ПРАВИЛА ИГРЫ СОЮЗА РЕГБИ

Издание также содержит Устав игры

2023

WORLD RUGBY

2023 Copyright © World Rugby

Все права защищены. Копирование, распространение или передача всей или части данной публикации посредством фотокопии или хранения на любом носителе в электронном или любом другом виде, World Rugby запрещены без письменного разрешения запрос на получение такого письменного разрешения(World Rugby). должен быть отправлен в

как автора данного материала World Rugby Право утверждено в соответствии с Законом об авторском праве, дизайне и патентах 1988 г.

World Rugby. Опубликовано

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

www.world.rugby/laws

Вебсайт World Rugby, посвященный правилам игры.

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

- Ознакомиться с правилами игры и уставом игры
- Просмотреть видеоклипы использования правил на практике.
- Пройти тест на проверку знания правил игры и скачать сертификат
- Скачать файл PDF буклета правил игры

Скачать бесплатное приложение Правил игры World Rugby iOS/ Android.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Содержание

Предисловие 2

Устав игры 3

Пояснение к тексту и схемам 15

Определения 16

Правило 1 Поле 26
Правило 2 Мяч 30
Правило 3 Команда 31
Правило 4 Форма игроков 36
Правило 5 Время 38
Правило 6 Официальные представители матча 40
Правило 7 Преимущество 48
Правило 8 Набор очков 50
Правило 9 Грубая игра 55
Правило 10 Положение “вне игры” и “в игре” в открытой игре 61
Правило 11 Игра вперед или пас вперед 64
Правило 12 Начальные удары 65
Правило 13 Игроки на земле в открытой игре 69
Правило 14 Захват 70
Правило 15 Рак 76
Правило 16 Мол 81
Правило 17 Метка (чистая ловля) 84
Правило 18 Аут, быстрое вбрасывание и коридор 86
Правило 19 Схватка 102
Правило 20 Штрафной и свободный удар 114
Правило 21 Зачетное поле 119

Изменения правил для игроков до 19 лет 122
Изменения правил для Регби-7 125
Изменения правил для Регби-10 138
Изменения правил "Игра продолжается" 146

Сигналы судей 152

Предисловие

Цель игры заключается в следующем: две команды по 15, 10 или 7 игроков каждая, соблюдая честную игру согласно правилам игры и спортивному духу, посредством передвижения с мячом в руках, пасов, ударов ногой и приземления мяча, должны набрать как можно больше очков.

Правила игры, включая стандартный набор изменений к правилам для игроков до 19 лет, регби-10 и регби-7, содержат всю необходимую информацию для обеспечения правильной и справедливой игры в регби.

Союз регби - спорт, который предусматривает физический контакт и, по существу, сопряжен с неотъемлемыми рисками. Очень важно, чтобы игра велась в соответствии с правилами игры и с постоянным фокусом на благополучии игроков.

Ответственность игроков – обеспечить свою физическую и техническую готовность, которая позволит им играть в регби в рамках правил игры, соблюдая технику безопасности и получая удовольствие от игры.

Ответственность тех, кто тренирует и обучает игре, - обеспечить готовность игроков соблюдать правила игры, вести справедливую игру и соблюдать правила безопасного поведения.

Обязанностью судьи является справедливое применение всех правил игры в каждом матче, включая пробные изменения правил и изменения правил, одобренные World Rugby.

Обязанность национальных Союзов – обеспечить соответствие игры дисциплинированному и спортивному поведению на каждом уровне.

Принцип справедливой игры не может поддерживаться исключительно действиями судьи. Ответственность за его соблюдение также лежит на национальных союзах, клубах, участвующих организаций, тренерах и игроках.

Каждому союзу следует создать программу пути развития для юных игроков. Посредством этой программы юные игроки могут получить постепенное введение в различные этапы регби в надлежащее время, предлагая им лучшую защиту от получения возможных травм. Возраст участников и содержание такой программы определяется каждым союзом в зависимости от специфических характеристик игровой среды такого союза.

Устав игры

WORLD RUGBY

ВВЕДЕНИЕ

Игра, которая зародилась как простое развлечение, превратилась в глобальную сеть, вокруг который построены огромные стадионы, создана сложная административная структура и придуманы комплексные стратегии. У регби, как и любой деятельности, вызывающей интерес и энтузиазм всех типов людей, много лиц и граней.

В регби играют как мужчины и женщины, так и мальчики и девочки во всем мире. Более 8,5 миллионов людей от 6 до 60 лет и старше регулярно принимают участие в игре в регби. Широкое разнообразие навыков и физических требований, необходимых для игры, означает, игроки любой формы, размера и физических способностей могут участвовать в игре.

Помимо игры и соответствующей вспомогательной структуры, регби охватывает ряд социальных и эмоциональных понятий, таких, как мужество, верность, спортивное мастерство, дисциплина и работа в команде. Роль настоящего Устава дать игре контрольный список, на основе которого могут оцениваться способ игры и поведение. Цель Устава – обеспечить сохранение уникальности игры Регби, как на поле, так и вне поля.

Устав охватывает основные принципы регби и их отношение к игре и тренерской работе, а также созданию и применению Правил игры. Хочется надеяться, что этот Устав, как важное дополнение к правилам игры, установит стандарты для всех тех, кто вовлечен в регби на любом уровне игры.

ЦЕЛОСТНОСТЬ • СТРАСТЬ • СОЛИДАРНОСТЬ
ДИСЦИПЛИНА • УВАЖЕНИЕ

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ПОВЕДЕНИЕ

Легенда Вильяма Вэб Эллиса, который, как считается, первым поднял в руки футбольный мяч и пробежал с ним, упрямо пережила бесконечные ревизионистские теории с того дня в школе города Регби в 1823 году. Тем или иным образом акт смелого вызова является подходящим истоком игры.

С первого взгляда трудно определить руководящие принципы, стоящие за игрой, которая, по мнению стороннего наблюдателя, кажется очень противоречивой. Например, абсолютно приемлемо демонстрировать оказание крайнего физического давления на соперника в попытке завладеть мячом, но не намеренно или не с целью нанесения травмы.

Существуют границы, в рамках которых должны действовать игроки и судьи, и именно на способности провести это тонкое различие в сочетании с контролем и дисциплиной, как индивидуальных, так и коллективных, - основывается кодекс поведения.

ДУХ

Игра в регби во многом обязана своей привлекательностью тому факту, что в нее играют в строгом соответствии букве и духу ее правил. Ответственность за обеспечение этого не просто индивидуальна, она вовлекает тренеров, капитанов, игроков и судей.

ЦЕЛОСТНОСТЬ

Целостность - основа структуры игры и является производной честности и справедливой игры.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Дух игры процветает именно посредством дисциплины, контроля и взаимного уважения, и в условиях такой физически сложной игры как регби, эти качества выковывают товарищество и чувство справедливой игры, которые неотъемлемы для продолжительного успеха и существования регби.

Возможно, эти традиции и добродетели старомодны, но они выдержали испытание временем, и на всех уровнях игры они важны для будущего регби не менее, чем на протяжении всего его длинного и необычного прошлого. Принципы регби являются фундаментальными элементами, на которых основывается игра, они позволяют участникам немедленно определить характер игры и что именно отличает её как спорт.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель игры - набрать как можно больше очков против команды соперника посредством несения мяча в руках, передачи пасов, ударов ногой и приземления мяча в соответствии с правилами игры, её спортивного духа и справедливой игры.

БОРЬБА И ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Борьба за обладание мячом является одним из ключевых моментов регби. Такая борьба может возникнуть во время игры в нескольких различных формах:

- в контакте,
- в отрытой игре,
- при возобновлении игры посредством схваток, коридоров и начальных ударов.

СТРАСТЬ

Поклонники регби обладают горячим энтузиазмом к игре. Регби вызывает восторженность, эмоциональную привязанность и чувство принадлежности глобальной семье Регби.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Борьба сбалансирована таким образом, чтобы поощрить более искусные навыки, продемонстрированные в предыдущем действии. Например, команда, вынужденная отбить мяч ногой в аут из-за неспособности продолжить игру, не сможет сохранить мяч для вбрасывания мяча в коридор. Подобным образом, команда, сыгравшая вперед или выполнившая пас вперед, не имеет права на введение мяча при следующей схватке. Преимущество должно всегда оставаться с командой, вводящей мяч в игру, но, опять же, важно, чтобы эти области игры подлежали честной борьбе.

Цель команды с мячом - сохранить продолжительность игры, не позволяя команде соперника завладеть мячом и технически искусными способами продолжать движение вперед и набрать очки. Если команде это не удается, она теряет мяч в пользу противоположной команды либо в результате ошибок со своей стороны, либо в результате качественной защиты соперников: борьба и продолжительность, выигрыш и потеря.

В то время как одна команда пытается сохранить мяч, противоположная команда пытается его отыграть. Это обеспечивает основополагающий баланс между продолжительностью игры и продолжительностью владения мячом. Такой баланс борьбы и продолжительности применим как к стандартным комбинациям, так и к открытой игре.

СОЛИДАРНОСТЬ

Объединяющий дух Регби приводит к дружбе на всю жизнь, товариществу, работе в команде и верности, которая выходит за пределы культурных, географических, политических и религиозных различий.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Принципы, на которых основываются Правила игры, являются следующими:

СПОРТ ДЛЯ ВСЕХ

Правила дают игрокам различных физических данных, навыков, пола и возраста возможность участвовать в контролируемой, соревновательной и приятной среде на их уровне способностей. Доскональное знание и понимание правил игры является обязанностью всех, кто играет в регби.

ПОДДЕРЖАНИЕ САМОБЫТНОСТИ

Правила обеспечивают сохранение отличительных черт регби посредством схваток, коридоров, молов, раков, и начальных ударов. Также ключевыми особенностями, связанными с борьбой и продолжительностью, являются передача мяча назад и наступательный захват.

УДОВОЛЬСТВИЕ И РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Правила определяют рамки игры, чтобы в неё было приятно играть, и её было интересно смотреть. Если, в отдельных случаях, такие цели не могут быть совмещены, удовольствие и зрелищность игры повышаются посредством позволения игрокам дать волю своим навыкам. Для достижения правильного баланса правила постоянно пересматриваются.

ПРИМЕНЕНИЕ

Существует преимущественное обязательство соблюдения правил и уважения принципов честной игры для всех игроков. Правила должны применяться таким образом, чтобы обеспечить соответствие игры принципам регби. Официальные представители матча могут достичь этого посредством справедливости, постоянства, восприимчивости и, в случае необходимости, управления. В свою очередь, ответственностью тренеров, капитанов и игроков является уважение авторитета официальных представителей матча.

ДИСЦИПЛИНА

Дисциплина является неотъемлемой частью игры, как на поле, так и вне поля, и отображается через соблюдение правил, положений и основных ценностей регби.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Регби ценится как спорт для мужчин и женщин, мальчиков и девочек. Регби развивает способность работать в команде, понимание, сотрудничество и взаимное уважение между участниками. Краеугольными камнями Регби, как всегда, являются:

- Удовольствие от участия в игре.
- Мужество и навыки, необходимые для игры.
- Любовь к командному виду спорта, который обогащает жизнь всех его участников.
- Дружба на всю жизнь, построенная на общем интересе к игре.

Именно благодаря, а не вопреки интенсивным физическим и атлетическим характеристикам регби, существует такой великолепный дух товарищества до и после матчей. Давняя традиция игроков соревнующихся команд хорошо проводить время в общей компании за пределами игрового поля, остается неотъемлемой частью игры.

Игра в регби стала полностью профессиональной, но сохранила дух и традиции оздоровительной игры. В то время, как многие традиционные спортивные качества ослабевают или даже находятся под угрозой, регби по праву гордится своей способностью сохранить высокие стандарты спортивного мастерства, этичного поведения и честной игры.

Данный устав поможет укрепить эти заветные ценности.

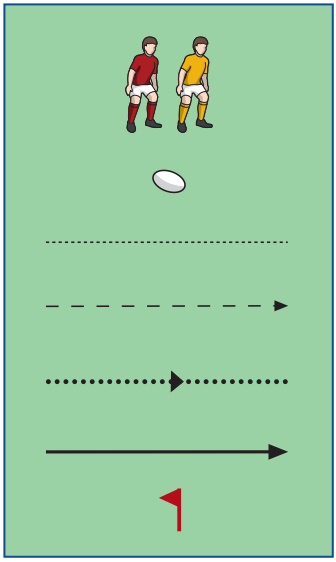
УВАЖЕНИЕ

Самым важным является уважение товарищей по команде, соперников, официальных представителей матча и тех, кто вовлечен в игру.

Пояснение к тексту и схемам

СХЕМЫ

Условные обозначения:



Игроки

Мяч

Траектория мяча при ударе ногой

Траектория мяча при броске или передачи паса

Траектория мяча при игре вперед или блокировании

Траектория игрока

Флажок

ТЕКСТ

Текущие Пробные изменения правил выделены следующим образом:

Санкции выделены следующим образом:

Красным цветом - санкции, которые приводят к назначению штрафного удара.

Зеленым цветом - санкции, которые приводят к назначению свободного удара.

Синим цветом - санкции, которые приводят к назначению схватки, начального удара, быстрого вбрасывания или коридора.

Желтым цветом - санкции, которые приводят к отмене удара.

Определения

WORLD RUGBY

Определения

А

Аут: Область вдоль игрового поля, которая включает боковые линии и пространство за ними.

Аут зачетного поля: Область вдоль зачетного поля, которая включает боковые линии зачетного поля и пространство за ними.

Б

Быстрое вбрасывание: Вбрасывание из аута, выполненное до построения коридора. Мяч вбрасывается командой, которая вбрасывала бы мяч в коридор.

В

Владение мячом: Отдельный игрок или команда, контролирующая мяч или пытающаяся взять мяч под контроль.

Внутри поля: Внутри игровой площади вдали от боковых линий.

Вперед: По направлению к линии мертвого мяча команды соперника.

Временно удаленный: Исключенный из игры на определенный период игрового времени, обычно 10 минут.

Выбит ногой напрямую в аут: Мяч, выбитый в аут без приземления на игровой площади или касания игрока или судьи.

Г

Грубая игра: Любое действие игрока в пределах игрового пространства, которое противоречит Правилу 9, регулирующему препятствование, несправедливую игру, повторные нарушения, опасную игру и некорректное поведение.

Д

Джаклер: Джаклер – товарищ по команде джаклера, прибывший первым к захвату. Для участия в прямой борьбе за мяч он должен оставаться на ногах. Если он до этого участвовал в захвате, то он должен явно отпустить игрока с мячом до попытки отыграть мяч.

Ж

Желтая карточка: Карточка, которая показывается судьей игроку и означает, что игроку выносится предупреждение, и он временно удаляется из игры.

Жесткий захват: Запрещенный захват, во время которого игрок использует жесткую руку, чтобы ударить игрока с мячом.

З

За пределами, за или перед позицией: Означает обеими ногами, за исключением тех ситуацией, к которым это не применимо по контексту.

Задний / задняя: Ближе всего к своей линии ворот.

Замена: Игрок, который заменяет товарища по команде в результате травмы или по тактическим причинам.

Захват: Способ удержать игрока с мячом и повалить его на землю.

Захваченный игрок: Игрок с мячом, удерживаемый и поваленный на землю игроком(-и), выполняющим(-и) захват.

Зачетное поле: Площадь между линией ворот, линией мертвого мяча и боковыми линиями зачетного поля. Оно включает линию ворот, но не линию мертвого мяча и боковые линии зачетного поля.

Зона 22 м: Площадь между линией ворот, линией 22 м и боковыми линиями. Она включает линию 22 м, но не включает линию ворот и боковые линии.

Зона схватки: Область игрового поля, где может быть построена схватка.

И

Игра в раке: Разрешенное использование игры ногой для того, чтобы отыграть или сохранить мяч в раке.

Игра вперед: Когда игрок теряет мяч и мяч отскакивает вперед, или когда игрок ударяет мяч рукой вперед, или когда мяч ударяется о руку и отскакивает вперед, а затем касается земли или другого игрока до того, как первый игрок сможет снова поймать мяч.

Игровая площадь: Игровое поле плюс зачетные поля. Боковые линии, боковые линии зачетного поля и линии мертвого мяча не являются частью игровой площади.

Игровое время: Чистое время, за исключением времени, потерянного при остановках игры (см. чистое время).

Игровое поле: Площадь между линиями ворот и боковыми линиями. Эти линии не являются частью игрового поля.

Игровое пространство: Игровая площадь плюс пространство вокруг него, которое известно как площадь по периметру.

Игрок на земле: См. “не стоять на ногах”.

Игрок с мячом: Игрок, владеющий мячом.

Игрок, выполняющий захват: Игрок команды соперника, который удерживает захваченного игрока и падает с ним на землю.

Игрок, принимающий мяч: Игрок, который находится в позиции для получения мяча, если мяч отбит или передан пасом назад из коридора.

Игрок, устанавливающий мяч: Игрок, поддерживающий мяч для товарища по команде, который выполняет удар с земли.

Игроки, участвующие в коридоре: Они включают игроков, формирующих коридор, одного игрока от каждой команды, принимающего мяч, (если такие присутствуют), игрока, вбрасывающего мяч, и его непосредственного оппонента.

Игроки, формирующие коридор: Игроки, формирующие две линии коридора.

К

Капитан: Игрок, назначенный командой в качестве лидера команды, который консультируется с судьей и выбирает варианты, связанные с решениями судьи.

Команда: Группа игроков, обычно 15, которые начинают матч плюс любые разрешенные замены.

Команда защиты: Команда, в чьей половине поля проходит игра.

Команда нападения: Противоположная команда той команды, в чьей половине поля начинается игра.

Коридор: Коридор - стандартная комбинация из двух линий игроков, по одной от каждой команды, которые ждут вбрасывания мяча из аута. Каждая линия должна состоять как минимум из двух игроков.

Красная карточка: Карточка, которая показывается судьей игроку и означает, что игрок был удален из игры до конца матча.

Л

«Летящий клин»: Запрещенный тип атаки, который обычно происходит недалеко от линии ворот после штрафного, свободного удара или в открытой игре. Товарищи по команде прицепляются к игроку с мячом с обеих сторон в форме клина до входа в контакт с соперником. Зачастую один или более таких товарищей по команде находится перед игроком с мячом.

Линия вбрасывания: См. метка вбрасывания.

Линия ворот: Линии по оба конца игрового поля (не являются частью игрового поля).

Линия мертвого мяча: Линии по оба конца игровой площади (не являются частью игровой площади).

Линия через метку или место: Если не указано иначе, то линия параллельная боковой линии.

М

Майка: Майка, которая надевается на верхнюю часть тела и не крепится к шортам или нижнему белью.

Мертвый: Мяч становится мертвым, когда судья дает свисток для остановки игры или после неудачного удара реализации.

Метка (линия) вбрасывания: Воображаемая линия на игровом поле под прямым углом к боковой линии через место вбрасывания мяча. Метка вбрасывания не может находиться в пределах пяти метров от линии ворот.

Метка (чистая ловля): Метод приостановки игры и получение свободного удара в результате прямой ловли мяча в своей зоне 22 м после удара ногой соперника и выкрика “метка”.

Мол: Фаза игры, состоящая из игрока с мячом и как минимум одного игрока от каждой команды, все игроки связаны друг с другом и стоят на ногах.

Н

На ногах: Стоять на ногах означает не опираться любой другой частью своего тела на землю или игроков, лежащих на земле.

Начальный удар: Метод начала тайма матча и начала каждого периода дополнительного времени ударом с отскока.

Начальный удар (удар возобновления игры): Метод возобновления игры ударом с отскока после набора очков или приземления мяча.

Не на ногах: Не стоять на ногах означает опираться любой другой частью своего тела на землю или игроков, лежащих на земле.

Некорректное поведение: Нарушение Правила 18 World Rugby или подобного правила Организатора матча.

Нижнее белье: Предмет нижнего белья, который покрывает тело ниже пояса с короткими штанинами до колен или без них и носится на теле под одеждой и не крепится к майке или шортам.

Нога-тормоз : Когда хукер ставит одну ногу вперед в середину туннеля для дополнительной стабильности и во избежание осевой нагрузки. Эта позиция сохраняется во время этапов "пр`исед" и "связывание" процесса входа в контакт. Ногу можно убрать только после команды "контакт" и до попытки отыграть мяч ногой

О

Около: В радиусе одного метра.

Организатор матча: Административный орган, ответственный за проведение матча, который может быть World Rugby, союзом, группой союзом или любой организацией, одобренной союзом или World Rugby.

Открытая игра: Период после начального, свободного или штрафного удара, или после стандартной комбинации и до начала следующей фазы или период между фазами игры, исключая то время, когда мяч является мертвым.

Отталкивание рукой: Разрешенное действие, выполняемое игроком с мячом для того, чтобы парировать соперника ладонью.

Официальные представители матча: Лица, контролирующие игру, обычно состоящие из судьи и двух помощников судьи или боковых судей, но также могут включать телевизионного официального представителя и, в Регби-7, двух судей зачетного поля.

П

Пас: Игрок бросает или передает мяч другому игроку.

Пас вперед: Когда игрок бросает или передает мяч вперед, т.е. если руки игрока, передающего мяч, двигаются вперед.

Перерыв: Перерыв между двумя таймами игры.

Плоскость аута: Вертикальное пространство, проходящее через боковую линию или боковую линию зачетного поля.

Подставка для мяча: Любой предмет, одобренный организатором матча для поддержки мяча во время удара с земли.

Пойман напрямую: Мяч был пойман игроком, не коснувшись другого лица или земли.

Поле: Общая площадь, показанная на схеме поля в Правиле 1.

Положение «вне игры»: Позиционное нарушение, которое означает, что игрок будет подлежать санкции, если он будет участвовать в игре.

Преимущество: Явное и реальное тактическое или территориальное преимущество в результате нарушения команды соперника.

Препятствование: Когда игроку мешают вести игру или предотвращают ведение игры запрещенными способами.

Прицеплен: Связан с товарищем по команде до контакта.

Р

Разыгран: Мяч разыгран, если к нему намеренно прикоснулся игрок.

Рак: Фаза игры, в которой один или несколько игроков от каждой команды, оставаясь на ногах, в физическом контакте сходятся около мяча, лежащего на земле.

С

Санкция: Метод, используемый для возобновления игры после нарушения правил или остановки.

Свободный удар: Назначается против команды за нарушение или присуждается команде за чистую ловлю (метку).

Связывание: Крепкий охват туловища игрока между плечами и бедрами всей рукой от кисти до плеча.

Скамья штрафных: Специально отведенное место за пределами игровой площади, где должен оставаться временно удаленный игрок.

Союз: Орган, одобренный World Rugby, ответственный за организацию и проведение игр внутри определенной географической области.

Схватка: Стандартная комбинация, обычно состоящая из восьми игроков от каждой команды в одном построении.

Схватки без сопротивления: Схватка, в которой команда, вводящая мяч, получает мяч без сопротивления, и в которой командам не разрешается толкать друг другу от метки.

Т

Техническая зона/ площадь: Специально отведенная площадь, как показано в Правиле 1, где должны оставаться запасные игроки, водоносы и тренеры до востребования. При матчах с составом из 23 игроков в Технической зоне разрешается находиться только водоносам

Товарищ по команде: Другой игрок той же самой команды.

Травма с кровотечением: Неконтролируемое активное кровотечение.

У

Удаление из игры: Игроку показывается красная карточка, и он удаляется из игры до конца матча.

Удар из рук: Игрок намеренно роняет мяч и отбивает его ногой до того, как он коснется земли.

Удар ногой: Намеренное действие удара по мячу любой частью ноги или стопы от пальцев ног до колена, за исключением пятки и колена. Удар ногой должен переместить мяч на видимое пространство из руки или по земле.

Удар по воротам: Мяч устанавливается на земле или отбивается из рук с игрового поля таким образом, чтобы он прошел над перекладиной ворот соперника.

Удар с земли: Мяч отбивается ногой после того, как он был установлен на земле (или на одобренной подставке) с этой целью.

Удар с рук: Мяч намеренно роняется рукой или руками на землю и отбивается ногой после первого отскока.

Удержание мяча: Владеть мячом означает держать мяч в руке или руках.

Ф

Фаза игры: Схватка, коридор, рак или мол.

Форма игроков: Любой предмет одежды или экипировки, надетый игроком, который должен соответствовать Положению 12 World Rugby.

Ч

Чистое время: Продолжительное прошедшее время (см. игровое время)

Ш

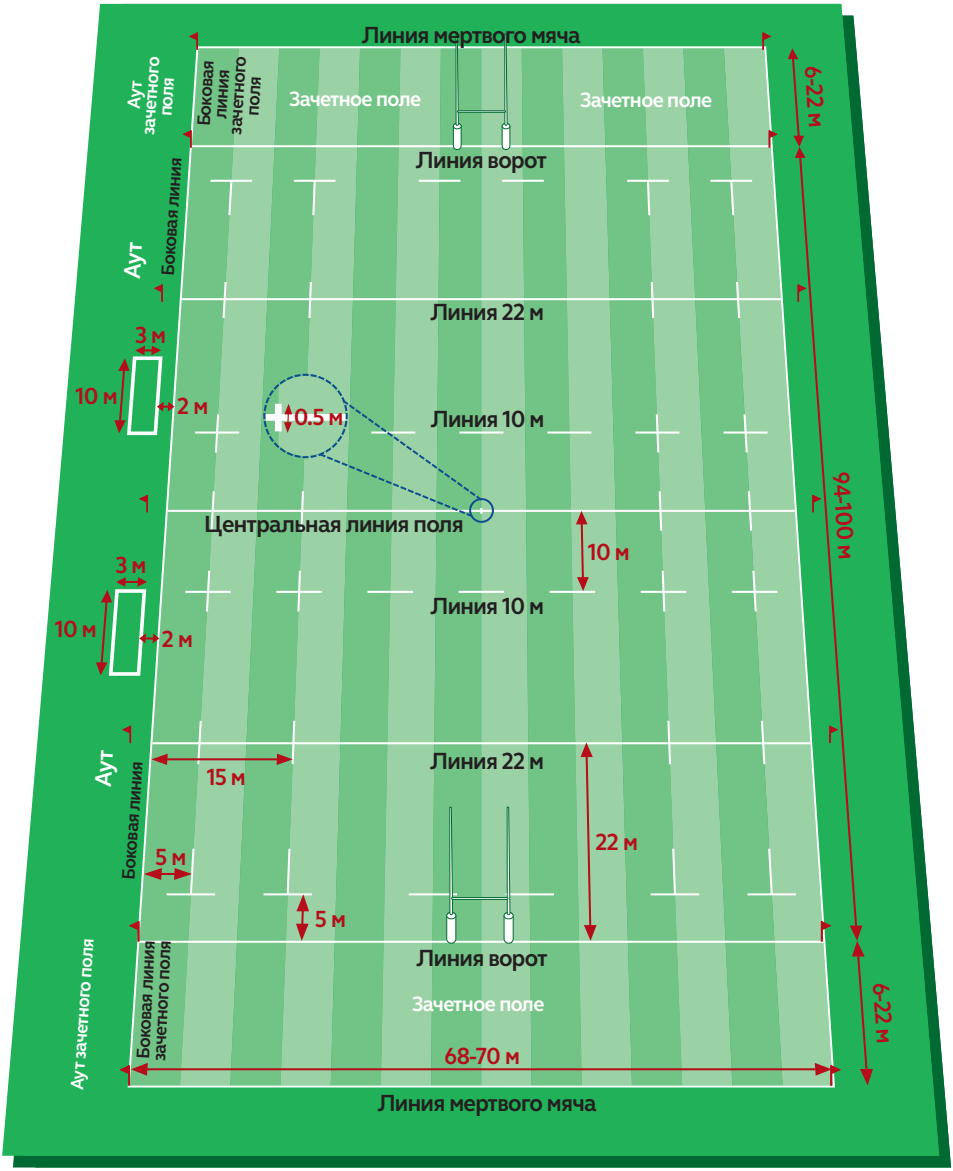
Шорты: Короткие штаны, которые начинаются у пояса и заканчиваются выше колен, с поясом на резинке или шнуре, и которые не крепятся к майке или нижнему белью.

Штрафная попытка: Назначается когда, по мнению судьи, попытка могла быть занесена (или занесена в более выгодной позиции), но этого не произошло из-за грубой игры соперника.

Штрафной удар: Назначается против команды за серьезное нарушение.

Правила игры

WORLD RUGBY


Линия мертвого мяча
Аут зачетного поля
Боковая линия зачетного поля
Зачетное поле
Зачетное поле
6-22 м
Линия ворот
Аут
Боковая линия
Линия 22 м
3 м
10 м
2 м
0.5 м
Линия 10 м
94-100 м
Центральная линия поля
10 м
3 м
10 м
2 м
Линия 10 м
Аут
Боковая линия
15 м
Линия 22 м
22 м
5 м
5 м
Линия ворот
Аут зачетного поля
Боковая линия зачетного поля
Зачетное поле
6-22 м
68-70 м
Линия мертвого мяча

Поле

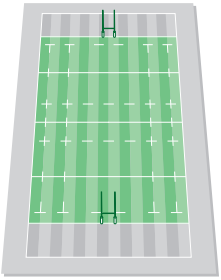
Правило 1 Поле

1. Игровая поверхность должна быть безопасной.
2. Разрешенные виды поверхности - трава, песок, глина, снег или искусственное покрытие (в соответствии с Приложением 22 World Rugby).
3. Размеры игровой площади показаны на схеме поля.

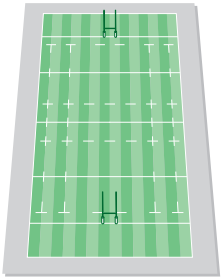
Размеры	Длина игрового поля	Длина зачетного поля	Ширина
Максимум (в метрах)	100	22	70
Минимум (в метрах)	94	6	68

a. Игровая площадь должна быть прямоугольной формы.

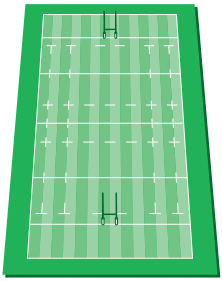
b. Любые изменения этих размеров должны быть одобрены соответствующим союзом для внутренних соревнований или World Rugby для международных матчей.



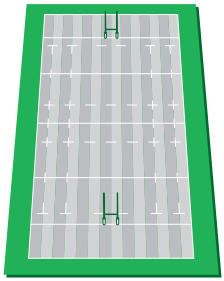
Игровое поле



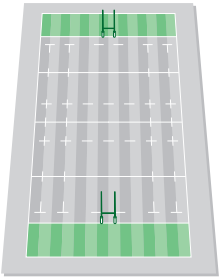
Игровая площадь



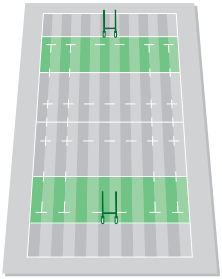
Игровое пространство



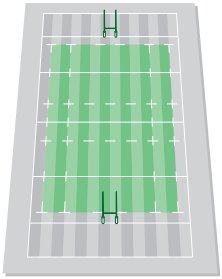
Площадь по периметру



Зачетное поле



Зона 22 м



Зона схватки

c. Если длина игрового поля меньше 100 метров, расстояние между линиями 10 м и линиями 22 м должно быть сокращено соответственно.

d. Если ширина игрового поля меньше 70 метров, расстояние между линиями 15 м должно быть сокращено соответственно.

e. Площадь по периметру игрового поля должна быть не менее 5 метров в ширину, если это практически осуществимо.

ЛИНИИ

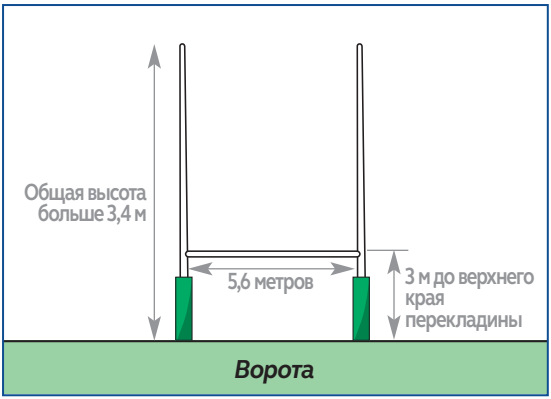
4. На поле имеются сплошные линии, как показано на схеме поля. Сплошными линиями являются:
   a. Линии мертвого мяча и боковые линии зачетного поля.
   b. Линии ворот.
   c. Линии 22 м.
   d. Центральная линия поля.
   e. Боковые линии.

5. На поле имеются пунктирные линии, как показано на схеме поля. Длина каждого пунктира таких линий - пять метров. Существуют следующие пунктирные линии:
   a. Параллельная линия на расстоянии 5 метров от каждой боковой линии.
   b. Параллельная линия на расстоянии 15 метров от каждой боковой линии.
   c. Параллельная линия на расстоянии 10 метров от центральной линии поля, одна с каждой стороны.
   d. Параллельная линия на расстоянии 5 метров от каждой линии ворот.

6. Одна линия длиной 0,5 метров, пересекающая центральную линию поля посередине.

СТОЙКИ ВОРОТ И ПЕРЕКЛАДИНА

7. Если стойки ворот покрыты защитой, то расстояние между линией ворот и



внешним краем защиты не должно превышать 0,3 м.

ФЛАЖКИ

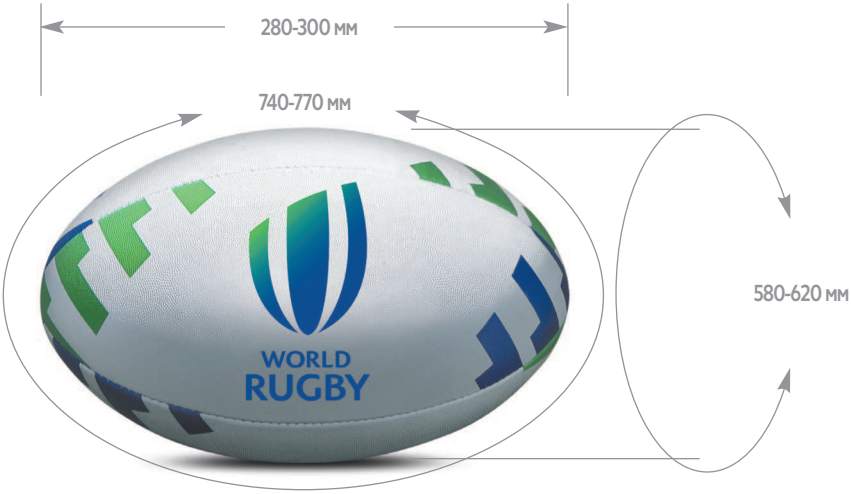
8. На поле установлено 14 флажков, каждый высотой минимум 1,2 метра.
9. Один флажок на каждом пересечении боковой линии зачетного поля и линии ворот; и один флажок - на каждом пересечении боковой линии зачетного поля и линии мертвого мяча (всего восемь флажков).
10. Один флажок на уровне линии 22 м и центральной линии ворот с каждой стороны игрового поля, на расстоянии двух метров от боковых линий внутри игрового пространства (всего шесть флажков).

ВОЗРАЖЕНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ИГРОВОГО ПОЛЯ

11. Команды должны сообщить судье о любых возражениях до начала матча.
12. Судья попытается разрешить проблемы, но не должен начинать матч, если любая часть поля считается небезопасной.

Правило 2 Мяч

1. Мяч должен быть овальной формы и состоять из четырех долек.
2. Его размеры показаны ниже.



3. Он весит 410-460 грамм.
4. Мячи меньшего размера могут быть использованы для матчей игроков младшего возраста.
5. Мяч изготовлен из кожи или другого синтетического материала со схожими характеристиками. Он может быть специально обработан для повышения его водостойкости и для лучшего хвата.
6. Давление воздуха на начало игры 65.71-68.75 кПа, 0.67-0.70 кг/ см2 или 9.5-10.0 фунтов на квадратный дюйм.
7. Во время матча допускается использование запасных мячей.

Правило 3 Команда

НОМЕРА

1. У каждой команды должно быть не более 15 игроков на игровой площади во время игры.
2. Организатор матча может разрешить игру с меньшим, чем 15, количеством игроков в каждой команде.
3. Любая команда может вынести возражение относительно количества игроков команды соперника. Если у команды слишком много игроков, судья должен дать указание капитану той команды сократить количество игроков соответствующим образом. Счет матча на момент подачи возражения остается неизменным. **Наказание:** Штрафной удар.
4. В международных матчах Союз может заявить до восьми запасных игроков.
5. В других матчах количество запасных игроков определяется организатором матча до восьми игроков максимум.
6. Замены могут быть выполнены только, когда мяч является мертвым и только с разрешения судьи.
7. Если игрок возвращается в игру или запасной игрок присоединяется к матчу без разрешения судьи, и судья считает, что игрок сделал это с целью получения преимущества, игрок наказывается за некорректное поведение.
   Наказание: Штрафной удар.

Размер игрового состава	Минимальное количество игроков первой линии в игровом составе	Должны быть способны заменить по первому запросу
15 или меньше	3	-
16, 17 или 18	4	Столба или хукера
19, 20, 21 или 22	5	Как столба, так и хукера
23	6	Столба со свободной головой, столба с прижатой головой и хукера

8. Таблица показывает минимальное количество игроков первой линии в соответствии с размером игрового состава и минимальное количество требуемых запасных игроков. Организатор матча может изменить минимальное количество игроков первой линии в игровом составе и минимальное количество запасных игроков на определенных уровнях игры, принимая во внимание благополучие игроков.

9. В тех случаях, когда организатор матча определил размер состава в количестве 23 игроков и команда может заявить только двух запасных игроков первой линии, команда может заявить только 22 игрока в своем игровом составе.

10. До начала матча каждая команда должна уведомить соответствующего официального представителя матча о своих игроках первой линии и запасных игроках первой линии, а также в какой(-их) позиции(-ях) первой линии они могут играть. Только такие игроки могут играть в первой линии при назначении схватки с сопротивлением и только в своей(-их) заявленной(-ых) позиции(-ях).

11. Запасной игрок первой линии может начать матч в любой позиции.

12. Команда несет ответственность за обеспечение соответствующей подготовки и опыта всех игроков первой линии и запасных игроков первой линии.

СХВАТКИ БЕЗ СОПРОТИВЛЕНИЯ

13. Схватки без сопротивления назначаются, если любая из команд не может предоставить соответствующим образом подготовленных игроков первой линии или по решению судьи.

14. Организатор матча может определить условия, в рамках которых игра может начаться со схватками без сопротивления.

15. Схватки без сопротивления, назначенные в результате удаления, временного удаления или травмы игрока, должны разыгрываться восьми игроками от каждой команды.

16. Если игрок первой линии покидает игровую площадь по причине травмы или временного или постоянного удаления с поля, судья спросит команду перед следующей схваткой, смогут ли они продолжить игру со схватками с сопротивлением. Если судье сообщают, что команда не может вести схватки с сопротивлением, судья назначит схватки без сопротивления. Если игрок возвращается в игру или другой игрок первой линии присоединяется к игре, игра может продолжиться со схватками с сопротивлением.

17. При игровом составе в 23 игрока или по решению организатора матча игрок, чей выход из игры привел к решению судьи назначить схватки без сопротивления, не может быть заменен.

18. Только в случае отсутствия запасных игроков первой линии, любому другому игроку разрешается играть в первой линии.

19. Если игрок первой линии временно удален из игры и команда не может продолжить игру со схватками с сопротивлением с игроками, которых уже находятся на поле, команда выберет другого игрока, чтобы он покинул игровую площадь и был заменен запасным игроком первой линии. Такой игрок не может вернуться в игру до завершения периода временного удаления или использоваться в качестве замены.

20. Если игрок первой линии удален до конца игры и команда не может продолжить игру со схватками с сопротивлением с игроками, которых уже находятся на поле, команда выберет другого игрока, чтобы он покинул игровую площадь и был заменен запасным игроком первой линии. Такой игрок может использоваться в качестве замены.

ПОСТОЯННАЯ ЗАМЕНА

21. Игрок может быть заменен в случае травмы. Травмированный игрок не может вернуться в игру, если он был заменен.

22. Игрок считается травмированным:

    a. Если на национальном представительском уровне врач считает, что игроку не следует возвращаться в игру.

    b. Если в других матчах, при наличии однозначного соответствующего разрешения организатора матча, любой работник с медицинским образованием считает, что игроку не следует возвращаться в игру. Если медицинский работник отсутствует, то игрок может быть заменен с согласия судьи.

    c. Судья выносит решение (согласно медицинской рекомендации или без неё) о том, что игроку не следует возвращаться в игру. Судья дает указание такому игроку покинуть игровую площадь.

23. Судья также может потребовать, чтобы игрок покинул поле для медицинского осмотра.

ПОСТОЯННАЯ ЗАМЕНА - ОПРЕДЕЛИТЬ И УДАЛИТЬ.

24. Если в любой момент матча игрок получил сотрясение мозга или существует подозрение на перенесенное сотрясение мозга, такой игрок должен быть немедленно удален с игровой площади до конца игры. Такой процесс называется “Определить и удалить”.

ВРЕМЕННАЯ ЗАМЕНА - ТРАВМА С КРОВОТЕЧЕНИЕМ

25. Если игрок получил травму с кровотечением, такой игрок покидает игровое поле и может быть временно заменен. Травмированный игрок возвращается в игру, как только кровотечение было остановлено и (или) рана была перевязана. Если игрок не может вернуться на игровое поле в течение 15 минут (чистого времени) после выхода с игровой площади, замена становится постоянной.

26. В международных матчах врач матча принимает решение о том, является ли травма травмой с кровотечением и необходима ли временная замена. В матчах, которые предварительно получили одобрение World Rugby на использование процесса оценки травмы головы (HIA), игра не может возобновиться, пока игрок с травмой с кровотечением не был временно заменен.

ВРЕМЕННАЯ ЗАМЕНА - ОЦЕНКА ТРАВМЫ ГОЛОВЫ (HIA)

27. В матчах, которые предварительно получили одобрение World Rugby на использование процесса оценки травмы головы (HIA), игрок, нуждающийся в HIA:

- **a.** Покидает игровое поле, и
- **b.** Подлежит временной замене (даже если все запасные игроки уже были использованы). Игра не может возобновиться, пока игрок, нуждающийся в HIA, не был временно заменен. Если игрок не может вернуться на игровое поле 12 минут (реального времени) после того, как он покинул игровую площадь, замена становится постоянной.

ВРЕМЕННЫЕ ЗАМЕНЫ - ВСЕ

28. Временная замена может быть заменена временно (даже если все замены уже были использованы).

29. Если временная замена получает травму, то такой игрок тоже может быть заменен.

30. Если временная замена удаляется с поля до конца игры, первоначально замененный игрок не может вернуться на игровую площадь, кроме случаев в соответствии с Правилами 3.19 и 3.20, и только если игрок получил на это врачебное разрешение и вернулся на поле в течение выделенного периода времени.

31. Если временная замена временно удаляется с поля, замененный игрок не может вернуться на игровое поле до истечения периода временного удаления, кроме случаев в соответствии с Правилами 3.19 и 3.20, и только если игрок получил на это врачебное разрешение и вернулся на поле в течение выделенного периода времени.

32. Если время, выделенное на временную замену, истекает во время перерыва, замененный игрок должен вернуться на игровое поле на момент начала второго тайма, или замена станет постоянной.

ВЫХОД НА ПОЛЕ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАМЕН

33. Игроки, замененные в тактических целях, могут вернуться в игру только, если они заменяют:
    a. Травмированного игрока первой линии.
    b. Игрока с травмой с кровотечением.
    c. Игрока с травмой головы.
    d. Игрока, травмированного в результате грубой игры (что подтверждено официальными представителями матча).
    e. Игрока, назначенного в соответствии с правилами 3.19 или 3.20.

СВОБОДНЫЕ ЗАМЕНЫ

34. В пределах своей юрисдикции организатор матча может дать разрешение на использование свободных тактических замен на определенных уровнях игры. Количество замен не должно превышать 12. Администрация и правила относительно свободных замен являются ответственностью организатора матча.

Правило 4 Форма игроков

1. Все предметы одежды должны соответствовать Положению 12 World Rugby.
2. Форма состоит из регбийной майки, шорт, нижнего белья, носков и бутсов. Рукав регбийной майки должен быть не выше середины предплечья игрока.
3. Разрешаются дополнительные предметы экипировки. Такими предметами являются:
   a. Моющаяся защита, изготовленная из эластичных или сжимающихся материалов.
   b. Щитки для голени.
   c. Поддержки для лодыжки, надетые под носок, не выше одной трети длины голени, они могут быть изготовлены из твердого материала, но не из металла.
   d. Полуперчатки (перчатки без пальцев).
   e. Прокладки для плеч или разрешенные прокладки для груди.
   f. Капа или защита зубов.
   g. Защитный шлем.
   h. Бинты, повязки, тонкая лента или подобные материалы.
   i. Защитные очки.
   j. Шипы на подошве бутсов, включая литые резиновые шипы.
   k. Длинные колготки из хлопчатобумажной смеси или леггинсы с одиночным внутренним швом под шортами и носками
   l. Головные платки или хиджаб, при условии, что они не представляют опасности игроку-владелице или другим игрокам.
   m. Измерительные устройства игроков

Правило 4 Форма игроков

4. Игрокам запрещаются:
   a. Любые предметы, запачканные кровью.
   b. Любые острые или абразивные предметы.
   c. Любые предметы, имеющие застежки, зажимы, кольца, крючки, замки, винты, болты или жесткие материалы, а также выступающие части, иначе не разрешенные настоящим правилом.
   d. Ювелирные изделия.
   e. Перчатки.
   f. Шорты или леггинсы со вшитыми прокладками.
   g. Любые предметы, которые обычно разрешены настоящим правилом игры, но, по мнению судьи, могут привести к травме.
   h. Устройства связи.
5. Судья имеет право принять решение о том, что часть экипировки игрока является опасной или запрещенной в любой момент до или во время матча. В таком случае судья должен дать указание игроку снять такой предмет. Игроку не разрешается участвовать в матче, пока такой предмет не будет снят или обезврежен.
6. Если во время проверки до матча официальный представитель матча сообщает игроку о том, что какой-либо предмет одежды или экипировки запрещен настоящим правилом, а затем выясняется, что игрок носит такой предмет на игровой площади, такой игрок удаляется с поля за некорректное поведение.
   Наказание: Штрафной удар.
7. Судья не должен позволять игроку покидать поле для смены предметов одежды, кроме тех, которые испачканы кровью.

Положение 12 World Rugby можно найти по следующей ссылке:
https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

Правило 5 Время

1. Продолжительность матча не должна превышать 80 минут (два тайма, продолжительность каждого не дольше 40 минут плюс потерянное время), кроме тех случаев, когда организатор матча дал разрешение на дополнительное время в случае равного счета в матче на выбывание.
2. Перерыв не должен превышать 15 минут в соответствии с решением организатора матча. Во время перерыва команды и официальные представители матча могут покинуть игровое пространство.
3. В немеждународных матчах организатор матча может принять решение о сокращении продолжительности матча. При отсутствии такого решения организатором матча, команды приходят к соглашению о продолжительность матча. Если такое соглашение не достигнуто, решение принимает судья.
4. Судья засекает игровое время, но он может переложить эту функцию на одного или обоих помощников судей и (или) официального хронометриста; в таком случае судья подает им сигнал о любых остановках. Если судья сомневается в правильности отсчета времени в матчах без официального хронометриста, он может проконсультироваться с одним или обоими помощниками судьи или другими лицами, если помощники судьи не могут ему помочь.
5. Судья может остановить игру и выделить время на:
   a. Травму игрока до одной минуты. Если игрок серьезно травмирован, судья имеет полномочие выделить больше одной минуты для того, чтобы игрок был удален с игровой площади.
   b. Консультацию с другими официальными лицами.
6. Если мяч уже является мертвым, судья может выделить время на:
   a. Замену игроков.
   b. Смену или починку формы игроков.
   c. Завязывание шнурков.
   d. Поиск мяча.

7. Тайм заканчивается, когда мяч становится мертвым после истечения времени тайма, за исключением следующих случаев:
   a. Схватка, коридор или начальный удар после попытки или приземления мяча не были завершены, и мяч не вернулся в открытую игру. Это включает случаи, когда схватка, коридор или начальный удар были выполнены неправильно.
   b. Судья назначает свободный или штрафной удар.
   c. После штрафного удара мяч выходит в аут, не коснувшись другого игрока.
   d. Была занесена попытка, в таком случае судья выделит время на удар реализации.
8. Команда, занесшая попытку, может выполнить удар реализации или отказаться от него.
   a. Решение об отказе выполнить удар реализации может быть сообщено судье игроком, занесшим попытку, словами “без удара” после того, как была присуждена попытка.
   b. Если удар реализации был выполнен или отклонен до истечения времени, судья назначит начальный удар.
   c. Если удар реализации был выполнен, время засчитывается на момент удара по мячу.
9. При исключительно жарких и (или) влажных погодных условиях, судья, по своему усмотрению, может назначить перерыв на воду. Такой одноминутный перерыв должен быть назначен в середине тайма, после набора очков или когда мяч стал мертвым около центральной линии поля.
10. Судья имеет полномочие прекратить или приостановить матч в любое время, если считает, что продолжение матча может быть небезопасным.

Правило 6 Официальные представители матча

ПРИНЦИП

Каждый матч контролируется официальными представителями матча, которые состоят из судьи в поле и двух боковых судей или помощников судьи. Дополнительные лица, уполномоченные организаторами матча, могут включать резервного судью и (или) резервного помощника судьи; телевизионного официального представителя матча, хронометриста, врача матча, медицинский персонал команд, неиграющих членов команд и лиц, подающих мяч.

Помощники судьи и боковые судьи несут ответственность за подачу сигнала о выходе в аут, аут зачетного поля, а также удачном или неудачном ударе по воротам. В дополнение к этому помощники судьи помогают судье в соответствии с его указаниями, включая сообщения о грубой игре.

НАЗНАЧЕНИЕ СУДЬИ

1. Судья назначается организатором матча. Если судья не был назначен, то он выбирается по обоюдному согласию команд. Если такое согласие не достигнуто, судья назначается принимающей командой.
2. Если судья не способен выполнять свои обязанности в течение всего матча, то он может быть заменен согласно указаниям организатора матча. При отсутствии таких указаний судья сам назначает себе замену. Если судья не способен это сделать, замену определяет принимающая команда.

ОБЯЗАННОСТИ СУДЬИ ДО МАТЧА

3. Судья организует жеребьевку. Один из капитанов подбрасывает монету, а другой капитан выбирает сторону монеты. Победитель жеребьевки выбирает право выполнения начального удара или сторону поля. Если победитель жеребьевки решает выбрать сторону поля, то соперники получают право выполнить начальный удар, и наоборот.
4. Официальные представители матча должны проверить экипировку и шипы игроков на соответствие правилу 4.

ОБЯЗАННОСТИ СУДЬИ ВО ВРЕМЯ МАТЧА

5. Внутри игрового пространства:
   a. Во время матча судья в поле является единственным арбитром по оценке ситуации и принятию решений в соответствии с правилами. Судья обязан справедливо применять все правила игры в каждом матче.
   b. Судья ведет отсчет времени. Тем не менее, организатор матча может назначить хронометриста, который будет сообщать об окончании каждого тайма.
   c. Судья ведет подсчет очков.
6. Судья дает разрешение на доступ к игровой площади игрокам и заменам, когда это безопасно.
7. Судья дает разрешение игрокам покинуть игровую площадь. Тем не менее, игрок может выпить воды в технической зоне или за линией мертвого мяча после присуждения попытки без необходимости получить на это разрешение.

СВИСТОК

8. Судья должен иметь при себе свисток и давать свисток:
   a. Для обозначения начала и окончания каждого тайма матча.
   b. Для остановки игры. Судья имеет полномочие остановить игру в любое время.
   c. О начислении очков или приземлении мяча.
   d. Для вынесения предупреждения или временного удаления виновного игрока, и второй свисток, чтобы назначить штрафной удар или штрафную попытку.
   e. Когда мяч становится мертвым, за исключением неудачного удара реализации.
   f. Когда мяч становится недоступным для игры.
   g. Когда назначается штрафной или свободный удар, или схватка.
   h. Когда игра становится опасной или когда есть подозрение на то, что игрок серьезно травмирован.

МЯЧ СТАНОВИТСЯ МЕРТВЫМ

9. Судья посчитает, что мяч стал мертвым, когда:
   a. Мяч выходит в аут или аут зачетного поля.
   b. Мяч был приземлен в зачетном поле.
   c. Был выполнен удар реализации.
   d. Была занесена попытка, был выполнен штрафной удар или забит дроп-гол.
   e. Мяч или игрок с мячом касается линии мертвого мяча или чего-либо за её пределами.
   f. Мяч ударяется о что-либо выше игровой площади.

МЯЧ ИЛИ ИГРОК С МЯЧОМ КАСАЕТСЯ СУДЬИ ИЛИ НЕ-ИГРОКА.

10. Если мяч или игрок с мячом касается судьи или другого не-игрока и при этом ни одна из команд не получила преимущества, игра продолжается. Если одна из команд получила преимущество на игровом поле, назначается схватка, и команда, которая разыграла мяч последней, вводит мяч в схватку.

11. Если игрок с мячом касается судьи или другого не-игрока в зачетном поле , и одна из команд получает преимущество:
    a. Судья назначает попытку в месте касания, если мяч находится в руках у игрока нападения.
    b. Судья назначает приземление мяча в месте касания, если мяч находится в руках у игрока защиты.

12. Если судья или другой не-игрок касается мяча в зачетном поле, судья решает, что могло произойти дальше, и назначает попытку или приземление в месте касания мяча.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ СУДЬЕЙ И ПОМОЩНИКАМИ СУДЬИ (БОКОВЫМИ СУДЬЯМИ)

13. Судья может консультироваться с помощниками судьи по вопросам, касающимся их обязанностей, правила грубой игры или отсчета времени, а также запросить помощь относительно других аспектов обязанностей судьи.

14. Судья может изменить свое решение после того, как боковой судья или помощник судьи поднял флаг, чтобы сообщить о выходе в аут или аут зачетного поля, а также при подаче сигнала о грубой игре.

ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ (ВСЕМИРНОЕ ПРОБНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ)

15. Организатор матча может назначить телевизионного официального представителя (ТМО), который использует технологические устройства для внесения ясности относительно:
    a. Приземления мяча в зачетном поле.
    b. Выхода в аут или аут зачетного поля при приземлении мяча или становлении мяча мертвым.
    c. При сомнении о том, был ли удар по воротам удачным.
    d. Когда официальные представители матча считают, что на игровой площади могло иметь место нарушение правил, которое привело к попытке или предотвращению попытки.
    e. Грубой игры, включая санкции.
16. Любой официальный представитель матча, включая ТМО, может дать рекомендацию просмотреть видео ТМО. Просмотры проводятся в соответствии с протоколом ТМО, доступном по следующей ссылке: **https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6**

ОБЯЗАННОСТИ СУДЬИ ПОСЛЕ МАТЧА

17. Судья сообщает счет командам и организатору матча.
18. Если игрок удален с поля, то судья должен подать организатору матча письменный отчет о нарушении грубой игры в кратчайшие возможные сроки.

НАЗНАЧЕНИЕ И КОНТРОЛЬ ПОМОЩНИКОВ СУДЬИ И БОКОВЫХ СУДЕЙ

19. На каждом матче должны присутствовать двое боковых судей или двое помощников судьи. Если они не были назначены организатором матча или от его имени, каждая команда предоставляет по одному боковому судье.
20. Организатор матча может назначить лицо для замены помощников судьи или боковых судей. Такое лицо называется резервным боковым судьей или резервным помощником судьи и находится в пределах площади по периметру игрового поля.
21. Судья контролирует помощников судьи и боковых судей. Судья может инструктировать их относительно их обязанностей и может аннулировать их решения. Если боковой судья является неудовлетворительным, судья может

потребовать замены бокового судьи. Если судья считает, что поведение бокового судьи некорректно, судья имеет право удалить бокового судью и подать соответствующий отчет организатору матча.

ВО ВРЕМЯ МАТЧА

22. Один помощник судьи или боковой судья находится с каждой стороны поля. Помощник судьи или боковой судья находится за боковой линией, за исключением тех случаев, когда он оценивает удар по воротам. Во время оценки удара по воротам они стоят в зачетном поле за стойками ворот.

23. Помощник судьи может заходить на игровую площадь, чтобы доложить о грубой игре. Это может быть выполнено только во время остановки игры и с разрешения судьи.

СИГНАЛЫ

24. Каждый помощник судьи или боковой судья имеет при себе флажок или похожий предмет для подачи сигнала о своих решениях.

25. Подача сигнала о результате удара по воротам: Один помощник судьи или боковой судья встает за каждой стойкой ворот. Если мяч проходит над перекладиной и между стойками ворот, они поднимают флажки для обозначения гола.

26. Подача сигнала о выходе в аут:
    - a. Когда мяч или игрок с мячом выходит в аут или аут зачетного поля, помощник судьи или боковой судья поднимает флажок.
    - b. Помощник судьи или боковой судья встает у места, с которого мяч будет вводиться в игру, и указывает на команду, которая получает право вбрасывания мяча.
    - c. После вбрасывания мяча помощник судьи или боковой судья опускает флажок, за исключением следующих ситуаций:
        - i. Если игрок, вбрасывающий мяч в коридор, заступил на игровое поле любой частью любой стопы.
        - ii. Если мяч был вброшен командой, которая не имела на это право.
        - iii. Если при быстром вбрасывании мяч, который покинул поле, заменен другим мячом, или после выхода в аут мяч коснулся кого-либо кроме игрока, который вынес мяч в аут, или игрока, выполняющего вбрасывание.

d. Только судья в поле, а не помощник судьи или боковой судья, может решить, был ли мяч вброшен из правильного места.

27. Подача сигнала о грубой игре:

a. Организатор матча может наделить помощника судьи полномочием подавать сигнал о проявлениях грубой игры.

b. Помощник судьи подает сигнал о замеченном проявлении грубой игры или некорректного поведения, подняв свой флажок горизонтально, указывая на поле под прямым углом к боковой линии.

c. Если помощник судьи подает сигнал о проявлении грубой игры, он должен оставаться за боковой линией и продолжать выполнение своих обязанностей до следующей остановки игры.

d. По приглашению судьи помощник судьи может зайти на игровое поле и сообщить судье о нарушении. Судья затем предпримет необходимое действие.

e. Если отчет помощника судьи приводит к тому, что судья удаляет игрока с поля, помощник судьи должен подать письменный отчет о происшествии судье как можно скорее после окончания матча, а судья, в свою очередь, должен передать его организатору матча.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЛ

Любое дополнительное лицо, нарушающее правила, может получить предупреждение или удалено, а также Организатор матча может предъявить обвинения за некорректное поведение.

28. Только соответственно квалифицированный персонал по оказанию первой или неотложной помощи (на поле) может выходить на игровую площадь, чтобы оказать помощь травмированным игрокам в любое время, если это безопасно.

a. Разрешается присутствие до двух медицинских сотрудников, по одному с каждой боковой стороны поля, которые могут следить за игрой.

b. Эти медицинские сотрудники могут подавать воду только игроку, которому они оказывают уход.

c. Медицинские сотрудники не могут выводить мяч на поле или касаться него, когда он находится в игре.

Наказание: Штрафной удар с места возобновления игры.

29. Следующие лица могут выходить на игровую площадь без разрешения судьи, при условии, что они не помешают игре или не будут давать комментарии официальным представителям игры:
    a. Два заявленных водоноса во время остановки игры из-за травмы игрока или после занесения попытки. (Примечание: при очень жарких условиях правила позволяют один дополнительный перерыв на тайм.).
        i. В случае штрафной попытки водоносы не могут выйти на поле.
        ii. Если не была занесена попытка, игрокам разрешается принять воду во время обычной остановки игры в нейтральном месте поля. Если это совпадает с травмой, водоносы должны покинуть поле одновременно с медицинскими работниками.
        iii. Игроки могут получить доступ к воде в Технической зоне и из-за своей линии мертвого мяча. Если вода оставлена в зачетном поле, эта привилегия отменяется.
        iv. Главный тренер или Директор регби не могут быть водоносами.
        v. Примечание: при очень жарких условиях правила позволяют один дополнительный перерыв на тайм.
    b. Лицо, подающее только подставку для удара по воротам и одну бутылку воды (для пользования только бьющим игроком), после того, как команда показала свое намерение пробить по воротам или после занесения попытки.
    c. Тренеры к своим командам во время перерыва.
    d. Эти дополнительные лица должны все время оставаться в своей технической зоне до получения разрешения выйти на поле, как описано выше. Они не должны выводить мяч на поле или касаться мяча, когда он находится в игре, даже в пределах технической зоны

Наказание: Штрафной удар с места возобновления игры.

30. Дополнительные лица не должны приближаться, обращаться или высказывать комментарии официальным представителям игры, за исключением медицинских работников относительно ухода за игроком.

31. Управление заменами может быть делегировано менеджерам технической зоны, назначенным организатором матча. Информация относительно управления технической зоной может быть найдена по следующей ссылке: **https://officiating.worldrugby.org**

Правило 7 Преимущество

ПРИНЦИП

Если команда получила преимущество после нарушения соперниками, судья может позволить продолжение игры, чтобы обеспечить её текучесть.

1. Преимущество:
   - a. Может быть тактическим. Команда, не нарушившая правила, может разыграть мяч по своему усмотрению.
   - b. Может быть территориальным. Игра продвинулась по направлению к линии мертвого мяча команды, нарушившей правила.
   - c. Может быть одновременно тактическим и территориальным.
   - d. Должно быть очевидным и фактическим. Простая возможность получить преимущество не является достаточной.
2. Преимущество заканчивается, когда:
   - a. Судья считает, что команда, не нарушившая правила, получила преимущество. Судья позволит продолжение игры; или
   - b. Судья считает, что команда, не нарушившая правила, не сможет получить преимущество. Судья останавливает игру и применяет санкцию за нарушение, после которого было разыграно преимущество; или
   - c. Команда, не нарушившая правила, совершает нарушение до получения преимущества. Судья останавливает игру и применяет санкцию за первое нарушение. Если одно или оба нарушения связаны с грубой игрой, судья применяет соответствующую(-ие) санкцию(-ии); или
   - d. Виновная команда совершает второе или последующее нарушение, после которого не может быть получено преимущество. Судья останавливает игру и позволяет капитану команды, не нарушившей правила, выбрать наиболее выгодную санкцию.

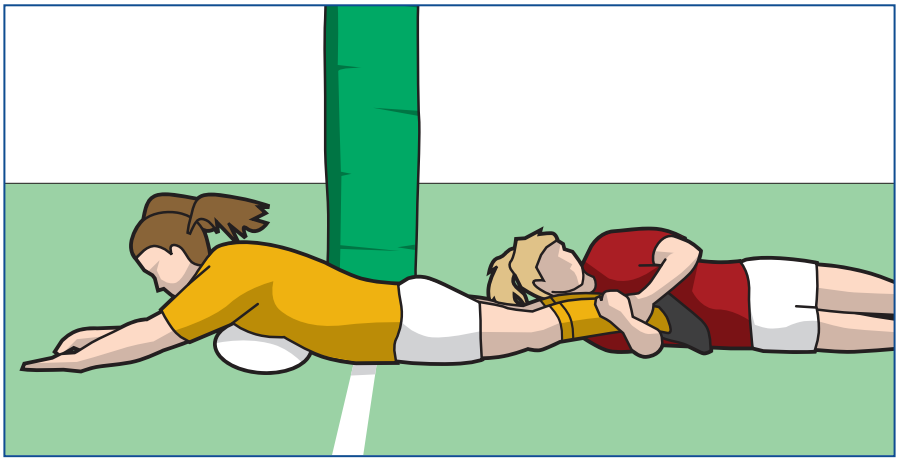
3. Преимущество не может быть разыграно и судья немедленно дает свисток, если:
   a. Мяч или игрок с мячом касается судьи, и преимущество получено одной из команд.
   b. Мяч выходит из любого конца туннеля в схватке.
   c. Схватка развернулась на более чем 90 градусов.
   d. Игрок в схватке был поднят или вытолкнут вверх таким образом, что он больше не касается земли.
   e. Быстрое вбрасывание, свободный или штрафной удар был выполнен неправильно.
   f. Мяч стал мертвым.
   g. Продолжение игры было бы небезопасным.
   h. Есть подозрение на серьезную травму игрока.

Правило 8 Набор очков

1. Методы начисления очков
   a. Попытка. **Пять очков.**
   b. Реализация. **Два очка.**
   c. Штрафная попытка. **Семь очков.**
   d. Штрафной гол. **Три очка.**
   e. Дроп-гол. **Три очка.**

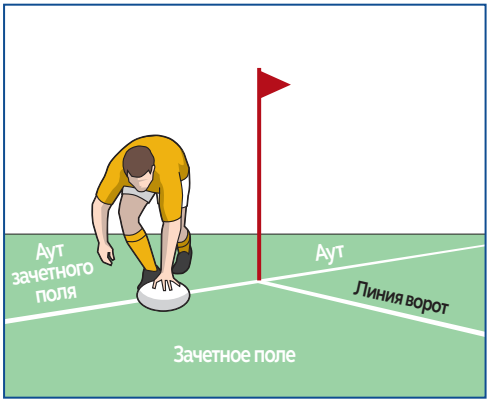
ПОПЫТКА

2. Попытка засчитывается, когда игрок нападения:
   a. Первым приземляет мяч в зачетном поле соперника.
   b. Первым приземляет мяч, когда схватка, рак или мол достигает линии ворот.
   c. Несет мяч и захвачен в непосредственной близости к линии ворот, но по инерции одним продолжительным движением попадает в зачетное поле соперника и первым приземляет мяч.
   d. Захвачен около зачетного поля соперника и немедленно вытягивает руку с мячом и приземляет мяч.
   e. Находится в ауте или ауте зачетного поля и приземляет мяч в зачетном поле соперника, при условии, что он не держит мяч.



Приземление мяча

Занесение попытки - когда схватка достигает линии ворот.



Занесение попытки - игрок в ауте зачетного поля не держит мяч в руках.

ШТРАФНАЯ ПОПЫТКА

3. Штрафная попытка назначается в центре между стойками ворот, если грубая игра команды соперника предотвратила возможную попытку или попытка бы могла быть занесена в более выгодной позиции. Игрок, виновный в нарушении, должен получить предупреждение и быть временно удален с поля или удален с поля до конца игры. Без попытки удара реализации.

РЕАЛИЗАЦИЯ, ШТРАФНОЙ УДАР ИЛИ ДРОП-ГОЛ

4. Удар по воротам считается удачным, если мяч после удара ногой проходит над перекладиной и между стойками ворот, не коснувшись товарища по команде или земли.

5. Если мяч проходит над перекладиной выше стоек ворот, удар является удачным, если считается, что мяч бы прошел между стойками ворот, если они были бы длиннее.

6. Если мяч прошел над перекладиной, но ветер сдул его обратно на игровое поле, очки засчитываются.

РЕАЛИЗАЦИЯ

7. После занесения попытки команда получает право выполнить удар реализации ударом с земли или с рук.

8. Бьющий игрок:
   a. Использует мяч, который использовался в игре, если он не был поврежден.
   b. Выполняет удар с места на игровом поле на линии, проходящей через место занесения попытки и параллельной боковой линии.
   c. Устанавливает мяч непосредственно на земле или песке, опилках или на специальной подставке. Бьющему игроку может помогать игрок, устанавливающий мяч. Никто другой не может помогать бьющему игроку.
   d. Выполняет удар в течение 90 секунд (игрового времени) с момента зачета попытки, даже если мяч откатывается и должен быть установлен снова. **Наказание:** Удар отменяется.

9. Команда бьющего игрока, кроме товарища по команде, поддерживающего мяч, во время удара находится за мячом и не должна выполнять обманных действий, которые могут привести к преждевременному набеганию соперника на поле. **Наказание:** Удар отменяется.

10. Если мяч упал до того, как бьющий игрок начал разбег для удара, судья разрешает ему установить мяч заново. Во время установки мяча команда соперника должна оставаться за линией ворот.

11. Если мяч упал после того, как бьющий игрок начал разбег для удара, бьющий игрок может ударить по мячу или совершить удар с отскока.

12. Если мяч упал и откатился с линии, проходящей через место попытки, но бьющий игрок выполнил удар, и мяч прошел над перекладиной, удар засчитывается.

13. Если мяч упал и откатился в аут после того, как бьющий игрок начал разбег для удара, удар отменяется.

КОМАНДА СОПЕРНИКА ПРИ УДАРЕ РЕАЛИЗАЦИИ

14. Все игроки команды соперника должны находиться за своей линией ворот и не пересекать её до тех пор, пока бьющий игрок не начнет движение в любом направлении для выполнения подхода к удару. После этого они могут набегать на поле или прыгать в воздух с целью предотвращения гола, но при этом они не могут физически поддерживать друг друга.

15. Команде не разрешено кричать во время выполнения удара реализации.

Наказание: Если команда соперника нарушает правила при выполнении удара реализации, но удар был удачным, очки начисляются. Если удар по воротам не был удачным, бьющий игрок выполняет повторный удар, и команде соперника не разрешается набегать на поле. Если назначается повторный удар, бьющий игрок может повторить все свои приготовления. Бьющий игрок может изменить тип удара.

16. Если мяч упал после того, как бьющий игрок начал разбег для удара, соперники могут продолжить набегание.

17. Если команда соперника касается мяча, но удар был удачным, очки засчитываются.

ШТРАФНОЙ ГОЛ

18. Очки от штрафного удара могут быть заработаны только после назначения штрафного.

19. Бьющая команда должна указать свое намерение пробить по воротам без задержки.

20. Если команда показала судье свое намерение пробить по воротам, они должны выполнить удар. Намерение пробить по воротам сообщается судье или показывается появлением на поле подставки или песка, или бьющий игрок делает метку на земле.

21. Удар должен быть выполнен в течение 60 секунд (игрового времени) с момента указания намерения выполнить удар, даже если мяч откатился и должен быть установлен снова. **Наказание:** Удар отменяется и назначается схватка.

22. Если бьющий игрок собирается выполнить удар по воротам, все игроки противоположной команды должны стоять с опущенными вниз руками с момента начала разбега для удара и до выполнения удара.

23. Если бьющий игрок не показал судье свое намерение пробить по воротам, но выполнил удар с отскока и забил гол, то очки засчитываются.

24. Бьющий игрок устанавливает мяч непосредственно на земле или песке, опилках или специальной подставке. Бьющему игроку может помогать игрок, устанавливающий мяч. Никто другой не может помогать бьющему игроку.
Наказание: Схватка.

25. Любой игрок, который намеренно касается мяча в попытке предотвратить штрафной гол, таким образом, нарушает правила.

26. Игроку защиты запрещается кричать во время выполнения штрафного удара.

27. Если команда соперника нарушает правила во время выполнения удара по воротам, но удар удачный, гол засчитывается, и дополнительный штрафной не назначается. Если удар не является удачным, команде, не нарушившей правила, присуждается штрафной удар на расстоянии 10 метров перед исходной меткой.
Наказание: Штрафной удар.

ДРОП-ГОЛ

28. Игрок забивает гол путем удара с отскока по воротам в открытой игре.

29. Команда, получившая право свободного удара (включая случаи, когда они выбирают схватку или коридор вместо удара) не может набрать очки посредством дроп-гола, пока мяч не станет мертвым или пока соперник не сыграет мячом, коснется мяча или выполнит захват игрока с мячом. Любой такой удар не засчитывается, и игра продолжается.

Правило 9 Грубая игра

ПРИНЦИП

Игрок, проявивший грубую игру, должен получить предупреждение, быть временно удален с поля, или удален с поля до конца игры.

ПРЕПЯТСТВОВАНИЕ

1. Когда игрок и его соперник бегут за мячом, им запрещается атаковать или толкать друг друга, иначе как плечом в плечо.
2. Игрок в положение “вне игры” не может намеренно препятствовать сопернику или вмешиваться в игру.
3. Игроку запрещается намеренно не давать сопернику выполнить захват или попытаться выполнить захват игрока с мячом.
4. Игроку запрещается намеренно не давать сопернику играть мячом другим образом, кроме как посредством борьбы за мяч.
5. Игроку с мячом запрещается намеренно набегать на товарища по команде в положение “вне игры”, чтобы создать препятствие сопернику.
6. Игроку запрещается препятствовать или любым другим образом сталкиваться с соперником, когда мяч является мертвым.

Наказание: Штрафной удар.

НЕЧЕСТНАЯ ИГРА

7. Игроку запрещается:
   a. Намеренно нарушать правила игры.
   b. Намеренно отбивать, класть, отталкивать или бросать мяч рукой из игровой площади.
   c. Выполнять любые действия, которые могут ввести в заблуждение официальных представителей матча о том, что соперник совершил нарушение.

Наказание: Штрафной удар.

   d. Намеренно тратить время. **Наказание:** Свободный удар.

ПОВТОРНЫЕ НАРУШЕНИЯ

8. Команде запрещается повторно совершать то же самое нарушение.

9. Игроку запрещается повторно нарушать правила.

Наказание: Штрафной удар.

10. Когда разные игроки одной команды повторно совершают то же самое нарушение, судья дает общее предупреждение команде, что при повторном нарушении, судья временно удалит виновного(-ых) игрока(-ов).

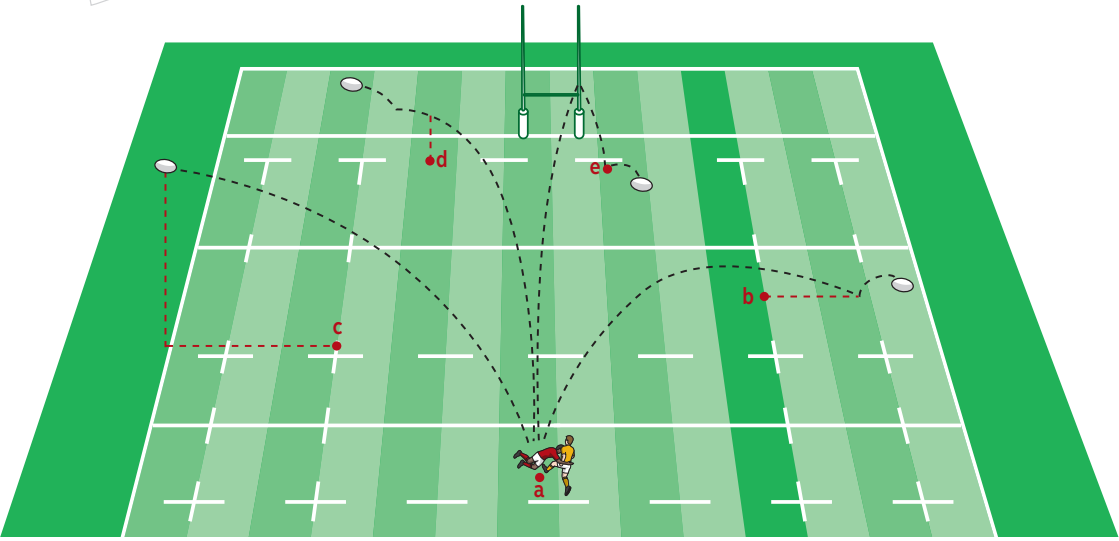
ОПАСНАЯ ИГРА

11. Игрокам запрещается выполнять любые безрассудные или опасные для других действия, включая ведение локтем или предплечьем, запрыгивание на игрока, выполняющего захват, или перепрыгивание через него.
12. Игроку запрещается проявлять физическое насилие или устно оскорблять других лиц. Физическое насилие включает, но не ограничивается укусами, ударами кулаком, контактом с глазами или областью глаз, ударами рукой.
13. Игроку запрещается захватывать соперника рано, поздно или опасно. Опасные захваты включают, но не ограничиваются захватами или попытками захватить соперника выше уровня плеч, даже если захват начинается ниже уровня плеч.
14. Игроку запрещается выполнять захват соперника, который не владеет мячом.
15. За исключением схватки, рака или мола, игрок, не владеющий мячом, не должен удерживать, толкать, атаковать или препятствовать сопернику, не владеющему мячом.
16. Игроку запрещается атаковать или сбивать с ног соперника с мячом без попытки захватить его.
17. Игроку запрещается захватывать, атаковать, тянуть, толкать или хватать соперника, который находится в воздухе, т.е. обе его ноги не касаются земли.
18. Игроку запрещается поднимать соперника в воздух и затем бросать или тянуть такого игрока вниз таким образом, что его голова и(или) верхняя часть туловища первыми входят в контакт с землей.

19. Опасная игра в схватке
    a. Первой линии схватки запрещается выстраиваться на расстоянии от соперника и затем с ударом входить в контакт.
    b. Любому игроку запрещается тянуть соперника.
    c. Игроку первой линии запрещается умышленно поднимать соперника, отрывая его ноги от земли, или с силой выдавливать его из схватки вверх.
    d. Игроку первой линии запрещается намеренно заваливать схватку.
20. Опасная игра в схватке, раке или моле.
    a. Игроку запрещается с силой входить в рак или мол. Вход с силой включает любой контакт, выполненный без связывания с другим игроком в раке или моле.
    b. Игроку запрещается входить в контакт с соперником выше уровня плеч.
    c. Игроку запрещается умышленно заваливать рак или мол.
    d. Игрок может вывести джаклера из борьбы за мяч в раке, но ему запрещаться падать на него всем весом или делать мишенью его нижние конечности.
21. Игроку запрещается наносить ответный удар (вершить “самосуд”).
22. Командам запрещено использовать “летящий клин”.
23. Игроку запрещается пытаться выбить мяч ногой из рук игрока с мячом.
24. Игроку с мячом разрешается отталкивать соперника рукой при условии, что он не будет прилагать чрезмерную силу.

Наказание: Штрафной удар.

Правило 9 Грубая игра



Поздняя атака бьющего игрока

25. Игроку запрещается намеренно атаковать или мешать сопернику, только что отбившему мяч ногой.

Наказание: Штрафной удар. Команда, не нарушившая правила, выбирает штрафной удар:

- **a.** С места нарушения или
- **b.** С места приземления или следующего розыгрыша мяча, но не ближе 15 метров к боковой линии; или
- **c.** Если мяч был напрямую отбит в аут, на линии 15 м напротив места пересечения мячом боковой линии; или
- **d.** Если мяч приземлился в зачетном поле, ауте зачетного поля, на линии мертвого мяча или за ней, в пяти метрах от линии ворот напротив места пересечения мячом линии ворот и не ближе 15 метров к боковой линии; или
- **e.** Если мяч ударился о стойку или перекладину ворот, с места приземления мяча.

26. В открытой игре любой игрок может поднимать или поддерживать товарища по команде. Игроки, выполняющие эти действия, должны безопасно опустить такого игрока на землю, как только мяч будет отыгран игроком любой команды.
Наказание: Свободный удар.

НЕКОРРЕКТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

27. В игровом пространстве игроку запрещается выполнять любые действия, которые противоречат спортивному духу соревнования.

28. Игроки должны уважать авторитет судьи. Они не должны обсуждать решения судьи. После того, как судья дал свисток об остановке игры, они должны немедленно прекратить игру.

Наказание: Штрафной удар.

ЖЕЛТАЯ И КРАСНАЯ КАРТОЧКИ

29. Если игрок получает предупреждение судьи и его удаляют с поля на 10 минут, судья покажет игроку желтую карточку. Если игрок позже совершает еще одно нарушение, заслуживающее желтую карточку, игрок должен быть удален с поля до конца игры.

30. Если игрок удален с поля до конца игры, судья покажет такому игроку красную карточку, и игрок больше не будет участвовать в матче. Любой игрок, удаленный с игрового поля до конца игры, не может быть заменен.

Правило 10 Положение “вне игры” и “в игре” в открытой игре

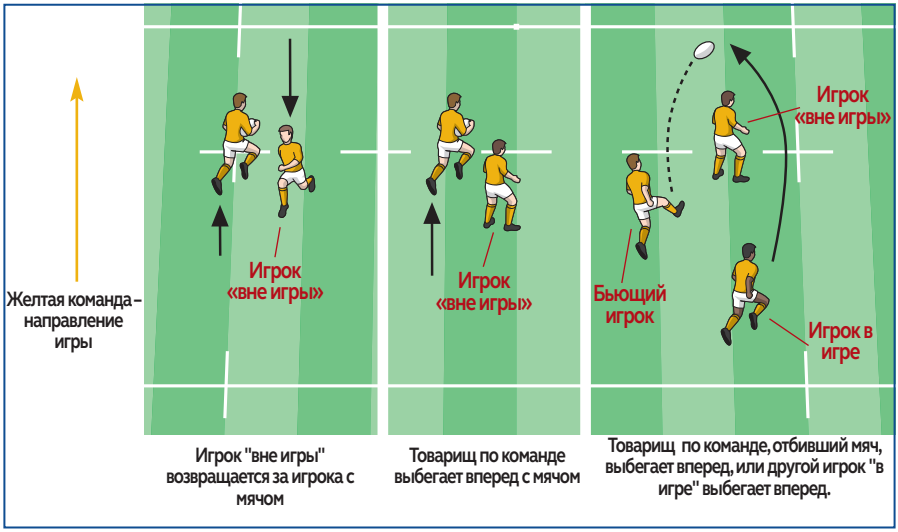
ПРИНЦИП

Игру могут вести только игроки, находящиеся в положение “в игре”.

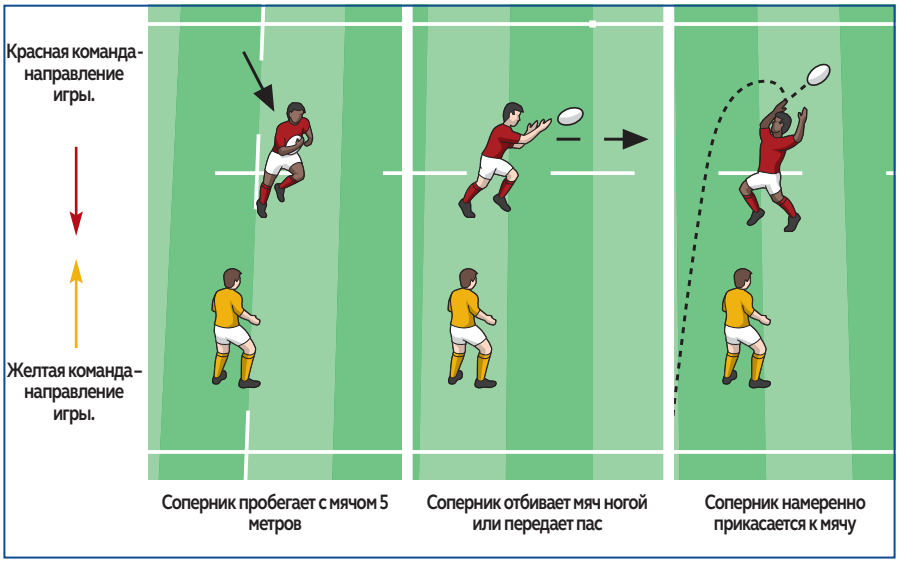
ПОЛОЖЕНИЕ “ВНЕ ИГРЫ” И “В ИГРЕ” В ОТКРЫТОЙ ИГРЕ

1. Игрок находится в положение “вне игры” в открытой игре, если такой игрок находится перед товарищем по команде, который несет мяч или сыграл мячом последним. Игрок в положении “вне игры” не должен вмешиваться в игру. Это включает следующее:
   a. Играть мячом.
   b. Выполнять захват игрока с мячом.
   c. Не давать сопернику вести игру по своему усмотрению.
2. Игрок может находиться в положении “вне игры” в любой части игровой площади.
3. Игрок, получивший мяч в результате непроизвольного паса вперед, не находится в положении “вне игры”.
4. Игрок в положение “вне игры” может подлежать наказанию, если такой игрок:
   a. Вмешивается в игру; или
   b. Двигается вперед, по направлению к мячу; или
   c. Находился перед товарищем по команде, который отбил мяч ногой, и сразу после удара не отбежал назад за товарища по команде в положении “в игре” или воображаемую линию поперек поля в 10 метрах от места, где приземлился или был пойман мяч, даже если он сначала ударился о стойку или перекладину ворот. Если это вовлекает более одного игрока, то наказывается игрок, который находится ближе всех к месту приземления или ловли мяча. Это правило называется правилом 10 метров и все еще применимо, если мяч касается соперника или разыгрывается соперником, но не в случае блокирования удара ногой. **Наказание:** Команда, не нарушившая правила, может выбрать:
      i. Штрафной удар с места нарушения; или
      ii. Схватку в месте последнего розыгрыша мяча командой, нарушившей правила.
5. Игрок находится в положение “вне игры” случайно, если он не может избежать касания мячом или товарищем по команде с мячом. Игру следует остановить, только если команда, нарушившая правила, получила от этого преимущество. **Наказание:** Схватка.

6. Любой игрок в положении “вне игры” может вернуться в игру, если такой игрок:
   a. Перемещается за товарища по команде, который последним сыграл мячом; или
   b. Перемещается за товарища по команде, который находится в положение “в игре”.
7. Кроме предусмотренного пунктом 10.4с игрок в положение “вне игры” может вернуться в игру, если:
   a. Товарищ по команде в положение “в игре” перемещается за игрока в положение “вне игры” в пределах игровой площади или возвращается на игровую площадь.
   b. Соперник такого игрока:
      i. Пробегает пять метров с мячом;
      ii. Передает пас;
      iii. Отбивает мяч ногой;
      iv. Намеренно касается мяча, но не перехватывает его.
8. Игрок в положение “вне игры” по условиям пункта 10.4с не может вернуться в игру в результате любого действия соперника, кроме блокирования удара ногой.



Игрок возвращен в игру товарищем по команде



Игрок возвращен в игру соперниками

ВЫХОД ИЗ РАКА, МОЛА, СХВАТКИ ИЛИ КОРИДОРА.

9. Игрок, находящийся в положение “вне игры” в раке, моле, схватке или коридоре остается в положение “вне игры”, даже после того как рак, мол, схватка или коридор заканчивается.

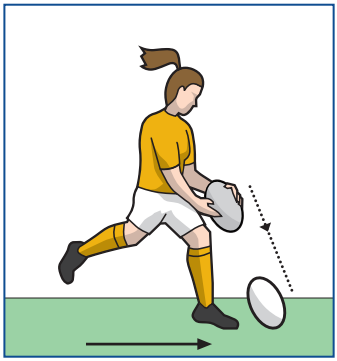
10. Игрок может вернуться в положение “в игре”, только если:
    - a. Такой игрок немедленно отойдет за применимую линию “вне игры”; или
    - b. Игрок команды соперника пробежит пять метров с мячом в любом направлении; или
    - c. Игрок команды соперника отобьет мяч ногой.

11. Игрок в положение “вне игры” может подлежать наказанию, если такой игрок:
    - a. Не отошел назад без излишней задержки и получил преимущество, так как вернулся в положение “в игре” в более выгодной позиции; или
    - b. Вмешивается в игру; или
    - c. Двигается по направлению к мячу.

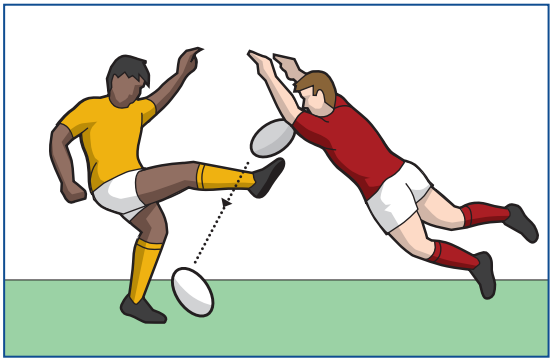
Наказание: Штрафной удар.

ИГРА ВПЕРЕД

1. Игра вперед может произойти в любой части игровой площади.
2. Игра вперед имеет место, когда игрок при захвате или попытке захвата соперника входит в контакт с мячом, и мяч проходит вперед. **Наказание:** Схватка (если мяч выходит в аут, команда, не нарушившая правила, может также выбрать быстрое вбрасывание или коридор).
3. Игрок не должен намеренно играть мячом вперед рукой или кистью. **Наказание:** Штрафной удар.
4. Игра вперед считается ненамеренной, если игрок сыграл мячом вперед, пытаясь поймать мяч, при условии, что было разумно предположить, что игрок мог поймать мяч.
5. После игры вперед игра продолжается, если:
   a. Игрок сыграл мячом вперед сразу после того, как его соперник отбил мяч ногой (блокирование).
   b. Игрок вырывает или отбивает мяч из рук соперника, и мяч отскакивает вперед от руки соперника.



Игра вперед



Блокирование мяча

ПАС ВПЕРЕД

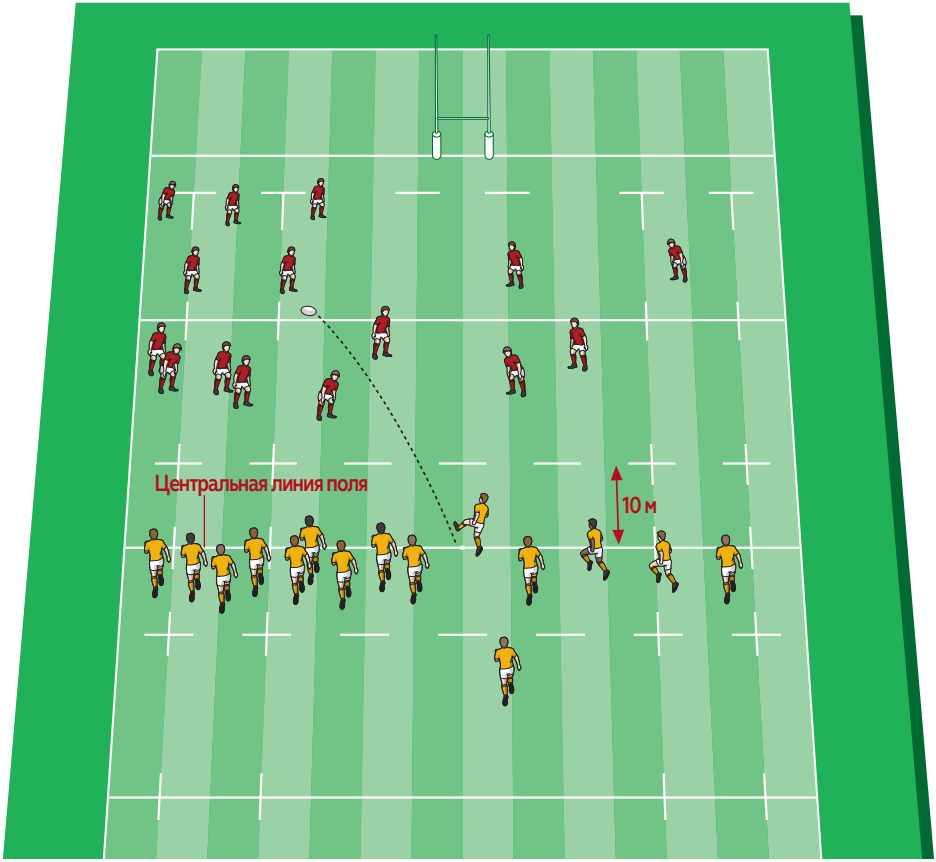
6. Пас вперед может произойти в любой части игровой площади. **Наказание:** Схватка.
7. Игрок не должен намеренно бросать мяч вперед или передавать пас вперед. **Наказание:** Штрафной удар.

Правило 12 Начальные удары

ПРИНЦИП

Начальные удары используются для начала каждого тайма матча или периода дополнительного времени. Начальные удары также используются для возобновления игры.

1. Все начальные удары выполняются ударом с отскока. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.



Начальный удар

НАЧАЛЬНЫЕ УДАРЫ ПОСЛЕ НАБОРА ОЧКОВ

2. Начальные удары выполняются с середины центральной линией поля или за ней. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

3. Соперники команды, которая начала матч начальным ударом, начинают второй тайм.

4. После набора очков командой, их соперники возобновляют игру начальным ударом с середины центральной линии поля или за ней. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

5. Во время выполнения удара:
   a. Товарищи по команде бьющего игрока должны находиться за мячом. **Наказание:** Схватка.
   b. Игроки противоположной команды должны оставаться на линии 10 м или за ней. **Наказание:** Повторный удар.

6. Мяч должен достигнуть линии 10 м. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

7. Если мяч достиг линии 10 м, но затем относится ветром назад, или соперник сыграл мячом до того, как мяч достиг линии 10 м, игра продолжается.

8. Если мяч напрямую выходит в аут, команда, не выполняющая удар, выбирает один из следующих вариантов:
   a. Повторный удар.
   b. Схватку.
   c. Коридор.
   d. Быстрое вбрасывание.

9. Если мяч был отбит ногой в зачетное поле соперника, не коснувшись любого игрока, и соперник приземляет мяч без задержки, или если мяч становится мертвым, пройдя через зачетное поле, команда, не выполняющая удар, может выбрать повторный удар или схватку.

10. Если мяч отбивается в зачетное поле бьющей команды и становится мертвым вследствие действия игрока защиты или пройдя через зачетное поле, команде, не выполняющей удар, присуждается схватка в 5 метрах.

ДРУГИЕ УДАРЫ ВОЗОБНОВЛЕНИЯ ИГРЫ (УДАРЫ ОТ ВОРОТ)

11. Игра возобновляется ударом от ворот с линии 22 м если после неудачной попытки штрафного удара по воротам или дроп-гола команда защиты приземлила или сделала мяч мертвым в зачетном поле, или мяч стал мертвым через зачетное поле после одной из таких попыток.

12. Игра возобновляется ударом с линии ворот, когда:
    a. Мяч был разыгран или вынесен в зачетное поле игроком нападения и затем был удержан, приземлен или сделан мертвым в рамках правил игры соперником.
    b. После нападающего удара ногой, но не начального удара, удара возобновления игры после набора очков, дроп-гола или попытки штрафного удара, команда защиты приземляет или делает мяч мертвым в зачетном поле.
    c. Игрок нападения выполняет игру вперед в зачетном поле соперника

Тип удара возобновления игры: Удар от ворот с линии 22 м
Место выполнения удара: На линии 22 м команды защиты или за ней
Линия санкции: Линия 22 м.

Тип удара возобновления игры: Удар с линии ворот
Место выполнения удара: На линии ворот команды защиты или за ней
Линия санкции: Линия 5 м

13. Удар от ворот:
    a. Выполняется из места, указанного в таблице. **Наказание:** Схватка.
    b. Должен быть выполнен без задержки. **Наказание:** Свободный удар.
    c. Должен пересечь линию санкции, указанную в таблице. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.
    d. Мяч не должен напрямую выйти в аут. **Наказание:** Команда соперника выбирает один из следующих вариантов:
        i. Повторный удар от ворот,
        ii. Схватку,
        iii. Коридор или
        iv. Быстрое вбрасывание.

14. Соперник не должен пересекать линию санкции до момента удара по мячу. **Наказание:** Свободный удар.

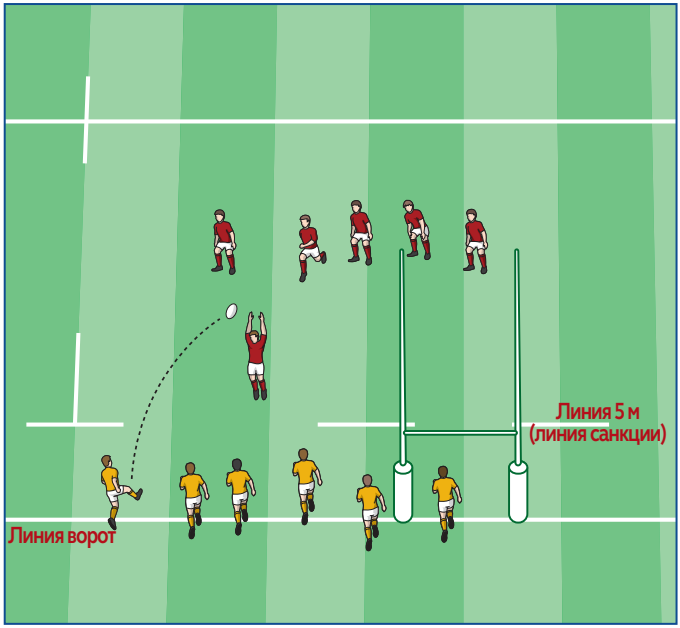
15. Соперник, находящийся перед линией санкции, не может задерживать или препятствовать удару от ворот. **Наказание:** Штрафной удар.

16. Если мяч пересек линию санкции, но затем был отнесен назад ветром, игра продолжается.

17. Если мяч не пересек линию санкции, может быть применимо правило преимущества.

18. Если после удара от ворот мяч попадает в зачетное поле соперника, не коснувшись любого игрока, и соперник приземляет мяч без задержки, или если мяч выходит в аут зачетного поля, на линию мертвого мяча или за неё, команда, не выполняющая удар, может выбрать повторный удар или схватку.

19. Товарищи по команде бьющего игрока должны находиться за мячом во время удара. Игроки, находящиеся перед мячом во время удара, могут быть наказаны, если они не отойдут назад и будут вмешиваться в игру, до того как они вернутся в положение "в игре", благодаря действиям товарища по команде.
Наказание: Схватка.



Удар от ворот с линии ворот

Правило 13 Игроки на земле в открытой игре

ПРИНЦИП

Игру могут вести только игроки, стоящие на ногах.

1. Игроки, которые падают на землю, чтобы подобрать мяч, или падают на землю с мячом, должны немедленно:
   a. Встать на ноги с мячом; или
   b. Сыграть мячом (но не отбивать его ногой); или
   c. Отпустить мяч.

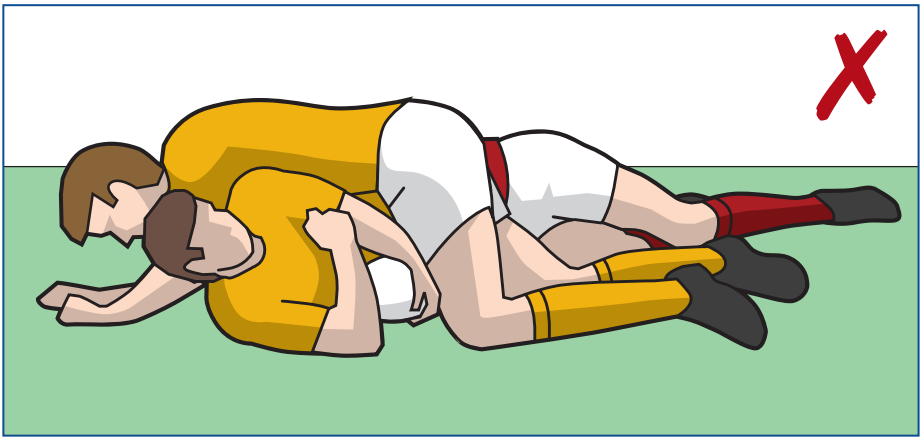
Наказание: Штрафной удар.

2. Как только мяч был разыгран или отпущен, игроки на земле должны немедленно отодвинуться от мяча или встать на ноги.
   Наказание: Штрафной удар.

3. Игрок без мяча на земле на игровом поле не может участвовать в игре и:
   a. Должен позволить соперникам, стоящим на ногах, разыграть или получить мяч.
   b. Не должен разыгрывать мяч.
   c. Не должен выполнять захват или пытаться выполнить захват соперника.

Наказание: Штрафной удар.

4. Игроки на ногах и без мяча не должны падать на или за игроков на земле, которые удерживают мяч или находятся около мяча. **Наказание:** Штрафной удар.

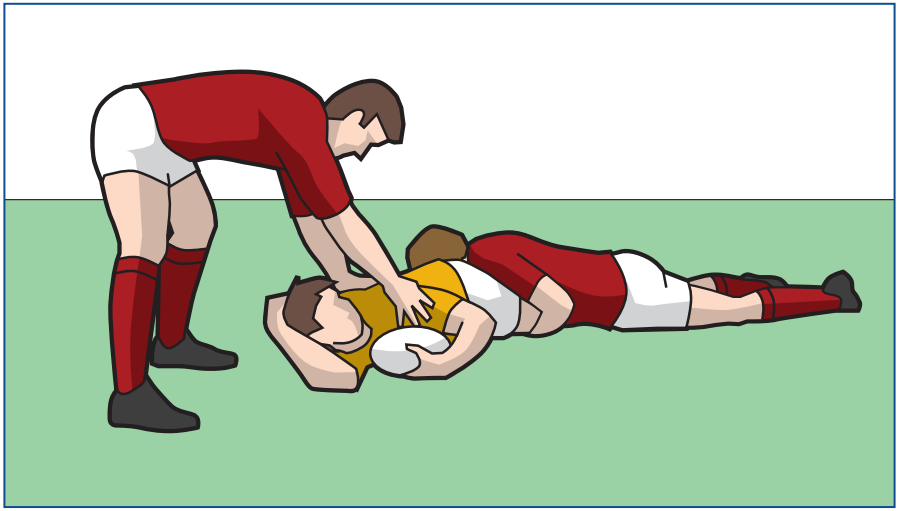


Любому игроку запрещено падать на или за захваченного игрока

Правило 14 Захват

ПРИНЦИП

Захват может быть выполнен в любой части игрового поля. Действия игроков, участвующих в захвате, должны обеспечить справедливую борьбу и немедленно предоставить мяч для игры.



Захват

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ЗАХВАТА

1. Для выполнения захвата игрок с мячом должен быть удержан и повален на землю одним или несколькими соперниками.
2. Быть поваленным на землю означает, что игрок с мячом лежит, сидит или стоит, как минимум, одним коленом на земле, или на другом игроке, который находится на земле.
3. Быть удержанным означает, что игрок, выполняющий захват, продолжает держать игрока с мячом до тех пор, пока игрок с мячом не окажется на земле.

Правило 14 Захват

ИГРОКИ В ЗАХВАТЕ

4. Игроки в захвате:
   a. Захваченный игрок.
   b. Игрок(-и), выполняющий(-ие) захват.
   c. Другие:
      i. Игрок(-и), который(-е) удерживает(-ют) игрока с мячом во время захвата, но не падает(-ют) на землю.
      ii. Игрок(-и), который(-е) прибывает(-ют) к захвату для того, чтобы отыграть мяч в захвате.
      iii. Игрок(-и), который(-ые) уже находится(-ятся) на земле.

ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ

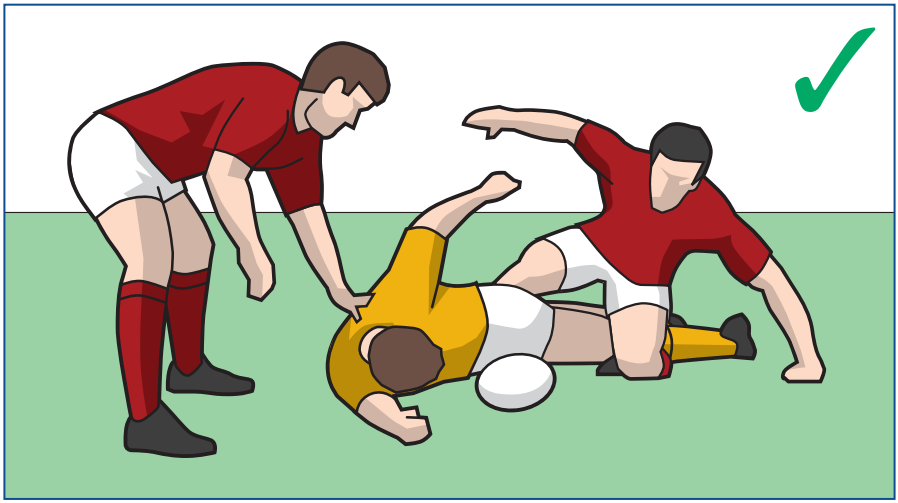
5. Игроки, выполняющие захват, должны:
   a. Немедленно отпустить мяч и игрока с мячом после того, как оба игрока упали на землю.
   b. Немедленно отодвинуться от захваченного игрока и от мяча или встать на ноги.
   c. Оставаться на ногах до попытки отыграть мяч.
   d. Позволить захваченному игроку отпустить или разыграть мяч.
   e. Позволить захваченному игроку отодвинуться от мяча.

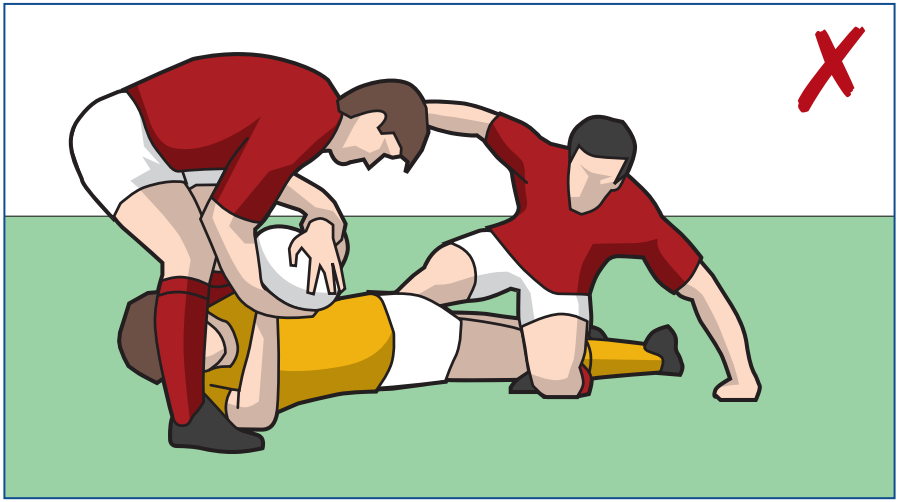
Наказание: Штрафной удар.

6. Игроки могут разыграть мяч в направлении от своей линии ворот при условии, что они выполняют вышеприведенные обязанности и не был сформирован рак.

7. Захваченные игроки должны немедленно:
   a. Сделать мяч доступным, чтобы игра могла продолжиться, посредством освобождения мяча, передачи паса или проталкивания мяча в любом направлении, кроме как вперед. Они могут положить мяч в любом направлении.
   b. Отодвинуться от мяча или встать на ноги.
   c. Обеспечить, что они не лежат на, за или около мяча, мешая соперникам получить мяч.

Наказание: Штрафной удар.



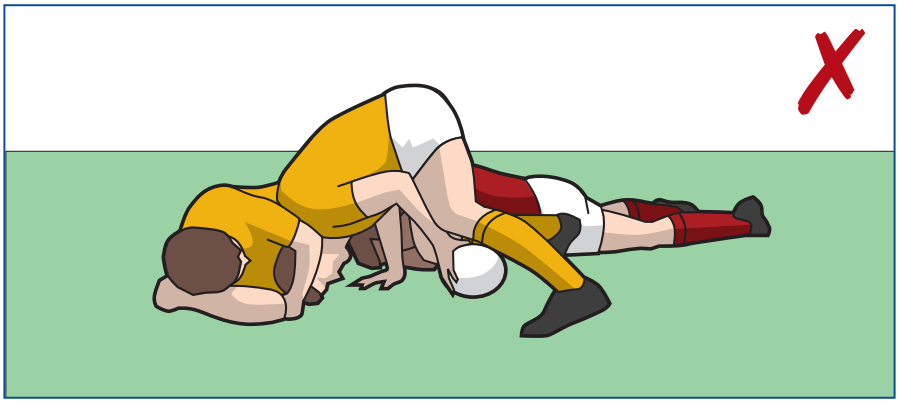


Захваченный игрок должен немедленно отпустить мяч

8. Другие игроки:
   a. Должны оставаться на ногах и немедленно отпустить мяч или игрока с мячом.
   b. Должны оставаться на ногах, если они разыгрывают мяч.
   c. Должны прибыть к захвату со стороны своей линии ворот до розыгрыша мяча.
   d. Не должны разыгрывать мяч или пытаться выполнить захват соперника, если они находятся на земле около захвата.

Наказание: Штрафной удар.

После захвата все остальные игроки при игре мячом должны оставаться на ногах.



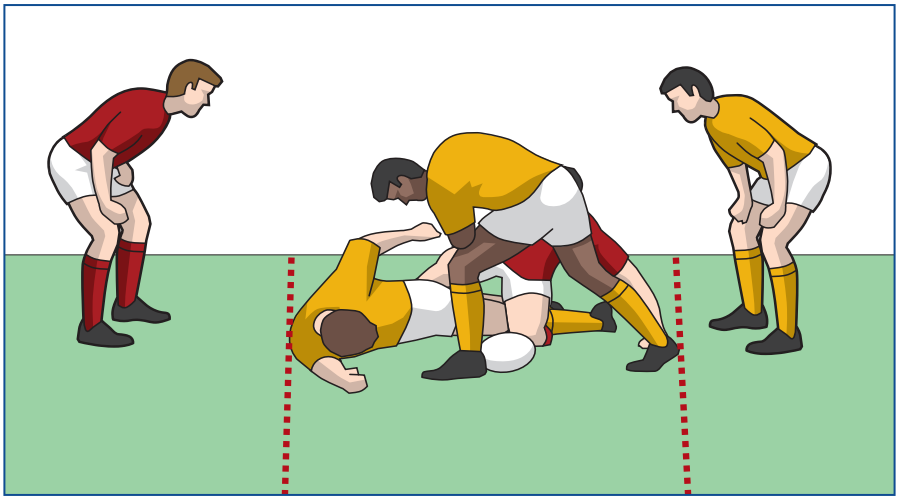
Игрок, не стоящий на ногах, играет мячом в захвате.

Игрок, не стоящий на ногах, играет мячом в захвате.

9. Любой игрок, получивший мяч:
   a. Должен немедленно разыграть мяч, отойдя от захвата, передав пас или отбив мяч ногой.
   b. Должен оставаться на ногах, а не на земле непосредственно у захвата или вблизи него, если он не был захвачен соперником.
   c. Может быть захвачен при условии, что игрок, выполнивший захват, сделал это со стороны своей линии ворот.

Наказание: Штрафной удар.

10. Линии “вне игры” создаются при захвате, когда как минимум один игрок стоит на ногах и над мячом, который лежит на земле. Линия “вне игры” каждой команды параллельна линии ворот и проходит через заднюю часть любого игрока в захвате или на ногах над мячом. Если такая задняя часть игрока находится на линии ворот или за ней, линия “вне игры” команды защиты будет проходить по линии ворот.



Линии "вне игры", созданные игроком на ногах над мячом.

11. Захват заканчивается, когда:
    - a. Формируется рак.
    - b. Игрок на ногах любой команды получает мяч и отходит от захвата, передает пас или отбивает мяч ногой.
    - c. Мяч покидает зону захвата.
    - d. Мяч стал недоступным для игры. Если есть сомнение о том, какой игрок нарушил правила, судья назначит схватку. Мяч вводит команда, которая двигалась вперед до остановки, или, если ни одна из команд не двигалась вперед, то команда нападения.

ПРИНЦИП

Цель рака - позволить игрокам вести борьбу за мяч, который находится на земле.

Рак

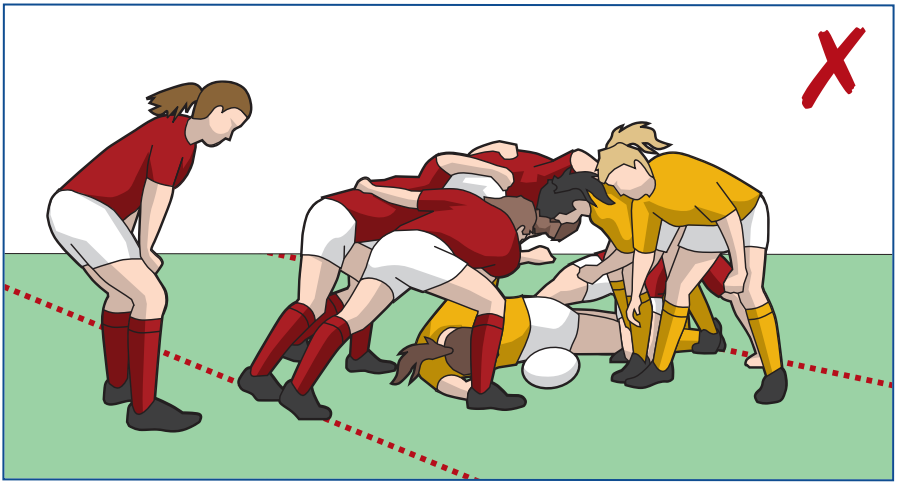
Правило 15 Рак

ФОРМИРОВАНИЕ РАКА

1. Рак возможен только в пределах игрового поля.
2. Рак формируется, когда как минимум двое игроков, один от каждой команды, находятся в контакте, стоя на ногах над мячом, который лежит на земле.
3. Игроки, участвующие во всех стадиях рака должны держать голову и плечи не ниже уровня бедер. **Наказание:** Свободный удар.

ПОЛОЖЕНИЕ “ВНЕ ИГРЫ” В РАКЕ

4. Для каждой команды существует линия "вне игры", которая параллельна линии ворот и проходит через заднюю часть тела любого участника рака. Если такая задняя часть тела игрока находится на линии ворот или за ней, линия "вне игры” команды защиты будет проходить по линии ворот.



В раке или моле линия "вне игры" проходит через заднюю часть тела заднего игрока каждой команды. Игрок в желтой майке с правой стороны находится в положении "вне игры".

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К РАКУ

5. Прибывающий игрок должен оставаться на ногах и присоединиться из-за линии “вне игры”.
6. Игрок может присоединиться сбоку, но не спереди заднего игрока.
7. Игрок должен связаться с товарищем по команде или игроком противоположной команды. Связывание должно предшествовать или быть одновременным с контактом с любой другой частью тела.
8. Игроки должны присоединиться к раку или немедленно отступить за линию “вне игры”.
9. Игроки, которые раннее участвовали в раке, могут заново присоединиться к раку, при условии, что они сделают это из положения “в игре”.

Наказание: Штрафной удар.

Правило 15 Рак

ВО ВРЕМЯ РАКА

10. Мяч может быть выигран посредством отталкивания команды соперника от мяча.

11. Как только был сформирован рак, ни один из игроков не может брать мяч в руки, если только им не удалось положить руку на мяч до формирования рака, и они остаются на ногах.

12. Игроки должны пытаться оставаться на ногах во время игры в раке.

13. Все игроки в раке должны быть обхваченными или связанными, а не просто находиться сбоку от него.

14. Игроки могут отыграть мяч ногой, если они делают это безопасным образом.

15. Игроки на земле должны попытаться отодвинуться от мяча и не должны играть мячом в раке или когда он выходит из рака.

16. Игрокам запрещается:
    - a. Поднимать мяч с земли ногами.
    - b. Намеренно заваливать рак или запрыгивать на рак.
    - c. Намеренно наступать на другого игрока.
    - d. Падать на мяч или поверх него, когда он находится на земле около рака.
    - e. Выбивать или пытаться выбить ногой мяч из рака.

Наказание: Штрафной удар.

- f. Возвращать мяч в рак.
- g. Выполнять любое действие, которое может ввести соперника в заблуждение о том, что рак закончен, в то время как он продолжается.

Наказание: Свободный удар.

КОНЕЦ РАКА

17. Когда мяч был очевидно отыгран одной из команд в раке и доступен для розыгрыша, судья подаст сигнал: “Используйте мяч!”, после которого мяч должен быть разыгран в сторону от рака в течение пяти секунд. **Наказание:** Схватка.

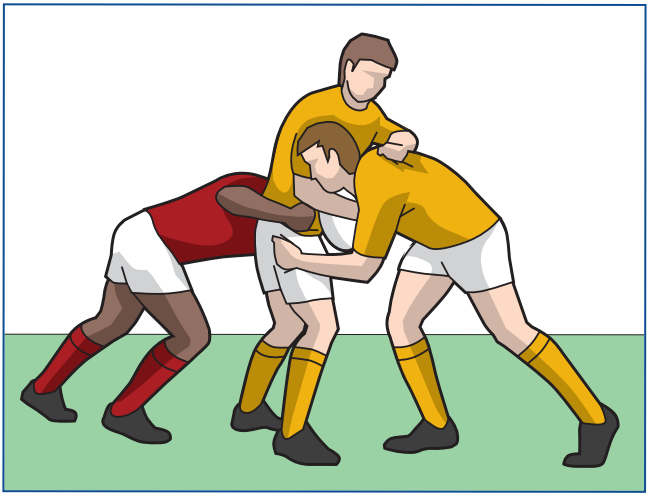
18. Рак заканчивается, и игра продолжается, если мяч выходит из рака или когда мяч в раке оказывается на линии ворот или за ней.

19. Рак заканчивается, если мяч становится недоступным для игры. Если судья решает, что мяч по всей вероятности не выйдет из рака в течение разумного периода времени, назначается схватка.

Правило 16 Мол

ПРИНЦИП

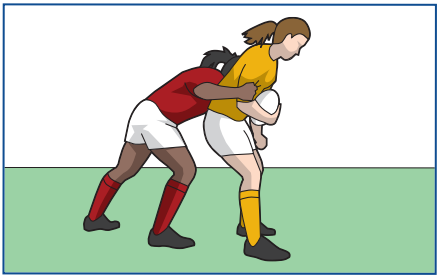
Цель мола - позволить игрокам вести борьбу за мяч, который удерживается в руках.

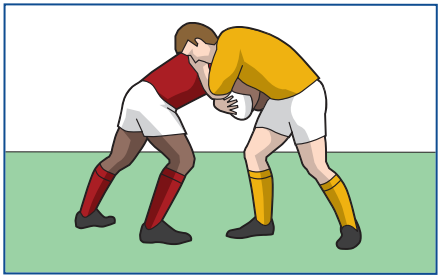


Мол

ФОРМИРОВАНИЕ МОЛА

1. Мол может быть сформирован только в пределах игрового поля.
2. Он состоит из игрока с мячом и как минимум одного игрока от каждой команды, все игроки должны быть связаны и оставаться на ногах. Игрок, вырывающий мяч из рук игрока с мячом, должен оставаться в контакте с этим игроком, пока не получит мяч. **Наказание:** Штрафной удар.
3. После формирования мол должен двигаться по направлению к линии ворот.





Мол не сформирован

ПОЛОЖЕНИЕ “ВНЕ ИГРЫ” В МОЛЕ

4. Для каждой команды существует линия “вне игры”, которая параллельна линии ворот и проходит через заднюю стопу участников мола. Если задняя стопа находится на линии ворот или за ней, линия “вне игры” команды защиты будет проходить по линии ворот.

5. Игрок должен либо присоединиться к молу из положения “в игре”, либо немедленно отступить за линию “вне игры”. **Наказание:** Штрафной удар.

6. Игроки, которые выходят из мола, должны немедленно отойти за линию “вне игры”. Такие игроки могут снова присоединиться к молу.
Наказание: Штрафной удар.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К МОЛУ

7. Игроки, присоединяющиеся к молу должны:
   a. Выполнить это из положения “в игре”.
   b. Связаться с задним игроком в моле.

Наказание: Штрафной удар.

   c. Держать свои головы и плечи не ниже уровня бедер.
   Наказание: Свободный удар.

ВО ВРЕМЯ МОЛА

8. Игрок с мячом в моле может упасть на землю, при условии, что он немедленно выпустит мяч. **Наказание:** Схватка.

9. Все игроки в моле должны пытаться оставаться на ногах.

10. Все игроки в моле должны быть обхваченными или связанными, а не просто находиться сбоку от него. Игрок с мячом не должен скользить или двигаться назад в моле.

Наказание: Штрафной удар.

11. Игрокам запрещается:
    a. Намеренно заваливать мол или запрыгивать на мол.
    b. Пытаться вытащить соперников из мола.

Наказание: Штрафной удар.

    c. Выполнять любое действие, которое может ввести соперника в заблуждение о том, что мол закончен, в то время как он продолжается.
    Наказание: Свободный удар.

12. Если игроки команды без мяча намеренно покидают мол, и в моле не остается ни одного игрока этой команды, мол продолжается.

13. Если все игроки команды без мяча намеренно покидают мол, они могут заново присоединиться к молу при условии, что первый игрок свяжется с передним игроком команды с мячом. **Наказание:** Штрафной удар.

14. Если мол прекращает движение по направлению к линии ворот на более чем пять секунд, но мяч продолжает движение, и судья видит его, он даст игрокам инструкцию использовать мяч. Затем команда с мячом должна разыграть мяч в течение разумного периода времени. **Наказание:** Схватка.

15. Если мол прекращает движение по направлению к линии ворот, он может возобновить движение по направлению к линии ворот, при условии, что это произойдет в течение пяти секунд. Если мол останавливается во второй раз, но мяч продолжает движение, и судья видит его, он даст игрокам инструкцию использовать мяч. Затем команда с мячом должна разыграть мяч в течение разумного периода времени. **Наказание:** Схватка.

КОНЕЦ МОЛА

16. Мол заканчивается, и игра продолжается, когда:
    a. Мяч или игрок с мячом покидает мол.
    b. Мяч находится на земле.
    c. Мяч находится на линии ворот или за ней.

17. Мол заканчивается неудачно, если:
    a. Мяч стал недоступным для игры.
    b. Мол заваливается (но не в результате грубой игры).
    c. Мол не двигается по направлению к линии ворот дольше пяти секунд, и мяч не выходит из мола.
    d. Игрок с мячом падает на землю, и мяч не становится доступным немедленно.
    e. Мяч доступен для игры, судья подал сигнал “используйте мяч”, но он не был разыгран в течение пяти секунд после сигнала.

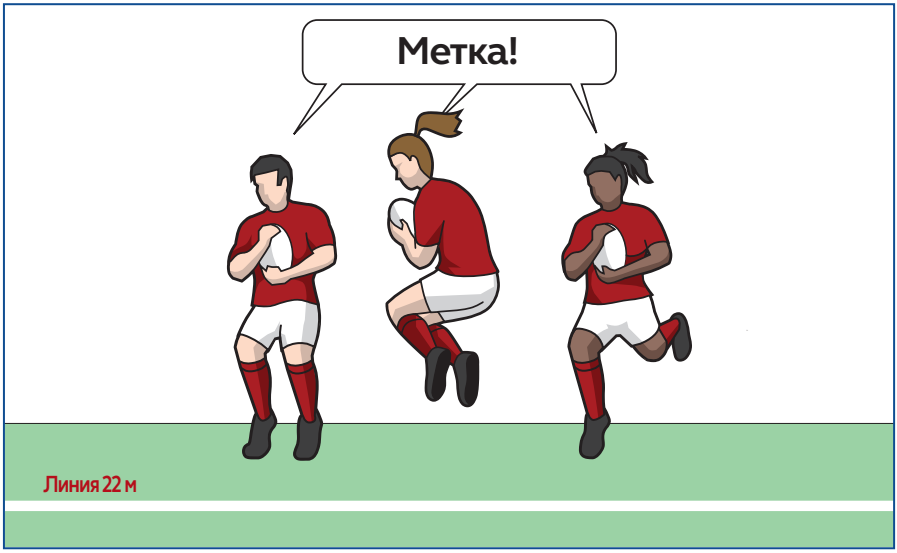
Наказание: Схватка.

18. Если мол формируется сразу после того, как игрок поймал мяч напрямую после удара ногой соперника в открытой игре, схватка, назначенная по любой из вышеприведенных причин, будет присуждена команде, которая поймала мяч.

Правило 17 Метка (чистая ловля)

ПРИНЦИП

Средство остановки игры в своей зоне 22 м игрока посредством прямой ловли мяча после того, как он был отбит соперником ударом ногой.



ВЫПОЛНЕНИЕ ЧИСТОЙ ЛОВЛИ (МЕТКИ)

1. Чтобы выполнить чистую ловлю, игрок должен:
   a. Стоять как минимум одной ногой на или за своей линией 22 м во время ловли мяча или при приземлении после ловли мяча в воздухе; и
   b. Поймать мяч, который достиг плоскости линии 22 м, непосредственно после удара ногой соперника до того, как мяч коснулся земли или другого игрока, и
   c. Одновременно выкрикнуть: “Метка”.
2. Игрок может выполнить чистую ловлю, даже если мяч коснулся стойки или перекладины ворот до того, как он был пойман.
3. При правильном выполнении чистой ловли, судья немедленно остановит игру и даст команде с мячом право выполнения свободного удара.
4. Чистая ловля не может быть выполнена после начального удара.

ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ ПОСЛЕ ЧИСТОЙ ЛОВЛИ (МЕТКИ)

5. Игрок, который выполнил чистую ловлю, выполняет свободный удар (в соответствии с Правилом 20).
6. Если игрок не может выполнить свободный удар в течение одной минуты, команде с мячом присуждается схватка.
7. Свободный удар может быть выполнен из следующих мест:

Место метки	Место свободного удара
Из зоны 22 м	С места метки, но не ближе пяти метров к линии ворот напротив места метки.
Из зачетного поля	С линии 5 м напротив места метки.

Правило 18 Аут, быстрое вбрасывание и коридор

ПРИНЦИП

Боковые границы игрового поля называются боковыми линиями. Когда игра достигает боковой линии, мяч выходит в аут и становится мертвым.

Быстрое вбрасывание и коридор - методы возобновления игры с введением мяча после выхода в аут мяча или игрока с мячом.

АУТ ИЛИ АУТ ЗАЧЕТНОГО ПОЛЯ

1. Мяч выходит в аут или аут зачетного поля, когда:
   a. Мяч или игрок с мячом касается боковой линии или чего-либо за её пределами.
   b. Игрок, который уже касается боковой линии, боковой линии зачетного поля или чего-либо за её пределами, ловит и удерживает мяч.
      i. Если мяч достиг плоскости аута, когда он был пойман, не считается, что игрок, поймавший мяч, вынес мяч в аут.
      ii. Если мяч не достиг плоскости аута, когда он был пойман или подобран с земли, считается, что игрок, получивший мяч, вынес мяч в аут, независимо от того, находился ли мяч в движении или был неподвижным.
2. Мяч не выходит в аут или аут зачетного поля, если:
   a. Мяч достигает плоскости боковой линии, но пойман или отбит рукой или ногой обратно игроком, который находится на игровой площади.
   b. Игрок выпрыгивает за мячом из игровой площади или за её пределами, ловит мяч и приземляется на игровой площади, не зависимо от того, достиг ли мяч плоскости боковой линии.

c. Игрок выпрыгивает из игровой площади и отбивает (или ловит и выпускает) мяч назад в игровую площадь до приземления в ауте или ауте зачетного поля, не зависимо от того, достиг ли мяч плоскости аута.

d. Игрок, находящийся в ауте, отбивает мяч рукой или ногой, но не удерживает его, при условии, что мяч не пересек плоскость боковой линии.

БЫСТРОЕ ВБРАСЫВАНИЕ

3. Игрок, который выносит мяч в аут, должен немедленно выпустить мяч, чтобы могло быть выполнено быстрое вбрасывание. **Наказание:** Штрафной удар.

4. При быстром вбрасывании мяч вбрасывается:

   a. Между меткой вбрасывания и своей линии ворот игрока, вбрасывающего мяч;

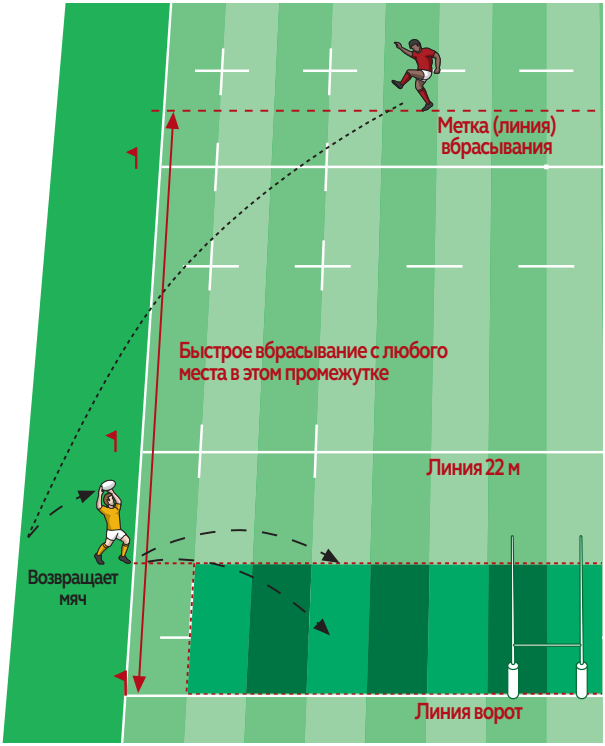
   b. Параллельно своей линии ворот или по направлению к ней; и

   c. Таким образом, чтобы мяч достиг линии 5 м до того, как он коснется земли или ударит другого игрока;

   d. Игроком, который обеими ногами стоит за пределами игрового поля.

Наказание: Вариант коридора или схватки.

5. Быстрое вбрасывание не засчитывается, и той же команде присуждается коридор, если:
   a. Коридор уже был построен; или
   b. После того как мяч вышел в аут, его коснулся кто-либо помимо игрока, вынесшего мяч в аут, и игрока, вбрасывающего мяч; или
   c. Был использован другой мяч, т.е. не тот мяч, который вышел в аут.
6. Мяч должен достичь линии 5 м до того, как его разыграет другой игрок, и игроки не должны препятствовать прохождению мячом расстояния пяти метров.
   Наказание: Свободный удар.
7. Если метка вбрасывания находится за пределами зоны 22 м, команда защиты может выполнить быстрое вбрасывание из зоны 22 м, но считается, что они вынесли мяч в зону 22 м.



Быстрое вбрасывание

КОРИДОР

8. Место возобновления игры коридором, и то, какая команда вбрасывает мяч, определяются следующим образом:

   a. Общие положения

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
Игрок находится в своей половине поля и отбивает мяч ногой в аут зоны 22 м соперника не напрямую. Или команда защиты не вынесла мяч в свою половину поля, или в той половине поля имел место захват, рак или мол, или игрок команды соперника прикоснулся к мячу в той половине поля. Этот вариант не применим при выполнении начального удара или любого вида удара возобновления игры.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда, выполняющая удар.
Игрок с мячом выходит в аут, или после удара ногой мяч выходит в аут не напрямую (кроме случаев, когда игрок отбивает мяч ногой в аут зоны 22 м соперника не напрямую из своей половины поля).	Место касания игроком или мячом боковой линии или земли за ней.	Команда соперника.
Игрок ненамеренно отбивает, передает пас или бросает мяч в аут.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда соперника.
Мяч ударяется об игрока и напрямую выходит в аут.	Место пересечения мячом боковой линии или место на боковой линии, которое ближе всего находится к тому месту, где мяч ударился об игрока, в зависимости от того, какое из них находится ближе к линии ворот такого игрока.	Команда соперника.

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
Мяч ударяется об игрока и отскакивает в аут.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда соперника.
Игрок, находящийся в ауте, ловит или поднимает мяч, который достиг плоскости аута.	Место, в котором мяч достиг плоскости аута.	Команда игрока, который поймал или подобрал мяч.
Игрок, находящийся в ауте, ловит или поднимает мяч, который не достиг плоскости аута.	Место, в котором находился игрок.	Команда соперника.

b. Мяч отбивается напрямую в аут после начального удара.

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
Мяч выходит в аут напрямую после начального удара тайма или начального удара после набора очков.	Если выбирается вариант аута, мяч вбрасывается с места пересечения мячом боковой линии или с центральной линии поля, в зависимости от того, какое место находится ближе к линии ворот бьющего игрока.	Команда, не выполняющая удар.
Мяч выходит напрямую в аут после удара от ворот.	Если выбирается вариант аута, мяч вбрасывается с места пересечения мячом боковой линии или с линии санкции удара от ворот, в зависимости от того, какое место находится ближе к линии ворот бьющего игрока.	Команда, не выполняющая удар.

c. Штрафной удар.

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
Игрок отбивает мяч ногой в аут (напрямую, с отскока или после контакта с соперником или судьей).	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда, выполняющая удар.
Игрок, который находится в ауте, ловит мяч, независимо от того, достиг ли мяч боковой линии.	Место пересечения мячом боковой линии или, если мяч не достиг боковой линии, место, где находился игрок, поймавший мяч.	Команда, выполняющая удар.
Игрок, находящийся в ауте, поднимает мяч, который не достиг плоскости аута.	Место, где находился игрок.	Команда, выполняющая удар.

d. Мяч отбивается напрямую в аут из своей зоны 22 м или зачетного поля.

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
БЕЗ ПОЛУЧЕНИЯ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА		
Команда защиты вынесла мяч в свою зону 22 м, без захвата, рака или мола, и ни один игрок команды соперника не прикоснулся к мячу в зоне 22 м. Если игрок, находящийся в своей зоне 22 м, поднимает мяч, который находится за пределами зоны 22м, или ловит мяч до того, как он достигает плоскости линии 22 м, и после этого отбивает мяч ногой напрямую в аут из зоны 22 м, он, таким образом, возвращает мяч обратно в зону 22 м.		
Игрок выбивает мяч ногой напрямую в аут.	Место пересечения мячом боковой линии или напротив места удара ногой по мячу, в зависимости от того, какое из них находится ближе к линии ворот бьющего игрока.	Команда, не выполняющая удар.
Игрок соперника, находящийся в ауте, ловит мяч.	Место пересечения мячом боковой линии или напротив места удара ногой по мячу, в зависимости от того, какое из них находится ближе к линии ворот бьющего игрока.	Команда, не выполняющая удар.
ПОЛУЧЕНИЕ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА		
Команда защиты не вынесла мяч в свою зону 22 м, или в зоне 22 м имел место захват, рак или мол, или игрок команды соперника прикоснулся к мячу в зоне 22 м.		
Игрок выбивает мяч ногой напрямую в аут.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда, не выполняющая удар.
Игрок соперника, находящийся в ауте, ловит мяч.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда, не выполняющая удар.
Игрок выполняет свободный удар из зоны 22 м.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда, не выполняющая удар.

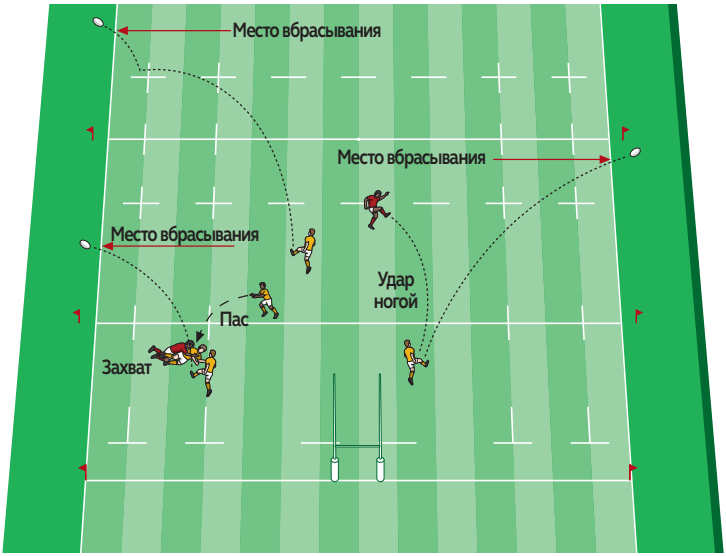
e. Мяч отбивается напрямую в аут с места за пределами зоны 22 м.

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
Игрок отбивает мяч напрямую в аут в открытой игре или выполняя свободный удар.	Место пересечения мячом боковой линии или место на боковой линии напротив места удара ногой по мячу, в зависимости от того, какое из них находится ближе к линии ворот такого игрока. Без получения территориального преимущества	Команда, не выполняющая удар.

f. Варианты коридора

Событие	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
После неправильного вбрасывания.	Место исходного коридора.	Команда соперника.
После отмены быстрого вбрасывания.	Место, в котором был бы построен коридор, если бы не было выполнено быстрое вбрасывание.	Та же самая команда.
После неправильного вбрасывания.	Место неправильного вбрасывания.	Команда соперника.
После выхода мяча в аут после игры вперед или паса вперед.	Место пересечения мячом боковой линии.	Команда соперника.
Штрафной или свободный удар, назначенный за нарушение в коридоре.	Место исходного коридора.	Команда соперника.

Без территориального преимущества

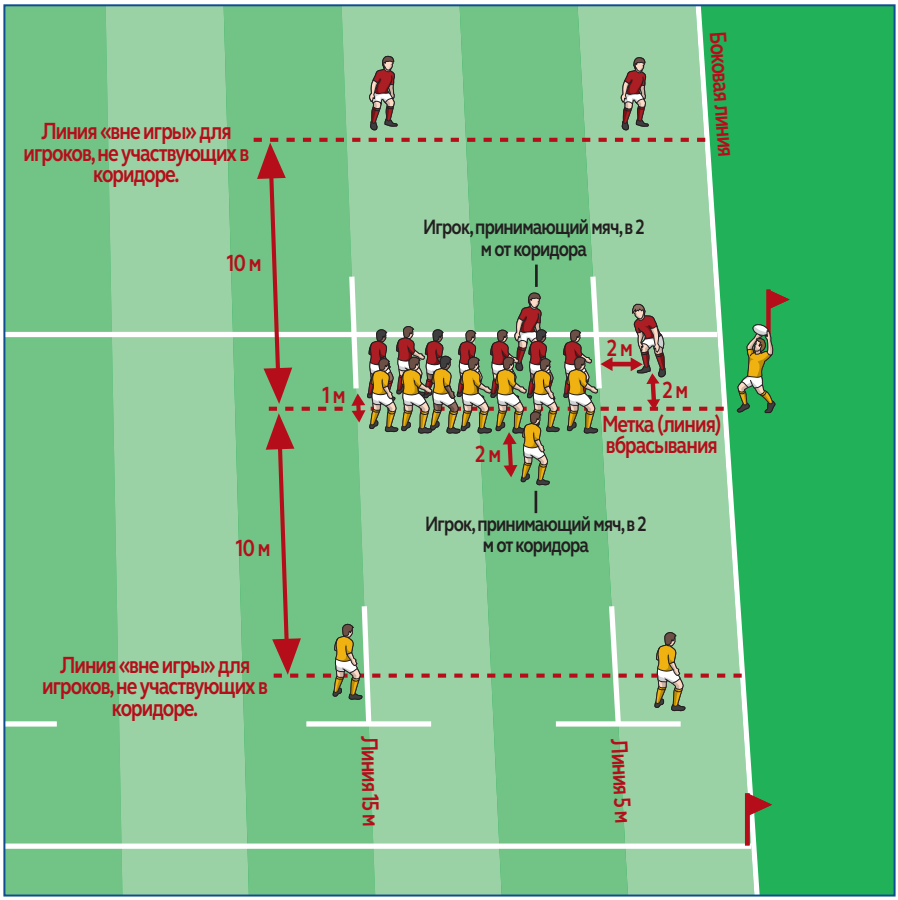


Территориальное преимущество

ПОСТРОЕНИЕ КОРИДОРА

9. Коридор строится по метке вбрасывания.

10. Каждая команда формирует линию в полуметре от линии вбрасывания со своей стороны коридора, параллельно друг другу и между линиями 5 м и 15 м. Пространство между линиями должно сохраняться до момента вбрасывания мяча. **Наказание:** Свободный удар.



Коридор

11. Для построения коридора нужны как минимум два игрока от каждой команды.

12. Команды должны построить коридор без задержки. **Наказание:** Свободный удар.

13. Команда, вбрасывающая мяч, определяет максимальное количество игроков в коридоре для каждой команды.

14. Если вбрасывание не было выполнено сразу после построения коридора, команда, не вбрасывающая мяч, не может иметь больше игроков (но может иметь меньше игроков) в коридоре, чем вбрасывающая команда.
Наказание: Свободный удар.

15. Команда, не вбрасывающая мяч, должна иметь игрока между боковой линией и линией 5 м. Игрок находится на расстоянии двух метров от линии вбрасывания со своей стороны коридора и в двух метрах от линии 5 м.
Наказание: Свободный удар.

16. Если команда выбирает игрока, принимающего мяч, такой игрок становится между линиями 5 м и 15 м, на расстоянии двух метров от своих товарищей по команде в коридоре. У каждой команды может быть один игрок, принимающий мяч. **Наказание:** Свободный удар.

17. После построения коридора:
    a. Игроки команды, вбрасывающей мяч, не могут покинуть коридор, кроме как поменяться позициями с другими игроками в коридоре.
    b. Игроки команды, не вбрасывающей мяч, могут покинуть коридор только, если у них больше игроков в коридоре, чем у противоположной команды.

Наказание: Свободный удар.

18. Игрокам в коридоре разрешается меняться позициями в коридоре до момента вбрасывания мяча.

19. Игроки в коридоре, которые собираются поднимать или поддерживать товарища по команде, прыгающего за мячом, могут предварительно придерживать его, но не ниже уровня шорт сзади и ниже бедер спереди.
Наказание: Свободный удар.

20. Игрокам запрещается прыгать, быть поднятыми или поддерживаться до того, как мяч покинул руки игрока, вбрасывающего мяч. **Наказание:** Свободный удар.

21. Игрокам запрещается входить в любой контакт с соперником до момента вбрасывания мяча. **Наказание:** Штрафной удар.

ВБРАСЫВАНИЕ МЯЧА В КОРИДОР.

22. Игрок, вбрасывающий мяч, стоит у метки вбрасывания и за пределами игрового поля обеими ногами. Игрок, вбрасывающий мяч, не должен заступать на игровое поле во время вбрасывания. **Наказание:** Вариант коридора или схватки.

23. Мяч должен:

    a. Быть вброшен прямо вдоль линии вбрасывания; и

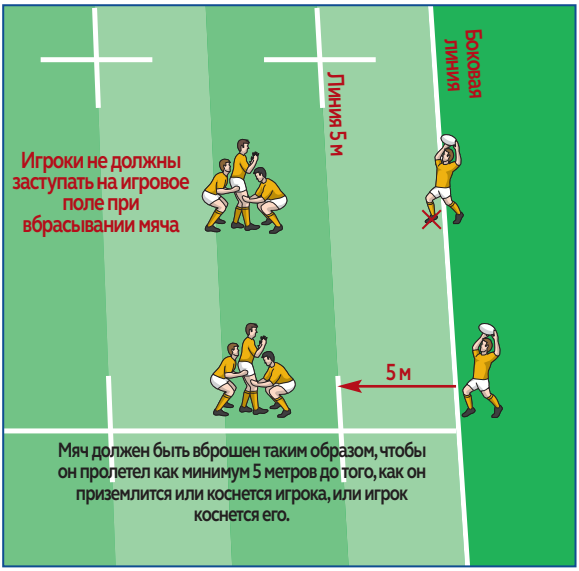
    b. Достичь линии 5 м до того, как он ударится о землю или будет разыгран.

Наказание: Вариант коридора или схватки. Если выбирается коридор, и мяч снова вбрасывается не под прямым углом, назначается схватка, и команда, которая первоначально вбрасывала мяч, вводит мяч в схватку.

    c. Быть вброшен сразу, после того как был построен коридор. **Наказание:** Свободный удар.

24. Игроку, вбрасывающему мяч, запрещается выполнять обманные движения. **Наказание:** Свободный удар.

25. Игроки не должны блокировать вбрасывание или препятствовать прохождению мячом расстояния пяти метров. **Наказание:** Свободный удар.



ВО ВРЕМЯ КОРИДОРА

26. Коридор начинается в тот момент, когда мяч покидает руки вбрасывающего игрока.

27. Как только начался коридор, игрок, вбрасывающий мяч, и его непосредственный оппонент могут:

- **a.** Присоединиться к коридору.
- **b.** Отойти за линию “вне игры” игроков своей команды, не участвующих в коридоре.
- **c.** Оставаться в пяти метрах от боковой линии.
- **d.** Занять позицию игрока, принимающего мяч, если та позиция свободна.

28. Если такие игроки передвигаются в любое другое место, они попадают в положение “вне игры”. **Наказание:** Штрафной удар.

29. Как только начался коридор, любой игрок в коридоре может:

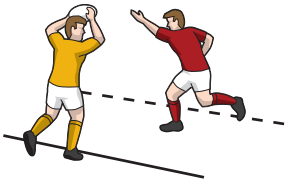
- **a.** Вести борьбу за мяч.
- **b.** Поймать или отбить мяч в другом направлении. Игрок, выпрыгивающий за мячом, может поймать или отбить мяч в другом направлении внешней рукой, только если обе его руки подняты над головой.
  Наказание: Свободный удар.
- **c.** Поднимать или поддерживать товарища по команде. Игроки, выполняющие эти действия, должны безопасно опустить такого игрока на землю, как только мяч будет отыгран игроком любой команды.
  Наказание: Свободный удар.
- **d.** Покинуть коридор, чтобы находиться в позиции для получения мяча, при условии, что они будут оставаться в 10 метрах от линии вбрасывания и будут продолжать двигаться до момента окончания коридора.
  Наказание: Свободный удар.
- **e.** Хватать и валить соперника с мячом на землю, при условии, что игрок не находится в воздухе. **Наказание:** Штрафной удар.

Правило 18 Аут, быстрое вбрасывание и коридор

Не опираться на соперника

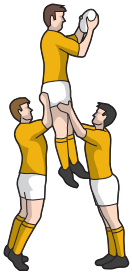
На держать и не толкать

Не атаковать



Не блокировать вбрасывание

Разрешается предварительный хват



Подъем игроков в коридоре разрешен

ПОЛОЖЕНИЕ “ВНЕ ИГРЫ” В КОРИДОРЕ

30. Все игроки коридора находятся в положение “в игре”, если они остаются на своей стороне от линии вбрасывания до того, как мяч был вброшен в коридор и коснулся игрока или земли.

31. Игроки, выпрыгивающие за мячом, которые пересекают линию вбрасывания, но не поймали мяч, должны немедленно вернуться на свою сторону.

32. До того, как мяч был вброшен и коснулся игрока или земли, линией “вне игры” для игроков коридора является линия вбрасывания. После этого линией “вне игры” является линия, проходящая через мяч.

33. Если на линии вбрасывания формируется рак или мол, участвующий в коридоре игрок может:
    a. Присоединиться к раку или молу или
    b. Отойти за линию “вне игры”, которая теперь будет проходить через заднюю стопу своей команды в раке или моле.

34. Как только мяч был вброшен, игрок, участвующий в коридоре, может выйти за пределы линии 15 м. Если мяч не выходит за линию 15 м, игрок должен немедленно вернуться в коридор.

35. Игроки, не участвующие в коридоре, должны оставаться на расстоянии как минимум 10 метров от линии вбрасывания со стороны своей команды или за линией ворот, если та находится ближе. Если мяч был вброшен до того, как игрок занял положение “в игре”, игрок не будет подлежать наказанию, если он немедленно отойдет в положение “в игре”. Игрок не может вернуться в положение “в игре”, благодаря действию любого другого игрока.

36. Как только мяч был вброшен товарищем по команде, игроки, не участвующие в коридоре, могут двигаться вперед. В таком случае их соперники также могут двигаться вперед. Если мяч не выходит за линию 15 м, игроки не будут подлежать наказанию, если они немедленно отойдут за соответствующие линии “вне игры”.

Наказание: Штрафной удар.

КОНЕЦ КОРИДОРА

37. Коридор заканчивается, когда:

- **a.** Мяч или игрок с мячом:
  - **i.** Покидает коридор или
  - **ii.** Входит в пространство между боковой линией и линией 5 м, или
  - **iii.** Выходит за линию 15 м.
- **b.** Формируется рак или мол, и все ноги всех игроков в раке или моле выходят за линию вбрасывания.
- **c.** Мяч стал недоступным для игры.

38. Кроме перехода в позицию игрока, принимающего мяч, если такая позиция является свободной, игроки коридора не могут покинуть коридор до его окончания. **Наказание:** Штрафной удар.

Правило 19 Схватка

ПРИНЦИП

Цель схватки - возобновить игру борьбой за мяч после незначительного нарушения или остановки игры.

1. Место возобновления игры схваткой, и какая команда вводит мяч, определяются следующим образом:

Нарушение/ остановка	Место схватки	Кто вводит мяч
Игра вперед или пас вперед, кроме как в коридоре.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту нарушения.	Команда, не виновная в нарушении.
Игра вперед или пас вперед в коридоре; неправильное вбрасывание в коридор, неправильно выполненное быстрое вбрасывание.	15 метров вглубь поля от метки вбрасывания.	Команда, не виновная в нарушении.
Положение “вне игры” в открытой игре (вариант схватки)	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту последнего розыгрыша мяча нарушившей правила командой.	Команда, не виновная в нарушении.
Штрафной или свободный удар (вариант схватки).	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту нарушения.	Команда, не виновная в нарушении.
Мяч был вынесен в зачетное поле командой защиты и стал мертвым.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к тому месту, где мяч стал мертвым.	Команда нападения.
Невозможно продолжить игру в захвате или раке.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту захвата или рака.	Команда, которая двигалась вперед последней. Если ни одна из команд не двигалась вперед, то мяч вводит команда нападения.

Правило 19 Схватка

Нарушение/ остановка	Место схватки	Кто вводит мяч
Неудачное завершение мола.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту завершения мола.	Команда без мяча на начало мола. Если судья не может определить, какая из команд владела мячом,- команда, двигавшаяся вперед перед остановкой мола. Если ни одна из команд не двигалась вперед, то мяч вводит команда нападения.
Игра не может продолжиться в моле, сформированном после удара ногой в открытой игре.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту мола.	Команда с мячом на начало мола.
Неправильно выполненный начальный удар (вариант схватки).	В зоне схватки, как можно ближе к середине линии, с которой был выполнен начальный удар или удар возобновления игры.	Команда, не выполняющая удар.
Неспособность “использовать мяч” в схватке, раке или моле.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту схватки, рака или мола.	Команда без мяча.
Мяч или игрок с мячом касается судьи, и одна из команд получает преимущество.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту происшествия.	Команда, которая сыграла мячом последней.
Остановка в результате травмы.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к тому месту, где мяч был разыгран в последний раз.	Команда, которая владела мячом последней.
Повторное построение схватки - без нарушения.	Место исходной схватки.	Команда, которой изначально была присуждена схватка.

Нарушение/ остановка	Место схватки	Кто вводит мяч
Штрафной удар по воротам не был выполнен в течение выделенного времени.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к тому месту, где был назначен штрафной удар.	Команда, не виновная в нарушении.
Игрок не смог выполнить свободный удар после чистой ловли (метки) в течение одной минуты.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к тому месту, где был назначен свободный удар.	Команда игрока, который получил право выполнить свободный удар.
Судья назначает схватку по любой другой причине, не предусмотренной правилами игры.	В зоне схватки в месте, наиболее близком к месту остановки игры.	Команда, которая последней двигалась вперед или, если ни одна из команд не двигалась вперед, команда нападения.

Схватка

ПОСТРОЕНИЕ СХВАТКИ

2. Схватка формируется в зоне схватки на метке, указанной судьей.

3. Судья делает отметку, чтобы создать среднюю линию схватки, которая параллельна линии ворот.

4. Команды должны быть готовы к построению схватки в течение 30 секунд с момента указания метки. **Наказание:** Свободный удар.

5. Если обе команды состоят из 15 игроков, восемь игроков от каждой команды связываются вместе в построении, изображенном на рисунке. Каждая команда должна иметь двух столбов и одного хукера в первой линии, и двух замков во второй линии. Три игрока задней линии замыкают схватку.
Наказание: Штрафной удар.

6. Если, по какой-либо причине, количество игроков одной команды меньше 15, то число игроков каждой команды в схватке может быть уменьшено соответственно. Если одна команда выполнила разрешенное сокращение количества игроков, другая команда не обязана сократить количество игроков подобным образом. Тем не менее, у команды не должно быть меньше пяти игроков в схватке.

7. Игроки в схватке связываются следующим образом:
   a. Столбы связываются с хукером.
   b. Хукер связывается обеими руками. Он может связаться над или под руками столбов.
   c. Замки связываются друг с другом и со столбами, которые находятся перед ними.
   d. Все другие игроки в схватке связываются с туловищем одного из замков, как минимум, одной рукой.

Наказание: Штрафной удар.

8. Две группы находятся лицом к лицу друг к другу, по обе стороны средней линии схватки.

9. Две первые линии стоят не далее вытянутой руки друг от друга, хукеры стоят напротив метки.

ВХОД В КОНТАКТ

10. Когда обе стороны выровнены, устойчивы и неподвижны, судья дает сигнал “присед”.
    a. Первые линии затем принимают положение присед, согнув ноги в коленях, если они еще не приняли это положение. Их головы и плечи находятся не ниже уровня бедер, и эта позиция должна поддерживаться на протяжении всей схватки.
    b. Первые линии принимают положение присед таким образом, чтобы голова каждого игрока находилась слева от головы непосредственного оппонента и не касалась шеи или плеч оппонента.
    c. Хукеры должны поставить ногу-тормоз для устойчивости и во избежание осевой нагрузки.

Наказание: Свободный удар.

11. Когда обе стороны выровнены, устойчивы и неподвижны, судья дает сигнал “связывание”.
    a. Каждый столб со свободной головой выполняет связывание, положив свою левую руку под правую руку противоположного столба с прижатой головой.
    b. Каждый столб с прижатой головой выполняет связывание, положив свою правую руку над левым предплечьем противоположного столба со свободной головой.
    c. Каждый столб хватается за боковую или заднюю часть майки своего оппонента.
    d. Связывание всех игроков должно сохраняться на протяжении всей схватки.

Наказание: Штрафной удар.

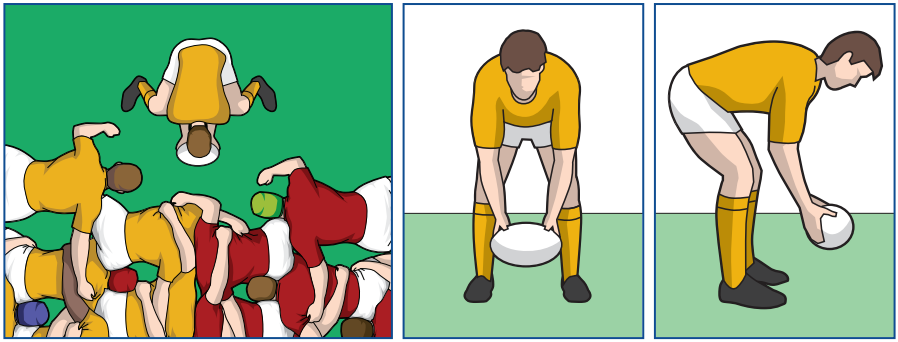
12. Когда обе стороны выровнены, устойчивы и неподвижны, и хукер всё ещё опирается на ногу-тормоз, судья дает сигнал "контакт".
    a. Только затем хукер должен убрать ногу-тормоз, и команды могут войти в контакт, завершив построение схватки и создав туннель, в который будет вброшен мяч.
    b. Все игроки должны быть в состоянии и готовы толкать вперед.
    c. Каждый игрок первой линии должен стоять обеими ногами на земле, поддерживая свой вес тела как минимум на одной ноге.
    d. Ноги каждого хукера должны быть на линии или за линией передней стопы столбов своей команды.

Наказание: Свободный удар.

ВВЕДЕНИЕ МЯЧА

13. Полузащитник схватки выбирает, с какой стороны схватки он будет вводить мяч.
14. Полузащитник схватки держит мяч, как показано на рисунке.
15. Когда обе стороны выровнены, устойчивы и неподвижны, полузащитник схватки вводит мяч:
    a. С выбранной стороны.
    b. Извне туннеля.
    c. Без задержки.
    d. Одним движением вперед.
    e. Быстро.
    f. Прямо. Полузащитник схватки может встать так, чтобы его плечо было напротив средней линии схватки, таким образом, находясь на ширину плеча ближе к своей стороне схватки.
    g. Таким образом, чтобы мяч сначала коснулся земли внутри туннеля.

Наказание: Свободный удар.



Введение мяча в схватку

Правило 19 Схватка

ВО ВРЕМЯ СХВАТКИ

16. Схватка начинается, когда мяч покидает руки полузащитника схватки.
17. Команды могут начать толкать только после начала схватки. **Наказание:** Свободный удар.
18. Мяч может быть отыгран посредством толчка соперника назад от мяча.
19. Игроки могут толкать вперед при условии, что они толкают прямо и параллельно земле. **Наказание:** Штрафной удар.
20. Игроки первой линии могут отыграть мяч ногой, но только после того, как мяч коснется земли в туннеле. **Наказание:** Свободный удар.
21. Игрок первой линии может пытаться отыграть мяч любой ногой, но не обеими ногами одновременно. **Наказание:** Штрафной удар.
22. Хукер команды, которая вбросила мяч в схватку, должен попытаться отыграть мяч ногой. **Наказание:** Свободный удар.
23. Игрок первой линии не должен намеренно выбивать мяч ногой из туннеля в том направлении, откуда он был введен. **Наказание:** Свободный удар.
24. Любой игрок в схватке может играть мячом, но только стопой или нижней частью ноги, так как им запрещается поднимать мяч с земли. **Наказание:** Штрафной удар.
25. Если схватка заваливается или игрок в схватке поднят в воздух, или его выдавливают из схватки вверх, судья должен немедленно дать свисток, чтобы игроки прекратили сопротивление.
26. Если схватка неподвижна и мяч вышел с задней стороны схватки на три-пять секунд, судья подаст сигнал “используйте мяч”. Тогда команда должна немедленно разыграть мяч в сторону от схватки. **Наказание:** Схватка.

ПОЛОЖЕНИЕ “ВНЕ ИГРЫ” В СХВАТКЕ

27. Игроки остаются в игре во время схватки.

28. До начала игры в схватке полузащитник схватки, не вводящий мяч, находится:
    a. Со стороны своей команды от средней линии рядом с полузащитником схватки соперника, или
    b. Как минимум пять метров за задней стопой заднего игрока своей команды в схватке и остается там до завершения схватки.

29. Как только началась игра в схватке, полузащитник схватки команды с мячом должен находиться как минимум одной ногой на уровне с мячом или за ним.

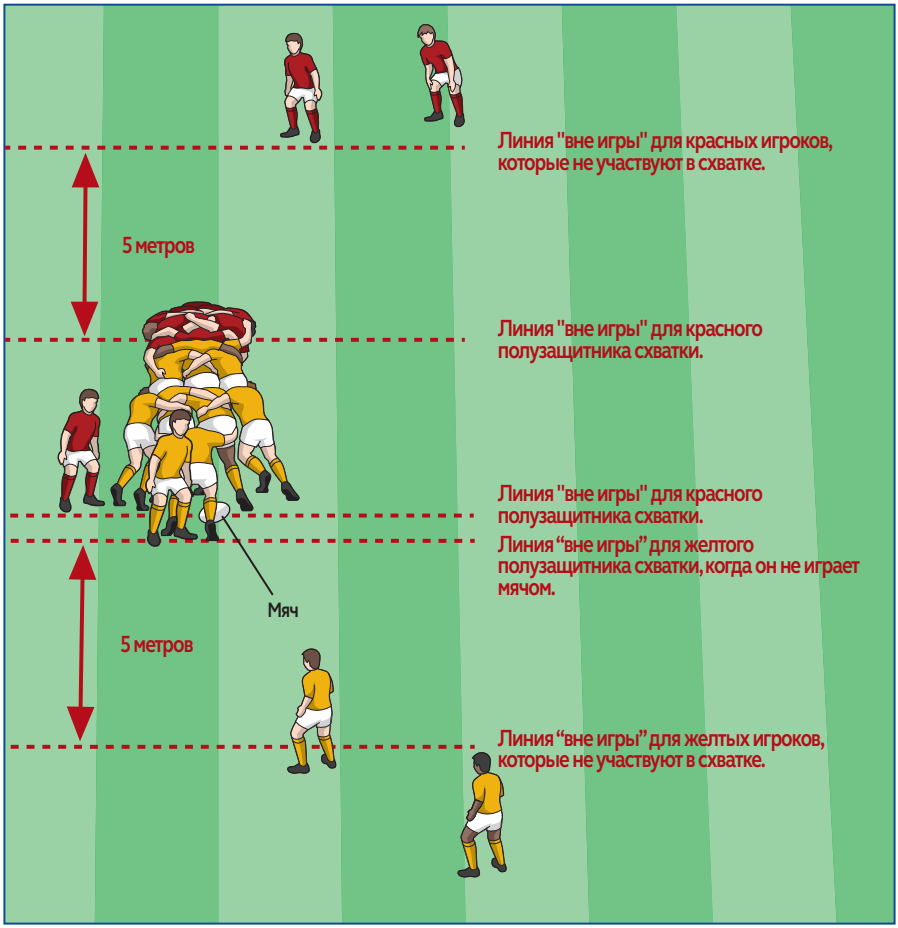
30. Как только началась игра в схватке, полузащитник схватки, не вводящий мяч:
    a. Занимает позицию около схватки, в которой обе его ноги находятся за мячом, но не в пространстве между фланкером и номером восемь, или
    b. Отходит к линии “вне игры”, проходящей через заднюю стопу своей команды, до конца схватки, или
    c. Отходит назад как минимум на пять метров за заднюю стопу схватки.

31. Все игроки, не участвующие в схватке, остаются на расстоянии как минимум пять метров от задней стопы своей команды.

32. Если задняя стопа команды находится в зачетном поле или в пяти метрах от своей линии ворот, линией “вне игры” для не участвующих в схватке игроков той команды становится линия ворот.

Наказание: Штрафной удар.

33. Линии “вне игры” не применяются, как только схватка заканчивается.



Положение «вне игры» в схватке

ПОВТОРНОЕ ПОСТРОЕНИЕ СХВАТКИ

34. Если не были нарушены правила игры, судья остановит игру для повторного построения схватки, если:

- **a.** Полузащитник схватки вводит мяч, и мяч выходит из любого конца туннеля.
- **b.** Схватка заваливается или распадается до её завершения.
- **c.** Схватка разворачивается на более чем 90 градусов, т.е. средняя линия схватки прошла дальше позиции, параллельной боковой линии.
- **d.** Ни одна из команд не выиграла мяч.
- **e.** Мяч был ненамеренно выбит из туннеля ногой. Исключение: при повторном выбивании мяча ногой, судья должен расценить это действие как намеренное. **Наказание:** Штрафной удар.

35. При повторном построении схватки мяч вводится той командой, которая вводила мяч в предыдущей схватке.

ОКОНЧАНИЕ СХВАТКИ

36. Схватка заканчивается:

- **a.** Когда мяч выходит из схватки в любом направлении, кроме как через туннель.
- **b.** Когда мяч достигает ноги заднего игрока и подбирается тем игроком или разыгрывается полузащитником схватки той команды.
- **c.** Когда номер восемь поднимает мяч, который находится у ног игрока второй линии.
- **d.** Когда судья дает свисток о нарушении.
- **e.** Когда мяч в схватке выходит на линию ворот или за неё.

ОПАСНАЯ ИГРА И ОГРАНИЧЕНИЯ В СХВАТКЕ

37. Опасная игра в схватке включает следующее:

- **a.** Первая линия входит в контакт с соперником с силой.
- **b.** Тяга соперника.
- **c.** Намеренное поднимание соперника от земли или выталкивание его вверх из схватки.
- **d.** Намеренное заваливание схватки.
- **e.** Намеренное падение или падение на колени.

Наказание: Штрафной удар.

38. Другие ограничения в схватке включают следующее:

- **a.** Падение на или за мяч сразу после того, как он вышел из схватки.
- **b.** Полузащитник схватки отбивает мяч ногой, в то время как мяч все ещё находится в схватке.
- **c.** Игрок не первой линии удерживает или толкает соперника.

Наказание: Штрафной удар.

- **d.** Возврат мяча в схватку, после того, как он вышел из неё.
- **e.** Игроки не первой линии разыгрывают мяч в туннеле.
- **f.** Полузащитник схватки пытается ввести соперника в заблуждение о том, что мяч вышел из схватки, когда мяч ещё находится в схватке.

Наказание: Свободный удар.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ СХВАТКИ

39. В пределах своей юрисдикции Союз может применить Изменения к правилам для игроков до 19 лет для схватки на определенных уровнях игры.

Правило 20 Штрафной и свободный удар

ПРИНЦИП

Штрафные и свободные удары назначаются, чтобы возобновить игру после нарушений.

МЕСТО ДЛЯ ШТРАФНОГО ИЛИ СВОБОДНОГО УДАРА

1. Метка для штрафного или свободного удара должна находиться на игровом поле, не ближе пяти метров к линии ворот, в соответствии со следующей таблицей:

Нарушение	Место штрафного или свободного удара
В то время как мяч находится в игре, за исключением поздней атаки после удара ногой.	В месте нарушения.
В то время как мяч является мертвым.	- В том месте, в котором была бы возобновлена игра или, если такое место находится на боковой линии или в пределах 15 метров от неё, то на линии 15 м напротив такого места. - Если игра бы возобновилась ударом от ворот, метка в любом месте на линии санкции удара от ворот (по решению команды, не нарушившей правила).
Любое нарушение за пределами игровой площади, в то время как мяч находится в игре.	На линии 15 м напротив места нарушения или, если нарушение произошло в ауте зачетного поля или за линией мертвого мяча, то на линии 5 м напротив места нарушения, но не ближе 15 метров к боковой линии.
Любое нарушение в коридоре.	15 метров от боковой линии по линии вбрасывания.
Положение “вне игры” в фазе игры.	На линии “вне игры” команды нападения.
Любое последующее нарушение командой, которая совершила первое нарушение, после назначения первого штрафного или свободного удара, но до того как он был выполнен.	10 метров впереди исходной метки.

Нарушение	Место штрафного или свободного удара
Поздняя атака бьющего игрока.	Соперник выбирает место нарушения, место приземления мяча или место последующего розыгрыша мяча. - Если нарушение происходит в зачетном поле бьющего игрока, то штрафной удар пробивается с места в пяти метрах от линии ворот напротив места нарушения и не ближе 15 метров к боковой линии. - Команда, не виновная в нарушении, может также выбрать штрафной удар с места приземления мяча или места, где мяч был разыгран после приземления, и не ближе 15 метров к боковой линии. - Если мяч приземляется в ауте, выборочный штрафной удар будет выполнен с линии 15 м напротив места выхода мяча в аут. - Если мяч приземляется или разыгран до приземления в пределах 15 метров от боковой линии, метка будет находиться на линии 15 м напротив места приземления или розыгрыша мяча. - Если мяч приземлился в зачетном поле, ауте зачетного поля, на линии “мертвого” мяча или за ней, то метка выборочного штрафного удара будет находиться в пяти метрах от линии ворот напротив места пересечения мячом линии ворот и не ближе 15 метров к боковой линии. - Если мяч задел стойку или перекладину ворот, выборочный штрафной удар назначается в месте приземления мяча.

Нарушение	Место штрафного или свободного удара
Мяч был намеренно выброшен или отбит в аут.	Если мяч был выброшен или отбит: - В аут или аут зачетного поля, или за линию мертвого мяча из игровой площади, метка будет находиться в месте нарушения, но не ближе 15 метров к боковой линии и 5 метров к линии ворот. - В аут или аут зачетного поля из зачетного поля, метка будет находиться на линии 5 м и не ближе 15 метров к боковой линии. - За линию мертвого мяча из зачетного поля, метка будет находиться на линии 5 м напротив места нарушения.
Любое нарушение в зачетном поле или в пяти метрах от линии ворот.	На игровом поле в 5 метрах от линии ворот напротив места нарушения.

2. Штрафной или свободный удар выполняется с метки для удара или любого места за ним на линии, проходящей через метку и параллельной боковой линии. Если штрафной или свободный удар выполняется из неправильного места, он должен быть выполнен заново.

ВАРИАНТЫ ПРИ НАЗНАЧЕНИИ ШТРАФНОГО ИЛИ СВОБОДНОГО УДАРА

3. Команда, получившая право выполнения штрафного или свободного удара, вместо него может выбрать схватку.

4. Команда, получившая право выполнения штрафного или свободного удара в коридоре, вместо него может выбрать коридор или схватку на той же метке.

ВЫПОЛНЕНИЕ ШТРАФНОГО ИЛИ СВОБОДНОГО УДАРА

5. Штрафной или свободный удар должен выполниться без задержки.

6. Любой игрок команды, не нарушившей правила, может выполнить удар, кроме свободного удара, назначенного за чистую ловлю.

7. Удар должен быть выполнен мячом, который находился в игре, если только судья не решит, что мяч был поврежден.

8. Игрок может выполнить удар с рук, с отскока или с земли (если мяч не отбивается в аут).

9. Игрок может отбить мяч ногой в любом направлении.

10. Кроме игрока, устанавливающего мяч, при выполнении удара с земли команда бьющего игрока должна оставаться за мячом до момента удара.

11. Мяч должен быть отбит на видимое расстояние. Если бьющий игрок держит мяч в руках, мяч должен явно покинуть руки. Если мяч лежит на земле, мяч должен явно покинуть место метки. Как только мяч был удачно отбит, бьющий игрок может снова разыграть мяч.

Наказание: Схватка.

КОМАНДА СОПЕРНИКА ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ШТРАФНОГО ИЛИ СВОБОДНОГО УДАРА

12. При назначении штрафного или свободного удара команда соперника должна немедленно отойти на 10 метров по направлению к своей линии ворот или за свою линию ворот, если та находится ближе.

13. Даже если штрафной или свободный удар уже выполнен и команда бьющего игрока разыгрывает мяч, игроки противоположной команды должны продолжить движение назад, пока они не удалятся на необходимое расстояние. Они не должны участвовать в игре, пока не выполнят этого требования.

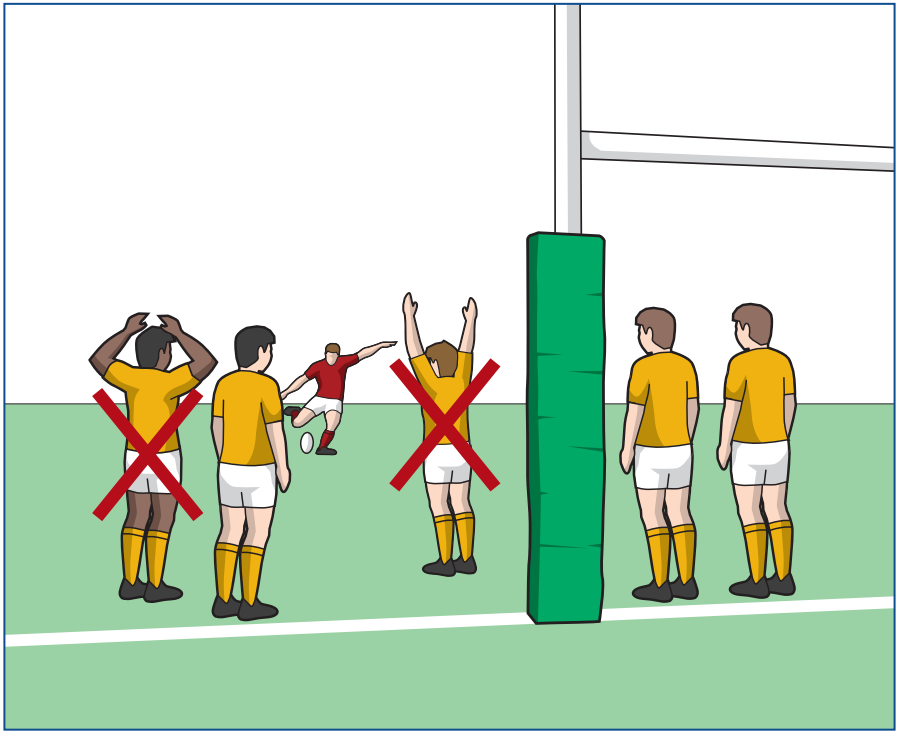
14. Если удар был выполнен настолько быстро , что у соперников не было возможности отбежать назад, они не должны подлежать наказанию. Тем не менее, они не должны участвовать в игре, пока они не отойдут на 10 метров от метки или пока их товарищ по команде, который находился на расстоянии 10 метров от метки, не выбежал вперед них.

15. Команда соперника не может выполнять любые действия с целью задержать удар или препятствовать бьющему игроку, в том числе намерено забирать, бросать или отбивать мяч ногой за пределы досягаемости команды, которая выполняет штрафной удар. **Наказание:** Второй штрафной удар или свободный удар в 10 метрах перед исходной меткой. Второй штрафной удар или свободный удар не должен выполняться до того, как судья обозначит метку.

КОМАНДА СОПЕРНИКА ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ СВОБОДНОГО УДАРА

16. Как только бьющий игрок начинает движение для выполнения удара ногой, команда соперника может набегать на поле, чтобы предотвратить выполнение свободного удара посредством захвата бьющего игрока или блокирования удара.

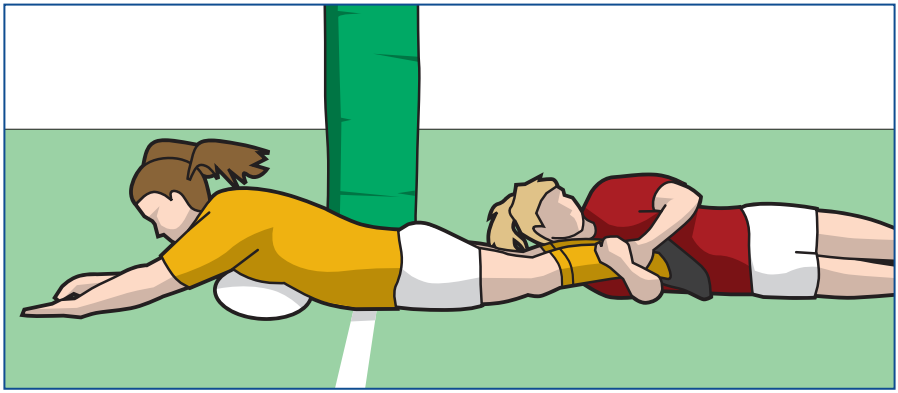
17. Если команда соперника предотвратила выполнение свободного удара в рамках правил игры, удар отменяется. Игра возобновляется схваткой на той же метке, и противоположная команда вводит мяч в схватку.



Штрафной удар по воротам

ПРИЗЕМЛЕНИЕ МЯЧА

1. Мяч может быть приземлен в зачетном поле следующим образом:
   a. Игрок удерживает мяч и касается мячом земли, или
   b. Игрок прижимает мяч рукой или руками (включая всю руку от кисти до плеча) или верхней частью туловища от пояса до шеи.



Приземление мяча

2. Подбор мяча с земли не считается приземлением. Игрок может подобрать мяч в зачетном поле и приземлить его в любом другом месте зачетного поля.
3. Если игрок нападения приземляет мяч в зачетном поле, он заносит попытку.
4. Если игрок нападения приземляет мяч в зачетном поле и одновременно касается линии аута зачетного поля или линии мертвого мяча (или чего-либо за этими линиями), команде защиты присуждается удар от ворот с линии 22 м.
5. Если игрок с мячом приземляет мяч в зачетном поле и одновременно касается боковой линии (или земли за ней), мяч выходит в аут из игрового поля, и команде соперника присуждается коридор.
6. Если игрок защиты приземляет мяч в зачетном поле, засчитывается приземление.
7. Если захваченный игрок по инерции падает в своё зачетное поле, он может приземлить мяч.

8. Игрок, захваченный около своей линии ворот, может вытянуть руку и приземлить мяч в зачетном поле, при условии, что он сделает это немедленно.
Наказание: Штрафной удар.

9. Если игрок находится в ауте или ауте зачетного поля, он может приземлить мяч в своем зачетном поле, при условии, что он не держит мяч в руках.

10. Если захваченный игрок пытается дотянуться до зачетного поля и приземлить мяч для попытки или приземления, игроки защиты могут отыграть мяч назад или выхватить мяч из рук игрока, но не должны отбивать или попытаться отбить мяч ногой. **Наказание:** Штрафной удар.

МЯЧ ОТБИВАЕТСЯ НОГОЙ ЧЕРЕЗ ЗАЧЕТНОЕ ПОЛЕ И СТАНОВИТСЯ МЕРТВЫМ

11. Если после удара ногой из игрового поля мяч пересекает зачетное поле соперника и выходит аут зачетного поля, на линию мертвого мяча или за неё, у команды защиты есть выбор между:
    a. Ударом от ворот с любого места на линии 22 м или за ней; или
    b. Схваткой в месте выполненного удара ногой.

Исключение: Неудачный удар по воротам или попытка дроп-гола. В таких случаях команда защиты возобновляет игру начальным ударом с линии 22 м.

ИГРОК ЗАЩИТЫ В ЗАЧЕТНОМ ПОЛЕ

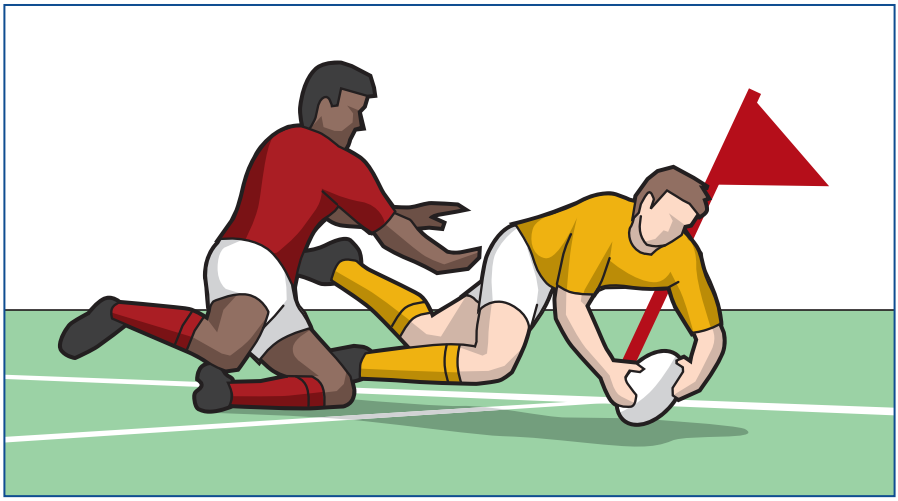
12. Если любая часть игрока защиты находится в зачетном поле, считается, что игрок находится в зачетном поле при условии, что одновременно он не находится в ауте, на линии мертвого мяча или за ней.

13. Если игрок в зачетном поле ловит или поднимает неподвижный мяч из игрового поля, игрок, таким образом, выносит мяч в зачетное поле.

14. Если игрок находится на линии мертвого мяча или за ней, или в ауте зачетного поля, и ловит или поднимает мяч из зачетного поля, считается, что игрок сделал мяч мертвым.

УГЛОВОЙ ФЛАЖОК

15. Если мяч или игрок с мячом касается углового флажка или флагштока, не выйдя в аут или аут зачетного поля никаким другим образом, игра продолжается, если только мяч не был приземлен о флагшток.



Игрок касается углового флажка до приземления мяча

МЯЧ УДЕРЖИВАЕТСЯ В ЗАЧЕТНОМ ПОЛЕ

16. Если игрок, несущий мяч, удерживается в зачетном поле таким образом, что он не может приземлить мяч, мяч становится мертвым. Игра возобновляется ударом с линии ворот или схваткой 5 м в зависимости от того, как мяч вышел в зачетное поле. (Правила 12.12a и 19.1, ряд 5).

СОМНЕНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ПРИЗЕМЛЕНИЯ

17. В случае возникновения сомнений о том, какая команда первой приземлила мяч в зачетном поле, игра возобновляется схваткой 5 м, на линии, проходящей через место приземления. Мяч в схватку вводит команда нападения.

Изменения к правилам
ДО 19 ЛЕТ

WORLD RUGBY

Правила игры применяются к играм для команд до 19 лет, с учетом следующих изменений:

ПРАВИЛО 3 - КОМАНДА

Дополнение:

8. Если командой заявлены 22 игрока, то как минимум шесть из них должны быть подготовлены для игры в первой линии, чтобы обеспечить возможную замену столба со свободной головой, хукера и столба с прижатой головой.

Дополнение:

35. Игрок, замененный в тактических целях, может заменить любого травмированного игрока.

ПРАВИЛО 5 - ВРЕМЯ

1. Продолжительность матча не должна превышать 80 минут (два тайма, продолжительность каждого не дольше 40 минут плюс потерянное время), кроме тех случаев, когда организатор матча дал разрешение на дополнительное время в случае равного счета в матче на выбывание.

Заменяется на:

1. Матч длится 70 минут (разделенный на два тайма, не дольше 35 минут каждый), плюс потерянное время. Дополнительное время не разрешается.

ПРАВИЛО 19 - СХВАТКА

6. Если, по какой-либо причине, количество игроков одной команды меньше 15, то число игроков каждой команды в схватке может быть уменьшено соответственно. Если одна команда выполнила разрешенное сокращение количества игроков, другая команда не обязана сократить количество игроков подобным образом. Тем не менее, у команды не должно быть меньше пяти игроков в схватке.

Заменяется на:

6. Все игроки в трех позициях первой линии и двух позициях замков должны быть подготовлены для игры в этих позициях соответствующим образом. Если команда не может выставить на поле таких специально подготовленных игроков по какой-либо причине, судья должен назначить схватки без сопротивления.

Схватки без сопротивления, назначенные в результате удаления, временного удаления или травмы игрока, должны разыгрываться восьми игроками от каждой команды.

a. Если в схватке участвуют восемь человек, то она должна строиться по формуле 3-4-1 с одним игроком (обычно под № 8), толкающим двух замков. Замки, в свою очередь, должны входить головами с обеих сторон от хукера.

b. Если количество игроков одной команды, по какой-либо причине, меньше пятнадцати, то число игроков каждой команды в схватке должно быть уменьшено соответственно.

c. Если разрешенное снижение количества игроков в схватке было выполнено одной командой, другая команда должна снизить количество игроков соответственно, минимальное количество игроков в схватке - пять.

d. Если схватка неполная, то она должна быть построена следующим образом:

   i. Семь игроков - построение три-четыре (без №8).

   ii. Шесть игроков - построение три-два-один (т.е. без фланкеров).

   iii. Пять игроков - построение три-два (без фланкеров и №8).

Наказание: Свободный удар.

34. Если не были нарушены правила игры, судья остановит игру для повторного построения схватки, если:

c. Схватка разворачивается на более чем 90 градусов, т.е. средняя линия схватки прошла дальше позиции, параллельной боковой линии.

Заменяется на:

c. Схватка ненамеренно развернулась на более, чем 45 градусов.

38. Другие ограничения в схватке включают следующее:

Дополнение:

g. Толчок схватки на больше, чем 1,5 метра по направлению к линии ворот соперника.

h. Удержание мяча в схватке после того, как мяч был отыгран и удерживается у основания схватки.

Наказание: Свободный удар.

i. Намеренный разворот схватки.

Наказание: Штрафной удар.

Изменения к правилам
РЕГБИ-7

WORLD RUGBY

Правила игры применяются к Регби-7 с учетом следующих изменений:

ПРАВИЛО 3 - КОМАНДА

1. У каждой команды должно быть не более 15 игроков на игровой площади во время игры.

Заменяется на:

1. У каждой команды должно быть не более семи игроков на игровой площади во время игры.

2 удаляется

4. В международных матчах Союз может заявить до восьми запасных игроков.

Заменяется на:

4. Команда может заявлять и использовать до пяти игроков.

5. В других матчах количество запасных игроков определяется организатором матча до восьми игроков максимум.

Заменяется на:

5. Количество заявленных запасных игроков определяется организатором матча до пяти игроков максимум.

8-13 удаляется

16-20 удаляется

31. Если временная замена временно удаляется с поля, замененный игрок не может вернуться на игровое поле до истечения периода временного удаления, кроме случаев в соответствии с Правилами 3.19 и 3.20, и только если игрок получил на это врачебное разрешение и вернулся на поле в течение выделенного периода времени.

Заменяется на:

31. Если временная замена временно удаляется с поля, замененный игрок не может вернуться на игровое поле до истечения периода временного удаления, и только если игрок получил на это врачебное разрешение и вернулся на поле в течение выделенного периода времени.

33a удаляется
33e удаляется

ПРАВИЛО 5 - ВРЕМЯ

1. Продолжительность матча не должна превышать 80 минут (два тайма, продолжительность каждого не дольше 40 минут плюс потерянное время), кроме тех случаев, когда организатор матча дал разрешение на дополнительное время в случае равного счета в матче на выбывание.

Заменяется на:

1. Матч длится 14 минут (разделенный на два тайма, не дольше 7 минут каждый), плюс потерянное время. В тех случаях, когда матч с равным счетом требует дополнительного времени, игра возобновляется после одноминутного перерыва с периодами не дольше пяти минут. После каждого периода команды меняются половинами поля без перерыва на отдых.
   Финальный матч соревнования может длиться не дольше 20 минут (разделенный на два тайма, каждый не дольше 10 минут), плюс потерянное и дополнительное время.

2. Перерыв не должен превышать 15 минут в соответствии с решением организатора матча. Во время перерыва команды и официальные представители матча могут покинуть игровое пространство.

Заменяется на:

2. Перерыв не должен длиться дольше двух минут.

ПРАВИЛО 6 - ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ МАТЧА

3. Судья организует жеребьевку. Один из капитанов подбрасывает монету, а другой капитан выбирает сторону монеты. Победитель жеребьевки выбирает право выполнения начального удара или сторону поля. Если победитель жеребьевки решает выбрать сторону поля, то соперники получают право выполнить начальный удар, и наоборот.

Дополнение:

a. До начала дополнительного времени судья организует жеребьевку тем же самым образом, что и в начале матча.

Дополнение:

СУДЬИ ЗАЧЕТНОГО ПОЛЯ

Дополнение:

31. В каждом матче есть двое судей зачетного поля, по одному в каждом зачетном поле.
32. Они подчиняются судье так же, как и помощники судьи или боковые судьи.
33. Судьи зачетного поля подают сигнал о результате ударов реализации или штрафных ударов по воротам.
34. Судьи зачетного поля также подают сигнал, если мяч или игрок с мячом вышел в аут зачетного поля.
35. По необходимости судья зачетного поля будет помогать судье в принятии решений относительно приземлений мяча и попыток.
36. Организатор матча может наделить судью зачетного поля полномочиями подавать сигнал о проявлениях грубой игры в зачетном поле.
37. Судьи зачетного поля не требуются при наличии TMO (телевизионного официального представителя матча).

ПРАВИЛО 8 - НАБОР ОЧКОВ

7. После занесения попытки команда получает право выполнить удар реализации ударом с земли или с рук.

Заменяется на:

7. После занесения попытки команда получает право выполнить удар реализации ударом с рук.

8. Бьющий игрок:

с удаляется

d. Выполняет удар в течение 90 секунд (игрового времени) с момента зачета попытки, даже если мяч откатывается и должен быть установлен снова. **Наказание:** Удар отменяется.

Заменяется на:

d. Выполняет удар в течение 30 секунд (игрового времени) с момента зачисления попытки. **Наказание:** Удар отменяется.

КОМАНДА СОПЕРНИКА ПРИ УДАРЕ РЕАЛИЗАЦИИ

14. Все игроки команды соперника должны находиться за своей линией ворот и не пересекать её до тех пор, пока бьющий игрок не начнет разбег для удара. После этого они могут набегать на поле или прыгать в воздух с целью предотвращения гола, но при этом они не могут физически поддерживать друг друга.

Заменяется на:

14. Все игроки команды соперника должны немедленно собраться около своей линии 10 м.

Наказание: Если команда соперника нарушает правила при выполнении удара реализации, но удар был удачным, очки начисляются. Если удар по воротам не был удачным, бьющий игрок выполняет повторный удар, и команде соперника не разрешается набегать на поле. Если назначается повторный удар, бьющий игрок может повторить все свои приготовления. Бьющий игрок может изменить тип удара.

Заменяется на:
Наказание: Если команда соперника нарушает правила при выполнении удара реализации, но удар был удачным, очки начисляются. Если удар по воротам не был удачным, бьющий игрок выполняет повторный удар, и команде соперника не разрешается набегать на поле.

16 удаляется

21. Удар должен быть выполнен в течение 60 секунд (игрового времени) с момента указания намерения выполнить удар, даже если мяч откатился и должен быть установлен снова. **Наказание:** Удар отменяется и назначается схватка.

Заменяется на:

21. Удар должен быть выполнен в течение 30 секунд (игрового времени) с того момента, как команда показала свое намерение выполнить удар.
Наказание: Удар отменяется и назначается схватка.

24. Бьющий игрок устанавливает мяч непосредственно на земле или песке, опилках или специальной подставке. Бьющему игроку может помогать игрок, устанавливающий мяч. Никто другой не может помогать бьющему игроку.
Наказание: Схватка.

Заменяется на:

24. Удар должен выполняться с отскока. **Наказание:** Схватка.

Дополнение:

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Дополнение:

30. В течение дополнительного времени команда, которая первой повела в счете, объявляется победителем без продолжения игры.

ПРАВИЛО 9 - ГРУБАЯ ИГРА

29. Если игрок получает предупреждение судьи и его удаляют с поля на 10 минут, судья покажет игроку желтую карточку. Если игрок позже совершает еще одно нарушение, заслуживающее желтую карточку, игрок должен быть удален с поля до конца игры.

Заменяется на:

29. Если игрок получает предупреждение судьи и его удаляют с поля на две минуты, судья покажет игроку желтую карточку. Если игрок позже совершает еще одно нарушение, заслуживающее желтую карточку, игрок должен быть удален с поля до конца игры.

ПРАВИЛО 12 - НАЧАЛЬНЫЕ УДАРЫ

4. После набора очков командой, их соперники возобновляют игру начальным ударом с середины центральной линии поля или за ней. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

Заменяется на:

4. После набора очков командой, та же команда возобновляет игру начальным ударом с отскока с середины центральной линии поля или за ней. Начальный удар должен быть выполнен в течение 30 секунд с момента удара по воротам или отказа от удара, или с момента штрафного удара по воротам или дроп-гола. **Наказание:** Свободный удар.

5. Во время выполнения удара:
   a. Товарищи по команде бьющего игрока должны находиться за мячом. **Наказание:** Схватка.

Заменяется на:

   a. Товарищи по команде бьющего игрока должны находиться за мячом. **Наказание:** Свободный удар.

6. Мяч должен достигнуть линии 10 м. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

Заменяется на:

6. Мяч должен достигнуть линии 10 м. **Наказание:** Свободный удар.

8. Если мяч напрямую выходит в аут, команда, не выполняющая удар, выбирает один из следующих вариантов:
   a. Повторный удар.
   b. Схватку.
   c. Коридор.
   d. Быстрое вбрасывание.

Заменяется на:

8. Мяч не должен выйти напрямую в аут. **Наказание:** Свободный удар.

9. Если мяч был отбит ногой в зачетное поле соперника, не коснувшись любого игрока, и соперник приземляет мяч без задержки, или если мяч становится мертвым, пройдя через зачетное поле, команда, не выполняющая удар, может выбрать повторный удар или схватку.

Заменяется на:

9. Если мяч отбивается в зачетное поле соперника, не коснувшись любого игрока, и соперник приземляет мяч без задержки, или если мяч выходит в аут зачетного поля, на линию мертвого мяча или за неё, команде, не выполняющей удар, присуждается свободный удар.

11. Игра возобновляется ударом от ворот с линии 22 м если после неудачной попытки штрафного удара по воротам или дроп-гола команда защиты приземлила или сделала мяч мертвым в зачетном поле, или мяч стал мертвым через зачетное поле после одной из таких попыток.

Заменяется на:

11. Кроме начальных ударов игра может возобновиться ударом от ворот с линии 22 м, если мяч был разыгран или вынесен в зачетное поле игроком нападения, а затем был приземлен соперником (стал мертвым)..

12 удаляется

ПРАВИЛО 18 - АУТ, БЫСТРОЕ ВБРАСЫВАНИЕ И КОРИДОР

8. Место возобновления игры коридором, и то, какая команда вбрасывает мяч, определяются следующим образом:

a. Общие положения

Event	Место выхода мяча в аут	Кто вбрасывает мяч
~~Игрок находится в своей половине поля и отбивает мяч ногой в аут зоны 22 м соперника не напрямую. Или команда защиты не вынесла мяч в свою половину поля, или в той половине поля имел место захват, рак или мол, или игрок команды соперника прикоснулся к мячу в той половине поля. Этот вариант не применим при выполнении начального удара или любого вида удара возобновления игры.~~	~~Место пересечения мячом боковой линии.~~	~~Команда, выполняющая удар.~~
Игрок с мячом выходит в аут, или после удара ногой мяч выходит в аут не напрямую ~~(кроме случаев, когда игрок отбивает мяч ногой в аут зоны 22 м соперника не напрямую из своей половины поля).~~	Место касания игроком или мячом боковой линии или земли за ней.	Команда соперника.

12. Команды должны построить коридор без задержки. **Наказание:** Свободный удар.

Заменяется на:

12. Команды формируют коридор в течение 15 секунд с момента указания метки вбрасывания помощником судьи или боковым судьей.
Наказание: Свободный удар.

ПРАВИЛО 19 - СХВАТКА

4. Команды должны быть готовы к построению схватки в течение 30 секунд с момента указания метки. **Наказание:** Свободный удар.

Заменяется на:

4. Команды должны быть готовы к построению схватки в течение 15 секунд с момента указания метки. **Наказание:** Свободный удар.

5. Если обе команды состоят из 15 игроков, восемь игроков от каждой команды связываются вместе в построении, изображенном на рисунке. Каждая команда должна иметь двух столбов и одного хукера в первой линии, и двух замков во второй линии. Три игрока задней линии замыкают схватку.
Наказание: Штрафной удар.

Заменяется на:

5. В схватке должны участвовать три игрока от каждой команды. Все три игрока должны оставаться связанными до окончания схватки.
Наказание: Штрафной удар.

6 удаляется
7c удаляется
7d удаляется

23. Игрок первой линии не должен намеренно выбивать мяч ногой из туннеля в том направлении, откуда он был введен. **Наказание:** Свободный удар.

Заменяется на:

23. Игроки первых линий не должны умышленно выбивать мяч ногой из туннеля или схватки по направлению к линии ворот соперника.
Наказание: Штрафной удар.

36. Схватка заканчивается:

b. Когда мяч достигает ноги заднего игрока и подбирается тем игроком или разыгрывается полузащитником схватки той команды.

Заменяется на:

b. Когда мяч разыгрывается полузащитником схватки той команды.

ПРАВИЛО 20 - ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАР

8. Игрок может выполнить удар с рук, с отскока или с земли (если мяч не отбивается в аут).

Заменяется на:

8. Бьющий игрок может быстро разыграть мяч или выполнить удар с отскока, но не может использовать удар с земли.

ПРАВИЛО 21 - ЗАЧЕТНОЕ ПОЛЕ

МЯЧ ОТБИВАЕТСЯ НОГОЙ ЧЕРЕЗ ЗАЧЕТНОЕ ПОЛЕ И СТАНОВИТСЯ МЕРТВЫМ

Дополнение:

Начальный удар должен быть выполнен в течение 30 секунд с момента выполнения неудачного удара по воротам.

16. Если игрок, несущий мяч, удерживается в зачетном поле таким образом, что он не может приземлить мяч, мяч становится мертвым. Игра возобновляется ударом с линии ворот или схваткой 5 м в зависимости от того, как мяч вышел в зачетное поле. (Правила 12.12a и 19.1, ряд 5)

Заменяется на:

16. Если игрок, несущий мяч, удерживается в зачетном поле таким образом, что он не может приземлить или разыграть мяч, мяч становится мертвым. Игра возобновляется схваткой 5 м, на линии, проходящей через место удержания игрока. Команда нападения вводит мяч в схватку.

Изменения к правилам
РЕГБИ-10

WORLD RUGBY

Правила игры применяются к Регби-10 с учетом следующих изменений:

ПРАВИЛО 3 - КОМАНДА

1. У каждой команды должно быть не более 15 игроков на игровой площади во время игры.

Заменяется на:

1. У каждой команды должно быть не более 10 игроков на игровой площади во время игры.

2 удаляется

4. В международных матчах Союз может заявить до восьми запасных игроков.

Заменяется на:

4. Команда может заявлять до пяти игроков.

5. В других матчах количество запасных игроков определяется организатором матча до восьми игроков максимум.

Заменяется на:

5. Организатор матча может изменить количество замен, которые может заявлять и/ или использовать команда.

6. Замены могут быть выполнены только, когда мяч является мертвым и только с разрешения судьи.

Заменяется на:

6. Команда может заменить любое количество игроков во время игры в любое время. Игроки должны выходить на игровое поле для замены около центральной линии после того, как замененный игрок покинул игровое поле. **Наказание:** Штрафной удар.

34 удаляется

ПРАВИЛО 5 - ВРЕМЯ

1. Продолжительность матча не должна превышать 80 минут (два тайма, продолжительность каждого не дольше 40 минут плюс потерянное время), кроме тех случаев, когда организатор матча дал разрешение на дополнительное время в случае равного счета в матче на выбывание.

Заменяется на:

1. Матч длится 20 минут (разделенный на два тайма, не дольше 10 минут каждый), плюс потерянное время. Организаторы матча могут изменить продолжительность матча. В тех случаях, когда матч с равным счетом требует дополнительного времени, игра возобновляется после одноминутного перерыва с периодами не дольше пяти минут. После каждого периода команды меняются половинами поля без перерыва на отдых.

2. Перерыв не должен превышать 15 минут в соответствии с решением организатора матча. Во время перерыва команды и официальные представители матча могут покинуть игровое пространство.

Заменяется на:

2. Перерыв не должен длиться дольше двух минут.

ПРАВИЛО 6 - ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ МАТЧА

3. Судья организует жеребьевку. Один из капитанов подбрасывает монету, а другой капитан выбирает сторону монеты. Победитель жеребьевки выбирает право выполнения начального удара или сторону поля. Если победитель жеребьевки решает выбрать сторону поля, то соперники получают право выполнить начальный удар, и наоборот.

Дополнение:

a. До начала дополнительного времени судья организует жеребьевку тем же самым образом, что и в начале матча.

ПРАВИЛО 8 - НАБОР ОЧКОВ

7. После занесения попытки команда получает право выполнить удар реализации ударом с земли или с рук.

Заменяется на:

7. После занесения попытки команда получает право выполнить удар реализации ударом с рук.

8. Бьющий игрок:

с удаляется

d. Выполняет удар в течение 90 секунд (игрового времени) с момента зачета попытки, даже если мяч откатывается и должен быть установлен снова. **Наказание:** Удар отменяется.

Заменяется на:

d. Выполняет удар в течение 30 секунд (игрового времени) с момента зачисления попытки. **Наказание:** Удар отменяется.

КОМАНДА СОПЕРНИКА ПРИ УДАРЕ РЕАЛИЗАЦИИ

14. Все игроки команды соперника должны находиться за своей линией ворот и не пересекать её до тех пор, пока бьющий игрок не начнет разбег для удара. После этого они могут набегать на поле или прыгать в воздух с целью предотвращения гола, но при этом они не могут физически поддерживать друг друга.

Заменяется на:

14. Все игроки команды соперника должны немедленно собраться около своей линии 10 м.

Наказание: Если команда соперника нарушает правила при выполнении удара реализации, но удар был удачным, очки начисляются. Если удар по воротам не был удачным, бьющий игрок выполняет повторный удар, и команде соперника не разрешается набегать на поле. Если назначается повторный удар, бьющий игрок может повторить все свои приготовления. Бьющий игрок может изменить тип удара.

Заменяется на:

Наказание: Если команда соперника нарушает правила при выполнении удара реализации, но удар был удачным, очки начисляются. Если удар по воротам не был удачным, бьющий игрок выполняет повторный удар, и команде соперника не разрешается набегать на поле.

16 удаляется

21. Удар должен быть выполнен в течение 60 секунд (игрового времени) с момента указания намерения выполнить удар, даже если мяч откатился и должен быть установлен снова. **Наказание:** Удар отменяется и назначается схватка.

Заменяется на:

21. Удар должен быть выполнен в течение 30 секунд (игрового времени) с того момента, как команда показала свое намерение выполнить удар.
Наказание: Удар отменяется и назначается схватка.

24. Бьющий игрок устанавливает мяч непосредственно на земле или песке, опилках или специальной подставке. Бьющему игроку может помогать игрок, устанавливающий мяч. Никто другой не может помогать бьющему игроку.
Наказание: Схватка.

Заменяется на:

24. Удар должен выполняться с отскока. **Наказание:** Схватка.

Дополнение:

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Дополнение:

30. В течение дополнительного времени команда, которая первой повела в счете, объявляется победителем без продолжения игры.

ПРАВИЛО 9 - ГРУБАЯ ИГРА

29. Если игрок получает предупреждение судьи и его удаляют с поля на 10 минут, судья покажет игроку желтую карточку. Если игрок позже совершает еще одно нарушение, заслуживающее желтую карточку, игрок должен быть удален с поля до конца игры.

Заменяется на:

29. Если игрок получает предупреждение судьи и его удаляют с поля на две минуты, судья покажет игроку желтую карточку. Если игрок позже совершает еще одно нарушение, заслуживающее желтую карточку, игрок должен быть удален с поля до конца игры.

ПРАВИЛО 12 - НАЧАЛЬНЫЕ УДАРЫ

4. После набора очков командой, их соперники возобновляют игру начальным ударом с середины центральной линии поля или за ней. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

Заменяется на:

4. После набора очков командой, та же команда возобновляет игру начальным ударом с отскока с середины центральной линии поля или за ней. **Наказание:** Свободный удар.

5. Во время выполнения удара:
   a. Товарищи по команде бьющего игрока должны находиться за мячом. **Наказание:** Схватка.

Заменяется на:

   a. Товарищи по команде бьющего игрока должны находиться за мячом. **Наказание:** Свободный удар.

6. Мяч должен достигнуть линии 10 м. **Наказание:** У команды, не выполняющей удар, есть выбор между повторным ударом или схваткой.

Заменяется на:

6. Мяч должен достигнуть линии 10 м. **Наказание:** Свободный удар.

8. Если мяч напрямую выходит в аут, команда, не выполняющая удар, выбирает один из следующих вариантов:
   a. Повторный удар.
   b. Схватку.
   c. Коридор.
   d. Быстрое вбрасывание.

Заменяется на:

8. Мяч не должен выйти напрямую в аут. **Наказание:** Свободный удар.

9. Если мяч был отбит ногой в зачетное поле соперника, не коснувшись любого игрока, и соперник приземляет мяч без задержки, или если мяч становится мертвым, пройдя через зачетное поле, команда, не выполняющая удар, может выбрать повторный удар или схватку.

Заменяется на:

9. Если мяч отбивается в зачетное поле соперника, не коснувшись любого игрока, и соперник приземляет мяч без задержки, или если мяч выходит в аут зачетного поля, на линию мертвого мяча или за неё, команде, не выполняющей удар, присуждается свободный удар.

ПРАВИЛО 19 - СХВАТКА

5. Если обе команды состоят из 15 игроков, восемь игроков от каждой команды связываются вместе в построении, изображенном на рисунке. Каждая команда должна иметь двух столбов и одного хукера в первой линии, и двух замков во второй линии. Три игрока задней линии замыкают схватку.
Наказание: Штрафной удар.

Заменяется на:

5. В схватке должны участвовать пять игроков от каждой команды. Первые линии состоят из двух столбов и хукера, а вторые линии из двух замков. Все пять игроков должны сохранять связывание до окончания схватки и не могут отцепляться от схватки для розыгрыша мяча. **Наказание:** Штрафной удар.

6 удаляется
7d удаляется

36. Схватка заканчивается:

b. Когда мяч достигает ноги заднего игрока и подбирается тем игроком или разыгрывается полузащитником схватки той команды.

Заменяется на:

b. Когда мяч разыгрывается полузащитником схватки той команды.

ПРАВИЛО 20 - ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАР

8. Игрок может выполнить удар с рук, с отскока или с земли (если мяч не отбивается в аут).

Заменяется на:

8. Бьющий игрок может быстро разыграть мяч или выполнить удар с отскока, но не может использовать удар с земли.

Изменения к правилам

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

WORLD RUGBY

Правила игры применяются к всемирным изменениям "Игра продолжается" в полной мере, но могут предусматривать следующие изменения на усмотрение союзов или регионов. Изменения могут применяться отдельно друг от друга, и нет необходимости использовать все изменения одновременно.

Всемирные изменения "Игра продолжается" нацелены на более низкие уровни игры на местном уровне, где самыми сложными задачами являются набор и удержание игроков. Ответственностью союзов остается решение о том, какие уровни игры считаются "играми на местном уровне" в их юрисдикции.

ПРАВИЛО 1: ПОЛЕ

3. Размеры игровой площади показаны на схеме поля.

Заменяется на:

3. Размеры поля могут изменяться, чтобы соответствовать потребностям уровня игры и количеству игроков, например: команды из 10 игроков играют на половине поля от боковой линии до боковой линии и выполняют удары реализации по одним воротам.

ПРАВИЛО 2: МЯЧ

Дополнение:

4. Взрослые игроки местного уровня могут использовать мячи размером 4, 4,5 или 5.

ПРАВИЛО 3: КОМАНДА

2. Организатор матча может разрешить игру с меньшим, чем 15, количеством игроков в каждой команде.

Заменяется на:

2. Организатор матча может разрешить игру с меньшим, чем 15, количеством игроков в каждой команде, минимальное количество игроков - 10. Команды должны иметь равное количество игроков.

13. Схватки без сопротивления назначаются, если любая из команд не может предоставить соответствующим образом подготовленных игроков первой линии или по решению судьи

Заменяется на:

13. В случае если любая из команд не может предоставить соответствующим образом подготовленных игроков первой линии или по решению судьи, должны быть назначены схватки без сопротивления, даже с момента начала матча.

14. Организатор матча может определить условия, в рамках которых игра может начаться со схватками без сопротивления.

Заменяется на:

14. Организатор матча может определить условия для проведения матча с меньшим количеством игроков в схватке, схватками без сопротивления или схватками согласно изменениям правил для игроков до 19 лет, т.е. с максимальным передвижением на 1,5 метра. Команды должны иметь равное количество игроков.

34. В пределах своей юрисдикции организатор матча может дать разрешение на использование свободных тактических замен на определенных уровнях игры. Количество замен не должно превышать 12. Администрация и правила относительно свободных замен являются ответственностью организатора матча.

Заменяется на:

34. Организатор матча может дать разрешение на использование "свободных замен", когда игроки могут возвращаться на игровое поле, при условии, что они не травмированы. Количество таких замен не ограничено.

Дополнение:

ДРУГИЕ ИЗМЕНЕНИЯ "ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ"

Дополнение:

35. Организатор матча также может применить правило половины игры, согласно которому все игроки должны играть на протяжении как минимум половины матча.

Дополнение:

36. Организатор матча может определить критерии для целевых групп населения в качестве инициативы набора/ удержания игроков, проводя соревнования по весу, например: до 70 кг

ПРАВИЛО 5: ВРЕМЯ

3. В немеждународных матчах организатор матча может принять решение о сокращении продолжительности матча. При отсутствии такого решения организатором матча, команды приходят к соглашению о продолжительность матча. Если такое соглашение не достигнуто, решение принимает судья.

Заменяется на:

3. Игры должны продолжаться как минимум 40 минут, но могут быть разбиты на равные половины, четверти или трети.

ПРАВИЛО 8: НАБОР ОЧКОВ

8. Бьющий игрок:
   b. Выполняет удар с места на игровом поле на линии, проходящей через место занесения попытки и параллельной боковой линии.

Заменяется на:

   b. Выполняет удар с места перед воротами, если это было обусловлено организатором матча.

ПРАВИЛО 9: ГРУБАЯ ИГРА

13. Игроку запрещается захватывать соперника рано, поздно или опасно. Опасные захваты включают, но не ограничиваются захватами или попытками захватить соперника выше уровня плеч, даже если захват начинается ниже уровня плеч.

Заменяется на:

13. Игроку запрещается захватывать соперника рано, поздно или опасно. Опасные захваты включают, но не ограничиваются захватами или попытками захватить соперника выше уровня пояса, даже если захват начинается ниже уровня пояса. Уровень пояса может быть заменен уровнем груди ("линией сосков"), таким образом, у организатора матча есть три варианта: линия плеч (как в настоящих правилах), линия груди (сосков) или линия пояса.

ПРАВИЛО 14: ЗАХВАТ

ПРИНЦИП

Дополнение:

Если организатор матча использует вариант высоты захвата на уровне пояса, рекомендуется, чтобы они также обеспечили то, чтобы игроки с мячом не снижали положение тела внезапно, а также наказание двойных захватов.

ПРАВИЛО 17: МЕТКА (ЧИСТАЯ ЛОВЛЯ)

4. Чистая ловля не может быть выполнена после начального удара.

Заменяется на:

4. Чистая ловля не может быть выполнена после начального удара или после нападающего удара ногой изнутри зоны 22 м.

ПРАВИЛО 18: АУТ, БЫСТРОЕ ВБРАСЫВАНИЕ И КОРИДОР

ПРИНЦИП

Дополнение:

Организаторы матча могут ввести ограничение на подъем и (или) борьбу за мяч в коридоре.

ПРАВИЛО 19: СХВАТКА

Дополнение:

40. Организаторы матча могут снизить количество игроков в схватке с сопротивлением (согласно Правилу 19.6), применить изменение для игроков до 19 лет с максимальным передвижением 1,5 метра или ввести схватки без сопротивления.

ПРАВИЛО 20: ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАР

8. Игрок может выполнить удар с рук, с отскока или с земли (если мяч не отбивается в аут).

Заменяется на:

8. Если штрафной или свободный удар выполняется из своей половины игрового поля, бьющий игрок может выполнить удар с рук, с отскока или с земли (если мяч не отбивается в аут). Если такой удар выполняется из половины поля соперника, штрафной или свободный удар должен быть выполнен быстрым розыгрышем.

Сигналы судей

WORLD RUGBY

Сигналы судей

Сигналы помощника судьи

Схватка

Плечи параллельно боковой линии. Рука поднята горизонтально и указывает в сторону команды, которая будет вводить мяч в схватку.

Свободный удар

Плечи параллельно боковой линии. Рука согнута в локте, плечевая часть руки указывает в сторону невиновной команды.

Штрафной удар

Плечи параллельно боковой линии. Рука поднята вверх под углом и указывает в сторону невиновной команды.

Преимущество

Рука вытянута в сторону на уровне пояса в направлении невиновной команды примерно в течение пяти секунд.

Попытка и штрафная попытка

Судья стоит спиной к линии мертвого мяча. Рука поднята вертикально вверх.

Без попытки

Руки скрещиваются и раскрещиваются перед туловищем.

Удар от ворот с линии 22 м / Удар с линии ворот

Рука указывает на соответствующую линию выпадения

Вторичные сигналы судьи

СХВАТКА

Пас вперед

Жест рукой как при воображаемой передаче мяча вперед.

Игра вперед

Рука вытянута над головой, ладонь раскрыта и двигается вперед-назад.

Мяч недоступен для игры в раке или захвате

Плечи параллельно боковой линии, сначала рука поднята горизонтально в сторону команды, которая будет вводить мяч в схватку, а затем другая рука указывает на линию ворот другой команды, двигаясь вперед-назад.

Сигналы судей

Мяч недоступен для игры в моле

Одна рука вытянута в сторону той команды, которая не владела мячом на начало мола, для назначения схватки. Другая рука вытянута в сторону как при сигнале преимущества, а затем выполняет мах поперек туловища до другого плеча.

Разворот схватки более чем на 90 градусов.

Круговое движение указательного пальца над головой.

Вбрасывание в коридор не под прямым углом

Плечи параллельно боковой линии. Рука над головой показывает движение мяча не под прямым углом.

Мяч удержан в зачетном поле

Пространство между ладонями показывает, что мяч не был приземлен.

СВОБОДНЫЙ УДАР

Подъем ноги игроком первой линии

Стопа поднята, и рука касается стопы.

Введение мяча в схватку не под прямым углом

Руки на уровне колен имитируют введение мяча не под прямым углом.

Закрытие пространства в коридоре

Обе руки на уровне глаз направлены пальцами вверх и ладонями друг к другу. Руки двигаются по направлению друг к другу как при сжатии.

Ранний подъем и подъем в коридоре

Оба кулака сжаты впереди на уровне пояса и выполняют поднимающий жест.

ШТРАФНОЙ УДАР

Мяч не был немедленно отпущен в захвате.

Обе руки около груди, как будто держат воображаемый мяч.

Игрок, выполнивший захват, не выпускает захваченного игрока

Руки сведены вместе, как будто держат игрока, и затем открываются, как будто выпускают игрока.

Игрок, выполнивший захват, или захваченный игрок не отодвигается в сторону.

Круговое движение пальцем и рукой от туловища.

Вход в захват с неправильной стороны

Рука поднята горизонтально, затем мах руки, описывающей полукруг.

Умышленное падение за или на игрока

Ныряющий жест рукой, имитирующий падающего игрока. Сигнал выполняется в том направлении, в котором упал нарушитель.

Ныряние на землю вблизи захвата

Жест прямой направленной вниз рукой, имитирующий ныряние на землю.

Присоединение к раку или молу перед задней стопой заднего игрока или сбоку

Рука вытянута горизонтально и двигается из стороны в сторону.

Намеренное заваливание рака или мола

Обе руки на уровне плеч, как будто при связывании с соперником. Верхняя часть тела наклоняется вниз и в сторону, как будто тянет вниз соперника, который находится сверху.

Столб тянет вниз соперника

Сжатый кулак и рука, согнутая в локте. Жест имитирует тягу соперника вниз.

Столб тянет соперника на себя

Сжатый кулак и прямая рука на уровне плеч. Жест имитирует тягу соперника на себя.

Без связывания

Одна рука вытянута как при связывании. Ладонь другой руки скользит вверх и вниз по ней, показывая область полного связывания.

Игра мячом руками в раке или схватке

Рука на уровне земли, выполняющая подбирающее движение, как при игре мячом рукой.

Сигналы судей

Боковой толчок в коридоре

Рука поднята горизонтально локтем наружу. Рука и плечо двигаются от себя, как при толкании соперника.

Опора на игрока в коридоре

Согнутая в локте рука поднята горизонтально, ладонью вниз. Жест по направлению вниз.

Толчок соперника в коридоре

Обе руки на уровне плеч ладонями наружу выполняют толкающий жест.

Положение “вне игры” в коридоре

Вытянутая рука двигается горизонтально поперек груди в сторону нарушения.

Препятствование в открытой игре.

Руки перекрещены перед грудью под прямым углом друг к другу как открытые ножницы.

Положение “вне игры” в схватке, раке или моле

Плечи параллельно боковой линии. Рука опущена вниз и описывает арку вдоль линии “вне игры”.

Сигналы судей

Положение “вне игры” по Правилу 10 метров или не достижение 10 метров при выполнении штрафного или свободного удара.

Обе руки над головой, ладони раскрыты.

Высокий захват (грубая игра)

Рука движется горизонтально перед шеей.

Игрок наступает ногой на соперника (грубая игра)

Движение ногой, имитирующее нарушение.

Удар кулаком (грубая игра)

Удар сжатым кулаком по открытой ладони.

Пререкание (оспаривание решения судьи)

Вытянутая рука с кистью, имитирующей движения рта во время разговора.

Другие сигналы

Построение схватки

Руки согнуты в локте и подняты над головой, пальцы соприкасаются.

Выбор “вне игры”: штрафной удар или схватка

Одна рука как для штрафного удара. Другая рука указывает на место, где может быть назначена схватка вместо штрафного.

Необходим физиотерапевт

Одна рука, поднятая над головой, означает, что травмированному игроку необходима помощь физиотерапевта.

Необходим врач

Обе руки, поднятые над головой, означают, что травмированному игроку необходима медицинская помощь.

Кровоточащая рана

Руки, перекрещенные над головой, означают, что игрок получил кровоточащую рану и может быть временно заменен.

Остановка и начало отсчета времени

При начале или остановке отсчета времени рука поднята вверх, и подается сигнал свистком.

Сигналы судей

Необходима оценка травмы головы HIA

Отведенная рука сгибается, дотрагиваясь до головы, и разгибается.

Остановка времени

Руки показывают форму “T”

Судья консультируется с телевизионным официальным представителем

Вытянутый указательный палец рисует прямоугольник, представляющий собой телевизионный экран.

Желтая карточка

Карточка, которая показывается судьей игроку и означает, что игроку выносится предупреждение, и он временно удаляется из игры.

Красная карточка

Карточка, которая показывается судьей игроку и означает, что игрок был удален из игры до конца матча

Сигналы судьи

Сигналы помощника судьи

Удачный удар по воротам	**Аут и команда, вбрасывающая мяч.**	**Грубая игра**
Поднимает флаг над головой для обозначения того, что мяч прошел над перекладиной и между стойками ворот.	Поднимает флаг в одной руке, подбегает к метке вбрасывания и другой рукой указывает в сторону команды, которая получает право вбрасывания мяча.	Держит флаг горизонтально по направлению внутрь поля, под прямым углом к боковой линии.

Сигналы судьи

WORLD RUGBY

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

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

www.world.rugby