового поля, і м'яч іде в мертве поле через залікове поле.

Тип кварцової клітки: Удар з лінії 22-метр.
Місце удару: На лінії 22 метрів або за нею лінії 22 м.

Лінія санкції: лінія 22 м.

Тип удару відновлення гри: Спробуйте лінія падіння
Місцезнаходження удар ногою: на лінії воріт команди захисту чи за нею.

Лінія санкції: Лінія 5-ти метрів.

13. Удар від воріт:
    a. Виконується з місця, вказаного в таблиці. **Покарання:** Сутичка.
    b. Удар повинен бути виконаний без затримки. **Покарання:** Вільний удар.
    c. М'яч повинен перетнути лінію санкції, зазначену в таблиці. **Покарання:** команда, яка не виконувала удар, має вибір між повторним ударом або сутичкою.
    d. М'яч не повинен безпосередньо виходити в аут. **Покарання:** команда суперника обирає один із таких варіантів:
        i. Повторний удар від воріт, або
        ii. Сутичка на лінії санкції навпроти місця, звідки було виконано удар; або
        iii. Коридор, або
        iv. Швидке вкидання.

14. Суперник не повинен перетинати лінію стінки до моменту удару по м’ячу. **Покарання:** Вільний удар.

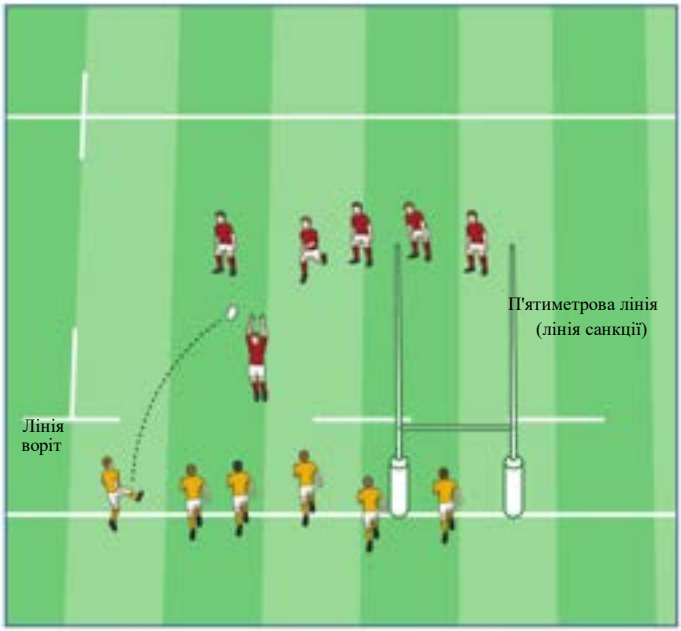
15. Суперник, який перебуває перед лінією санкції, не має права затримувати удар від воріт або перешкоджати його виконанню.
Покарання: Штрафний удар.

16. Якщо м'яч перетнув лінію санкції, але потім був віднесений вітром назад, гра триває.

17. Якщо м'яч не перетнув лінію санкції, може бути застосоване правило переваги.

18. Якщо після удару від воріт м'яч потрапляє в залікове поле суперника, не торкнувшись жодного гравця, і суперник приземляє м'яч без затримки, або якщо м'яч виходить в аут залікового поля, на лінію мертвого м'яча чи за неї, команда, яка не виконувала удар, може обрати повторний удар або сутичку. Якщо виникає затримка, удар вважається прийнятим, і гра відновлюється розіграшем з лінії спроби (див. 12.12)

19. Партнери гравця, який здійснює удар, зобов’язані перебувати позаду м’яча. Гравці, які знаходяться попереду м’яча під час удару, можуть бути покарані, якщо вони не відійдуть назад і не втрутяться в гру до того, як повернеться в положення «у гру» завдяки діям партнера по команді. **Покарання:** Сутичка.



Удар з лінії воріт

ПРИНЦИП

Гру можуть вести лише гравці, які стоять на ногах.

1. Гравці, які падають на землю, щоб підібрати м'яч, або які падають на землю разом із м'ячем, повинні негайно:
   a. Підвестися на ноги з м’ячем; або
   b. Зіграти м'ячем (але не вибивати його ногою); або
   c. Відпустити м’яч.

Покарання: Штрафний удар.

2. Як тільки м’яч розіграно або відпущено, гравці, які перебувають на землі, повинні негайно відійти від м’яча або підвестися на ноги. **Покарання:** штрафний удар.

3. Гравець без м’яча, який перебуває на землі в ігровій зоні, не може брати участь у грі та:
   a. Повинен дозволити суперникам, які стоять на ногах, розіграти або отримати м’яч.
   b. Не повинен розігрувати м’яч.
   c. Не повинен виконувати або намагатись виконати захват суперника.

Покарання: Штрафний удар.

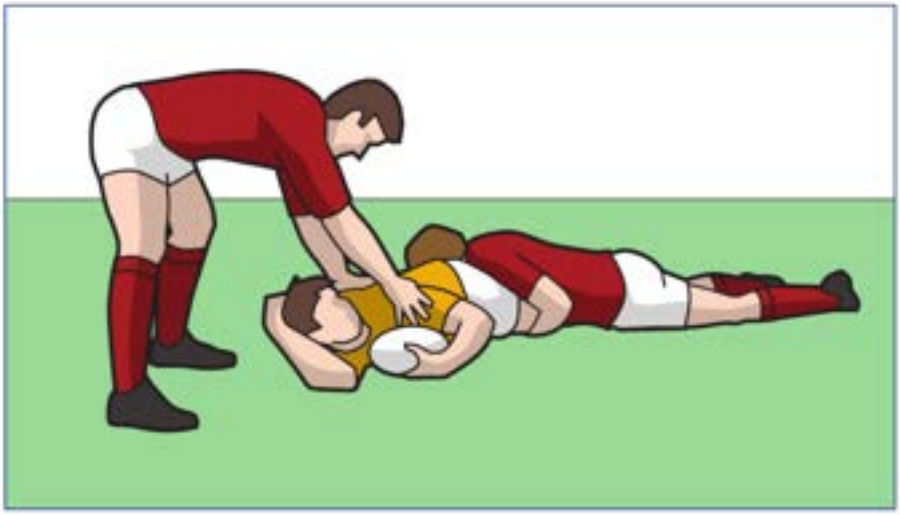
4. Гравці на ногах і без м’яча не повинні падати на гравців на землі або за них, якщо ті утримують м'яч або перебувають біля м'яча. **Покарання:** Штрафний удар.



Будь-якому гравцеві заборонено падати на або за захопленого гравця

ПРИНЦИП

Захват може відбутися в будь-якому місці ігрової зони. Дії гравців, задіяних у захваті, повинні забезпечувати чесну боротьбу та надавати можливість негайно продовжити гру м'ячем. Подальші правила щодо захвата застосовуються лише на ігровому полі (в межах основного поля, крім залікових зон).



Захват

ВИМОГИ ДО ЗАХВАТУ

1. Щоб виконати захват, один або кілька суперників мають утримувати гравця із м'ячем і повалити його на землю. Гравці, які виконують захват, зобов'язані здійснювати його нижче відповідної лінії санкцій за високий захват - нижче лінії плечей в елітному регбі або нижче лінії талії / основи грудини в аматорському (масовому) регбі. Гравець, який володіє м'ячем, зобов'язаний входити в захват безпечно. (Див. Правила 9.13, 14.5a та адаптації правил «Game-On»).

2. Бути поваленим на землю означає, що гравець із м'ячем лежить, сидить або стоїть як мінімум одним коліном на землі чи на іншому гравцеві, який перебуває на землі.

3. Бути утриманим означає, що гравець, який здійснює захват, продовжує тримати гравця із м'ячем доти, доки той не опиниться на землі.

ГРАВЦІ В ЗАХВАТІ

4. Гравці, що беруть участь у захваті, - це:
   a. Гравець, якого атакували (збили з ніг).
   b. Гравець(-і), який здійснює(-ують) захват
   c. Інші:
      i. Гравець(-і), який(-і) утримує(-ють) гравця з м'ячем під час захвату, але не падає(-ють) на землю.
      ii. Гравець(-і), який(-і) прибуває(-ють) до захвату для того, щоб відіграти м'яч у захваті.
      iii. Гравець(-і), який(-і) вже перебуває(-ють) на землю.

ОБОВ'ЯЗКИ ГРАВЦІВ

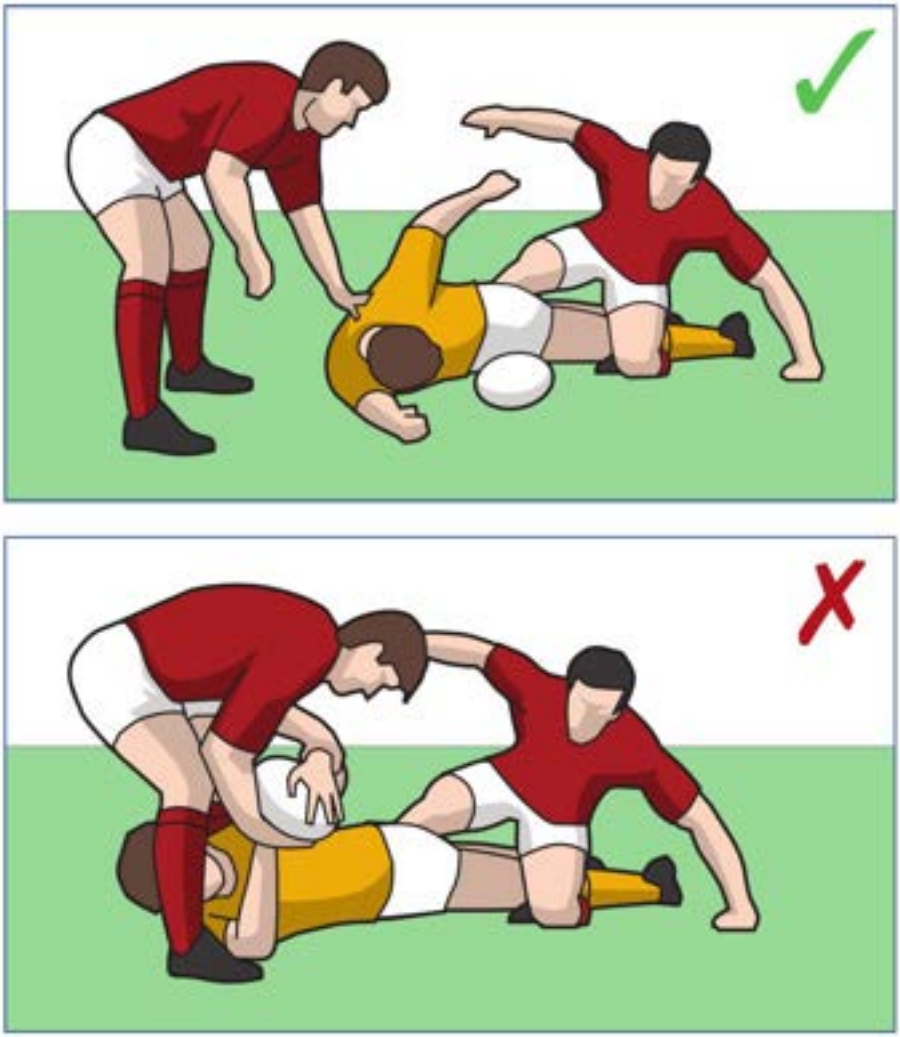
5. Гравці, які здійснюють захват, повинні:
   a. Захват нижче відповідної лінії санкцій - лінія плечей, основа грудини, талія
   b. Негайно відпустити м'яч та гравця із м'ячем після того, як обидва гравці впали на землю.
   c. Негайно відмежуватися від захопленого гравця і від м'яча або встати на ноги.
   d. Залишитися на ногах до спроби розіграти м'яч.
   e. Дозволити захопленому гравцю відпустити або розіграти м'яч.
   f. Дозволити захопленому гравцю відійти від м'яч.

Покарання: Штрафний удар.

6. Гравці можуть розіграти м'яч у напрямку від своєї лінії воріт за умови, що вони виконують вищезазначені обов'язки та не було сформовано рак.

7. Захоплені гравці повинні негайно:
   a. Звільнити м'яч, щоб гра могла продовжитися, виконавши пас, відштовхнувши його рукою або просунувши по землі в будь-якому напрямку, крім напрямку вперед. Вони
   b. Відійти від м'яча або піднятися на ноги.
   c. Переконатися, що вони не лежать на м'ячі, за ним або поруч із ним, перешкоджаючи суперникам отримати доступ до нього.

Покарання: Штрафний удар.



Захоплений гравець повинен негайно відпустити м'яч

8. Інші гравці:

   a. Повинні утримуватися на ногах і негайно відпустити м’яч або гравця із м’ячем.

   b. Повинні утримуватися на ногах, якщо вони розігрують м’яч.

   c. Повинні прибувати до захвату з боку власної лінії воріт до розігрування м'яча.

   d. Не повинні розігрувати м'яч або намагатися виконати захват суперника, якщо вони знаходяться на землі біля місця захвату.

   e. Не повинні відкочувати, тягнути або викручувати на землю суперника, який бере участь у захваті.

   f. Залишатися на своїй лінії офсайду (поза грою) або за нею

Покарання: Штрафний удар.



Після захоплення всі гравці повинні бути на ногах, коли грають м'ячем



Гравець, який не стоїть на ногах, грає м’ячем у захваті



Гравець, який не стоїть на ногах, грає м'ячем у захваті

9. Будь-який гравець, що отримав м'яч:

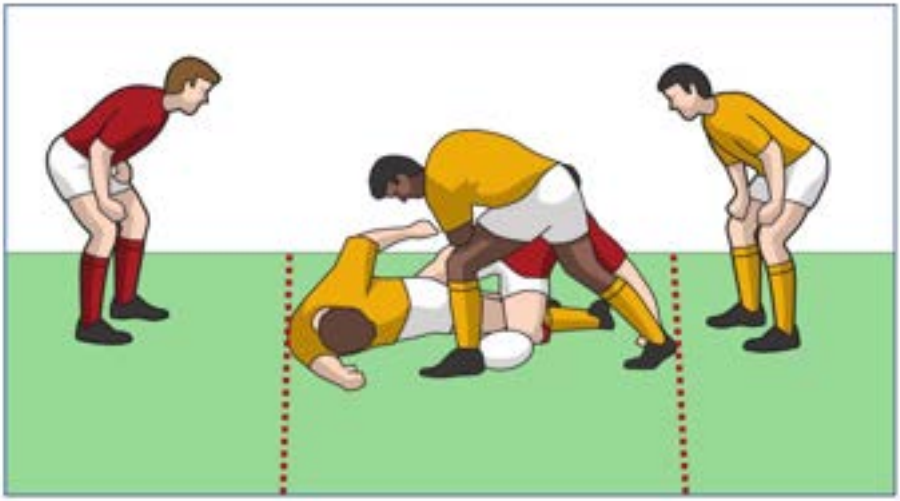
   a. Повинен негайно розіграти м'яч (відійшовши від захвату, віддавши пас або вибивши м'яч ногою).

   b. Зобов'язаний залишатися на ногах, а не перебувати на землі в безпосередній близькості до зони захвату, за виняткою випадків, коли його самого захопив суперник.

   c. Може бути захоплений за умови, що гравець, який виконує захват, зробив це з боку своєї лінії воріт.

Покарання: Штрафний удар.

10. Лінії «поза грою» утворюються під час захвату, коли щонайменше один гравець стоїть на ногах і над м'ячем, який лежить на землі. Лінія «поза грою» кожної команди є паралельною до лінії воріт і проходить через найвіддаленішу п’яту (стопу) будь-якого гравця, який бере участь у захваті або стоїть на ногах над м'ячем. Якщо така частина тіла гравця розташована на лінії воріт або поза нею, лінія «поза грою» команди, що захищається, проходитиме по лінії воріт.



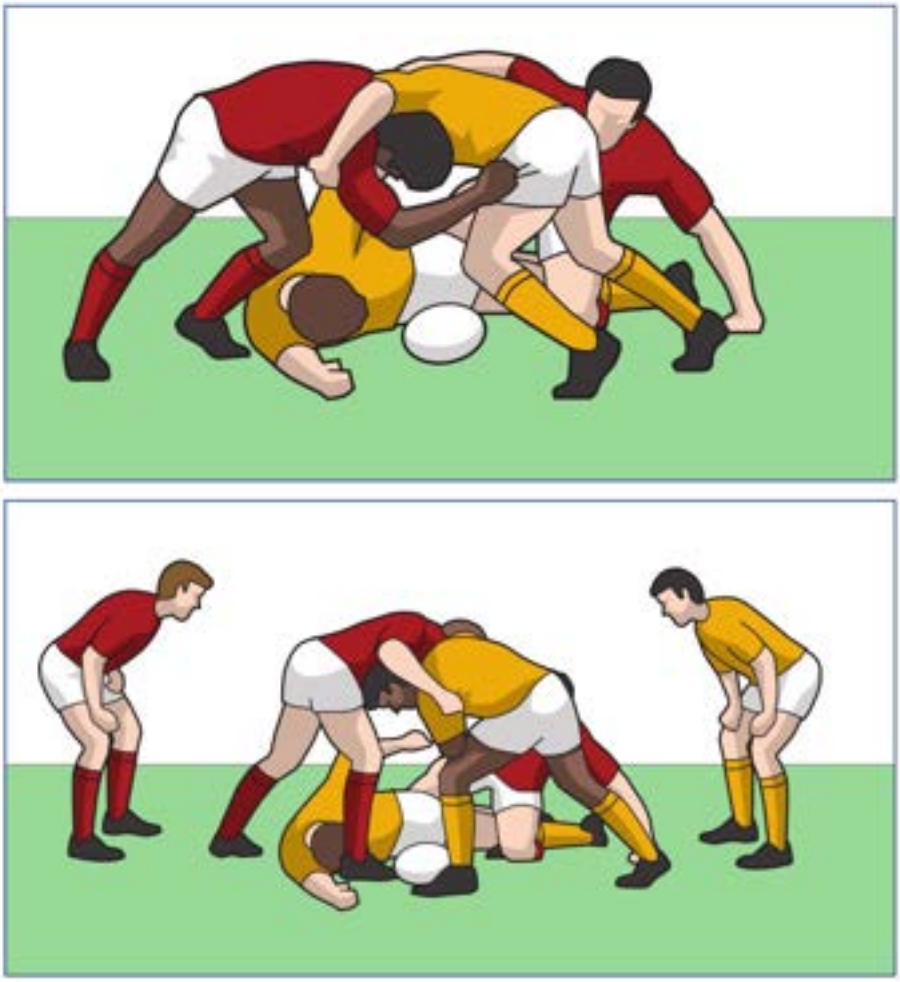
Лінії «поза грою», створені над м’ячем гравцем на ногах.

11. Захват закінчується, коли:

- **a.** Формується рак.
- **b.** Гравець на ногах будь-якої команди отримує м’яч і відходить від захвату, передає пас або відбиває м’яч ногою.
- **c.** М’яч покидає зону захвату.
- **d.** М'яч непридатний для гри (неможливо розіграти). Якщо є сумнів щодо того, хто саме з гравців не дотримався правил, арбітр призначає сутичку. Вкидання здійснює команда, яка остання рухалася вперед перед зупинкою гри.

ПРИНЦИП

Мета раку – дозволити гравцям вести боротьбу за м'яч, що лежить на землі



Рак

ФОРМУВАННЯ РАКУ

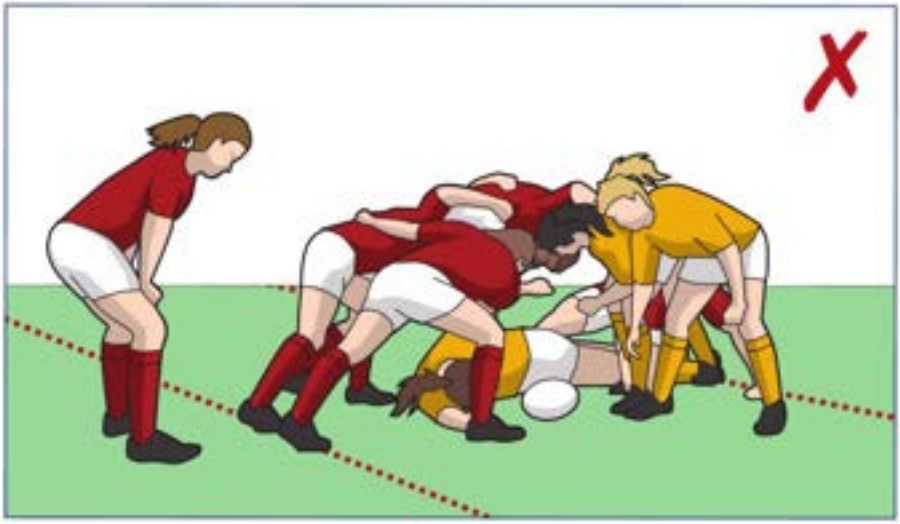
1. Рак можливий лише в межах ігрового поля.

2. Рак формується, коли щонайменше двоє гравців, по одному від кожної команди, перебувають у контакті, стоячи на ногах над м'ячем, який лежить на землі.

3. Гравці, які беруть участь на всіх стадіях раку, повинні тримати голову та плечі не нижче рівня стегон. **Покарання**: Вільний удар.

ПОЛОЖЕННЯ «ПОЗА ГРОЮ» У РАКУ

4. Для кожної команди існує лінія «поза грою», яка проходить паралельно до лінії воріт через найдальшу точку тіла будь-якого гравця своєї команди, що бере участь у раку. Якщо така найдальша точка тіла гравця перебуває на лінії воріт або за нею, лінія «поза грою» команди захисту проходитиме по лінії воріт.



У раку або молі лінія «поза грою»проходить через заднюю частину тіла(стопи) найвіддаленішогогравця кожної команди. Гравець у жовтій майці праворуч перебуває в положенні «поза грою».

ПРИЄДНАННЯ ДО РАКУ

5. Гравець, що прибуває, повинен залишатися на ногах і приєднатися до раку з-за лінії «поза грою».
6. Гравець може приєднатися збоку, але не спереду від заднього гравця своєї команди.
7. Гравець повинен увійти в контакт з партнером по команді або гравцем команди суперника. Такий захват має передувати контакту будь-якою іншою частиною тіла або відбуватися одночасно з ним.
8. Гравці повинні приєднатися до раку або негайно відступити за лінію «поза грою».
9. Гравці, які раніше брали участь у раку, можуть приєднатися до нього повторно за умови, що вони роблять це з положення «у грі».

Покарання: Штрафний удар.

ПІД ЧАС РАКУ

10. М'яч може бути виграний шляхом відштовхування команди суперника від м'яча.
11. Як тільки рак сформовано, грати м'ячем руками заборонено, за винятком тих гравців, які трималися на ногах і встигли покласти руку на м'яч до моменту формування раку.
12. Гравці повинні намагатися залишатися на ногах під час гри в раку.
13. Усі гравці в раку мають бути обхопленими або пов'язаними із партнером по команді або суперником, а не просто перебувати поруч із ним.
14. Гравці можуть зіграти м'яч ногою, якщо вони роблять це безпечним способом.
15. Гравці, які опинилися на землі, зобов'язані негайно відсунутися від м'яча і не грати ним у раку або коли він виходить із нього.
16. Гравцям забороняється:
    a. Піднімати м'яч із землі ногами.
    b. Навмисно завалювати рак або застрибувати на нього.
    c. Навмисно наступати на іншого гравця.
    d. Падати на м'яч або поверх нього, коли він знаходиться на землі біля раку.
    e. Вибивати або намагатися вибити м'яч з раку ногою.

Покарання: Штрафний удар.

    f. Повертати м'яч назад у рак.
    g. Вчиняти будь-яку дію, щоб суперники повірили, що рак закінчився, коли не має.

Покарання: Вільний удар.

КІНЕЦЬ РАКУ

17. Коли м'яч стає очевидно вигранним командою і доступним для розіграшу, суддя сигналізує «Використовуйте м'яч!», після чого м'яч має бути розіграний убік від раку протягом п'яти секунд. **Покарання:** Сутичка.

18. Гравець, який є, або був частиною раку, не може захоплювати суперника, який знаходиться поруч з раком (у радіусі 1м), і хто намагається передати м’яч.
Покарання: Штрафний удар.

19. Рак завершується, і гра триває, коли відбувається будь-що з наведеного: м'яч залишає рак; гравець, який розігрує м'яч, підняв його з землі; або м'яч у раку опиняється на лінії спроби чи за нею.

20. Рак закінчується, коли м'яч стає недоступним для продовження гри. Якщо суддя вирішує, що м'яч, ймовірно, не вийде протягом розумного часу, присуджується сутичка. Вкидання здійснюється стороною, яка остання рухалася вперед.

ПРИНЦИП

Мета молу - полягає в тому, щоб гравці змагалися за м'яч, який утримується руками стоячи на ногах.



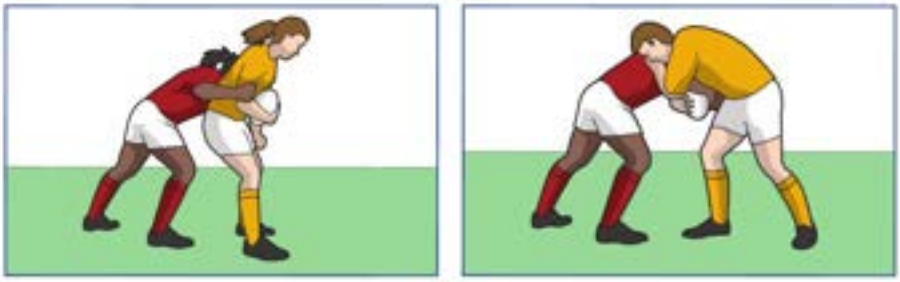
Мол

ФОРМУВАННЯ МОЛУ

1. Мол може бути сформований тільки в межах ігрового поля.

2. Він являє собою гравця із м'ячем та щонайменше одного гравця від кожної команди; усі гравці повинні бути пов'язані між собою і залишатися на ногах. Гравець, який вириває м'яч із рук гравця із м'ячем, повинен залишатися в контакті з цим гравцем, поки не отримає м'яч.
Покарання: Штрафний удар.

3. Після формування мол повинен рухатися в напрямку до лінії воріт.



Мол не сформовано

ПОЛОЖЕННЯ «ПОЗА ГРОЮ» В МОЛІ

4. Для кожної команди існує лінія «поза грою», яка паралельна до лінії воріт і проходить через задню стопу учасників молу. Якщо задня стопа знаходиться на лінії воріт або за нею, лінія «поза грою» команди захисту проходитиме по лінії воріт.

5. Гравець повинен або приєднатися до молу з положення «у грі», або негайно відступити за лінію «поза грою». **Покарання:** Штрафний удар.

6. Гравці, які виходять із молу, повинні негайно відійти за лінію «поза грою». Такі гравці можуть знову приєднатися до молу. **Покарання:** Штрафний удар.

ПРИЄДНАННЯ ДО МОЛУ

7. Гравці, які приєднуються до молу, повинні:
   a. Зробити це з положення «у грі».
   b. Ставка на перший гравець у муля.

      Покарання: Штрафний удар.
   c. Тримати голову і плечі не нижче рівня стегон. **Покарання:** Вільний удар.

ПІД ЧАС МОЛУ

8. Гравець з м'ячем у молі може впасти на землю за умови, що він негайно випустить м'яч. **Покарання:** Сутичка.

9. Всі інші гравці в мол повинні намагатися залишитися на ногах.

10. Усі гравці в молі повинні бути обхопленими або пов'язаними з партнером чи суперником по команді, а не просто перебувати збоку від нього. Гравець із м'ячем не повинен ковзати або рухатися назад у молі. **Покарання:** Штрафний удар.

11. Гравцям заборонено:
    a. Навмисно завалювати мол або застрибувати на нього.
    b. Намагатися тянути/витягти суперника з молу.

       Покарання: Штрафний удар.
    c. Здійснювати будь-яку дію, яка може ввести суперника в оману щодо того, що мол завершився, хоча він ще триває. **Покарання:** Вільний удар.

12. Якщо гравці команди без м'яча навмисно покидають мол, і в молі не залишається жодного гравця цієї команди, мол продовжується.

13. Якщо всі гравці команди, яка не володіє м'ячем, навмисно залишають мол, вони можуть знову приєднатися за умови, що перший гравець зв'язується з переднім гравцем команди, яка володіє м'ячем.
Покарання: Штрафний удар.

14. Якщо мол припинив рух до лінії воріт більше ніж на п'ять секунд, але м'яч рухається і суддя може його бачити, суддя дає вказівку гравцям використати м'яч. Команда, що володіє м'ячем, повинна використати його впродовж розумного часу.
Покарання: Сутичка.

15. Якщо мол припинив рух у напрямку лінії воріт, він може знову почати рухатися до лінії воріт за умови, що це відбувається протягом п'яти секунд. Якщо він зупиняється вдруге, але м'яч рухається і суддя може його бачити, суддя дає вказівку команді використати м'яч. Команда, що володіє м'ячем, повинна використати його впродовж розумного часу.
Покарання: Сутичка.

ЗАВЕРШЕННЯ МОЛУ

16. Мол закінчується, і гра триває, коли:
    a. м'яч або гравець із м'ячем залишає мол.
    b. М'яч на землі.
    c. М'яч перебуває на лінії воріт або за нею.

17. Мол закінчується невдало, якщо:
    a. М'яч стає недоступним для гри.
    b. Мол завалюється (але не в результаті грубої гри).
    c. Мол не рухається в напрямку лінії воріт довше п'яти секунд, і м'яч не виходить з молу.
    d. Гравець із м'ячем падає на землю, і до м'яча немає негайного доступу.
    e. М'яч доступний для гри, суддя подав сигнал: «Використовуйте м'яч!», але він не був розіграний протягом п'яти секунд після сигналу. Покарання: сутичка.

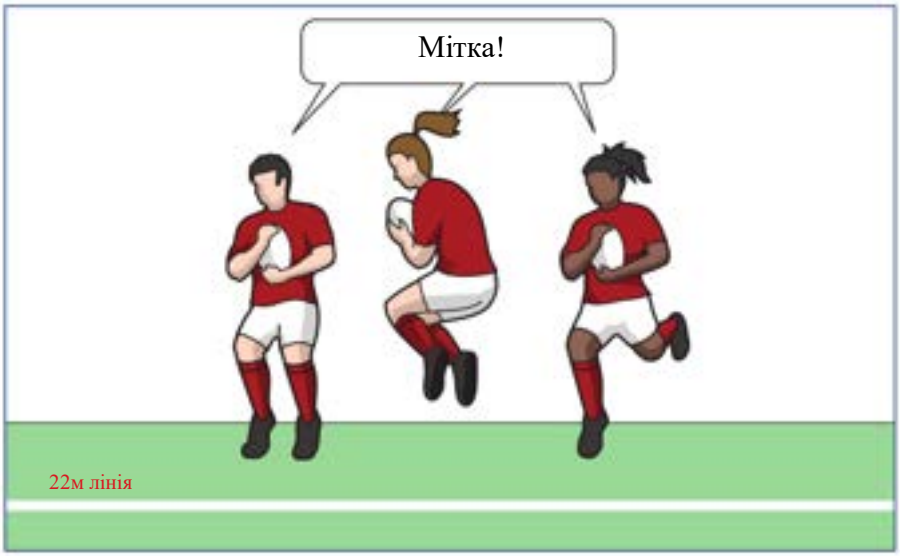
Покарання: Сутичка.

18. Гравець, який бере або брав участь у молі, не може грати проти суперника, який перебуває біля молу (у межах 1 м) і намагається відіграти м'яч від молу.
Покарання: Штрафний удар.

19. Якщо мол формується одразу після того, як гравець спіймав м’яч безпосередньо після удару ногою суперника у відкритій грі, сутичка, призначена з будь-якої з вищенаведених причин, буде присуджена команді, яка співмала м’яч.

ПРИНЦИП

Спосіб зупинки гри у власній 22-метровій зоні або заліковому полі шляхом прямого лову м'яча після удару суперника ногою («марк» / mark).



ВИКОНАННЯ ЧИСТОЇ ЛОВЛІ (МІТКИ)

1. Щоб виконати чисту ловлю, гравець повинен:
   a. Стояти принаймні однією ногою на своїй 22-метровій лінії або за нею, коли ловить м'яч або приземляється після того, як спіймав його в повітрі; та
   b. Спіймати м'яч, який досяг площини лінії 22 м, безпосередньо після удару ногою суперника, до того, як м'яч торкнувся землі або іншого гравця; та
   c. Одночасно вигукнути «Мітка!».
2. Гравець може виконати чисту ловлю, навіть якщо м'яч торкнувся стійки або поперечини воріт до того, як його зловили.
3. У разі правильного виконання чистої ловлі, суддя негайно зупиняє гру і надає команді із м'ячем право на виконання вільного удару.
4. Чиста ловля не може бути виконана після початкового удару.

ВІДНОВЛЕННЯ ГРИ ПІСЛЯ ЧИСТОЇ ЛОВЛІ (МІТКИ)

5. Гравець, який виконав чисту ловлю, здійснює вільний удар (відповідно до Правила 20).

6. Якщо гравець отримав травму під час чистої ловлі і не може виконати вільний удар протягом однієї хвилини, його може виконати гравець тієї самої команди.

7. Вільний удар може бути виконаний з таких місць:

Місце позначки	Місцезнаходження вільного удару
У зоні 22 м	На місці позначки, але щонайменше 5 метрів від лінії воріт, на одній лінії з місцем позначки.
У межах залікового поля	На п'ятиметровій лінії на одній лінії з місцем позначки.

ПРИНЦИП

Поле гри має бічні межі, відомі як бічні лінії. Коли гра досягає бічної лінії, м'яч виходить в аут і стає мертвим.

Швидке вкидання та коридор є методи відновлення гри з введенням м'яча після того, як гравець із м'ячем вийшов за межі поля.

АУТ АБО АУТ ЗАЛІКОВОГО ПОЛЯ

1. М’яч входить в аут або аут залікового поля, коли:
   a. М'яч, який не перебуває в руках гравця, торкається лінії ауту (бокової лінії), лінії ауту в заліковому полі або будь-чого за їхніми межами; або м'яч у руках чи гравець із м'ячем торкається лінії ауту, лінії ауту в заліковому полі чи землі за їхніми межами.

   b. Гравець, який уже торкається бокової лінії, бокової лінії залікового поля або будь-чого за їх межами, ловить та утримує м'яч.

      i. Якщо м'яч досяг площини ауту в момент, коли його спіймали, гравець, який зафіксував м'яч, не вважається таким, що виніс його в аут.

      ii. Якщо м'яч не досяг площини ауту в момент, коли його спіймали або підняли із землі, вважається, що гравець, який отримав м'яч, виніс його в аут, незалежно від того, перебував м'яч у русі чи був нерухомим.

2. М'яч не виходить в аут або аут залікового поля, якщо:

   a. М'яч досягає площини бічної лінії, але його спіймав або відбив рукою чи ногою назад гравець, який перебуває на ігровій площині.

   b. Гравець вистрибує за м'ячем з ігрової площини або за її межі, ловить м'яч і приземляється на ігровій площині, незалежно від того, чи досяг м'яч площини бічної лінії.

   c. Гравець вистрибує з ігрової площини та відбиває (або ловить і випускає) м'яч назад на ігрову площину до приземлення в ауті або ауті залікового поля, незалежно від того, чи перетнув м'яч площину ауту.

   d. Гравець, який перебуває в ауті, відбиває м'яч рукою або ногою, але не утримує його, за умови, що м'яч не перетнув площину бічної лінії.

ШВИДКЕ ВКИДАННЯ

3. Гравець, який виносить м'яч в аут, повинен негайно випустити його, щоб могло бути виконане швидке вкидання. **Покарання:** Штрафний удар.

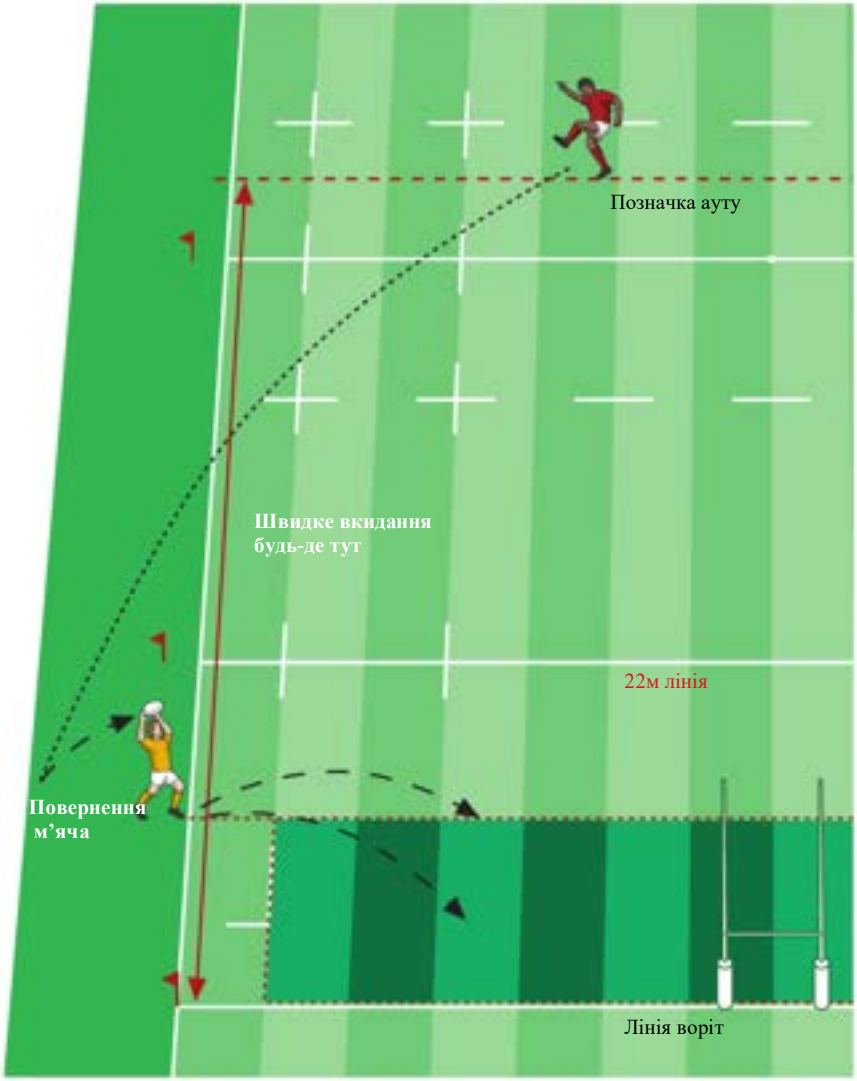
4. При швидкому вкиданні м'яч вкидається:
   a. Між позначкою вкидання та лінією воріт гравця, який вкидає м'яч.
   b. Паралельно до лінії воріт або у напрямку до неї;
   c. Таким чином, щоб м'яч досяг лінії 5 метрів до того, як він торкнеться землі чи вдарить іншого гравця.
   d. Гравцем, який обома ногами стоїть за межами ігрового поля.

Покарання: Вибір між коридором або сутичкою.

5. Швидке вкидання не зараховується, і тій самій команді призначається коридор, якщо:
   a. Коридор вже був сформований; або
   b. Після того, як м'яч вийшов в аут, його торкнувся хто-небудь, окрім гравця, який виніс м'яч в аут, та гравця, який здійснює вкидання; або
   c. Було використано інший м'яч, тобто не той м'яч, який вийшов в аут.

6. М’яч повинен досягти лінії 5 м до того, як його розіграє інший гравець, і гравці не повинні перешкоджати проходженню м’ячем відстані п’яти метрів.
   Покарання: Вільний удар.

7. Якщо позначка вкидання знаходиться за межами 22-метрової зони, команда захисту може виконати швидке вкидання зсередини 22-метрової зони, але вважається, що вона сама занесла м’яч у цю зону.



Швидке вкидання

КОРИДОР

8. Місце відновлення гри коридором, і те, яка команда вкидає м'яч, визначаються таким чином:

   a. Загальні положення:

Подія	Місце входу м'яча в аут	Хто вкидає м'яч
Гравець зі своєї половини поля непрямо вибиває м'яч в аут у зоні 22 м суперника. Команда не занесла м'яч на свою половину, або на цій половині були захват, рак чи мол, або суперник торкнувся м'яча. Це не застосовується до початкового чи будь-якого удару відновлення гри.	Місце перетину м'ячем бокової лінії	Команда, що виконала удар.
Гравець із м'ячем виходить в аут або непрямо вибиває м'яч в аут, крім удару зі своєї половини в аут у зоні 22 м суперника.	Де гравець або м'яч торкається бокової лінії чи землі за нею.	Команда суперника.
Гравець ненавмисно вибиває, передає або кидає м'яч в аут.	Де м'яч досягає бокової лінії.	Команда суперника.
М'яч влучає в гравця і виходить прямо в аут.	Де м'яч досягає бокової лінії або в точці на боковій лінії, найближчій до місця влучання в гравця, залежно від того, що ближче до його лінії воріт.	Команда суперника.

Подія	Місце входу м’яча в аут	Хто вкидає м'яч
М'яч влучає в гравця і відскакує в аут.	Де м'яч досягає бокової лінії.	Команда суперника.
Гравець, який перебуває в ауті, ловить або підбирає м'яч, що досяг площини ауту.	Де м'яч досяг площини ауту.	За умови дотримання пунктів b–f, команда, яка не виконувала ударю.
Гравець, який перебуває в ауті, ловить або підбирає м'яч, що не досяг площини ауту.	Де стоїть цей гравець.	Команда суперника.

b. М'яч вибито прямо в аут після початкового удару або удару відновлення гри

Подія	Місце входу м’яча в аут	Хто вкидає м'яч
М'яч виходить прямо в аут після початкового удару або удару відновлення гри після набору очок.	Якщо обрано варіант ауту, вкидання виконується там, де м'яч досягає бокової лінії, або на середній лінії, залежно від того, що ближче до лінії воріт гравця, який виконав удар.	Команда, що не виконувала удар.
М'яч виходить прямо в аут після удару з 22-метрової лінії.	Якщо обрано варіант ауту, вкидання виконується там, де м'яч досягає бокової лінії, або на лінії санкції удару з 22 м, залежно від того, що ближче до лінії воріт гравця, який виконав удар.	Команда, що не виконувала удар.

c. Гравець напряму вибиває м’яч ногою в аут.

Події	Місце входу м’яча в аут	Хто вкидає м'яч
Гравець вибиває м'яч в аут напряму або після відскоку в полі, торкання суперника чи судді.	Де м'яч досягає бокової лінії.	Команда, що виконала удар.
Гравець, який перебуває в ауті, ловить м'яч незалежно від того, чи м'яч досяг бокової лінії.	Де м'яч досягає бокової лінії, або, якщо не досяг, де стоїть гравець, який ловить м'яч.	Команда, що виконала удар.
Гравець, який перебуває в ауті, підбирає м'яч, що не досяг площини ауту.	Де стоїть цей гравець.	Команда, що виконала удар.
Гравець легітимно (згідно з правилами) здійснює спробу пробити штрафний удар по воротах, але м'яч виходить в аут.	У місці, де м'яч перетнув лінію ауту (але не ближче ніж за 5 метрів від лінії спроби).	Команда, яка не виконувала удар

d. М'яч вибито прямо в аут зі своєї 22-метрової зони або із залікового поля

Події	Місце входу м'яча в аут	Хто вкидає м'яч
БЕЗ ПРОСУВАННЯ		
Команда захисту занесла м'яч у свою 22-метрову зону; у цій зоні не було захвату, раку чи молу, і суперник не торкався м'яча. Якщо гравець у своїй зоні 22 м підбирає м'яч за її межами або ловить його до перетину площини лінії 22 м, а потім прямо вибиває м'яч в аут із цієї зони, вважається, що він заніс м'яч назад у 22-метрову зону.		
Гравець вибиває м'яч прямо в аут.	Де м'яч досягає бокової лінії або на боковій лінії навпроти місця удару, залежно від того, що ближче до лінії воріт гравця, який виконав удар.	Команда, що не виконувала удар.
Гравець суперника, який перебуває в ауті, ловить м'яч.	Де м'яч досягає бокової лінії або на боковій лінії навпроти місця удару, залежно від того, що ближче до лінії воріт гравця, який виконав удар.	Команда, що не виконувала удар.
ЗДОБУТТЯ ТЕРИТОРІАЛЬНОЇ ПЕРЕВАГИ		
Команда захисту не занесла м'яч у свою 22-метрову зону або в цій зоні відбувся захват, рак чи мол, або суперник торкнувся м'яча.		
Гравець вибиває м'яч прямо в аут.	Де м'яч досягає бокової лінії.	Команда, що не виконувала удар.
Гравець суперника в ауті ловить м'яч.	Де м'яч досягає бокової лінії.	Команда, що не виконувала удар.
Вільний удар у межах 22-метрової зони.	Де м'яч досягає бокової лінії.	Команда, що не виконувала удар.

e. М'яч вибито прямо в аут поза 22-метровою зоною

Події	Розташування позначки ауту	Хто вкидає м'яч
Гравець вибиває м'яч прямо в аут з відкритої гри або з вільного удару.	Де м'яч досягає бокової лінії або на боковій лінії навпроти місця удару, залежно від того, що ближче до лінії воріт цього гравця. Просування не зараховується.	Команда, що не виконувала удар.

f. Варіанти коридору

Події	Розташування позначки після порушення	Хто вкидає м'яч
Після неправильного вкидання.	Де відбувався початковий коридор.	Суперники.
Після недозволеного швидкого вкидання.	Де мав би утворитися коридор, якби швидке вкидання не було виконане.	Та сама команда.
Після неправильного швидкого вкидання.	Де виконано неправильне вкидання.	Суперники.
Після виходу м'яча в аут від гри вперед або кидка вперед.	Де м'яч досяг бокової лінії.	Суперники.
Після штрафного або вільного удару за порушення в коридорі.	Де відбувався початковий коридор.	Суперники.



Без просування

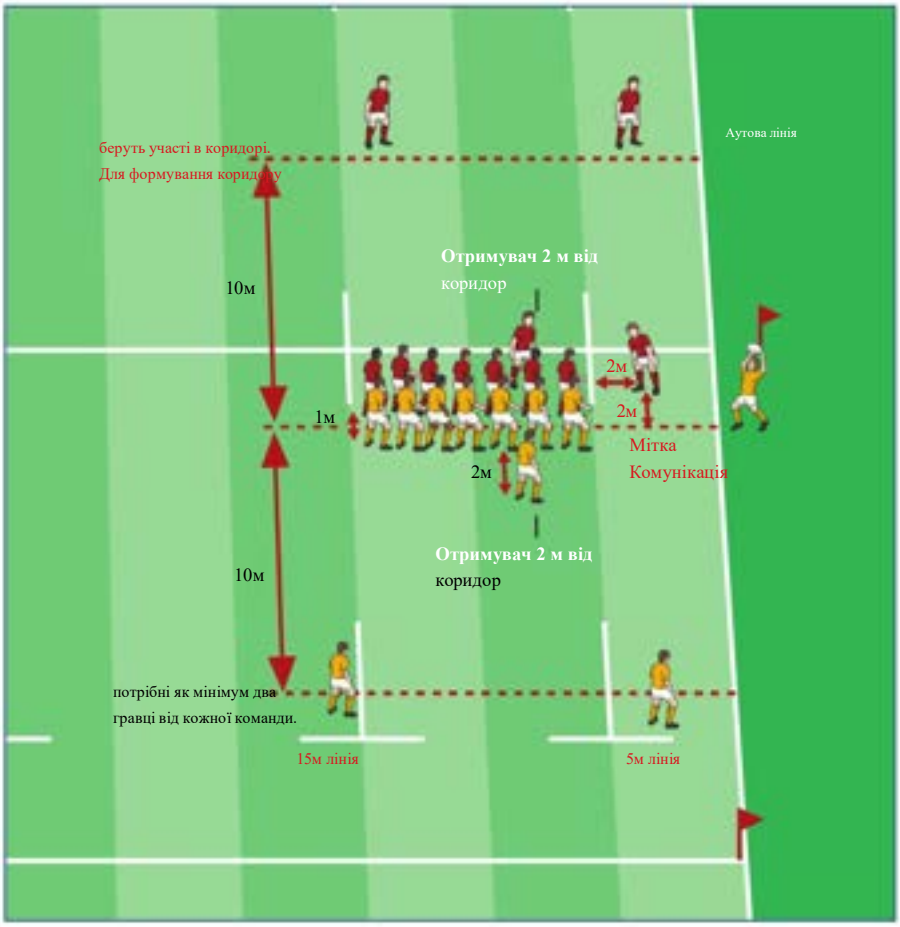


З просуванням

ФОРМУВАННЯ КОРИДОРУ

9. Коридор формується за позначкою вкидання, але й не ближче ніж за п'ять метрів від лінії спроби.
10. Кожна команда формує лінію за пів метра від лінії вкидання зі свого боку коридору, паралельно одна до одної та між лініями 5 м і 15 м. Простір між лініями має зберігатися до моменту вкидання м'яча.

Простір між лініями має зберігатися до моменту вкидання м'яча.
Покарання: Вільний удар.



Підкладка

11. Мінімальна кількість двох гравців з кожної команди обов'язково повинна формувати лінія.

12. Команди формують лінійку протягом 30 секунд відмітки. **Покарання:** Вільний удар.

13. Команда кидає у визначенні максимальної кількості гравців, які кожен Команда може мати в лінійці.

14. Якщо тільки вкидання не здійснюється одразу після формування коридору, команда, яка не виконує вкидання, може мати в коридорі меншу, але не більшу кількість гравців, ніж команда, яка виконує вкидання.
Покарання: Вільний удар.

15. Команда неперервної команди повинна мати гравця між дотиком іп'ятиметрова лінія. Гравець стоїть на двох метрах від позначки ауту Командна сторона лінії та двох метрів від 5-метрової лінії. **Покарання:** Вільний удар.

16. Якщо команда обирає приймача, приймач стоїть між п'ятиметровими 15-метрові лінії, два метрах від своїх команд-пам'ят. Кожна команда може мати лише один одержувач. **Покарання:** Вільний удар.

17. Після того як формується лінія, гравці:

    a. З команди, що вкидає м'яч травні, не залишає лінії, крім того, змінити позиції з іншими учасниками.

    b. З нерозривної команди може залишити лінія тільки для того, щоб переконатися, що вони не мають більше гравців, ніж суперників.

    Покарання: Вільний удар.

18. Сторонні гравці можуть змінити місця в розмітці перед м'ячем.

19. Гравці в лінійці, які збираються піднімати або підтримувати командний стрибок для м'яча може попередньо заглиблювати, що команда-партнер надає їм не захопити нижче шорти ззаду або нижче стегна з переднього боку.
Покарання: Вільний удар.

20. Гравці не повинні стрибати або підтримуватися перед м'ячем руки гравця, що вкидає м'яч. **Покарання:** Вільний удар.

21. Гравці не повинні зробити контакт з суперник перед м'ячем
Санкція: Штрафний удар.

ВКИДАННЯ М'ЯЧА В КОРИДОР

22. Гравець, який виконує вкидання, стоїть на позначці ауту, спираючись стопами на лінію ауту або перебуваючи за нею. Гравець, який вкидає, не повинен заступати на ігрове поле, поки м'яч не буде випущений з рук (виконано вкидання). **Покорання**: варіант коридору або сутички.

23. М'яч повинен:

a. Бути вкинутий прямо вздовж лінії вкидання ;
І в напрямку до гравця коридору ;
Покорання : Якщо команда, яка не вкидає м'яч, не підіймає свого гравця для боротьби за м'яч гра триває. Якщо команда ,яка не вкидає м'яч, підіймає свого гравця для боротьби за м'яч , їй надається право вибору між коридором та сутичкою Якщо обирається коридор ,і м'яч знову вкидається не під прямим кутом, призначається сутичка , і команда , яка первинно видала м'яч ,вводить його у сутичку.

b. Досягти п'ятиметрової лінії до того, як він (м'яч) торкнеться землі.
Покорання: Варіант коридору або сутички. Якщо обирається коридор і м'яч знову вкидається не під прямим кутом призначається сутичка і команда , яка первинно вкидала м'яч ,вводить його в сутичку.

c. Бути вкинутим одразу після того , як був утворений коридор .
Покорання: Вільний удар.

24. Гравцю ,який вкидає м'яч ,забороняється виконувати оманливі рухи.
Покорання : Вільний удар .

25. Гравці не повинні блокувати вкидання або перешкоджати проходженню м'ячем відстані п'яти метрів.
Покорання: Вільний удар.



ПІД ЧАС КОРИДОРУ

26. Коридор розпочинається в той момент, коли м’яч залишає руки гравця, що його вкидає.
27. Як тільки розпочався коридор , гравець , який вкидає м’яч ,та його безпосередній опонент можуть :

    a. Приєднатися до коридору .

    b. Відійти за лінію «поза грою» гравців своєї команди , які не беруть участі в коридорі.

    c. Залишатися в п’яти метрах від бокової лінії.

    d. Зайняти позицію гравця , який приймає м’яч , якщо ця позиція вільна.

28. Якщо ті гравці переміщуються в будь-яку інше місце , вони потрапляють у положення «поза грою». **Покарання**: Штрафний удар.
29. Після початку розіграшу коридору будь-який гравець, який бере в ньому участь, може:

    a. Вести боротьбу за м’яч.

    b. Спіймати або відбити м’яч у іншому напрямку.Гравець , який вистрибує за м'ячем, може спіймати або відбити м’яч у іншому напрямку зовнішньою рукою лише тоді, коли обидві його руки підняті над головою. **Покарання**: Вільний удар .

    c. Піднімати або підтримувати партнера по команді.Гравці, що виконують ці дії, повинні безпечно опустити такого гравця на землю , як тільки м'яч буде відіграно гравцем будь-якої команди. **Покорання**: Вільний удар.

    d. Залишити коридор , щоб зайняти позицію для отримання м’яча , за умови , що вони залишатимуться на відстані 10 метрів від лінії вкидання і продовжуватимуть рухатися до моменту закінчення коридору. **Покорання:** Вільний удар .

    e. Хапати і валити суперника з м’ячем на землю , за умови , що гравець не перебуває в повітрі, а також не було сформовано мол. **Покорання**: Штрафний удар .



Не спиратися на суперника



Не тримати і не штовхати



Не атакувати



Не блокувати вкидання



Дозволяється попередній хват



Піднімання гравців у коридорі дозволено

ПОЛОЖЕННЯ «ПОЗА ГРОЮ» У КОРИДОРІ

30. Усі гравці коридору перебувають у положенні «у грі», якщо вони залишаються на своїй стороні від лінії вкидання до того, як м'яч був вкинутий у коридор і торкнувся гравця або землі

31. Гравці, які вистрибують за м'ячем і перетинають лінію вкидання, але не зловили м'яч, повинні негайно повернутися на свою сторону.

32. До того, як м'яч було вкинуто і він торкнувся гравця або землі, лінією «поза грою» для гравців коридору є лінія вкидання. Після цього лінією «поза грою» є лінія, що проходить через м'яч.

33. Якщо на лінії вкидання утворюється рак або мол, гравець, який бере участь у коридорі, може:

- **a.** Приєднатися до раку або молу, або
- **b.** Відійти за лінію «поза грою», яка тепер проходить через задню ногу своєї команди в раках або молі.

34. Після того, як м'яч було вкинуто, гравець, який бере участь у коридорі, може вийти за 15-метрову лінію. Якщо м'яч не перетинає 15-метрову лінію, цей гравець повинен негайно повернутися до коридору.

35. Гравці, які не беруть участі в коридорі, повинні залишатися на відстані щонайменше 10 метрів від лінії вкидання зі сторони своєї команди або за лінією воріт, якщо вона розташована ближче. Якщо м'яч був вкинутий до того, як гравець зайняв положення «у грі», гравець не підлягатиме покаранню, якщо він негайно відійде в положення «у грі». Гравець не може повернутися в положення «у грі» завдяки діям будь-якого іншого гравця.

36. Гравці, які не беруть участі в коридорі, повинні залишатися на відстані щонайменше 10 метрів від лінії вкидання зі сторони своєї команди або за лінією воріт, якщо вона розташована ближче. Якщо м'яч був вкинутий до того, як гравець зайняв положення «у грі», гравець не підлягатиме покаранню, якщо він негайно відійде в положення «у грі». Гравець не може повернутися в положення «у грі» завдяки діям будь-якого іншого гравця. Окрім переходу на позицію приймаючого, якщо ця позиція вільна , або для отримання м'яча від гравця коридору , жоден гравець не може залишати коридор , доки він не закінчиться.

37. Крім випадку переходу на позицію приймаючого (якщо ця позиція вільна) або для отримання м'яча від гравця коридору, жоден гравець не має права залишати коридор до його завершення.

Покарання : Штрафний удар.

КІНЕЦЬ КОРИДОРУ

38. Коридор завершується коли:

a. М'яч або гравець з м'ячем :

i. Залишає коридор, або

ii. Входить у простір між боковою лінією та лінією 5 метрів, або

iii. М'яч стає недоступним для гри.

b. Формується рак або мол , і всі ноги всіх гравців у цьому раку чи молі перетинають лінію вкидання.

c. М'яч стає недоступним для гри.

ПРИНЦИП

Мета сутички - відновити гру боротьбою за м'яч після незначного порушення або зупинки гри. Місце відновлення гри сутичкою, та команда яка вводить м'яч, визначається таким чином:

1. Місце відновлення гри сутичкою та команда, яка вводить м'яч, визначається таким чином:

Порушення / зупинка	Розташування сутички	Хто вводить м'яч
Гра вперед або пас вперед, крім як у коридорі.	У зоні сутички в точці, найближчій до місця порушення.	Команда, що не порушувала правила.
Гра вперед або пас вперед у коридорі; неправильне вкидання в коридор, неправильно виконане швидке вкидання.	15 м вглиб поля від позначки вкидання.	Команда, що не порушувала правила.
Положення «поза грою» у відкритій грі (варіант сутички)	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця останнього розіграшу м'яча командою, що порушила правила.	Команда, що не порушувала правил
Штрафний (варіант сутички).	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця порушення.	Команда, що не порушувала правила.
М'яч зіграний гравцем команди, що захищається, або занесений нею у власне залікове поле та зроблений «мертвим».	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до того, де м'яч став мертвим.	Команда атаки.
Неможливо продовжити гру після захвату чи раку.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця захвату чи раку.	Команда, яка рухалася вперед останньою.

Порушення / зупинка	Місце сутички	Хто вкидає м'яч
Невдале завершення молу.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця завершення молу	Команда, яка не володіла м'ячем на початку формування молу. Якщо арбітр не може визначити, яка саме команда володіла м'ячем, вкидання здійснює команда, яка остання рухалася вперед до зупинки молу.
Неможливий для розіграшу мол після удару суперника ногою з відкритої гри.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця молу.	Команда з м'ячем на початок молу.
Неправильно виконаний початковий удар (вибір сутички).	У зоні сутички, якомога ближче до середини лінії, з якої був виконаний початковий удар або удар відновлення гри.	Команда, що не виконувала удар.
Неспроможність «використати м'яч» у сутичці, раку чи молі.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця сутички, раку чи молу.	Команда без м'яча.
М'яч або гравець з м'ячем торкається судді, і одна з команд здобуває перевагу.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця події.	Команда, яка зіграла м'ячем останньою
Зупинка через травму.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до того місця, де м'яч був розіграний останнім разом.	Команда, яка останньою володіла м'ячем.
Повторне формування сутички – без порушення.	Місце початкової сутички.	Команда, якій спочатку була призначена сутичка.
Штрафний удар по воротах не був виконаний упродовж виділеного часу.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до того, де був призначений штрафний удар.	Команда яка не порушила.

Порушення / зупинка	Розташування сутички	Хто вкидає м'яч
М'яч, вибитий ногою «в мертву зону» за межі залікового поля (з опцією вибору сутички)	У зоні сутички в точці, найближчій до місця, з якого було виконано удар ногою.	Команда, яка не виконувала удар
Неправильно виконаний штрафний або вільний удар	Місце порушення	Команда, яка не вчинила порушення
Суддя призначає сутичку з будь-якої іншої причини, не передбаченої правилами гри.	У зоні сутички в місці, найбільш близькому до місця зупинки гри.	Команда, яка рухалася вперед останньою. Якщо жодна з команд не рухалася вперед, то м'яч вводить команда нападу.



Сутичка

Див. 19.7 для опції обов'язки

ФОРМУВАННЯ СУТИЧКИ

2. Сутичка формується на позначці, зазначеній суддею.

3. Суддя робить лінію між командами, яка паралельна лінії воріт.

4. Команди повинні бути готові до формування сутички протягом 30 секунд з моменту Вказівки позначки. **Покарання**: Вільний удар.

5. Якщо в обох командах по 15 гравців, по вісім гравців від кожної команди зв'язуються між собою у формування (за умови дотримання пункту 19.7d), як показано на схемі. У передньому ряду кожної команди має бути два пропи (стовпи) та один хукер (хукер/відбираючий), а в другому ряду - два локи (замки). Завершують формування сутички три гравці задньої лінії (третього ряду) від кожної команди. **Покарання:** Штрафний удар.

6. Якщо, з будь-якої причини, кількість гравців однієї команди менша за 15, то чисельність гравців кожної команди у сутичці може бути відповідно також зменшена. Якщо одна команда виконала дозволене скорочення кількості гравців, інша команда не зобов'язана скорочувати їх чисельність подібним чином. Тим не менш, у жодної з команд не повинно бути менше ніж п'ять гравців у сутичці.

7. Гравці у сутичці зв'язуються таким чином:

   a. Стовпи зв'язуються з хукером.

   b. Хукер зв'язується обома руками. Він може зв'язатися над або під руками стовпів.

   c. Замки зв'язуються один з одним і зі стовпами, які перебувають перед ними.

   d. Усі інші гравці в сутичці зв'язуються з тулубом одного із замків щонайменше однією рукою.

Покарання: Штрафний удар.

8. Дві групи гравців у сутичці, розташовуються обличчям одна до одної, по обидва боки від середньої лінії.

9. Дві перші лінії стоять на відстані не більше ніж витягнута рука одна від одної, а хукери займають позицію навпроти відповідної позначки.

УПРАВЛІННЯ

10. Коли обидві сторони вирівняні, стійкі та нерухомі, суддя дає команду «**Схилитися**»(crouch).

    a. Перша ланка приймає положення присід, зігнувшиноги в колінах, якщо вони ще не прийняли це положення. Їхні голови та плечі не нижчі, ніж їхні стегна, ця позиція підтримується на протязі тривалісті сутички.

    b. Перша ланка приймає положення присід з головою зліва від їх суперника на проти, так щоб голова гравця не торкається шиї або плеча суперника.

    c. Хукери повинні поставити ногу (упор), орієнтований на стійкість і уникнення осьового навантаження.

Покарання: Вільний удар.

11. Коли обидві сторони вирівняні, стійкі та нерухомі, суддя дає команду «Зв'язатись» (Bind).

    a. Кожен лівий стовп виконує зв'язування, завівши свою ліву руку під праву руку протилежного стовпа.

    b. Кожен правий стовп виконує зв'язування, розташувавши свою праву руку над лівим передпліччям протилежного стовпа

    c. Кожен стовп зв'язується з суперником захопленням форми рукою спини або сторони Тулубу їх суперника.

    d. Зв'язування всіх гравців у тих позиціях, у яких вони розпочали сутичку, має зберігатися протягом усього часу існування сутички.

Покарання: Штрафний удар

    e. Хукери можуть коригувати положення своєї гальмівної стопи (brake foot), але вона все одно повинна виконувати функцію гальма.

Покарання: Вільний удар.

12. Коли обидві сторони вирівнені, стійкі і стаціонарні, коли хукер все ще застосовує ногу (упор), суддя дає команду «Війти» (Set).

    a. Лише після цієї команди хукер може прибрати опорну ногу, а команди переходять у щільний контакт, завершуючи формування сутички та утворюючи тунель для вкидання м'яча.

    b. Усі гравці сутички повинні мати можливість і бути готовими штовхати вперед.

    c. Кожен гравець першої лінії повинен міцно стояти обома ногами на землі, повністю підтримуючи вагу власного тіла.

    d. Ступні хукера мають знаходитися на одній лінії або позаду передньої лінії стоп власних стовпів.

Покарання: Вільний удар

ВВЕДЕННЯ М’ЯЧА

13. Півзахисник сутички вибирає, з якого боку сутички він вводитиме м'яч.
14. Півзахисник сутички тримає м'яч, як показано на малюнку.
15. Коли обидві сторони вишикувані, стійкі та нерухомі, півзахисник сутички вводить м'яч:

a. З визначеної сторони.
b. З-за меж тунелю.
c. Без затримки.
d. Одним рухом вперед.
e. Швидко.
f. Прямо. Півзахисник може стояти так, щоб його плече знаходилося навпроти середньої лінії сутички. Це дозволяє йому розташуватися на ширину плеча ближче до свого боку.

g. Таким чином, щоб м'яч спочатку торкнувся землі всередині тунелю, за межами досяжності гравців першої лінії.
Покарання: Вільний удар.



Вкидання в сутичку

ПІД ЧАС СУТИЧКИ

16. Сутичка розпочинається, коли м'яч торкається землі після введення його півзахисником.

17. Командам дозволяється розпочинати силову боротьбу (штовхатися) лише після початку сутички. **Покарання**: Вільний удар.

18. М'яч може бути розіграний шляхом витискання суперника з лінії м'яча.

19. Штовхати вперед дозволено тільки по прямій і строго паралельно землі. **Покарання**: Штрафний удар.

20. Гравці першої лінії можуть зіграти м'яч ногою, але тільки після того, як м'яч торкнеться землі в тунелі. **Покарання**: Вільний удар.

21. Гравець першої лінії може намагатися зіграти м'яч будь-якою ногою, але не обома ногами одночасно. **Покарання**: Штрафний удар.

22. Хукер команди, яка вкинула м'яч у сутичку, повинен спробувати зіграти м'яч ногою. **Покарання**: Вільний удар.

23. Гравець першої лінії не повинен навмисно вибивати м'яч ногою з тунелю в тому напрямку, звідки він був введений. **Покарання**: вільний удар.

24. Під час сутички будь-який гравець може грати м’ячем виключно стопою або нижньою частиною ноги, оскільки піднімати його з землі чи забирати руками заборонено. **Покарання**: Штрафний удар.

25. Якщо сутичка завалюється, гравець опиняється в повітрі або його витискають вгору, суддя зобов'язаний негайно дати свисток для зупинки гри та припинення будь-якого опору.

26. Якщо сутичка є нерухомою, а м'яч доступний для розіграшу із заднього боку сутички протягом трьох-п’яти секунд, суддя подає команду «Використовуйте м'яч». Команда, що володіє м'ячем, повинна негайно розіграти його з сутички. **Покарання**: Сутичка команди, яка не вводила м’яч.

ПОЛОЖЕННЯ «ПОЗА ГРОЮ» СУТИЧЦІ

27. Гравці під час сутички залишаються в грі.

28. До початку гри в сутичці півзахисник сутички, який не вкидає м'яч, повинен перебувати:
    a. Зі сторони своєї команди від середньої лінії поля, поруч із півзахисником сутички суперника, або:
    b. На відстані щонайменше 5 метрів позаду задньої стопи останнього гравця своєї команди в сутичці і залишатися там її до завершення. На відстані щонайменше 5 метрів позаду задньої стопи останнього гравця своєї команди в сутичці і залишатися там до її завершення.

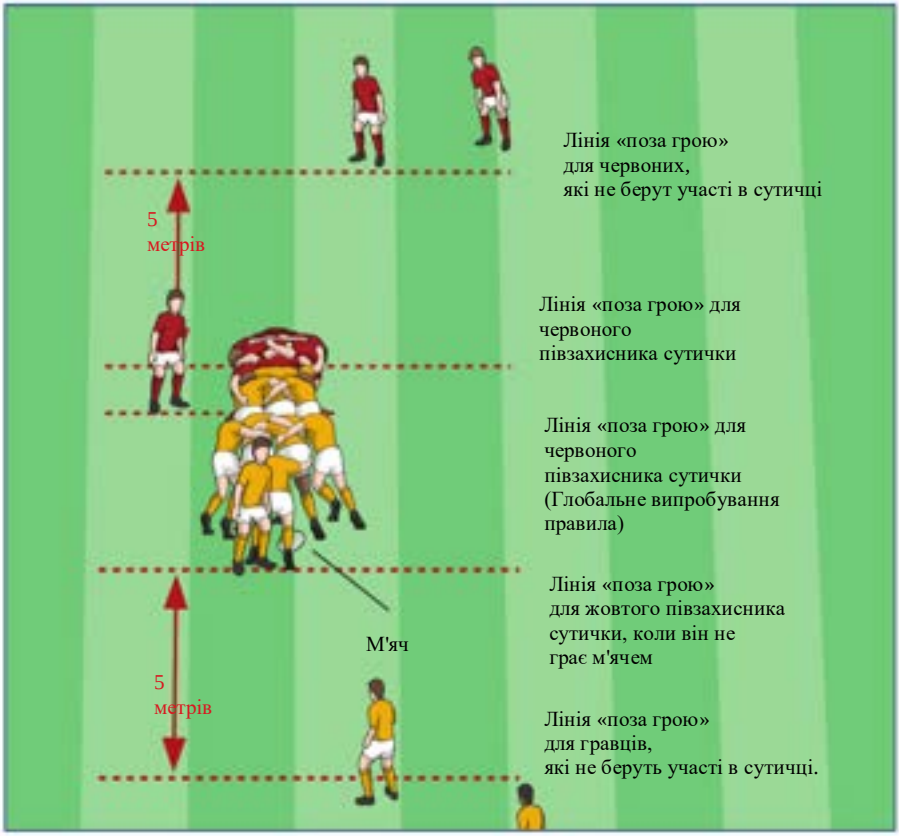
29. Як тільки гра в сутичці розпочалася, півзахисник сутички команди, яка володіє м'ячем, повинен триматися обома ногами або по лінії м'яча, або позаду нього.

30. Як тільки гра в сутичці розпочалася, півзахисник сутички, який не вводить м'яч:
    a. Займає позицію, у якій обидві ноги розташовані не далі за лінію вкидання;
    b. Відходить до лінії «поза грою», що проходить через задню стопу своєї команди, до завершення сутички, або
    c. Відходить назад щонайменше на п'ять метрів від задньої стопи сутички.

31. Усі гравці, які не беруть участі в сутичці, залишаються на відстані щонайменше п'яти метрів від задньої стопи своєї команди.

32. Якщо задня стопа команди перебуває в заліковому полі або на відстані п'яти метрів від своєї лінії воріт, лінією «поза грою» для гравців тієї команди, які не беруть участі в сутичці, стає лінія воріт.
    Покарання: Штрафний удар.

33. Лінії «поза грою» перестають діяти, як тільки сутичка завершується.



Пложення «поза грою» у сутичці

ПОВТОРНЕ ФОРМУВАННЯ СУТИЧКИ

34. Коли немає порушення, суддя зупиняє гру і повторне формує сутичку, якщо:

- **a.** Півзахисник сутички вводить м'яч, і він виходить з будь-якого кінця тунелю.
- **b.** Сутичка руйнується або розпадається до її завершення.
- **c.** Сутичка розвертається більш ніж на 90 градусів, тобто середня лінія сутички пройшла далі від позиції, паралельної до боковій лінії.
- **d.** Ні одна із команд не оволоділа м'ячем.
- **e.** М'яч був ненавмисно вибитий з тунелю ногою. Виняток: при повторному вибиванні м'яча ногою суддя повинен розцінити цю дію як навмисну.
  Покарання: Штрафний удар.

35. Коли сутичка повторно сформована, м'яч вводиться командою, яка раніше вводила м'яч в сутичку

ЗАВЕРШЕННЯ СУТИЧКИ

36. Сутичка завершується:

- **a.** Коли м'яч виходить із сутички в будь-якому напрямку, окрім як через тунель.
- **b.** Сутичка розвертається більш ніж на 90 градусів, тобто середня лінія сутички пройшла далі від позиції, паралельної до боковій лінії.
- **c.** Коли номер вісім піднімає м'яч, який знаходиться біля ніг гравця другої лінії.
- **d.** Коли суддя дає свисток про порушення.
- **e.** Коли м'яч у сутичці виходить на лінію воріт або за неї.

НЕБЕЗПЕЧНА ГРА В СУТИЧЦІ

37. Небезпечна гра в сутичці - це коли:

- a. Входить у контакт із суперником з розгону.
- b. Тягнути суперника.
- c. Стається навмисне піднімання суперника від землі або виштовхування його вгору із сутички.
- d. Навмисно завалює сутичку.
- e. Навмисно падає або стає на коліно.

Покарання: Штрафний удар.

38. Інші обмеження у сутичці включають таке:

- a. Падіння на м'яч або за м'яч одразу після того, як він вийшов із сутички.
- b. Півзахисник сутички б'є м'яч ногою, поки той усе ще перебуває в сутичці.
- c. Гравець не першої лінії утримує або штовхає суперника.

Покарання: Штрафний удар.

- d. Повернення м'яч назад в сутичку, після того як він вийшов з сутички.
- e. Гравці не першої лінії розігрують м'яч у тунелі.
- f. Півзахистник сутички намагається ввести в оману суперника, вірити що м'яч вийшов з сутички коли він знаходиться ще в сутичці.

Покарання: Вільний удар.

ВАРІАНТИ ЗМІНИ ПРАВИЛ

39. У межах своєї юрисдикції Асоціація чи Союз може застосовувати Зміни до правил для гравців віком до 19 років щодо сутички на певних рівнях гри.

ПРИНЦИП

Штрафний або вільний удар призначається, щоб відновити гру після порушень.

МІСЦЕ ШТРАФНОГО ЧИ ВІЛЬНОГО УДАРУ

1. Відмітка для штрафного або вільного удару має бути на ігровому полі, не ближче п'яти метрів до лінії воріт, відповідно до такої таблиці:

Порушення	Місце штрафного або вільного удару
Коли м'яч у грі, за винятком пізньої атаки після удару ногою.	На місці порушення.
Коли м'яч вважається мертвим.	- На тому місці, де була відновлена гра; якщо це місце на боковій лінії чи в межах 15 м від неї, - то на лінії 15 м навпроти такого місця. - Якщо б гра відновилася ударом від воріт – відмітка в будь-якому місці на лінії санкції удару від воріт (за рішенням команди, яка не порушувала правил).
Будь-яке порушення за межами ігрового майданчика, коли м'яч перебуває в грі.	На лінії 15 м навпроти місця порушення або, якщо порушення сталося в ауті залікового поля чи за лінією мертвого м'яча, то на лінії 5 м навпроти місця порушення, але не ближче 15 метрів до бокової лінії.
Будь-яке порушення в коридорі.	15 м. від бокової лінії до лінії вкидання.
Положення «поза грою» у фазі гри.	На лінії «поза грою» команди нападу.
Будь-яке наступне порушення командою, яка скоїла перше порушення після призначення першого штрафного або вільного удару, але до того, як він був здійснений.	10 м. попереду вихідної помітки.

Порушення	Місце штрафного удару або вільного удару
Пізня атака гравця, що б'є по м'ячу	Суперник обирає місце порушення, місце приземлення м'яча чи місце наступного розіграшу м'яча. - Якщо порушення стається в заліковому полі гравця, який б'є по м'ячу, то штрафний удар пробивається з місця в п'яти метрах від лінії воріт навпроти місця порушення і не ближче 15 метрів до бокової лінії. - Команда, яка не порушувала правил, також може обрати штрафний удар з місця приземлення м'яча чи місця, де м'яч був розіграний після приземлення, і не ближче 15 метрів до бокової лінії. - Якщо м'яч приземляється в ауті, вибірковий штрафний удар буде виконаний з лінії 15 м навпроти місця виходу м'яча в аут. - Якщо м'яч приземляється чи розіграний до приземлення, у межах 15 метрів від бокової лінії, відмітка буде на лінії 15 м навпроти місця приземлення чи розіграшу м'яча. - Якщо м'яч приземлився в заліковому полі, ауті залікового поля, на лінії «мертвого» м'яча чи за нею, то відмітка вибіркового штрафного удару буде в п'яти метрах від лінії воріт навпроти місця перетину м'ячем лінії воріт і не ближче 15 метрів до бокової лінії. - Якщо м'яч задів стійку чи перекладину воріт, вибірковий штрафний удар призначається в місці приземлення м'яча.

Порушення	Місце штрафного удару або вільного удару
М'яч був навмисно викинутий або відбитий в аут.	Якщо м'яч був викинутий або відбитий: - В аут або аут залікового поля, або за лінію мертвого м'яча з ігрового майданчика, – відмітка буде в зоні порушення, але не ближче 15 м до бокової лінії і 5 м до лінії воріт. - В аут або аут залікового поля із залікового поля – відмітка буде на лінії 5 м і не ближче 15 м до бокової лінії. - За лінію мертвого м'яча із залікового поля – відмітка буде на лінії 5 м навпроти місця порушення.
Будь-яке порушення в заліковому полі або в 5 метрах від лінії воріт.	На ігровому полі в 5 м від лінії воріт навпроти місця порушення.

2. Штрафний або вільний удар виконується з мітки для удару або будь-якого місця за ним на лінії, що проходить через мітку і паралельна до боковій лінії. Якщо штрафний або вільний удар виконується з неправильного місця, він має бути виконаний заново.

ВАРІАНТИ ПРИЗНАЧЕННЯ ШТРАФНОГО АБО ВІЛЬНОГО УДАРІВ

3. Команда, яка здобула право на здійснення штрафного удару, замість нього може обрати сутичку.
4. Відзначена команда:
   a. Якій призначено пенальті в коридорі, може замість цього обрати коридор чи сутичку біля тієї самої відмітки.
   b. Якій призначено штрафний удар в коридорі, може замість цього обрати коридор чи сутичку на тій самій мітці.

ВИКОНАННЯ ШТРАФНОГО АБО ВІЛЬНОГО УДАРУ

5. Штрафний або вільний удар повинен бути виконаним без затримки.
6. Будь-який гравець команди, яка не порушила правил, може виконати удар, крім вільного удару, призначеного за чисту ловлю.

7. Удар має бути виконаний м'ячем, який перебував у грі, якщо тільки суддя не вирішить, що м'яч був пошкоджений.

8. Гравець може виконати удар з рук, з відскоку або із землі (якщо м'яч не відбивається в аут).

9. Гравець може відбити м'яч ногою у будь-якому напрямку.

10. Окрім гравця, який встановлює м'яч, під час виконання удару із землі (з розігрування) команда гравця, що б'є по м'ячу, до моменту удару має залишатися за м'ячем.

11. М'яч має бути відбитий на видиму відстань. Якщо гравець, що б'є по м'ячу, тримає його в руках, м'яч повинен чітко покинути руки. Якщо м'яч лежить на землі, він повинен чітко покинути місце мітки. Як тільки м'яч було відбито вдало, гравець, що б'є по м'ячу, може знову розіграти м'яч.
Покарання: Сутичка

КОМАНДА СУПЕРНИКА ПРИ ВИКОНАННІ ШТРАФНОГО АБО ВІЛЬНОГО УДАРУ

12. Під час призначення штрафного або вільного удару гравці команди-суперниці зобов'язані негайно відійти на 10 метрів від м'яча або розташуватися за власною лінією воріт, якщо

13. Навіть якщо штрафний або вільний удар уже виконано і команда гравця, що б'є по м'ячу, розігрує м'яч, гравці команди-суперниці мають рухатися назад, доки не відійдуть на необхідну дистанцію. Вони не повинні вступати в гру, доки не дотримаютьсяцієї вимоги.

14. Якщо удар було виконано настільки швидко, що в суперників не було можливості відбігти назад, вони не мають бути покараними. Проте їм заборонено вступати в гру, доки вони не відійдуть від позначки на 10 метрів або доки партнер по команді, який перебуває на такій відстані, не випередить їх.

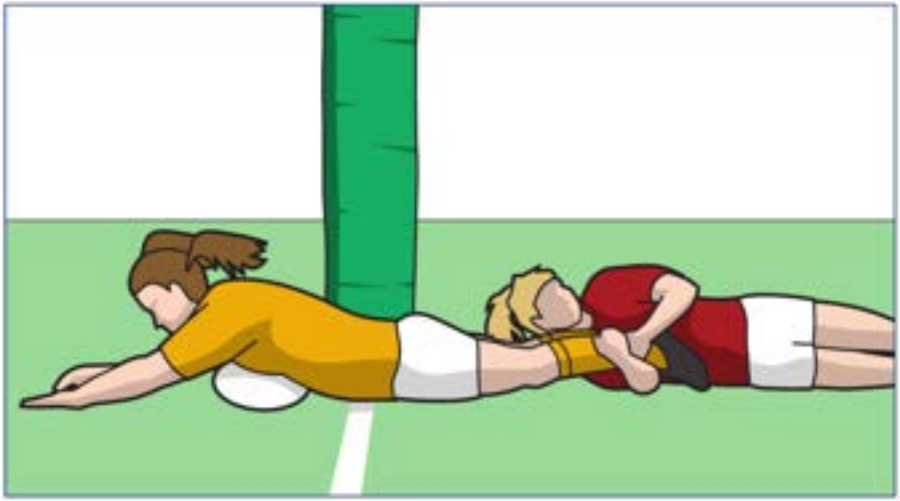
15. Команді-суперниці забороняється перешкоджати введенню м'яча в гру або Затримувати його поновлення, зокрема навмисно відбивати, забирати чи відкидати м'яч ногою за межі досяжності гравця, який виконує штрафний удар.
Покарання: призначається другий штрафний або вільний удар на відстані 10 метрів. Його виконання відкладається доти, поки суддя чітко не визначить відповідну мітку.

КОМАНДА СУПЕРНИКА ПРИ ВИКОНАННІ ВІЛЬНОГО УДАРУ

16. Як тільки гравець, який б'є по м’ячу, починає рух для виконання удару ногою, команда суперника має право набігти на поле, щоб запобігти удару за допомогою захоплення або блокування.
17. Якщо команда суперника правомірно завадила виконанню вільного удару, його скасовують. Гра відновлюється сутичкою, у яку м'яч вводить команда, що оборонялася.

ПРИЗЕМЛЕННЯ М’ЯЧА

1. М'яч може бути приземлений у заліковому полі у такий спосіб:
   a. Гравець утримує м'яч і торкається ним землі, або
   b. Гравець притискає м'яч рукою або руками (включаючи всю руку від кисті до плеча) чи верхньою частиною тулуба від пояса до шиї.



Приземлення м’яча

2. Підіймання м'яча із землі не вважається приземленням. Гравець може підняти м'яч у заліковому полі і приземлити його в будь-якому іншому, більш вигідному місці цього самого поля для успішного здійснення спроби.
3. Якщо гравець атаки приземляє м'яч у заліковому полі, він здійснює спробу.
4. Якщо гравець команди, яка атакує, утримуючи м'яч у руках, притискає його до землі в заліковому полі й одночасно торкається лінії ауту в заліковому полі чи лінії мертвого м'яча (або будь-якої точки за їхніми межами), м'яч стає «мертвим». Залежно від того, як м'яч потрапив у залікове поле, гра відновлюється розіграшем з лінії спроби (try-line drop-out), якщо м'яч спрямувала в залікове поле команда, яка атакує, або 5-метровою сутичкою з вкиданням атакуючої команди (якщо м'яч спрямувала в залікове поле команда, яка захищається - пункт 19.1, таблиця, рядок 5).
5. Якщо гравець з м’ячем приземляє м’яч у заліковому полі й одночасно торкається бічної лінії (або землі за нею), м'яч виходить в аут, і команді суперника призначається коридор.

6. Якщо гравець захисту приземляє м'яч у заліковому полі, таке приземлення зараховується.

7. Якщо інерція руху захопленого гравця заносить його в залікове поле, він має право виконати притискання м'яча або зарахувати спробу.

8. Захоплений гравець поруч із лінією спроби може витягнути руку та притиснути м'яч до землі в заліковому полі, щоб виконати притискання м'яча або занести спробу, за умови, що це зроблено негайно. **Покарання:** Штрафний удар.

9. Якщо гравець перебуває за межами ігрового поля, він може виконати притискання м'яча або зарахувати спробу, заземливши м'яч у заліковому полі, за умови, що він не володіє м'ячем (не утримує м'яч у руках).

10. Якщо гравець, зупинений захватом, намагається дотягнутися до залікового поля і приземлити м'яч для спроби або приземлення, гравці захисту можуть відіграти м'яч назад або вихопити м'яч із рук гравця, але не повинні відбивати чи намагатися відбити м'яч ногою.
Покарання: Штрафний удар.

М'ЯЧ ВІДБИВАЄТЬСЯ НОГОЮ ЧЕРЕЗ ЗАЛІКОВЕ ПОЛЕ І СТАЄ МЕРТВИМ

11. Якщо після удару ногою з ігрового поля м'яч перетинає залікове поле суперника і виходить в аут залікового поля, на лінію
    a. виконати розіграш дроп з 22-метрової лінії; або
    b. Сутичкою у місці, звідки було виконано удар ногою.

Виняток: Невдалий удар по воротах або спроба голу зі стрілки. У цих випадках команда захисту поновлює гру з 22-метрового дроп-ауту

ГРАВЕЦЬ ЗАХИСТУ У ЗАЛІКОВОМУ ПОЛІ

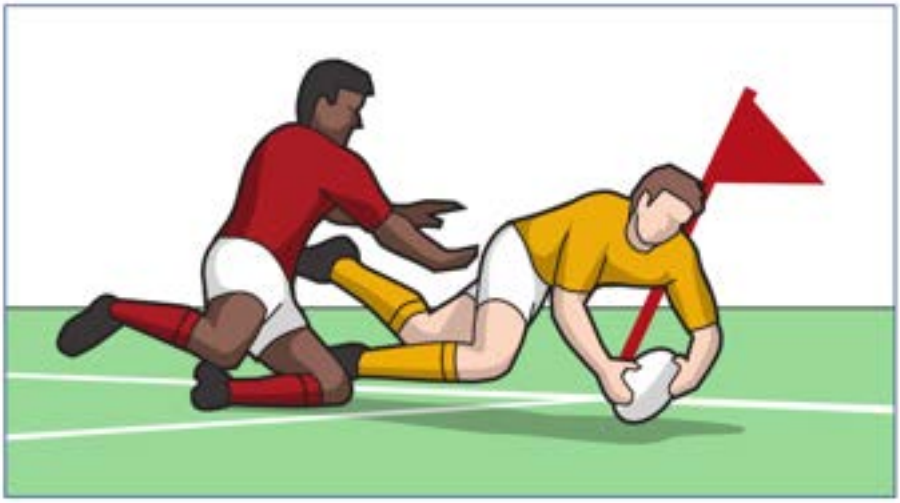
12. Будь-який гравець захисту вважається таким, що перебуває в заліковому полі, якщо хоча б частина його тіла торкається цієї зони і він одночасно не перебуває в ауті або за лінією мертвого м'яча.

13. Якщо гравець у заліковому полі ловить або піднімає нерухомий м'яч з ігрового поля, він, таким чином, виносить м'яч у залікове поле.

14. Якщо гравець, перебуваючи на лінії мертвого м'яча чи за нею або в ауті залікового поля, ловить чи підіймає м'яч із залікового поля, вважається, що він зробив м'яч мертвим.

КУТОВИЙ ПРАПОРЕЦЬ

15. Коли м'яч або гравець із м'ячем торкається кутового прапорця чи флагштока, не вийшовши в аут або аут залікового поля жодним іншим чином, гра триває, якщо тільки м'яч не був приземлений об флагшток.



Гравець торкається кутового прапорця до приземлення м'яча.

М'ЯЧ УТРИМУЄТЬСЯ В ЗАЛІКОВОМУ ПОЛІ

16. Якщо гравець із м'ячем утримується в заліковому полі таким чином, що він не може приземлити м'яч, м'яч стає мертвим. Гра відновлюється ударом з лінії воріт або сутичкою за 5 метрів залежно від того, як м'яч вийшов у залікове поле.
(Правила 12.12a та 19.1, ряд 5).

СУМНІВИ ЩОДО ПРИЗЕМЛЕННЯ

17. У разі виникнення сумнівів щодо того, яка команда першою приземлила м'яч у заліковому полі, гра відновлюється 5-метровою сутичкою на лінії, що проходить через місце приземлення. М'яч у сутичку вводить та команда, що атакує.



Варіації Правил
ДО 19 РОКІВ

WORLD RUGBY

Зміни правил для гравців до 19 років

Правила гри поширюються на гру до-19, відповідно до наступних варіації:

ПРАВИЛО 3: КОМАНДА

Додаток:

8. Якщо команда номінує 22 гравців, вона повинна мати принаймні шість гравців, які можуть грати в першій ланці, так щоб зробити заміни стовпа відкритої голови(лівого), хукера і стовпа закритої голови (правого).

Додаток:

35. Гравець, якого було замінено з тактичних міркувань, може замінити будь-якого травмованого гравця або вийти на заміну для забезпечення проведення активних сутичок.

ПРАВИЛО 5: ЧАС

1 Тривалість матчу не повинна перевищувати 80 хвилин (два тайми, тривалість кожного не довше 40 хвилин плюс втрачений час). Виняток становлять випадки, коли організатор матчу дозволяє призначення додаткового часу в разі рівного рахунку в матчі на вибування змагання.

Замінити:

1. Матч триває 70 хвилин (розділений на два тайми, не довше 35 хвилин кожний), плюс втрачений час. Додатковий час не додається.

ПРАВИЛО 19: СУТИЧКА

6 Якщо, з будь-якої причини, кількість гравців однієї команди є меншою ніж п'ятнадцять, кількість гравців кожної команди у сутичці повинна бути зменшена відповідно. Якщо одна команда виконала дозволене зменьшення кількості
гравців, інша команда не зобов'язана скорочувати їх чисельність подібним чином. Однак команди не повині мати меньше п'яти гравців у сутичці.

6. Усі гравці в трьох позиціях першої лінії і двох позиціях замків повинні бути Підготовлені для гри на цих позиціях відповідним чином. Якщо команда не може Виставити на поле таких спеціально підготовлених гравців з будь-якої причини, суддя повинен призначити сутички без опору. Сутички без опору, призначені в результаті видалення, тимчасового вилучення або травми гравця, та мають розігруватися вісьмома гравцями від кожної команди.

   a. Якщо у сутичці беруть участь вісім осіб, вона повинна будуватися за формулою 3-4-1 з одним гравцем (зазвичай під № 8), який штовхає двох замків. Своєю чергою, замки повинні входити головами з обох боків від хукера.

   b. Якщо з будь-якої причини кількість гравців у сутичці однієї з команд зменшується до менше ніж восьми, кількість гравців у сутичці іншої команди має бути аналогічно зменшена.

   c. Якщо дозволене зменшення кількості гравців у сутичці було виконано однією командою, інша команда повинна зменшити кількість гравців відповідно, мінімальна кількість гравців у сутичці - п'ятеро.

   d. Якщо сутичка неповна, вона повинна формуватися таким чином:
      i. Сім гравців - формування 3-4 (без № 8);
      ii. Шість гравців - формування 3-2-1 (тобто без фланкерів);
      iii. П’ять гравців – формування 3-2 (без фланкерів і № 8).

Покарання: Вільний удар.

34. Якщо порушення немає, суддя зупиняє гру і призначає повторну сутичку, якщо:

   c. Сутичка розгортається більш ніж на 90 градусів, тобто середня лінія сутички розвернулася далі позиції, паралельної до бічної лінії поля.

Замінити:

   c. Сутичка ненавмисно розгорнулася більш ніж на 45 градусів.

38. Інші обмеження у сутичці включають таке:

Доповнення:

   g. Штовхання сутички на понад 1,5 метра в напрямку лінії воріт суперника.

   h. Утримання м'яча в сутичці після того, як м'яч був виграний, і він утримується всередині сутички.

Покарання: Вільний удар.

   i. Навмисне згортання сутички.

Покарання: Штрафний удар.



Варіації Правил Регбі-7

WORLD RUGBY

Правила гри застосовуються до сімки, за умови наступних варіацій:

ПРАВИЛО 3: КОМАНДА

1 У кожної команди на ігровій площі під час гри повинно бути не більше 15 гравців.

Замінюється на:

1. У кожної команди на ігровій площі під час гри повинно бути не більше семи гравців.

2 видаляється

4 У міжнародних матчах Асоціація або Союз може заявити до восьми запасних гравців.

Замінюється на:

4. Команда може заявляти і використовувати до п’яти гравців.

5 В інших матчах кількість запасних гравців визначається організатором матчу до восьми гравців максимум.

Замінюється на :

5. Кількість заявлених запасних гравців визначається організатором матчу до п’яти гравців максимум.

8-13 видаляється

16-20 видаляється

31 Якщо гравця тимчасово видаляють із поля, замінений гравець не має права повертатися до завершення періоду цього видалення. Виняток становлять випадки, передбачені Правилами 3.19 та 3.20: гравець може повернутися лише за наявності медичного дозволу та протягом виділеного проміжку часу.

Замінюється на:

31. Якщо гравця тимчасово видаляють із поля, замінений гравець не може повернутися на ігрове поле до закінчення терміну покарання. Зробити це дозволяється лише за умови отримання медичного дозволу та повернення на поле у відведений для цього проміжок часу. .

33 a видаляється

33 e видаляється

ПРАВИЛО 5. ЧАС

1 Тривалість матчу не повинна перевищувати 80 хвилин (два тайми, тривалість кожного не довше 40 хвилин плюс втрачений час), крім тих випадків, коли організатор матчу дав дозвіл на додатковий час у разі нічийного рахунку в матчі на вибування.

Замінити:

1. Матч триває 14 хвилин (розділений на два тайми, не довше 7 хвилин кожен), плюс втрачений час. У тих випадках, коли матч із нічийним рахунком вимагає додаткового часу, гра відновлюється після однохвилинної перерви з періодами не довше п'яти хвилин. Після кожного періоду команди міняються половинами поля без перерви на відпочинок.

   Фінальний матч змагання може тривати не довше 20 хвилин (розділений на два тайми, кожен не довше 10 хвилин), плюс втрачений і додатковий час.

2 Перерва не повинна перевищувати 15 хвилин відповідно до рішення організатора матчу. Під час перерви команди та офіційні представники матчу можуть залишити ігровий простір.

Замінити:

2. Перерва не повинна тривати понад 2 хвилини.

ПРАВИЛО 6. ОФІЦІЙНІ ПРЕДСТАВНИКИ МАТЧУ

3. Суддя організовує жеребкування. Один із капітанів підкидає монету, а інший – обирає бік монети. Переможець жеребкування обирає право виконання початкового удару або бік поля. Якщо переможець жеребкування вирішує обрати бік поля, то суперники отримують право виконати початковий удар, і навпаки.

Додаток:

a. До початку додаткового часу суддя організує жеребкування у такий самий спосіб, що й на початку матчу

Додаток:

СУДДІ ЗАЛІКОВОГО ПОЛЯ

Додаток:

31. У кожному матчі є двоє суддів залікового поля, по одному у кожному з них.

32. Вони підпорядковуються судді так само, як і помічники судді чи бокові судді.

33. Судді залікового поля подають сигнал про результат ударів реалізації або штрафних ударів по воротах

34. Судді залікового поля подають сигнал, якщо м'яч чи гравець з м'ячем вийшов в аут залікового поля

35. У разі потреби суддя залікового поля буде допомагати головному судді у прийнятті рішень стосовно приземлень м'яча та спроб.

36. Організатор матчу може наділити суддю залікового поля повноваженнями подавати сигнал про прояви грубої гри в заліковому полі.

37. За наявності TMO (телевізійного офіційного представника матчу) судді залікового поля не потрібні.

ПРАВИЛО 8. НАБІР ОЧОК

7 Після занесення спроби команда отримує право виконати удар реалізації ударом із землі або з рук.

Замінюється на:

7. Після занесення спроби команда отримує право виконати удар реалізації ударом з рук.

8. Гравець, який здійснює удар по воротам:

b. Видаляється

c. Здійснює удар по воротам впродовж 60 секунд (ігрового часу) з моменту зарахування спроби, навіть якщо м'яч відкочується і його потрібно встановити знову. **Покарання:** удар відміняється і призначається сутичка.

Замінити:

c. Здійснює удар по воротам впродовж 30 секунд (ігрового часу) з моменту зарахування спроби.
Покарання: удар відміняється.

КОМАНДА СУПЕРНИКА ПІД ЧАС РЕАЛІЗАЦІЇ

14 Усі гравці команди-суперниці повинні перебувати за своєю лінією воріт і не перетинати її, доки гравець, який б'є по м'ячу, не почне розбіг для удару. Для запобігання голу вони можуть вибігати вперед чи стрибати у повітря, проте не мають права фізично спиратися один на одного.

Замінюється на:

14. Усі гравці команди-суперниці повинні негайно зосередитися біля своєї лінії 10 м.

Покарання: Якщо команда суперника порушує правила під час виконання удару реалізації, але удар був вдалим, очки зараховуються. Якщо удар по воротах був невдалим, гравець, що здійснює удар, повторює його, і команді-супернику забороняється набігати на поле. Якщо призначається повторний удар, гравець, що здійснює удар, може повторити всі свої приготування. Він може змінити тип удару.

Замінюється на:

Покарання: якщо команда суперника порушує правила під час виконання удару реалізації, але удар був вдалим, очки зараховуються. Якщо удар по воротах був невдалим, гравець виконує повторний удар, і команді-суперниці забороняється набігати на поле.

16 видаляється

ШТРАФНИЙ ГОЛ

21 Удар повинен бути виконаний протягом 60 секунд (ігрового часу) з того моменту, як команда показала свій намір виконати удар, навіть якщо м'яч покотився і його потрібно встановити знову. Покарання: удар скасовується, і призначається сутичка.

Замінюється на:

21. Удар повинен бути виконаний протягом 30 секунд (ігрового часу) з того моменту, як команда показала свій намір виконати удар
Покарання: Удар скасовується і призначається сутичка.

24 Гравець, що здійснює удар, встановлює м'яч безпосередньо на землі чи піску, тирсі або спеціальній підставці. Гравцю, що здійснює удар, може допомагати гравець, який встановлює м'яч. Ніхто інший не може допомагати гравцю, що виконує удар. **Покарання**: сутичка.

Замінюється на:

24. Удар повинен здійснюватися з відскоку. **Покорання**: Сутичка.

Доповнення:

Додатковий час

Доповнення:

30. Упродовж додаткового часу команда, яка першою повела в рахунку, оголошується переможницею без продовження гри.

Груба гра

29 Якщо гравець отримує попередження арбітра і його вилучають з поля на 10 хвилин, суддя покаже гравцю жовту картку. Якщо гравець згодом скоїть ще одне порушення, яке заслуговує на жовту картку, гравця мають вилучити з поля до кінця гри.

Замінюється на:

29. Якщо гравець отримує попередження судді і його вилучають з поля на дві хвилини, суддя показує гравцю жовту картку. Якщо гравець пізніше скоїть ще одне порушення, яке заслуговує на жовту картку, він має бути вилучений з поля до кінця гри.

ПРАВИЛО 12. ПОЧАТКОВІ УДАРИ

4 Після того як команда здобуває очки, команда-суперниця відновлює гру початковим ударом із середини центральної лінії поля або позаду неї.
Покарання: команда, яка не виконує удар, має право вибору між повторним ударом або сутичкою.

Замінюється на:

4. Після набору очок командою, та сама команда відновлює гру початковим ударом з відскоку з середини центральної лінії поля або за нею. Початковий удар повинен бути виконаний протягом 30 секунд з моменту удару по воротах чи відмови від удару, або з моменту штрафного удару по воротах чи дроп-голу.
Покарання: Вільний удар.

5. Партнери по команді гравця, що здійснює удар, повинні:

   a. Партнери по команді гравця, що здійснює удар, повинні перебувати за м'ячем. **Покарання**: Сутичка.

Замінюється на:

a. Партнери по команді гравця, що здійснює удар, повинні перебувати за м’ячем.
Покарання: Вільний удар.

6 М'яч повинен досягти 10-метрової лінії. **Покарання:** команда, що не виконує удар, має вибір між повторним ударом або сутичкою.

Замінюється на:

6. М'яч повинен досягти 10-метрової лінії.
Покарання: Вільний удар.

8 Якщо м'яч напряму виходить в аут, команда, яка не виконує удар, обирає один із таких варіантів:

a. Повторний удар.
b. Сутичка.
c. Коридор.
d. Швидке вкидання.

Замінюється на:

8. М’яч не повинен вийти напряму в аут
Покарання: Вільний удар.

9 Якщо м'яч було вибито ногою в залікове поле суперника, не торкнувшись жодного з гравців, і суперник приземляє м'яч без затримки, або якщо м'яч стає мертвим, пройшовши через залікове поле, команда, яка не виконувала удар, може обрати повторний удар або сутичку.

Замінюється на:

9. Якщо м’яч відбивається в залікове поле суперника, не торкнувшись жодного гравця, і суперник приземляє м’яч без затримки, або якщо м’яч виходить в аут залікового поля, на лінію мертвого м’яча чи за неї, команді, яка не виконує удар, призначається вільний удар.

11 Гра відновлюється ударом від воріт з лінії 22 м, якщо після невдалої спроби штрафного удару по воротах або дроп-голу команда захисту приземлила або зробила м'яч мертвим у заліковому полі, або м'яч став мертвим через залікове поле після однієї з таких спроб.

Замінюється на:

11. Окрім початкових ударів, гра може відновитися ударом від воріт з 22-метрової лінії, якщо

м'яч був розіграний або винесений у залікове поле гравцем нападу, а потім, після приземлення суперником, став мертвим.

12 видаляється

ПРАВИЛО 18: АУТ, ШВИДКЕ ВКИДАННЯ І КОРИДОР

8. Місце відновлення гри коридором, і те, яка команда вкидає м'яч, визначається в такий спосіб:

i. Загальні положення

Події	Розташування позначки ауту	Хто вкидає м'яч
~~Гравець знаходиться на своїй половині поля та відбиває м'яч ногою в аут зони 22-м суперника не на пряму. Або команда захисту не винесла м'яч у свою половину поля, або у тій половині поля мав місце захоплення, рак чи мол, або гравець команди суперника торкнувся м'яча у тій половині поля. Цей варіант не застосовується під час початкового удару або будь-якого виду удару відновлення гри.~~	~~Місце виходу м'яча бокової лінії.~~	~~Команда, котра виконує удар.~~
Гравець із м'ячем виходить за бокову лінію або вибиває м'яч за бокову лінію ~~(за винятком випадків, коли удар виконується з власної половини поля за бокову лінію в межах 22-метрової зони суперника).~~	Місце торкання гравцем чи м'ячем бокової лінії чи землі за нею.	Команда суперника.

12 Команди формують коридор упродовж 30 секунд після визначення мітки.
Покарання: Вільний удар.

Замінюється на:

12. Команди формують коридор упродовж 15 секунд з моменту визначення мітки вкидання помічником судді або боковим суддею
Покарання: Вільний удар.

ПРАВИЛО 19: СУТИЧКА

4 Команди повинні бути готові до формування сутички впродовж 30 секунд з моменту

визначення мітки. **Покарання:** вільний удар.

Замінюється на:

4. Команди повинні бути готові до формування сутички впродовж 15 секунд з моменту визначення мітки. **Покарання:** Вільний удар.

5 Якщо обидві команди складаються з 15 гравців, вісім гравців від кожної команди зв'язуються разом у шикуванні, зображеному на малюнку. Кожна команда повинна мати двох стовпів і одного хукера у першій лінії та двох замків у другій лінії. Три гравці задньої лінії замикають сутичку
Покарання: Штрафний удар.

Замінити:

5. У сутичці повинні брати участь троє гравців від кожної команди. Усі ці гравці повинні залишатися зв'язаними до закінчення сутички.
Покарання: Штрафний удар.

6 видаляється

7 c видаляється

7 d видаляється

23 Гравець першої лінії не повинен навмисно вибивати м'яч ногою з тунелю в тому напрямку, куди він був уведений. Покарання: Вільний удар.

Замінюється на:

23. Гравці перших ліній не повинні навмисно вибивати м'яч ногою з тунелю чи сутички у напрямку до лінії воріт суперника. **Покарання:** Штрафний удар.

36. Сутичка закінчується:

b. Коли м'яч досягає ноги заднього гравця і підбирається цим гравцем чи розігрується півзахисником сутички цієї ж команди.

Замінюється на:

b. Коли м'яч розігрується півзахисником сутички цієї ж команди.

ПРАВИЛО 20. ШТРАФНИЙ ТА ВІЛЬНИЙ УДАР

8 Гравець може виконати удар з рук, з відскоку чи із землі (якщо м’яч не відбивається в аут).

Замінюється на:

8. Гравець, який б’є по м’ячу, може швидко розіграти м’яч або виконати удар з відскоку, але не може здійснити удар із землі.

ПРАВИЛО 21. ЗАЛІКОВЕ ПОЛЕ

М'ЯЧ ВІДБИВАЄТЬСЯ НОГОЮ ЧЕРЕЗ ЗАЛІКОВЕ ПОЛЕ І СТАЄ МЕРТВИМ

Доповнення

Повторний удар має бути здійснений протягом 30 секунд з моменту невдалої атаки по воротах.

16 Якщо гравець із м'ячем утримується в заліковому полі таким чином, що він не може приземлити м'яч, м'яч стає мертвим. Гра відновлюється ударом з лінії воріт або сутичкою за 5 метрів залежно від того, як м’яч вийшов у залікове поле. (Правила 12.12a та 19.1, ряд 5).

Замінюється на:

16. Якщо гравець, який несе м'яч, утримується в заліковому полі таким чином, що він не може приземлити або розіграти м'яч, м'яч стає мертвим. Гра відновлюється сутичкою на відстані 5 м на лінії, що проходить через місце утримання гравця. Команда нападу вводить м'яч у сутичку.



Регбі-10 ЗМІНИ ДО ПРАВИЛ

WORLD RUGBY

Правила гри застосовуються до Регбі-10, за умови наступних варіацій:

ПРАВИЛО 3: КОМАНДА

1 У кожної команди повинно бути не більше 15 гравців на ігровій площі під час гри

Замінюється на:

1. У кожної команди під час гри повинно бути не більше 10 гравців на ігровому полі.

2 видаляється

4 У Міжнародних матчах Союз (Асоціація) може заявити до восьми запасних гравців

Замінюється на:

4. Команда може заявляти до 5 гравців.

5 В інших матчах кількість запасних гравців визначається організатором матчу до восьми гравців мінімум.

Замінюється на:

5. Організатор матчу може змінити кількість замін , які може заявляти і/або використовувати команда.

6 Заміни можуть бути виконані лише тоді, коли м'яч є мертвим і лише з дозволу судді.

Замінюється на :

6. Команда може замінити будь-яку кількість гравців під час гри в будь-який час. Гравці повинні виходити на ігрове поле для заміни біля центральної лінії після того, як замінений гравець залишив ігрове поле.

Покарання: Штрафний удар.

34 видаляється

ПРАВИЛО 5. ЧАС

1 Тривалість матчу не повинна перевищувати 80 хвилин (два тайми, тривалість кожного не довше 40 хвилин плюс втрачений час), окрім тих випадків, коли організатор матчу надав дозвіл на додатковий час у разі нічийного рахунку в матчі на вибування.

Замінюється :

1. Матч триває 20 хвилин (розділений на два тайми, не довше 10 хвилин кожний), плюс втрачений час. Організатори матчу можуть змінити тривалість матчу. У тих випадках, коли матч з рівним рахунком потребує додаткового часу, гра поновлюється після однохвилинної перерви з періодами не довше п'яти хвилин. Після кожного періоду команди міняються половинами поля без перерви на відпочинок.

2. Перерва не повинна перевищувати 15 хвилин відповідно до рішення організатора матчу. Під час перерви команди та офіційні представники матчу можуть залишити ігровий простір.

Замінюється :

2. Перерва не повинна тривати більше 2 хвилин .

ПРАВИЛО 6. ОФІЦІЙНІ ПРЕДСТАВНИКИ МАТЧУ

3. Суддя організовує жеребкування. Один із капітанів підкидає монету, а інший обирає бік монети. Переможець жеребкування обирає бік поля або право виконання початкового удару. Якщо переможець вирішує обрати половину поля, початковий удар виконують суперники, і навпаки.

Доповнення :

1. До початку додаткового часу суддя організовує жеребкування в той самий спосіб, що й на початку матча.

ПРАВИЛО 8. НАБІР ОЧОК

7 Після занесення спроби команда отримує право виконати удар реалізації ударом із землі або з рук.

Замінюється на :

7. Після занесення спроби команда отримує право виконати удар реалізації ударом із землі або з рук.

8. Гравець, який здійснює удар:

b видаляється

c. Виконує удар протягом 60 секунд (ігрового часу) з моменту зарахування спроби, навіть якщо м'яч котиться і повинен бути встановлений знову.
Покарання: Удар скасовується.

Замінюється на :

c. Виконує удар протягом 30 секунд (ігрового часу) з моменту зарахування спроби.
Покарання: Удар скасовується.

КОМАНДА СУПЕРНИКА ПІД ЧАС РЕАЛІЗАЦІЇ

14 Усі гравці команди суперника повинні перебувати за своєю лінією воріт і не перетинати її доти , доки гравець ,що виконує удар ,не почне рух у будб-якому напрямку для виконання підходу до удару. Після цього вони можуть набігати на поле або стрибати в повітрі з метою запобігання реалізації, але при цьому фізично підтримувати один одного вони не можуть.

Замінюється на :

14. Усі гравці команди суперника повинні негайно зосередитися біля своєї лінії 10 м.

Покарання: якщо команда суперника порушує правила під час виконання удару реалізації, але удар був вдалим, очки зараховуються. Якщо удар по воротах був невдалим, гравець, що здійснює удар, повторює його, і команді суперника не дозволяється набігати на поле. Якщо призначається повторний удар, гравець, що здійснює удар, може повторити всі свої приготування. Він може змінити тип удару.

Замінюється на:

Покарання: якщо команда суперника порушує правила під час виконання удару реалізації, але удар був вдалим, очки зараховуються. Якщо удар по воротах був невдалим, гравець, що здійснює удар, повторює його, і команді суперника не дозволяється набігати на поле.

16 **видаляється**

21 Удар повинен бути виконаний протягом 60 секунд (ігрового часу) з моменту як команда показала свій намір виконати удар, навіть якщо м'яч покотився і його потрібно встановити знову. **Покарання:** Удар скасовується, і призначається сутичка.

Замінюється на :

21. Удар повинен бути виконаний протягом 30 секунд (ігрового часу) з моменту як команда показала свій намір виконати удар.
Покарання: Удар скасовується, і призначається сутичка.

24 Гравець, що здійснює удар, встановлює м'яч безпосередньо на землі чи піску, тирсі або спеціальній підставці. Йому може допомагати гравець, який встановлює м'яч. Ніхто інший не може допомагати гравцю, що здійснює удар.
Покарання: Сутичка.

24. Удар повинен здійснюватися з відскоку.
Покарання: Сутичка.

Доповнення:

ДОДАТКОВИЙ ЧАС

Доповнення:

30. У продовж додаткового часу команда, яка першою повела в рахунку, оголошується переможницею без продовження гри.

ПРАВИЛО 9 ГРУБА ГРА

29 Якщо гравець отримує попередження від судді і його вилучають з поля на 10 хвилин, суддя демонструє гравцю жовту картку. Якщо гравець пізніше скоїть ще одне порушення, що заслуговує на жовту картку, він має бути вилучений з поля до кінця гри.

Замінюється на :

29. Якщо гравець отримує попередження від судді і його вилучають з поля на дві хвилини, суддя демонструє гравцю жовту картку. Якщо гравець пізніше скоїть ще одне порушення, що заслуговує на жовту картку, він має бути вилучений з поля до кінця гри.

ПРАВИЛО 12: ПОЧАТКОВИЙ УДАР І УДАРИ ВІДНОВЛЕННЯ ГРИ

4 Після набору очок командою її суперники відновлюють гру початковим ударом із центральної лінії поля або з-за неї.
Покарання: У команди, яка не виконує удар, є вибір: повторити початковий удар або обрати сутичку.

Замінюється на:

4. Після набору очок та сама команда відновлює гру початковим ударом з відскоку із середини центральної лінії поля або за нею. **Покарання:** Вільний удар.

5. Під час виконання удару :

a. Партнери по команді гравця, який виконує удар, повинні перебувати за м'ячем.
Покарання: Сутичка.

Замінюється на :

a. М'яч повинен досягти 10-метрової лінії.
Покарання: Вільний удар.

6 М'яч повинен досягти 10- метрової лінії. **Покарання :** команда, що не виконує удар , має вибір між повторним ударом або сутичкою.

Замінюється на :

6. М'яч повинен досягти 10-метрової лінії.
Покарання: Вільний удар.

8 Якшо м'яч напряму виходить в аут , команда , яка не виконує удар , обирає один із таких варіантів:

a. Повторний удвр
b. Сутичка.
c. Коридор.
d. Швидке вкидання.

Замінюється на :

8. М'яч не повинен вийти напряму в аут.
Покарання: Вільний удар.

9 Якщо м'яч, вибитий ногою , влучає у залікове поле суперника , не торкнувшись

жодного з гравців, і суперник приземляє його без затримки, або якщо м'яч стає мертвим, перетнувши залікове поле,команда, яка не виконувала удар, може обрати повторний удар або сутичку.

Замінюється на:

9. Якщо м'яч після удару влучає в залікове поле суперника, не торкнувшись гравців, і суперник відразу його приземлює, або ж м'яч виходить за межі поля (в аут залікового поля чи на лінію мертвого м'яча), команді, яка приймала удар, призначається вільний удар.

ПРАВИЛО 19 СУТИЧКА

5 Якщо обидві команди становлять 15 гравців, вісім гравців від кожної команди зв'язуються разом у шикуванні, зображеному на малюнку. Кожна команда повинна мати двох стовпів та одного хукера у першій лінії, і двох замків у другій лінії. Три гравці задньої лінії замикають сутичку.
Покарання: Штрафний удар.

Замінюється на :

5. У сутичці повинні брати участь п'ятеро гравців від кожної команди. Перші лінії складаються з двох стовпів і хукера, а другі – з двох замків. Усі п'ятеро гравців повинні зберігати зв'язування до закінчення сутички і не можуть відчіплятися від сутички для розіграшу м'яча.
Покарання: Штрафний удар.

6 видаляється
7d видаляється

36. Сутичка завершується:

b. Коли м'яч досягає ноги заднього гравця і підбирається цим гравцем або розігрується півзахисником сутички цієї ж команди.

Замінюється на :

b. Коли м'яч розігрується півзахисником цієї ж команди.

ПРАВИЛО 20 ШТРАФНИЙ І ВІЛЬНИЙ УДАР

8 Гравець може виконати удар з рук ,з відскоку або із землі (якщо м'яч не відбивається в аут)

Замінюється на :

8. Гравець, що виконує удар, може швидко розіграти м'яч або виконати удар з відскоку, але не може застосовувати удар із землі.



ЗМІНИ ДО ПРАВИЛ
ГРА
ТРИВАЄ

WORLD RUGBY

Правила гри повною мірою застосовуються до глобальних змін «Гра триває», але можуть передбачати такі зміни на розсуд асоціацій або регіонів. Зміни можуть застосовуватися окремо одна від одної, і одночасно використовувати їх усіх немає потреби.
Всесвітня ініціатива «Гра триває» спрямована на низові ланки, оскільки саме на місцевому рівні набір і утримання гравців є найскладнішим завданням.

Відповідальністю спілок (асоціацій) залишається рішення про те, які рівні гри в їхній юрисдикції вважаються «іграми на місцевому рівні».

ПРАВИЛО :1 ПОЛЕ

3 Розміри ігрової площі вказані на схемі поля.

Замінюється на:

3. Розміри поля можуть змінюватися, щоб відповідати потребам рівня гри та кількості гравців, наприклад: команди з 10 гравців грають на половині поля від бокової лінії до бокової лінії та виконують удари реалізації по одних воротах.

ПРАВИЛО: 2 М'ЯЧ

Доповнення :

4. Дорослі гравці місцевого рівня можуть використовувати м’ячі розміром 4, 4,5 або 5.

ПРАВИЛО 3 : КОМАНДА

2 Організатор матчу може дозволити гру з меншою, ніж 15, кількістю гравців у кожній команді .

Замінюється на :

2. Організатор матчу може дозволити гру з меншою , ніж 15 гравців у кожній команді, мінімальна кількість 10. Команди повинні мати рівну кількість гравців.

13 Сутички без опору призначаються виключно за рішенням судді, якщо жодна з команд не може надати належним чином підготовлених гравців першої лінії.

Замінюється на :

13. Якщо будь-яка з команд не може виставити належним чином підготовлених гравців першої лінії, або за рішенням судді, призначаються сутички без опору - навіть від самого початку матчу.

14 Організатор матчу може визначати умови, за яких гра може розпочинатися із сутичками без опору.

Замінюється на:

13. Організатор матчу може визначити умови для проведення матчу з меншою кількістю гравців у сутичці, сутичками без опору або сутичками згідно зі змінами правил для гравців до 19 років, тобто з максимальним переміщенням на 1,5 метра. Команди повинні мати однакову кількість гравців.

34 Організатор матчу, у межах своєї юрисдикції, може дозволити використання вільних тактичних замін на певних рівнях гри. Кількість замін не повинна перевищувати 12. Питання адміністрування та конкретні правила щодо вільних замін входять до сфери відповідальності організатора змагань.

Замінюється на :

34. Організатор матчу може дозволити використання «вільних замін», коли гравці можуть повертатися на ігрове поле, за умови, що вони не травмовані. Кількість таких замін не обмежена.

ІНШІ ЗМІНИ «ГРА ТРИВАЄ»

Доповнення:

35. Організатор матчу також може застосувати правило половини гри, згідно з яким усі гравці повинні грати протягом щонайменше половини матчу.

Доповнення:

36. Організатор матчу може визначити критерії для цільових груп населення як ініціативу набору/утримання гравців, проводячи змагання за вагою, наприклад, до 70 кг.

ПРАВИЛО 5: ЧАС

3 У неміжнародних матчах організатор матчу може ухвалити рішення щодо скорочення тривалості матчу. Якщо такого рішення організатором не прийнято, команди домовляються про тривалість матчу. Якщо такої домовленості не досягнуто, рішення приймає суддя.

Замінюється на:

3. Ігри повинні тривати як мінімум 40 хвилин, але вони можуть бути розбиті на рівні половини, четвертини чи третини.

ПРАВИЛО 8 : НАБІР ОЧОК

8. Гравець, що здійснює удар:

b. Здійснює удар з місця на ігровому полі на лінії, що проходить через місце, занесення спроби і є паралельно до бокової лінії.

Замінюється на :

b. Здійснює удар з місця перед воротами, якщо це було зумовлено організатором матчу.

ПРАВИЛО 14 : ЗАХВАТ

ПРИНЦИП

Доповнення:
Організатори матчів у аматорському (громадському) регбі можуть на власний розсуд визначати допустиму висоту захоплення - на рівні талії або на рівні основи груднини. Вони також мають право застосовувати санкції до гравців-носіїв м'яча, які різко знижують висоту власного тіла перед захватом, та/або впроваджувати обмеження для команд за виконання подвійних захватів.

***Носії м'яча*:**
Гравець-носій м'яча у відкритій грі не повинен істотно знижувати висоту власного тіла перед небезпечним контактом із гравцем, який виконує захват. Санкція: Штрафний удар.

Подвійні захоплення - гнучкі опції:
Двоє (або більше) гравців не мають права одночасно виконувати захват гравця-носія м'яча у відкритій грі.
Санкція: Штрафний удар.

Коли два (або більше) гравці виконують одночасно захват, тільки перший (основний) гравець, який здійснює захват, має відповідати вимогам санкцій відповідної лінії. Будь-який додатковий гравець (гравці), який здійснює захват, повинен перебувати не вище лінії плеча.
Покарання: Штрафний удар.

ПРАВИЛО 17 : МІТКА

4 Мітка не може бути заявлена після початкового удару або удару після поновлення гри після набору очок .

Замінюється на :

4. Чисту ловлю не можна виконати після початкового удару або після удару ногою нападника зсередини 22-метрової зони.

ПРАВИЛО 18. АУТ, ШВИДКЕ ВКИДАННЯ І КОРИДОР

ПРИНЦИП

Доповнення:

Організатори матчу можуть ввести обмеження на піднімання та (або) боротьбу за м’яч у коридорі.

ПРАВИЛО 19. СУТИЧКА

Доповнення:

40. Організатори матчу можуть зменшити кількість гравців у сутичці з опором (згідно з Правилом 19.6), застосувати зміни для гравців віком до 19 років з максимальним просуванням 1,5 метра або призначити сутички без опору.

ПРАВИЛО 20: ШТРАФНИЙ І ВІЛЬНИЙ УДАР

8 Гравець може виконати удар з рук, з відскоку або із землі (якщо м'яч не відбивається в аут).

Замінюється на :

8. Якщо штрафний або вільний удар виконується зі своєї половини ігрового поля, гравець, який б'є, може виконати удар з рук, з відскоку або із землі (якщо м'яч не відбивається в аут). Якщо такий удар виконується з половини поля суперника, штрафний або вільний удар повинен бути виконаний швидко.



Сигнали офіційних осіб матчу

WORLD RUGBY

Основні сигнали судді



Сутичка

Плечі паралельно до бокової лінії. Рука піднята горизонтально вказує в сторону команди, яка буде вводити м'яч у сутичку



Вільний удар

Плечі паралельно до бокової лінії. Рука зігнута в лікті, плечова частина руки вказує в сторону команди, що не порушувала правил.



Штрафний удар

Плечі паралельно до бокової лінії. Рука піднята вгору під кутом і вказує в сторону команди, що не порушувала правил.



Перевага

Рука витягнута в сторону на рівні пояса у напрямку команди, що не порушувала правил приблизно на 5 секунд



Спроба і штрафна спроба

Суддя стоїть спиною до лінії мертвого м’яча. Рука піднята вертикально вгору.



Немає спроби

Руки перехрещуються і розводяться в сторони перед тулубом.



Удар від воріт з лінії 22 м
Удар з лінії воріт

Рука вказує на відповідну лінію випадіння.

Вторинні сигнали судді

СУТИЧКА



Кидок вперед обо пас вперед

Жест рукою як при уявній передачі м’яча вперед.



Гра вперед

Рука витягнута над головою, долоня розкрита і рухається вперед-назад.



М'яч недоступний для гри у раку чи захваті

Плечі паралельно до бокової лінії. Спочатку рука піднята горизонтально в сторону команди, яка буде вводити м’яч у сутичку, а потім друга рука, рухаючись вперед-назад, вказує на лінію воріт команди-суперника.



М’яч недоступний для гри в молі.

Одна рука витягнута в сторону тієї команди, яка не володіла м’ячем на початок молу для призначення сутички. Друга рука витягнута в сторону як при сигналі переваги, а потім робить мах поперек тулуба до другого плеча.



Сутичка розвернулася більш ніж на 90 градусів.

Круговий рух вказівного пальця над головою.



Вкидання в коридор не під прямим кутом

Плечі паралельно до бокової лінії. Рука над головою вказує траєкторію м'яча, що була не прямою.



М’яч утримано в заліковому полі

Плечі паралельно до бокової лінії. Рука над головою показує рух м’яча не під прямим кутом. Простір між долонями показує, що м’яч не був приземлений.

ВІЛЬНИЙ УДАР



Підйом ноги гравцем першої лінії

Стопа піднята, і рука торкається стопи.



Введення м'яча у сутичку не під прямим кутом

Руки на рівні колін імітують введення м'яча не під прямим кутом.



Закриття простору в коридорі

Обидві руки на рівні очей спрямовані пальцями вгору. Руки рухаються у напрямку одна до одної як при стисненні.



Ранній підйом або підтримка у коридорі

Обидва кулаки стиснуті попереду на рівні пояса і виконують підіймальний жест.

ШТРАФНИЙ УДАР



М'яч не був негайно відпущений у захваті

Обидві руки біля грудей ніби тримають уявний м'яч.



Гравець, який виконав захват, не випускає захопленого гравця

Руки зведені разом, ніби утримують гравця, і потім відкриваються, ніби випускають його.



Гравець, який виконав захват, або захоплений гравець не відсувається вбік

Круговий рух пальцем і рукою від тулуба.



Вхід у захват з неправильного боку

Рука піднята горизонтально, потім мах руки, що описує півколо.



Умисне падіння за чи на гравця

Занурюваний жест рукою що імітує гравця, який падає. Сигнал виконується в тому напрямку, у якому впав порушник.



Занурення на землю поблизу захвату

Жест прямою, спрямованою вниз рукою, який імітує занурення на землю.



Приєднання до раку чи молу перед задньою стопою заднього гравця чи збоку

Рука тримається горизонтально і рухається вбік.



Завал молу чи раку

Обидві руки на рівні плечей, ніби при зв'язуванні із суперником. Верхня частина тіла нахиляється вниз і вбік, ніби тягнучи донизу суперника, який перебуває зверху.



Стовп тягне суперника вниз

Стиснутий кулак і зігнута рука імітують тягнення суперника вниз.



Стовп тягне суперника на себе

Стиснутий кулак, і рука, стиснута в лікті. Жест імітує тягу суперника на себе або вниз.



Без зв'язування

Одна рука витягнута, як при зв'язуванні. Долоня іншої руки ковзає вгору-вниз по ній, вказуючи ділянку повного зв'язування.



Гра м'ячем руками в раку чи у сутичці

Рука на рівні землі що виконує підбиральний рух як при грі м'ячем рукою.



Бокове штовхання в коридорі

Рука піднята горизонтально ліктем назовні. Рука і плече рухаються від себе, як при штовханні суперника.



Опора на гравця у коридорі

Зігнута в лікті рука піднята горизонтально долонею вниз. Жест у напрямку вниз.



Штовхання суперника в коридорі

Обидві руки на рівні плечей долонями назовні виконують штовхальний жест.



Положення «поза грою» в коридорі

Плечі паралельно до бокової лінії. Рука опущена вниз і описує арку вздовж лінії «поза грою».



Перешкоджання у відкритій грі

Руки перехрещені перед грудьми під прямим кутом одна до одної як відкриті ножиці.



Положення «поза грою» в сутичці, раку чи молі

Витягнута рука рухається горизонтально поперек грудей у бік порушення.



Положення «поза грою» за Правилом 10 метрів або недосягнення 10 метрів при виконанні штрафного чи вільного удару.

Обидві руки над головою, долоні розкриті.



Високий захват (груба гра)

Рука рухається горизонтально перед шиєю.



Гравець наступає ногою на суперника (груба гра)

Рух ногою, що імітує порушення.



Удар кулаком (груба гра)

Удар стиснутим кулаком по відкритій долоні.



Суперечка (оскарження рішення судді)

Витягнута рука з кистю, що імітує рух рота під час розмови.

Інші сигнали



Формування сутички

Руки підняті над головою, пальці зімкнені.



Вибір «поза грою»: штрафний удар або сутичка

Одна рука піднята як для штрафного удару. Інша рука вказує на місце, де може бути призначена сутичка замість штрафного удару.



Необхідний фізіотерапевт

Одна рука, піднята над головою, означає, що травмований гравець потребує допомоги фізіотерапевта.



Необхідний лікар

Обидві руки, підняті над головою, означають, що травмований гравець потребує медичної допомоги.



Рана, що кровоточить

Руки, перехрещені над головою, означають, що гравець отримав рану, що кровоточить, і може бути тимчасово замінений.



Зупинка і початок відліку часу

На початку чи зупинці відліку часу рука піднята догори, і свистком подається сигнал.



Необхідна оцінка травма голови HIA

Витягнутий вказівний Палець розгинається.



Зупинка часу

Руки формують «Т».



Суддя консультується з телевізійним офіційним представником.

Відведена рука згинається, торкаючись голови, і малює прямокутник, що являє собою телевізійний екран.



Жовта картка

Картка, яку суддя показує гравцеві, означає, що гравцю виноситься попередження і він тимчасово видаляється з гри.



Червона картка

Картка, яку суддя показує гравцеві, означає, що гравець видаляється з гри до кінця матчу.

Сигнали помічника судді



Влучний удар по воротах

Піднімає прапорець над головою для позначення того, що м'яч пройшов над перекладиною і між стійками воріт.



Аут і команда, яка вкидає м'яч

Тримає прапорець в одній руці, іншою рукою вказує в бік команди, яка отримує право вкидання м'яча.



Груба гра

Тримає прапорець під прямим кутогоризонтально у напрямку до мітки вкидання і всередину поля, підбігає до бокової лінії

WORLD RUGBY



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Дублін 2, Ірландія

Tel +353-1-240-9200
Email laws@worldrugby.org

www.world.rugby