



Legile Jocului de Rugby

Împreună cu cartea jocului

2025



**WORLD
RUGBY**

2025 Copyright © World Rugby

Toate drepturile rezervate. Multiplicarea, distribuirea sau transmiterea acestei lucrări, fie prin fotocopiere sau stocare în orice format prin mijloace electronice sau de alt fel, fără permisiunea scrisă a World Rugby (demers care trebuie adresat World Rugby), sunt interzise.

Dreptul World Rugby de a fi considerat autor al acestei lucrări este afirmat aici în concordanță cu Copyright, Designs and Patents Act, 1988

Publicat de World Rugby



World Rugby

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

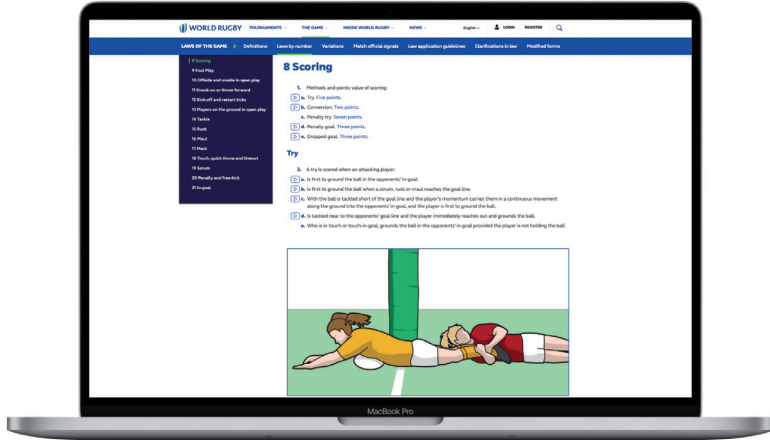
Tel +353-1-240-9200

Web www.world.rugby **Email** laws@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

Web site-ul World Rugby de instruire cu privire la legile jocului

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



- Citiți legile jocului și cartă jocului
- Urmăriți clipuri video cu privire la aplicarea legilor
- Efectuați testul de auto-examinare și descărcați certificatul de cunoaștere a legilor
- Descărcați legile jocului în format PDF



Obțineți acum gratuit aplicația iOS/Android



Cuvânt înainte	3
Carta Jocului	4
Explicații ale textului și ale schemelor grafice	16
Definiții	17
Legea 1 Terenul	26
Legea 2 Balonul	30
Legea 3 Echipa	31
Legea 4 Echipamentul jucătorilor	36
Legea 5 Timpul	38
Legea 6 Oficialii meciului	40
Legea 7 Avantajul	47
Legea 8 Marcarea punctelor	49
Legea 9 Antijocul	54
Legea 10 Ofsaid și "în joc" în jocul deschis	59
Legea 11 Înainte sau pasa înainte	62
Legea 12 Lovitură de începere și lovituri de reîncepere	63
Legea 13 Jucători la pământ în jocul deschis	67
Legea 14 Placaj	68
Legea 15 Ruck	74
Legea 16 Mol	78
Legea 17 Marc	81
Legea 18 Margine, repunere rapidă și aliniament	83
Legea 19 Grămadă	99
Legea 20 Lovitură de pedeapsă și lovitură liberă	111
Legea 21 Terenul de țintă	116
Legi specifice : Sub 19 Ani	119
Legi specifice : Rugby În 7	122
Legi specifice : Rugby În 10	133
Legi specifice : Hai La Joc	141
Gestica oficialilor meciului	147

Obiectivul jocului este ca două echipe formate din 15, 10 sau 7 jucători fiecare, practicând un joc corect, în conformitate cu legile și în spirit de sportivitate, să poarte, să paseze, să șuteze balonul și să-l culce la pământ, pentru a marca cât mai multe puncte, echipa care a marcat cel mai mare număr de puncte fiind câștigătoarea meciului.

Legile jocului, împreună cu setul de prevederi specifice pentru jucătorii sub 19 ani și pentru jocul în 10 și în 7, sunt complete și cuprind tot ceea ce este necesar pentru ca jocul să se desfășoare corect și cinstit.

Rugby este un sport care presupune contact fizic și, ca atare, prezintă pericole inerente. Este foarte important ca jocul să fie disputat în conformitate cu legile și să existe o preocupare continuă pentru securitatea jucătorilor.

Jucătorii au responsabilitatea de a fi pregătiți fizic și tehnic pentru a juca în conformitate cu legile și de a se angaja să participe în acord cu principiile siguranței și plăcerii jocului.

Persoanele care-i antrenează sau care-i pregătesc pe jucători au responsabilitatea de a se asigura că aceștia sunt pregătiți să respecte legile, să joace corect și să adopte o conduită sigură.

Arbitrul are datoria de a aplica legile corect la fiecare meci, inclusiv legile aflate în testare sau variațiunile legilor aprobate de World Rugby.

Federațiile au datoria să asigure cadrul necesar ca jocul, indiferent de nivel, să se desfășoare în condiții de disciplină și de sportivitate.

Principiul fairplayului nu poate fi susținut numai de arbitru. Responsabilitatea pentru respectarea acestui principiu revine tuturor federațiilor, cluburilor și celorlalte organisme afiliate, precum și antrenorilor și jucătorilor.

Fiecare federație trebuie să creeze un program de dezvoltare destinat tinerilor jucători. Prin acest program, jucătorii tineri pot fi inițiați, treptat, la momentul oportun, în diferitele faze ale rugbyului, oferindu-li-se mai multă protecție împotriva accidentărilor. Nivelurile de vârstă și conținutul acestui program trebuie să fie stabilite de fiecare federație, în funcție de caracteristicile specifice ale mediului de joc din acea federație.



Carta Jocului



INTRODUCERE

Jocul care la origine a fost un simplu mijloc de amuzament s-a transformat într-un sistem global, în cadrul căruia au fost construite stadioane gigantice și au fost create structuri administrative și strategii complexe. Jocul de rugby, ca orice altă activitate care captează interesul și entuziasmul celor mai diverse categorii de oameni, prezintă multiple caracteristici și fațete.

Jocul de rugby este practicat de oameni de toate vârstele dintr-o gamă largă și diversă de medii. Mai bine de 8,5 milioane de persoane, cu vârste între șase și peste șaiszeci de ani, participă cu regularitate la joc. Gama variată de abilități și de calități fizice necesare practicării jocului oferă oricăror persoane șansa de a juca, indiferent de conformația fizică, de statura sau de nivelul lor tehnic.

Dincolo de jocul în sine, rugbyul cultivă valori sociale și afective, precum curajul, loialitatea, sportivitatea, disciplina și spiritul de echipă. Această Cartă stabilește o serie de criterii de evaluare a manierei de joc și a comportamentului sportiv în jocul de rugby. Obiectivul Cartei Jocului este acela de a garanta faptul că jocul de rugby își va conserva caracterul său unic atât pe, cât și în afara terenului.

Carta Jocului prezintă principiile de bază ale jocului de rugby, raportate atât la joc și la antrenament, cât și la elaborarea și aplicarea legilor jocului. Carta Jocului este o completare importantă a Legilor Jocului, având drept obiectiv stabilirea unor norme pentru toți cei implicați în fenomen, indiferent de nivel.

*INTEGRITATE • PASIUNE • SOLIDARITATE
• DISCIPLINĂ • RESPECT*

PRINCIPIILE JOCULUI

CONDUITĂ

Legenda lui William Webb Ellis, care, pentru prima dată, a luat în mâini balonul de fotbal și a alergat cu el în timpul unui joc desfășurat la școala din Rugby, a supraviețuit în ciuda tuturor teoriilor ostile încă din acea zi a anului 1823. Într-un anume fel, este firesc ca originea jocului de rugby să fie pusă pe seama unui act curajos de sfidare.

La prima vedere, pare dificil de identificat setul de principii ce stau la baza unui joc care, pentru privitorul neinstruit, pare a fi o sumă de contradicții. De exemplu, este perfect acceptabil ca un jucător să exercite o presiune fizică maximă asupra unui adversar, în încercarea de a câștiga posesia balonului, însă nicidecum să-i provoace o accidentare, în mod intenționat sau malițios.

Acestea sunt limitele între care trebuie să acționeze jucătorii și arbitrii, iar codul de conduită depinde atât de capacitatea lor de a face această distincție fină, cât și de disciplina și de controlul individuale și colective.

SPIRIT

O bună parte a atracției exercitate de jocul de rugby se datorează faptului că acesta se dispută atât în litera, cât și în spiritul legilor jocului. Responsabilitatea punerii în practică a acestui principiu nu este a unui singur individ, ci îi privește deopotrivă pe antrenori, pe căpitani, pe jucători și pe arbitri.



INTEGRITATE

Integritatea este esența aluatului din care este plămădit Jocul de Rugby, izvorînd din cinste și din fairplay

PRINCIPIILE JOCULUI

Disciplina, controlul și respectul reciproc generează spiritul jocului, acestea fiind calitățile care dau naștere camaraderiei și fairplayului, esențiale pentru succesul și pentru supraviețuirea unui joc atât de solicitant fizic.

Principiile jocului pot părea valori și tradiții învechite, însă ele au trecut testul timpului și rămân la fel de importante pentru viitorul jocului de rugby, la toate nivelurile la care acesta este practicat, așa cum au fost tot timpul în îndelungata și ilustrea sa istorie. Principiile jocului reprezintă elementele fundamentale pe care se bazează rugbyul, acestea conferind participanților posibilitatea de a identifica elementele distinctive care formează caracterul aparte al acestui sport.

OBIECTIV

Obiectivul jocului este ca o echipă, prin purtarea, pasarea, șutarea sau culcarea la pământ a balonului, în conformitate cu legile jocului, cu spiritul de sportivitate și cu fairplayul, să marcheze un număr cât mai mare de puncte împotriva echipei adverse

DISPUTĂ ȘI CONTINUITATE

Disputa pentru posesia balonului este una dintre trăsăturile cheie ale jocului de rugby. Aceste dispute apar în timpul jocului, îmbrăcând diverse forme:

- În situațiile de contact
- În jocul curent
- atunci când jocul este reluat prin grămezi, aliniamente și lovituri de începere sau de reîncepere.



PASIUNE

Oamenii de rugby au un entuziasm deosebit pentru Joc. Jocul de Rugby generează emoție, atașament afectiv și simțul apartenenței la marea familie a Rugbyului

PRINCIPIILE JOCULUI

Disputele sunt echilibrate în așa fel încât să recompenseze calitățile superioare etalate în acțiunea precedentă. De exemplu, o echipă forțată să trimită balonul în margine, din cauza inabilității sale de a menține posesia, este privată de repunerea în aliniament. În mod similar, o echipă care face un înainte sau o pasă înainte pierde introducerea la grămada ulterioară. Avantajul trebuie să aparțină echipei care repune, deși este important ca aceste situații ale jocului să fie disputate corect.

Scopul echipei care are posesia este să mențină continuitatea jocului, împiedicând echipa adversă să câștige posesia balonului și, prin mijloace tehnice, să avanseze și să marcheze puncte. Nereușita acestor acțiuni conduce la pierderea posesiei în favoarea echipei adverse, fie din cauza propriilor deficiențe, fie datorită calității apărării adverse. Dispută și continuitate, profit și pierdere.

În timp ce una dintre echipe încearcă să mențină continuitatea posesiei, echipa adversă se va strădui să câștige posesia. Acest fapt furnizează echilibrul esențial între continuitatea jocului și continuitatea posesiei. Acest echilibru al disputei și al continuității se aplică atât în cazul momentelor fixe, cât și în jocul curent. Principiile pe care se bazează legile jocului sunt:



SOLIDARITATE

Rugbyul posedă un spirit unificator care creează prietenii pe viață, camaraderie, spirit de echipă și loialitate care transcend deosebirile culturale, geografice, politice și religioase

PRINCIPIILE LEGILOR

UN SPORT PENTRU TOȚI

Legile jocului oferă posibilitatea de participare unor jucători având diferite vârste, sexe, calități fizice sau tehnice, la diferite niveluri de joc, într-un cadru sigur, competitiv și plăcut. Este datoria tuturor celor care practică jocul de rugby să cunoască amănunțit și să înțeleagă legile jocului.

MENȚINEREA IDENTITĂȚII

Legile jocului trebuie să asigure menținerea trăsăturilor distinctive ale jocului de rugby, realizate prin grămezi, aliniamente, moluri, ruckuri, lovituri de începere sau de reîncepere. De asemenea, trăsăturile esențiale cu privire la dispută și continuitate – pasa înapoi, placajul dominant.

PLĂCERE ȘI AMUZAMENT

Legile jocului oferă cadrul pentru ca un joc să fie plăcut atât pentru jucători, cât și pentru spectatori. Dacă ocazional aceste obiective par incompatibile, plăcerea și amuzamentul sunt sporite prin măsuri menite să pună în valoare toate calitățile jucătorilor. Pentru a obține dreapta măsură, legile jocului sunt evaluate constant.

APLICARE

Jucătorii au obligația capitală de a respecta legile și principiile fairplayului. Legile trebuie aplicate astfel încât să se asigure că jocul este practicat în conformitate cu principiile de joc. Oficialii meciului pot realiza acest lucru prin corectitudine, consistență, sensibilitate și, după caz, management. În schimb, antrenorii, căpitani și jucătorii au obligația să respecte autoritatea oficialilor meciului.



DISCIPLINĂ

Disciplina este o parte integrantă a Jocului atât pe, cât și în afara terenului, fiind reflectată prin atașamentul față de Legi, de Reguli și de valorile fundamentale ale Rugbyului

CONCLUZIE

Rugbyul este prețuit ca un sport pentru toți. Rugbyul dezvoltă munca în echipă, înțelegerea, cooperarea și respectul față de ceilalți participanți. Pietrele sale de temelie sunt, așa cum au fost dintotdeauna:

- Plăcerea participării
- Curajul și abilitățile necesare jocului
- Dragostea pentru un sport de echipă care îmbogățește viața tuturor celor implicați
- Prietenii durabile consolidate printr-un interes comun față de joc..

O camaraderie extraordinară se leagă înainte și după joc tocmai datorită, și nu în ciuda însușirilor atletice și solicitante fizic ale jocului de rugby. Îndelungata tradiție potrivit căreia jucători din echipe adverse petrec timp împreună, în afara gazonului și în diverse contexte sociale, rămâne o caracteristică definitorie a jocului de rugby.

Jocul de rugby a intrat definitiv în era profesionistă, dar și-a păstrat etosul și tradițiile unui joc practicat de plăcere. Într-o vreme când multe valori sportive tradiționale se estompează sau chiar sunt sfidate, rugbyul este îndreptățit să fie mândru de capacitatea sa de a păstra standarde înalte de sportivitate, etică și fairplay.

Această Cartă va ajuta la consolidarea acestor prețuite valori.

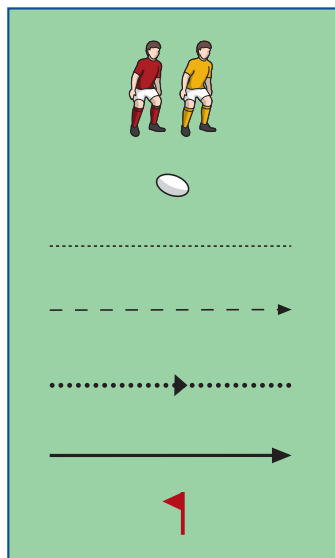


RESPECT

Respectul pentru coechipieri, adversari, oficialii meciului și pentru toți ceilalți implicați în Joc este de o importanță covârșitoare

SCHEME GRAFICE

Ao longo deste livro, os diagramas estão conforme as seguintes convenções:



Jucători

Balon

Traietoria balonului în urma unui șut

Traietoria balonului în urma unei pase

Traietoria balonului în urma unui înainte / unei blocări a șutului

Traietoria jucătorului

Steag cu suport

TEXT

Modificările Legilor aflate în curs de testare sunt indicate prin:

Sanctiunile sunt indicate prin culoare după cum urmează:

Roșu pentru o sancțiune care are drept rezultat acordarea unei lovituri de pedeapsă

Verde pentru o sancțiune care are drept rezultat acordarea unei lovituri libere

Albastru pentru o sancțiune care are drept rezultat acordarea unei grămezi, lovituri de reîncepere, repuneri rapide sau a unui aliniament

Auriu pentru o sancțiune care are drept rezultat anularea unei lovituri.



Definiții



0-9

22: Suprafața cuprinsă între linia de țintă, linia de 22 de metri și liniile de margine. Include linia de 22 de metri, dar exclude linia de țintă și liniile de margine.

A

Aliniament: Un aliniament este o fază fixă constând într-un șir de cel puțin doi jucători din partea fiecărei echipe, jucători care așteaptă să primească balonul repus din margine.

Antijoc: Orice act al unui jucător, comis în incinta de joc, contrar prevederilor Legii 9, care guvernează obstrucția, jocul incorect, infrajeciunile repetate, jocul periculos și conduita incorectă.

Așezător: Un jucător care ține balonul pentru ca un coechipier să-l șuteze printr-o lovitură de picior așezată.

Avantaj: Un câștig tactic sau teritorial, clar și real, care apare în urma unei infrajeciuni a echipei adverse.

C

Câmp de joc: Suprafața cuprinsă între liniile de țintă și liniile de margine. Aceste linii nu fac parte din câmpul de joc.

Căpitan: Jucătorul nominalizat de o echipă să conducă acea echipă, să consulte arbitrul și să aleagă opțiunile rezultate în urma deciziilor arbitrului.

Cartonaș galben: Cartonașul arătat de arbitru unui jucător pentru a indica faptul că acesta a fost avertizat și eliminat temporar.

Cartonaș roșu: Cartonașul arătat de arbitru unui jucător pentru a indica faptul că jucătorul a fost eliminat definitiv din meci.

Coechipier: Alt jucător din aceeași echipă.

Conduită incorectă: O infrajeciune sub incidența Regulamentului 18 al World Rugby sau a regulamentului echivalent al organizatorului meciului

D

Dincolo sau în spatele sau în fața unei poziții: Înseamnă cu ambele picioare, în afara situației în care contextul nu o permite.

E

Echipă: Un grup de jucători, în mod obișnuit 15, care încep meciul, la care se adaugă înlocuitorii autorizați.

Echipă în apărare: Echipa în a cărei jumătate de teren se desfășoară jocul.

Echipă în atac: Echipa adversă echipei în a cărei jumătate de teren se desfășoară jocul.

Echipamentul jucătorilor: Reprezintă toate articolele de îmbrăcăminte ale jucătorilor, care, pentru a fi legale, trebuie să respecte prevederile Regulamentului 12 al World Rugby.

Eliminat definitiv: Unui jucător i se arată un cartonaș roșu, jucătorul fiind astfel exclus definitiv din meci.

Eliminat temporar: Eliminat din joc pentru o anumită perioadă de timp de joc, în mod obișnuit 10 minute.

F

Fază de joc: Grămadă, aliniament, ruck sau mol.

Federație: Un organism recunoscut de World Rugby, responsabil pentru organizarea și desfășurarea jocurilor dintr-o anumită zonă geografică.

G

Grămadă: O fază fixă constând, în mod obișnuit, în opt jucători din partea fiecărei echipe, legați împreună într-o formație.

Grămadă simulată: O grămadă în care echipa care introduce câștigă posesia balonului fără dispută, iar niciunei echipe nu îi este permis să împingă grămada de pe semn.

I

Incintă de joc: Suprafața de joc la care se adaugă spațiul suplimentar dimprejurul acesteia, numit zona perimetrului.

Î

În apropiere: La o distanță de până la un metru.

În interiorul terenului: În suprafața de joc, la distanță de liniile de margine.

În picioare: Jucătorii sunt în picioare atunci când nicio altă parte a corpului lor nu se sprijină pe sol sau pe alți jucători aflați pe sol.

Înainte: Are loc atunci când un jucător pierde posesia balonului, care se deplasează spre înainte, sau când un jucător propulsează balonul spre înainte cu mâna sau cu brațul, sau când balonul ricoșează spre înainte după ce lovește mâna sau brațul unui jucător, și apoi balonul atinge solul sau un alt jucător înainte de a fi reprins de jucătorul inițial.

Încercare de penalizare: Este acordată atunci când, în opinia arbitrului, o încercare probabil ar fi fost marcată (sau ar fi fost marcată într-o poziție mai avantajoasă), dacă nu ar fi existat un act de antijoc al unui adversar.

Întârziat/Întârziere: Un jucător care rămâne într-o poziție de ofsaid întârzie. Un întârziat, care împiedică echipa adversă să joace balonul așa cum dorește, ia parte la joc și este pasibil de a fi sancționat. Un întârziat nu trebuie să beneficieze de a fi pus în joc de acțiunea echipei adverse.

Înlocuitor: Un jucător care înlocuiește un coechipier din cauza unei accidentări sau pentru motive tactice.

J

Jackler: Jackler-ul este primul coechipier al placheurului ajuns în zona placajului. Acesta trebuie să rămână în picioare pentru a disputa posesia direct pe balon. Dacă a fost anterior implicat în placaj, trebuie mai întâi să-l elibereze în mod clar pe purtătorul de balon înainte de a disputa posesia balonului.

Joc deschis: Intervalul de timp dintre o lovitură de începere, lovitură de reîncepere, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă sau o fază fixă și următoarea fază, sau intervalul de timp dintre fazele de joc, dar excluzând perioadele când balonul este mort.

Jucat: Balonul este jucat atunci când este atins intenționat de un jucător.

Jucător adus la pământ: Vezi nu în picioare .

Jucător placat: Un purtător de balon care este ținut și adus la pământ de unul sau de mai mulți placheuri.

Jucători din aliniament: Jucătorii din ambele șiruri ale unui aliniament.

Jucători participanți la un aliniament: Aceștia sunt jucătorii din șirurile aliniamentului, câte un primitor din partea fiecărei echipe (dacă este prezent), jucătorul care repune și un adversar direct al acestuia.

L

Legare: Apucarea fermă a corpului altui jucător, în zona dintre umeri și șolduri, cu întregul braț în contact de la mână până la umăr.

Lenjerie de corp: Piesă a echipamentului care acoperă corpul de la talie până deasupra genunchilor, având craci scurți sau neavând craci, purtată pe piele sau sub echipament și care nu este atașată de tricou sau de șort.

Linie de balon mort: Liniile aflate la fiecare capăt al suprafeței de joc (fără să facă parte din aceasta).

Linie de repunere: Vezi semnul marginii.

Linie de țintă: Liniile aflate la fiecare capăt al câmpului de joc (fără să facă parte din acesta).

Linie prin semn sau prin loc: O linie paralelă cu linia de margine, dacă nu este altfel definită.

Lipit: Legat de un coechipier înaintea contactului.

Lovitură de începere: Metoda de începere a fiecărei reprize și a fiecărei reprize de timp suplimentar, cu o lovitură din drop.

Lovitură de pedeapsă: Este acordată împotriva unei echipe care comite o infracțiune majoră.

Lovitură de picior așezată: Balonul este șutat după ce a fost așezat pe sol (sau pe un suport de balon aprobat) în acest scop.

Lovitură de picior din zbor: Un jucător lasă intenționat balonul să-i cadă din mână (mâini) și apoi îl lovește cu piciorul înainte să atingă pământul.

Lovitură de reîncepere: Metoda de reîncepere a jocului, cu o lovitură din drop, după marcarea de puncte sau după un atins la pământ în terenul de țintă.

Lovitură din drop: După ce este lăsat intenționat să cadă pe pământ din mână (mâini), balonul este șutat în timp ce este pe traiectorie ascendentă după prima atingere a pământului.

Lovitură liberă: Este acordată împotriva unei echipe care comite o infracțiune minoră sau în favoarea unei echipe care face un marc.

M

Marc: O metodă de întrerupere a jocului și de câștigare a unei lovituri libere, prin prinderea balonului direct din șutul unui adversar în 22-ul sau în terenul de țintă al prinzătorului, prindere însoțită de strigătul marc .

Margine: Suprafața de lângă câmpul de joc, care include liniile de margine și tot ceea ce este dincolo de acestea.

Margine de țintă: Suprafața de lângă terenul de țintă, care include liniile de margine de țintă și tot ceea ce este dincolo de acestea.

Mol: O fază de joc constând într-un purtător de balon și cel puțin câte un jucător din fiecare echipă, legați împreună și în picioare.

Mort: Balonul este mort atunci când arbitrul fluieră pentru a opri jocul sau după o transformare nereușită.

N

Nu în picioare: Jucătorii nu sunt în picioare atunci când orice altă parte a corpului lor se sprijină pe sol sau pe alți jucători aflați pe sol.

O

Obstrucție: Are loc atunci când un jucător care încearcă să joace este împiedicat sau oprit în mod ilegal să o facă.

Oficialii meciului: Persoanele care au controlul asupra jocului, de regulă arbitrul și cei doi arbitri asistenți sau judecători de margine, la care se pot adăuga un arbitru video și, pentru rugby în 7, doi judecători de teren de țintă.

Ofsاید: O infracțiune pozițională care înseamnă că un jucător nu poate lua parte la joc fără a fi pasibil de a fi sancționat.

Organizatorul meciului / competiției: Autoritatea administrativă responsabilă pentru organizarea meciului / competiției, care poate fi World Rugby, o federație, un grup de federații sau oricare organizație recunoscută de o federație sau de World Rugby.

P

Pana de despicat: Un tip de atac ilegal, care are loc de obicei în apropierea liniei de țintă, fie în urma executării unei lovituri de pedeapsă sau libere, fie în joc deschis. Coechipierii sunt lipiți pe fiecare parte a purtătorului de balon într-o formație de pană de despicat, înainte de a lua contact cu adversarii. Adesea, unul sau mai mulți dintre acești coechipieri se află înaintea purtătorului de balon.

Pasă: Un jucător aruncă sau dă balonul altui jucător.

Pasă înainte: Are loc atunci când un jucător aruncă sau pasează balonul spre înainte, însemnând că brațele jucătorului care pasează balonul se deplasează spre înainte.

Pauză: Intervalul de timp dintre cele două reprize ale jocului.

Picior frână: Situația în care un trăgător are un picior poziționat înainte, în mijlocul tunelului, pentru a ajuta la stabilitate și pentru a evita supraîncărcarea axială. Această poziție este adoptată pe parcursul etapelor "Crouch" și "Bind" ale secvenței de angajare. Piciorul poate fi retras numai după "Set" și înainte de lovirea balonului.

Placaj: Metoda de a-l ține pe purtătorul de balon și de a-l aduce pe acest jucător la pământ.

Placaj cu brațul rigid: Un placaj ilegal, efectuat atunci când un jucător folosește brațul rigid pentru a-l lovi pe purtătorul de balon.

Placheur: Un jucător advers care îl ține pe jucătorul placat și care ajunge la pământ.

Planul marginii: Spațiul vertical care se ridică de pe linia de margine sau de pe linia de margine de țintă.

Posesie: Un individ sau o echipă care are controlul asupra balonului sau care încearcă să-l aducă sub control.

Primitor: Jucătorul aflat în poziția de a primi balonul, în cazul în care balonul este lovit sau pasat spre înapoi din aliniament.

Prins direct: Un balon prins fără ca mai întâi să atingă vreo altă persoană sau terenul.

Purtător de balon: Un jucător care are posesia balonului.

R

Rană deschisă: Sângerare activă incontrolabilă.

Răsucirea de crocodil: o acțiune interzisă în care un jucător rostogolește/răsucesțe lateral sau trage la sol un jucător aflat în picioare în zona placajului. Acțiunea se încheie adesea pe membrul inferior al jucătorului.

Repunere rapidă: O repunere de la margine executată înaintea formării aliniamentului. Balonul este repus de echipa care l-ar fi repus la aliniament.

Ruck: O fază de joc la care unul sau mai mulți jucători din fiecare echipă, aflați în picioare și în contact fizic, se adună în jurul balonului aflat pe pământ.

Rucking: Folosirea picioarelor, în mod legal, pentru a încerca câștigarea sau păstrarea posesiei balonului într-un ruck.

S

Sancțiune: Metoda de reîncepere a jocului în urma unei infracțiuni sau a unei întreruperi.

Semnul marginii: O linie imaginară în câmpul de joc, perpendiculară pe linia de margine în locul de unde balonul este repus. Semnul marginii nu poate fi la mai puțin de cinci metri de linia de țintă.

Sin-bin: Un loc special delimitat în afara suprafeței de joc, unde trebuie să rămână un jucător eliminat temporar.

Spațiul tehnic: O suprafață delimitată, definită de Legea 1, unde trebuie să rămână înlocuitorii, cărătorii de apă și antrenorii, până în momentul în care este nevoie de ei. În meciurile cu echipe de 23 de jucători, numai cărătorii de apă au acces în spațiul tehnic.

Spre înainte: Spre linia de balon mort a echipei adverse.

Suport de balon: Orice dispozitiv aprobat de organizatorul meciului pentru a susține balonul atunci când este executată o lovitură de picior așezată.

Suprafață de joc: Câmpul de joc la care se adaugă terenurile de țintă. Liniile de margine, liniile de margine de țintă și liniile de balon mort nu fac parte din suprafața de joc.

Ș

Șort: Pantaloni care pornesc de la talie și se termină deasupra genunchilor, care au o bandă elastică pe talie și/sau un șnur și care nu sunt atașați de tricou sau de lenjeria de corp.

Șut: Un act care constă în lovirea intenționată a balonului cu orice parte a piciorului, cu excepția călcâiului, de la extremitatea anterioară a gheții până la genunchi, dar neincluzând genunchiul. Un șut trebuie să deplaseze balonul pe o distanță vizibilă din mână sau de-a lungul terenului.

Șutat direct în margine: Balonul este șutat în margine fără ca mai întâi să aterizeze în suprafața de joc sau să atingă vreun jucător sau arbitrul.

T

Tampon: O acțiune permisă, realizată de un purtător de balon pentru a se apăra de un adversar, folosind palma.

Teren de țintă: Suprafața cuprinsă între linia de țintă, linia de balon mort și liniile de margine de țintă. Include linia de țintă, dar exclude linia de balon mort și liniile de margine de țintă.

Terenul: Întreaga suprafață descrisă în diagrama terenului din Legea 1.

Timp de joc: Timpul real, excluzând timpul pierdut pentru întreruperile jocului (vezi timp real).

Timp real: Timpul scurs în mod continuu (vezi timp de joc).

Țintă: Balonul este șutat printr-o lovitură de picior așezată sau din drop peste bara transversală a echipei adverse, din câmpul de joc.

Tricou: Articol al echipamentului purtat pe jumătatea superioară a corpului și care nu este atașat de șort sau de lenjeria de corp.

Ț

Ținerea balonului: A fi în posesia balonului aflat în mână, mâinile, brațul sau brațele unui jucător.

U

Ultimul: Cel mai apropiat de propria linie de țintă.

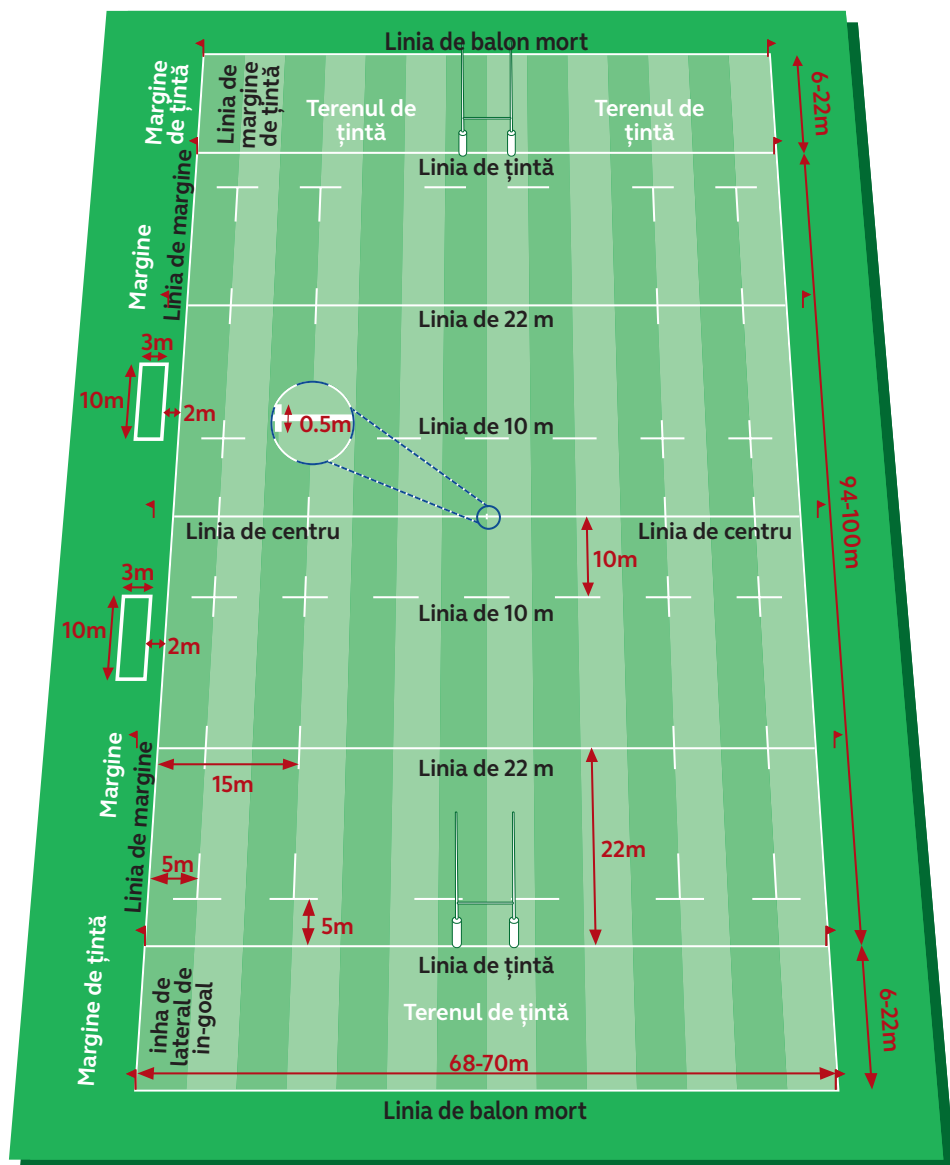
Z

Zona grămezii: Suprafața din câmpul de joc unde poate avea loc o grămadă.



**Legile
Jocului**



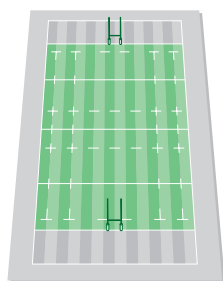


Terenul

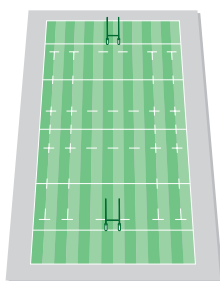
1. Suprafața de joc trebuie să prezinte condiții de siguranță pentru jucători.
2. Tipurile de suprafață permise sunt iarbă, nisip, zgură, zăpadă sau gazon artificial (conform Regulamentului 22 al World Rugby).
3. Dimensiunile suprafeței de joc descrise în diagrama terenului.

Dimensiões	Comprimento do campo de jogo	Comprimento do in-goal	Largura
Máximo (metros)	100	22	70
Mínimo (metros)	94	6	68

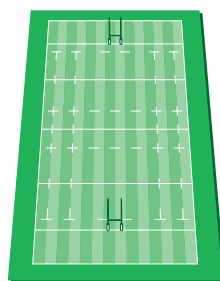
- a. Suprafața de joc are formă dreptunghiulară.
- b. Orice modificări ale acestor dimensiuni trebuie să fie aprobate, în cazul competițiilor interne, de către federația competentă sau, în cazul meciurilor internaționale, de către World Rugby.



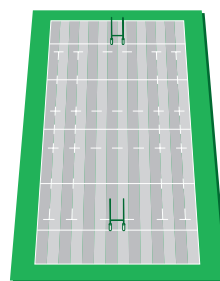
Câmpul de joc



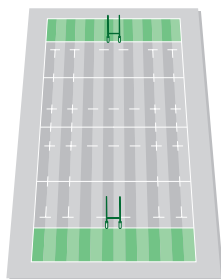
Suprafața de joc



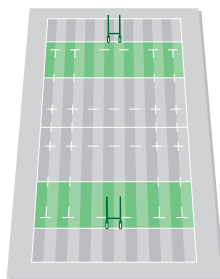
Incinta de joc



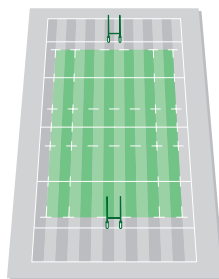
Zona perimetrului



Terenul de țintă



22-ul



Zona grămezii

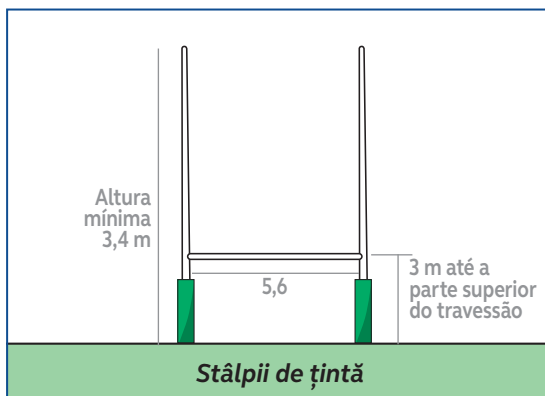
- c. În cazul în care lungimea câmpului de joc este mai mică de 100 de metri, distanța dintre liniile de 10 metri și liniile de 22 metri va fi redusă corespunzător.
- d. În cazul în care lățimea suprafeței de joc este mai mică de 70 de metri, distanța dintre liniile de 15 metri va fi redusă corespunzător.
- e. Acolo unde este posibil, lățimea zonei perimetrului nu ar trebui să fie mai mică de cinci metri.

LINII

- 4. Linii continue. Conform diagramei terenului, acestea sunt:
 - a. Liniile de balon mort și liniile de margine de țintă.
 - b. Liniile de țintă.
 - c. Liniile de 22 de metri.
 - d. Linia de centru.
 - e. Liniile de margine.
- 5. Linii întrerupte compuse din segmente cu lungimea de 5 metri. Conform diagramei terenului, acestea sunt:
 - a. La 5 metri de fiecare linie de margine și paralele cu acestea.
 - b. La 15 metri de fiecare linie de margine și paralele cu acestea.
 - c. La 10 metri de și pe ambele părți ale liniei de centru și paralele cu aceasta.
 - d. La 5 metri de fiecare linie de țintă și paralele cu acestea.
- 6. O linie cu lungimea de 0,5 metri intersectează linia de centru la mijlocul acesteia.

STĂLPII DE ȚINTĂ ȘI BARA TRANSVERSALĂ

- Atunci când pe stâlpii de țintă sunt atașate perne de protecție, distanța dintre linia de țintă și marginea exterioară a pernelor este de maximum 0,3 metri.



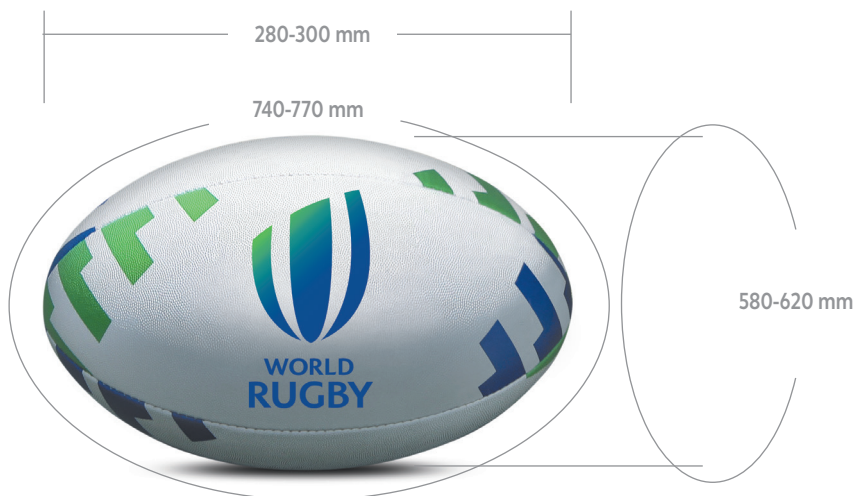
STEAGURI CU SUPORT

- Există 14 steaguri cu suport a căror înălțime minimă este de 1,2 metri.
- Câte un steag cu suport este plasat la fiecare intersecție a liniilor de margine de țintă cu liniile de țintă și la fiecare intersecție a liniilor de margine de țintă cu liniile de balon mort (opt steaguri cu suport în total).
- Câte un steag cu suport este plasat în dreptul liniei de 22 de metri și în dreptul liniei de centru, pe fiecare parte a terenului, la doi metri dincolo de liniile de margine și în interiorul incintei de joc (șase steaguri cu suport în total).

OBIECȚII CU PRIVIRE LA TEREN

- Echipele trebuie să-l informeze pe arbitru cu privire la eventualele obiecții înaintea începerii meciului.
- Arbitrul va încerca să rezolve problemele și nu va începe meciul dacă vreo parte a terenului este periculoasă.

1. Balonul este oval și făcut din patru fâșii.
2. Dimensiunile balonului sunt indicate mai jos:



3. Are o masă de 410-460 de grame.
4. În meciurile dintre copii și juniori pot fi folosite baloane mai mici.
5. Balonul este făcut din piele sau dintr-un material sintetic adecvat. Poate fi tratat pentru a deveni rezistent la apă și mai ușor de controlat.
6. Presiunea aerului din balon la începutul jocului este de 65,71-68,75 kilopascali, 0,67-0,70 kilograme pe centimetru pătrat sau 9.5-10.0 pounds per square inch.
7. Baloane de rezervă pot fi disponibile pe parcursul unui meci.

NUMERE

1. Fiecare echipă are nu mai mult de 15 jucători în suprafața de joc în timpul jocului.
2. Un organizator de meci poate permite ca unele meciuri să se desfășoare cu mai puțin de 15 jucători în fiecare echipă.
3. O echipă poate să formuleze o obiecție arbitrilor cu privire la numărul de jucători din echipa adversă. Dacă o echipă are prea mulți jucători, arbitrul îi va ordona căpitanului acelei echipe să reducă numărul de jucători în mod corespunzător. Scorul din momentul formulării obiecției rămâne neschimbat.
Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.
4. La meciurile internaționale, o federație poate nominaliza până la opt înlocuitori.
5. Pentru alte meciuri, organizatorul meciului stabilește numărul de înlocuitori care pot fi nominalizați, dar în limita unui maximum de opt.
6. Înlocuirile se fac numai atunci când balonul este mort și numai cu permisiunea arbitrilor.
7. Dacă un jucător revine în joc sau dacă un înlocuitor intră în joc fără permisiunea arbitrilor și acesta crede că jucătorul a procedat astfel pentru a obține un avantaj, atunci jucătorul este vinovat de conduită incorectă. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
8. Tabelul indică numărul minim al jucătorilor de linia întâi în funcție de numărul jucătorilor din echipă, precum și obligațiile minime cu privire la înlocuiri. Un organizator de competiție, având în vedere securitatea jucătorilor, poate modifica numărul minim al jucătorilor de linia întâi dintr-o echipă, precum și obligațiile minime cu privire la înlocuiri, la anumite niveluri ale jocului.

Numărul jucătorilor din echipă	Numărul minim al jucătorilor de linia întâi din echipă	Trebuie să poată înlocui la prima solicitare
15 sau mai puțini	3	-
16, 17 sau 18	4	Un stâlp sau trăgătorul
19, 20, 21 or 22	5	Atât un stâlp, cât și trăgătorul
23	6	Stâlpul de pe partea deschisă, stâlpul de pe partea închisă și trăgătorul

9. Atunci când organizatorul competiției a decis ca numărul jucătorilor dintr-o echipă să fie 23 și o echipă poate nominaliza numai doi înlocuitori de linia întâi, acea echipă va putea nominaliza numai 22 de jucători în total.
10. Înaintea meciului, fiecare echipă trebuie să anunțe oficialul de meci desemnat cu privire la jucătorii săi de linia întâi și la posibii înlocuitori de linia întâi, cât și la posturile pe care pot juca aceștia în linia întâi. Numai acești jucători vor avea dreptul să joace în linia întâi la disputarea grămezilor normale și numai pe posturile desemnate lor.
11. Un jucător înlocuitor de linia întâi poate începe jocul pe un alt post.
12. Este responsabilitatea echipei să se asigure că toți jucătorii de linia întâi și înlocuitorii de linia întâi sunt antrenați corespunzător și au experiența necesară.

GRĂMEZI SIMULATE

13. Grămezile vor deveni simulate dacă oricare dintre echipe nu dispune de o linie întâi antrenată corespunzător sau dacă arbitrul decide astfel.
14. Un organizator de competiție poate decide asupra condițiilor în care un joc poate să înceapă cu grămezi simulate.
15. Grămezile simulate rezultate în urma unei eliminări definitive, temporare sau a unei accidentări trebuie jucate cu câte 8 jucători de fiecare parte.
16. Atunci când un jucător de linia întâi părăsește suprafața de joc, fie din cauza unei accidentări, fie în urma unei eliminări temporare sau definitive, arbitrul va întreba înainte de următoarea grămadă dacă echipa respectivă poate continua jocul cu grămezi normale. Dacă arbitrul este informat că echipa nu este în măsură să dispute grămezi normale, acesta va dicta grămezi simulate. Dacă jucătorul revine sau dacă un alt jucător de linia întâi devine disponibil, jocul poate continua cu grămezi normale.
17. Într-o echipă de 23 de jucători, sau la latitudinea organizatorului competiției, un jucător a cărui ieșire a determinat dictarea grămezilor simulate nu va putea fi înlocuit.
18. Participarea oricărui alt jucător la linia întâi va fi permisă numai în cazul în care nu mai există jucători înlocuitori de linia întâi disponibili.
19. Dacă un jucător de linia întâi este eliminat temporar și echipa nu poate continua jocul cu grămezi normale cu jucătorii aflați deja pe teren, echipa va desemna un alt jucător pentru a părăsi suprafața de joc, pentru a permite intrarea unui

jucător de linia întâi disponibil. Jucătorul desemnat nu poate reintra decât după expirarea perioadei eliminării și nici nu poate fi folosit ca înlocuitor.

20. Dacă un jucător de linia întâi este eliminat definitiv și echipa nu poate continua jocul cu grămezi normale cu jucătorii aflați deja pe teren, echipa va desemna un alt jucător pentru a părăsi suprafața de joc, pentru a permite intrarea unui jucător de linia întâi disponibil. Jucătorul desemnat poate fi folosit ca înlocuitor.

ÎNLOCUIRE PERMANENTĂ

21. Un jucător poate fi înlocuit dacă este accidentat. Un jucător accidentat nu poate reveni în joc după ce a fost înlocuit.
22. Un jucător este considerat a fi accidentat dacă :
- La nivelul reprezentativei naționale, în opinia unui medic, nu ar mai fi indicat ca jucătorul să continue jocul.
 - În cazul altor meciuri unde organizatorul competiției a dat o permisiune explicită, în opinia unei persoane cu pregătire medicală, nu ar mai fi indicat ca jucătorul să continue jocul. Dacă nicio astfel de persoană nu este prezentă, jucătorul poate fi înlocuit cu acordul arbitrului.
 - Arbitrul hotărăște (cu sau fără sfatul unui medic sau al altei persoane cu pregătire medicală) că nu ar mai fi indicat ca jucătorul să continue jocul. Arbitrul îi va ordona acestuia să părăsească suprafața de joc.
23. De asemenea, arbitrul poate dispune ca un jucător accidentat să părăsească suprafața de joc pentru a fi examinat medical.

ÎNLOCUIRE PERMANENTĂ - IDENTIFICĂ ȘI SCOATE JUCĂTORUL DIN TEREN

24. Dacă, în orice moment al desfășurării unui joc, un jucător a suferit o comoție sau dacă este suspect de a fi suferit o comoție, acel jucător trebuie scos din suprafața de joc imediat și definitiv. Această procedură se numește "Identifică și Scoate jucătorul din teren".

ÎNLOCUIRE TEMPORARĂ - RANĂ DESCHISĂ

25. Atunci când un jucător are o rană deschisă (sângerare), acesta părăsește câmpul de joc și poate fi înlocuit temporar. Jucătorul accidentat trebuie să revină în joc de îndată ce sângerarea a fost oprită/rana a fost acoperită. Dacă jucătorul nu este disponibil pentru a se întoarce în câmpul de joc într-un interval de timp de 15 minute (timp real) de la părăsirea suprafeței de joc, înlocuirea devine permanentă.
26. La meciurile internaționale, medicul oficial al jocului decide dacă o accidentare este rană deschisă, necesitând astfel o înlocuire temporară. În meciurile pentru care există în prealabil aprobarea World Rugby pentru folosirea procedurii de evaluare a unei accidentări la cap, jocul nu poate fi reluat înainte ca jucătorul care are o rană deschisă să fie înlocuit temporar.

ÎNLOCUIRE TEMPORARĂ - EVALUARE A UNEI ACCIDENTĂRI LA CAP (HIA)

27. În meciurile pentru care există în prealabil aprobarea World Rugby pentru folosirea procedurii de evaluare a unei accidentări la cap, un jucător care necesită aplicarea procedurii:
 - a. Părăsește câmpul de joc; și
 - b. Va fi înlocuit temporar (chiar dacă toți jucătorii înlocuitori au fost folosiți). Jocul nu poate fi reluat înainte ca jucătorul care necesită aplicarea procedurii de evaluare a unei accidentări la cap să fie înlocuit temporar. Dacă jucătorul nu este disponibil să revină în câmpul de joc după 12 minute (timp real) de la părăsirea suprafeței de joc, înlocuirea va deveni permanentă.

ÎNLOCUIRI TEMPORARE - TOATE SITUAȚIILE

28. Un înlocuitor temporar poate fi înlocuit temporar (chiar dacă toți înlocuitorii au fost folosiți).
29. Dacă înlocuitorul temporar este accidentat, și acest jucător poate fi înlocuit.
30. Dacă înlocuitorul temporar este eliminat definitiv, jucătorul înlocuit inițial nu poate reveni în suprafața de joc, cu excepția situațiilor descrise de Legile 3.19 sau 3.20, și numai dacă jucătorul a obținut aprobarea medicului în acest sens și dacă o face în intervalul de timp prevăzut de la părăsirea câmpului de joc.

31. Dacă înlocuitorul temporar este eliminat temporar, jucătorul înlocuit nu poate reveni în câmpul de joc până la expirarea eliminării, cu excepția situațiilor descrise de Legile 3.19 sau 3.20, și numai dacă jucătorul a obținut aprobarea medicului în acest sens și dacă o face în intervalul de timp prevăzut de la părăsirea câmpului de joc.
32. Dacă intervalul de timp permis pentru o înlocuire temporară expiră în timpul pauzei dintre reprize, înlocuirea va deveni permanentă, cu excepția cazului în care jucătorul înlocuit revine în câmpul de joc la începutul reprizei secunde.

JUCĂTORI ÎNLOCUIȚI TACTIC CARE REVIN ÎN JOC

33. Jucătorii înlocuiți tactic pot să revină în joc numai dacă înlocuiesc :
 - a. Un jucător de linia întâi accidentat.
 - b. Un jucător cu rană deschisă.
 - c. Un jucător cu o accidentare la cap.
 - d. Un jucător care a suferit o accidentare în urma unui antijoc (situație verificată de oficialii meciului).
 - e. Jucătorul nominalizat din situațiile descrise de Legile 3.19 sau 3.20.

ÎNLOCUIRI RULANTE

34. Un organizator de competiție poate pune în aplicare înlocuiri tactice rulante la anumite niveluri ale jocurilor asupra cărora își exercită jurisdicția. Numărul acestor schimbări nu trebuie să fie mai mare de 12. Administrarea și regulile privind înlocuirile rulante cad în responsabilitatea organizatorului competiției respective.

1. Toate articolele echipamentului trebuie să fie conforme prevederilor Regulamentului 12 al World Rugby.
2. Un jucător poartă tricou, șort și lenjerie de corp, jambiere și ghete. Mâneca tricoului trebuie să acopere cel puțin jumătate din lungimea brațului, de la umăr spre cot.
3. Sunt permise și articole suplimentare. Acestea sunt:
 - a. Suporturi lavabile din materiale elastice sau compresibile.
 - b. Protecții de tibie.
 - c. Glezniere purtate sub jambiere, nu mai înalte de o treime din lungimea tibiei, iar dacă sunt rigide, pot fi realizate din orice material, dar nu din metal.
 - d. Mănuși fără degete.
 - e. Protecții de umeri sau protecții pentru piept aprobate.
 - f. Protecție de gură sau dentară.
 - g. Cască.
 - h. Bandaje, pansamente, benzi subțiri sau alte materiale similare.
 - i. Ochelari.
 - j. Crampoane pe tălpile ghetelor, inclusiv cele din cauciuc turnat.
 - k. Dresuri sau colanți lungi din amestec de bumbac, cu o singură cusătură pe interiorul coapsei, pe sub șort și jambiere
 - l. Eșarfe sau țesături pentru acoperirea capului, cu condiția ca acestea să nu fie periculoase pentru cei care le poartă sau pentru alți jucători.
 - m. Dispozitive de monitorizare a jucătorilor.
4. Un jucător nu are voie să poarte:
 - a. Niciun articol contaminat de sânge.
 - b. Niciun articol ascuțit sau abraziv.
 - c. Niciun articol care are cataramă, cleme, inele, balamale, fermoare, șuruburi, bolțuri sau materiale rigide sau cu proeminențe, care nu sunt permise de această Lege.
 - d. Bijuterii.
 - e. Mănuși.
 - f. Șorturi sau colanți cu materiale de protecție cusute în ele.
 - g. Niciun articol care în mod normal este permis de Lege, dar care, în opinia arbitrilor, poate produce accidentări.
 - h. Dispozitive de comunicare.

5. Arbitrul are autoritatea de a decide, în orice moment, că o parte a echipamentului jucătorului este periculoasă sau ilegală. În această situație, arbitrul trebuie să-i ordone jucătorului să îndepărteze articolul respectiv. Jucătorul nu va putea să joace decât după ce articolul este îndepărtat sau făcut inofensiv.
6. Dacă, la verificarea efectuată înaintea jocului, un oficial al meciului îi spune unui jucător că poartă un articol interzis de această lege și apoi se constată că jucătorul totuși poartă articolul respectiv în suprafața de joc, acesta va fi eliminat definitiv pentru conduită incorectă. **Sanțiune: Lovitură de pedeapsă.**
7. Arbitrul nu va permite jucătorilor să părăsească suprafața de joc pentru schimbarea unui articol de echipament, cu excepția celor pătate de sânge.

Regulamentul 12 al World Rugby poate fi găsit la:

<https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

1. Un meci durează maximum 80 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 40 de minute fiecare, plus timpul pierdut), cu excepția cazului în care organizatorul competiției a autorizat disputarea unui timp suplimentar în situația unui scor egal într-un meci dintr-o competiție eliminatorie.
2. Pauza constă într-un interval de timp stabilit de organizatorul meciului, care însă nu poate depăși 15 minute. Pe durata pauzei, echipele și oficialii meciului pot părăsi incinta de joc.
3. În alte meciuri decât cele internaționale, organizatorul meciului poate decide să reducă durata unui meci. Dacă organizatorul meciului nu poate decide, echipele stabilesc durata meciului. Dacă echipele nu se pot pune de acord, arbitrul stabilește durata meciului.
4. Arbitrul cronometrează jocul, dar el poate delega această sarcină unuia sau ambilor arbitri asistenți și/sau cronometrului oficial, caz în care arbitrul le va semnala orice întrerupere. La jocurile fără cronometrul oficial, dacă arbitrul are îndoieli privind timpul corect, el se va consulta fie cu unul, fie cu ambii arbitri asistenți, fie cu alte persoane, dar numai dacă arbitrii asistenți nu-l pot ajuta.
5. Arbitrul poate opri jocul și poate acorda timpul necesar pentru :
 - a. Accidentarea unui jucător, dar nu mai mult de un minut. Dacă un jucător este accidentat grav, arbitrul are libertatea să aloce mai mult de un minut pentru ca jucătorul să fie scos din suprafața de joc.
 - b. Consultarea cu alți oficiali.
6. De îndată ce balonul este mort, arbitrul poate acorda timpul necesar pentru :
 - a. Înlocuirea jucătorilor.
 - b. Înlocuirea sau repararea echipamentului jucătorilor.
 - c. Legarea șiretului unei ghete.
 - d. Recuperarea balonului.

7. O repriză se încheie atunci când balonul devine mort după expirarea timpului, cu excepția cazului în care :
 - a. O grămadă, un aliniament sau o lovitură de reîncepere după marcarea unei încercări sau după un atins la pământ în terenul de țintă, acordată înaintea expirării timpului, nu a fost finalizată și balonul nu a revenit în joc deschis. Aceasta include situația în care grămada, aliniamentul sau lovitura de reîncepere este executată incorect.
 - b. Arbitrul acordă o lovitură liberă sau o lovitură de pedeapsă.
 - c. Balonul este șutat în margine dintr-o lovitură de pedeapsă, fără ca în prealabil balonul să fi fost jucat repede la mână sau să fi atins vreun alt jucător.
 - d. A fost marcată o încercare, caz în care arbitrul acordă timpul necesar pentru executarea transformării.
8. O echipă care marchează o încercare poate să aleagă dacă execută sau nu transformarea.
 - a. Decizia de a refuza transformarea trebuie transmisă de marcatorul încercării arbitrului, prin expresia “fără transformare”, după acordarea încercării.
 - b. Dacă transformarea este executată sau refuzată înainte de expirarea timpului, arbitrul va acorda o lovitură de reîncepere.
 - c. În cazul execuției transformării, timpul rămas se calculează din momentul lovirii balonului.
9. Atunci când vremea prezintă condiții de căldură și/sau de umiditate extreme, arbitrul poate hotărî o pauză de hidratare. Această pauză de un minut trebuie dictată în mod normal la mijlocul reprizei, după marcarea de puncte sau atunci când balonul este mort lângă linia de centru.
10. Arbitrul are autoritatea să termine sau să întrerupă meciul în orice moment, dacă el consideră că desfășurarea în continuare a acestuia ar fi periculoasă.

PRINCIPIU

Fiecare joc se află sub controlul oficialilor meciului, reprezentați de arbitru și de cei doi judecători de margine sau arbitri asistenți. Persoanele suplimentare, așa cum au fost autorizate de organizatorul competiției, pot include arbitrul de rezervă și/sau arbitrul asistent de rezervă, arbitrul video, cronometrul, medicul meciului, medicii echipelor, membrii ne jucători ai echipelor și copiii de mingi.

Arbtrii asistenți și judecătorii de margine sunt responsabili pentru semnalizarea marginii, a marginii de țintă și a reușitei unei tentative la țintă. În plus, arbitrii asistenți vor acorda ajutor pentru îndeplinirea oricărei îndatoriri așa cum le-a fost cerut de către arbitru, inclusiv semnalizarea anti-jocului.

DESEMNAREA ARBITRULUI

1. Arbitrul este desemnat de organizatorul meciului. Dacă nu a fost desemnat niciun arbitru, acesta va fi stabilit de cele două echipe. Dacă echipele nu cad de acord, arbitrul va fi desemnat de echipa gazdă.
2. Dacă arbitrul nu mai poate termina jocul, el va fi înlocuit conform prevederilor stabilite de organizatorul meciului. Dacă organizatorul meciului nu a stabilit prevederi pentru această situație, arbitrul își va desemna înlocuitorul. Dacă arbitrul este în incapacitate de a o face, echipa gazdă va desemna înlocuitorul.

ÎNDATORIRILE ARBITRULUI ÎNAINTE DE MECI

3. Arbitrul organizează tragerea la sorți. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege. Câștigătorul tragerii la sorți decide dacă alege lovitura de începere sau jumătatea de teren. În cazul în care câștigătorul alege jumătatea de teren, adversarii vor trebui să execute lovitura de începere și invers.
4. Oficialii meciului trebuie să verifice echipamentul jucătorilor și cramioanele, pentru conformitate cu legea 4.

ÎNDATORIRILE ARBITRULUI ÎN TIMPUL MECIULUI

5. În interiorul incintei de joc:
 - a. Arbitrul este singurul judecător de fapt și de drept în timpul unui meci. El trebuie să aplice legile jocului corect, la fiecare meci.
 - b. Arbitrul cronometrează jocul. Totuși, organizatorul meciului poate desemna un cronometror care va semnaliza sfârșitul fiecărei reprize.
 - c. Arbitrul ține scorul.
6. Arbitrul permite jucătorilor și înlocuitorilor accesul în suprafața de joc, atunci când aceasta se poate face în siguranță.
7. Arbitrul permite jucătorilor părăsirea suprafeței de joc. Totuși, un jucător poate să iasă fără permisiune pentru a primi apă din spațiul său tehnic sau din spatele liniei de balon mort după ce a fost acordată o încercare.

FLUIERUL

8. Arbitrul trebuie să aibă un fluier pe care să-l folosească:
 - a. Pentru a indica începutul și sfârșitul fiecărei reprize a meciului.
 - b. Pentru a opri jocul. Arbitrul are autoritatea de a opri jocul în orice moment.
 - c. Pentru a indica marcarea de puncte sau atinsul la pământ în terenul de țintă.
 - d. Pentru a indica o eliminare temporară sau definitivă a unui jucător care a comis o infracțiune și încă o dată atunci când acordă lovitura de pedeapsă sau încercarea de penalizare.
 - e. Atunci când balonul devine mort, în alt mod decât în urma unei transformări nereușite.
 - f. Atunci când balonul nu mai poate fi jucat.
 - g. Atunci când acordă o lovitură de pedeapsă, o lovitură liberă sau o grămadă.
 - h. Atunci când continuarea jocului ar fi periculoasă sau când este probabil ca un jucător să fi fost accidentat grav.

BALONUL DEVINE MORT

9. Arbitrul va considera că balonul este mort atunci când:
 - a. Balonul este în margine sau în margine de țintă.
 - b. Balonul este culcat în terenul de țintă.
 - c. A fost executată o transformare.
 - d. A fost marcată o încercare, o țintă din lovitură de pedeapsă sau un drop-gol.
 - e. Balonul sau purtătorul de balon atinge linia de balon mort sau orice altceva dincolo de aceasta.
 - f. Balonul lovește orice obiect aflat deasupra suprafeței de joc.

BALON SAU PURTĂTOR DE BALON CARE ATINGE ARBITRUL SAU UN NEJUCĂTOR

10. Dacă balonul sau purtătorul de balon atinge arbitrul sau un ne jucător și nicio echipă nu obține vreun avantaj, jocul va continua. Dacă o echipă obține un avantaj în câmpul de joc, arbitrul va dicta o grămadă în favoarea echipei care a jucat ultima dată balonul.
11. Dacă balonul sau purtătorul de balon atinge arbitrul sau un ne jucător în terenul de țintă și vreuna dintre echipe obține un avantaj:
 - a. Dacă balonul este în posesia unui jucător atacant, arbitrul va acorda o încercare pe locul unde a avut loc contactul.
 - b. Dacă balonul este în posesia unui jucător apărător, arbitrul va acorda un atins la pământ pe locul unde a avut loc contactul.
12. Dacă balonul este atins de arbitru sau de un ne jucător în terenul de țintă, arbitrul analizează ce s-ar fi întâmplat în momentul următor și va acorda o încercare sau un atins la pământ pe locul unde a avut loc contactul.

INTERACȚIUNEA DINTRE ARBITRU ȘI ARBITRII ASISTENȚI / JUDECĂTORII DE MARGINE

13. Arbitrul se poate consulta cu arbitrii asistenți cu privire la chestiunile legate de îndatoririle lor, la legea privind antijocul și la cronometrare și le poate solicita ajutorul în legătură cu alte aspecte ale îndatoririlor arbitrului.
14. Arbitrul poate modifica o decizie atunci când un judecător de margine sau un arbitru asistent a ridicat steagul pentru a semnaliza o margine, o margine de țintă sau atunci când un arbitru asistent a semnalizat un antijoc.

ARBITRUL VIDEO

15. Un organizator de competiție poate desemna un arbitru video (TMO), care să folosească mijloace tehnologice pentru a clarifica situații de următoarea natură:
 - a. Culcarea balonului în terenul de țintă.
 - b. Leșirea în margine sau în margine de țintă în timpul acțiunii de culcare a balonului în terenul de țintă sau acțiunea de a face balonul mort.
 - c. Atunci când există îndoieli cu privire la reușita unei tentative la țintă.
 - d. Atunci când oficialii meciului cred că a existat o infracțiune în suprafața de joc, în faza care a condus la marcarea unei încercări sau la împiedicarea marcării unei încercări.
 - e. Antijoc, inclusiv sancțiunile adecvate.
16. Oricare dintre oficialii meciului, inclusiv arbitru video, poate face recomandarea de consultare a arbitru video. Consultarea acestuia va avea loc conform protocolului de arbitraj video disponibil la <https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6>

ÎNDATORIRILE ARBITRULUI DUPĂ MECI

17. Arbitru comunică scorul echipelor și organizatorului meciului.
18. Dacă un jucător a fost eliminat definitiv, arbitru va transmite organizatorului meciului un raport scris privind infracțiunea de antijoc comisă, cât mai curând posibil.

DESEMNAREA ȘI CONTROLUL ARBITRILOR ASISTENȚI ȘI AL JUDECĂTORILOR DE MARGINE

19. La fiecare meci sunt desemnați doi arbitri asistenți sau doi judecători de margine. Dacă aceștia nu au fost desemnați de către organizatorul meciului, fiecare echipă va pune la dispoziție câte un judecător de margine.
20. Organizatorul meciului poate nominaliza o persoană ca înlocuitor pentru arbitri asistenți sau pentru judecătorii de margine. Această persoană este denumită judecător de margine de rezervă sau arbitru asistent de rezervă și va sta în zona perimetrului.

21. Arbitrul are controlul asupra arbitrilor asistenți sau judecătorilor de margine. Arbitrul le poate spune care sunt atribuțiile lor și le poate anula deciziile. Dacă un judecător de margine are o prestație nesatisfăcătoare, arbitrul poate să ceară înlocuirea acestuia. Dacă arbitrul consideră că un judecător de margine este vinovat de conduită incorectă, îl poate elimina, urmând să facă un raport organizatorului competiției.

ÎN TIMPUL MECIULUI

22. Pe fiecare parte a terenului va fi câte un arbitru asistent sau judecător de margine. Arbitrul asistent sau judecătorul de margine rămâne în margine, cu excepția cazului în care judecă o tentativă la țintă. Când fac acest lucru, arbitrii asistenți sau judecătorii de margine vor sta în terenul de țintă, în spatele stâlpilor de țintă.
23. Un arbitru asistent poate intra în suprafața de joc pentru a raporta antijocul. El poate face aceasta numai la următoarea întrerupere a jocului și numai cu permisiunea arbitrului.

SEMNALIZĂRI

24. Fiecare arbitru asistent sau judecător de margine are un steag sau un obiect similar pentru semnalizarea deciziilor sale.
25. Semnalizarea reușitei unei tentative la țintă: Câte un arbitru asistent sau câte un judecător de margine va sta lângă sau în spatele fiecărui stâlp de țintă. Dacă balonul trece peste bara transversală și printre stâlpii de țintă, aceștia vor ridica steagul pentru a indica o țintă.
26. Semnalizarea marginii:
- Atunci când balonul sau purtătorul de balon a ajuns în margine sau în margine de țintă, arbitrul asistent sau judecătorul de margine trebuie să ridice steagul.
 - Arbitrul asistent sau judecătorul de margine trebuie să stea pe locul repunerii și să arate spre echipa care are dreptul să execute repunerea.
 - Atunci când balonul este repus, arbitrul asistent sau judecătorul de margine trebuie să coboare steagul, cu următoarele excepții:
 - Atunci când jucătorul care repune calcă în câmpul de joc cu orice parte a unuia dintre picioare.
 - Atunci când a repus echipa care nu avea acest drept.
 - Atunci când, la o repunere rapidă, balonul care a ajuns în margine a fost schimbat cu un altul sau când, după ce a ajuns în margine, balonul a fost atins de o altă persoană, cu excepția purtătorului de balon care l-a scos în margine sau a jucătorului care face repunerea.

- d. Arbitrul este cel care stabilește dacă balonul a fost repus din locul corect, și nu arbitrul asistent sau judecătorul de margine.
27. Semnalizarea antijocului:
- a. Organizatorul competiției poate autoriza arbitrul asistent să semnalizeze antijocul.
 - b. Arbitrul asistent semnalizează că a văzut un act de antijoc sau de conduită incorectă ținând steagul orizontal, îndreptat spre interiorul terenului, în unghi drept cu linia de margine.
 - c. Dacă un arbitru asistent semnalizează un antijoc, el trebuie să rămână în margine și să continue să-și îndeplinească toate celelalte atribuții până la următoarea întrerupere a jocului.
 - d. La invitația arbitrului, arbitrul asistent poate apoi intra în suprafața de joc pentru a raporta arbitrului infrațiunea. Arbitrul va lua apoi măsurile corespunzătoare.
 - e. Dacă un jucător a fost eliminat definitiv ca urmare a raportării verbale a unui arbitru asistent, acesta trebuie să-i prezinte arbitrului, cât mai curând posibil după joc, un raport scris privind incidentul, pe care arbitrul îl va înainta organizatorului competiției.

PERSOANE SUPLIMENTARE

Orice persoană suplimentară care nu respectă Legile poate fi avertizată sau eliminată definitiv, iar organizatorul meciului poate emite acuzații de conduită incorectă.

28. Persoanele cu pregătire adecvată și acreditate pentru intervenție medicală rapidă și acordare de prim ajutor (de pe marginea terenului) pot intra în suprafața de joc pentru a acorda îngrijiri jucătorilor accidentați, în orice moment în care o pot face în siguranță.
- a. Este permisă prezența a până la doi medici, câte unul pe fiecare parte a terenului, aceștia putând să se deplaseze odată cu jocul.
 - b. Acești medici pot aduce și oferi apă numai unui jucător pe care îl îngrijesc.
 - c. Medicii nu au voie să joace sau să atingă balonul atâta timp cât acesta se află în joc.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

29. Următoarele persoane pot intra în suprafața de joc, cu condiția să nu interfereze cu jocul:
- a. Doi cărători de apă desemnați, în timpul unei întreruperi a jocului ca urmare a unei accidentări sau după marcarea unei încercări. (Notă: recomandările pentru vreme cu căldură extremă pot justifica o pauză suplimentară de hidratare pentru fiecare repriză.).
 - i. În meciurile cu echipe de 23 de jucători, cărătorii de apă pot intra numai atunci când este marcată o încercare în pentru echipa care a marcat, într-o zonă pe sau lângă linia de 10m din propria jumătate de teren. Echipa care nu a marcat poate aduce apă în terenul de țintă sau o poate primi din spatele liniei de balon mort. Cărătorii de apă trebuie să plece atunci când este executată transformarea.
 - ii. Cărătorii de apă nu pot intra în teren după acordarea unei încercări de penalizare.
 - iii. Numai atunci când nu se marchează încercări trebuie folosită o întrerupere naturală a jocului, într-o zonă neutră a terenului, pentru a permite jucătorilor să primească apă. Atunci când aceasta coincide cu o accidentare, cărătorii de apă trebuie să părăsească terenul odată cu medicul.
 - iv. Jucătorii pot să se deplaseze în spațiul tehnic sau în spatele propriei linii de balon mort pentru a primi apă. Dacă sunt lăsate în terenul de țintă recipiente cu apă, acest privilegiu va fi eliminat.
 - v. Antrenorii principali sau directorii de rugby nu pot fi cărători de apă.
 - b. O persoană care să aducă suportul de balon și o sticlă de apă (pentru uzul exclusiv al șuterului), după ce o echipă a indicat intenția unei tentative la țintă sau după marcarea unei încercări.
 - c. Antrenorii care își asistă echipele la pauză.
 - d. Aceste persoane suplimentare trebuie să rămână tot timpul în spațiul lor tehnic înainte de a intra în câmpul de joc conform prevederilor de mai sus. Ei nu au voie să joace sau să atingă balonul atâta timp cât acesta se află în joc, inclusiv atunci când se găsesc în spațiul tehnic.

Sancțiune: Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

30. Nicio persoană suplimentară nu trebuie să abordeze, să adreseze sau să îndrepte comentarii către oficialii meciului, cu excepția medicilor, în legătură cu îngrijirea unui jucător.
31. Gestionarea înlocuirilor poate fi delegată unor oficiali de meci calificați, desemnați de organizatorul meciului în acest sens. Informații cu privire la gestionarea spațiului tehnic pot fi găsite la: <https://officiating.worldrugby.org>

PRINCIPIU

Dacă o echipă câștigă un avantaj în urma unei infracțiuni a adversarilor, arbitrul poate permite continuarea jocului, în încercarea de a menține continuitatea acestuia.

1. Avantajul :

- a. Poate fi tactic. Echipa nevinovată este liberă să joace balonul așa cum dorește.
- b. Poate fi teritorial : Jocul s-a deplasat către linia de balon mort a echipei vinovate.
- c. Poate fi o combinație de tactic și teritorial.
- d. Trebuie să fie clar și real. Simpla oportunitate de a câștiga un avantaj nu este suficientă.

2. Avantajul se termină atunci când :

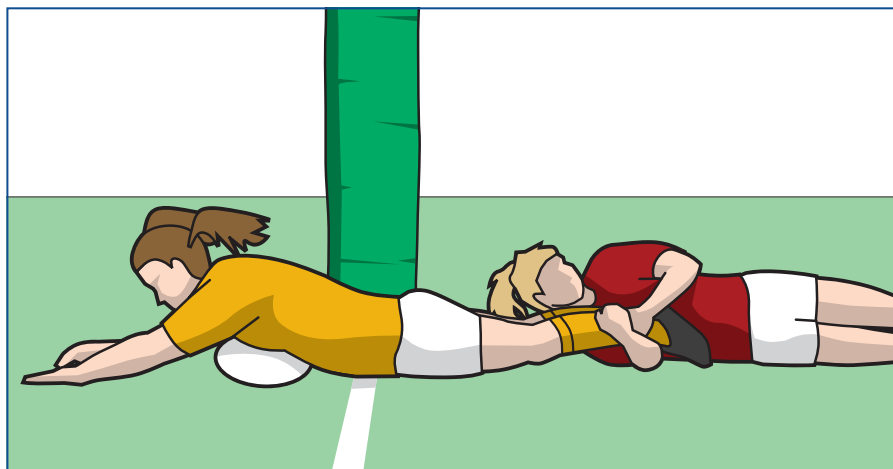
- a. Arbitrul consideră că echipa nevinovată a câștigat un avantaj. Arbitrul va lăsa jocul să continue; sau
- b. Arbitrul consideră că este improbabil ca echipa nevinovată să câștige un avantaj. Arbitrul va opri jocul și va aplica sancțiunea corepunzătoare infracțiunii în urma căreia se juca avantajul; sau
- c. Echipa nevinovată comite o infracțiune înaintea câștigării unui avantaj. Arbitrul va opri jocul și va aplica sancțiunea corespunzătoare primei infracțiuni. Dacă una sau ambele infracțiuni sunt pentru antijoc, arbitrul va aplica sancțiunea(ile) adecvată(e) pentru acea(le) infracțiune(i) ; sau
- d. Echipa vinovată comite o a doua infracțiune sau o infracțiune ulterioară, în urma căreia nu se poate câștiga avantaj. Arbitrul va opri jocul și va permite căpitanului echipei nevinovate să aleagă cea mai avantajoasă sancțiune.

3. Avantajul nu trebuie aplicat, iar arbitrul trebuie să fluiera imediat, atunci când :
 - a. Balonul sau un jucător având posesia balonului atinge arbitrul și una dintre echipe obține un avantaj.
 - b. Balonul iese pe la oricare dintre capetele tunelului la o grămadă.
 - c. O grămadă este rotită cu mai mult de 90 de grade.
 - d. Un jucător din grămadă este ridicat sau împins forțat în sus, astfel încât nu mai are contact cu pământul.
 - e. O repunere rapidă, o lovitură liberă sau o lovitură de pedeapsă este executată incorect.
 - f. Balonul a devenit mort.
 - g. Continuarea jocului ar putea fi periculoasă.
 - h. Există suspiciunea unei accidentări grave a unui jucător.

1. Metode de marcare a punctelor și valoarea acestora :
 - a. Încercare. **Cinci puncte.**
 - b. Transformare. **Două puncte.**
 - c. Încercare de penalizare. **Șapte puncte.**
 - d. Țintă din lovitură de pedeapsă. **Trei puncte.**
 - e. Drop-gol. **Trei puncte.**

ÎNCERCARE

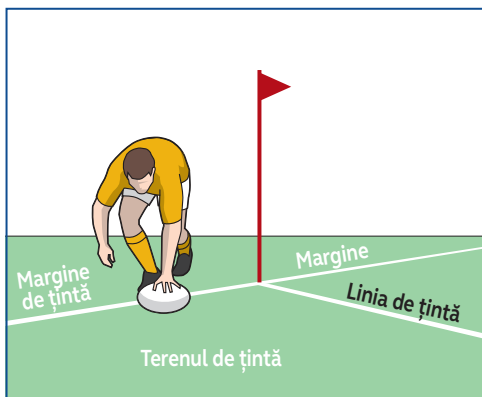
2. O încercare este marcată atunci când un jucător atacant :
 - a. Culcă primul balonul în terenul de țintă advers.
 - b. Culcă primul balonul atunci când o grămadă, un ruck sau un mol ajunge la linia de țintă.
 - c. Având balonul, este placat la mică distanță de linia de țintă și inerția sa îl poartă, într-o mișcare continuă pe pământ, până în terenul de țintă advers și jucătorul culcă primul balonul.
 - d. Este placat lângă linia de țintă adversă și, imediat, prin întinderea brațelor, culcă balonul în terenul de țintă.
 - e. Care este în margine sau în margine de țintă, culcă balonul în terenul de țintă advers, cu condiția ca jucătorul să nu țină balonul.



Culcarea balonului



Marcarea unei încercări – atunci când o grămadă ajunge la linia de țintă



Marcarea unei încercări – un jucător în margine de țintă, care nu ține balonul

ÎNCERCARE DE PENALIZARE

3. O încercare de penalizare este acordată între stâlpii de țintă atunci când un act de antijoc al echipei adverse împiedică o probabilă marcarea a unei încercări sau o probabilă marcarea a unei încercări într-o poziție mai bună. Jucătorul vinovat trebuie avertizat și eliminat temporar sau eliminat definitiv. Transformarea nu va fi executată.

TRANSFORMARE, ȚINTĂ DIN LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ ȘI DROP-GOL

4. Pentru ca o țintă să fie reușită, balonul trebuie șutat peste bara transversală și printre stâlpii de țintă, fără ca mai întâi să fi atins un coechipier sau pământul.
5. Dacă balonul trece peste bara transversală și peste înălțimea stâlpilor de țintă, lovitura este reușită dacă se poate considera că balonul ar fi trecut printre stâlpii de țintă în cazul în care aceștia ar fi fost mai înalți.
6. Dacă balonul a depășit bara transversală, dar vântul îl aduce înapoi în câmpul de joc, tentativa este reușită.

TRANSFORMARE

7. Atunci când este marcată o încercare, echipa respectivă are dreptul de a încerca o transformare, care poate fi o lovitură de picior așezată sau din drop.
8. Șuterul :
 - a. Va executa lovitura din câmpul de joc, de pe o linie care trece prin locul unde a fost acordată încercarea și care este paralelă cu liniile de margine.
 - b. Va așeza balonul direct pe pământ, pe nisip, pe rumeguș sau pe un suport de balon. Șuterul poate fi ajutat de un așezător. Șuterul nu poate fi ajutat în niciun alt fel.
 - c. Va executa lovitura într-un interval de 60 de secunde (timp de joc) din momentul în care a fost acordată încercarea, chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reșezat. **Sanctiune:** Lovitura este anulată.
9. Coechipierii șuterului, cu excepția celui care îi ține balonul, trebuie să se afle în spatele balonului atunci când acesta este șutat și nu trebuie să facă vreun gest care să-i determine pe adversari să atace prea devreme.
Sanctiune: Lovitura este anulată.
10. Dacă balonul cade înainte ca șuterul să înceapă avansarea pentru a șuta, arbitrul îi va permite acestuia să-l reșeze. În timp ce balonul este reșezat, adversarii trebuie să rămână în spatele liniei de țintă.
11. Dacă balonul cade după ce șuterul și-a început avansarea pentru a șuta, atunci acesta poate șuta sau poate încerca o execuție din drop.
12. Dacă balonul cade și se îndepărtează de linia prin locul în care a fost acordată încercarea, iar șuterul lovește balonul și îl trimite peste bara transversală, transformarea este reușită.
13. Dacă balonul cade și se rostogolește în margine după ce șuterul și-a început avansarea pentru a șuta, lovitura va fi anulată.

ECHIPA ADVERSĂ LA O TRANSFORMARE

14. Toți jucătorii adversi se vor retrage în spatele propriei linii de țintă și nu o vor depăși până în momentul când șuterul se mișcă în orice direcție pentru a începe avansarea pentru a șuta. Atunci când șuterul face aceasta, adversarii pot să atace sau să sară pentru a împiedica ținta, însă nu le este permis să fie sprijiniți fizic de alți jucători pentru a realiza aceste acțiuni.

15. Echipa nu trebuie să strige în timpul executării transformării.

Sanctiune: Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timpul executării transformării, însă aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă. Dacă lovitura este nereușită, șuterul va repeta transformarea, iar echipa adversă nu va mai avea voie să atace. Atunci când se repetă lovitura, șuterul poate relua toate pregătirile. El poate modifica tipul de lovitură.

16. Dacă balonul cade după ce șuterul și-a început avansarea pentru a șuta, adversarii pot continua atacul.

17. Dacă jucătorii adversi ating balonul dar lovitura este reușită, ținta este valabilă.

ȚINTĂ DIN LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

18. O țintă din lovitură de pedeapsă poate fi marcată numai dintr-o lovitură de pedeapsă.

19. Echipa care șutează trebuie să-i indice arbitrului intenția de a șuta la țintă fără întârziere.

20. Dacă echipa îi indică arbitrului intenția de a șuta la țintă, atunci trebuie să o facă. Intenția de a șuta îi poate fi comunicată arbitrului sau poate fi semnalizată de sosirea suportului de balon sau a nisipului, sau prin gestul jucătorului de a face un semn pe pământ.

21. Lovitura trebuie executată într-un interval de 60 de secunde (timp de joc) din momentul în care echipa și-a manifestat intenția în acest sens, chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reșezat.

Sanctiune: Lovitura este anulată și i este acordată o grămadă.

22. Dacă șuterul i-a indicat arbitrului intenția de a șuta la țintă, jucătorii adversi trebuie să stea nemișcați, cu mâinile pe lângă corp, din momentul în care șuterul își începe avansarea pentru a șuta, până când balonul este șutat.

23. Dacă șuterul nu și-a manifestat intenția de a șuta la țintă, dar execută o lovitură din drop și marchează, ținta este valabilă.

24. Șuterul poate așeza balonul direct pe pământ, pe nisip, pe rumeguș sau pe un suport de balon. Șuterul poate fi ajutat de un așezător. Șuterul nu poate fi ajutat în niciun alt fel. **Sanctiune:** Grămadă.
25. Orice jucător care atinge intenționat balonul, în încercarea de a împiedica marcarea unei ținte din lovitură de pedeapsă, o face în mod ilegal.
26. Un jucător apărător nu trebuie să strige în timpul execuției unei lovituri de pedeapsă la țintă.
27. Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timpul executării loviturii, însă aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă și nu va mai fi acordată o altă lovitură de pedeapsă. Dacă lovitura este nereușită, echipei nevinovate îi va fi acordată o lovitură de pedeapsă la 10 metri în fața semnului inițial.
Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

DROP-GOL

28. Un jucător marchează un drop-gol în urma șutării la țintă printr-o lovitură din drop în joc deschis.
29. Echipa căreia i-a fost acordată o lovitură liberă (inclusiv în cazul în care echipa a ales opțiunea a unui aliniament în locul acesteia) nu poate marca un drop-gol decât după ce balonul devine mort sau după ce un adversar a jucat balonul, l-a atins sau l-a placat pe purtătorul de balon. Orice astfel de lovitură este considerată nereușită și jocul va continua.

PRINCIPIU

Un jucător care comite un antijoc trebuie atenționat, eliminat temporar sau eliminat definitiv.

OBSTRUCȚIA

1. Atunci când un jucător și un adversar aleargă după balon, niciunul nu trebuie să-l atace sau să-l împingă pe celălalt altfel decât umăr la umăr.
2. Un jucător aflat în ofsaid nu trebuie, în mod intenționat, să obstrucționeze un adversar sau să intervină în joc.
3. Niciun jucător nu trebuie, în mod intenționat, să împiedice un adversar să-l placheze sau să încerce să-l placheze pe purtătorul de balon.
4. Niciun jucător nu trebuie să împiedice în mod intenționat un adversar să aibă oportunitatea de a juca balonul, altfel decât prin dispută pentru posesie.
5. Niciun purtător de balon nu trebuie să intre intenționat în contact cu un coechipier aflat în ofsaid pentru a-i obstrucționa pe adversari.
6. Niciun jucător nu trebuie să obstrucționeze sau să interfereze în vreun fel cu un adversar atunci când balonul este mort.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

JOCUL INCORECT

7. Niciun jucător nu trebuie :
 - a. Să încalce intenționat niciuna dintre legile jocului.
 - b. Să lovească, să placheze, să împingă sau să arunce balonul în mod intenționat, cu brațul sau cu mâna, în afara suprafeței de joc.
 - c. Să comită niciun act care i-ar putea face pe oficialii meciului să creadă că un adversar a comis o infracțiune. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
 - d. Să irosească timpul. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

INFRAȚIUNI REPETATE

8. O echipă nu trebuie să comită aceeași infracțiune în mod repetat.
9. Niciun jucător nu trebuie să încalce legile în mod repetat.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

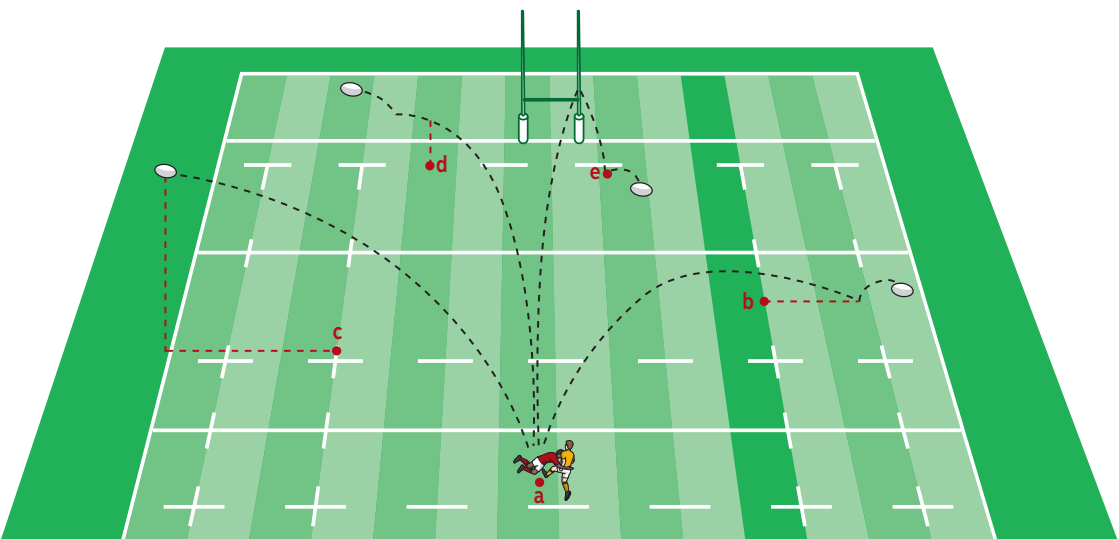
10. Atunci când diferiți jucători ai aceleiași echipe comit în mod repetat aceeași infracțiune, arbitrul va da un avertisment general echipei, iar dacă aceștia repetă infracțiunea, arbitrul va elimina temporar jucătorul(ii) vinovat(ți).

JOC PERICULOS

11. Jucătorii nu trebuie să întreprindă nicio acțiune nesăbuită, imprudentă, riscantă (reckless) sau care este periculoasă pentru ceilalți, inclusiv acțiunea de conducere cu cotul sau cu antebrațul, ori acțiunea de a sări într-un, sau peste, un placheur.
12. Niciun jucător nu trebuie să abuzeze fizic sau verbal nicio altă persoană. Abuzarea fizică include, dar nu se limitează la, mușcare, lovire cu pumnul, contact cu ochiul sau cu zona ochilor, lovire cu oricare parte a brațului, cu umărul, cu capul sau cu genunchiul(i), călcare, călcare repetată, piederă sau lovire cu piciorul.
13. Niciun jucător nu trebuie să placheze un adversar prematur, cu întârziere sau în mod periculos. Placajul periculos include, dar nu se limitează la, placajul sau încercarea de placare a unui adversar deasupra liniei umerilor, chiar dacă placajul începe sub linia umerilor.
14. Niciun jucător nu trebuie să placheze un adversar care nu are posesia balonului.
15. Cu excepția unei grămezi, a unui ruck sau a unui mol, un jucător care nu are posesia balonului nu trebuie să țină, să împingă, să atace sau să obstrucționeze un adversar care nu are posesia balonului.
16. Niciun jucător nu trebuie să atace sau să doboare un adversar purtător de balon fără a încerca să-l apuce cu brațele.
17. Niciun jucător nu trebuie să placheze, să atace, să tragă, să împingă sau să apuce un adversar ale cărui picioare sunt desprinse de sol.

18. Niciun jucător nu trebuie să ridice de la sol un adversar și apoi să îi dea drumul, să-l conducă sau să-l împingă spre sol, astfel încât capul și/sau partea superioară a corpului acestuia să intre în contact cu solul.
19. Joc periculos într-o grămadă.
 - a. Linia întâi a unei grămezi nu trebuie să se formeze la distanță de adversari și apoi să se izbească în ei.
 - b. Niciun jucător din linia întâi nu trebuie să tragă un adversar.
 - c. Niciun jucător din linia întâi nu trebuie să ridice intenționat un adversar, în așa fel încât acesta să nu mai aibă niciun suport pe sol, sau să-l scoată forțat în sus, afară din grămadă, în mod intenționat.
 - d. Niciun jucător din linia întâi nu trebuie să prăbușească intenționat o grămadă.
20. Joc periculos într-un ruck sau într-un mol.
 - a. Niciun jucător nu trebuie să șarjeze într-un ruck sau într-un mol. Șarjarea include orice contact realizat fără legarea de un alt jucător din ruck sau din mol.
 - b. Niciun jucător nu trebuie să ia contact cu un adversar deasupra liniei umerilor.
 - c. Niciun jucător nu trebuie să prăbușească intenționat un ruck sau un mol.
 - d. Un jucător poate îndepărta jackler-ul din zona placajului prin împingere/ conducere spre înapoi (inclusiv prin apucarea genunchiului/piciorului), dar nu trebuie să rostogolească, să tragă sau să răsucească un adversar.
 - e. Un jucător nu trebuie să-și lase greutatea pe un adversar sau să vizeze membrele inferioare.
21. Niciun jucător nu trebuie să riposteze.
22. Echipele nu trebuie să folosească “pana de despicat”.
23. Niciun jucător nu trebuie să încerce să șuteze balonul aflat în mâinile purtătorului de balon.
24. Un purtător de balon are voie să aplice un tampon unui adversar, cu condiția să nu folosească o forță excesivă.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.



Atac întârziat asupra șuterului

25. Niciun jucător nu trebuie să atace sau să obstrucționeze în mod intenționat un adversar care tocmai a șutat balonul.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă: Echipa nevinovată alege să execute lovitura de pedeapsă:

- a De pe locul infracțiunii; sau
- b De pe locul unde aterizează balonul sau unde acesta este jucat următoarea dată, dar nu la mai puțin de 15 metri de linia de margine; sau
- c Dacă balonul este șutat direct în margine, de pe linia de 15 metri, în dreptul locului unde balonul a traversat linia de margine; sau
- d Dacă balonul aterizează în terenul de țintă, în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, de la cinci metri de linia de țintă, în dreptul locului unde balonul a traversat linia de țintă și la cel puțin 15 metri de linia de margine; sau
- e Dacă balonul lovește un stâlp de țintă sau bara transversală, de pe locul unde aterizează balonul.

26. În jocul deschis, orice jucător poate să ridice sau să susțină un coechipier. Jucătorii care fac aceasta trebuie să-l coboare pe acel jucător la pământ în siguranță, de îndată ce balonul este câștigat de oricare echipă.

Sanctiune: Lovitură liberă.

CONDUITĂ INCORECTĂ

27. Niciun jucător nu trebuie să întreprindă nicio acțiune contrară spiritului de sportivitate.
28. Jucătorii trebuie să respecte autoritatea arbitrului. Ei nu trebuie să conteste deciziile arbitrului. Ei trebuie să se oprească imediat atunci când arbitrul fluieră pentru a opri jocul.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

CARTONAȘE GALBENE ȘI ROȘII

29. Atunci când un jucător este avertizat și eliminat temporar pentru 10 minute, arbitrul îi va arăta un cartonaș galben. Dacă același jucător comite apoi o altă infracțiune care impune acordarea unui cartonaș galben, jucătorul trebuie eliminat definitiv.
30. Atunci când un jucător este eliminat definitiv, arbitrul îi va arăta un cartonaș roșu, iar jucătorul nu mai poate participa la joc. Un jucător eliminat definitiv nu poate fi înlocuit.

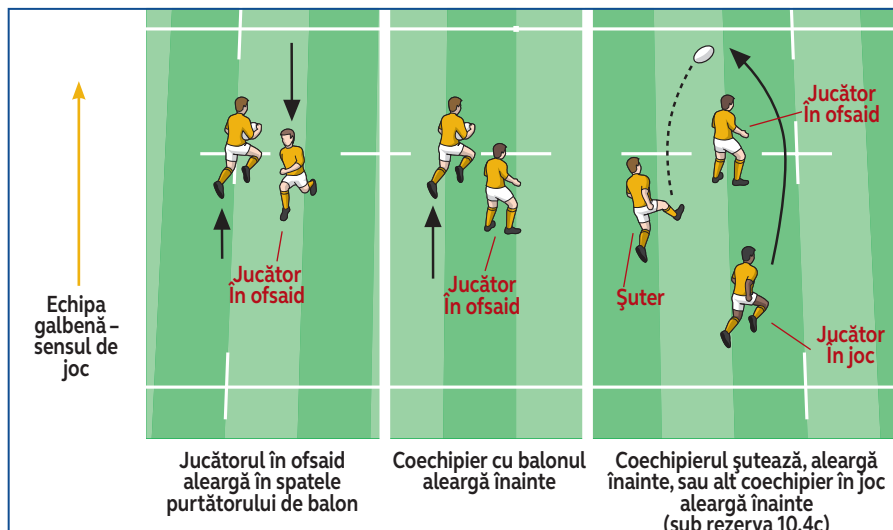
PRINCIPIU

Jocul este jucat numai de jucătorii aflați "în joc".

OFAID ȘI "ÎN JOC" ÎN JOCUL DESCHIS

1. Un jucător este în ofsaid în jocul deschis dacă se află în fața unui coechipier purtător de balon sau în fața unui coechipier care a jucat ultima dată balonul. Un jucător aflat în ofsaid nu trebuie să intervină în joc. Aceasta include :
 - a. Jucarea balonului.
 - b. Placarea purtătorului de balon.
 - c. Împiedicarea adversarilor să joace așa cum doresc.
 - d. Întârzierea într-o poziție de ofsaid
2. Un jucător poate fi în ofsaid oriunde în suprafața de joc.
3. Un jucător care recepționează o pasă înainte neintenționată nu este în ofsaid.
4. Un jucător aflat în ofsaid poate fi penalizat dacă jucătorul :
 - a. Nu face un efort să se retragă și intervine în joc ; sau
 - b. Se deplasează către balon; sau
 - c. Era în fața unui coechipier care a șutat balonul și nu reușește să se retragă imediat în spatele unui coechipier aflat "în joc" sau la o linie imaginară, de-a latul terenului, aflată la 10 m pe partea sa de teren de locul unde balonul este prins sau aterizează, chiar dacă balonul lovește mai întâi un stâlp de țintă sau bara transversală. Dacă această situație implică mai mulți jucători, atunci jucătorul cel mai apropiat de locul de cădere a balonului este cel penalizat. Aceasta este cunoscută drept legea de 10 metri și se aplică și în cazul în care balonul atinge sau este jucat de un adversar, dar nu și atunci când șutul este blocat. **Sanțiune:** Echipa nevinovată poate să aleagă:
 - i. Să beneficieze de o lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii; sau
 - ii. Să beneficieze de o grămadă pe locul unde echipa vinovată a jucat balonul ultima dată.
5. Un jucător este în ofsaid accidental dacă nu poate evita să fie atins de balon sau de un coechipier purtător de balon. Jocul va fi oprit numai în cazul în care echipa vinovată câștigă un avantaj. **Sanțiune:** Grămadă.

6. Orice jucător aflat în ofsaid poate fi pus "în joc" atunci când acel jucător :
- Se deplasează în spatele unui coechipier care a jucat ultima dată balonul; sau
 - Se deplasează în spatele unui coechipier aflat "în joc".



Jucător pus în joc de un coechipier

7. Cu excepția prevederilor legii 10.4c, un jucător aflat în ofsaid poate fi pus "în joc" atunci când :
- Un coechipier aflat "în joc", care se găsește în sau a reintrat în suprafața de joc, îl depășește pe acel jucător.
 - Un adversar al celui jucător :
 - Șutează balonul; sau
 - Atinge intenționat balonul, fără a intra în posesia acestuia.
8. Un jucător aflat în ofsaid conform legii 10.4c nu poate fi pus "în joc" de nicio acțiune a unui adversar, cu excepția unei blocări a șutului.

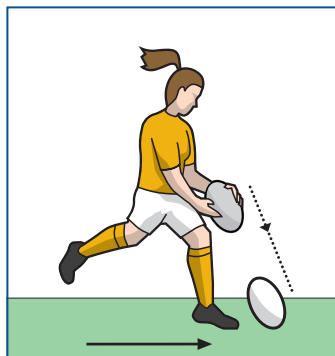
RETRAGEREA ÎN TIMPUL UNUI RUCK, AL UNUI MOL, AL UNEI GRĂMEZI SAU AL UNUI ALINIAMENT

9. Un jucător aflat în ofsaid la un ruck, la un mol, la o grămadă sau la un aliniament, rămâne în ofsaid chiar și atunci când ruckul, molul, grămada sau aliniamentul s-a terminat.
10. Jucătorul poate fi pus "în joc" numai dacă :
 - a. Acel jucător se retrage imediat în spatele liniei de ofsaid specifice fazei respective; sau
 - b. Un adversar poartă balonul cinci metri în orice direcție; sau
 - c. Un adversar șutează balonul.
11. Un jucător aflat în ofsaid poate fi penalizat dacă :
 - a. Nu reușește să se retragă fără o întârziere excesivă și beneficiază de o punere "în joc" într-o poziție mai avantajoasă; sau
 - b. Intervine în joc; sau
 - c. Se deplasează către balon.

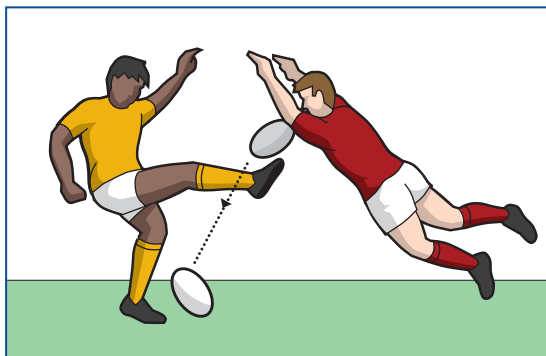
Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

ÎNAINTE

1. Un înainte poate avea loc oriunde în suprafața de joc.
2. Atunci când un jucător, care plachează sau încearcă să placheze un adversar, atinge balonul și acesta se deplasează spre înainte, are loc un înainte.
Sanctiune : Grămadă (dacă balonul ajunge în margine, echipa nevinovată poate să aleagă o repunere rapidă sau un aliniament în locul acesteia).
3. Un jucător nu trebuie să lovească sau să împingă intenționat balonul spre înainte cu mâna sau cu brațul. **Sanctiune :** Lovitură de pedeapsă.
4. Nu este un înainte intenționat dacă, în încercarea de a prinde balonul, jucătorul face un înainte, cu condiția să fi existat o probabilitate rezonabilă ca jucătorul să fi putut câștiga posesia.
5. Nu este un înainte și jocul va continua dacă :
 - a. Un jucător lovește balonul spre înainte imediat după ce un adversar l-a șutat (blocarea șutului).
 - b. Un jucător smulge, lovește sau împinge balonul aflat în mâna(ile) sau în brațul(ele) unui adversar, iar balonul se deplasează înainte din mâna sau din brațul adversarului.



Înainte



Blocarea șutului

PASĂ ÎNAINTE

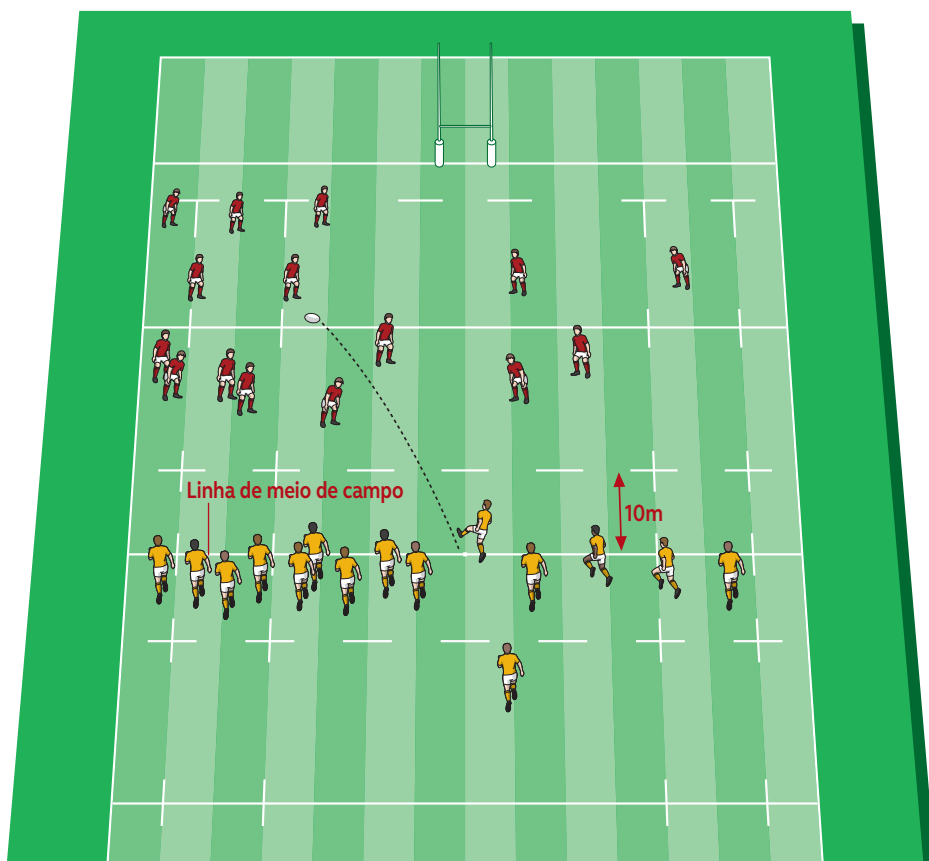
6. O pasă înainte poate avea loc oriunde în suprafața de joc. **Sanctiune :** Grămadă.
7. Un jucător nu trebuie să arunce sau să paseze intenționat balonul spre înainte.
Sanctiune : Lovitură de pedeapsă.

PRINCIPIU

Loviturile de începere sunt folosite pentru a începe fiecare repriză a meciului sau fiecare repriză de timp suplimentar. Loviturile de reîncepere sunt folosite pentru reluarea jocului.

1. Toate loviturile de începere și de reîncepere sunt lovituri de picior din drop.

Sanctiune: Echipele care nu au executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.



Lovitură de începere

LOVITURI DE ÎNCEPERE ȘI LOVITURI DE REÎNCEPERE DUPĂ MARCARE DE PUNCTE

2. Loviturile de începere sunt executate de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.
3. Adversarii echipei care a executat lovitura de începere la începutul meciului vor începe repriza a doua.
4. După ce o echipă a marcat, adversarii vor relua jocul de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.
5. Atunci când balonul este șutat :
 - a. Coechipierii șuterului trebuie să fie în spatele balonului.
Sanctiune: Grămadă.
 - b. Jucătorii adverși trebuie să fie pe sau în spatele liniei de 10 metri.
Sanctiune: Repetarea loviturii.
6. Balonul trebuie să ajungă la linia de 10 metri. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.
7. Dacă balonul ajunge la linia de 10 metri, dar apoi revine înapoi sau dacă un adversar joacă balonul înainte de a ajunge la linia de 10 metri, jocul va continua.
8. Dacă balonul ajunge direct în margine, echipa care nu a executat lovitura alege una dintre următoarele opțiuni :
 - a. Repetarea loviturii.
 - b. Grămadă.
 - c. Aliniament.
 - d. Repunere rapidă.
9. Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a atinge vreun jucător, și apoi fie un adversar culcă balonul fără întârziere, fie balonul devine mort prin ieșirea din terenul de țintă, echipa adversă poate alege între repetarea loviturii și o grămadă.
10. Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă al echipei care repune, și apoi este făcut mort de un jucător apărător sau devine mort prin ieșirea din terenul de țintă, echipei adverse îi va fi acordată o grămadă la linia de cinci metri.

ALTE LOVITURI DE REÎNCEPERE (DROP-OUTS)

11. Jocul este reluat cu o lovitură de reîncepere de la 22 de metri, fie atunci când balonul ajuns în terenul de țintă în urma unei tentative nereușite de țintă sau de drop-gol este culcat sau este făcut mort de către echipa în apărare, fie atunci când balonul devine mort prin terenul de țintă în urma uneia dintre aceste tentative.
12. Jocul este reluat cu o lovitură de reîncepere de la linia de țintă atunci când:
 - a. Balonul este jucat sau introdus în terenul de țintă de un jucător atacant și apoi este ținut sus, este culcat sau este făcut mort în alt fel legal de către un adversar.
 - b. Un balon șutat de un jucător atacant, altfel decât dintr-o lovitură de începere, de reîncepere, dintr-un drop-gol sau dintr-o tentativă la țintă din lovitură de pedeapsă, este culcat sau făcut mort de echipa în apărare în propriul teren de țintă.
 - c. Un jucător atacant comite un înaintea în terenul de țintă advers.

Tipul loviturii de reîncepere: Lovitură de reîncepere de la 22 de metri

Locul loviturii: Pe sau în spatele liniei de 22 de metri a echipei în apărare.

Linia aplicării sancțiunii: Linia de 22 de metri.

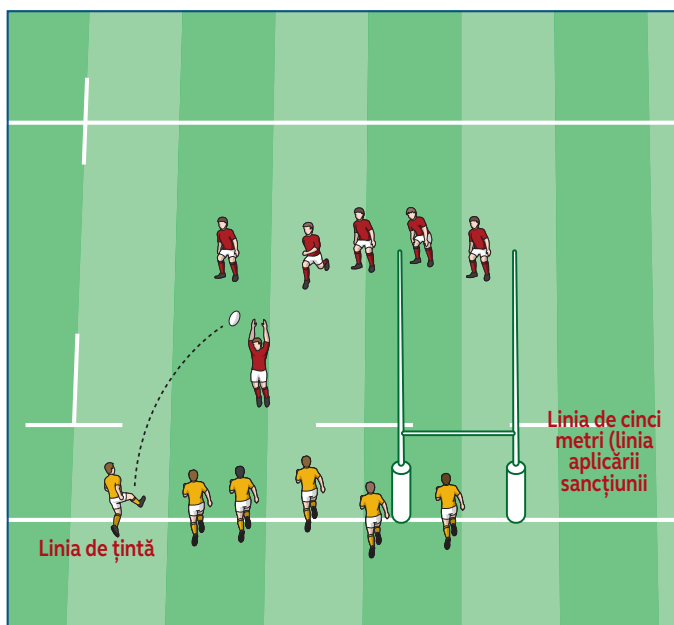
Tipul loviturii de reîncepere: Lovitură de reîncepere de la linia de țintă

Locul loviturii: Pe sau în spatele liniei de țintă a echipei în apărare.

Linia aplicării sancțiunii: Linia de cinci metri.

13. O lovitură de reîncepere :
 - a. Va fi executată din locul indicat în tabelă. **Sancțiune:** Grămadă.
 - b. Trebuie executată fără întârziere. **Sancțiune:** Lovitură liberă.
 - c. Trebuie să traverseze linia aplicării sancțiunii așa cum este indicat în tabelă. **Sancțiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.
 - d. Trebuie să nu ajungă direct în margine. **Sancțiune:** Echipa adversă alege una dintre următoarele:
 - i. Repetarea loviturii de reîncepere; sau
 - ii. O grămadă; sau
 - iii. Un aliniament; sau
 - iv. O repunere rapidă.

14. Un adversar nu trebuie să avanseze în fața liniei aplicării sancțiunii înainte ca balonul să fie șutat. **Sanctiune:** Lovitură liberă.
15. Un adversar aflat în fața liniei aplicării sancțiunii nu are voie să întârzie sau să obstrucționeze executarea loviturii. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
16. Dacă balonul traversează linia aplicării sancțiunii, dar apoi revine, jocul va continua.
17. Dacă balonul nu traversează linia aplicării sancțiunii, poate fi aplicată legea avantajului.
18. Dacă la o lovitură de reîncepere balonul ajunge în terenul de țintă advers, fără a atinge vreun jucător, după care, fie un adversar culcă balonul fără întârziere, fie balonul ajunge în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, echipa adversă poate alege între repetarea loviturii și o grămadă.
19. Coechipierii șuterului trebuie să fie în spatele balonului atunci când acesta este șutat. Cei care sunt în fața balonului atunci când acesta este șutat pot fi sancționați dacă nu se retrag și dacă intervin în joc înainte de a fi puși "în joc" de acțiunile unui coechipier. **Sanctiune:** Grămadă.



Drop da linha de gol

PRINCIPIU

Jocul este jucat numai de jucătorii aflați în picioare.

1. Jucătorii care ajung la pământ pentru a culege balonul sau care ajung la pământ cu balonul trebuie, fără întârziere:
 - a. Să se ridice cu balonul; sau
 - b. Să joace (dar să nu șuteze) balonul ; sau
 - c. Să elibereze balonul.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

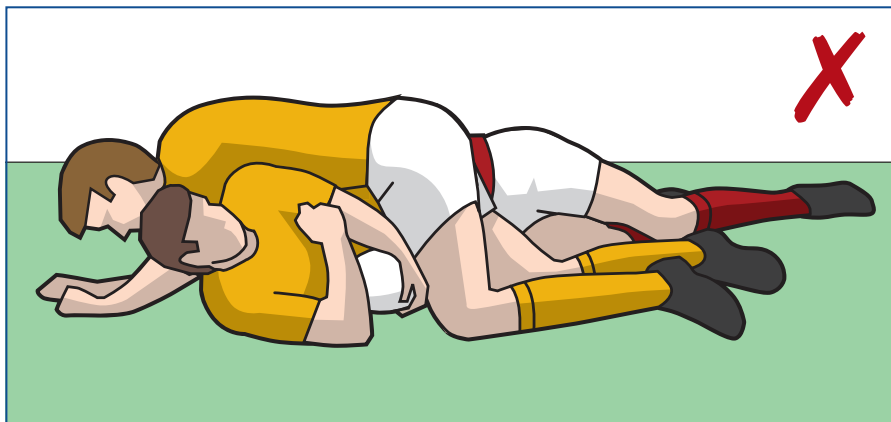
2. Odată ce balonul este jucat sau eliberat, jucătorii aflați la pământ trebuie să se îndepărteze de balon sau să se ridice în picioare imediat.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

3. Un jucător aflat la pământ în câmpul de joc, fără balon, nu poate lua parte la joc și trebuie:
 - a. Să permită adversarilor care nu sunt la pământ să joace sau să câștige posesia balonului.
 - b. Să nu joace balonul.
 - c. Să nu placheze sau să încerce să placheze un adversar.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

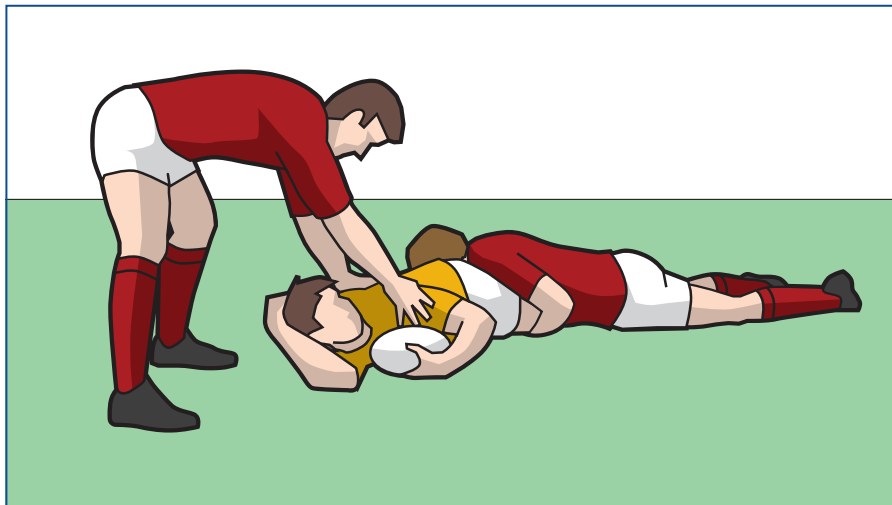
4. Jucătorii în picioare, care nu sunt în posesia balonului, nu trebuie să cadă pe sau peste jucătorii aflați la pământ, în posesia balonului, sau care sunt în apropierea balonului. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.



Niciun jucător nu are voie să cadă pe sau peste jucătorul placat

PRINCIPIU

Un placaj poate avea loc oriunde în câmpul de joc. Acțiunile jucătorilor implicați în placaj trebuie să asigure o dispută corectă și să permită ca balonul să fie disponibil pentru a fi jucat imediat.



Placaj

CONDIȚII PENTRU UN PLACAJ

1. Pentru ca un placaj să aibă loc, purtătorul de balon trebuie să fie ținut și adus la pământ de unul sau de mai mulți adversari.
2. A fi adus la pământ înseamnă că purtătorul de balon este culcat, așezat, sau are cel puțin un genunchi pe sol sau pe un alt jucător aflat la pământ.
3. A fi ținut înseamnă că un placheur trebuie să continue să îl țină pe purtătorul de balon până când acesta este la pământ.

JUCĂTORII DINTR-UN PLACAJ

4. Jucătorii dintr-un placaj sunt :
 - a. Jucătorul placat.
 - b. Placheurul(ii).
 - c. Ceilalți :
 - i. Jucător(i) care țin purtătorul de balon în timpul unui placaj, dar care nu ajung la pământ.
 - ii. Jucător(i) care ajung în zona placajului pentru a disputa posesia în placaj.
 - iii. Jucător(i) care sunt deja la pământ.

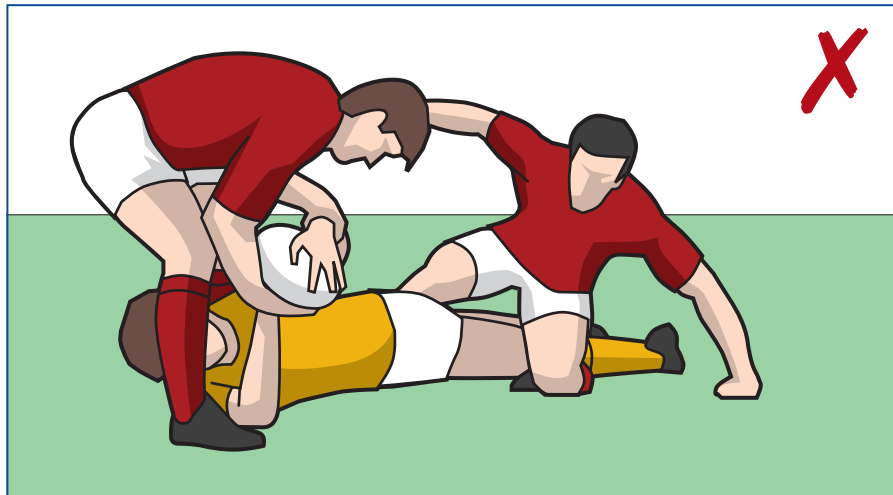
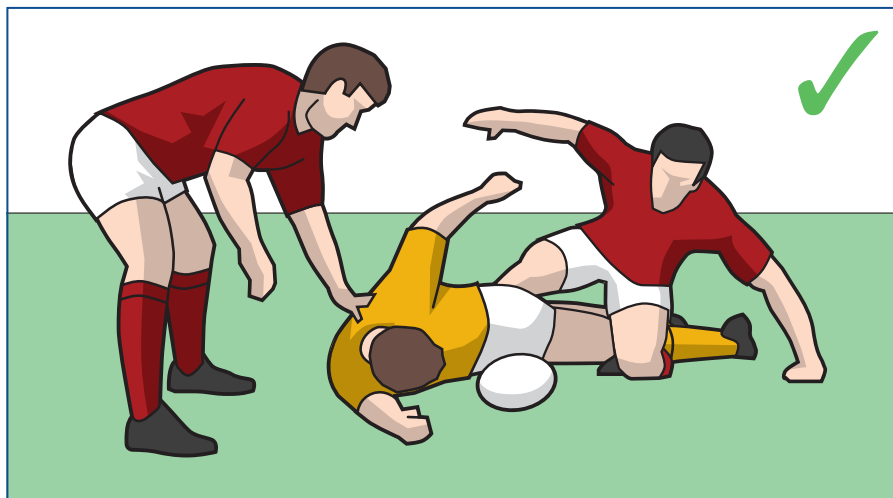
OBLIGAȚIILE JUCĂTORILOR

5. Placheurii trebuie :
 - a. Să elibereze imediat balonul și pe purtătorul de balon, după ce ambii jucători ajung la pământ.
 - b. Să se îndepărteze imediat de jucătorul placat și de balon sau să se ridice în picioare.
 - c. Să fie în picioare înainte de a încerca să joace balonul.
 - d. Să permită jucătorului placat să elibereze sau să joace balonul.
 - e. Să permită jucătorului placat să se îndepărteze de balon.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

6. Placheurii pot juca balonul din direcția propriei linii de țintă, cu condiția să fi respectat obligațiile de mai sus și să nu se fi format un ruck.
7. Jucătorii placați trebuie, fără întârziere :
 - a. Să facă balonul disponibil, prin eliberarea, pasarea sau împingerea acestuia în orice direcție, exceptând spre înainte, astfel încât jocul să poată continua. Ei pot pune balonul pe sol în orice direcție.
 - b. Să se îndepărteze de balon sau să se ridice în picioare.
 - c. Să se asigure că nu sunt culcați pe, peste sau lângă balon, împiedicându-i astfel pe jucătorii adversi să câștige posesia.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

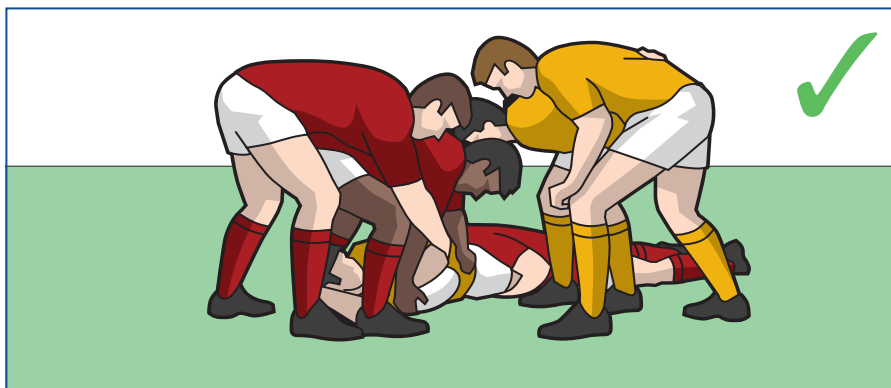


Jucătorul placat trebuie să elibereze balonul imediat

8. Ceilalți jucători trebuie :

- Să rămână în picioare și să elibereze balonul și pe purtătorul de balon imediat.
- Să rămână în picioare atunci când joacă balonul.
- Să ajungă în zona placajului din direcția propriei linii de țintă înainte de a juca balonul.
- Să nu joace balonul sau să nu încerce să placheze un adversar, atâta timp cât sunt la pământ, în apropierea zonei placajului.
- Să nu rostogolească, tragă sau răsucească la/spre sol un adversar care este implicat în placaj.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.



După un placaj, toți jucătorii trebuie să fie în picioare când joacă balonul



Jucător care nu este în picioare și joacă balonul după un placaj

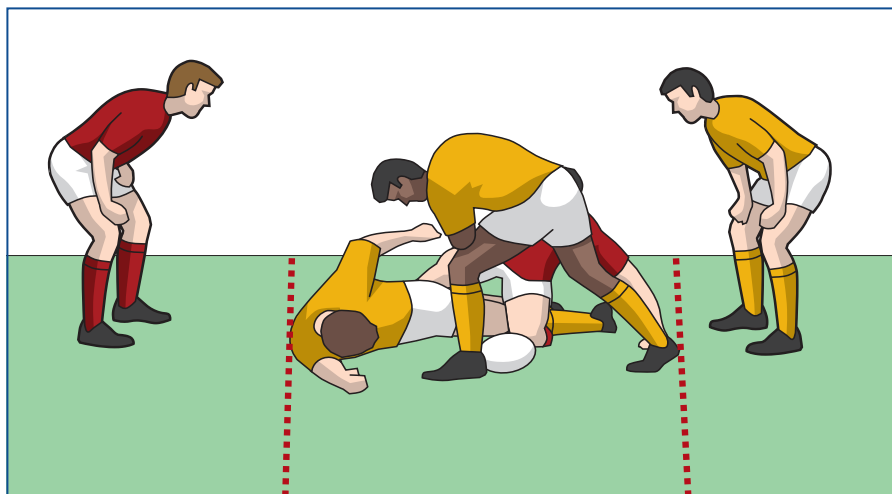


Jucător care nu este în picioare și joacă balonul după un placaj

9. Orice jucător care câștigă posesia balonului :
- Trebuie să-l joace imediat, îndepărtându-se de acolo, pasând sau șutând balonul.
 - Trebuie să rămână în picioare și să nu ajungă la pământ în zona sau în apropierea zonei placajului, decât dacă este placat de adversari.
 - Poate fi placat, cu condiția ca placheurul să o facă din direcția propriei linii de țintă.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

10. La un placaj, liniile de ofsaid se formează atunci când cel puțin un jucător este în picioare și peste balonul aflat la sol. Linia de ofsaid a fiecărei echipe este paralelă cu linia de țintă și trece prin ultimul punct al corpului oricărui jucător aflat în placaj sau în picioare peste balon. Dacă acel punct este pe sau în spatele liniei de țintă, linia de ofsaid a acelei echipe este linia de țintă.

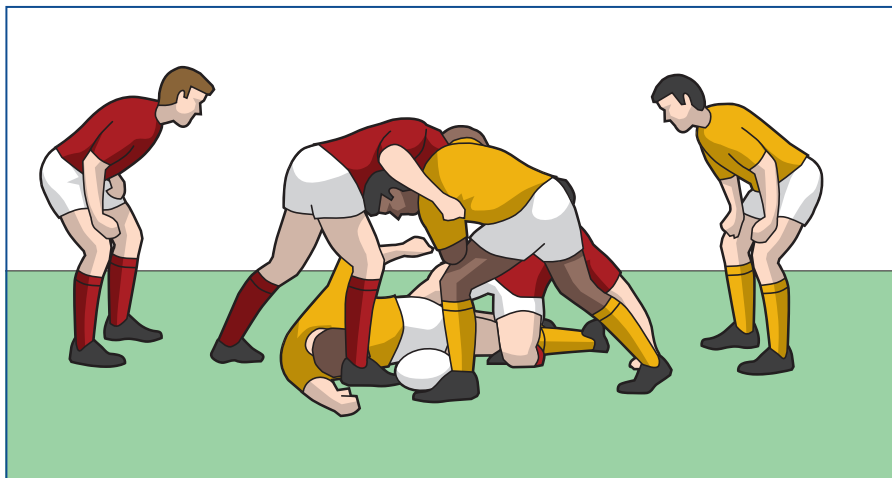


Linii de ofsaid create de un jucător aflat în picioare peste balon

11. Placajul se termină atunci când :
- S-a format un ruck.
 - Un jucător al oricărei echipe, aflat în picioare, câștigă posesia balonului și se îndepărtează, pasează sau șutează balonul.
 - Balonul părăsește zona placajului.
 - Balonul nu mai poate fi jucat. Dacă există îndoieli cu privire la care jucător nu a respectat legea, arbitrul va dicta o grămadă. Introducerea va aparține echipei care avansa înaintea opririi jocului sau, dacă nicio echipă nu avansa, echipei aflate în atac.

PRINCIPIU

Scopul unui ruck este acela de a permite jucătorilor să-și dispute balonul aflat pe pământ.



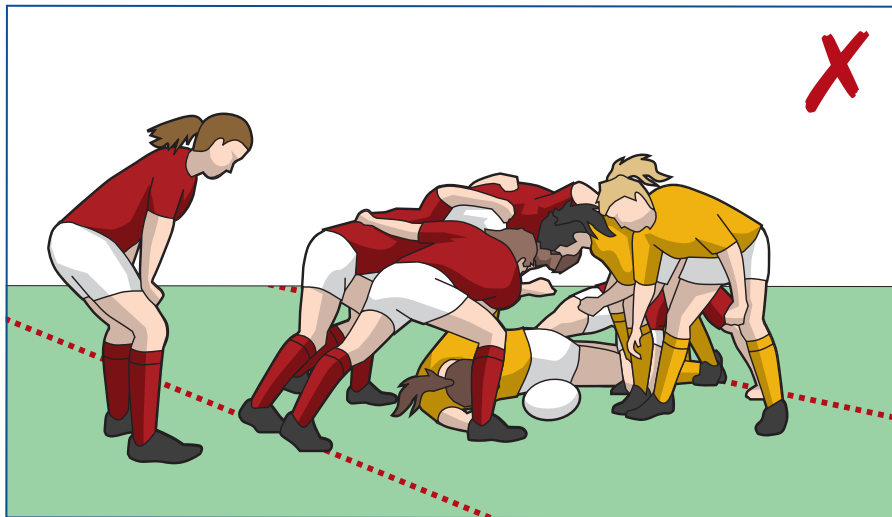
Ruck

FORMAREA UNUI RUCK

1. Un ruck poate avea loc numai în câmpul de joc.
2. Ruckul este format atunci când cel puțin doi jucători, câte unul din fiecare echipă, sunt în contact fizic peste balonul aflat la pământ.
3. Jucătorii participanți la toate fazele desfășurării ruckului trebuie să aibă capetele și umerii nu mai jos de nivelul șoldurilor. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

OFSAID LA RUCK

4. Pentru fiecare echipă există câte o linie de ofsaid paralelă cu linia de țintă, care trece prin ultimul punct al oricărui jucător participant la ruck. Dacă acel punct este pe sau în spatele liniei de țintă, linia de ofsaid a acelei echipe este linia de țintă.



La un ruck, linia de ofsaid trece prin ultimul punct al ultimului jucător al fiecărei echipe. Jucătorul galben de pe partea dreaptă este în ofsaid..

ALĂTURAREA LA RUCK

5. Un jucător care se alătură trebuie să fie în picioare și să o facă din spatele propriei linii de ofsaid.
6. Un jucător se poate alătura lângă, dar nu în fața ultimului jucător.
7. Un jucător trebuie să se lege de un coechipier sau de un adversar. Legarea trebuie fie să preceadă, fie să se realizeze simultan cu inițierea unui contact cu orice altă parte a corpului.
8. Jucătorii trebuie să se alătore ruckului sau să se retragă imediat în spatele propriei linii de ofsaid.
9. Jucătorii care au fost anterior participanți la ruck pot să se realătore, cu condiția să o facă dintr-o poziție de “în joc”.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

ÎN TIMPUL DESFĂȘURĂRII RUCKULUI

10. Posesia poate fi câștigată fie prin rucking, fie prin împingerea adversarilor dincolo de balon.
11. Odată ce un ruck este format, niciun jucător nu are voie să-și folosească mâinile pentru a juca balonul, decât în cazul în care jucătorul a reușit să pună mâinile pe balon înaintea formării ruckului și să rămână în picioare.
12. Jucătorii trebuie să se străduiască să rămână în picioare pe tot parcursul desfășurării ruckului.
13. Toți jucătorii dintr-un ruck trebuie să fie înglobați în sau legați la ruck, neputând rămâne lângă acesta.
14. Jucătorii au voie să joace balonul cu picioarele, cu condiția să o facă în siguranță.
15. Jucătorii aflați la pământ trebuie să încerce să se îndepărteze de balon și nu trebuie să joace balonul care se află în sau care iese din ruck.

16. Jucătorii nu trebuie :

- a. Să ridice balonul de la sol cu picioarele.
- b. Să prăbușească intenționat sau să sară deasupra unui ruck.
- c. Să pășească intenționat pe un alt jucător.
- d. Să cadă pe sau peste balonul care iese din ruck, atâta timp cât acesta se află pe sol lângă ruck.
- e. Să șuteze sau să încerce să șuteze balonul afară din ruck.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

- f. Să reintroducă balonul în ruck.
- g. Să întreprindă nicio acțiune care să-i facă pe adversari să creadă că ruckul s-a terminat, atunci când ruckul este în desfășurare.

Sanctiune: Lovitură liberă.

TERMINAREA RUCKULUI

17. Atunci când balonul a fost câștigat în mod clar de către una dintre echipe la un ruck și balonul este disponibil pentru a fi jucat, arbitrul va spune "joacă", după care balonul trebuie scos din ruck într-un interval de cinci secunde. **Sanctiune:** Grămadă.

18. Un jucător care face sau a făcut parte din ruck nu are voie să atace sau să placheze un adversar care se află în apropierea ruckului (la mai puțin de 1 m) și care încearcă să joace balonul spre o altă zonă a terenului.

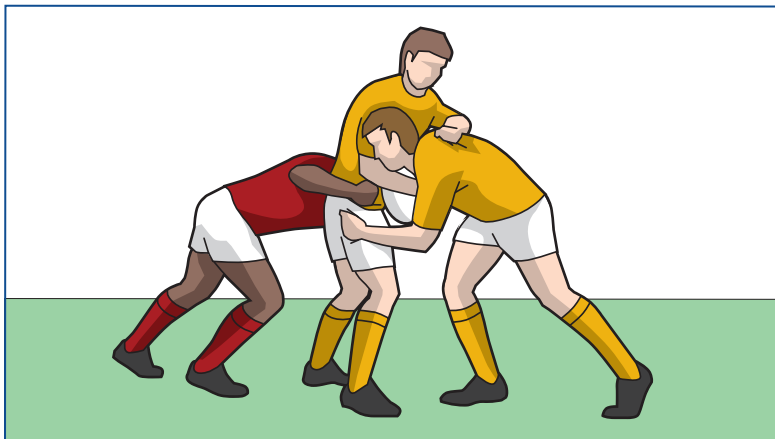
Sanctiune: Lovitură de pedeapsă

19. Ruckul se termină și jocul continuă atunci când balonul părăsește ruckul sau când balonul din ruck este pe sau dincolo de linia de țintă.

20. Ruckul se termină atunci când balonul nu mai poate fi jucat. Dacă arbitrul decide că balonul probabil nu va ieși într-un timp rezonabil, va fi acordată o grămadă.

PRINCIPIU

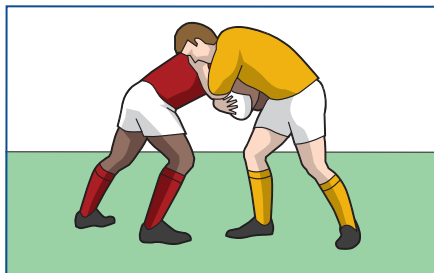
Scopul unui mol este acela de a permite jucătorilor să-și dispute balonul purtat.



Mol

FORMAREA UNUI MOL

1. Un mol poate avea loc numai în câmpul de joc.
2. Molul constă într-un purtător de balon și cel puțin câte un jucător din fiecare echipă, legați între ei și în picioare. Un jucător care smulge balonul din brațele purtătorului de balon trebuie să rămână în contact cu acel jucător până când balonul este transferat. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
3. Odată format, molul trebuie să se deplaseze către una din liniile de țintă.



Molul nu s-a format

OFSAID LA MOL

4. Pentru fiecare echipă există câte o linie de ofsaid paralelă cu linia de țintă, care trece prin ultimul picior al jucătorilor participanți la mol, cel mai apropiat de linia de țintă a acelei echipe. Dacă acel picior este pe sau în spatele liniei de țintă, linia de ofsaid a acelei echipe este linia de țintă.
5. Un jucător trebuie să se alăture unui mol dintr-o poziție de “în joc” sau să se retragă în spatele propriei linii de ofsaid. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
6. Jucătorii care părăsesc molul trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Acești jucători se pot realătura molului. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

ALĂTURAREA LA MOL

7. Jucătorii care se alătură trebuie:
 - a. Să o facă dintr-o poziție de “în joc”.
 - b. Să se lege de ultimul jucător din mol.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

- c. Să aibă capetele și umerii nu mai jos de nivelul șoldurilor.

Sanctiune: Lovitură liberă.

ÎN TIMPUL DESFĂȘURĂRII MOLULUI

8. Purtătorul de balon dintr-un mol poate să ajungă la pământ, cu condiția ca jucătorul să facă balonul disponibil imediat. **Sanctiune:** Grămadă.
9. Toți ceilalți jucători din mol trebuie să se străduiască să rămână în picioare.
10. Toți jucătorii dintr-un mol trebuie să fie înglobați în sau legați la mol, neputând rămâne lângă acesta. Un jucător care are posesia balonului nu trebuie să alunece sau să se deplaseze înapoi în mol. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
11. Jucătorii nu trebuie:
 - a. Să prăbușească intenționat sau să sară deasupra unui mol.
 - b. Să încerce să tragă un adversar afară din mol.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

- c. Să întreprindă nicio acțiune care să-i facă pe adversari să creadă că molul s-a terminat, atunci când molul este în desfășurare.

Sanctiune: Lovitură liberă.

12. Atunci când jucătorii echipei care nu are posesia balonului se retrag din mol în mod voluntar, astfel încât nu mai rămâne niciun jucător al acestei echipe în mol, molul se desfășoară în continuare.
13. Atunci când toți jucătorii echipei care nu are posesia balonului se retrag din mol în mod voluntar, ei se pot realătura, cu condiția ca primul jucător să se lege de cel mai avansat jucător al echipei care are posesia balonului.
Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.
14. Atunci când un mol a încetat să se deplaseze către o linie de țintă pentru mai mult de cinci secunde, dar balonul este deplasat și arbitrul îl poate vedea, acesta le va spune jucătorilor să folosească balonul. Echipa care are posesia va trebui apoi să folosească balonul într-un timp rezonabil. **Sanctiune:** Grămadă.
15. Atunci când un mol a încetat să se deplaseze către o linie de țintă, el poate să-și reia mișcarea, cu condiția să o facă într-un interval de cinci secunde. Dacă se oprește a doua oară, dar balonul este deplasat și arbitrul îl poate vedea, acesta le va spune jucătorilor să folosească balonul. Echipa care are posesia va trebui apoi să folosească balonul într-un timp rezonabil. **Sanctiune:** Grămadă.

TERMINAREA MOLULUI

16. Un mol se termină și jocul continuă atunci când:
 - a. Balonul sau purtătorul de balon părăsește molul.
 - b. Balonul este pe pământ.
 - c. Balonul este pe sau dincolo de linia de țintă.
17. Un mol se termină fără succes atunci când:
 - a. Balonul nu mai poate fi jucat.
 - b. Molul se prăbușește (nu ca rezultat al unui antijoc).
 - c. Molul se oprește din avansare mai mult de cinci secunde și balonul nu iese.
 - d. Purtătorul de balon ajunge la pământ și balonul nu este disponibil imediat.
 - e. Balonul este disponibil pentru a fi jucat, arbitrul a spus "joacă", însă nu a fost jucat într-un interval de cinci secunde de la comanda arbitrului.

Sanctiune: Grămadă.

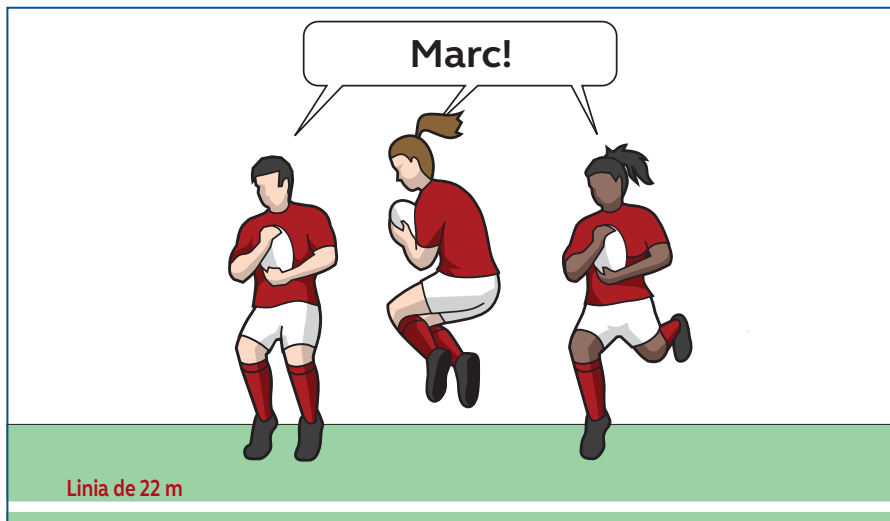
18. Un jucător care face sau a făcut parte din mol nu are voie să atace sau să placheze un adversar care se află în apropierea molului (la mai puțin de 1 m) și care încearcă să joace balonul spre o altă zonă a terenului.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă

19. Dacă se formează un mol imediat după ce un jucător a prins balonul direct din șutul unui adversar în joc deschis, introducerea în grămada acordată pentru oricare dintre motivele de mai sus va aparține echipei jucătorului care a prins balonul.

PRINCIPIU

O metodă de întrerupere a jocului în propriul 22, prin prinderea balonului direct din șutul unui adversar.



SOLICITAREA UNUI MARC

1. Pentru a solicita un marc, un jucător trebuie :
 - a. Să aibă cel puțin un picior pe sau în spatele propriei linii de 22 de metri atunci când prinde balonul sau când aterizează după ce l-a prins în aer; și
 - b. Să prindă un balon care a atins planul liniei de 22 de metri, direct din șutul unui adversar, înainte ca acesta să fi atins pământul sau un alt jucător; și
 - c. În același timp să strige "marc".
2. Un jucător poate solicita un marc chiar dacă balonul a lovit un stâlp de țintă sau bara transversală înainte de a fi prins.
3. Atunci când un marc este solicitat corect, arbitrul va opri jocul imediat și va acorda o lovitură liberă echipei care are posesia.
4. Un marc nu poate fi solicitat dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere după marcarea de puncte.

RELUAREA JOCULUI DUPĂ UN MARC

5. Jucătorul care a solicitat marcul va executa lovitura liberă (conform Legii 20).
6. Dacă jucătorul se accidentează la efectuarea unui Marc și nu poate să execute lovitura liberă într-un interval de un minut, lovitura liberă poate fi executată de un coechipier.
7. Lovitura liberă este executată din următoarele locuri :

Locul marcului	Locul loviturii libere
În interiorul 22-lui	Pe locul marcului, dar la cel puțin cinci metri de linia de țintă, în dreptul acestuia.
În interiorul terenului de țintă	Pe linia de cinci metri în dreptul locului marcului.

PRINCIPIU

Câmpul de joc are limite laterale cunoscute sub denumirea de linii de margine. Atunci când jocul atinge sau traversează o linie de margine, balonul este în margine și devine mort.

Repunerile rapide și aliniamentele sunt metode de reluare a jocului, după ce balonul sau purtătorul de balon a ieșit în margine.

MARGINE SAU MARGINE DE ȚINTĂ

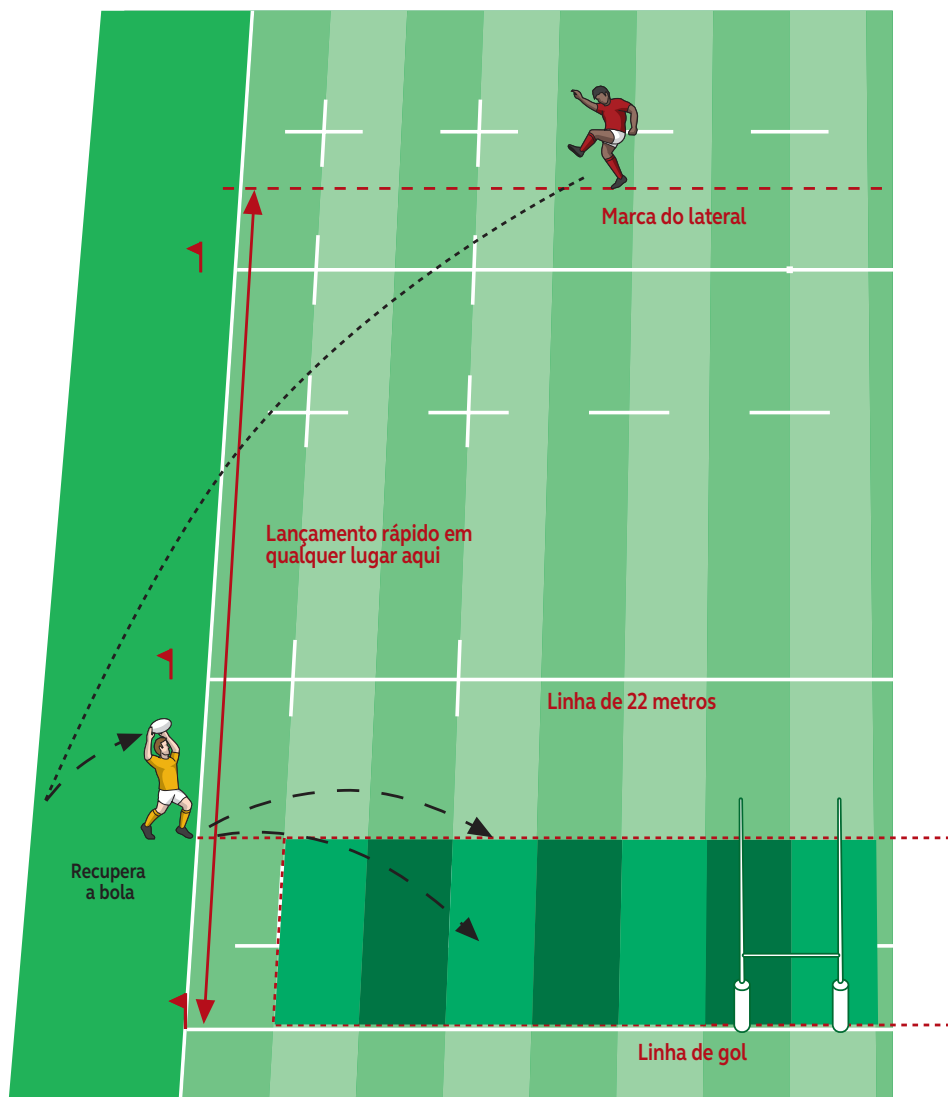
1. Balonul este în margine sau în margine de țintă atunci când :
 - a. Balonul sau purtătorul de balon atinge linia de margine, linia de margine de țintă sau orice altceva dincolo de aceste linii.
 - b. Un jucător, care atinge deja linia de margine, linia de margine de țintă sau orice altceva dincolo de aceste linii, prinde sau ține balonul.
 - i. Dacă balonul a atins sau a traversat planul marginii atunci când este prins, prinzătorul nu este considerat a fi responsabil de scoaterea balonului în margine.
 - ii. Dacă balonul nu a atins/traversat planul marginii atunci când este prins sau cules, prinzătorul este considerat a fi responsabil de scoaterea balonului în margine, indiferent dacă balonul era în mișcare sau staționar.
2. Balonul nu este în margine sau în margine de țintă atunci când :
 - a. Balonul atinge planul marginii, dar este prins, lovit sau șutat de un jucător aflat în suprafața de joc.
 - b. Un jucător sare din interiorul sau din afara suprafeței de joc și prinde balonul, aterizând apoi în suprafața de joc, indiferent dacă balonul a atins sau a traversat planul marginii.
 - c. Un jucător sare din suprafața de joc și lovește balonul (sau îl prinde și apoi îl eliberează), trimițându-l înapoi în suprafața de joc, înainte de a ateriza în margine sau în margine de țintă, indiferent dacă balonul a atins sau a traversat planul marginii.
 - d. Un jucător aflat în margine șutează sau lovește balonul, dar nu îl ține, cu condiția ca acesta să nu fi atins planul marginii.

REPUNERE RAPIDĂ

3. Un jucător care poartă balonul în margine trebuie să-l elibereze imediat, astfel încât să poată fi executată o repunere rapidă. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
4. La o repunere rapidă, balonul este repus :
 - a. Din spațiul aflat între semnul marginii și linia de țintă a jucătorului care repune; și
 - b. Paralel cu sau către linia de țintă a jucătorului care repune; și
 - c. Astfel încât să ajungă la linia de cinci metri înainte de a atinge pământul sau un jucător; și
 - d. De un jucător ale cărui picioare sunt în afara câmpului de joc.

Sanctiune: Alegere între un aliniament și o grămadă.

5. O repunere rapidă este anulată și un aliniament este acordat aceleiași echipe dacă :
 - a. Deja s-a format un aliniament; sau
 - b. După ce a ieșit în margine, balonul a fost atins de oricine altcineva decât de jucătorul care repune sau de jucătorul care l-a purtat în margine; sau
 - c. A fost folosit un alt balon decât cel care a ajuns în margine.
6. Balonul trebuie să ajungă la linia de cinci metri înainte de a fi jucat și niciun jucător nu trebuie să-l împiedice să parcurgă cinci metri.
Sanctiune: Lovitură liberă.
7. Dacă semnul marginii este în afara 22-ului, echipa în apărare poate să execute repunerea rapidă în interiorul 22-ului, însă se va considera că a introdus balonul în 22.



Repunere rapidă

ALINIAMENT

8. Locul de unde este reluat jocul cu un aliniament și echipa care va repune sunt stabilite după cum urmează :
- a. În general

Eveniment	Locul semnului marginii	Cine repune
Un jucător, aflat în propria jumătate de teren, șutează balonul indirect în margine în 22-ul advers. Fie echipa nu a introdus balonul în propria jumătate de teren, fie a avut loc un placaj, un ruck sau un mol sau un adversar a atins balonul în interiorul propriei jumătăți de teren. Această lege experimentală nu se aplică la execuția unei lovituri de începere sau a oricărui tip de lovitură de reîncepere.	Locul unde balonul atinge linia de margine.	Echipa care a executat lovitura
Purtătorul de balon iese în margine sau șutează balonul indirect în margine (altfel decât șutând din interiorul propriei jumătăți de teren, în margine în 22-ul advers).	Locul în care jucătorul sau balonul atinge linia de margine sau pământul dincolo de aceasta.	Echipa adversă.
Un jucător împinge, pasează sau aruncă neintenționat balonul în margine.	Locul unde balonul atinge linia de margine.	Echipa adversă.
Balonul lovește un jucător și iese direct în margine.	Fie punctul de pe linia de margine cel mai apropiat de locul unde balonul l-a lovit pe jucător, fie locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine, dacă acesta este mai aproape de linia de țintă a aceluși jucător.	Echipa adversă.

Eveniment	Locul semnului marginii	Cine repune
Balonul lovește un jucător și iese în margine după ce sare din câmpul de joc.	Locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine.	Echipa adversă.
Un jucător aflat în margine prinde sau culege un balon care a atins/traversat planul marginii.	Locul în care balonul a atins sau a traversat planul marginii.	Echipa jucătorului care a prins sau a cules balonul.
Un jucător aflat în margine prinde sau culege un balon care nu a atins/traversat planul marginii.	Locul în care stă jucătorul.	Echipa adversă.

b. Balonul este șutat direct în margine dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere

Eveniment	Locul semnului marginii	Cine repune
Balonul este șutat direct în margine dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere după marcarea de puncte.	Dacă este aleasă opțiunea marginii, repunerea va fi executată fie de pe linia de centru, fie de pe locul unde balonul a atins sau a traversat linia de margine, dacă acesta este mai aproape de linia de țintă a șuterului.	Echipa care nu a executat lovitura.
Balonul este șutat direct în margine dintr-o lovitură de reîncepere.	Dacă este aleasă opțiunea marginii, repunerea va fi executată fie de pe locul unde balonul a atins sau a traversat linia de margine, fie de pe linia aplicării sancțiunii corespunzătoare loviturii de reîncepere, dacă aceasta este mai aproape de linia de țintă a șuterului.	Echipa care nu a executat lovitura.

c. Balonul este șutat dintr-o lovitură de pedeapsă

Eveniment	Locul semnelui marginii	Cine repune
Un jucător șutează balonul în margine (fie direct, fie sărind mai întâi din câmpul de joc sau lovind un adversar sau arbitrul).	Locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine.	Echipa care a executat lovitura.
Un jucător aflat în margine prinde balonul indiferent dacă acesta a atins sau nu linia de margine.	Locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine sau, dacă nu a atins linia de margine, locul unde stă jucătorul care prinde balonul.	Echipa care a executat lovitura.
Un jucător aflat în margine culege un balon care nu a atins/traversat planul marginii.	Locul în care stă jucătorul.	Echipa care a executat lovitura.

d. Balon șutat direct în margine din interiorul propriului 22 sau teren de țintă

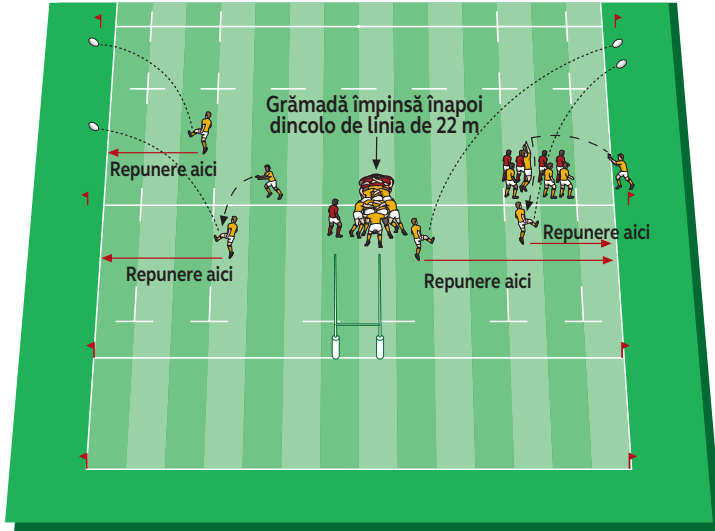
Eveniment	Locul semnului marginii	Cine repune
FĂRĂ CÂȘTIG DE TEREN		
Echipa în apărare a introdus balonul în propriul 22, nu a avut loc niciun placaj, ruck sau mol și niciun adversar nu a atins balonul în interiorul 22-ului. Dacă un jucător aflat în propriul 22 culege balonul atunci când acesta este în afara 22-ului sau prinde balonul înainte ca acesta să fi atins/traversat planul liniei de 22 de metri și îl șutează direct în margine din interiorul 22-ului, atunci acel jucător este considerat responsabil pentru introducerea balonului înapoi în 22.		
Un jucător șutează balonul direct în margine.	Fie în dreptul locului de unde balonul a fost șutat, fie locul unde balonul a atins sau a traversat linia de margine, dacă acesta este mai aproape de linia de țintă a șuterului.	Echipa care nu a șutat.
Un jucător advers aflat în margine prinde balonul.	Fie în dreptul locului de unde a fost șutat balonul, fie locul unde balonul a atins sau a traversat linia de margine, dacă acesta este mai aproape de linia de țintă a șuterului.	Echipa care nu a șutat.
FĂRĂ CÂȘTIG DE TEREN		
Fie balonul nu a fost introdus în propriul 22 de echipa în apărare, fie a avut loc un placaj, un ruck sau un mol sau un adversar a atins balonul în interiorul 22-ului.		
Un jucător șutează balonul direct în margine.	Locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine.	Echipa care nu a șutat.
Un jucător advers aflat în margine prinde balonul.	Locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine.	Echipa care nu a șutat.
Un jucător șutează balonul dintr-o lovitură liberă acordată în interiorul 22-ului.	Locul unde balonul atinge sau traversează linia de margine.	Echipa care nu a șutat.

e. Balon șutat direct în margine din afara 22-ului

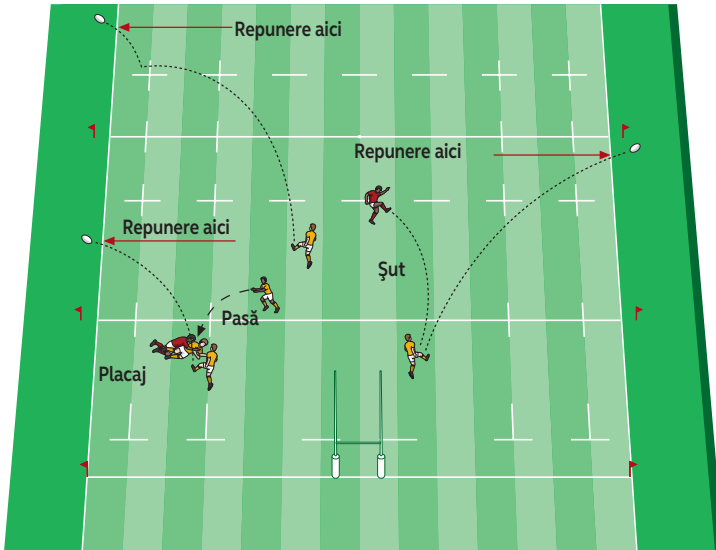
Eveniment	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Un jucător șutează balonul direct în margine din joc deschis sau dintr-o lovitură liberă.	Fie în dreptul locului de unde a fost șutat balonul, fie locul unde balonul a atins sau a traversat linia de margine, dacă acesta este mai aproape de linia de țintă aceluși jucător. Fără câștig de teren.	Echipa care nu a executat lovitura.

f. Opțiuni pentru aliniament

Eveniment	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
În urma unei repuneri incorecte.	Pe locul aliniamentului inițial.	Echipa adversă.
În urma unei repuneri rapide anulate.	Pe locul unde ar fi avut loc aliniamentul dacă repunerea rapidă nu ar fi fost executată.	Aceeași echipă.
În urma unei repuneri rapide incorecte.	Pe locul execuției repunerii incorecte.	Echipa adversă.
În urma ieșirii balonului în margine dintr-un înainte sau dintr-o pasă înainte.	Locul unde balonul a atins sau a traversat linia de margine.	Echipa adversă.
Dintr-o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată în urma unei infrațiuni în aliniament.	Pe locul aliniamentului inițial.	Echipa adversă.



Fără câștig de teren

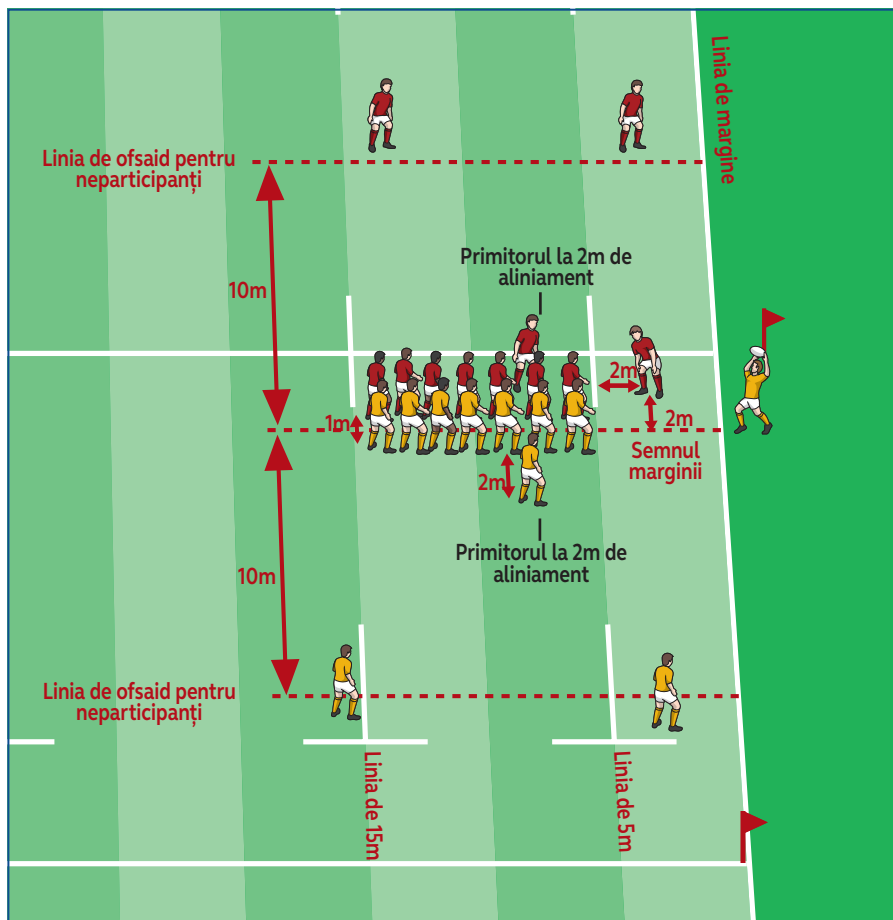


Cu câștig de teren

FORMAREA UNUI ALINIAMENT

9. Un aliniament se formează pe semnul marginii.
10. Fiecare echipă formează câte un șir paralel cu și la distanță de jumătate de metru de semnul marginii, pe partea sa de aliniament, între liniile de cinci și de 15 metri. Culoarul dintre șiruri trebuie menținut până când este repus balonul.

Sanctiune: Lovitură liberă.



Aliniamentul

11. Este nevoie de minimum 2 jucători din fiecare echipă pentru formarea unui aliniament.

12. Echipele trebuie să formeze aliniamentul într-un interval de 30 de secunde de când semnul marginii a fost stabilit.

Sanctiune: Lovitură liberă.

13. Echipa care repune balonul stabilește numărul maxim de jucători pe care-i poate avea în aliniament fiecare echipă.

14. Cu excepția cazului în care repunerea este executată imediat după formarea aliniamentului, echipa adversă nu poate avea mai mulți jucători în aliniament decât echipa care repune (dar poate avea mai puțini).

Sanctiune: Lovitură liberă.

15. Echipa care nu repune trebuie să aibă un jucător plasat între linia de margine și linia de cinci metri. Jucătorul trebuie să stea la doi metri de semnul marginii, pe propria parte a aliniamentului, și la doi metri de linia de cinci metri.

Sanctiune: Lovitură liberă.

16. Dacă o echipă alege să folosească un primitor, acesta trebuie să stea între liniile de cinci și 15 metri, la distanță de doi metri față de coechipierii din aliniament. Fiecare echipă poate avea un singur primitor. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

17. Odată ce aliniamentul este format, jucătorii :

a. Echipei care repune nu au voie să părăsescă aliniamentul în alt fel decât pentru a-și schimba pozițiile cu alți jucători participanți.

b. Echipei care nu repune pot părăsi aliniamentul doar pentru a se asigura că aceasta nu are mai mulți jucători decât echipa adversă.

Sanctiune: Lovitură liberă.

18. Jucătorii participanți pot să-și schimbe pozițiile în aliniament înainte de repunerea balonului.

19. Jucătorii din aliniament care vor ridica sau vor susține un coechipier care sare după balon pot să-l prindă anticipat, cu condiția să nu-l apuce mai jos de șort din spate, sau mai jos de coapse din față. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

20. Jucătorii nu au voie să sară sau să fie ridicați sau susținuți înainte ca balonul să părăsească mâinile jucătorului care îl repune. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

21. Jucătorii nu trebuie să intre în niciun fel în contact cu un adversar înainte de repunerea balonului. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

REPUNEREA ÎNTR-UN ALINIAMENT

22. Jucătorul care repune balonul va sta pe semnul marginii, cu ambele picioare în afara câmpului de joc. El nu trebuie să pășească în câmpul de joc înainte de repunerea balonului. **Sanctiune:** Alegere între un aliniament și o grămadă.

23. Balonul trebuie :

- a. Să fie repus drept, de-a lungul semnelui marginii, către un jucător din aliniament; și

Sanctiune: Dacă echipa care nu repune nu ridică un coechipier pentru a disputa posesia balonului, jocul va continua.

Dacă echipa care nu repune ridică un coechipier pentru a disputa posesia balonului, acelei echipe i se va oferi o alegere conform b.

- b. Să ajungă la linia de cinci metri înainte să atingă pământul sau să fie jucat.

Sanctiune: Alegere între un aliniament și o grămadă. Dacă este ales aliniamentul și repunerea este din nou strâmbă, echipei care a avut inițial repunerea îi va fi acordată o grămadă.

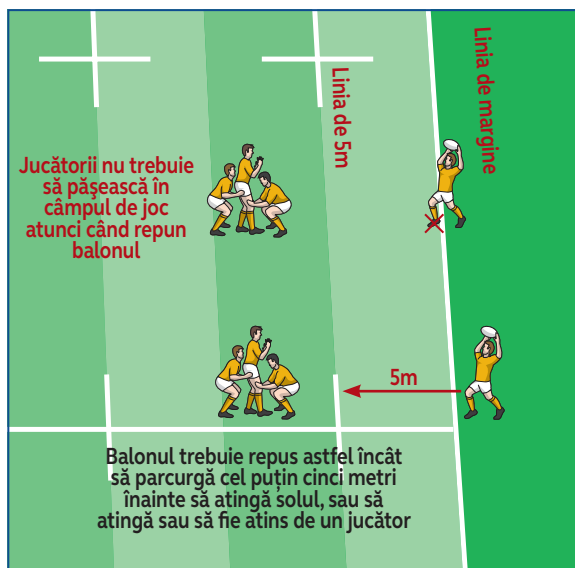
- c. Să fie repus fără întârziere odată ce s-a format aliniamentul.

Sanctiune: Lovitură liberă.

24. Jucătorul care repune nu trebuie să simuleze aruncarea.

Sanctiune: Lovitură liberă.

25. Niciun jucător nu trebuie să blocheze repunerea sau să împiedice balonul să străbată cinci metri. **Sanctiune:** Lovitură liberă.



ÎN TIMPUL DESFĂȘURĂRII UNUI ALINIAMENT

26. Aliniamentul începe de îndată ce balonul părăsește mâinile jucătorului care repune.
27. Odată ce a început aliniamentul, jucătorul care repune și adversarul său direct pot :
 - a. Să se alăture aliniamentului.
 - b. Să se retragă la linia de ofsaid a coechipierilor neparticipanți.
 - c. Să rămână în spațiul dintre linia de cinci metri și linia de margine.
 - d. Să se deplaseze într-o poziție de primitor, dacă locul acestuia este liber.
28. Dacă acești jucători se deplasează oriunde altundeva, ei sunt în ofsaid.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

29. Odată ce a început aliniamentul, orice jucător din aliniament poate :
 - a. Să-și dispute posesia balonului.
 - b. Să prindă sau să devieze balonul. Un săritor poate să prindă sau să devieze balonul cu brațul exterior numai dacă are ambele mâini deasupra capului. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

- c. Să ridice sau să susțină un coechipier. Jucătorii care fac aceasta trebuie să-l coboare pe acel jucător la pământ în siguranță, de îndată ce balonul este câștigat de oricare echipă. **Sanctiune:** Lovitură liberă.
- d. Să părăsească aliniamentul astfel încât să fie într-o poziție de a primi balonul, cu condiția să rămână la mai puțin de 10 metri de semnul marginii și să continue să se deplaseze până la terminarea aliniamentului. **Sanctiune:** Lovitură liberă.
- e. Să apuce și să aducă la pământ un adversar care are posesia balonului, cu condiția ca acel jucător să nu fie în aer. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

OFSAID LA ALINIAMENT

- 30. Toți jucătorii din aliniament sunt “în joc” dacă rămân pe propria parte a semnului marginii până când balonul a fost repus și a atins un jucător sau pământul.
- 31. Jucătorii care sar după balon, care traversează semnul marginii și nu prind balonul, trebuie să revină imediat pe propria parte a semnului marginii.
- 32. Până în momentul când balonul a atins un jucător sau pământul după ce a fost repus, linia de ofsaid pentru jucătorii din aliniament coincide cu semnul marginii. După aceea, linia de ofsaid este o linie care trece prin balon.
- 33. Atunci când se formează un ruck sau un mol pe semnul marginii, un jucător participant poate :
 - a. Să se alăture ruckului sau molului; sau
 - b. Să se retragă la linia de ofsaid care trece prin ultimul picior al coechipierilor săi din ruck sau din mol.
- 34. Odată ce balonul a fost repus, un jucător din aliniament poate să se deplaseze dincolo de linia de 15 metri. Dacă balonul nu traversează linia de 15 metri, jucătorul trebuie să se întoarcă imediat în aliniament.
- 35. Jucătorii neparticipanți la aliniament trebuie să rămână la cel puțin 10 metri de semnul marginii pe propria parte a aliniamentului sau în spatele liniei de țintă, dacă aceasta este mai aproape. Dacă balonul este repus înainte ca un jucător să fie “în joc”, acesta nu va fi pasibil de a fi sancționat dacă se retrage imediat într-o poziție de “în joc”. Jucătorul nu poate fi pus “în joc” de nicio acțiune a oricărui alt jucător.
- 36. Odată ce balonul a fost repus de un coechipier, jucătorii neparticipanți la aliniament pot să avanseze. Dacă se întâmplă acest lucru, și adversarii pot să avanseze. Dacă balonul nu traversează linia de 15 metri, jucătorii nu vor fi pasibili de a fi sancționați dacă se retrag imediat la propriile linii de ofsaid.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

TERMINAREA ALINIAMENTULUI

37. Aliniamentul se termină atunci când :
- Balonul sau un jucător având posesia balonului :
 - părăsește aliniamentul; sau
 - intră în spațiul dintre linia de margine și linia de cinci metri; sau
 - se deplasează dincolo de linia de 15 metri.
 - Se formează un ruck sau un mol și toate picioarele tuturor jucătorilor participanți la ruck sau la mol au depășit semnul marginii.
 - Balonul nu mai poate fi jucat.
38. Niciun jucător din aliniament nu are voie să părăsească aliniamentul până la terminarea acestuia, cu excepția cazului în care se deplasează într-o poziție de primitor, dacă locul acestuia este liber. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.



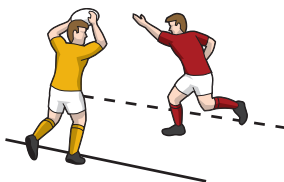
Fără sprijinire pe un adversar



Fără ținere sau împingere



Fără atac ilegal



Fără blocarea repunerii



Prinderea anticipată este permisă



Ridicarea jucătorilor este permisă



PRINCIPIU

Scopul unei grămezi este acela de a relua jocul cu o dispută pentru posesie, după o infrațiuune minoră sau după o întrerupere.

1. Locul de unde este reluat jocul cu o grămadă și echipa care va introduce sunt stabilite după cum urmează :

Infrațiuune / întrerupere	Locul grămezii	Cine introduce
Un înainte sau o pasă înainte, în afara situației când acestea au loc într-un aliniament.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul infrațiuunii.	Echipa nevinovată.
Un înainte sau o pasă înainte într-un aliniament; repunere incorectă la aliniament; repunere rapidă incorectă.	Pe semnul marginii, la 15 metri de linia de margine.	Echipa nevinovată.
Ofsaid în joc deschis (opțiunea pentru grămadă).	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul unde echipa vinovată a jucat balonul ultima dată.	Echipa nevinovată.
O lovitură de pedeapsă (opțiunea pentru grămadă).	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul infrațiuunii.	Echipa nevinovată.
Balonul este introdus în propriul teren de țintă și făcut mort.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul unde balonul a fost făcut mort.	Echipa în atac.
Balon care nu mai poate fi jucat la un placaj sau la un ruck.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul unde a avut loc placajul sau ruckul.	Echipa care a avansat ultima. Dacă nicio echipă nu avansa, echipa în atac.

Infrațiune / Întrerupere	Locul grămezii	Cine introduce
Un mol terminat fără succes.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul unde s-a terminat molul.	Echipa care nu avea posesia când a început molul. Dacă arbitrul nu poate decide care echipă avea posesia, echipa care avansa înainte de oprirea molului. Dacă nicio echipă nu avansa, echipa în atac.
Balon care nu mai poate fi jucat într-un mol după șut în joc deschis.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul molului.	Echipa care avea posesia când a început molul.
O lovitură de începere sau de reîncepere executată incorect (opțiunea pentru grămadă).	În zona grămezii, cât mai aproape posibil de mijlocul liniei din spatele căreia a fost executată lovitură de începere sau de reîncepere.	Echipa care nu a executat lovitură.
Nerespectarea comenzii "joacă" a arbitrului la o grămadă, la un ruck sau la un mol.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul unde a avut loc grămada, ruckul sau molul.	Echipa care nu avea posesia.
Balon sau purtător de balon care atinge arbitrul și una dintre echipe obține un avantaj.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de incident.	Echipa care a jucat balonul ultima dată.

Infracțiune / Întrerupere	Locul grămezii	Cine introduce
Întrerupere din cauza unei accidentări.	În zona grămezii, în punctul unde balonul a fost jucat ultima dată.	Echipa care a avut posesia ultima dată.
Refacerea grămezii – fără vreo infracțiune.	Acolo unde a avut loc grămada inițială.	Echipa care a avut inițial introducerea.
O tentativă la țintă a unei lovituri de pedeapsă, neexecutată în intervalul de timp legal.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul unde a fost acordată lovitura de pedeapsă.	Echipa nevinovată.
Arbitrul acordă o grămadă pentru orice alt motiv neprevăzut de lege.	În zona grămezii, în punctul cel mai apropiat de locul întreruperii.	Echipa care a avansat ultima sau, dacă nicio echipă nu avansa, echipa în atac.



Grămadă

FORMAREA UNEI GRĂMEZI

2. O grămadă se formează în zona grămezii, pe un semn indicat de arbitru.
3. Arbitrul face semnul pentru a crea linia mediană a grămezii, paralelă cu liniile de țintă.
4. Echipele trebuie să fie pregătite să formeze grămada într-un interval de 30 de secunde de când a fost făcut semnul. **Sanctiune: Lovitură liberă.**
5. Atunci când ambele echipe au câte 15 jucători, câte opt jucători din fiecare echipă se vor lega împreună într-o formație, așa cum este prezentat în diagramă. Fiecare echipă trebuie să aibă doi stâlpi și un trăgător în linia întâi și doi jucători în linia a doua. Câte trei jucători de linia a treia din fiecare echipă întregesc grămada. **Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.**
6. Atunci când o echipă are mai puțin de 15 jucători, indiferent din ce cauză, atunci numărul jucătorilor în grămadă din fiecare echipă poate fi redus în mod similar. Atunci când o echipă face o reducere permisă, celeilalte nu i se cere să facă o reducere similară. În orice caz, o echipă nu poate avea mai puțin de cinci jucători în grămadă.
7. Jucătorii din grămadă se leagă în felul următor :
 - a. Stâlpii se leagă de trăgător.
 - b. Trăgătorul se leagă cu ambele brațe. O poate face fie peste, fie pe sub brațele stâlpilor.
 - c. Jucătorii de linia a doua se leagă de stâlpii din fața fiecăruia dintre ei, cât și unul de celălalt.
 - d. Toți ceilalți jucători din grămadă se leagă de corpul unui jucător de linia a doua, cu cel puțin un braț.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

8. Cele două grupuri vor sta față în față, de o parte și de cealaltă a linie mediane și paralel cu aceasta.
9. Cele două linii întâi vor sta la o distanță nu mai mare decât lungimea unui braț, cu trăgătorii în dreptul semnelui.

ANGAJAREA

10. Atunci când ambele grupuri sunt drepte, stabile și staționare, arbitrul va spune “crouch”.
- Dacă nu au făcut-o deja, liniile întâi vor adopta o poziție aplecată. Capetele și umerii jucătorilor vor fi nu mai jos de nivelul șoldurilor, poziție care trebuie menținută pe toată durata desfășurării grămezii.
 - Liniile întâi se vor apleca cu capetele în partea stângă a adversarilor direcți, astfel încât capul niciunui jucător nu va atinge gâtul sau umerii unui adversar.
 - Trăgătorii trebuie să aibă poziționat un picior ‘frână’, pentru a ajuta la stabilitate și pentru a evita supraîncărcarea axială.

Sanctiune: Lovitură liberă.

11. Atunci când ambele grupuri sunt drepte, stabile și staționare, arbitrul va spune “bind”.
- Fiecare stâlp de pe partea deschisă se leagă punându-și brațul stâng în interiorul brațului drept al stâlpului de pe partea închisă advers.
 - Fiecare stâlp de pe partea închisă se leagă punându-și brațul drept în exteriorul părții superioare a brațului stâng al stâlpului de pe partea deschisă advers.
 - Fiecare stâlp se leagă apucând partea din spate sau laterală a tricoului adversarului.
 - Toate legările jucătorilor trebuie păstrate pe toată durata desfășurării grămezii.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

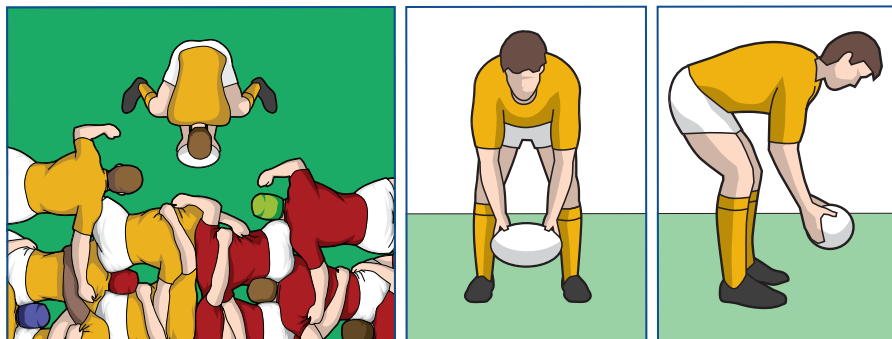
12. Atunci când ambele grupuri sunt drepte, stabile și staționare, cu trăgătorul aplicând în continuare piciorul frână, arbitrul va spune “set”.
- Numai atunci trăgătorul va putea să îndepărteze piciorul frână și echipele se vor putea angaja, finalizând formarea grămezii și creând un tunel în care va fi introdus balonul.
 - Toți jucătorii trebuie să fie poziționați și gata să împingă spre înainte.
 - Fiecare jucător din linia întâi trebuie să aibă ambele picioare pe pământ, cu greutatea sprijinită ferm pe cel puțin unul dintre picioare.
 - Fiecare dintre picioarele trăgătorului trebuie să fie în linie cu sau în spatele celui mai avansat picior al stâlpilor propriei echipe.

Sanctiune: Lovitură liberă.

INTRODUCEREA

13. Mijlocașul la grămadă alege pe care parte a grămezii va introduce balonul.
14. Mijlocașul la grămadă va ține balonul așa cum este prezentat în diagramă.
15. Atunci când ambele grupuri sunt drepte, stabile și staționare, mijlocașul la grămadă va introduce balonul :
 - a. De pe partea aleasă.
 - b. Din afara tunelului.
 - c. Fără întârziere.
 - d. Cu o singură mișcare spre înainte.
 - e. Cu o mișcare rapidă.
 - f. Drept. Mijlocașului la grămadă îi este permis să-și alinieze umărul pe linia mediană a grămezii, astfel încât să se poziționeze cu o lățime de umeri mai aproape de echipa sa.
 - g. Astfel încât să atingă mai întâi pământul în interiorul tunelului.

Sanctiune: Lovitură liberă.



Introducerea la grămadă

ÎN TIMPUL DESFĂȘURĂRII GRĂMEZII

16. Grămada începe atunci când balonul părăsește mâinile mijlocașului la grămadă.

17. Echipele au voie să împingă numai după începerea grămezii.

Sanctiune: Lovitură liberă.

18. Posesia poate fi obținută prin împingerea adversarilor înapoi, dincolo de balon.

19. Jucătorii pot împinge cu condiția să o facă drept și paralel cu pământul.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

20. Jucătorii de linia întâi pot obține posesia prin lovirea balonului cu piciorul, dar numai după ce acesta atinge pământul în tunel. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

21. Un jucător din linia întâi care încearcă să agațe balonul poate să o facă cu oricare dintre picioare, dar nu cu amândouă în același timp.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

22. Trăgătorul echipei care are introducerea trebuie să lovească balonul.

Sanctiune: Lovitură liberă.

23. Un jucător din linia întâi nu trebuie să șuteze în mod intenționat balonul afară din tunel, în direcția din care a fost introdus. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

24. Orice jucător din grămadă poate să joace balonul, dar numai cu laba piciorului sau cu gamba, și nu trebuie să ridice balonul. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

25. Dacă grămada se prăbușește sau dacă un jucător din grămadă este ridicat sau împins forțat în sus, arbitrul trebuie să fluiera imediat, astfel încât jucătorii să nu mai împingă.

26. Atunci când grămada este staționară și balonul este disponibil la picioarele liniei a treia pentru trei-cinci secunde, arbitrul va spune "joacă". Echipa respectivă trebuie apoi să scoată imediat balonul din grămadă. **Sanctiune:** Grămadă.

OFSAID LA GRĂMADĂ

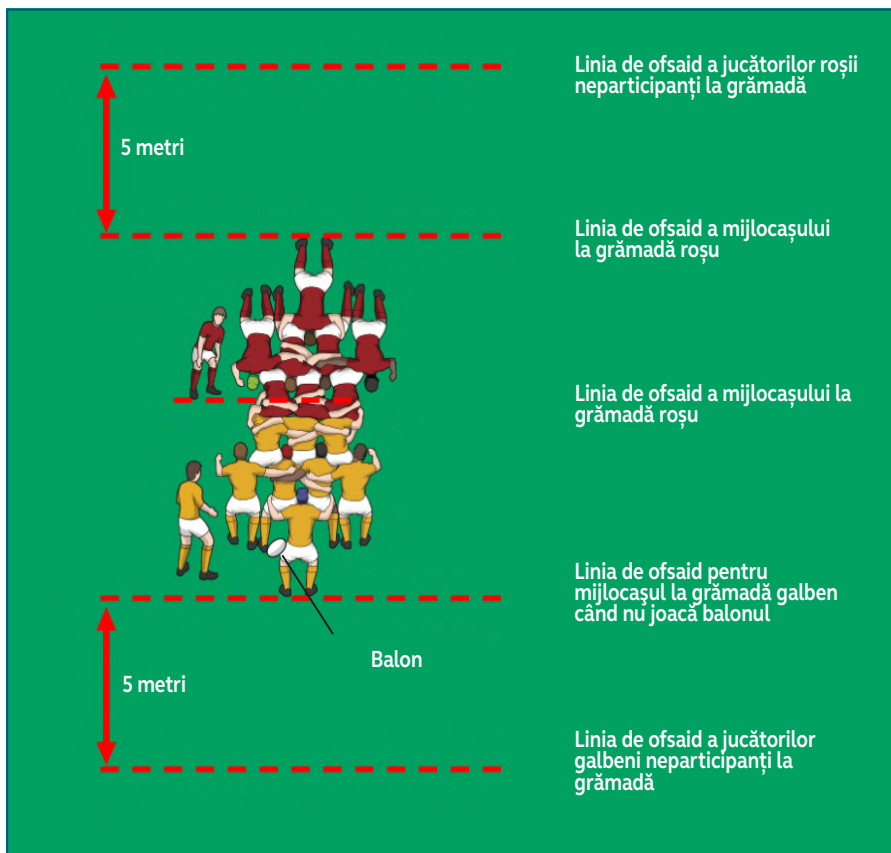
27. Jucătorii trebuie să rămână “în joc” pe toată durata desfășurării grămezii.
28. Înainte de începerea jocului în grămadă, mijlocașul la grămadă al echipei care nu introduce va sta :
- Lângă mijlocașul la grămadă advers, pe propria parte a liniei mediane; sau
 - La cel puțin cinci metri în spatele ultimului picior al ultimului coechipier din grămadă și va rămâne acolo până la terminarea grămezii.
29. Odată ce jocul în grămadă a început, mijlocașul la grămadă al echipei care are posesia trebuie să aibă cel puțin un picior pe aceeași linie cu sau în spatele balonului.
30. Odată ce grămada a început, mijlocașul la grămadă al echipei care nu are posesia :
- Adoptă o poziție lângă grămadă, cu ambele picioare nu mai departe de linia mediană a tunelului, sau
 - Se retrage definitiv până la un punct aflat pe propria linie a ultimelor picioare, sau
 - Se retrage definitiv la cel puțin cinci metri în spatele ultimului picior.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

31. Toți jucătorii neparticipanți la grămadă trebuie să rămână la cel puțin cinci metri în spatele ultimului picior al propriei echipe.
32. Atunci când ultimul picior al unei echipe este în terenul de țintă sau în spațiul de cinci metri din fața propriei linii de țintă, linia de ofsaid pentru neparticipanții acelei echipe este linia de țintă.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

33. De îndată ce grămada se termină, liniile de ofsaid dispar.



Ofsaid la grămadă

REFACEREA UNEI GRĂMEZI

34. Atunci când nu a avut loc nicio infracțiune, arbitrul va opri jocul și va reface grămada dacă :
- Mijlocașul la grămadă a introdus balonul și acesta iese pe la oricare dintre capetele tunelului.
 - Grămada se prăbușește sau se dezintegrează înainte să se termine.
 - Grămada este rotită cu mai mult de 90 de grade, astfel încât linia mediană a depășit o poziție paralelă cu liniile de margine.
 - Nicio echipă nu câștigă posesia.
 - Balonul este șutat neintenționat afară din tunel. Excepție: Dacă balonul este șutat afară în mod repetat, arbitrul trebuie să considere acest fapt ca fiind intenționat. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
35. Atunci când o grămadă este refăcută, balonul este introdus de echipa care l-a introdus anterior.

TERMINAREA UNEI GRĂMEZI

36. Grămada se termină :
- Atunci când balonul iese din grămadă în orice direcție, exceptând tunelul.
 - Atunci când balonul ajunge la picioarele ultimului jucător și este cules de acel jucător sau este jucat de mijlocașul la grămadă al acelei echipe.
 - Atunci când numărul 8 culege balonul de la picioarele unui jucător din linia a doua.
 - Atunci când arbitrul fluieră pentru o infracțiune.
 - Atunci când balonul din grămadă este pe sau dincolo de linia de țintă.

JOC PERICULOS ȘI PRACTICI INTERZISE ÎN GRĂMADĂ

37. Jocul periculos în grămadă include :
- Izbirea unei linii întâi în adversari.
 - Tragerea unui adversar.
 - Ridicarea intenționată a unui adversar, în așa fel încât acesta să nu mai aibă niciun suport pe sol, sau scoaterea forțată în sus a adversarului, afară din grămadă, în mod intenționat.
 - Prăbușirea intenționată a grămezii.
 - Căderea sau punerea intenționată a unui genunchi(lor) pe pământ.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

38. Alte practici interzise la grămadă includ :

- a. Căderea pe sau peste balon imediat după ce acesta a ieșit din grămadă.
- b. Mijlocaș la grămadă care șutează balonul aflat în grămadă.
- c. Jucător din grămadă, altul decât din linia întâi, care ține sau împinge un adversar.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

- d. Reintroducerea balonului în grămadă după ce acesta a ieșit.
- e. Jucători din grămadă, alții decât cei din linia întâi, care joacă balonul în tunel.
- f. Mijlocaș la grămadă care încearcă să-l facă pe un adversar să creadă că balonul a ieșit din grămadă atunci când acesta nu a ieșit.

Sanctiune: Lovitură liberă.

VARIAȚIUNI ALE LEGII GRĂMEZII

39. O federație poate să pună în aplicare variațiuni ale legii grămezii specifice jucătorilor sub 19 ani pentru niveluri stabilite ale jocurilor asupra cărora își exercită jurisdicția.

PRINCIPIU

Loviturile de pedeapsă și cele libere sunt acordate pentru a relua jocul după infracțiuni.

LOCUL UNEI LOVITURI DE PEDEAPSĂ SAU LIBERE

1. Semnul pentru o lovitură de pedeapsă sau liberă trebuie să fie în câmpul de joc, nu mai aproape de cinci metri de la linia de țintă, conform următorului tabel :

Infrațiune	Locul loviturii de pedeapsă sau libere
Atunci când balonul este în joc, excluzând atacul întârziat după un șut.	Pe locul infracțiunii.
În timp ce balonul este mort.	<ul style="list-style-type: none"> - Pe locul de unde ar fi fost reluat jocul sau, dacă acesta este pe linia de margine sau în spațiul dintre aceasta și linia de 15 metri, semnul va fi pe linia de 15 metri, în dreptul acestui loc. - Dacă jocul ar fi fost reluat cu o lovitură de reîncepere, semnul va fi oriunde pe linia aplicării sancțiunii corespunzătoare loviturii de reîncepere (echipa nevinovată decide unde).
Orice infracțiune care are loc în afara suprafeței de joc în timp ce balonul este în joc.	Pe linia de 15 metri, în dreptul locului unde a avut loc infracțiunea sau, dacă aceasta a avut loc în margine de țintă sau dincolo de linia de balon mort, pe linia de cinci metri, în dreptul locului infracțiunii, dar nu la mai puțin de 15 metri de linia de margine.
Orice infracțiune într-un aliniament.	Pe semnul marginii, la 15 metri de linia de margine.
Ofsaid la o fază de joc.	Pe linia de ofsaid a echipei vinovate.
Orice nouă infracțiune a echipei inițial vinovate, după ce este acordată prima lovitură de pedeapsă sau liberă, dar înainte ca aceasta să fie executată.	La 10 metri în fața semnelui inițial.

Infracțiune	Locul loviturii de pedeapsă sau libere
<p>Atac întârziat asupra șuterului.</p>	<p>Echipele adversă alege fie locul infracțiunii, fie locul unde aterizează balonul sau unde acesta este jucat următoarea dată.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dacă infracțiunea are loc în terenul de țintă al șuterului, lovitură de pedeapsă este acordată la 5 metri de linia de țintă, în dreptul locului infracțiunii, dar la cel puțin 15 metri de linia de margine. - De asemenea, echipa nevinovată poate alege să execute lovitură de pedeapsă de pe locul unde aterizează balonul sau unde acesta este jucat următoarea dată înainte de a ateriza, dar de la cel puțin 15 metri de linia de margine. - Dacă balonul aterizează în margine, lovitură de pedeapsă opțională va fi pe linia de 15 metri, în dreptul locului unde balonul a ieșit în margine. - Dacă balonul aterizează sau dacă este jucat următoarea dată înainte de a ateriza în spațiul dintre linia de margine și linia de 15 metri, semnul va fi pe linia de 15 metri, în dreptul locului unde a aterizat balonul sau unde a fost jucat. - Dacă balonul aterizează în terenul de țintă, în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, lovitură de pedeapsă opțională va fi la cinci metri de linia de țintă, în dreptul locului în care balonul a traversat linia de țintă și la cel puțin 15 metri de linia de margine. <p>Dacă balonul lovește un stâlp de țintă sau bara transversală, lovitură de pedeapsă opțională va fi acordată pe locul de cădere a balonului.</p>

Infrațiune	Locul loviturii de pedeapsă sau libere
<p>Scoaterea intenționată a balonului în margine, prin lovire, împingere sau aruncare.</p>	<p>Dacă balonul este scos prin lovire, împingere sau aruncare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - În margine, în margine de țintă sau dincolo de linia de balon mort din câmpul de joc, semnul va fi pe locul unde a avut loc infrațiunea, dar nu la mai puțin de 15 metri față de linia de margine și nu la mai puțin de cinci metri de linia de țintă. - În margine sau în margine de țintă din interiorul terenului de țintă, semnul va fi pe linia de cinci metri, la cel puțin 15 metri de linia de margine. <p>Dincolo de linia de balon mort din interiorul terenului de țintă, semnul va fi pe linia de cinci metri, în dreptul locului unde a avut loc incidentul.</p>
<p>Orice infrațiune în terenul de țintă sau în spațiul dintre linia de țintă și linia de cinci metri.</p>	<p>În câmpul de joc, la cinci metri de linia de țintă, în dreptul locului infrațiunii.</p>

2. O lovitură de pedeapsă sau liberă va fi executată de pe locul unde este acordată sau de oriunde din spatele acestuia, de pe o linie care trece prin semn și care este paralelă cu liniile de margine. Dacă o lovitură de pedeapsă sau liberă este executată dintr-un loc greșit, va trebui executată din nou.

OPȚIUNI LA O LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ SAU LIBERĂ

3. O echipă căreia i-a fost acordată o lovitură de pedeapsă poate să aleagă o grămadă în locul acesteia.
4. O echipă căreia i-a fost acordată
 - a. o lovitură de pe-deapsă la un alinia-ment poate să aleagă un aliniament sau o grămadă pe același semn.
 - b. o lovitură liberă la un ali-niament poate să aleagă un aliniament pe același semn..

EXECUTAREA UNEI LOVITURI DE PEDEAPSĂ SAU LIBERE

5. O lovitură de pedeapsă sau liberă trebuie executată fără întârziere.
6. Orice jucător al echipei nevinovate poate executa lovitură, cu excepția unei lovituri libere acordate pentru un marc.
7. Șuterul trebuie să folosească balonul care se afla în joc, exceptând cazul în care arbitrul consideră că acesta s-a deteriorat.
8. Șuterul poate să șuteze balonul din zbor, așezat (cu excepția trimiterii balonului în margine) sau din drop.
9. Șuterul poate să trimită balonul în orice direcție.
10. Echipa șuterului, cu excepția așezătorului la o lovitură așezată, trebuie să rămână în spatele balonului până când acesta este șutat.
11. Balonul trebuie să fie șutat la o distanță vizibilă. Dacă șuterul ține balonul, acesta trebuie să-i părăsească mâinile în mod clar. Dacă balonul este pe pământ, el trebuie să se deplaseze în mod vizibil de pe semn. Odată ce lovitură a fost executată corect, șuterul poate să joace din nou balonul.

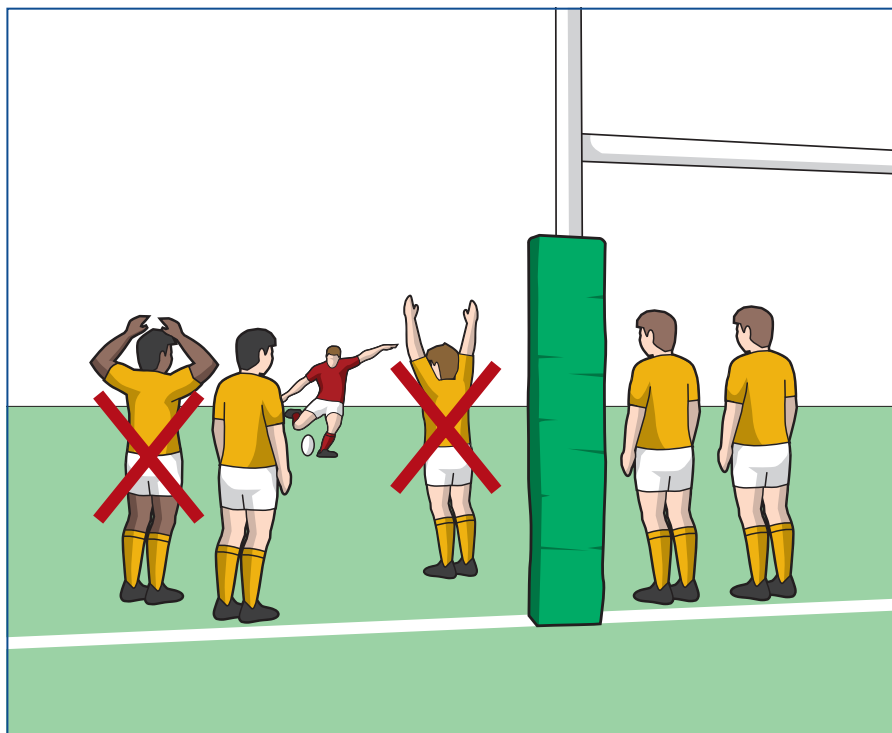
Sanctiune: Grămadă.

ECHIPA ADVERSĂ LA O LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ SAU LIBERĂ

12. Atunci când este acordată o lovitură de pedeapsă sau liberă, echipa adversă trebuie să se retragă imediat 10 metri către propria linie de țintă sau până la această linie, în cazul în care este mai aproape.
13. Chiar dacă lovitură de pedeapsă sau liberă este executată repede și echipa șuterului joacă balonul, jucătorii adversi trebuie să continue să se retragă până la distanța necesară. Ei nu au voie să ia parte la joc până când nu au făcut acest lucru.
14. Dacă lovitură este executată atât de repede încât adversarii nu au oportunitatea să se retragă, ei nu vor fi sancționați. Totuși, ei nu au voie să ia parte la joc până când nu s-au retras la 10 metri de semn sau până când un coechipier, care se afla la 10 m de semn, a avansat, depășindu-i.
15. Echipa adversă nu are voie să întreprindă nicio acțiune care să întârzie lovitură sau care să obstrucționeze șuterul, inclusiv să ia, să arunce sau să șuteze intenționat balonul din preajma echipei care beneficiază de lovitură. **Sanctiune:** O a doua lovitură de pedeapsă sau liberă, la 10 metri în fața semnului inițial. A doua lovitură de pedeapsă sau liberă nu trebuie să fie executată înainte ca arbitrul să facă semnul.

ECHIPA ADVERSĂ LA O LOVITURĂ LIBERĂ

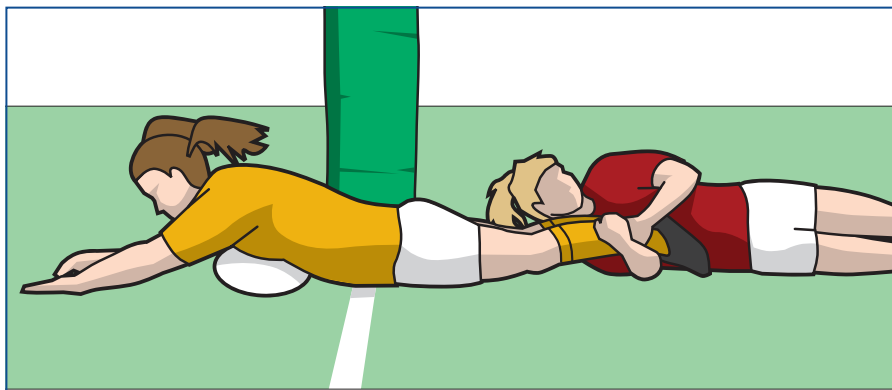
16. De îndată ce șuterul începe mișcarea pentru a șuta, jucătorii echipei adverse pot ataca și încerca să împiedice executarea loviturii prin placarea șuterului sau prin blocarea șutului.
17. Dacă echipa adversă atacă în mod corect și împiedică executarea loviturii libere, aceasta este anulată. Jocul va fi reluat cu o grămadă pe semn, echipa adversă având introducerea.



Lovitură de pedeapsă la țintă

CULCAREA BALONULUI

1. Balonul poate fi culcat în terenul de țintă :
 - a. Prin atingerea pământului cu balonul ținut; sau
 - b. Prin apăsarea balonului de sus în jos, cu mâna sau cu mâinile, cu brațul sau cu brațele, ori cu partea anterioară a corpului jucătorului, de la talie până la gât.



Culcarea balonului

2. Culegerea balonului nu înseamnă culcarea acestuia. Un jucător poate culege balonul din terenul de țintă și îl poate culca în altă parte a terenului de țintă.
3. Un jucător atacant care culcă balonul în terenul de țintă marchează o încercare.
4. Atunci când un jucător atacant, care ține balonul, îl culcă în terenul de țintă și, simultan, atinge linia de margine de țintă sau linia de balon mort (sau orice dincolo de acestea), o lovitură de reîncepere de la 22 de metri îi va fi acordată echipei în apărare.
5. Atunci când purtătorul de balon îl culcă în terenul de țintă și, simultan, atinge linia de margine (sau orice dincolo de aceasta), balonul este în margine în câmpul de joc și un aliniament îi va fi acordat echipei adverse.
6. Un jucător apărător care culcă balonul în terenul de țintă face un atins la pământ.
7. Dacă inerția unui jucător placat îl poartă în interiorul propriului teren de țintă, acesta poate face un atins la pământ.

8. Un jucător placat lângă propria linie de țintă poate, prin întinderea brațelor, să culce balonul în terenul de țintă pentru a face un atins la pământ, cu condiția să o facă imediat. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
9. Dacă un jucător este în margine sau în margine de țintă, el poate să facă un atins la pământ sau să marcheze o încercare prin culcarea balonului în terenul de țintă, cu condiția ca jucătorul să nu țină balonul.
10. În situația în care un jucător placat întinde brațele pentru a culca balonul cu scopul de a marca o încercare sau de a face un atins la pământ, jucătorii apărători pot lovi balonul cu mâna spre înapoi sau pot smulge balonul din mâinile jucătorului, dar nu trebuie să șuteze sau să încerce să șuteze balonul. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

BALON DEVENIT MORT DUPĂ ȘUT PRIN TERENUL DE ȚINTĂ

11. Dacă o echipă șutează balonul din câmpul de joc în terenul de țintă advers, acesta ieșind în margine de țintă, pe sau dincolo de linia de balon mort, echipa în apărare poate să aleagă :
 - a. Să beneficieze de o lovitură de reîncepere de oriunde de pe sau din spațiile liniei de 22 de metri; sau
 - b. Să beneficieze de o grămadă pe locul de unde a fost șutat balonul.

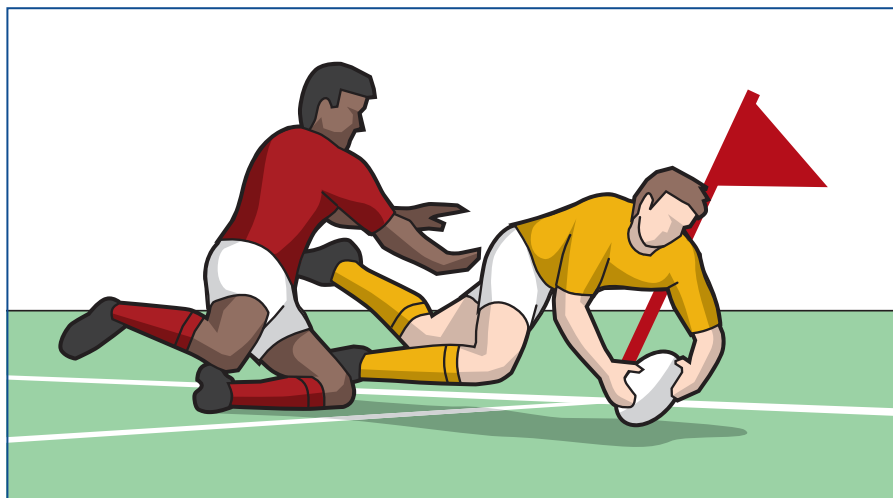
Excepție : O tentativă nereușită de țintă sau o tentativă nereușită de drop-gol. În aceste cazuri, echipa în apărare va relua jocul cu o lovitură de reîncepere de la 22 de metri.

JUCĂTOR APĂRĂTOR ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

12. Dacă orice parte a corpului unui jucător apărător se găsește în terenul de țintă, acel jucător este considerat a fi în terenul de țintă, cu condiția ca nicio altă parte a corpului său să nu fie în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort.
13. Dacă un jucător, aflat în terenul de țintă, prinde sau culege un balon aflat încă în câmpul de joc, atunci acel jucător a introdus balonul în terenul de țintă.
14. Dacă un jucător, aflat pe sau dincolo de linia de balon mort sau în margine de țintă, prinde sau culege un balon aflat în terenul de țintă, atunci acel jucător este considerat responsabil de a fi făcut balonul mort.

STEAG DE COLȚ CU SUPORT

15. Dacă balonul sau purtătorul de balon atinge un steag de colț sau suportul unui steag de colț, fără să fie în margine sau în margine de țintă, jocul va continua, cu excepția cazului în care balonul este culcat, luând contact și cu suportul steagului.



Jucătorul atinge suportul steagului de colț înainte să culce balonul

BALON ȚINUT SUS ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

16. Atunci când un jucător purtător de balon este ținut sus în terenul de țintă, astfel încât nu poate culca sau juca balonul, balonul devine mort. Jocul va fi reluat cu o lovitură de reîncepere de la linia de țintă sau cu o grămadă la 5 metri, în funcție de modul în care balonul a intrat în terenul de țintă. (legea 12.12.a. și legea 19.1 linia 5 a tabelii).

ÎNDOIELI CU PRIVIRE LA CULCAREA BALONULUI

17. Dacă există îndoieli cu privire la care echipă a culcat mai întâi balonul în terenul de țintă, jocul va fi reluat cu o grămadă la cinci metri, în dreptul locului unde a fost culcat balonul. Echipa în atac va avea introducerea.



Legi specifiche

Sub 19 Ani



Legile se aplică jocului de rugby pentru jucători sub 19 ani, împreună cu următoarele modificări specifice:

LEGEA 3 : ECHIPA

Se adaugă:

8. Dacă o echipă nominalizează 22 de jucători, trebuie să aibă cel puțin șase jucători care pot juca în linia întâi, astfel încât să existe posibilitatea de a înlocui stâlpul de pe partea deschisă, trăgătorul și stâlpul de pe partea închisă.

Se adaugă:

35. Un jucător care a fost înlocuit tactic poate înlocui orice jucător accidentat.

LEGEA 5 : TIMPUL

1. Un meci durează maximum 80 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 40 de minute fiecare, plus timpul pierdut), cu excepția cazului în care organizatorul competiției a autorizat disputarea unui timp suplimentar în situația unui scor egal într-un meci dintr-o competiție eliminatorie.

Se înlocuiește cu:

1. Un meci durează 70 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 35 de minute fiecare), plus timpul pierdut. Timpul suplimentar nu este permis.

LEGEA 19 : GRĂMADĂ

6. Atunci când o echipă are mai puțin de 15 jucători, indiferent din ce cauză, atunci numărul jucătorilor în grămadă din fiecare echipă poate fi redus în mod similar. Atunci când o echipă face o reducere permisă, celelalte nu i se cere să facă o reducere similară. În orice caz, o echipă nu poate avea mai puțin de cinci jucători în grămadă.

Se înlocuiește cu:

6. Toți jucătorii din linia întâi și din linia a doua trebuie să fie antrenați corespunzător pentru aceste posturi. Dacă o echipă nu dispune de astfel de jucători antrenați corespunzător, indiferent din ce cauză, arbitrul trebuie să dicteze grămezi simulate. Grămezile simulate rezultate în urma unei eliminări definitive, temporare sau a unei accidentări trebuie jucate cu câte 8 jucători de fiecare parte.

- a. Într-o grămadă de 8 jucători, formația acestora trebuie să fie 3-4-1, cu un singur jucător (de obicei numărul opt) care-i împinge pe cei doi jucători din linia a doua. Jucătorii din linia a doua trebuie să se lege cu capetele de o parte și de alta a trăgătorului.
- b. Atunci când o echipă are mai puțin de 15 jucători, indiferent din ce cauză, atunci numărul jucătorilor în grămadă, din fiecare echipă, trebuie redus în mod similar.
- c. Atunci când o echipă face o reducere permisă în grămadă, cealaltă echipă trebuie să facă o reducere similară, până la un minimum de cinci.
- d. În situația unei grămezi incomplete, aceasta trebuie să fie formată după cum urmează :
 - i. Șapte jucători în formație trei-patru (adică fără numărul opt).
 - ii. Șase jucători în formație trei-doi-unu (adică fără flankeri).
 - iii. Cinci jucători în formație trei-doi (adică fără flankeri și numărul opt).

Sanctiune: Lovitură liberă.

34. Atunci când nu a avut loc nicio infracțiune, arbitrul va opri jocul și va reface grămada dacă :

- c. Grămada este rotită cu mai mult de 90 de grade, astfel încât linia mediană a depășit o poziție paralelă cu liniile de margine.

Se înlocuiește cu:

- c. Grămada este rotită cu mai mult de 45 de grade.

38. Alte practici interzise la grămadă includ :

Se adaugă:

- g. Împingerea grămezii mai mult de 1,5 metri către linia de țintă adversă.
- h. Reținerea balonului în grămadă, odată ce acesta este asigurat și controlat la baza grămezii.

Sanctiune: Lovitură liberă.

- i. Rotirea intenționată a grămezii.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.



Legi specifice

RUGBY ÎN 7



Legile se aplică jocului de rugby în șapte, împreună cu următoarele modificări specifice:

LEGEA 3 : ECHIPA

1. Fiecare echipă are nu mai mult de 15 jucători în suprafața de joc în timpul jocului.

Se înlocuiește cu:

1. Fiecare echipă nu poate avea mai mult de șapte jucători în suprafața de joc, în timpul jocului.

2 se elimină

4. La meciurile internaționale, o federație poate nominaliza până la opt înlocuitori.

Se înlocuiește cu:

4. O echipă poate nominaliza și folosi până la cinci înlocuitori.
5. Pentru alte meciuri, organizatorul meciului stabilește numărul de înlocuitori care pot fi nominalizați, dar în limita unui maximum de opt.

Se înlocuiește cu:

5. Organizatorul meciului stabilește numărul de înlocuitori care pot fi nominalizați, dar în limita unui maximum de cinci.

8-13 se elimină

16-20 se elimină

31. Dacă înlocuitorul temporar este eliminat temporar, jucătorul înlocuit nu poate reveni în câmpul de joc până la expirarea eliminării, cu excepția situațiilor descrise de Legile 3.19 sau 3.20, și numai dacă jucătorul a obținut aprobarea medicului în acest sens și dacă o face în intervalul de timp prevăzut de la părăsirea câmpului de joc.

Se înlocuiește cu:

31. Dacă înlocuitorul temporar este eliminat temporar, jucătorul înlocuit poate reveni în câmpul de joc numai după expirarea eliminării și numai dacă jucătorul a obținut aprobarea medicului în acest sens și dacă o face în intervalul de timp prevăzut de la părăsirea câmpului de joc.

33a se elimină

33e se elimină

LEGEA 5 : TIMPUL

1. Un meci durează maximum 80 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 40 de minute fiecare, plus timpul pierdut), cu excepția cazului în care organizatorul competiției a autorizat disputarea unui timp suplimentar în situația unui scor egal într-un meci dintr-o competiție eliminatorie.

Se înlocuiește cu:

1. Un meci durează 14 minute (împărțit în două reprize, de maximum șapte minute fiecare), plus timpul pierdut. Dacă la sfârșitul meciului scorul este egal și este necesar timp suplimentar, jocul va fi reluat, după o pauză de un minut, cu reprize de cel mult cinci minute. După fiecare repriză, echipele schimbă terenul fără pauză. Meciul final al unei competiții durează maximum 20 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 10 minute fiecare), plus timpul pierdut și cel suplimentar.
2. Pauza constă într-un interval de timp stabilit de organizatorul meciului, care însă nu poate depăși 15 minute. Pe durata pauzei, echipele și oficialii meciului pot părăsi incinta de joc.

Se înlocuiește cu:

2. Pauza constă într-un interval de timp care nu poate depăși două minute.

LEGEA 6 : OFICIALII MECIULUI

3. Arbitrul organizează tragerea la sorți. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege. Câștigătorul tragerii la sorți decide dacă alege lovitura de începere sau jumătatea de teren. În cazul în care câștigătorul alege jumătatea de teren, adversarii vor trebui să execute lovitura de începere și invers.

Se adaugă:

- a. Înaintea începerii disputării timpului suplimentar, arbitrul organizează o tragere la sorți în același mod ca înaintea începerii meciului.

Se adaugă:

JUDECĂTORI DE TEREN DE ȚINTĂ

Se adaugă:

31. La fiecare meci sunt desemnați doi judecători de teren de țintă, câte unul în fiecare teren de țintă.
32. Arbitrul are același control asupra judecătorilor de teren de țintă, precum cel pe care-l are asupra arbitrilor asistenți sau judecătorilor de margine.
33. Judecătorii de teren de țintă semnalizează rezultatul transformărilor sau al loviturilor de pedeapsă la țintă.
34. Judecătorii de teren de țintă semnalizează ieșirea balonului sau a purtătorului de balon în margine de țintă.
35. Dacă este necesar, judecătorul de teren de țintă îl va ajuta pe arbitru la luarea deciziilor cu privire la atinsul la pământ și la marcarea încercărilor.
36. Organizatorul competiției poate autoriza judecătorul de teren de țintă să semnalizeze anti-jocul din terenul de țintă.
37. Judecătorii de teren de țintă nu sunt necesari atunci când este prezent un arbitru video.

LEGEA 8 : MARCAREA PUNCTELOR

7. Atunci când este marcată o încercare, echipa respectivă are dreptul de a încerca o transformare, care poate fi o lovitură de picior așezată sau din drop.

Se înlocuiește cu:

7. Atunci când este marcată o încercare, echipa respectivă are dreptul de a încerca o transformare, care trebuie să fie o lovitură de picior din drop.
8. Șuterul :

b se elimină

- c. Va executa lovitura într-un interval de 60 de secunde (timp de joc) din momentul în care a fost acordată încercarea, chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reșezat. **Sanctiune:** Lovitura este anulată.

Se înlocuiește cu:

- c. Va executa lovitura într-un interval de 30 de secunde (timp de joc) din momentul în care a fost acordată încercarea. **Sanctiune:** Lovitura este anulată.

ECHIPA ADVERSĂ LA O TRANSFORMARE

14. Toți jucătorii adversi se vor retrage în spatele propriei linii de țintă și nu o vor depăși până când șuterul începe avansarea pentru a șuta. Atunci când șuterul face aceasta, adversarii pot să atace sau să sară pentru a împiedica ținta, însă nu le este permis să fie sprijiniți fizic de alți jucători pentru a realiza aceste acțiuni.

Se înlocuiește cu:

14. Toți jucătorii adversi se vor aduna imediat în apropierea propriei linii de 10 metri.

Sanctiune: Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timpul executării transformării, însă aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă. Dacă lovitura este nereușită, șuterul va repeta transformarea, iar echipa adversă nu va mai avea voie să atace. Atunci când se repetă lovitura, șuterul poate relua toate pregătirile. El poate modifica tipul de lovitură.

Se înlocuiește cu:

Sanctiune: Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timpul executării transformării, însă aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă. Dacă lovitura este nereușită, șuterul va repeta transformarea, iar echipa adversă nu va mai avea voie să atace.

16 se elimină

ȚINTĂ DIN LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

21. Lovitura trebuie executată într-un interval de 60 de secunde (timp de joc) din momentul în care echipa și-a manifestat intenția în acest sens, chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reșezat.

Sanctiune: Lovitura este anulată și i este acordată o grămadă.

Se înlocuiește cu:

21. Lovitura trebuie executată într-un interval de 30 de secunde (timp de joc) din momentul în care echipa și-a manifestat intenția să o facă.

Sanctiune: Lovitura este anulată și i este acordată o grămadă.

24. Șuterul poate așeza balonul direct pe pământ, pe nisip, pe rumeguș sau pe un suport de balon. Șuterul poate fi ajutat de un așezător. Șuterul nu poate fi ajutat în niciun alt fel. **Sanctiune:** Grămadă.

Se înlocuiește cu:

24. Lovitura de picior trebuie să fie executată din drop. **Sanctiune:** Grămadă.

Se adaugă:

TIMP SUPLIMENTAR

Se adaugă:

30. Echipa care marchează prima în reprizele de timp suplimentar va fi declarată imediat câștigătoare, iar jocul nu va mai continua.

LEGEA 9 : ANTIJOCUL

29. Atunci când un jucător este avertizat și eliminat temporar pentru 10 minute, arbitrul îi va arăta un cartonaș galben. Dacă același jucător comite apoi o altă infracțiune care impune acordarea unui cartonaș galben, jucătorul trebuie eliminat definitiv.

Se înlocuiește cu:

29. Atunci când un jucător este avertizat și eliminat temporar pentru două minute, arbitrul îi va arăta un cartonaș galben. Dacă același jucător comite apoi o altă infracțiune care impune acordarea unui cartonaș galben, jucătorul trebuie eliminat definitiv.

LEGEA 12 : LOVITURĂ DE ÎNCEPERE ȘI LOVITURI DE REÎNCEPERE

4. După ce o echipă a marcat, adversarii vor relua jocul de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.

Se înlocuiește cu:

4. După ce o echipă a marcat, aceeași echipă va relua jocul cu o lovitură din drop de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru. Lovitura de reîncepere trebuie executată într-un interval de 30 de secunde din momentul executării sau al refuzului executării unei transformări, sau din momentul când balonul este șutat la o tentativă de țintă din lovitură de pedeapsă sau din drop.

Sanctiune: Lovitură liberă.

5. Atunci când balonul este șutat :

- a. Coechipierii șuterului trebuie să fie în spatele balonului.

Sanctiune: Grămadă.

Se înlocuiește cu:

- a. Coechipierii șuterului trebuie să fie în spatele balonului.

Sanctiune: Lovitură liberă.

6. Balonul trebuie să ajungă la linia de 10 metri. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.

Se înlocuiește cu:

6. Balonul trebuie să ajungă la linia de 10 metri. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

8. Dacă balonul ajunge direct în margine, echipa care nu a executat lovitura alege una dintre următoarele opțiuni :
- Repetarea loviturii.
 - Grămadă.
 - Aliniament.
 - Repunere rapidă.

Se înlocuiește cu:

8. Balonul nu trebuie să ajungă direct în margine. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

9. Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a atinge vreun jucător, și apoi fie un adversar culcă balonul fără întârziere, fie balonul devine mort prin ieșirea din terenul de țintă, echipa adversă poate alege între repetarea loviturii și o grămadă.

Se înlocuiește cu:

9. Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a atinge vreun jucător, și apoi fie un adversar culcă balonul fără întârziere, fie balonul ajunge în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, echipei adverse îi va fi acordată o lovitură liberă.

11. Jocul este reluat cu o lovitură de reîncepere de la 22 de metri, fie atunci când balonul ajuns în terenul de țintă în urma unei tentative nereușite de țintă sau de drop-gol este culcat sau este făcut mort de către echipa în apărare, fie atunci când balonul devine mort prin terenul de țintă în urma uneia dintre aceste tentative.

Se înlocuiește cu:

11. Dacă balonul este jucat sau introdus în terenul de țintă de un jucător atacant, cu excepția situației în care ajunge acolo dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere, și apoi este făcut mort de către un adversar, jocul va fi reluat cu o lovitură de reîncepere de la 22 de metri.

12 se elimină

LEGEA 18 : MARGINE, REPUNERE RAPIDĂ ȘI ALINIAMENT

8. Locul de unde este reluat jocul cu un aliniament și echipa care va repune sunt stabilite după cum urmează:
- În general

Eveniment	Locul semnului marginii	Cine repune
Un jucător, aflat în propria jumătate de teren, șutează balonul indirect în margine în 22-ut advers. Fie echipa nu a introdus balonul în propria jumătate de teren, fie a avut loc un placaj, un ruck sau un mol sau un adversar a atins balonul în interiorul propriei jumătăți de teren. Această lege experimentală nu se aplică la execuția unei lovituri de începere sau a oricărui tip de lovitură de reîncepere.	Locul unde balonul atinge linia de margine:	Ø time ehutando.
Purtătorul de balon iese în margine sau șutează balonul indirect în margine (altfel decât șutând din interiorul propriei jumătăți de teren, în margine în 22-ut advers).	Locul în care jucătorul sau balonul atinge linia de margine sau pământul dincolo de aceasta.	Echipa adversă.

12. Echipele trebuie să formeze aliniamentul într-un interval de 30 de secunde de când semnul marginii a fost stabilit..

Sanctiune: Lovitură liberă.

Se înlocuiește cu:

12. Echipele trebuie să formeze aliniamentul într-un interval de 15 secunde din momentul în care arbitrul asistent sau judecătorul de margine a indicat semnul marginii. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

LEGEA 19 : GRĂMADĂ

4. Echipele trebuie să fie pregătite să formeze grămada într-un interval de 30 de secunde de când a fost făcut semnul. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

Se înlocuiește cu:

4. Echipele trebuie să fie pregătite să formeze grămada într-un interval de 15 secunde de când a fost făcut semnul grămezii. **Sanctiune:** Lovitură liberă.
5. Atunci când ambele echipe au câte 15 jucători, câte opt jucători din fiecare echipă se vor lega împreună într-o formație, așa cum este prezentat în diagramă. Fiecare echipă trebuie să aibă doi stâlpi și un trăgător în linia întâi și doi jucători în linia a doua. Câte trei jucători de linia a treia din fiecare echipă întregesc grămada. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

Se înlocuiește cu:

5. O grămadă trebuie să fie alcătuită din trei jucători din partea fiecărei echipe. Toți cei trei jucători trebuie rămână legați în gămadă până la terminarea acesteia. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

6 se elimină

7c se elimină

7d se elimină

23. Un jucător din linia întâi nu trebuie să șuteze în mod intenționat balonul afară din tunel, în direcția din care a fost introdus. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

Se înlocuiește cu:

23. Un jucător din linia întâi nu trebuie să șuteze în mod intenționat balonul afară din tunel sau din grămadă, în direcția liniei de țintă adverse. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

36. Grămada se termină :

- b. Atunci când balonul ajunge la picioarele ultimului jucător și este cules de acel jucător sau este jucat de mijlocașul la grămadă al acelei echipe.

Se înlocuiește cu:

- b. Atunci când balonul este jucat de mijlocașul la grămadă al acelei echipe.

LEGEA 20 : LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ ȘI LOVITURĂ LIBERĂ

8. Șuterul poate să șuteze balonul din zbor, așezat (cu excepția trimiterii balonului în margine) sau din drop.

Se înlocuiește cu:

8. Șuterul poate să șuteze balonul din zbor sau din drop, dar nu așezat.

LEGEA 21 : TERENUL DE ȚINTĂ

BALON DEVENIT MORT DUPĂ ȘUT PRIN TERENUL DE ȚINTĂ

Se adaugă:

Lovitura de reîncepere trebuie executată într-un interval de 30 de secunde din momentul executării nereușite a tentativei de țintă.

16. Atunci când un jucător purtător de balon este ținut sus în terenul de țintă, astfel încât nu poate culca sau juca balonul, balonul devine mort. Jocul va fi reluat cu o lovitură de reîncepere de la linia de țintă sau cu o grămadă la 5 metri, în funcție de modul în care balonul a intrat în terenul de țintă. (legea 12.12.a. și legea 19.1 linia 5 a tablei)

Se înlocuiește cu:

16. Atunci când un jucător purtător de balon este ținut sus în terenul de țintă, astfel încât nu poate culca sau juca balonul, balonul devine mort. Jocul va fi reluat cu o grămadă la cinci metri, în dreptul locului unde jucătorul a fost ținut sus. Echipa în atac va avea introducerea.



Legi specifice *RUGBY ÎN 10*



Legile se aplică jocului de rugby în zece, împreună cu următoarele modificări specifice:

LEGEA 3 : ECHIPA

1. Fiecare echipă are nu mai mult de 15 jucători în suprafața de joc în timpul jocului.

Se înlocuiește cu:

1. Fiecare echipă nu poate avea mai mult de 10 jucători în suprafața de joc, în timpul jocului.

2 se elimină

4. La meciurile internaționale, o federație poate nominaliza până la opt înlocuitori.

Se înlocuiește cu:

4. O echipă poate nominaliza până la cinci înlocuitori.

5. Pentru alte meciuri, organizatorul meciului stabilește numărul de înlocuitori care pot fi nominalizați, dar în limita unui maximum de opt.

Se înlocuiește cu:

5. Organizatorii meciurilor pot varia numărul de înlocuitori care pot fi nominalizați și/sau folosiți.

6. Înlocuirile se fac numai atunci când balonul este mort și numai cu permisiunea arbitrilor.

Se înlocuiește cu:

6. O echipă poate înlocui oricâți jucători în timpul unui joc, în orice moment. Jucătorii care intră în câmpul de joc trebuie să o facă prin dreptul liniei de centru, după ce jucătorul înlocuit a părăsit câmpul de joc.

Sanctiune: Lovitură de pedeapsă.

34 se elimină

LEGEA 5 : TIMPUL

1. Un meci durează maximum 80 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 40 de minute fiecare, plus timpul pierdut), cu excepția cazului în care organizatorul competiției a autorizat disputarea unui timp suplimentar în situația unui scor egal într-un meci dintr-o competiție eliminatorie.

Se înlocuiește cu:

1. Un meci durează 20 de minute (împărțit în două reprize, de maximum 10 minute fiecare), plus timpul pierdut. Organizatorii meciurilor pot varia durata unui meci. Dacă la sfârșitul meciului scorul este egal și este necesar timp suplimentar, jocul va fi reluat, după o pauză de un minut, cu reprize de cel mult cinci minute. După fiecare repriză, echipele schimbă terenul fără pauză.
2. Pauza constă într-un interval de timp stabilit de organizatorul meciului, care însă nu poate depăși 15 minute. Pe durata pauzei, echipele și oficialii meciului pot părăsi incinta de joc.

Se înlocuiește cu:

2. Pauza constă într-un interval de timp care nu poate depăși două minute.

LEGEA 6 : OFICIALII MECIULUI

3. Arbitrul organizează tragerea la sorți. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege. Câștigătorul tragerii la sorți decide dacă alege lovitura de începere sau jumătatea de teren. În cazul în care câștigătorul alege jumătatea de teren, adversarii vor trebui să execute lovitura de începere și invers.

Se adaugă:

- a. Înaintea începerii disputării timpului suplimentar, arbitrul organizează o tragere la sorti în același mod ca înaintea începerii meciului.

LEGEA 8 : MARCAREA PUNCTELOR

7. Atunci când este marcată o încercare, echipa respectivă are dreptul de a încerca o transformare, care poate fi o lovitură de picior așezată sau din drop.

Se înlocuiește cu:

7. Atunci când este marcată o încercare, echipa respectivă are dreptul de a încerca o transformare, care trebuie să fie o lovitură de picior din drop.

8. Șuterul :

b se elimină

- c. Va executa lovitura într-un interval de 60 de secunde (timp de joc) din momentul în care a fost acordată încercarea, chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reșezat. **Sanctiune:** Lovitura este anulată.

Se înlocuiește cu:

- c. Va executa lovitura într-un interval de 30 de secunde (timp de joc) din momentul în care a fost acordată încercarea. **Sanctiune:** Lovitura este anulată.

ECHIPA ADVERSĂ LA O TRANSFORMARE

14. Toți jucătorii adversi se vor retrage în spatele propriei linii de țintă și nu o vor depăși până când șuterul începe avansarea pentru a șuta. Atunci când șuterul face aceasta, adversarii pot să atace sau să sară pentru a împiedica ținta, însă nu le este permis să fie sprijiniți fizic de alți jucători pentru a realiza aceste acțiuni.

Se înlocuiește cu:

14. Toți jucătorii adversi se vor aduna imediat în apropierea propriei linii de 10 metri.

Sanctiune: Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timpul executării transformării, însă aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă. Dacă lovitura este nereușită, șuterul va repeta transformarea, iar echipa adversă nu va mai avea voie să atace. Atunci când se repetă lovitura, șuterul poate relua toate pregătirile. El poate modifica tipul de lovitură.

Se înlocuiește cu:

Sanctiune: Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timpul executării transformării, însă aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă. Dacă lovitura este nereușită, șuterul va repeta transformarea, iar echipa adversă nu va mai avea voie să atace.

16 se elimină

21. Lovitura trebuie executată într-un interval de 60 de secunde (timp de joc) din momentul în care echipa și-a manifestat intenția în acest sens, chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reasezat. **Sanctiune:** Lovitura este anulată și i este acordată o grămadă.

Se înlocuiește cu:

21. Lovitura trebuie executată într-un interval de 30 de secunde (timp de joc) din momentul în care echipa și-a manifestat intenția să o facă. **Sanctiune:** Lovitura este anulată și i este acordată o grămadă.

24. Șuterul poate așeza balonul direct pe pământ, pe nisip, pe rumeguș sau pe un suport de balon. Șuterul poate fi ajutat de un așezător. Șuterul nu poate fi ajutat în niciun alt fel. **Sanctiune:** Grămadă.

Se înlocuiește cu:

24. Lovitura de picior trebuie să fie executată din drop. **Sanctiune:** Grămadă.

Se adaugă:

TIMP SUPPLEMENTAR

Se adaugă:

30. Echipa care marchează prima în reprizele de timp suplimentar va fi declarată imediat câștigătoare, iar jocul nu va mai continua.

LEGEA 9 : ANTIJOCUL

29. Atunci când un jucător este avertizat și eliminat temporar pentru 10 minute, arbitrul îi va arăta un cartonaș galben. Dacă același jucător comite apoi o altă infracțiune care impune acordarea unui cartonaș galben, jucătorul trebuie eliminat definitiv.

Se înlocuiește cu:

29. Atunci când un jucător este avertizat și eliminat temporar pentru două minute, arbitrul îi va arăta un cartonaș galben. Dacă același jucător comite apoi o altă infracțiune care impune acordarea unui cartonaș galben, jucătorul trebuie eliminat definitiv.

LEGEA 12 : LOVITURĂ DE ÎNCEPERE ȘI LOVITURI DE REÎNCEPERE

4. După ce o echipă a marcat, adversarii vor relua jocul de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.

Se înlocuiește cu:

4. După ce o echipă a marcat, aceeași echipă va relua jocul cu o lovitură din drop de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

5. Atunci când balonul este șutat :

- a. Coechipierii șuterului trebuie să fie în spatele balonului.

Sanctiune: Grămadă.

Se înlocuiește cu:

- a. Coechipierii șuterului trebuie să fie în spatele balonului.

Sanctiune: Lovitură liberă.

6. Balonul trebuie să ajungă la linia de 10 metri. **Sanctiune:** Echipa care nu a executat lovitura alege între repetarea loviturii și o grămadă.

Se înlocuiește cu:

6. Balonul trebuie să ajungă la linia de 10 metri. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

8. Dacă balonul ajunge direct în margine, echipa care nu a executat lovitura alege una dintre următoarele opțiuni :

- a. Repetarea loviturii.
- b. Grămadă.
- c. Aliniament.
- d. Repunere rapidă.

Se înlocuiește cu:

8. Balonul nu trebuie să ajungă direct în margine. **Sanctiune:** Lovitură liberă.

9. Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a atinge vreun jucător, și apoi fie un adversar culcă balonul fără întârziere, fie balonul devine mort prin ieșirea din terenul de țintă, echipa adversă poate alege între repetarea loviturii și o grămadă.

Se înlocuiește cu:

9. Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a atinge vreun jucător, și apoi fie un adversar culcă balonul fără întârziere, fie balonul ajunge în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, echipei adverse îi va fi acordată o lovitură liberă.

LEGEA 19 : GRĂMADĂ Z

5. Atunci când ambele echipe au câte 15 jucători, câte opt jucători din fiecare echipă se vor lega împreună într-o formație, așa cum este prezentat în diagramă. Fiecare echipă trebuie să aibă doi stâlpi și un trăgător în linia întâi și doi jucători în linia a doua. Câte trei jucători de linia a treia din fiecare echipă întregesc grămada. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

Se înlocuiește cu:

5. O grămadă trebuie să fie alcătuită din cinci jucători din partea fiecărei echipe, dispuși pe două linii. Linia întâi este formată din doi stâlpi și un trăgător, iar linia a doua din doi jucători. Toți cei cinci jucători trebuie să rămână legați în grămadă până la terminarea acesteia și nu au voie să se dezlege pentru a juca balonul. **Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

6 se elimină

7d se elimină

36. Grămada se termină :

- b. Atunci când balonul ajunge la picioarele ultimului jucător și este cules de acel jucător sau este jucat de mijlocașul la grămadă al acelei echipe.

Se înlocuiește cu:

- b. Atunci când balonul este jucat de mijlocașul la grămadă al acelei echipe.

LEGEA 20 : LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ ȘI LOVITURĂ LIBERĂ

8. Șuterul poate să șuteze balonul din zbor, așezat (cu excepția trimiterii balonului în margine) sau din drop.

Se înlocuiește cu:

8. Șuterul poate să șuteze balonul din zbor sau din drop, dar nu așezat.



Legi specifice
HAI LA JOC



Legile jocului se aplică modificărilor globale Hai La Joc în totalitate, sub rezerva următoarelor legi specifice care pot fi aplicate în mod discreționar de către fedația și organizații regionale. Acestea pot fi selectate individual și nu este necesară utilizarea tuturor simultan. Legile specifice globale Hai La Joc au drept obiectiv capătul inferior al jocului la nivel comunitar, unde recrutarea și păstrarea jucătorilor sunt adesea provocări majore. Este responsabilitatea fiecărei fedații să stabilească ce anume constituie nivelul comunitar în jurisdicția sa.

LEGEA 1 : TERENUL

3. Dimensiunile suprafeței de joc sunt descrise în diagrama terenului.

Se înlocuiește cu:

3. Dimensiunile unui teren sunt adaptabile și ar trebui să răspundă nevoilor comunității și ale numărului de jucători, de exemplu: rugby în 10 pe o jumătate de teren, se joacă de la o linie de margine la cealaltă, cu toate transformările executate la aceiași stâlpi de țintă.

LEGEA 2 : BALONUL

Se adaugă:

4. Jucătorii adulți comunitari pot folosi baloane de dimensiune 4, 4,5 sau 5.

LEGEA 3 : ECHIPA

2. Un organizator de meci poate permite ca unele meciuri să se desfășoare cu mai puțin de 15 jucători în fiecare echipă.

Se înlocuiește cu:

2. Un organizator de meci poate permite ca unele meciuri să se desfășoare cu mai puțin de 15 jucători în fiecare echipă, până la un minimum de 10. Echipele trebuie să aibă același număr de jucători.

13. Grămezile vor deveni simulate dacă oricare dintre echipe nu dispune de o linie întâi antrenată corespunzător sau dacă arbitrul decide astfel.

Se înlocuiește cu:

13. În situația în care oricare dintre echipe nu dispune de o linie întâi antrenată corespunzător sau dacă arbitrul decide astfel, grămezile vor fi simulate încă de la începutul meciului.

14. Un organizator de competiție poate decide asupra condițiilor în care un joc poate să înceapă cu grămezi simulate.

Se înlocuiește cu:

14. Un organizator de competiție poate decide ca meciurile să se dispute cu un număr redus de jucători în grămadă, cu grămezi simulate sau cu legea specifică jucătorilor sub 19 ani cu privire la împingerea de numai 1,5 m. Echipele trebuie să aibă același număr de jucători.

34. Un organizator de competiție poate pune în aplicare înlocuiri tactice rulante la anumite niveluri ale jocurilor asupra cărora își exercită jurisdicția. Numărul acestor schimbări nu trebuie să fie mai mare de 12. Administrarea și regulile privind înlocuirile rulante cad în responsabilitatea organizatorului competiției respective.

Se înlocuiește cu:

34. Un organizator de competiție poate pune în aplicare "înlocuiri rulante", potrivit cărora jucătorii pot reveni în câmpul de joc atâta timp cât nu sunt accidentați. Nu există limite pentru numărul de schimbări.

Se adaugă:

ALTE LEGI SPECIFICE HAI LA JOC

Se adaugă:

35. Un organizator de competiție mai poate pune în aplicare regula jumătății de meci, potrivit căreia toți jucătorii trebuie să joace cel puțin o jumătate de meci.

Se adaugă:

36. Un organizator de competiție poate viza anumite grupuri de populație ca inițiativă de recrutare / păstrare a jucătorilor, cu competiții bazate pe categorii de greutate, de exemplu: sub 70 kg.

LEGEA 5 : TIMPUL

- În alte meciuri decât cele internaționale, organizatorul meciului poate decide să reducă durata unui meci. Dacă organizatorul meciului nu poate decide, echipele stabilesc durata meciului. Dacă echipele nu se pot pune de acord, arbitrul stabilește durata meciului.

Se înlocuiește cu:

- Jocurile ar trebui să dureze minimum 40 de minute, însă pot fi împărțite în reprize egale de câte o jumătate, un sfert sau o treime din timp.

LEGEA 8 : MARCAREA PUNCTELOR

- Șuterul :

- TVA executa lovitura din câmpul de joc, de pe o linie care trece prin locul unde a fost acordată încercarea și care este paralelă cu liniile de margine.

Se înlocuiește cu:

- Dacă este stipulat de organizatorul meciului, va executa lovitura din fața stâlpilor de țintă.

LEGEA 9 : ANTIJOCUL

- Niciun jucător nu trebuie să placheze un adversar prematur, cu întârziere sau în mod periculos. Placajul periculos include, dar nu se limitează la, placajul sau încercarea de placare a unui adversar deasupra liniei umerilor, chiar dacă placajul începe sub linia umerilor.

Se înlocuiește cu:

- Niciun jucător nu trebuie să placheze un adversar prematur, cu întârziere sau în mod periculos. Placajul periculos include, dar nu se limitează la, placajul sau încercarea de placare a unui adversar deasupra liniei taliei, chiar dacă placajul începe sub linia taliei. Talie poate fi înlocuit cu "linia sfârcurilor"; astfel încât organizatorii competițiilor au efectiv la dispoziție trei opțiuni: umeri (ca în legea curentă), linia sfârcurilor sau înălțimea taliei.

LEGEA 14 : PLACAJ

PRINCIPIU

Se adaugă:

Dacă organizatorii competițiilor folosesc legea specifică globală cu privire la înălțimea taliei, este recomandat să se și asigure că purtătorii de balon nu își diminuează înălțimea corpului și că placajele duble sunt sancționate.

LEGEA 17 : MARC

4. Un marc nu poate fi solicitat dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere după marcarea de puncte.

Se înlocuiește cu:

4. Un marc nu poate fi solicitat dintr-o lovitură de începere, o lovitură de reîncepere după marcarea de puncte sau dintr-un șut al unui atacant executat din interiorul 22-lui.

LEGEA 18 : MARGINE, REPUNERE RAPIDĂ ȘI ALINIAMENT

PRINCIPIU

Se adaugă:

Organizatorii competițiilor pot stabili că echipele nu au voie să ridice jucătorii și/ sau să dispute posesia în aliniament.

LEGEA 19 : GRĂMADĂ

Se adaugă:

40. Organizatorii competițiilor pot reduce numărul de jucători dintr-o grămadă disputată (sub rezerva legii 19.6), să aplice legea specifică jucătorilor sub 19 ani cu privire la împingerea maximă de 1,5 m, sau să implementeze grămezi simulate.

LEGEA 20 : LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ ȘI LOVITURĂ LIBERĂ

8. Șuterul poate să șuteze balonul din zbor, așezat (cu excepția trimerii balonului în margine) sau din drop.

Se înlocuiește cu:

8. IDacă lovitura de pedeapsă sau liberă este executată din propria jumătate de teren, șuterul poate să șuteze balonul din zbor, așezat (cu excepția trimerii balonului în margine) sau din drop. Dacă este executată din jumătatea adversă, lovitura de pedeapsă sau liberă trebuie executată repede, la mână, și jucată imediat.



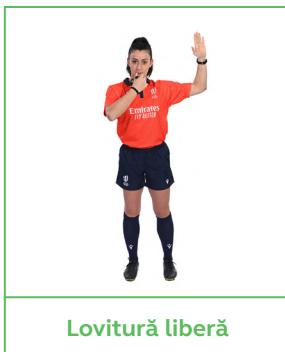
Gestica oficialilor meciului



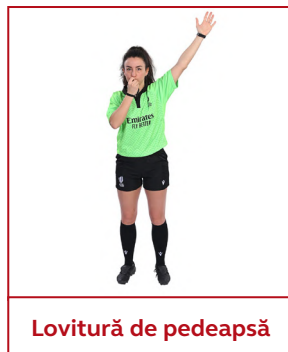
Gestica primară a arbitrului



Umerii paraleli cu linia de margine. Brațul orizontal indicând spre echipa care va avea introducerea.



Umerii paraleli cu linia de margine. Brațul îndoit în unghi drept la nivelul cotului indicând spre echipa nevinovată.



Umerii paraleli cu linia de margine. Brațul ridicat în unghi ascuțit indicând spre echipa nevinovată.



Brațul întins la nivelul taliei indicând spre echipa nevinovată pentru o perioadă de aproximativ cinci secunde.



Arbitrul poziționat cu spatele către linia de balon mort. Brațul ridicat vertical.



Nu a fost marcată o încercare

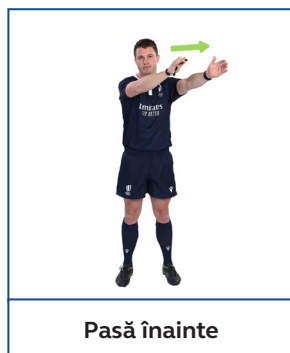
Brațe încrucișate și descrușișate în fața corpului.



Lovitură de reîncepere de la 22 de metri / Lovitură de reîncepere de la linia de țintă

Brațul îndreptă spre linia de retragere relevantă.

Gestica secundară a arbitrilor GRĂMADĂ



Pasă înainte

Gestică a brațelor simulând pasarea înainte a unui balon imaginar.



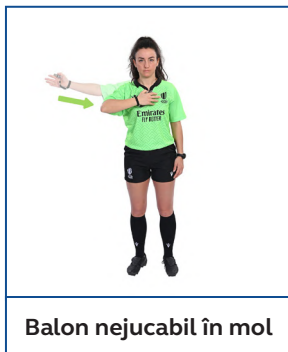
Înainte

Brațul întins deasupra capului cu mâna deschisă, mișcându-se înainte și înapoi.



Balon ne jucabil la ruck sau la placaj

Umerii paraleli cu linia de margine, braț orizontal care arată spre echipa care va avea introducerea, apoi arătând cu celălalt braț către linia de țintă a celeilalte echipe, în mișcare înainte – înapoi.



Acordare a unei grămezi echipei care nu avea posesia la inițierea molului. Celălalt braț în afară, ca și cum ar arăta avantaj, și apoi balansare peste corp, cu mâna ajungând la umărul opus.



Rotirea degetului arătător deasupra capului.

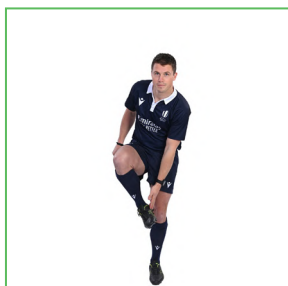


Umerii paraleli cu linia de margine. Mâna deasupra capului, indicând traiectoria strâmbă a balonului.



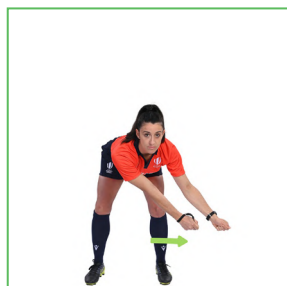
Spațiu între mâini indicând că balonul nu a fost culcat.

LOVITURĂ LIBERĂ



Picior ridicat de jucător din prima linie

Picior ridicat și atins cu mâna.



Introducere strâmbă în grămadă

Măinile la nivelul genunchilor imitând introducerea strâmbă în grămadă.



Nerespectarea distanței dintre șiruri în aliniament

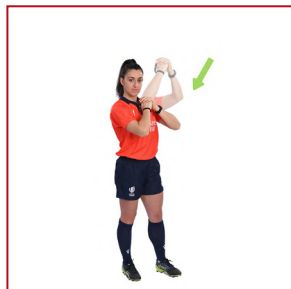
Ambele mâini la nivelul ochilor, orientate în sus, cu palmele în interior. Măinile se ating indicând mișcarea de apropiere.



Ridicarea prematură în aliniament

Ambii pumni strânși în față, la nivelul taliei simulând mișcarea de ridicare.

LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ



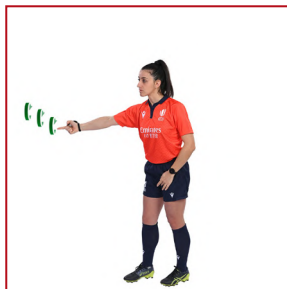
Neeliberarea imediată a balonului la un placaj

Ambele mâini apoape de piept, ca și cum ar reține un balon imaginar.



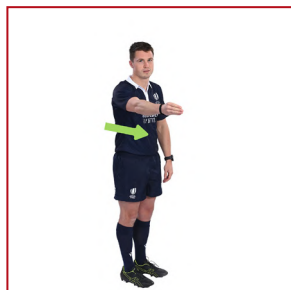
Placheur care nu eliberează jucătorul placat

Brațele împreunate ca și cum ar ține un jucător și apoi deschise ca și cum ar elibera jucătorul.



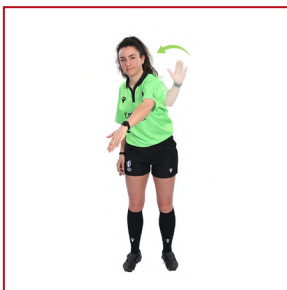
Placheur sau jucător placat care nu se îndepărtează

Mișcare circulară cu degetul în timp ce brațul se îndepărtează de corp.



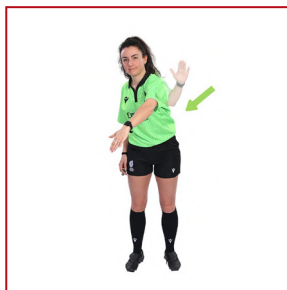
Venire din direcție greșită în zona placajului

Brațul ținut orizontal și apoi pendulare a acestuia în semicerc.



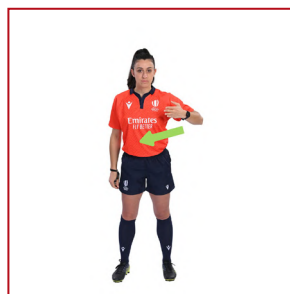
Cădere intenționată pe un jucător

Brațul curbat face o gestică imitând jucătorul care cade. Gestică este făcută în direcția în care a căzut jucătorul vinovat.



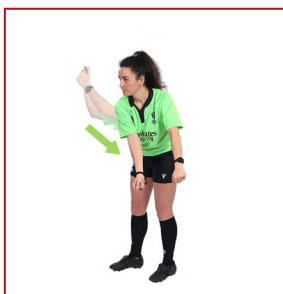
Venire la sol lângă placaj

Gestică cu brațul întins, arătând în jos pentru a imita acțiunea de plonjon.



Alăturarea la ruck sau la mol în fața ultimului picior și din lateral

Brațul și mâna ținute orizontal și mișcându-se lateral.



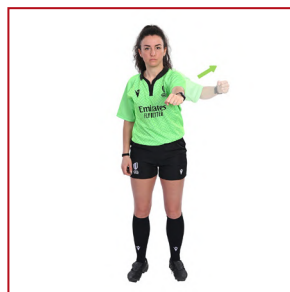
Prăbușire intenționată a ruckului sau a molului

Ambele brațe la înălțimea umerilor ca pentru legarea de un adversar. Partea superioară a corpului se îndoaie simulând tragerea în jos a adversarului.



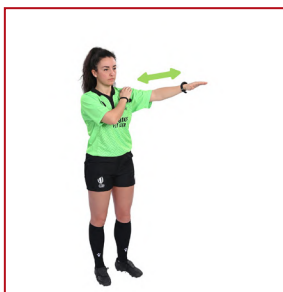
Stâlp care trage în jos adversarul

Pumnul strâns, brațul aplecat. Gestica imită tragerea în jos a adversarului.



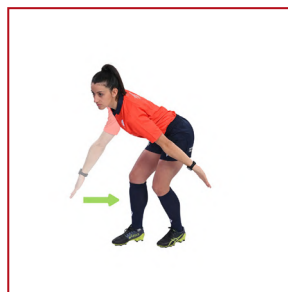
Stâlp care trage adversarul

Pumnul strâns, brațul drept, la înălțimea umărului. Gestica imită tragerea adversarului.



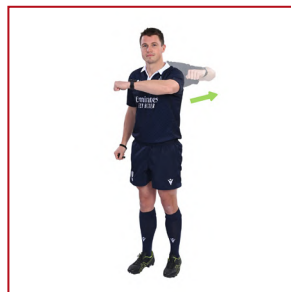
Refuzul legării

Un braț întins ca pentru legare. Cealaltă mână se mișcă în sus și în jos pe braț indicând amploarea unei legări complete.



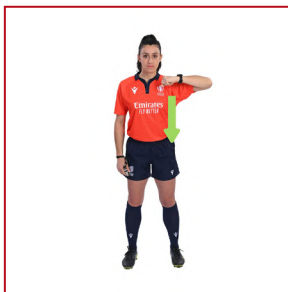
Mănuirea balonului în ruck sau în grămadă

Mâna la nivelul solului efectuând o mișcare de balans pentru a simula mănuirea balonului.



Obstrucție în aliniament

Braț orizontal cu cotul în afară. Brațul și umărul se mișcă spre exterior indicând obstrucționarea adversarului.



Sprjinirea pe un adversar în aliniament

Brațul orizontal, îndoit la cot, cu palma în jos, mișcat în jos.



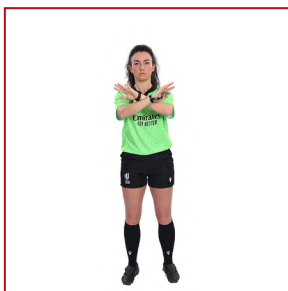
Împingerea adversarului în aliniament

Ambele mâini la nivelul umerilor cu palmele în afară indicând împingerea adversarului.



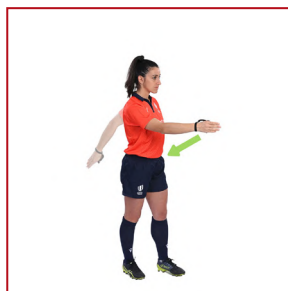
Ofsaid în aliniament

Mâna și brațul mișcate orizontal în fața pieptului spre locul infracțiunii.



Obstrucție în joc deschis

Brațele încrucișate în fața pieptului în unghi drept, ca foarfecele deschis.



Ofsaid la grămadă, la ruck sau la mol

Umerii paraleli cu linia de margine. Braț atârând drept în jos, pendulând în arc de-a lungul liniei de ofsaid.



Ofsaid conform legii de 10 m sau neretragere la 10 m la o lovitură de pedeapsă sau liberă

Ambele mâini cu palmele larg deschise deasupra capului.



Placaj înalt (antijoc)

Mâna se mișcă orizontal în fața gâtului.



Călcare (antijoc)

Mișcare a piciorului simulând călcarea.



Lovitură cu pumnul (antijoc)

Pumnul strâns lovește palma celeilalte mâini.



Comentariu (proteste la decizia arbitrului)

Braț întins cu mâna deschizându-se și închizându-se pentru a imita vorbirea.

Alte elemente de gestică



Formarea unei grămezi

Coatele îndoite, mâinile deasupra capului și degetele mâinilor în contact.



**Opțiune pentru ofsaid:
lovitură de pedeapsă
sau grămadă**

Un braț ca pentru lovitură de pedeapsă. Celălalt braț arată către locul unde poate fi acordată grămada în locul loviturii de pedeapsă.



**Chemarea unui
fizioterapeut**

Un braț ridicat pentru a arăta că este nevoie de un fizioterapeut pentru un jucător accidentat.



Chemarea unui medic

Ambele brațe ridicate pentru a arăta că este nevoie de un medic pentru un jucător accidentat.



**Rană deschisă
(sângerare)**

Brațele încrucișate deasupra capului indicând că jucătorul are sângerare și poate fi înlocuit temporar.



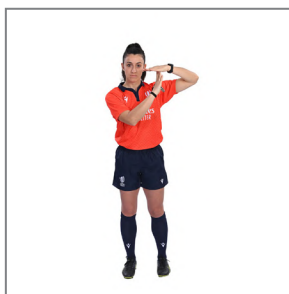
**Oprirea și pornirea
cronometrului**

Braț ridicat în aer și folosire a fluierului pentru a indica oprirea și pornirea cronometrului.



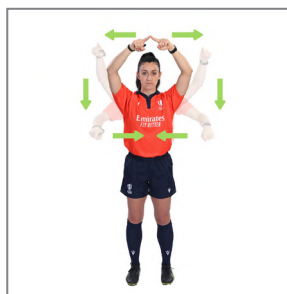
Necesitatea unei evaluări a unei accidentări la cap

Brațul îndoit se flexează și se extinde pentru a atinge capul.



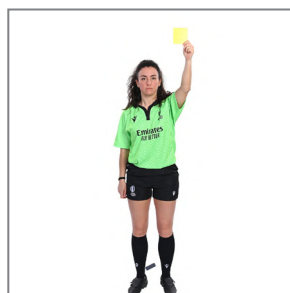
Timp oprit

Brațele formează un 'T'.



Arbitru consultând arbitrul video

Degetele arătătoare descriu un dreptunghi pentru a reprezenta un ecran de televizor.



Cartonaș galben

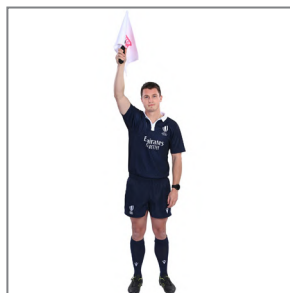
Cartonașul arătat de arbitru unui jucător pentru a indica faptul că acesta a fost avertizat și eliminat temporar.



Cartonaș roșu

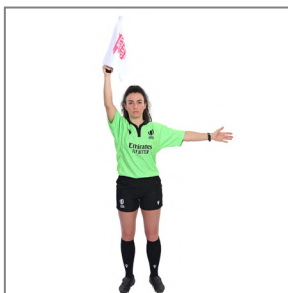
Cartonașul arătat de arbitru unui jucător pentru a indica faptul că jucătorul a fost eliminat definitiv din meci.

Sinais do árbitro assistente



**Reușita unei tentative
la țintă**

Steagul ridicat pentru a indica faptul că balonul a trecut peste transversală și printre stâlpii de țintă.



**Indicarea marginii și a
echipei care repune**

Steagul ridicat cu un braț, apoi deplasare și poziționare pe semnul marginii, arătând cu celălalt braț spre echipa care are dreptul să repună.



**Semnalizarea
antijocului**

Steagul ținut orizontal către interiorul terenului, în unghi drept cu linia de margine.



**WORLD
RUGBY**



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200

Email laws@worldrugby.org

www.world.rugby