



Rögbi Szabálykönyv

Magyar nyelvű kiadás

2021.



**WORLD
RUGBY**

WORLD RUGBY

A rögbi szabályai

Uniós Rögbi

Tartalmazza a játék alapszabályait

2021. évi magyar nyelvű fordítás

Fordították a magyar klubok önkéntesei!

Köszönjük!

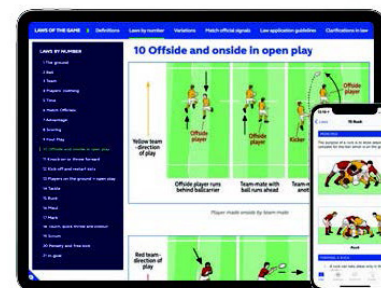


World Rugby szabály oktatási weboldala

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



- Olvassa el a szabályokat és a játék alapelveit!
- Nézzon videóklippeket a szabályok gyakorlatáról!
- Tesztelje tudását szabályvizsgán és siker esetén töltsse le a szabályismereti oklevelet!
- Töltsse le a szabálykönyvet PDF formátumban!



Töltsse le az ingyenes World Rugby laws iPad/iPhone vagy Androidos applikációt!



A JÁTÉK ALAPELVEI	8
A SZABÁLYOK ALAPELVEI	10
ÖSSZEFOGLALVA	10
JELMAGYARÁZAT	11
MEGHATÁROZÁSOK - DEFINÍCIÓK	12
SZABÁLY 1 - A PÁLYA	19
SZABÁLY 2 - A LABDA	23
SZABÁLY 3 - A CSAPAT	24
SZABÁLY 4 - A JÁTÉKOSOK ÖLTÖZETE	28
SZABÁLY 5 - AZ IDŐ	30
SZABÁLY 6 - HIVATALOS SZEMÉLYEK	31
SZABÁLY 7 - ELŐNYSZABÁLY	35
SZABÁLY 8 - PONTSZERZÉS	36
SZABÁLY 9 - ALATTOMOS JÁTÉK	40
SZABÁLY 10 - LES ÉS NYÍLT JÁTÉK	44
SZABÁLY 11 - ELŐREEJTÉS VAGY ELŐREDOBÁS	47
SZABÁLY 12 - KEZDŐ-, ÚJRAKEZDŐ RÚGÁS	48
SZABÁLY 13 - JÁTÉKOSOK A NYÍLT JÁTÉKBAN	51
SZABÁLY 14 - MÉLYFOGÁS	52
SZABÁLY 15 - NYÍLT TOLONGÁS	57
SZABÁLY 16 - CSOMAG	60
SZABÁLY 17 - MARK	64
SZABÁLY 18 - OLDALVONALON KÍVÜLRE KERÜLÉS, GYORS BEDOBÁS, BEDOBÁS	66
SZABÁLY 19 - TOLONGÁS	79
SZABÁLY 20 - BÜNTETŐ- ÉS SZABADRÚGÁS	87
SZABÁLY 21 - CÉLTERÜLET	91
SZABÁLY VARIÁCIÓK: 19 ÉV ALATTI JÁTÉKOSOK	94
SZABÁLY VARIÁCIÓK: 7'S RÖGBI	96
SZABÁLY VARIÁCIÓK: 10'S RÖGBI	101
JÁTÉKVEZETŐI JELZÉSEK	105

A játék célja, hogy két tizenöt, tíz vagy hét játékosból álló csapat sportszerűen, a Játékszabályoknak és a sport szellemiségének megfelelően megpróbál a labda birtoklásával, passzolásával, rúgásával és földre helyezésével annyi pontot szerezni, amennyit tud. A mérkőzés nyertese a több pontot szerző csapat.

A Játékszabály, - beleértve a 10's rögbi, a 19 év alattiakra és a 7-es Rögbi-re vonatkozó szabálymódosításokat - teljes és tartalmazza mindazt, amire szükség van ahhoz, hogy a játékot helyesen és tisztességesen lehessen játszani.

A rögbi egy olyan sport, amely fizikai kontaktussal jár. Minden olyan sport, amely fizikai kontaktussal jár, veszélyt hordoz magában. Nagyon fontos, hogy a játékosok a Játékszabálynak megfelelően játsszák a játékot és törődjenek saját és mások biztonságával.

A játékosok felelőssége, hogy megbizonyosodjanak oly módú fizikális és technikai felkészültségükről, ami képessé teszi őket a játékra és, ami összhangban van a Játékszabályokkal és azok biztonságos alkalmazásával.

A Játékot oktatók és az edzők felelőssége, hogy a játékosok oly módon legyenek felkészítve, ami megfelel a Játékszabályoknak és összhangban van azok biztonságos alkalmazásával.

A játékvezető kötelessége, hogy tisztességesen alkalmazza az összes játékszabályt minden mérkőzésen, kivéve, amikor egy kísérleti játékszabály (KJSZ) alkalmazását (Experimental Law Variation=ELV) engedélyezi a World Rugby.

A Szövetségek kötelessége biztosítani, hogy a játék minden szinten fegyelmezetten és sportszerűen bonyolódjon le. Ezt az elvet a játékvezető egyedül nem tudja fenntartani, a felelősség a Szövetségeket, a tagtestületeket, a klubokat, az edzőket és játékosokat is terheli.

Minden Szövetségnek egy edzőprogramot kell biztosítania a fiatalok játékosai számára. A program alatt, a játékosokat fokozatosan bevezetik a rögbi különböző szakaszaiba a megfelelő időben és módon, ezáltal nagyobb védelmet nyújtva a Játékban szerzett sérülésekkel szemben. A program hosszát és tartalmát az egyes Szövetségek határozzák meg, a játékkörnyezet egyedi jellemzőitől függően.



A játék alapszabálya



A JÁTÉK ALAPSZABÁLYA



BEVEZETÉS

A Játék, ami egyszerű időtöltésnek indult időközben egy globális hálózattá fejlődött, ami köré hatalmas stadionok épültek, bonyolult adminisztrációval és összetett stratégiákkal. Az Uniós Rögbinek - hasonlóan bármely más tevékenységekhez, ami felkelti az emberek érdeklődését és lelkesedését- számos oldala és arca van.

A rögbi szerte a világon játsszák férfiak és nők, fiúk és lányok. Több mint 8.5 millió ember 6-60 éves korig rendszeresen részt vesz a játékban. A játékhoz szükséges képzettség és fizikai erőnlét széles skálája lehetőséget nyújt bármely testi adottságú, alkatú és képességű egyénnek, hogy különböző szinten rögbizzen.

Eltekintve a játéktól és a támogatástól, a rögbi felölel számos szociális és emocionális fogalmat is, mint pl. bátorság, lojalitás, sportszeretet, fegyelem és csapatmunka. Amit ez az Alapszabály a játéknak nyújt, az egy olyan ellenőrző lista, amihez a játékmódot és viselkedést viszonyítani lehet. A cél, hogy általa biztosítva legyen, hogy a rögbi a pályán, és azon kívül is megtartsa egyéni karakterét.

Az Alapszabály lefedi a rögbi alapelveit a játék és edzői munka tekintetében, valamint a szabályok meghozatalában és alkalmazásában is. Bízunk benne, hogy az Alapszabály, ami egy fontos kiegészítése a játékszabályoknak, mindenkinek, bármilyen szinten legyen is köze a rögbihez, útmutatást ad.

*BECSÜLETESSÉG • LELKESEDÉS • ÖSSZETARTÁS
FEGYELEM • TISZTELET*

A JÁTÉK ALAPELVEI

VISELKEDÉS

William Web Ellis legendája, aki állítólag először fogta kézbe és futott a focilabdával, az 1823-ban Rögbi Iskolában történt nap óta makacsul túlélt számtalan revizionista elméletet. A játéknak meg kell tartania eredetiségét, azaz, hogy a tüzes engedetlenség mégiscsak elfogadott.

Első látásra elég nehéz megtalálni az irányadó alapelveket egy olyan játékban, ami az avatlatlan szemlélő számára inkább ellentmondások tömegének látszik. Tökéletesen elfogadható például, hogy úgy tűnik, a labda birtoklása érdekében a játékos extrém fizikai nyomást fejt ki az ellenfélre anélkül, hogy szándékosan vagy rosszindulatból sérülést okozna.

Ezek azok a határok, amik között a játékosoknak és játékvezetőknek viselkedniük kell, az a teljesítményük, amivel megteszik azt a finom megkülönböztetést, kombinálva a kontrollal és fegyellemmel, egyénileg és kollektíven, ami jelenti a viselkedési kódexet.

SZELLEMISSÉG

A rögbi sokat köszönhet annak a ténynek, hogy egyrészt a szabályok szerint, másrészt a szabályok szellemiségén belül játsszák. Hogy ez így is történjen, az nem egy egyéntől függ – az edzők, játékosok, kapitányok és játékvezetők egyformán felelősek érte. A fegyelmen, önmérsékleten és kölcsönös tiszteleten keresztül virágzik a játék szelleme, és egy olyan fizikai játék környezetében, mint a rögbi ezek a jellemzők kovácsolják össze a barátságot és a sportszerű játék értelmét, amelyek szükségesek a játék folyamatos sikeréhez és túléléséhez.



BECSÜLETESSÉG

A becsületesség egy központi elem a játékban, melyet az őszinteség és igazságos játék eredményez.

A JÁTÉK ALAPELVEI

Lehet, hogy ezek régimódi tradíciók és értékek, de kiállták az idők próbáját, bármilyen szinten is játszották a játékot és a rögbi jövője szempontjából ugyanolyan fontosak maradnak, mint amilyenek a hosszú és kiváló múltban voltak. A rögbi alapelvei azok az alapkövek, amelyeken a játék alapul, és amelyek lehetővé teszik a résztvevők számára a játék lényegének azonnali felismerését és amelyek megkülönböztetik mint sportot.

CÉLJA

A játék lényege, hogy a két csapat, sportszerűen, a játék szabályait betartva és a rögbi sport szellemiségében a labdát passzolva, rúgva vagy azzal futva a lehető legtöbb pontot érje el.

KÜZDELEM ÉS FOLYTONOSSÁG

A labdabirtoklásért folytatott küzdelem a rögbi egyik alappillére. Ez a versengés jellemzi a játék összes fázisát különféle formában:

- szerelésben
- nyílt játékban
- amikor a játék újra kezdődik tolongás, bedobás és kezdőrúgás elvégzésekor.



LELKESEDÉS

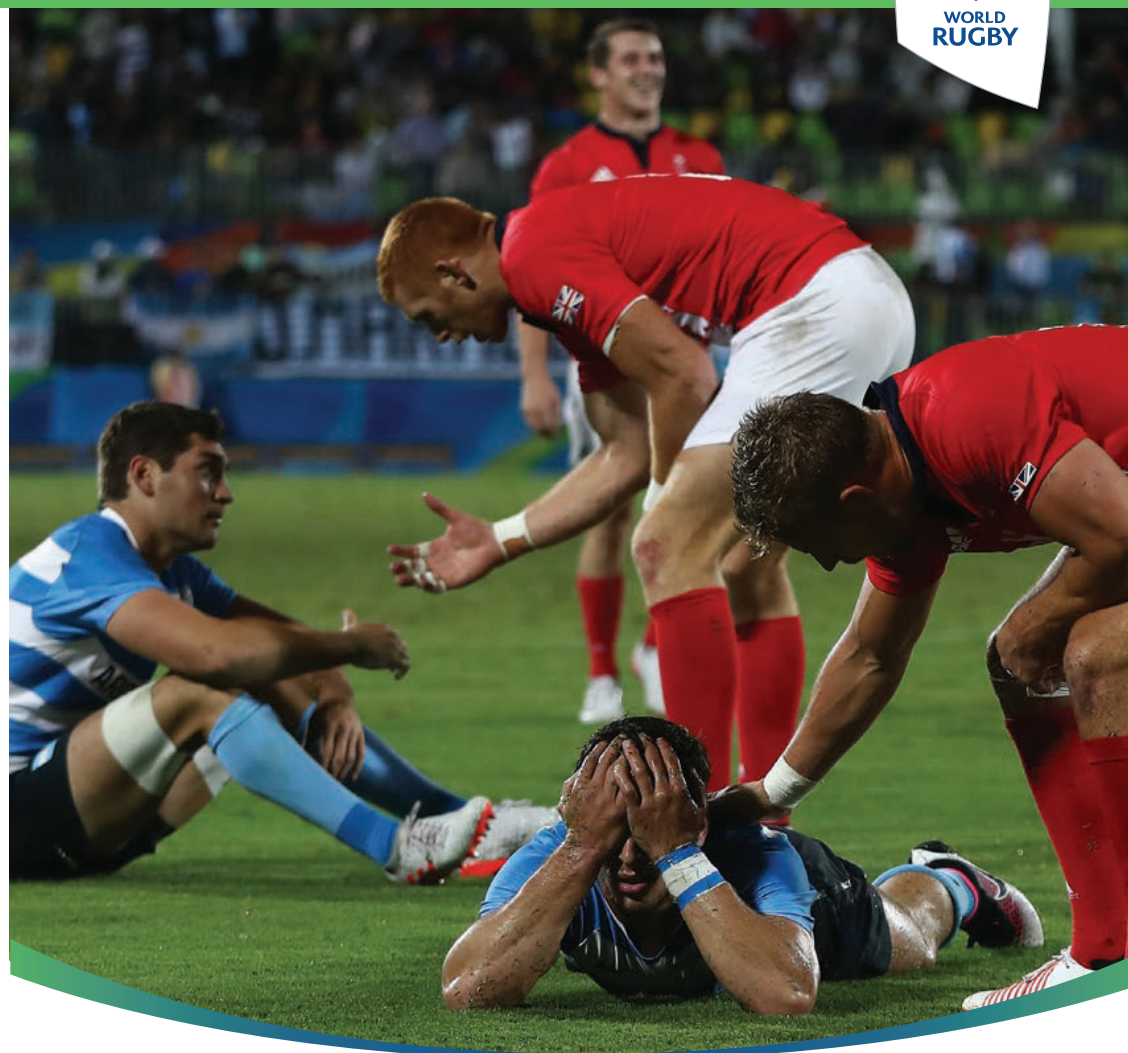
A rögbi játékosok szenvedélyesek a játék iránt. A rögbi izgalmat, személyeskapcsolatokat generál és azt az érzést kelti, hogy a játékos beletartozik a rögbisek globális családjába.

A JÁTÉK ALAPELVEI

A küzdelem kiegyensúlyozott oly módon, hogy a megelőző akcióban mutatott kiváló tudás jutalmazva van. Például, ha az egyik csapat kirúgta a labdát, mert nem volt képes fenntartani a folyamatos játékot, a bedobást az ellenfél végzi el. Hasonlóan, ha a csapat a labdát előrejti vagy előrepasszolja, az azt követő tolongásban a bedobás joga a másik csapaté lesz. Az előnynek mindig a bedobó csapatnál kell lennie, bár, ismételten fontos megemlíteni, hogy a játék ezen elemeit is csak sportszerűen lehet játszani.

A labdát birtokló csapat célja, hogy az ellenfelet a labdaszerzésben megakadályozva fenntartsa a folyamatos játékot és pontot szerezzen. Ha erre nem képes, akkor átadja a labdabirtoklás lehetőségét az ellenfélnek, vagy azért, mert nem tudja fenntartani ezt a pozíciót, vagy, mert az ellenfél védekezésének minősége ebben megakadályozza. Küzdelem és folytonosság, győzelem és vereség.

Ahogy az egyik csapat próbálja fenntartani a folyamatos labdabirtoklást, úgy a másik azért küzd, hogy átvegye azt. Ez biztosítja a lényeges egyensúlyt a folyamatos játék és folyamatos labdabirtoklás között. A folyamatos küzdelem és folytonosság egyensúlya egyaránt érvényes az állójátékban és általános játékban is.



ÖSSZETARTÁS

A rögbi összetartó csapatszellemet ad, ami egész életen át tartó barátságokhoz, bajtársiassághoz, csapatmunkához és olyan mértékű hűséghez vezet, ami a földrajzi, politikai és vallásikülönbségeket is felülírja.

A SZABÁLYOK ALAPELVEI

A játék alapelvei a következők:

SPORT MINDENKI SZÁMÁRA

A szabályok biztosítják, hogy bármilyen testfelépítésű, tudású, nemű és korú játékos, képességeinek megfelelő szinten, szabályozott körülmények között, versenyképesen és élvezhető módon űzhesse a sportot. A szabályok alapos ismerete és értelmezése mindenki számára, aki a játékot űzi kötelező.

AZ IDENTITÁS FENNTARTÁSA

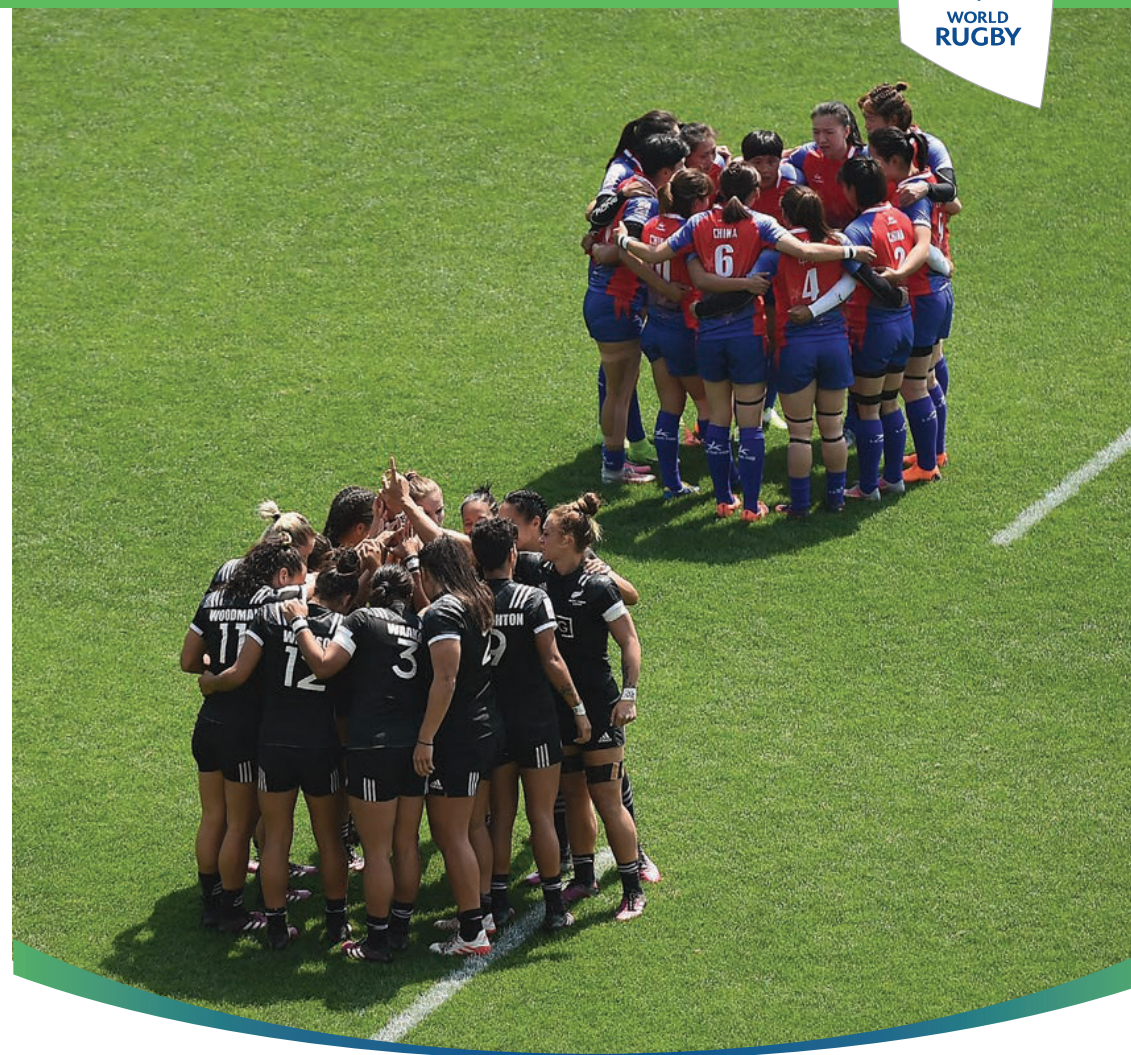
A szabályok biztosítják, hogy a rögbi egyedi jellemzői a tolongásban, bedobásban, nyílt tolongásban, csomagban, kezdőrúgáskor és újrakezdéskor alkalmazva legyenek. Biztosítják továbbá a szabályok a küzdelem és folytonosság kulcsfontosságú jellemzőit, mint a hátrafelé történő passzolás és a támadó szerelés.

ÉLVEZET ÉS SZÓRAKOZÁS

A szabályok biztosítják a keretet a játéknak, amit élvezet játszani és szórakoztató nézni. Ha alkalmanként ezen dolgok inkompatibilisnek látszanak, az élvezetet és szórakozást a játékosok képességeinek teljes szabadon engedése segíti elő. A megfelelő egyensúly érdekében a szabályok folyamatos felülvizsgálat alatt vannak.

ALKALMAZÁS

A játékosokon folyamatos kötelezettség van, hogy a játék szabályait tanulmányozzák és respektálják a sportszerű játék alapelveit. A szabályokat úgy kell alkalmazni, hogy azok biztosítsák, hogy a mérkőzés lejárata a Játék Alapelveivel összhangban van. A játékvezetők ezt a mérkőzés igazságos és következetes vezetésével érik el. Cserébe, az az edzők, kapitányok és játékosok felelőssége, hogy a játékvezető döntéseit tiszteletben tartásák.



FEGYELEM

A fegyelem szerves része a játéknak, mind a pályán, mind a pályán kívül, ez pedig abban tükröződik, hogy a játékosok betartják a szabályokat és tisztelik a rögbi alapértékeit.

ÖSSZEFOGLALVA

A rögbi olyan sportnak tekintik, ami elérhető egyaránt férfiak és nők, fiúk és lányok számára. Építi a csapatszellemet, megértést, együttműködést és a sporttársak elismerését. Sarokkövei, mint mindig is:

- A részvétel élvezete
- A játék által megkívánt bátorság és tudás
- Olyan csapatsport szeretete, ami minden benne érintett életét gazdagítja
- A játék iránti érdeklődésből születő életen át tartó barátság.

A rögbi intenzív fizikai és atlétikai jellemzői miatt és nem azok ellenére, a meccsek előtt és után is létezik. A rögbi régóta fennálló hagyománya, hogy a pályán versengő emberek a pályán kívül élvezik egymás társaságát, s ez a rögbi alapja marad.

A rögbi teljesen átvette a profizmust, de megtartotta egy rekreációs játék szellemiségét és hagyományait. Egy ilyen korban, amikor számos hagyományos sportolói tulajdonság felhígul, vagy éppenséggel megkérdőjeleződik, a rögbi joggal büszke arra, hogy megtartotta a sportszerűséget, az etikus viselkedést és a sportszerű játékot.

Bízunk benne, hogy ez az Alapszabály segít megerősíteni ezeket a becses értékeket.

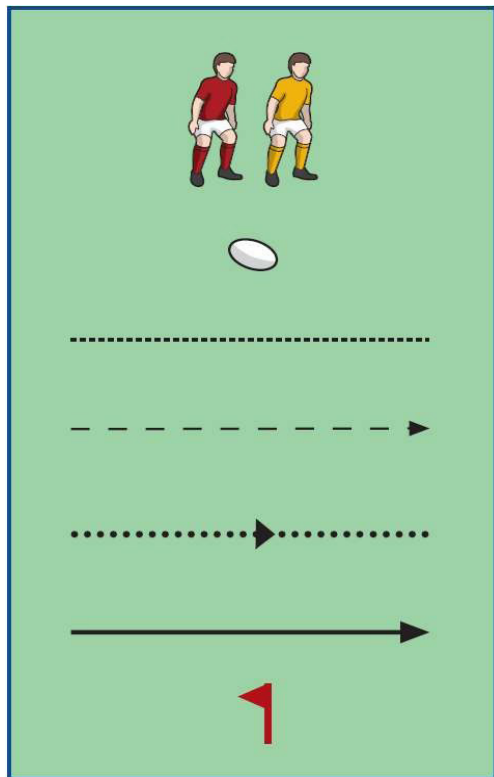


TISZTELET

Kiemelkedően fontos a tisztelet a csapattársak, ellenfelek, játékvezetők és a játékban résztvevők iránt

DIAGRAMOK

A könyv egészében a diagramok a következő jelöléseknek felelnek meg:



Játékosok

Labda

A rúgott labda útja

A passzolt/dobott labda útja

Az előre ejtett/blokkolt labda útja

A játékos útja

Zászló

SZÖVEG

Jelenlegi Kísérleti Játékszabályok jelölése:

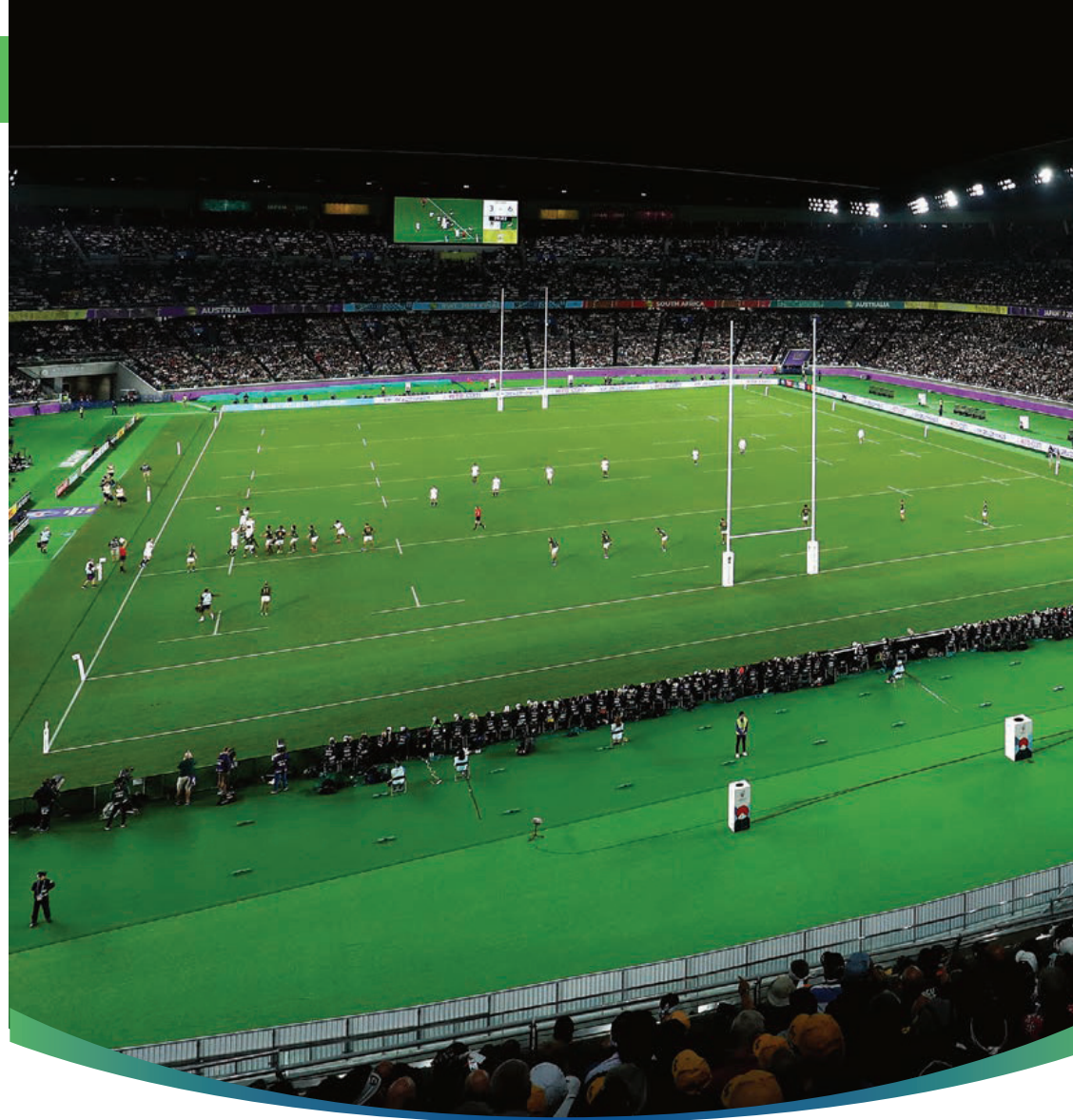
A szankciókat a következő színek jelölik:

Piros a büntetőrúgást érő szankció

Zöld a szabadrúgást érő szankció

Kék a tolongást, újrarúgást, gyors bedobást és bedobást érő szankció

Arany a rúgás érvénytelenítést érő szankció



Meghatározások definíciók

0-9

22-22-esen belüli terület: Az oldalvonalak, a 22-es vonal és a célvonal közötti terület. A 22-es vonal hozzátartozik, de az oldalvonalak és a célvonal nem.

A

Actual time – Aktuális idő: Az eltelt idő, a bármely okból bekövetkezett idővesztéssel együtt.

Advantage – Előny: Egyértelmű és valóságos taktikai vagy területi előny, az ellenfél szabálytalanságát követően.

Attacking team – Támadó csapat: Ellenfele a védekező csapatnak, akinek a térfelén játszanak.

B

Ball carrier – Labdás játékos: játékos, aki a labdát viszi.

Beyond or behind or in front of a position – Egy helyzeten túl vagy mögött, vagy előtt: Azt jelenti, hogy mindkét lábbal, kivéve, ahol a helyzet miatt ez a leírás nem helyes.

Binding – Csatlakozás: Egy másik játékos határozott átkarolása a váll és a csípő között, teljes karhosszal, kéztől vállig.

Blood injury – Vérzéses sérülés: Éppen nem megszüntethető, aktív vérzés.

C

Captain – Kapitány: A kapitány a csapat által kijelölt játékos. A mérkőzés alatt csak a kapitány konzultálhat a játékvezetővel és kizárólag ő választhat a játékvezető döntéséből adódó lehetőségek közül.

Cavalry charge – Nehézlovasság: Tiltott játékmód. Általában a célvonalhoz közeli szabadrúgásoknál és büntetőrúgásoknál fordul elő. A rúgást elvégző játékos jelére támadó játékosok vonala mélyről előretör. Amikor közel érnek, a rúgó kissé megrúgja a labdát, majd egyiküknek odapasszolja.

D

Dead – Halott: Egy labda akkor lesz „halott”, azaz játékon kívüli, amikor a játékvezető sípol, hogy megállítsa a játékot, továbbá a jutalomrúgás elvégzése után.

Dead ball line – Célterület vége vonal: A játéktér végén lévő és annak nem részét képező vonal.

Defending team – Védekező csapat: Az a csapat, amelynek a térfelén a játszanak.

Directly caught – Közvetlenül elkapott: Elkapás előtt földhöz, vagy más játékoshoz még nem ért labda.

Drop-kick – Dropprúgás: A kézből vagy kezekből a földre leejtett labdát megrúgják, amikor először visszapattan.

F

Field of play – Játékszóna: A célvonalak és az oldalvonalak közti terület. Az említett vonalak nem részei a játéktérnek.

Flying wedge – „Faltörő kos”, Szabálytalan támadás típus, általában a célvonalhoz közel történik, amikor a támadó csapatnak egy büntető- vagy szabad rúgást ítélnék. A rúgó kissé megrúgja a labdát és megkezdi a támadást azzal, hogy a célvonal irányába fut, vagy oda passzolja egy társának, aki előre halad. Csapattársak azonnal csatlakoznak a labdavívőhöz mindkét oldalról, ezáltal ék alakot formálva. Gyakran egy vagy több ilyen csapattárs a labdavívó előtt van.

Forward – Előre: Az ellenfél célterület vége vonala irányában.

Foul play – Alattomos játék: Egy játékos által a játékvezetőben elkövetett minden olyan cselekedet, ami ellentmond a 9. fejezetben lévő szabályoknak, melyek az akadályozás, a tisztességtelen játék, az ismétlődő szabálytalanságok, a veszélyes- és helytelen játék és viselkedés eseteivel foglalkoznak.

Free kick – Szabadrúgás: Ellenfél által elkövetett szabálytalanság esetén a vétlen csapat számára vagy markfogásért megítélt rúgás.

G

Goal – Rúgás „Pont”: Játéktérről a labdát az ellenfél kapujának keresztirúdjá felett és a kapufák között állított vagy dropprúgással átrúgják.

Goal line – Célvonal: A pálya valamelyik végén lévő, annak részét nem képező vonal.

The ground – A pálya: Az 1. szabályban ábrázolt pálya teljes területe.

H

Half-time – Félidő: A két játékrész közötti szünet.

Hand-off – Kézeltaszítás: Olyan engedélyezett cselekvés, melynek során a labdás játékos a tenyerét használja az ellenfél elhárítására.

Hindmost – Utolsó: Amely legközelebb van a saját célvonalához.

Holding the ball – Labda birtoklása: A labda kézzel- vagy kezekkel, illetve karokkal birtoklása.

I
In-goal – Céletterület: A célvonal, a céletterület vége vonal és a céletterület oldalvonalai által határolt terület. Hozzá tartozik a célvonal, de nem tartozik hozzá a céletterület vége vonal és a céletterület oldalvonalai. A kapufák és az azokat körbevevő párnázás a céletterülethez tartoznak.

Infield – Játéktér: A játéktér területén belül, nem érintve az oldalvonalakat.

J
Jersey – Mez: Ingjellegű ruházat, melyet a felsőtesten hordanak és nincs hozzacsatolva nadrághoz vagy alsóneműhöz.

K
Kick – Rúgás: Olyan cselekvés, mely során a labdának szándékosan lökést adunk a láb vagy talp bármely részével, a sarok kivételével, lábujjhegytől a térdig – de a térdet nem beleértve; a labdának rúgáskor láthatóan el kell mozdulnia a kézből vagy tovább kell mozognia a földön.

Kick-off – Kezdőrúgás: A kezdőrúgás a félidők valamint a hosszabbítások kezdésének módját képezi.

Kicked directly into touch – Közvetlenül oldalt kirúgott: A labda anélkül hagyja el a játéktér területét az oldalvonalon keresztül, hogy előtte földre jutott volna vagy érintett volna játékost vagy a játékvezetőt.

Kicking tee – Rúgókorong: A mérkőzősszervező által engedélyezett valamennyi eszköz, melyet arra használnak, hogy arra a labdát ráhelyezzék állított rúgáskor.

Knock-on – Előreejtés: Előreejtésről akkor beszélünk, amikor egy játékos elejti a labdát, és a labda előre megy, vagy amikor egy játékos kézzel vagy karal előre üti a labdát vagy, a labda kéznek vagy karnak ütközik, és előre megy, és a labda megérinti a földet vagy egy másik játékost, mielőtt az előbbi játékos azt elkapná.

L
Line of touch – Bedobás vonala: Ld. bedobás helye – Mark of touch
Line through the mark or place – Jelen vagy helyen áthaladó vonal: Az oldalvonalal párhuzamos vonal, ha nincs másképp meghatározva.

Lineout – Bedobás: Egy olyan rögzített helyzet, mely során csapatonként legalább két játékos egy-egy vonalat képez, miközben várják a bedobott labdát az oldalvonal felől.

Lineout players – Bedobósori játékosok: A bedobósorokban lévő játékosok.

M
Mark – Mark: A játék megállításának és szabadrúgáshoz jutásnak olyan eszköze, ahol egy játékos elkap egy labdát, közvetlenül az ellenfél rúgásából a saját 22-es területén, és azzal egyidejűleg „Mark”-ot kiált.

Mark of touch – Bedobás helye: A játéktéren az oldalvonalra merőleges képzeletbeli vonal, mely áthalad azon a helyen, ahol a bedobás következik. A bedobás helye nem lehet a célvonalhoz öt méternél közelebb.

Match officials – Játékvezetők: A mérkőzés folyását kézben tartó személyek, általában a játékvezető és két partjelző, de még ide tartozhat a videóbíró és két célvonal partjelző is.

Match organiser – Mérkőzésrendező: A mérkőzésért felelős szervezet, ami lehet egy Szövetség, a Szövetségekegycsoportja a World Rugby–Rögbi Világszervezet-vagy a World Rugby egy tagszervezete.

Maul – Csomag: A játék azon eleme, ahol a labdavívó és legalább egy játékos mindkét csapatból összecsatlakozik lábon állva.

N
Near – Közel: Egy méteren belül.

O

Obstruction – Akadályozás: Egy játszani próbáló játékost szabályellenesen hátráltatnak vagy megakadályoznak ebben.

Off feet – Nem talpon lévő: A játékosok akkor minősülnek nem talpon lévőnek, mikor bármely testrészükkel támaszkodnak még a földre vagy másik játékosra.

Offside – Les: A játékos a játéktéren elfoglalt helyzete miatt követ el szabálytalanságot, tehát ha játékba avatkozik, büntetésnek néz elébe.

On feet – Lábon álló: A játékosok akkor tekinthetők lábon állónak, ha semmilyen egyéb testrészükkel nem támaszkodnak a földre vagy más játékosra.

Open play – Nyílt játék: Középkedést, újrakezdést, szabadrúgást, büntetőrúgást vagy rögzített játékelemet követő vagy a következő fázist megelőző játék, kivéve a halottá vált labda esetét.

P

Participating players at a lineout – Bedobás résztvevői: A bedobásban résztvevő játékosok, egy elkapó mindkét csapatból (ha van), a bedobó játékos és annak közvetlen ellenfele. Egy játékos odadobja a labdát egy másiknak.

Pass Penalty – Passz Büntetőrúgás: Az ellenfél által elkövetett súlyos szabálytalanság esetén a vétlen csapat számára megítélt rúgás.

Penalty try – Büntetőcél: Akkor kerül megítélésre, amikor a játékvezető véleménye szerint célszerzésre kerülhetett volna sor vagy sokkal előnyösebb helyen érték volna el, ha nem került volna sor az ellenfél szabálytalanságára.

Phase of play – Játékfázis: Tolongás, bedobás, nyílt tolongás vagy csomag.

Place kick, Állított rúgás, A labdát a rúgás céljából a földre helyezik vagy engedélyezett rugókorongra, majd megrúgják.

Placer – Állító: Az a játékos, aki a labdát tartja a földön azért, hogy egy csapattársa rúgni tudja.

Plane of touch – Labdakimenetel helye : Az oldalvonal vagy a célterület oldalvonala feletti közvetlen terület.

Played – Megjátészva: A labda akkor van megjátészva, amikor egy játékos szándékosan megérinti.

Player grounded – Földön lévő játékos: Ld. Nem lábon állónál – Off feet
Player's clothing, Játékosok viselete, Bármely a játékosok által viselt holmi. Akkor szabályszerű, ha eleget tesz a World Rugby, azaz a Rögbi Világszövetség 12. sz. előírásának.

Playing area – Játékterület: A célvonalal és oldalvonalak határolt játéktérület valamint a célterületek. Az oldalvonalak, a célterület oldalvonalai és a célterület vége vonal nem képezik részét.

Playing enclosure – Létesítmény: A teljes pálya és az azt körbevevő terület.

Playing time – Játékidő: A lejátszott játékidő, kivéve a megállások miatt elvesztett idő. Ld. Aktuális idő – Actual time.

Possession – Birtoklás: Labdát birtokló vagy ezt megszerezni próbáló játékos vagy csapat.

Punt – Kézből rúgás: A labdát kézből vagy kezeiből leejtve megrúgják, mielőtt leérne a földre.

Q

Quick-throw – Gyorsbedobás: A bedobósor felállítását megelőzően elvégzett bedobás. Az a csapat dobja be, ki egyébként a bedobás kedvezményezettje lenne.

R

Receiver – Elkapó: A labda elkapására szolgáló helyen lévő játékos, a labda hátra ütésekor vagy passzolásakor.

Red Card – Piroslap: A kártya, amit a játékvezető a kiállított játékosnak mutat, jelezve hogy végleges kizárásra került a játékból.

Replacement – Cserejátékos: Csapattársát sérülés vagy taktikai okok miatt helyettesítő játékos.

Restart kick – Kezdőrúgás: Pontszerzést vagy célt követően a játék újraindításának eszköze.

Ruck – Nyílt tolongás: A játék azon fázisa, melyben minden csapatból egy vagy több lábon álló játékos összekapaszkodik a földön lévő labda felett.

Rucking – Kigörgetés: Szabályos lábhasználat nyílt tolongásban a labda megszerzése vagy megtartása érdekében.

S

Sanction – Szankció: A szabálytalanságot, leállást követően a játék újraindításának eszébe.

Scrum – Zárt tolongás: Rögzített helyzet, ahol mindkét csapatból általában nyolc játékos részvételével meghatározott alakzatba kapaszkodnak össze.

Scrum zone – A tolongás helye: A pálya azon helye, ahol a zárt tolongás zajlik.

Sent off – Kiállított: Piros lappal a játékból véglegesen kizárt játékos.

Shorts – Nadrág: Csípőnél kezdődő, térdmagasság felett végződő nadrág, gumírozott vagy zsinórral tartott derékrésszel. Sem mezhez, sem alsóneműhöz nincs hozzáerősítve.

Sin Bin – Büntetőpad: Az a meghatározott pályán kívüli terület, ahol az ideiglenesen kiállított játékosnak tartózkodnia kell.

Stiff-armtackle – Merevkaros szerelés: Szabálytalan szerelési mód, ahol egy játékos merev karral üti el a labdavívót.

T

Tackle – Mélyfogás: A labdát vivő megfogása és a játékos földre vitele.

Tackled player – Szerelt játékos: Szerelő vagy szerelők által megfogott és földre vitt játékos.

Tackler – Szerelő: Az ellenfél azon játékosa, ki megfogja a szerelt játékost és földre viszi.

Team – Csapat: A mérkőzést kezdő, általában 15 játékosból álló csoport, valamint a kijelölt cserék.

Team-mate – Csapatárs: Ugyanazon csapat egy másik játékosa.

Temporarily suspended – Ideiglenes kiállítás: Meghatározott játékidőre, általában 10 percre, játékból kizárt.

Throw-forward – Előredobás: A játékos előredobja vagy hajítja a labdát, azaz a labdavívó karja előre mozog.

Touch – Pályán kívül: A játékszóna mentén lévő terület, mely magába foglalja az oldalvonalat és azon kívüli területet.

Touch-in-goal – Célterület oldalvonala: A célterület mentén található terület, melynek részei a célterület oldalvonalai és minden azon kívüli terület.

U

Uncontested scrum – Tolás nélküli tolongás: A tolás nélküli tolongás ugyanolyan, mint a normál tolongás, kivéve, hogy a csapatok nem küzdenek a labdáért, a labdát a bedobó csapatnak kell elhoznia, és egyik csapat sem tolhat.

Underwear – Alsónemű: Fehérnemű, mely a csípőtől lefelé borítja a testet, szárai vannak, de a térdvonal felett végződik, közvetlenül a testet fedi vagy a ruházat alatt van és nincs rögzítve nadrághoz vagy mezhez.

Union – Szövetség: A World Rugby - a Rögbi Világszövetség által engedélyezett ellenőrző szervezet, akinek a fennhatósága alatt játsszák és szervezik adott földrajzi területen a mérkőzéseket.

Y

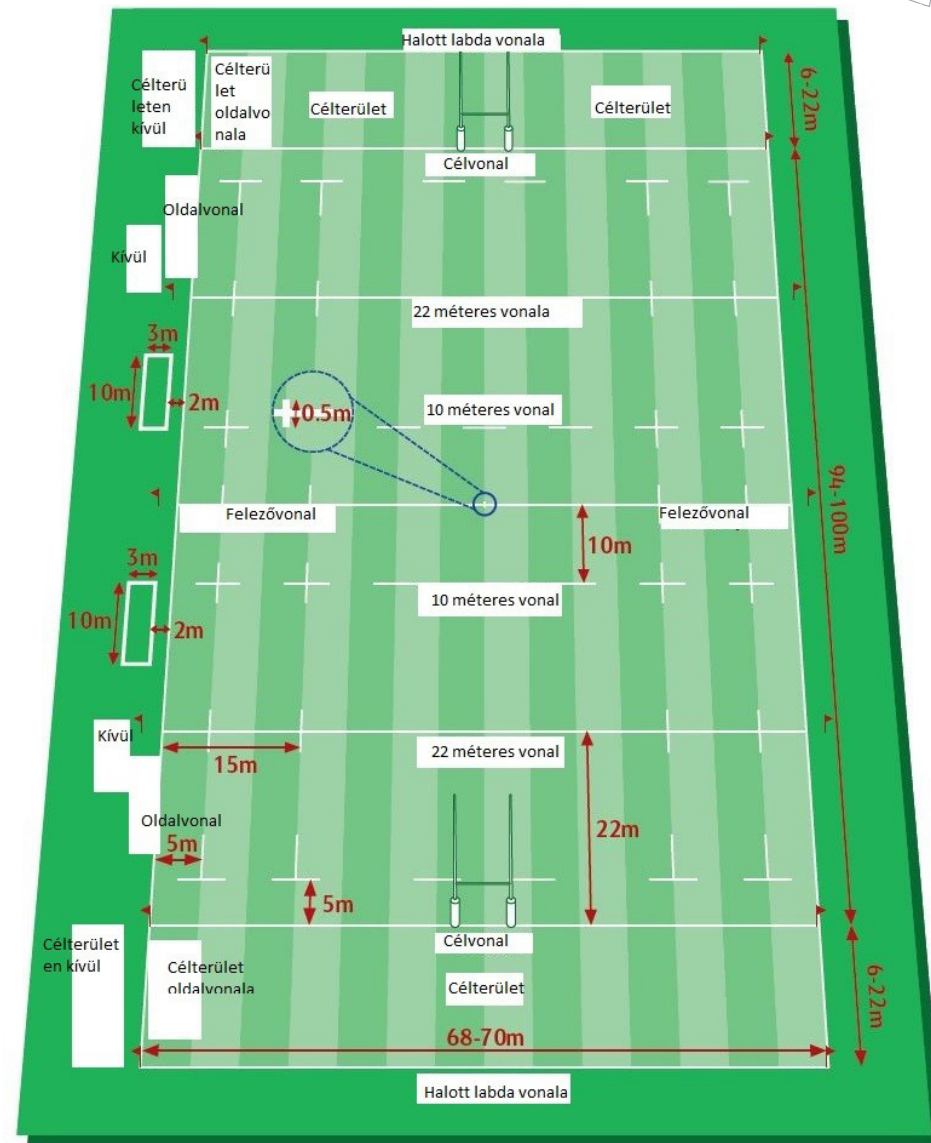
Yellow Card – Sárgalap: A kártya, amit a figyelmeztetett és ideiglenesen kiállított játékosnak mutat fel a játékvezető.



A játék szabályai



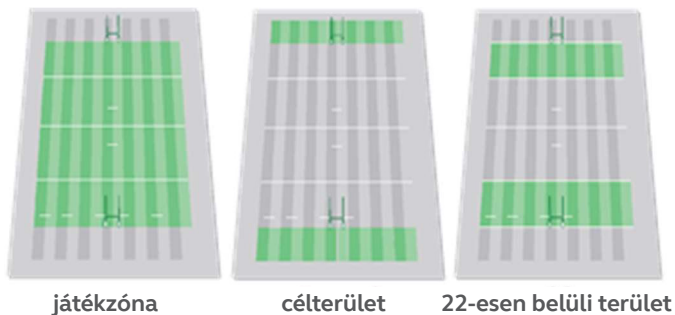
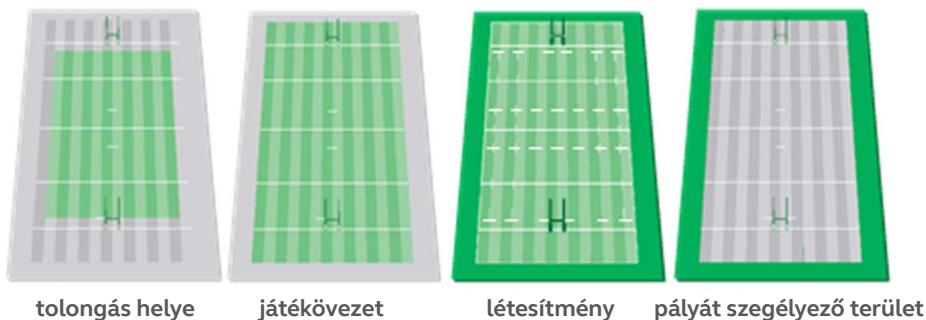
SZABÁLY 1 – A PÁLYA



1. A talajnak állandóan alkalmasnak kell lennie a biztonságos játékra.
2. A borítás típusa: elsősorban fű, de lehet homok, agyag, hó vagy műfű (meg kell felelnie az World Rugby 22. előírásának)
3. A pálya méretei a kép alapján:

Méret	A pálya hossza	Célterület hossza	Szélesség
Maximum (méter)	100	22	70
Minimum (meter)	94	6	68

- a. A pálya alakja téglalap
- b. Minden változtatást jóvá kell hagynia az érintett szövetségnek az országos, míg a nemzetközi mérkőzésekhez a World Rugby jóváhagyása szükséges.



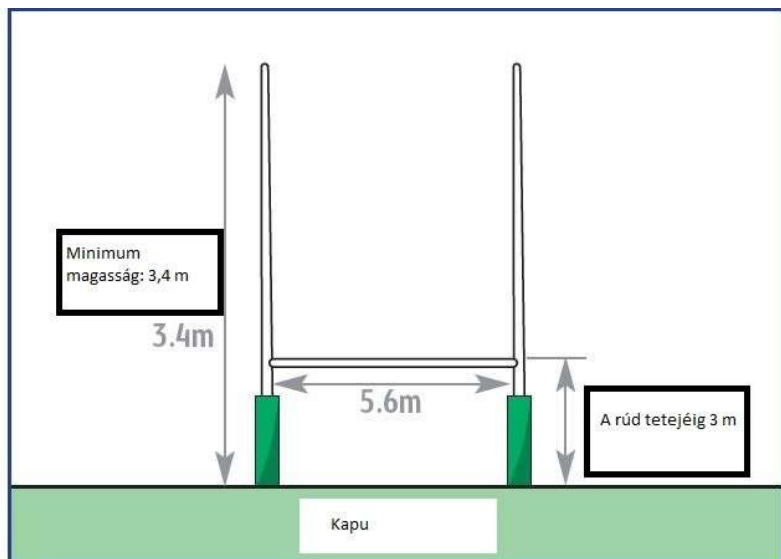
- c. Ha a pálya hossza rövidebb, mint 100 méter, akkor a 10-es vonal és a 22-es vonal közötti távolság arányosan csökkentett.
- d. Ha a pálya szélessége kevesebb, mint 70 méter, akkor a 15-ös vonalak közti távolság arányosan csökkentett.
- e. A környező terület nem lehet 5 méternél kisebb ott, ahol megvalósítható.

VONALAK

4. Folytonos vonalak, amint azt a fenti ábra is mutatja:
 - a. A célterület vége vonalak és a célterület oldalvonalai.
 - b. A célvonalak.
 - c. A 22 méteres vonalak.
 - d. A középvonal.
 - e. Az oldalvonalak.
5. Szaggatott vonalak; ahogy azt a fenti ábra mutatja. Minden szaggatott vonal 5 méter hosszú:
 - a. szaggatott vonal van az oldalvonalaktól mindkét oldalon 5 méterre és azokkal párhuzamosan.
 - b. szaggatott vonal van a középvonallal párhuzamosan, attól mindkét oldalon 10 méterre.
 - c. szaggatott vonal van az oldalvonalaktól mindkét oldalon 15 méterre és azokkal párhuzamosan.
 - d. szaggatott vonal a célvonalától 5 méterre mindkét oldalon.
6. A középvonal közepét egy fél méter hosszú vonal metszi.

KAPUFA ÉS KERESZTRÚD

7. Ha kapufára védőszivacsot tesznek, a szivacs külső éle és a célvonal közötti távolság nem lehet több 0,3 m-nél.



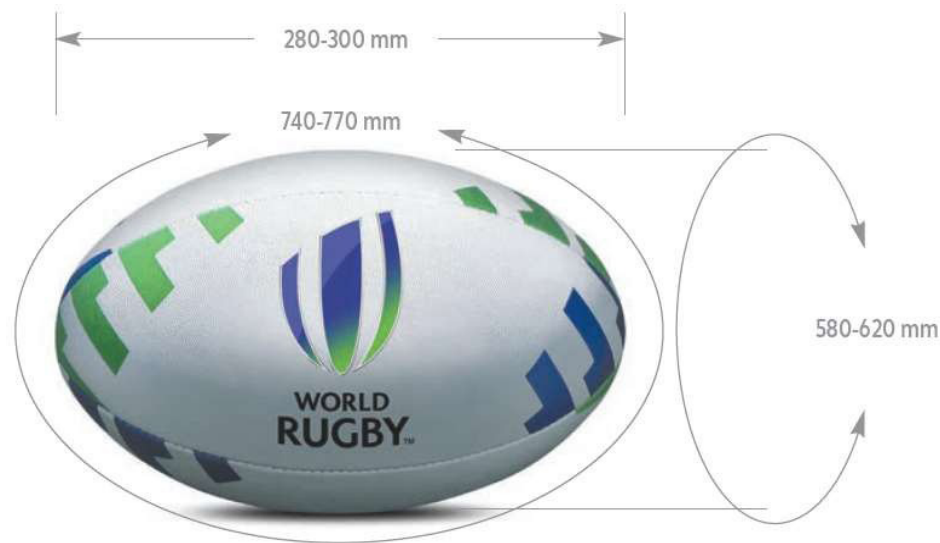
ZÁSZLÓK

8. 14 darab zászlóval ellátott rúd van, mindegyik rúd föld fölötti minimum magassága 1.2 méter.
9. A zászlókat a célterület oldalvonalai és célvonalak kereszteződésére, valamint a célterület oldalvonalai és a célterület vége vonalak kereszteződésére kell elhelyezni. (nyolc zászló összesen)
10. Zászlókat kell elhelyezni a 22 méteres vonallal és a középvonallal egyvonalban, 2 méterre az oldalvonalától, de a játékvezetési területen belül.

AKADÁLY A PÁLYÁN

11. Ha bármely csapatnak kifogása van a pályával vagy a vonalazással kapcsolatban, akkor azt a mérkőzés előtt kell közölnie a játékvezetővel.
12. A játékvezető megpróbálja megoldani a problémákat, de tilos elkezdenie a mérkőzést, ha a pálya bármely része veszélyesnek tűnik.

1. A labda ovális és 4 cikkelyből áll.
2. A labda méretei a képen láthatóak:



3. A súlya 410-460 gramm.
4. Kisebb labdák használhatóak utánpótlás korú játékosok mérkőzéseire.
5. A labda készülhet bőr vagy hasonló szintetikus anyagból. A könnyebb fogás érdekében le lehet kezelni, hogy sár- és vízálló legyen.
6. Légnyomás a mérkőzés megkezdése előtt 65,71 – 68,75 kPa vagy 0,67 – 0,70 kg/cm², vagy 9,5 – 10,0 lbs/négyzet hüvelyk.
7. Tartaléklabda használható a mérkőzés alatt.

JÁTÉKOSOK SZÁMA

- Egyik csapatnak sem lehet tizenötönél több játékosa a játéktéren a mérkőzés alatt.
- A Szövetség engedélyezhet mérkőzéseket, amit mindkét csapat tizenötönél kevesebb játékosal játszik le.
- Bármikor, bármely csapat emelhet kifogást a játékvezetőnél az ellenfél csapat játékosainak számát illetően. Amint a játékvezető észreveszi, hogy egy csapatnak túl sok játékosa van, fel kell szólítania az adott csapat kapitányát, hogy megfelelően csökkentse a játékosok létszámát. A kifogás pillanatában meglévő eredmény változatlan marad.

Szankció: Büntetőrúgás

- Nemzetközi mérkőzésre egy Szövetség nyolc csere-/helyettesítő játékost jelölhet.
- Más mérkőzésekre, az adott mérkőzés felett hatáskörrel bíró Szövetség dönti el a cserék/helyettesítő játékosok számát a maximum nyolchoz képest.
- Cserére csak abban az esetben van lehetőség, ha a labda halott és a játékvezető engedélyezi.
- Ha egy játékos visszaáll, vagy egy csere csatlakozik a mérkőzésbe a játékvezető engedélye nélkül, és a játékvezető úgy ítéli meg a játékos jogtalanul próbál előnyt szerezni, akkor a játékos szabálytalankodott.

Szankció: Büntetőrúgás

- Az alábbi táblázat mutatja a megfelelően képzett és tapasztalt első soros poszton játszatható játékosok számát a különböző létszámmal nevezett csapatok esetén. A Szövetség a játékosok épségét figyelembe véve módosíthatja az első sorosok és a kötelező cserék számát a játék bizonyos szintjein.

Csapatlétszám	Megfelelően képzett és tapasztalt első soros játékosok száma	Első felszólításra is első soros csereként alkalmazható játékos száma
15 vagy kevesebb	3	-
16, 17 vagy 18	4	lehet pillér vagy sarkazó
19, 20, 21, vagy 22	5	mind pillér és sarkazó
23	6	mind bal pillér, job pillér, sarkazó

- Amennyiben a Szövetség 23 játékosból álló keretnevezéseket engedélyez, de egy csapat csak két képzett első sorost neveztek, abban az esetben csak 22 játékos nevezhető a mérkőzésre.
- A mérkőzés kezdete előtt minden csapatnak jeleznie kell a játékvezető felé, hogy kik az első soros és cserejátékosok, és milyen posztokon tudnak játszani. Csak ezek a játékosok játszhatnak az első sorban, amikor a tolongás aktív, és csak az előre megjelölt posztokon. A megfelelően képzett első soros játékos más pozícióban is kezdheti a játékot.
- A csapatok felelőssége, hogy az első soros játékosok megfelelően képzettek és tapasztaltak legyenek.

TOLÁS NÉLKÜLI TOLONGÁS

- A tolongás tolás nélkülivé válik, ha bármely csapat nem tud játszani több megfelelően képzett elsősorost, vagy ha a játékvezető tolás nélküli tolongást ítél.
- A mérkőzés szervezője meghatározhat bizonyos feltételeket a mérkőzés tolás nélküli tolongással való elkezdésére.
- Ha tolás nélküli tolongást kiállítás, időszakos felfüggesztés vagy sérülés miatt került megítélésre, a folytatásban is nyolc fővel kell a tolongást megjátszani.
- Ha egy első soros játékos elhagyja a pályát - azért mert kiállították vagy ideiglenesen lecserélték - akkor a játékvezető megkérdezi, hogy tudja-e a csapat biztosítani az aktív tolongást. Ha nem, akkor tolás nélkül tolongást rendel el. Mikor a játékos visszatér a pályára vagy egy másik első sorost cserélnek, akkor folytatódhat az aktív tolongás.
- Abban az esetben, ha 23 játékost neveztek egy mérkőzésre, vagy ha a mérkőzés szervezője úgy dönt, hogy passzív tolongást kell ítélni azért, akkor az a csapat, amely okozta a passzív tolongást kialakulását, nem cserélheti le azt a játékos, akinek távozása miatt passzív tolongás alakult ki.
- Csak abban az esetben játszhat más engedélyezett játékos az első sorban, ha nem elérhető több csere első sorosa egy csapatnak.
- Ha egy első soros játékost időszakosan kiállítanak, és a csapat nem tudja folytatni az aktív tolongást a pályán lévő játékosokkal, akkor a csapat egy másik játékos pályaelhagyásával egy másik első sorost kell behozzon a játékba. A lecserélt játékos nem térhet vissza, amíg a kiállítás ideje lejár, és csereként sem használható.

20. Ha egy első soros játékost kiállítanak, és a csapat nem tudja folytatni az aktív tolongást a pályán lévő játékosokkal, akkor a csapat egy másik játékos pálya elhagyásával egy másik első sorost kell behozzon a játékba. A lecserélt játékos csereként használható.

VÉGLEGES CSERE

21. A sérült játékos véglegesen lecserélhető. A sérültnek tilos visszatérnie a pályára, ha már lecserélték.

22. Játékos sérültnek tekinthető, ha:

- a nemzeti válogatott játszik mérkőzést, a játékost csak akkor szabad lecserélni, ha az orvos véleménye szerint a játékos annyira megsérült, hogy azon a mérkőzésen veszélyes lenne a folytatnia a játékot.
- Más mérkőzéseken, ahol a játék szervező határozott engedélyt adott, a sérült játékost egy egészségügyi képzettséggel rendelkező személy tanácsára lehet lecserélni. Ha ilyen nincs, akkor abban az esetben lehet csak a játékost lecserélni, ha a játékvezető azt engedélyezi.
- Ha a játékvezető, orvos vagy egészségügyi képzettséggel rendelkező személy tanácsára vagy anélkül, úgy dönt, hogy egy játékos annyira sérült, hogy abba kellene hagynia a játékot, a játékvezető felszólíthatja őt, hogy hagyja el a játékteret.

23. A játékvezető arra is felszólíthat egy játékost, hogy orvosi vizsgálat céljából hagyja el a pályát.

VÉGLEGES CSERE – FELISMERÉS ÉS ELTÁVOLÍTÁS

24. Minden olyan szituációban, ahol agyrázkódás lehetősége áll fent, a játékost ki kell venni a játékból. Ez jelenti a „Felismerést és eltávolítást”.

IDEIGLENES CSERE – VÉRZŐ CSERE

25. Amikor egy játékos vérzés és/vagy nyílt seb ellátása miatt elhagyja a játékteret, a játékost ideiglenesen le lehet cserélni. A sérült játékos visszatérhet, amint a vérzés elállt és/vagy lefedték. Ha az ideiglenesen lecserélt játékos nem tér vissza a játéktér elhagyását követő 15 percen (tényleges idő) belül, a csere véglegessé válik és a lecserélt játékosnak tilos újból pályára lépnie.

26. Nemzetközi mérkőzéseken az aznapi orvos dönti el, hogy egy vérző sérülés miatt szükséges-e az ideiglenes csere. Azon meccsek, amiken a Word Rugby előre jóváhagyta a HIA folyamatot, a játék nem folytatódhat, amíg a vérző játékost ideiglenesen le nem cserélték.

IDEIGLENES CSERE – FEJSÉRÜLÉS MEGÍTÉLÉS (HIA)

27. Azon meccsek, amiken a Word Rugby előre jóváhagyta a HIA folyamat használatát, azon játékos, akin elvégezendő a HIA:

- Elhagyhatja a pályát, és
- Ideiglenesen helyettesíthető (még akkor is, ha már minden cserelehetőséget elhasználtak). A játék nem folytatódhat addig, amíg a HIA folyamatot igénylő játékost ideiglenesen le nem cserélték. Ha a játékos nem alkalmas a pályára való visszatérésre 12 percen belül (tényleges idő), akkor a csere véglegessé válik.

IDEIGLENES CSERE – MINDEN EGYÉB

28. A helyettesítő játékos is ideiglenesen helyettesíthető (még akkor is, ha az összes cserelehetőséget elhasználták már).

29. Ha a helyettesítő játékos megsérül, akkor őt is lehet helyettesíteni.

30. Ha a helyettesítő játékost véglegesen kiállítják, akkor a helyettesített játékos nem térhet vissza a játékszónába, kivéve a 3.19 vagy 3.20 szabályok alkalmazandók, és csak akkor, ha a játékost egészségügyileg rendben találták a pálya elhagyására megjelölt időkereten belül.

31. Ha a helyettesítő játékost ideiglenesen kiállítják, akkor a helyettesített játékos nem térhet vissza a játékszónába, kivéve a 3.19 vagy 3.20 szabályok alkalmazandók, és csak akkor, ha a játékost egészségügyileg rendben találták a pálya elhagyására megjelölt időkereten belül.
32. Ha az ideiglenesen lecserélt játékos engedélyezett pályán kívüli ideje félidő közben lejár, akkor a csere véglegessé válik, ha a játékos vissza nem áll a második félidő kezdésére.

LECSERÉLT JÁTÉKOS ÚJRA JÁTÉKBA ÁLLÍTÁSA

33. Ha egy játékost lecserélnek, akkor ez a játékos csak akkor térhet vissza a pályára, ha:
- Sérült első soros játékost cserél.
 - Vérző játékost cserél.
 - Fejsérülést szenvedő játékost cserél.
 - Ha egy sérült játékost cserél, aki alattomos játék miatt cserére kényszerül (a játékvezető megítélése alapján).
 - Egy megjelölt játékost cserél a Szabály 3.19 és 3.20-nak megfelelően.

FOLYAMATOS CSERE

34. A Szövetség saját hatáskörén belül az általa meghatározott szinten alkalmazhatja a folyamatos csere szabályt. A csere játékosok száma nem haladhatja meg a 12-t. A folyamatos csere adminisztrációjának módja ilyen esetben a Szövetség jogkörébe tartozik.

MEGHATÁROZÁS

Játékosok öltözete mindaz, amit a játékosok viselnek.

A játékosok mezt, rövidnadrágot és alsóneműt, sportszárát és cipőt viselnek.

- Mindenfajta öltözéknek meg kell felelnie a World Rugby 12. Szabályzatának.
- A játékosnak viselnie kell mezt, rövidnadrágot, alöltözetet, sportszárát/zoknit és stoplist. A rögbi mez újjának le kell érjen legalább a felkar közepéig.
- Továbbá az alábbi dolgok engedélyezettek, melyek a következők:
 - A játékosok viselhetnek rugalmas vagy összenyomható anyagból készült mosható védőeszközt.
 - Sípcsontvédőket.
 - Bokavédő, a sportszár alatt, aminek a magassága nem haladja meg a lábszár hosszának egyharmadát, ez lehet merev anyagból, kivéve fémből.
 - Ujjatlan kesztyű.
 - Vállvédő.
 - Fogvédő.
 - Fejvédő.
 - Kötés, melyet a sebet védi vagy takarókötés, fásli.
 - Szemüveg.
 - Stopli, beleértve a formázott gumit is, ami a stoplis cipő alján vannak.
- Továbbá, a hölgyek viselhetnek:
 - Mellvédőt.
 - Pamut hosszúszerű, egy rétegű belső varrással rendelkező alöltöző nadrágot a zoknik és nadrágjuk alatt.
 - Fejkendőt, ha az olyan anyagból készült, ami nem veszélyes és nem okoz sérülést.
- Tiltott ruhadarabok és öltözékek:
 - A játékosoknak tilos bármilyen vérrel szennyezett felszerelést viselni.
 - A játékosoknak tilos bármilyen éles vagy édes felszerelést viselni.
 - A játékosoknak tilos bármilyen felszerelést viselni, ami csatot, kapcsot, gyűrűt, fémcuklót, zipzárt, csavart, anyát vagy más merev anyagot tartalmaz, amire külön nem ad engedélyt ez a szabály.
 - A játékosoknak tilos ékszer viselni.
 - Tilos a szemüveg viselése.
 - A játékosoknak tilos olyan rövidnadrágot viselni, amelyben bevarrt védőpárna van.
 - A játékosok nem viselhetnek semmilyen olyan ruhadarabot, amit ugyan engedélyezett a World Rugby, de a játékvezető sérülés szempontjából veszélyesnek ítél.
 - Kommunikációs eszközök használata tilos.

6. A játékvezetőnek a mérkőzés előtt vagy alatt bármikor lehetősége van megítélni a játékosok öltözetének veszélyességét vagy szabálytalanságát. Ha a játékvezető úgy dönt, hogy az öltözet veszélyes vagy szabálytalan, akkor fel kell szólítania a játékost, hogy vegye le azt magáról. A játékosnak tilos részt venni a játékban addig, amíg a ruhadarabokat le nem veti.
7. Ha a mérkőzés előtti ellenőrzésen a játékvezető vagy partjelző felhívta egy játékos figyelmét, hogy Szabályok által tiltott holmit visel, de később a játéktéren felfedezik, hogy továbbra is viseli azt, akkor a játékost szabálytalanságért ki kell állítani.
Szankció: Büntetőrúgás, ahonnan a játék folytatódna.
8. A játékvezetőnek tilos megengedni a játékosoknak, hogy elhagyják a játékteret azért, hogy egy ruhadarabot kicseréljenek, kivéve, ha az vérfoltos.

A játékosok öltözetére vonatkozó további előírásokért nézze meg a World Rugby 12-es rendeletét a <http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb 80 percnél (két félidőre oszta 2*40 perc), plusz az idővesztés. Hosszabbítás, hacsak a mérkőzésrendező nem ír elő más különleges körülményt döntetlen esetén kieséses versenyrendszerben.
2. A félidő után a csapatok térfelet cserélnek. A szünet nem lehet hosszabb 15 percnél. A szünet időtartamát a mérkőzésrendező határozza meg. A szünet alatt a csapatok, a játékvezető és a partjelzők elhagyhatják a játékvezetést.
3. A nem nemzetek közötti mérkőzéseken a szervező eldöntheti, hogy lecsökkenti a mérkőzés hosszát. Ha a szervező nem dönt, akkor a mérkőző csapatok egyetértésével jelölhető ki a mérkőzés ideje. Ha nincs egyezség akkor a játékvezető dönt.
4. Az időt a játékvezető méri, de ezt a feladatot átruházhatja valamely, vagy mindkét partjelzőre, és/vagy a hivatalos időellenőrre. Ebben az esetben a játékvezető jelez nekik minden megállást vagy idővesztést. Hivatalos időellenőr nélküli mérkőzéseken, ha a játékvezető bizonytalan az idővel kapcsolatban, akkor kikérheti az egyik vagy mindkét partjelző véleményét, illetve másoktól is kérhet véleményt, de ezt csak akkor, ha a partjelzők nem tudtak segíteni.
5. A következő okok miatt léphet fel idővesztés:
 - a. Sérülés. A játékvezető akár több, mint egy percre megállíthatja a játékot a komolyabban sérült játékos ápolása esetén vagy a sérült játéktérrel történő kivezetése okán.
 - b. A mérkőzés hivatalos személyeinek konzultációjának idejére megállítható az idő.
6. Amint a labda megjátszhatatlanná válik, akkor a játékvezető időt hagy a következőkre
 - a. Játékos csere
 - b. Játékos öltözködésének cseréjére vagy megigazítására.
 - c. Stoplis cipő fűzőjének újrakötésére.
 - d. A labda helyrehozatalára.

7. A félidőnek vége, ha a labda megjátszhatatlanná válik és a játékidő letelt, hacsak nem
 - a. Egy megítélt tolongás, bedobás vagy újrakezdőrúgás esetekor még nem lett újra játékba hozva a labda a félidő lejárta előtt, beletartozik a helytelenül elvégzett tolongás, bedobás vagy újrakezdő rúgás is.
 - b. A játékvezető szabad vagy büntetőrúgást ítél.
 - c. A büntetőrúgáskor a labda közvetlenül elhagyja az oldalonat mielőtt az megjátszásra került volna, vagy egy másik játékost érintett volna.
 - d. Ha a játékidő egy cél megszerzése után jár le, a játékvezető időt ad a jutalomrúgás elvégzéséhez.
8. A célt szerző csapat élhet a jutalomrúgással, vagy elutasíthatja azt:
 - a. Miután cél született a jutalomrúgás elutasítását a célt szerzőnek kell szólni a játékvezető felé: „no kick = nincs rúgás” jelzéssel.
 - b. Ha a jutalomrúgás megtörtént, vagy elutasításra került még a játékidő letelte előtt, a játékvezető engedélyezi az újrakezdő rúgást.
 - c. Ha a jutalomrúgást elvégzik, akkor az időt az elrúgás pillanatától kell számolni.
9. Amikor az időjárás kivételesen meleg és/vagy párás, a játékvezető saját belátása szerint engedélyezhet félidőnként egy vízszünetet. Ez a szünet nem lehet hosszabb egy percnél. A vízszünetet alapesetben pontszerzés után lehet elrendelni, vagy ha a labda a felpálya közelében hagyta el a pályát.
10. A játékvezetőnek joga van bármikor lefűjni vagy felfüggeszteni a mérkőzést, ha úgy érzi, hogy a játék folytatása veszélyes lenne.

MEGHATÁROZÁS

Minden mérkőzés a **Hivatalos Személyek** ellenőrzése alatt folyik, ami a játékvezetőből és két partjelzőből/játékvezető asszisztensből áll. **További személyek** a mérkőzésszervezők engedélyével a következők lehetnek: a tartalék játékvezető és/vagy játékvezető asszisztens, TMO (televíziós ellenőr): aki a játékvezetőt segíti a döntéseiben technikai eszközök segítségével, az időfigyelő, a mérkőzés orvosa, a csapat orvosai, a csapatok nem játékos tagjai és a labdaszedők.

Partjelzők/játékvezető asszisztensek felelősek jelezni az oldalon történő játéktér elhagyást, célvonallal kapcsolatos eseményt, és a kapura rúgás sikerességét. A játékvezető asszisztens segítséget nyújt a játékvezető ténykedésében az olyan játékvezetői feladatkörben, amit a játékvezető jelölt ki, ideértve az alattomos játék jelzését.

MÉRKŐZÉS ELŐTT

A JÁTÉKVEZETŐ KINEVEZÉSE

1. A játékvezetőt a mérkőzésszervező nevezi ki. Ha nincs kijelölt játékvezető, akkor a csapatok megegyezhetnek a játékvezető személyében. Ha nem tudnak megegyezni, akkor a hazai (pályaválasztó) csapat jelöl ki egy játékvezetőt.
2. A játékvezető helyettesítése. Ha a játékvezető nem képes levezetni a mérkőzést, akkor a mérkőzésszervező utasításainak megfelelően kell kinevezni a helyettesítő játékvezetőt. Ha a mérkőzésszervező nem adott semmiféle utasítást, akkor a játékvezető jelöli ki a helyettesítést. Ha erre képtelen lenne, akkor a hazai (pályaválasztó) csapat jelöl kihelyettesítést.

A JÁTÉKVEZETŐ MÉRKŐZÉS ELŐTTI FELADATAI

3. **Pénzfeldobásos sorsolás.** A játékvezető bonyolítja le a sorsolást. Az egyik csapatkapitány dobja fel az érmét, a másik pedig megteszi a hívást. A nyertes dönti el, hogy a kezdőrúgást választja vagy valamelyik térfelet. Ha a sorsolás nyertese térfelet választ, akkor a másik csapatnak a kezdőrúgást kell, és fordított esetben ugyanúgy.
4. A játékvezetőnek/asszisztenseknek ellenőrizni kell a játékosok ruházatát és a stoplisokat a 4. szabály útmutatásai alapján.

MÉRKŐZÉS ALATT

A JÁTÉKVEZETŐ KÖTELEZETTSÉGEI A JÁTÉKÖVEZETBEN

5. Mérkőzés közben:
 - a. A mérkőzés alatt a játékvezető kizárólagos bírása a történéseknek és a Szabályoknak. A játékvezetőnek igazságosan kell alkalmazni az összes Játékszabályt minden mérkőzésen.
 - b. A játékvezető tartja számon az időt. Ámbár a mérkőzés szervező kijelölhet időmérőt aki jelzi a félidők végeit.
 - c. A játékvezető tartja számon az eredményt.
6. A játékvezető ad engedélyt a csapat játékosaink és cseréknek, hogy mikor léphetnek a pályára biztonsággal.
7. A játékvezető ad engedélyt a játékosoknak a játéktér elhagyására.

A JÁTÉKVEZETŐI SÍP

8. A játékvezetőnél van a síp és ő fújja azt meg:
 - a. Amikor jelzi a mérkőzés mindkét félidejének kezdetét és végét.
 - b. Megállítja a játékot. A játékvezetőnek van meg a lehetősége, hogy bármikor megállítsa a játékot.
 - c. Sípolnia kell, hogy a pontszerzést vagy önmentést jelezze.
 - d. Sípolnia kell, amikor figyelmezteti, kiállítja a szabálytalankodó játékost és másodszor amikor büntetést vagy büntető célt ítél.
 - e. Sípolnia kell, amikor a labda járkon kívül kerül („Halott labda”), de nem a sikertelen jutalomrúgás után.
 - f. Sípolnia kell, amikor a labda megjátszhatatlan.
 - g. Sípolnia kell, amikor büntetést, szabadrúgást vagy tolongást ítél.
 - h. Sípolnia kell, amikor veszélyes lenne engedni a játék folytatását, vagyha elképzelhető, hogy egy játékos komolyan megsérült.

A LABDA HALOTTÁ VÁLIK

9. A játékvezető halottnak kell tekintse a labdát az alábbi esetekben:
 - a. A labda oldalvonalon vagy célterület oldalvonalon áthalad.
 - b. Amikor önmentés történik.
 - c. A jutalomrúgás elvégzésre kerül.
 - d. Sikeres cél, büntetőrúgás vagy dropprúgás történik.
 - e. A labda vagy a labdavívó játékos megérinti a halott labda vonalát vagy bármit e mögött.
 - f. A labda hozzáér bármihez a játéktér felett.

A LABDA, A LABDAVÍVÓ MEGÉRINTI A JÁTÉKVEZETŐT, VAGY NEM EGY JÁTÉKOS SZEMÉLYT

10. Ha a labda, vagy a labdavívó hozzáér a játékvezetőhöz, vagy nem egy játékoshoz, de egyik csapat sem jut előnyhöz, akkor a játék folytatódik. Ha valamelyik csapat előnyhöz jut a játékszónában, a játékvezető tolongást ítél és a labdát az a csapat dobja be, aki utoljára megjátszotta.
11. Ha valamelyik csapat a célterületen jut előnyhöz,
 - a. és a labda a támadó játékos birtokában volt, akkor a játékvezető célt ítél az ütközés helyén.
 - b. és a labda egy védekező játékosnál volt, akkor a játékvezető önmentést ítél az ütközés helyén.
12. Ha a célterületen belül a labda vagy a labdavívó hozzáér a játékvezetőhöz, vagy egy nem játékoshoz, akkor a játékvezető mérlegeli, hogy mi történt volna a továbbiakban, és célt vagy önmentést ítél a labdaérintés helyén.

KAPCSOLAT A JÁTÉKVEZETŐ ÉS AZ ASSZISZTENS JÁTÉKVEZETŐK/ PARTJELZŐK KÖZÖTT

13. A játékvezető konzultálhat a játékvezető asszisztensekkel a feladatkörükhöz kapcsolódó dolgokról, alattomos játék esetén a vonatkozó szabályokról és az idő számontartásáról, illetve igénybe vehet segítséget más játékvezetői feladatkörökre vonatkozóan.
14. A játékvezető megváltoztathatja az ítéletet, amikor az asszisztens/partjelző felemeli a zászlót, hogy oldalvonalon kívülséget, vagy alattomos játékot jelezzen.

TELEVÍZIÓS MÉRKŐZÉS ELLENŐR (TMO) / NEMZETKÖZI PRÓBA SZABÁLY

15. A mérkőzésszervező kijelölhet televíziós mérkőzés ellenőrt (TMO), aki a technológiai eszközöket használva segíthet tisztázni az alábbi eseteket:
- A célterületen a labda letevését.
 - Oldalvonal érintés vizsgálatát a célszerzés, önmentés alkalmával vagy a játékos halott labdává válását.
 - Ahol kétséges, hogy a kapura rúgás sikeres.
 - Amikor a játékvezető és asszisztensek/partjelzők úgyérzik szabálytalanság történt a játéktéren a célszerzést illetően, és kérdéses a cél vagy nem cél megítélése.
 - Alattomos játék, ezt követve a lehetséges szankció javaslat.
16. Bármelyik mérkőzéshez tartozó hivatalos személy, ideértve a TMO-t is, javasolhat visszanevezést. A visszanevezések a hivatalos TMO protokoll szerint zajlik, ami elérhető az alábbi linken: https://laws.worldrugby.org/downloads/TMO_Trial_From_August_2019_EN.pdf

MÉRKŐZÉS UTÁNI JÁTÉKVEZETŐI TEENDŐK

17. A játékvezető közli az eredményt a csapatokkal és a mérkőzésszervezővel.
18. Ha történt kiállítás, akkor a játékvezető köteles írásos jelentést készíteni az alattomos játékról melyet a mérkőzés szervezőnek mihamarabb megküld.

PARTJELZŐK ÉS JÁTÉKVEZETŐ ASSZISZTENSEK KINEVEZÉSE

19. Minden mérkőzésen két partjelző vagy két játékvezető asszisztens van. Ha a mérkőzésszervező nem nevezett ki ilyeneket, akkor mindkét csapat ad egy-egy partjelzőt.
20. A mérkőzésszervező kinevezhet tartalék játékvezetőt, partjelzőt, vagy játékvezető asszisztent. Ezt a személyt tartalék partjelzőnek vagy tartalék játékvezető asszisztensnek nevezik és a környező területen tartózkodik
21. A partjelzők és a játékvezető asszisztensek a játékvezető irányítása alá tartoznak. A játékvezető elmondhatja a kötelességeiket és felülbíráhatja döntéseiket. Ha egy partjelző nem felel meg, a játékvezető kérheti, hogy cseréljék le. Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a partjelző szándékosan hoz rossz ítéleteket, akkor a játékvezető kiállíthatja a partjelzőt és jelentheti az esetet a mérkőzésszervezőnek.

MÉRKŐZÉS KÖZBEN

22. A pálya mindkét oldalán egy partjelző vagy egy játékvezető asszisztens van. A partjelző vagy a játékvezető asszisztens a pályán kívül maradnak kivéve, ha egy kapura rúgást kell elbírálni. Ha egy kapura rúgást kell elbírálni, akkor a partjelzők vagy a játékvezető asszisztensek a célterületen állnak, a kapufák mögött.
23. Egy játékvezető asszisztens bemehet a játéktérre, amikor alattomos játékról, vagy szabálytalanságról számol be. Ezt a partjelző csak a játék legközelebbi megállásánál teheti meg.

JELZÉSEK

24. Mindkét partjelző vagy játékvezető asszisztens zászlót, vagy valami hasonlóval jelzi a döntéseit (ítéleteit).
25. A kapura rúgás eredményének a jelzése. Amikor jutalom- vagy büntető rúgást végeznek el, a partjelzőknek vagy a játékvezető asszisztenseknek segíteni kell a játékvezetőt azzal, hogy jelzik a rúgás sikerességét. A partjelzők vagy játékvezető asszisztensek a kapufáknál, vagy azok mögött állnak. Ha a labda a keresztrúd felett és a kapufák között halad el, akkor a partjelző felemeli a zászlót, hogy jelezze a gólt. A kapura rúgás eredményes volt.
26. Bedobás jelzése:
- Amikor a labda vagy a labdavívó érinti az oldalvonalat/célterületi oldalvonalat, akkor a zászló felemelésével jelzi az asszisztens/partjelző.
 - Az asszisztens/partjelző megáll ott, ahol a bedobás következni fog, és szabad kezével megjelöli a bedobásra jogosult csapatot.
 - Mikor a labda bedobásra kerül, akkor az asszisztens/partjelző leereszti a zászlót, a következők kivételével:
 - Ha a bedobó játékos, a labda bedobásakor valamelyik lába bármelyrészét a játéktérre teszi.
 - Ha a dobást nem a dobásra jogosult csapat végezte el.
 - Ha, egy gyorsbedobás esetén más labdát dobna be, mint ami kiment, vagy miután kiment a labda máshoz is hozzáért a bedobást elvégző játékoson kívül.
 - A játékvezető – és nem a partjelző vagy a játékvezető asszisztens – dolga eldönteni, hogy a labdát a megfelelő helyről dobták-e be, vagy nem.

27. Alattomos játék jelzése:

- a. A mérkőzés szervező jogot adhat az asszisztens játékvezetőnek/partjelzőnek, hogy jelezze az alattomos játékot.
- b. A játékvezető asszisztens, ha veszélyes játékot vagy szabálytalanságot vesz észre, a zászlót vízszintesen felemeli merőlegesen az oldalvonalra, és a pályára mutat vele.
- c. Ha a játékvezető asszisztens egy alattomos játékot jelez, akkor neki még a pályán kívül kell maradni, és teljesíteni kell a többi kötelezettséget a játék következő megállásáig.
- d. A játékvezető hívására a játékvezető asszisztens bemehet a játéktérre, hogy jelentse a játékvezetőnek a szabálytalanságot. Ilyenkor a játékvezető bármilyen szükséges intézkedést elvégezhet.
- e. Ha egy játékost a játékvezető asszisztens jelzése miatt állítottak ki, a játékvezető asszisztens az incidensről egy írott jelentést terjeszt elő a játékvezetőnek a lehető legrövidebb időn belül, a mérkőzés után és ezt a mérkőzés szervezőjének is eljuttatja.
- f. Az alábbiak a játékvezető engedélye nélkül beléphetnek a játéktérre, feltéve, hogy nem zavarják a játékot, vagy nem tesznek észrevételeket a mérkőzés hivatalos személyeire:

TOVÁBBI SZEMÉLYEK

28. Megfelelően képzett és akkreditált elsősegélynyújtó vagy azonnali (pálya melletti) ápoló személyek bármikor beléphetnek a játéktérre, hogy lássák el a sérült játékos(oka)t.
29. Az alábbiak a játékvezető engedélye nélkül beléphetnek a játéktérre, feltéve, hogy nem zavarják a játékot, vagy nem tesznek észrevételeket a mérkőzés hivatalos személyeire:
 - a. Vízhordozók játékleállítás közben a játékos sérülése miatt, vagy amikor célszerzés történt.
 - b. Az a személy, aki rúgó karikát viszi, miután egy csapat jelezte, hogy kapura akar rúgni.
 - c. Az edzők féldőben bemehetnek csapataikhoz.
30. A cserék irányítását a mérkőzés szervezője által kijelölt segédre lehet átruházni. A technikai zóna kezelésével kapcsolatos információk a következő címen találhatók: <http://officiating.worldrugby.org>

ALAPELV

Ha egy csapat előnyhöz jut, az ellenfél szabálytalansága miatt, a játékvezető engedheti a játék folytatását, hogy az folytonos legyen.

1. Előny:

- a. Lehet taktikai. Az előnyben játszó csapat, úgy játszhatja meg a labdát, ahogy akarja.
- b. Lehet területi. A játék a védekező csapat halott labda vonala felé halad.
- c. Lehet kombinált, taktikai és területi.
- d. Egyértelműnek és valóságosnak kell lennie. Nem elegendő csak az előny megszerzésének a lehetősége.

2. Előny véget ér, amikor:

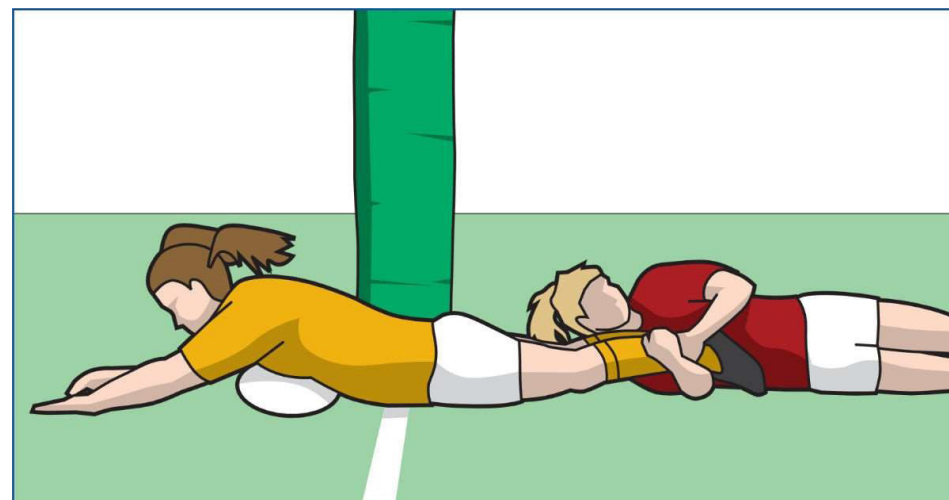
- a. A játékvezető úgy ítéli meg, hogy a vétlen csapat előnyt szerzett. Így engedi a játék folytatását; vagy
- b. A játékvezető úgy ítéli meg, hogy a vétlen csapat nem szeretné kihasználni az előnyt. A játékvezető megállítja a játékot és szankciót alkalmaz a szabálytalanságra az előnyt megjátszó csapat részére; vagy
- c. A vétlen csapat szabálytalanságot követ el, mielőtt megszerezték volna az előnyt. A játékvezető megállítja a játékot és szankciót alkalmaz az első szabálytalanságra. Ha bármelyik, vagy mindkét szabálytalanság alattomos játéknak bizonyul, a játékvezető a megfelelő szankciót (szankciókat) alkalmazza a szabálytalanság(ok)ra; vagy
- d. A szabálysértő csapat elkövet egy második vagy későbbi szabálytalanságot, amiből előny nem játszható. A játékvezető megállítja a játékot és engedi a vétlen csapat csapatkapitányának, hogy válasszon, melyik a csapata számára a legelőnyösebb szankció.

3. Előnyszabály nem alkalmazható és a játékvezetőnek azonnal bele kell fújnia a sípba, amikor:
- a. A labda vagy a játékos birtokában lévő labda hozzáér a játékvezetőhöz és ebből előny származik bármely fél részére.
 - b. A labda a zárt tolongásban lévő alagút bármelyik végén jön ki.
 - c. A zárt tolongás 90 foknál jobban elfordul.
 - d. A zárt tolongásban lévő játékos levegőbe emelik, vagy felfelé tolják.
 - e. Egy gyorsbedobás, szabadrúgás, büntetőrúgás helytelen megjátszása.
 - f. A labda halott.
 - g. Veszélyes lenne, ha a játék folytatódna.
 - h. Gyanús, hogy egy játékos komolyan sérült.

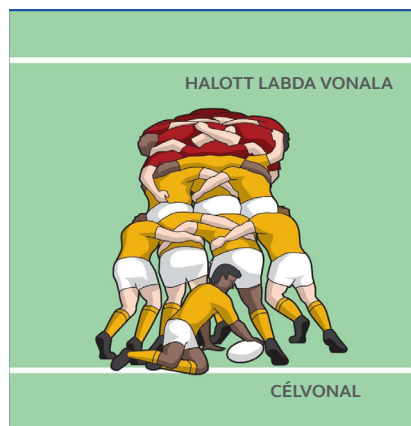
1. A ponszerzés módjai:
- a. CÉL. **Öt pont.**
 - b. JUTALOMGÓL. **Két pont.**
 - c. BÜNTETŐCÉL. **Hét pont.**
 - d. BÜNTETŐGÓL. **Három pont.**
 - e. DROPPGÓL. **Három pont.**

CÉL

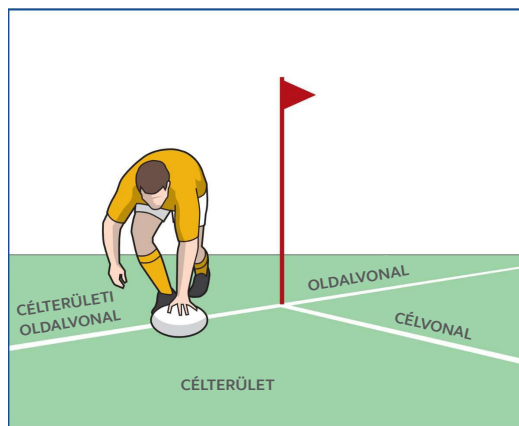
2. Célt szerez a támadó játékos amikor:
- a. elsőként érinti a földre a labdát az ellenfél célterületén.
 - b. elsőként érinti a földre a labdát, amikor a zárt tolongás, nyílt tolongás vagy a csomag eléri a célvonalat.
 - c. a labdával együtt megfogják közel a célvonalhoz, de még a játékos képes egy folyamatos mozdulattal elsőként földhöz érinteni a labdát az ellenfél célterületén.
 - d. az ellenfél célterületéhez közel megfogják és haladéktalanul kinyúlva földhöz érinti a labdát.
 - e. oldalvonalra vagy a célterület oldalvonalára kerül, de az ellenfél célterületén földre érinti a labdát úgy, hogy nem birtokolja azt.



Labda földre érintése



Célszerzés – amikor a zárt tolongás eléri a célvonalat



Célszerzés- amikor a játékos oldalvonalon kívülről érinti a földre a labdát

BÜNTETŐCÉL

- Ha egy játékos valószínűleg célt szerzett volna, de egy ellenfél alattomos játéka akadályozta meg, büntető célt kell ítélni a kapu közepén, vagy előnytelenebb helyzetben szerzett célt. A vétkes játékost figyelmeztetni, ideiglenesen kiállítani vagy véglegesen kiállítani szükséges. Jutalomrúgást nem kell elvégezni; 7 pontot ér az akció.

JUTALOMRÚGÁS, BÜNTETŐ- ÉS DROPPGÓL

- Bármely gól sikeres, ha a rúgott labda a kapu oszlopai között a keresztrúd fölött kerül a kapuba, de a rúgás után nem érintheti meg a labdát a rúgó csapat egyetlen játékosa sem, vagy nem érhet földet az elrúgás után.
- Amennyiben a rúgott labda átszáll a keresztrúd felett, de jóval a kapuoszlopok magasság felett is, akkor a gól érvényes, ha úgy tűnik, hogy az oszlopok magasabbak lettek volna, akkor a labda át ment volna a kapufák között.
- Amennyiben a rúgott labda áthalad a keresztrúd felett, de a szél visszafújja a pályára, akkor attól az még érvényes akciónak számít.

JUTALOMRÚGÁS

- Célszerzéskor a támadó csapatnak joga van jutalomrúgást elvégezni, amit lehet állított labdából vagy dropprúgásból megkísérelni.
 - A rúgó:
 - Ugyanazt a labdát kell használni amivel játszottak, hacsak az nem lett hibás.
 - A rúgást a cél helyére a célvonalra merőleges képzeletbeli vonalról kell elvégezni, párhuzamosan az oldalvonalakkal.
 - A rúgó a labdát teheti közvetlenül a földre, homokra, fűreszporra, vagy a Szövetség által jóváhagyott rúgócsészére. A rúgónak segíthet egy „állító” aki megtartja a labdát. Semmi más nem állhat a rúgósegítségére.
 - A rúgónak a rúgást egy másfél percen (90 másodperc) alatt el kell végeznie attól számítva, hogy a rúgást megítélték. A játékosnak akkor is el kell végeznie a rúgást másfél percen belül, ha a labda felborul és újra kell helyezni.

Szankció: Rúgás érvénytelenítése.
 - A rúgó teljes csapatának, kivétel az állító, a labda mögött kell lenni a rúgás pillanatában. Tilos a rúgónak vagy az állítónak bármivel megtéveszteni az ellenfelet, ami túl korai szembefutásra készítené őket.
- Szankció: Rúgás érvénytelenítése.**
- Ha a labda eldől, mielőtt a rúgó elkezdene a ráfutást, a játékvezető megengedi a rúgónak, hogy túlzott késedelem nélkül újra állítsa a labdát. Amíg a labdát újra állítják, az ellenfélnek a célvonal mögött kell maradni.
 - Ha a labda azután dől el, miután a rúgó elkezdte a ráfutást, akkor a játékos ráúghatja a labdát, vagy droppgóllal próbálkozhat.
 - Ha a labda eldől és elgurul a cél helyén áthaladó vonalról és a rúgó, ezután átrúgja a keresztrúd fölött, a gól érvényes.
 - Ha a labda eldől és kigurul a pályáról, miután a rúgó megkezdte a ráfutást, a rúgás érvénytelen
- Szankció: Ha a rúgó csapat szabálytalankodik, a rúgás érvénytelen.**

ELLENFÉL CSAPAT JUTALOMRÚGÁS KÖZBEN

14. Az ellenfél teljes csapatának a célvonal mögött kell maradni egészen addig, míg a rúgó nem kezdi meg a labdára futást, vagy nem kezdi el a rúgást. Amikor a rúgó ezt teszi, akkor az ellenfél játékosok ráfuthatnak, vagy felugorhatnak, hogy megakadályozzák a pontszerzést, de tilos fizikai támogatást adni más játékosnak.
15. A védekező csapatnak tilos kiáltani a kapura rúgás alatt.
Szankció: Ha az ellenfél szabálytalankodik, de a rúgás sikeres, a gól érvényes.
Ha a rúgás sikertelen, a rúgó újra rúghat és az ellenfél csapatnak nem szabad ráfutni. Új rúgás engedélyezése esetén, a rúgó megismételhet minden előkészületet.
A rúgó a rúgás típusát is megváltoztathatja.
16. Ha a labda felborul, miután a rúgó megkezdte a ráfutást, az ellenfél folytathatja a ráfutást.
17. Ha az ellenfél megérinti a labdát és a rúgás sikeres, akkor érvényes a gól.

BÜNTETŐGÓL

18. Büntetőgól csak büntetőből szerezhető.
19. A rúgó csapatnak haladéktalanul jelezni kell a büntető kapura rúgási szándékot.
20. Ha a csapat jelzi a kapura rúgási szándékot a játékvezetőnek, akkor kapura kell rúgni.
A szándékot kommunikálni kell a játékvezetővel, illetve a rúgócsésze vagy homok pályára kerülésével ezt jelezni, vagy amikor a játékos kijelöli a rúgás helyét a talajon.
21. A rúgásnak meg kell történnie 60 másodpercen belül (játékidő) akkortól számolva, hogy a csapat jelezte a kapura rúgási szándékot, akkor is bele kell férjen az időbe, ha labda elgurul és újra kell állítani.
Szankció: A rúgás érvénytelen és tolongással folytatódik a játék.

22. Amint a rúgó jelzi a kapura rúgási szándékot a játékvezetőnek, akkor az ellenfél csapatnak mozdulatlanul meg kell állnia, kezeit az oldalához szorítva, attól kezdve hogy a rúgó megkezdje a rúgást, és amíg a labdát el nem rúgja.
23. Ha a rúgó nem jelzi a kapura rúgási szándékát, de dropprúgásból sikeresen elvégzi azt, akkor a gól érvényes.
24. A rúgó a labdát közvetlenül a földre vagy a homokra, fűrészporra vagy rúgócsészére helyezi. A rúgónak lehet segítsége a labda megállításában – „állító”. Senki más nem asszisztálhat a rúgónak.
Szankció: Tolongás.
25. Bárki, aki szándékosan hozzáér a labdához, annak érdekében, hogy megakadályozza a rúgás sikerességét, az szabálytalankodik.
26. A védekező játékosok nem kiabálhatnak a büntető rúgás közben.
27. Amennyiben az ellenfél csapat szabálytalankodik a kapura rúgás közben, de a büntető-rúgás sikeres akkor a gól érvényes és a továbbiakban nem szükséges a büntetés. Ha a büntetőrúgás nem sikeres, akkor a nem vétkes csapat az eredeti jeltől 10 méterrel közelebből kap büntetőt.

Szankció: Büntető.

DROPPGÓL

28. A játékos droppgólt szerez, amikor nyílt játékban dropp rúgásból juttatja a labdát a kapuba.
29. A csapat szabadrúgáshoz jut (beleértve ha tolongást, vagy bedobást választ), akkor nem szerezhet droppgólt, amíg a labda halottá nem válik, vagy amíg az ellenfél meg nem játssza a labdát, vagy megérinti azt, vagy a labdavívót megfogják. Minden ilyen rúgás sikertelennek számít, és a játék folytatódik.

ALAPELV

Az a játékos aki, alattomos játékot követ el, annak számítnia kell figyelmeztetésre, időszaks kiállításra (sárga lap), vagy kiállításra (piros lap).

AKADÁLYOZÁS

1. Támadás vagy taszítás. Amikor egy játékos és egy ellenfél a labdáért futnak, egyik játékosnak sem szabad támadni vagy lökni a másikat, csak váll a váll ellen.
2. Futás a labdavivő előtt. Egy játékosnak tilos szándékosan a labdát vivő csapattársa előtt mozogni vagy állni, ezáltal akadályozni az ellenfelet, hogy megfoghassa az aktuális vagy potenciális labdavivőt, miután azok megszerezték a labdát.
3. A mélyfogó blokkolása. Egy játékosnak tilos szándékosan úgy helyezkedni vagy állni, hogy ezzel megakadályozza az ellenfelet a labdavivő megfogásában.
4. A labda blokkolása. Egy játékosnak tilos szándékosan úgy helyezkedni vagy állni, hogy ezzel megakadályozza az ellenfelet a labda megjátszásában.
5. Labdavivő csapattársba futása, Egy labdavivő játékos nem futhat neki szándékosan az előtte lévő csapattársainak.
6. Miközben halott a labda a játékosnak tilos úgy mozogni vagy helyezkedni az ellen, hogy zavarja az ellenfelet.

Szankció: Büntetőrúgás.

TISZTESSÉGTELEN JÁTÉK

7. A játékosnak tilos csinálni:
 - a. Nem szegheti meg a játékszabályokat, vagy nem játszhat tisztátalanul.
 - b. A játékos a labdát szándékosan nem ütheti, helyezheti, nyomhatja vagy dobhatja ki kezével vagy karjával az oldalvonalon, célvonalon vagy a pálya végét jelző vonalon túlra.
 - c. Olyan látszatot kelteni, ami a játékvezetőt arra következteti, hogy az ellenfél elkövetett valamilyen szabálytalanságot.

Szankció: Büntetőrúgás

 - d. Időhúzás. Egy játékosnak tilos szándékosan időt húzni.
- Szankció: Szabadrúgás.**

ISMÉTLŐDŐ SZABÁLYTALANSÁGOK

8. Egy csapat nem követheti el ismétlődően ugyanazt a szabálytalanságot.
 9. A játékos szándékosan ismételtelen nem szeghet meg semmilyen szabályt. Ismételt szabálytalanság ténykérdés. A kérdés, hogy véletlenül vagy szándékosan történt nem lényeges.
- Szankció: Büntetőrúgás**
- Az ismételt vétséget elkövető játékost figyelmeztetni kell és ideiglenesen ki kell állítani.
10. **Ismételt vétség:** A csapat által elkövetett ismételt szabálysértések. Ha egy csapat különböző játékosai követik el ugyanazt a szabálytalanságot, a játékvezetőnek el kell döntenie, hogy ez ismételt szabálytalanságnak számít-e. Ha igen, a játékvezető általánosan figyelmezteti a csapatot, és ha ezután is elkövetik a szabálytalanságot, akkor a játékvezető figyelmezteti, és ideiglenesen kiállítja a bűnös játékos(oka)t. Ha ugyanaz a csapat egy játékos a ezután is elköveti a szabálytalanságot, a játékvezető véglegesen kiállítja a vétkes játékos(oka)t.
- Szankció: Büntetőrúgás**
- Büntetőcélt kell ítélni, ha a szabálytalanság egy célt akadályozott meg, amit egyébként megszereztek volna.
- Ismételt szabálysértés: a játékvezető által alkalmazott szabvány. Amikor a játékvezető eldönti, hogy hány szabálysértés számít ismételt szabálytalanságnak, a játékvezetőnek mindig szigorú szabványt kell alkalmazni a bemutató és felnőtt mérkőzéseken. Ha egy játékos háromszor szabálytalankodik, a játékvezetőnek figyelmeztetni kell őt.
- A játékvezető lazább szabványt alkalmazhat a junior vagy annál fiatalabbak mérkőzésein, ahol a szabálytalanság szabály ismeret- vagy jártasság hiánya is lehet.

VESZÉLYES JÁTÉK ÉS SZABÁLYSÉRTÉS

11. A játékosok nem csinálhatnak semmi olyat, ami meggondolatlan vagy veszélyt jelent a másokra.
12. A játékos se fizikailag, se verbálisan nem bántalmazhat senkit. Fizikai bántalmazáson értjük - de nem csak kifejezetten - a következőket: harapás, ökölcsapás és ütés, szem vagy szem környékének támadása, karra történő taglózás (ide értve a nyújtott megfeszített kart), vállal ütés, fejelés vagy térdelés, dobantás és taposás, gáncsolás vagy rúgás.
13. Veszélyes mélyfogás. Egy játékosnak tilos az ellenfelet, korán, későn, vagy veszélyesen szerelni. Veszélyes fogáson értjük - de nem csak kifejezetten - az ellenfél váll vonala fölötti fogást, vagy fogáskísérletet, még ha a fogás a váll vonala alól indult is.
14. A játékos nem foghat meg olyan ellenfelet, akinél nincs a labda.
15. A zárt tolongást, a nyílt tolongást és a csomagot kivéve, a labda nélküli játékos nem tartható fogva, nem tolható el, nem lökhető vagy terelhető egy ellenfél elé, aki nem birtokolja a labdát.
16. Veszélyes támadás. Egy játékosnak tilos nekifutni vagy fellökni egy labdavívó ellenfelet anélkül, hogy megpróbálná elkapni (megfogni) azt.
17. Egy játékosnak tilos szerelnie, de még megérintenie, meglöknie, húznia is egy ellenfele lábát/lábait, aki a labdáért ugrik egy bedobásban vagy nyílt játékban.
18. Felemelni egy játékost a földről és ledobni vagy lekísérni ezt a játékost a földre miközben a játékos lába még mindig nincs lent, és először a játékos feje és/vagy felső teste ér először földet veszélyes játéknak minősül.

19. Veszélyes játék a zárt tolongásban.

- a. A tolongás első sorának tilos nekirontani az ellenfelének.
- b. Első soros játékosnak nem szabad húzni az ellenfelet.
- c. Első soros játékosoknak tilos szándékosan felemelni az ellenfelet úgy, hogy annak ne érje a lába a földet, vagy fölfelé kitolni a tolongásból.
- d. Tilos az első soros játékosoknak szándékosan összeomlasztani a zárt tolongást.

20. Veszélyes játék a nyílt tolongásban vagy a csomagban.

- a. A játékosnak tilos nekirontani az ellenfelének a nyílt tolongásban vagy csomagban. Berontani a csomagba vagy nyílt tolongásba: anélkül, hogy előzőleg csatlakoztak volna egy csapattársukhoz, aki már részét képezi a csomagnak vagy nyílt tolongásnak.
- b. A játékosnak tilos csatlakoznia egy ellenfélhez a váll vonala alatt.
- c. A játékosnak tilos szándékosan összeomlasztani a nyílt tolongást vagy a csomagot.

21. Önbíráskodás. Egy játékosnak tilos önbíráskodni. Akkor se szabad semmi olyan tenni, ami veszélyes az ellenfél számára, ha az megszegi a Szabályokat.

22. Faltörő Kos és Nehéz Lovasság. Tilos egy csapatnak a „Faltörő Kost” vagy „Nehéz Lovasságot” használni.

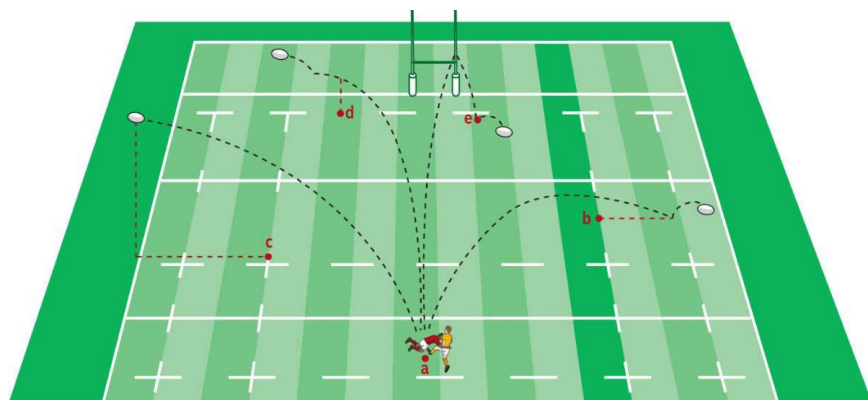
„Faltörő Kos”: A „Faltörő Kos” néven ismert támadástípus általában a célvonalhoz közel történik, amikor a támadó csapatnak egy büntető- vagy szabadrúgást ítélnék. A rúgó kissé megrúgja a labdát és megkezdli a támadást azzal, hogy a célvonal irányába fut, vagy odapasszolja egy társának, aki előrehalad. Csapattársak azonnal csatlakoznak a labdavívóhoz mindkét oldalról, ezáltal ék alakot formálva. Gyakran egy vagy több ilyen csapattárs a labdavívó előtt van. Ez, már önmagában is szabálytalan. Mindenesetre, a „Faltörő Kos” veszélyes azok számára, akik megpróbálják feltartóztatni. Tehát szabálytalan.

„Nehéz Lovasság”: A „Nehéz Lovasság” néven ismert támadástípus általában a célvonalhoz közel történik, amikor a támadó csapatnak egy büntető- vagy szabadrúgást ítélnék. A támadó játékosok egy vonalat képeznek a pályán keresztül kis távolságra a rúgó mögött. Ezek a támadó játékosok általában egy- vagy két méterre vannak egy mástól. A rúgó jelére futni kezdenek. Amikor közel érnek, a rúgó kissé megrúgja a labdát, majd egyiküknek odapasszolja.

23. A játékosnak tilos megpróbálni kirúgnia a labdát a labdavívó kezéből.

24. A labdavívó játékosnak módjában áll kézeltartással távoltartani egy ellenfelet, de nem alkalmazhat túlzott erőt!

Szankció: Büntetőrúgás



A rúgó megkésétt lerohanása

25. A rúgó megkésétt lerohanása. Egy játékosnak tilos szándékosan lerohanni vagy akadályozni egy ellenfelet, aki épp elrúgta a labdát.

Szankció: Büntető. A vétlen csapat választhat, hogy a büntetőrúgást, vagy

- a szabálysértés helyéről végzi el; vagy
- ahol a labda földet ér, vagy ahol legutóbb megjátszották, de nem közelebb az oldalvonalhoz mint 15 méter; vagy
- ha a labda közvetlen oldalbedobásra került kirúgásra, akkor 15-ös vonalon büntető, ott ahol merőlegesen a labda elhagyta az oldalvonalat; vagy
- ha a labda a célterületre érkezett, vagy a célterület oldalvonalán vagy a halott labda vonalán haladt át, akkor a célterület előtti 5 méteres vonalról a vonal keresztesztő síkjában, de legalább 15 méterre az oldalvonalától; vagy
- ha a labda eltalálta a kapufát vagy keresztlécet, akkor onnan, ahol a labda földet ért.

26. Nyílt játékban bármelyik játékos felemelheti vagy támogathatja csapattársát. Azon játékosok, akik ezt teszik biztonságosan kell visszakisérni azt a játékost függetlenül attól, hogy melyik csapat szerezte meg a labdát.

Szankció: Szabadrúgás.

HELYTELEN VISELKEDÉS

27. A játékosnak tilos a jó sportszellemiség ellen cselekednie.

28. A játékosoknak tisztelni kell a játékvezetői tekintélyt. Tilos a játékvezető döntéseit megkérdőjelezni. Kötelező azonnal megállni, amint a játékvezető sípja megállítja a mérkőzést.

Szankció: Büntetőrúgás.

SÁRGA ÉS PIROS LAPOK

29. Ha egy játékost a játékvezető figyelmeztetésben részesít, és ideiglenesen kiállítja (10 perc), akkor egy sárga lapot mutat fel neki. Ha egy játékos már figyelmeztetésben és ideiglenes kiállításban részesült, és ezután Alattomos Játékkal, szabályban leírt módon újabb figyelmeztetést érdemel ki, akkor véglegesen ki kell állítani.

30. Egy véglegesen kiállított játékosnak, a játékvezető egy piros lapot mutat fel és a továbbiakban nem vehet részt a mérkőzésen. A véglegesen kiállított játékos helyére nem lehet cserét beküldeni.

ALAPELY

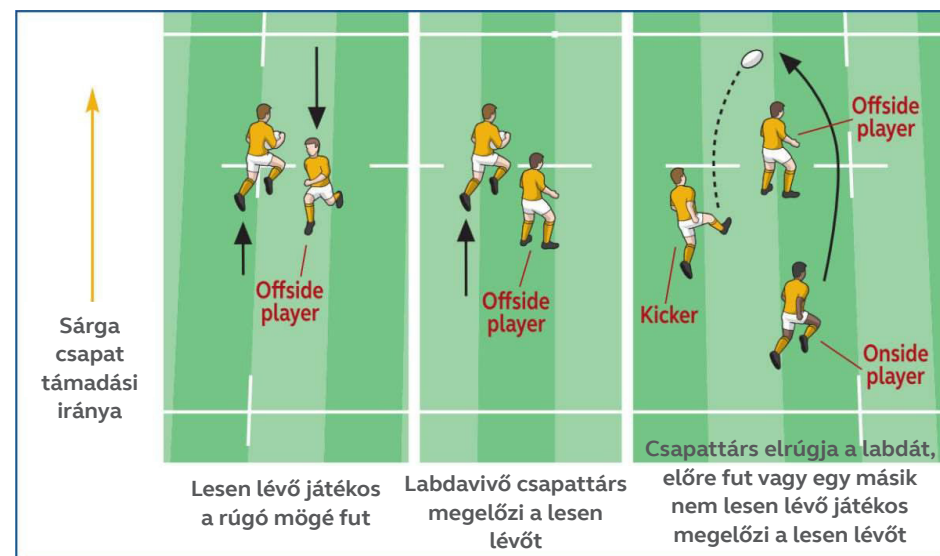
A játékban csak az vehet részt, aki nincs leszen, azaz a labda vonalát nem lépi át a saját térfeléről tekintve.

LES ÉS NEM LES A NYÍLT JÁTÉKBAN

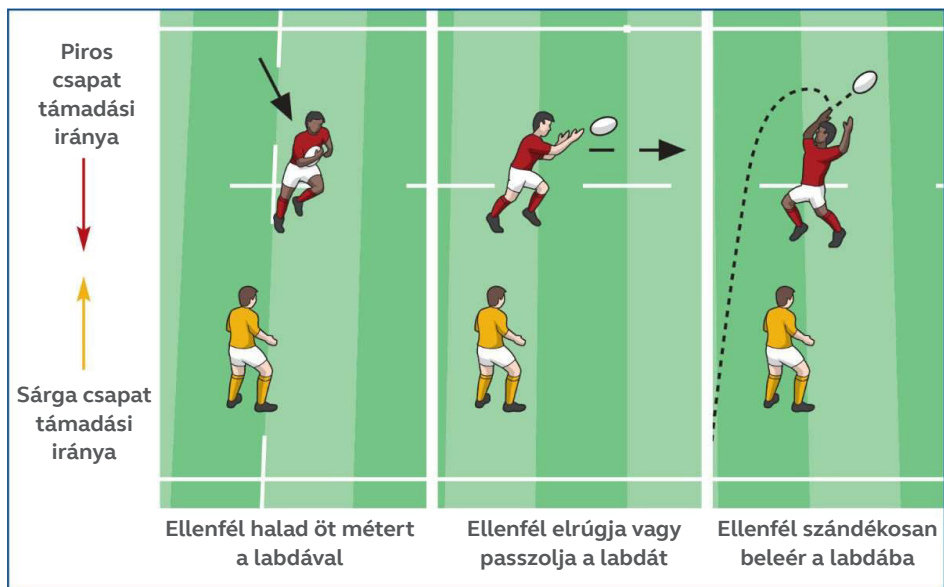
1. A nyílt játékbán akkor kerül egy játékos lesre, ha a labdavívő csapattársa előtt tartózkodik, vagy aki legutóbb a labdát megjátszotta. A lesen lévő játékos nem avatkozhat játékba, ami az alábbiakat jelenti:
 - e. Megjátssza a labdát.
 - f. Megfogja a labdavívőt.
 - g. Megzavarja az ellenfelet a játékban.
 2. A játékos a játéktéren bárhol lesre kerülhet.
 3. Az a játékos nincs lesen, aki egy vétlen előrepassz következtében kerül játékba.
 4. A lesen lévő játékos büntethető, amennyiben:
 - a. Megzavarja a játékos; vagy
 - b. A labda irányába mozdul; vagy
 - c. A labdát elrúgó csapattársa előtt volt és elmulasztotta az azonnali visszavonulást egy nem lesen lévő játékostárs mögött, vagy egy a pályán meghúzott a labda földre érkezésétől, vagy elkapásától számított képzeletbeli 10 méteres távolságra vissza nem vonul még ha az eltalálja a kapufát vagy a keresztrudat. Ha ez egynél több játékost érint, akkor a büntetést az kapja, aki a legközelebb volt a labda földre érkezéséhez, elkapásához. Ez az úgynevezett 10 méteres szabály, ami érvénybe lép akkor is, ha a labdát érintik, vagy az ellenfél megjátssza. de nem érvényes blokkolás esetén.
- Szankció: A nem vétkes csapat választhat:**
- I. **Büntető a szabálytalanság helyén; vagy**
 - II. **Tolongás ahol a vétkes csapat legutoljára megjátszotta a labdát.**
5. A játékos vétlenül kerül lesre (Vétlen les), ha a játékos nem kerülheti el, hogy megérintse a labdát vagy a labdát vívő csapattársát. Csak akkor kell megállítani a játékot, ha a szabálytalankodó csapat előnyt szerez.

Szankció: Tolongás.

6. Bármelyik lesen lévő játékos újra játékba kerülhet:
 - a. Visszavonul a csapattársa mögé, aki legutoljára játszott a labdát; vagy
 - b. Visszavonul a csapattársa mögé, aki nincs lesen.
7. A 10.4.c. szabály kivéve, a lesen lévő játékos újra játékba kerülhet, amikor:
 - a. Egy nem lesen lévő csapattársa lehagyja őt a játéktéren, vagy újra belép a pályára.
 - b. Egy ellenfél játékos:
 - I. Fut a labdával öt métert; vagy
 - II. Elpasszolja a labdát; vagy
 - III. Elrúgja a labdát; vagy
 - IV. Szándékosan megérinti a labdát anélkül, hogy megszerezné azt.
8. A 10.4.c. szabály alapján lesen lévő játékos semmilyen ellenfél általi akció után nem kerülhet újra játékba, kivéve a rúgás blokkolása.



Játékos újra játékba kerül egy csapattárs által



Játékos újra játékba kerül ellenfél által

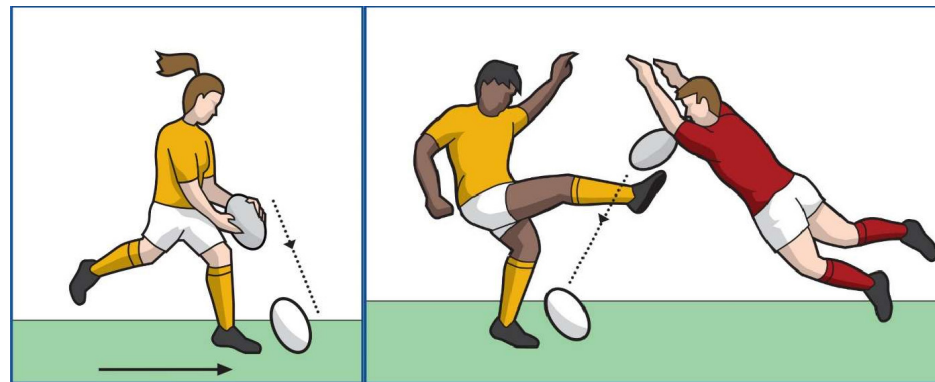
VISSZAVONULÓ JÁTEKOS JÁTÉKBA HOZÁSA NYÍLT TOLONGÁS, CSOMAG, ZÁRT TOLONGÁS VAGY BEDOBÁS ESETÉN

9. A lesen lévő játékos nyílt tolongás, csomag, zárt tolongás vagy bedobás esetén addig is lesen marad, amíg a játékhelyzet le nem zárul.
10. A játékos csak akkor újra játékba helyezhető, ha:
 - a. Ez a játékos azonnal visszavonul az alkalmazandó lesvonal mögé; vagy
 - b. Egy ellenfél játékos öt métert halad a labdával bármelyik irányba; vagy
 - c. Egy ellenfél játékos elrúgja a labdát.
11. A lesen lévő játékos büntethető, ha a játékos:
 - a. Elmulasztja a késedelem nélküli visszavonulást és előnyt szerez azzal, hogy az ellenfél akciója játékba hozza őt; vagy
 - b. Zavarja a játékot; vagy
 - c. A labda felé mozdul.

Szankció: Büntető.

ELŐREEJTÉS

1. Az előreejtés előfordulhat bárhol a pályán (játéktérületen).
2. Előreejtés, amikor egy játékos mélyen fog vagy megkísérli mélyen fogni az ellenfelét, kapcsolatba lép a labdával és a labda előre esik.
Szankció: Tolongás (ha a labda az oldalsóvonalat érinti, a vétlen csapat gyorsbedobást vagy bedobást választhat helyette).
3. A játékos nem ejtheti előre a labdát szándékosan a kezével vagy karjával.
Szankció: Büntető
4. Nem szándékos az előreejtés, ha a játékos megpróbálja elkapni a labdát, de a játékos előreejt, feltételezve, hogy így nagyobb előnyhöz juthat.
5. Nem előreejtés és a játék folytatódik, ha:
 - a. A játékos előre üti a labdát azonnal, miután az ellenfél megrúgta (blokkolás).
 - b. A játékos kitépi vagy kiüti az ellenféltől a labdát és az előrehalad az ellenfél kezéből vagy karjáról.



Előreejtés

Blokkolás

ELŐREPASSZ

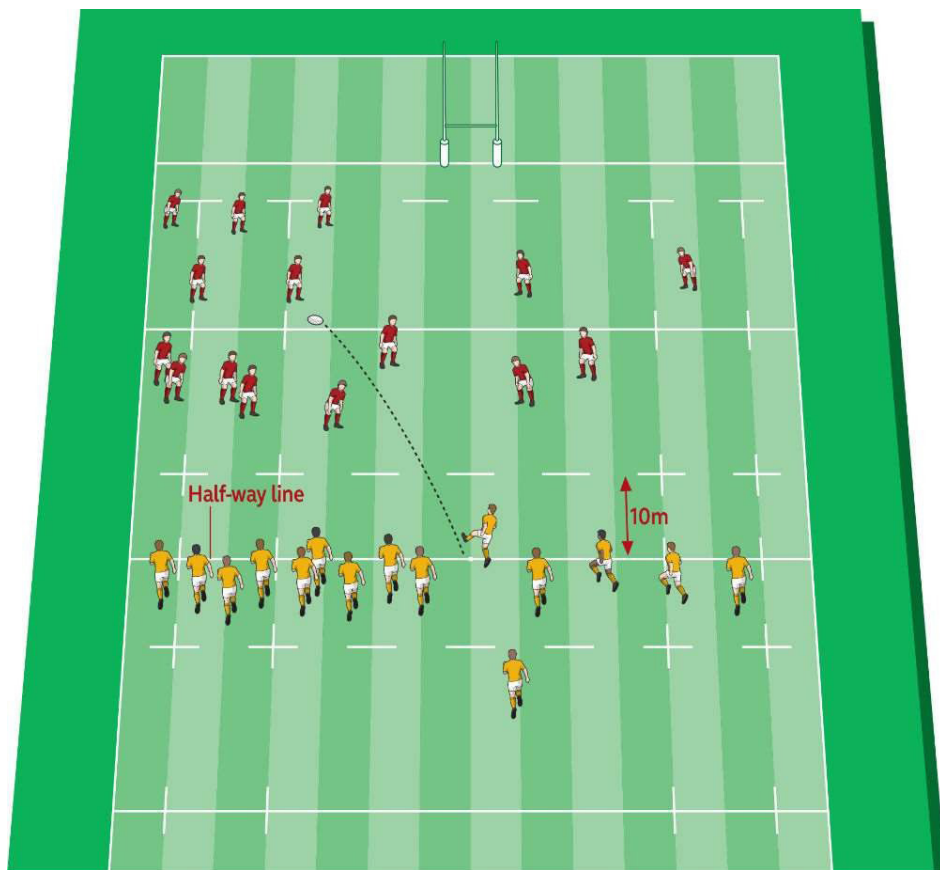
30. Az előrepassz előfordulhat bárhol a pályán (játéktérületen). – „Előre”= az ellenfél halott labda vonala felé.
Szankció: Tolongás (ha a labda az oldalsóvonalat érinti, a vétlen csapat gyorsbedobást vagy bedobást választhat helyette).
31. A játékos nem dobhatja vagy passzolhatja előre szándékosan a labdát.
Szankció: Büntető.

ALAPELV

A kezdőrúgás a mérkőzés kezdetét és a szünet utáni újramezést jelenti. Az újramezdő rúgások a pontszerzés vagy labda letétele utáni rúgásokat jelenti.

1. Minden kezdő- és újramezdő rúgást dropprúgással kell elvégezni.

Szankció: A nem rúgó csapat választhat, hogy új rúgást kér vagy tolongást.



Kezdőrúgás

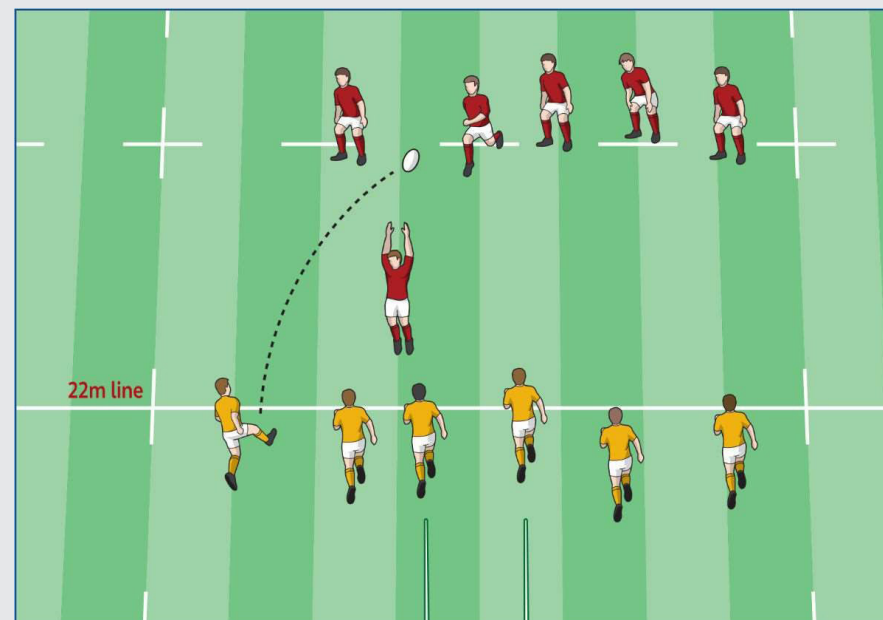
KEZDŐRÚGÁSOK ÉS ÚJRAKEZDŐ RÚGÁSOK PONTSZERZÉS UTÁN

2. A kezdőrúgást a felezővonal közepétől hátrébról kell elvégezni.
Szankció: A nem rúgó csapat választhat, hogy újrarúgatja a labdát vagy tolongást kér.
3. Amelyik csapat elvégzi a kezdőrúgást, annak ellenfele kezdi a második féldőt.
4. Pontszerzés után a pontszerző csapat ellenfele végzi a kezdőrúgást.
Szankció: A nem rúgó csapat választhat, hogy újrarúgatja a labdát vagy tolongást kér.
5. Amikor a rúgás megtörtént:
 - a. A csapattársaknak a rúgó vonala mögött kell helyezkednie.
Szankció: Tolongás.
 - b. Az ellenfél játékosoknak a 10 méteres vonalon vagy mögötte kell tartózkodniuk.
Szankció: Újrarúgás.
6. A rúgott labdának el kell érnie a 10 méteres vonalat.
Szankció: A nem rúgó csapat választhat, hogy újrarúgatja a labdát vagy tolongást kér.
7. Ha a labda eléri az ellenfél 10 méter vonalát, vagy eléri ugyan a vonalat, de a szél visszafújja, vagy ha az ellenfél megjátssza a labdát mielőtt az elérné a 10 méteres vonalat, akkor a játék folytatódik.
8. A labdának a játéktéren kell földet érnie. Ha a rúgás következtében a labda egyből kimegy, az ellenfél csapatnak négy lehetősége van:
 - a. Újrarúgást kérni.
 - b. Tolongást kérni.
 - c. Bedobást kérni.
 - d. Gyors bedobást elvégezni.
9. Ha a labda a célterületre jut anélkül, hogy valakihez hozzáért volna, vagy valaki hozzáért volna a labdához, és az ellenfél haladéktalanul fölhöz érinti a labdát vagy túlmegy halott labda vonalán, akkor a nem rúgó csapatnak van lehetősége választani újrarúgást kérni vagy tolongást.
10. Ha a rúgott labda a rúgó csapat saját célterületére kerül és a védekező játékos halottá teszi vagy a labda halottá válik a célterületen, akkor a nem rúgó csapat jut 5 méteres tolongáshoz.

ÚJRAKEZDŐ RÚGÁS ÖNMENTÉST KÖVETŐEN (22-MÉTERES DROPPRÚGÁS)

11. 11.A kezdő és újrakezdő rúgás kivételével, ha a labda bekerül a célterületre egy támadó által és az egy ellenfél halottá teszi, akkor az újrakezdést 22 méterről történő dropprúgással kell folytatni.
12. 22-méteres dropprúgás:
 - a. Elvégezhető bárhol a védekező csapat 22 méteres vonala mögül.
Szankció: Tolongás.
 - b. Késlekedés nélkül kell elvégezni.
Szankció: Szabadrúgás.
 - c. Kötelező, hogy meghaladja a labda a 22 méteres vonalat.
Szankció: A nem rúgó csapat választhat, hogy újarúgja a labdát vagy tolongást kér.
 - d. Nem kerülhet közvetlenül bedobásra.
Szankció: A támadó csapata választhat a következők közül:
 - I. A dropprúgás újra elvégzendő, vagy
 - II. Tolongás; vagy
 - III. Bedobás; vagy
 - IV. Gyors bedobás.
13. Az ellenfél nem blokkolhatja a rúgást, amíg az nem haladta át a 22 méteres vonalat.
Szankció: Szabadrúgás.
14. Az ellenfél, aki a rúgó 22-esén belül tartózkodik, nem hátráltathatja vagy akadályozhatja a dropprúgást.
Szankció: Büntető.

15. Amennyiben a labda keresztezi a 22 méteres vonalat, de a szél visszafújja, akkor a játék folytatódik.
16. Amennyiben a labda nem haladja meg a 22 méteres vonalat, akkor előnyszabály alkalmazható.
17. Ha a 22 méteres dropprúgás eléri az ellenfél célterületét anélkül, hogy bárki hozzáérne és az ellenfél késlekedés nélkül földre érinti a labdát, vagy a labda a célterületen hagyja el a pályát az oldalon vagy a halott labda vonalán túl, akkor a nem rúgó csapat választhat, hogy újarúgást vagy tolongást kér.
18. A rúgó csapattársainak a rúgó mögött kell lenniük a rúgás pillanatában. Azok, akik a labda előtt voltak szankcionálhatóak, hacsak nem vonulnak vissza és nem zavarják a játékot, amíg újra nem kerülnek játékba egy csapattárs akciója jóvoltából.
Szankció: Tolongás.



Dropp rúgás

ALAPELV

A rögbijátékot csak azon játékos tudják játszani, akik talpon vannak.

1. Játékosok, akik földre esnek a labdáért, vagy földre kerülnek a labdával, azoknak haldéktalanul a következőt kell tenniük:
 - a. Fel kell állni a labdával; vagy
 - b. Meg kell játszania a labdát (de nem rúghatja); vagy
 - c. El kell eresztenie a labdát.

Szankció: Büntető.

2. Amint a labda megjátsszott vagy eleresztett, akkor a földön lévő játékosoknak haldéktalanul el kell mozdulniuk a labdától, vagy fel kell állniuk.

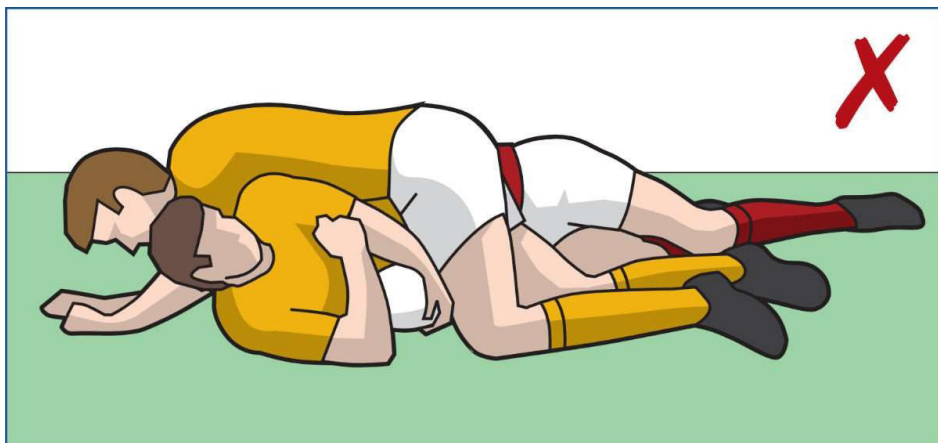
Szankció: Büntető.

3. A földön lévő labda nélküli játékos játékon kívül van és a következőt kell tennie:
 - a. A nem földön lévő ellenfél számára engedni, hogy megjátssza a labdát vagy birtokolja azt.
 - b. Nem játszhat a labdával.
 - c. Nem foghat vagy nem kísérhet meg fogást az ellenfélen.

Szankció: Büntető.

4. Labda nélküli talpon lévő játékosoknak nem szabad ráesni vagy átesni a földön fekvő játékosokon akiknél a labda van, vagy aki a labda közelében a földön van.

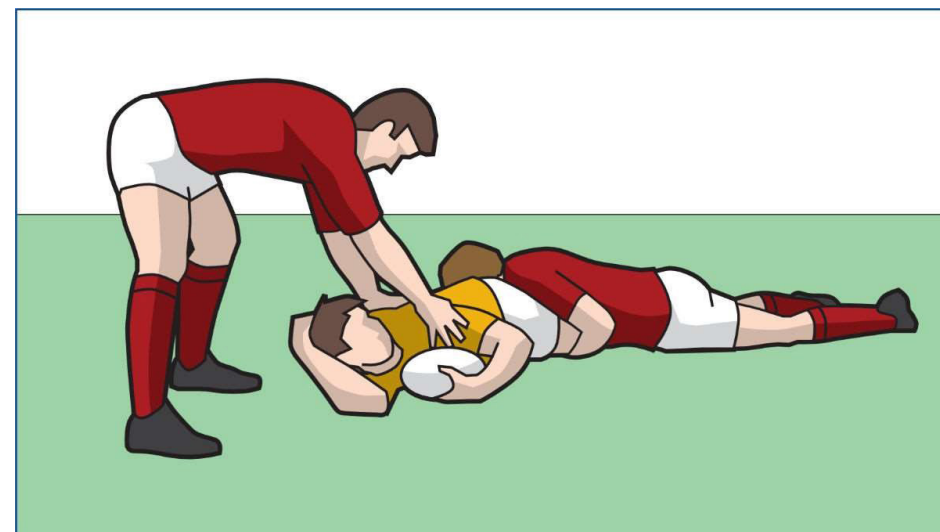
Szankció: Büntető.



Játékos nem feküdhethet rá, nem eshet át a labdás megfogott játékoson

ALAPELV

A fogás a játékterületen belül bárhol megtörténhet. A fogásban résztvevő játékosoknak biztosítaniuk kell a tisztességes versengést a labdáért és annak azonnali megjátszhatóságát.



Fogás

A FOGÁS FELTÉTELEI

1. A fogás megvalósulásakor a labdavívót megfogja és földre viszi egy vagy több ellenfél.
2. A földre vitel alatt azt értjük, hogy a labdavívó fekszik, ül, vagy legalább egy térd a földre ér vagy egy másik földön lévő játékoshoz ér.
3. Fogva tartva lenni alatt azt értjük, amikor a fogó folyamatosan fogja a labdavívót, amíg a labdavívó a földre nem kerül.

JÁTEKOSOK A FOGÁSBAN

4. A fogásban lévő játékosok:
- Fogott játékos.
 - Fogó(k) / Szerelő.
 - Egyéb:
 - Játékos(ok), aki fogja a labdavivőt, de nem megy le a földre.
 - Játékos(ok), aki érkezik a küzdelemhez, hogy birtokolni tudja a labdát.
 - Játékos(ok), aki már a földön van.

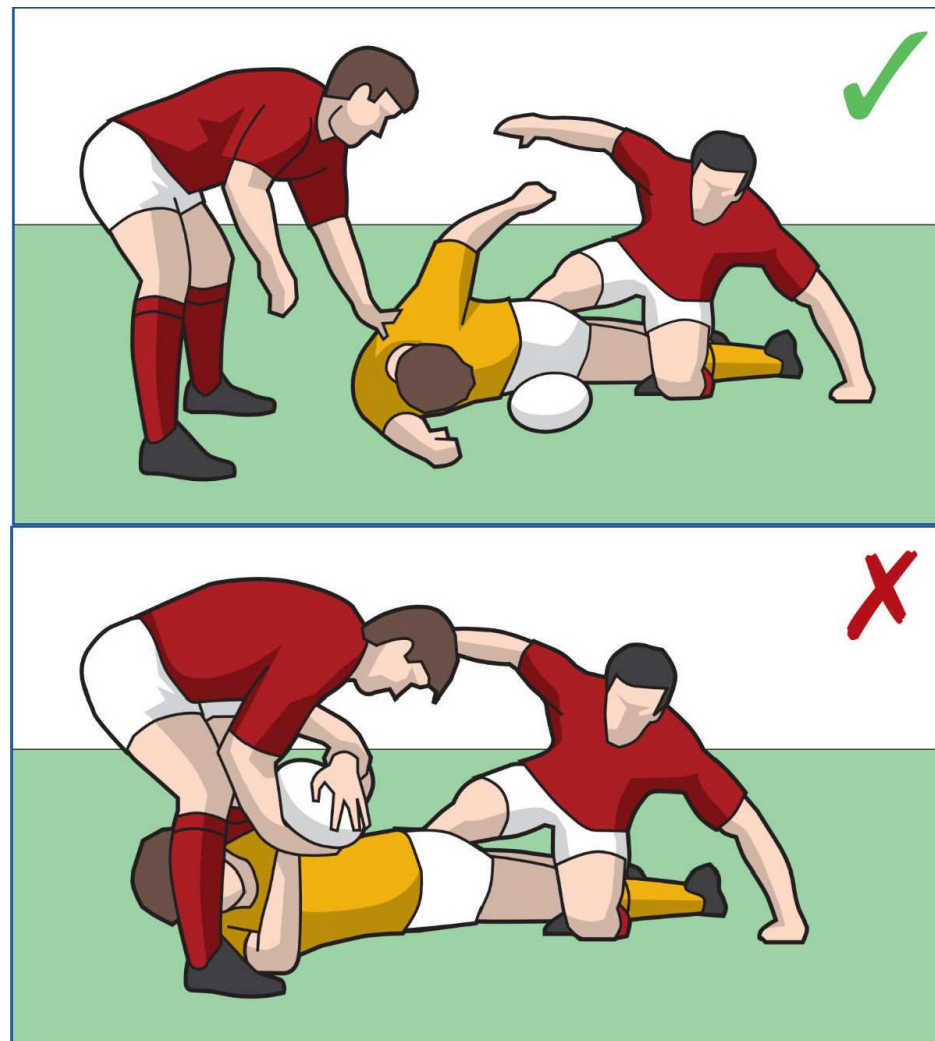
JÁTEKOS FELELŐSSÉGEK

5. Fogónak meg kell tenni:
- Haladéktalanul el kell eresztetni a labdát és a labdavivőt, amint mindkét játékos a földre kerül.
 - Haladéktalanul el kell távolodjon a fogott játékostól és a labdától vagy talpra kell álljon.
 - Talpra kell álljon, mielőtt megpróbálja megjátszani a labdát.
 - Engednie kell a fogott játékost, hogy elérse vagy megjátssza a labdát.
 - Engednie kell a fogott játékost, hogy eltávolodjon a labdától.

Szankció: Büntető.

6. Fogók megjátszhatják a labdát a saját térfelük felől érkezően feltéve, hogy betartották a fenti feltételeket és a nyílt tolongás még nem alakult ki.
7. Fogott játékosoknak haladéktalanul a következőket kell tenniük:
- A labdát megjátszhatóvá kell tenni, hogy a játék folytatódjon: eleresztéssel, passzolással vagy a labda valamely irányba való tolásával – kivéve előre. Kihe-lyezhetik a labdát bármely irányba.
 - El kell távolodni a labdától vagy talpra kell állni.
 - Ügyeljen arra, hogy ne feküdjön rá, ne legyen a labda felett vagy közelében úgy, hogy megakadályozza az ellenfél játékosok labdaszerzését.

Szankció: Büntető.



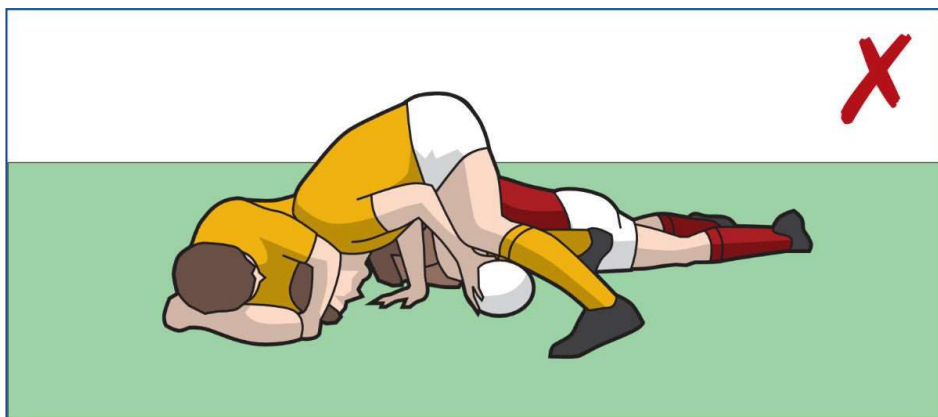
A fogott játékosnak haladéktalanul el kell eresztetni a labdát

8. Más játékosoknak meg kell tenniük:
- Talpon kell maradniuk és haladéktalanul el kell engedni a labdát és a labdavívót.
 - Talpon kell maradniuk, amikor a labdát megjátsszák.
 - Mielőtt megjátsszák a labdát, a saját térfelük felől kell érkezniük a fogás szituációhoz.
 - Amíg a földön vannak a fogás közelében, addig ne játsszák meg a labdát, vagy ne kíséreljék meg az ellenfelet megfogni.

Szankció: Büntető.



A fogás után minden a labdát megjátsszani kívánó játékosnak talpon kell állnia



A játékos nincs talpon és megjátssza a labdát a fogásban

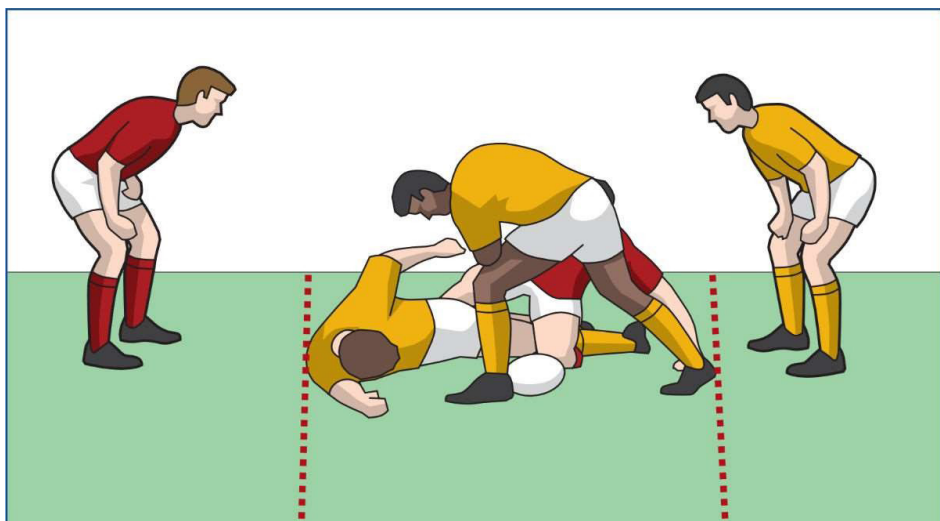


A játékos nincs talpon és megjátssza a labdát a fogásban

9. Bármely játékos, aki a labdát megszerzi:
- Haladéktalanul meg kell játszsa a labdát előre megindulással vagy passzolással, vagy rúgással.
 - Talpon kell maradni és ne kerüljön a földre a fogás közelében, hacsak nem az ellenfél fogja meg.
 - Megfogható feltéve, hogy a fogó a saját térfelére felől érkezik.

Szankció: Büntető.

10. Lesvonalak alakulnak ki a fogásnál, amikor legalább egy játékos a lábán van és a földön lévő labda felett helyezkedik el. Mindkét csapat számára lesvonalak alakulnak ki párhuzamosan a célvonalakkal abban a pontban, ahol a fogásban résztvevő leghátuló játékos lába vonala húzódik. Ha ez a pont célvonalon vagy mögötte van, akkor a célvonal egyben a lesvonal is.

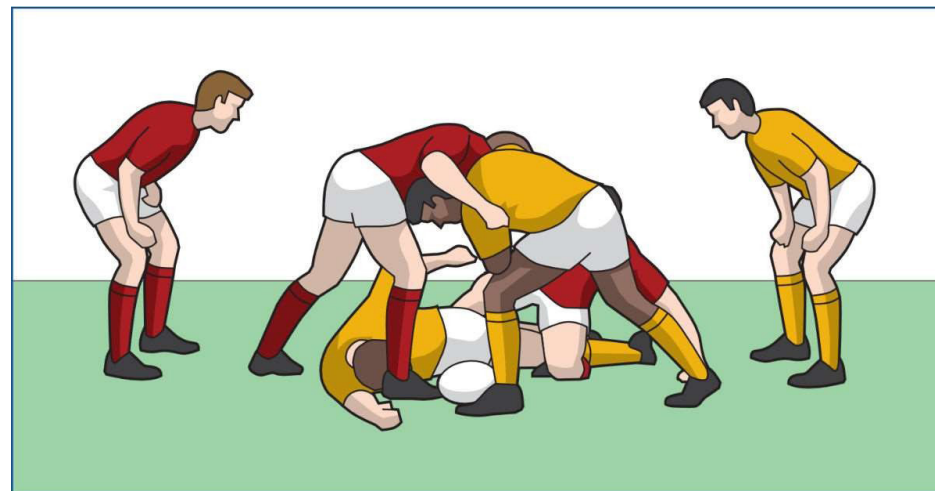


Lesvonalak alakulnak ki a labda felett álló játékosok által

11. A fogás befejeződik amint:
- A nyílt tolongás kialakul.
 - Bármelyik csapat talpon lévő játékosa megszerzi a labdát és elmozdul onnan, vagy passzol, vagy elrúgja a labdát.
 - A labda elhagyja a fogás területét.
 - Ha a labda megjátszhatatlanná válik, és kétséges, hogy melyik játékos nem cselekedett a Szabályoknak megfelelően, a játékvezető azonnal tolongást ítél és a bedobást a megszakítás előtt előre haladó csapat végzi el, ha egyik csapat sem haladt előre, akkor a támadó csapat.

ALAPELV

A nyílt tolongás lényege, hogy a játékosok számára lehetővé tegye a versengést a földön lévő labda megszerzésére.



Nyílt tolongás

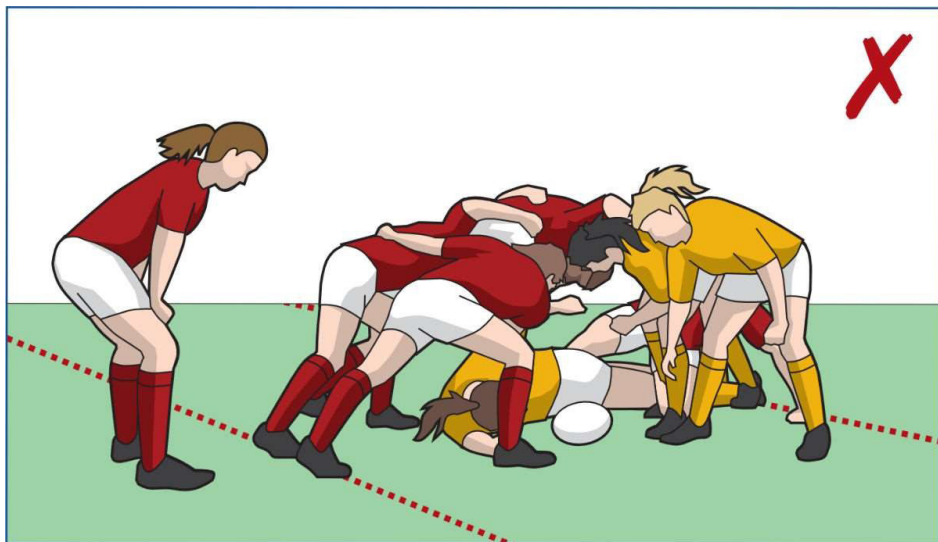
NYÍLT TOLONGÁS KIALAKULÁSA

1. Nyílt tolongás a játéktéren bárhol kialakulhat.
2. A nyílt tolongás akkor alakul ki, amennyiben legalább egy-egy játékos kontaktusba kerül a lábukon állva, miközben a labda a földön van.
3. A nyílt tolongásban résztvevő játékosoknak nem lehet mélyebben a fejük és válluk, mint a saját csipőjük.

Szankció: Szabadrúgás

LES A NYÍLT TOLONGÁSNÁL

4. Mindkét csapat térfele felől kialakul a lesvonal, ami párhuzamosan fut a célvonallal, és a nyílt tolongásban résztvevő leghátsó játékosárs végpontján halad át. Ha ez a pont a célvonal mögött van, akkor a célvonal egyben a lesvonal is.



Nyílt tolongásnál a lesvonalak keresztülfutnak mindkét csapat leghátsó játékosának végpontján. A sárga mezés játékos a jobb oldalon, lesen tartózkodik.

CSATLAKOZÁS A NYÍLT TOLONGÁSHOZ

5. Az érkező játékosnak lábon kell maradni és csak a saját lesovonala mögül csatlakozhat.
6. A játékos csatlakozhat a nyílt tolongás mellől, de semmiképp nem a leghátsó játékos előtt.
7. A nyílt tolongásba beálló játékosnak csatlakoznia kell egy csapattársához vagy egy ellenfélhez, az egész kart használnia kell. A csatlakozásnak vagy meg kell előznie, vagy egyidejűleg kell végbemennie bármely más kontaktussal a beálló játékosra nézve.
8. A játékosoknak csatlakozniuk kell a nyílt tolongáshoz, vagy haladéktalanul vissza kell vonulniuk a lesvonal mögé.
9. Azon játékosok, akik korábban már részesei voltak a nyílt tolongásnak újra csatlakozhatnak feltéve, hogy ezt nem leshelyzetből teszik meg.

Szankció: Büntető.

NYÍLT TOLONGÁS KÖZBEN

10. A labda birtokolható az ellenfél labda fölötti legördítésével vagy eltolásával.
11. Amint a nyílt tolongás kialakul, senki nem nyúlhat kézzel a labdához, hacsak nem már rátette a kezét a labdára mielőtt a nyílt tolongás kialakult és lábön maradt.
12. A játékosoknak törekedniük kell a talponmaradásra a nyílt tolongásban.
13. Az összes nyílt tolongásban résztvevő játékosnak fogva, vagy csatlakozva kell lenni, nem pedig csak mellette lenni.
14. A játékosok megjátszhatják a labdát a lábukkal feltéve, hogy ezt biztonságos módon teszik.
15. A földön lévő játékosoknak törekedniük kell a labdától való eltávolodásra, és amint kialakul a nyílt tolongás már nem játszhatja meg.
16. A játékosoknak tilos:
 - a. A lábaikkal felemelni a labdát.
 - b. Szándékosan összeomlasztani a nyílt tolongást vagy ráugrani a tetejére.
 - c. Szándékosan rálépni egy másik játékosra.
 - d. Ráfeküdni a labdára, amint az a nyílt tolongásból kijön.
 - e. Kirúgni a labdát a nyílt tolongásból, vagy rúgást megkísérelni.

Szankció: Büntető.

- f. Visszavinni a nyílt tolongásba a labdát.
- g. Bármilyen olyan cselekvést kivitelezni, ami az ellenfelet megtéveszti, hogy a nyílt tolongás befejeződött, miközben nem.

Szankció: Szabadrúgás.

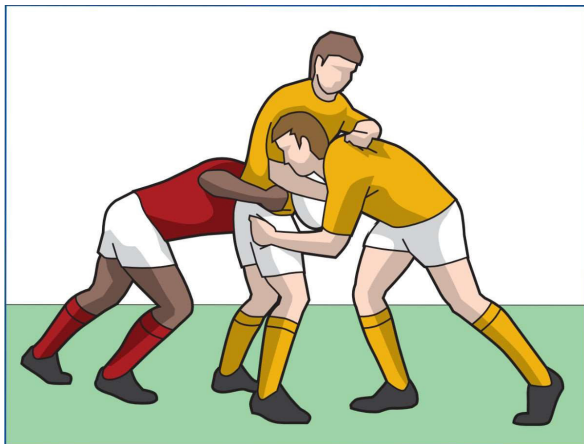
A NYÍLT TOLONGÁS BEFEJEZÉSE

17. A nyílt tolongásban amint a labda tisztán megnyert egyik csapat által és megjátszható, a játékvezető „HASZNÁLD!” vezényszóval jelzi, ami után 5 másodpercen belül ki kell adni a labdát a nyílt tolongásból.
- Szankció: Tolongás.**
18. A nyílt tolongás lezárul és a játék folytatódik amikor a labda elhagyja a nyílt tolongást vagy amikor a labda a célvonalra vagy a mögé kerül.
 19. A nyílt tolongás lezárul, amikor a labda nem kerül megjátszhatóvá. Ha a játékvezető úgy dönt, hogy belátható időn belül a labda nem kerül megjátszhatóvá, akkor tolongást ítél.

ALAPELV

MEGHATÁROZÁS

Csomag akkor alakul ki, amikor a labdavívő játékost egy vagy több ellenfél fog, és a labdavívő egy vagy több csapattársa csatlakozik a labdavívőhöz. Tehát egy csomag legkevesebb három, lábon álló játékosból áll, a labdavívő és még egy-egy játékos mindkét csapatból. A résztvevő játékosok mindannyian talpon vannak és az egyik célvonal irányába mozognak. A nyílt játéknak vége.

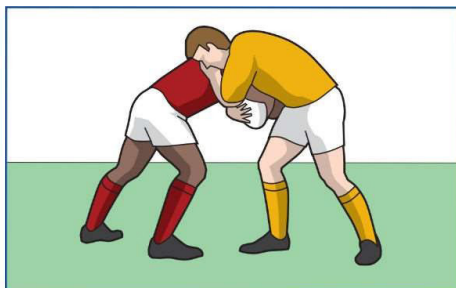


Csomag

A csomag lényege, hogy a játékosok küzdhetnek a labdáért, ami a talajtól fel van tartva.

A CSOMAG KIALAKULÁSA

1. A csomag csak a játéktéren alakítható ki.
2. A csomag résztvevői: a labdavívő és legalább egy-egy játékos mindkét csapatból, akik összekapaszkodnak úgy, hogy talpon maradnak.
3. Amint a csomag kialakul, akkor a célvonal felé haladnia kell.



Csomag nem alakult ki

LESHELYZET A CSOMAGBAN

4. A lesvonal. Két lesvonal van a célvonalakkal párhuzamosan, mindegyik csapatnak egy-egy. Mindkét lesvonal a leghátsó játékos hátrább lévő lábánál húzódik. Ha a leghátsó játékos lába a célvonalon vagy azon túl van, akkor a lesvonal a védekező csapatnak a célvonal.
5. A játékosoknak azonnal be kell állni a csomagba, vagy vissza kell vonulni a lesvonal mögé. Ha a játékos a csomag mellett ólálkodik, akkor lesen van.

Szankció: Büntetőrúgás a szabálytalankodó csapat lesvonaláról.

6. A csomagtól kiálló, vagy oda visszaálló játékosok. A játékosoknak, akik kiállnak a csomagtól, azonnal vissza kell vonulni a lesvonal mögé, ha nem teszik meg, lesen vannak. Ha a játékosok a leghátsó csapattárs elé áll be, akkor lesen van. A játékos az utolsó játékos mentén visszaállhat a csomagba.

Szankció: Büntetőrúgás a szabálytalankodó csapat lesvonaláról.

CSATLAKOZÁS A CSOMAGHOZ

7. A csomaghoz csatlakozó játékosoknak a következőképp kell cselekedniük:
 - a. Csak a saját térfelük felől.
 - b. Csatlakozni kell a csomagban leghátsó játékoshoz. **Szankció:** Büntetőrúgás.
 - c. A csomagba beálló játékosoknak a válla és feje nem lehet alacsonyabban a csípőjüknél. **Szankció:** Szabadrúgás.

A CSOMAG KÖZBEN

8. Amennyiben a labdavívő lekerül a földre a csomag közben, akkor azt haladéktalanul megjátszhatóvá kell tennie. **Szankció:** Tolongás.
9. Minden további csomagban lévő játékosnak törekednie kell arra, hogy maradjanak talpon.
10. Minden csomagban lévő játékosnak csatlakozva kell lennie játékostársához, nem pedig csak mellette ólálkódni, vagy csak a kezét rátenni.
11. Játékosoknak tilos:
 - a. Szándékosan összeomlasztani a csomagot vagy tetejére ugrani.
 - b. Megpróbálni kirángatni egy ellenfelet a csomagtól. **Szankció:** Büntetőrúgás.
 - c. Bármilyen olyan cselekedet, ami az ellenfelet megteveszti, hogy a csomag véget ért. **Szankció:** Szabadrúgás.
12. Amikor a labdát nem birtokló csapat játékosai önként elhagyják a csomagot olyannyira, hogy nem marad egy sem a csomagban abból a csapatból, a csomag folytatódhat, és két lesvonal van. A labdabirtokló csapat számára a lesvonal a csomagban résztvevő leghátsó játékos hátrább lévő lábának vonala, a labdát nem birtokló csapat számára pedig az a vonal, amelyik a labdabirtokló csapat legelső játékosának legelső lába képez. **Szankció:** Büntetőrúgás.

13. Amikor a labdát nem birtokló csapat játékosai önként elhagyják a csomagot olyannyira, hogy nem marad egy sem a csomagban abból a csapatból, akkor ezen csapat játékosai újból csatlakozhatnak a csomaghoz feltéve, hogy az első csatlakozó játékos a labdabirtokló csapat legelső játékosához csatlakozik.

Szankció: Büntetőrúgás.

14. Ha egy csomag helyben marad vagy már több, mint 5 másodperce megállt az előre haladása, de a labdát mozgatják és ezt a játékvezető látja – „HASZNÁLD!” instrukciót adja –, akkor a játékvezető észszerű időt engedélyez, hogy a labda kijöjjön. Ha az nem jön ki az észszerű idő után, akkor: **Szankció: Zárt Tolongás.**

15. Amikor egy csomag előrehaladása megállt, újraindulhat, ha ezt 5 másodpercen belül teszi. Ha a mozgás másodszor is megáll az előre haladásban, de a labdát mozgatják és ezt a játékvezető látja látja – „HASZNÁLD!” instrukciót adja –, akkor a játékvezető észszerű időt engedélyez, hogy a labda kijöjjön. Ha a labda nem jön ki az észszerű idő után, akkor: **Szankció: Zárt Tolongás.**

A CSOMAG BEFEJEZÉSE

16. A csomag befejeződik és a játék megy tovább a következő esetekben:

- A labda vagy a labdavívó elhagyja a csomagot.
- A labda a földre kerül.
- A labda a célvonalra vagy a mögé kerül.

17. A csomag sikertelenül fejeződik be a következő esetekben:

- A labda megjátszhatatlanná válik.
- A csomag összeomlik (nem ellenjáték eredményeképpen).
- A csomag nem halad a célvonal felé több, mint öt másodperce és a labda nem látható megjátszhatónak.
- A labdavívó földre kerül de a labda nem lesz haladéktalanul elérhető.
- Amikor a labda megjátszhatóvá válik, és a játékvezető felszólítja a csapatot a használatra, de ez nem történik meg öt másodpercen belül.

Szankció: Zárt Tolongás.

- Ha egy játékos az ellenfél rúgását közvetlenül kapja el nyílt játékban, - tehát a rúgás nem kezdőrúgás vagy droppkirúgás - és ezt a játékost egy ellenfél azonnal megfogja, akkor csomag alakulhat ki. Amennyiben a fenti esetek bármelyike bekövetkezik, akkor a labdát elkapó játékos csapata hozza újra játékba a labdát.

Szankció: Zárt Tolongás.

18. Az ellenfél rúgását közvetlenül kapja el azt jelenti, hogy a labda nem ért más játékost vagy földet, mielőtt a játékos elkapta.

ALAPELV

A játék megállításának eszköze azáltal, hogy a játékos a saját 22 méteres vonalán belül, közvetlenül az ellenfél rúgásából elkapja a labdát.



MARK ELKAPÁS

- Mark elkapáshoz a játékosnak a következőt kell tennie:
 - A játékos legalább egyik lábának a saját 22 méteres vonalán vagy a mögött kell lennie a labda elkapásának pillanatában, vagy a labda levegőben történő elkapását követő földre érkezéskor, ÉS
 - A játékos olyan rúgott labdát kap el, amely elérte a 22 méteres vonal síkját, közvetlenül az ellenfél rúgásából eredően, még mielőtt a labda érintené a talajt vagy egy másik játékost, ÉS
 - Az elkapással egyidejűleg a játékos „MARK”-ot kiált.
- Egy játékos akkor is mondhat markot, ha a labda előzőleg a kapufának, vagy a kereszttrúdnak ütközik.
- Amennyiben a játékos szabályosan mondott markot, a játékvezető azonnal megállítja a játékot, és a labdát birtokló csapatnak szabadrúgást ítél meg.
- Markot szerezni nem lehet kezdő rúgásból, vagy pontszerzést követő újrakezdő rúgásból.

JÁTÉK ÚJRAKEZÉSE MARK-OT KÖVETŐEN

5. A szabadrúgást a markot mondó játékos végzi el (a 20. Szabálynak megfelelően).
6. Amennyiben a játékos 1 percen belül nem tudja elvégezni a szabadrúgást, úgy a labdát birtokló csapat javára zárt tolongást kell megítélni.
7. A szabadrúgást az alábbi pontokról kell elvégezni:

MARK helye	A szabadrúgás helye
22 méteres vonalon belül	A mark helyén, de legalább 5 méterre a célvonalától, egy vonalban a mark helyével
Célterületen	Az 5 méteres vonalon, egyvonalban a mark helyével

ALAPELV

A játékterület oldalsó határai az oldalvonalak. Amikor a játék eléri az oldalvonalat, a labda pályán kívülre kerül, és halottá válik. A gyors bedobás és a bedobás a játék dobás általi újramezítésének módozatai, a labda vagy a labdát birtokló játékos pályán kívülre kerülését követően.

PÁLYÁN KÍVÜL

1. Pályán kívül van a labda, ha
 - a. A labda vagy a labdavívó érinti az oldalvonalat, a célterület oldalvonalát, vagy bármit azokon túl.
 - b. Az oldalvonalat, a célterület oldalvonalát, vagy azokon túl bármit érintő játékos elkapja vagy kezében tartja a labdát.
 - I. Amennyiben a labda az elkapás pillanatában elérte az oldalvonal síkját, nem tekintendő úgy, hogy az elkapó játékos juttatta pályán kívülre a labdát.
 - II. Amennyiben a labda az elkapás vagy felemelés pillanatában nem érte el az oldalvonal síkját, akkor úgy kell tekinteni, hogy az elkapó játékos juttatta pályán kívülre a labdát, függetlenül attól, hogy a labda mozgó vagy álló helyzetben volt.
2. Nincs pályán kívül a labda, ha
 - a. A labda eléri az oldalvonal síkját, de egy, a játékterületen levő játékos elkapja, elüti vagy elrúgja.
 - b. A játékos a játékterületen belülről vagy kívülről ugorva elkapja a labdát, majd a játékterületen ér földet; függetlenül attól, hogy a labda elérte-e az oldalvonal síkját.

- c. Egy játékos felugrik a játékterületről, és visszaüti (vagy elkapja és visszadobja) a labdát a játékterületre, mielőtt az oldalvonalon kívül vagy a célterület oldalvonalán kívül földet érne; függetlenül attól, hogy a labda elérte-e az oldalvonal síkját.
- d. A pályán kívüli játékos visszarúgja vagy visszaüti a labdát, de nem fogja azt meg; feltéve, hogy a labda nem érte el az oldalvonal síkját.

GYORS BEDOBÁS

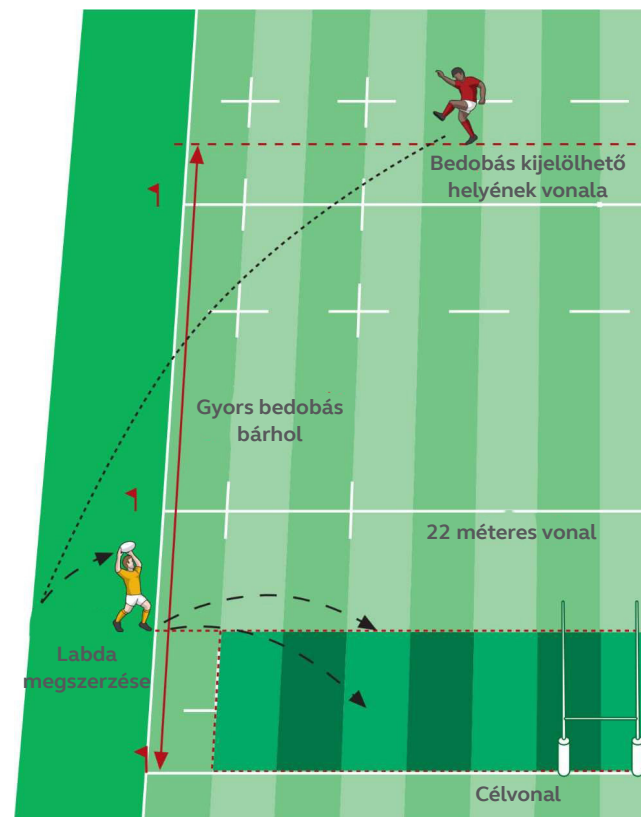
3. A labdát pályán kívülre vivő játékos köteles a labdát azonnal elengedni, hogy a gyors bedobást el lehessen végezni.

Szankció: Büntetőrúgás.

4. Gyors bedobásnál
 - a. A bedobás helye a bedobó játékos csapatának saját célvonala és a között a pont között van, ahol a labda útja keresztezte az oldalvonalat (megjegyzés: vagyis elhagyta a játékterületet), ÉS
 - b. A bedobást a bedobó játékos csapatának saját célvonalával párhuzamos irányba, vagy a célvonal irányába kell elvégezni, ÉS
 - c. A labdát úgy kell eldobni, hogy az elérje az 5 méteres vonalat, mielőtt földet érne vagy érintkezne egy játékosal, ÉS
 - d. A bedobó játékos mindkét lábának a játékterületen kívül kell lennie.

Szankció: Bedobás vagy Zárt Tolongás.

5. A gyors bedobás kizárt és bedobást kell ítélni az adott csapatnak, ha:
 - c. A játékosok már felálltak a bedobáshoz, VAGY
 - d. Miután a labda pályán kívülre került, ezt a gyors bedobást végző játékosokon, vagy a labdát pályán kívülre juttató játékoson kívül bárki megérintette, VAGY
 - e. Az eredetileg a pályán kívülre kerülő labdától különböző, másik labda használatára kerül sor.
6. A labdának el kell érnie az 5 méteres vonalat, mielőtt játékba hozzák és egyetlen játékos sem akadályozhatja ebben a labda útját. **Szankció: Szabadrúgás.**
7. Amennyiben a „bedobás kijelölhető helyének vonala” a 22 méteres vonalon kívül van, a védekező csapat elvégezheti a gyors bedobást a 22 méteres vonalon belülről, de úgy kell tekinteni, hogy a labdát bejuttatták a 22 méteres vonalon belülről.



Gyorsbedobás

BEDOBÁS

8. Annak meghatározása, hogy bedobás esetén honnan kell újraindítani a játékot, illetve, hogy melyik csapat végzi el a bedobást, a következőképpen alakul:
- a. Általános szabályok

ESEMÉNY	BEDOBÁS KIJELÖLHETŐ HELYÉNEK VONALA (MARK OF TOUCH)	BEDOBÁST VÉGZŐ
A labdavívő pályán kívülre kerül vagy a labdát közvetlenül kirúgja a pályán kívülre.	Ahol a labda vagy a játékos érinti az oldalonat, vagy amögött a talajt.	Az ellenfél.
A játékos akaratlanul pályán kívülre üti, passzolja vagy dobja a labdát.	Ahol a labda érinti az oldalonat.	Az ellenfél.
A labda eltalál egy játékost és közvetlenül pályán kívülre kerül.	Ahol a labda eléri az oldalonat, vagy az oldalonatnak azon a pontján, amely legközelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a labda eltalálta a játékost; amelyek ezek közül közelebb esik ennek a játékosnak a célvonalához.	Az ellenfél.
A labda eltalált egy játékost, és a labda kikapottan a pályán kívülre.	Ahol a labda érinti az oldalonat.	Az ellenfél.
A pályán kívül levő játékos elkap vagy felvesz egy olyan labdát, amely elérte az oldalonat síkját.	Ahol a labda elérte az oldalonat síkját.	Annak a játékosnak a sapat, aki elkapta vagy felvette a labdát.
A pályán kívül levő játékos elkap vagy felvesz egy olyan labdát, amely nem érte el az oldalonat síkját.	Ahol a játékos áll.	Az ellenfél.

- b. A kezdőrúgásból vagy az újrakezdő rúgásból a labda közvetlenül kirúgásra kerül

ESEMÉNY	BEDOBÁS KIJELÖLHETŐ HELYÉNEK VONALA (MARK OF TOUCH)	BEDOBÁST VÉGZŐ
A labda közvetlenül pályán kívülre kerül a kezdőrúgásból vagy a pontszerzést követő újrakezdő rúgásból.	Amennyiben az ellenfél a pályán kívülre kerülés esetét választja, a bedobás onnan történik, ahol a labda elérte az oldalonat, vagy ahol elérte a felezővonalat; amelyek ezek közül közelebb esik a rúgójátékos célvonalához.	Nem a rúgást végző csapat.
A labda közvetlenül pályán kívülre kerül a 22-es droprúgásból.	Amennyiben az ellenfél a pályán kívülre kerülés esetét választja, a bedobás onnan történik, ahol a labda elérte az oldalonat, vagy a 22 méteres vonalat; amelyek közelebb esik a rúgójátékos célvonalához.	Nem a rúgást végző csapat.

- c. Büntetőrúgásból rúgott labda esetén

ESEMÉNY	BEDOBÁS KIJELÖLHETŐ HELYÉNEK VONALA (MARK OF TOUCH)	BEDOBÁST VÉGZŐ
A játékos pályán kívülre rúgja a labdát (akár közvetlenül, akár úgy, hogy a labda először lepattan a játéktéren, akár úgy, hogy a labda eltalál egy játékost, vagy a játékvezetőt).	Ahol a labda elérte az oldalonat.	A rúgást végző csapat.

A pályán kívül tartózkodó játékos elkapja a labdát, tekintet nélkül arra, hogy a labda elérte-e az oldalvonalat.	Ahol a labda elérte az oldalvonalat, vagy amennyiben a labda nem érte el az oldalvonalat, ahol a labdát elkapó játékos áll.	A rúgást végző csapat.
A pályán kívül tartózkodó játékos felveszi a labdát, míg nem érte el az oldalvonal síkját.	Ahol a játékos áll.	A rúgást végző csapat.

d. A labda közvetlenül kirúgásra kerül a rúgójátékos saját 22 méteres vonalán vagy a célterületen belülről

ESEMÉNY	BEDOBÁS KIJELELHETŐ HELYÉNEK VONALA (MARK OF TOUCH)	BEDOBÁST VÉGZŐ
TERÜLETSZERZÉS NÉLKÜL		
A védekező csapat a saját 22 méteres vonalán belülről juttatta a labdát, és nem történt fogás, nem alakult ki nyílt tolongás vagy csomag, és az ellenfél nem érintette meg a labdát a 22 méteres vonalon belül. Ha egy, a saját 22 méteres vonalán belül tartózkodó játékos felveszi a 22 méteres vonalon kívül tartózkodó labdát, vagy elkapja a labdát, mielőtt az elérte volna a 22 méteres vonal síkját, és közvetlenül pályán kívülre rúgja a 22 méteres vonalon belülről, akkor ez a játékos visszajuttatta a labdát a 22 méteres vonalon belülről.		
A játékos közvetlenül kirúgja a labdát a pályán kívülre.	Ahol a labda eléri az oldalvonalat, vagy a rúgás vonalának és az oldalvonalnak a metszéspontjánál; amelyik közelebb van a rúgójátékos célvonalához.	A rúgást végző csapat ellenfele.

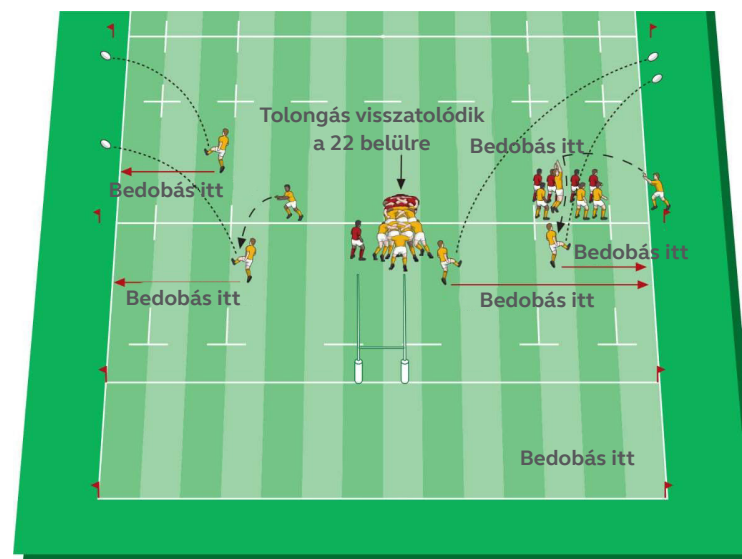
A pályán kívüli ellenfél játékos elkapja a labdát.	Ahol a labda eléri az oldalvonalat, vagy a rúgás vonalának és az oldalvonalnak a metszéspontjánál; amelyik közelebb van a rúgójátékos célvonalához.	A rúgást végző csapat ellenfele.
TERÜLETSZERZÉSSEL		
Akár, ha a védekező csapat nem juttatta a labdát a saját 22 méteres vonalán belülről, akár fogás történt, nyílt tolongás vagy csomag alakult ki a 22 méteres vonalon belül, akár az ellenfél megérintette a labdát a 22 méteres vonalon belül.		
A játékos közvetlenül pályán kívülre rúgja a labdát.	Ahol a labda eléri az oldalvonalat.	A rúgást végző csapat ellenfele.
A pályán kívül tartózkodó ellenfél játékos elkapja a labdát.	Ahol a labda eléri az oldalvonalat.	A rúgást végző csapat ellenfele.
A játékos a 22 méteres vonalon belülről végez szabadrúgást.	Ahol a labda eléri az oldalvonalat.	A rúgást végző csapat ellenfele.

e. A labda közvetlenül kirúgásra kerül a 22 méteres vonalon kívülről

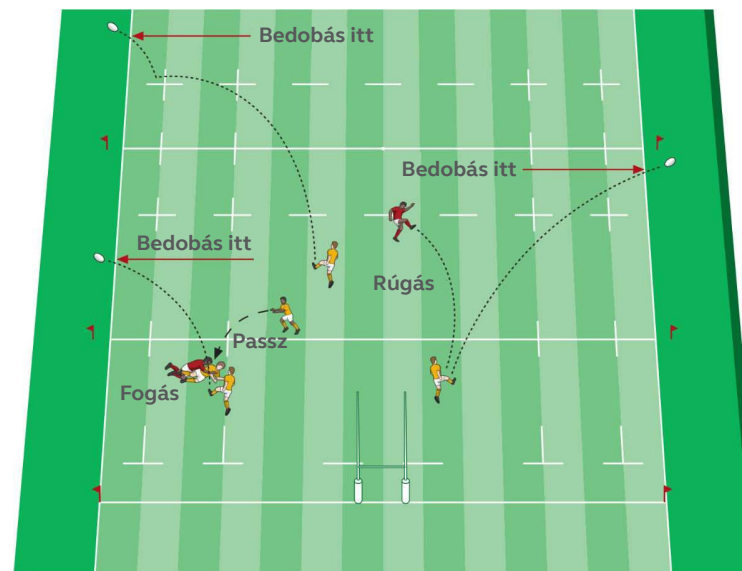
ESEMÉNY	BEDOBÁS KIJEÖLÖHÖ HELYÉNEK VONALA (MARK OF TOUCH)	BEDOBÁST VÉGZÖ
A játékos közvetlenül a pályán kívülre rúgja a labdát a nyílt játék során vagy a szabadrúgás során.	Ahol a labda eléri az oldalt vonalat vagy a rúgás vonalának és az oldalt vonalnak a metszéspontjánál; amelyik közelebb esik a rúgó játékos célvonalához. Nincs területszerzés.	A rúgást végző csapat ellenfele.

f. Bedobás esetek

ESEMÉNY	BEDOBÁS KIJEÖLÖHÖ HELYÉNEK VONALA (MARK OF TOUCH)	BEDOBÁST VÉGZÖ
Szabálytalan dobást követően.	Az eredeti bedobás helyén.	Az ellenfél.
Nem megengedett gyors bedobást követően.	Ahol a felálló bedobás helye lett volna, amennyiben nem kerül sor gyors bedobásra.	Ugyanazon csapat.
Szabálytalanul végzett gyors bedobás esetén.	A szabálytalan dobás helye.	Az ellenfél.
Előrejtést vagy előre-passzolás követően a labda pályán kívülre kerül.	Ahol a labda érinti az oldalt vonalat.	Az ellenfél.
A bedobás szabályainak megsértéséért megítélt büntető- vagy szabadrúgás helyett (ellenfél választása szerint).	Az eredeti bedobás helyén.	Az ellenfél.



Területszerzés nélkül

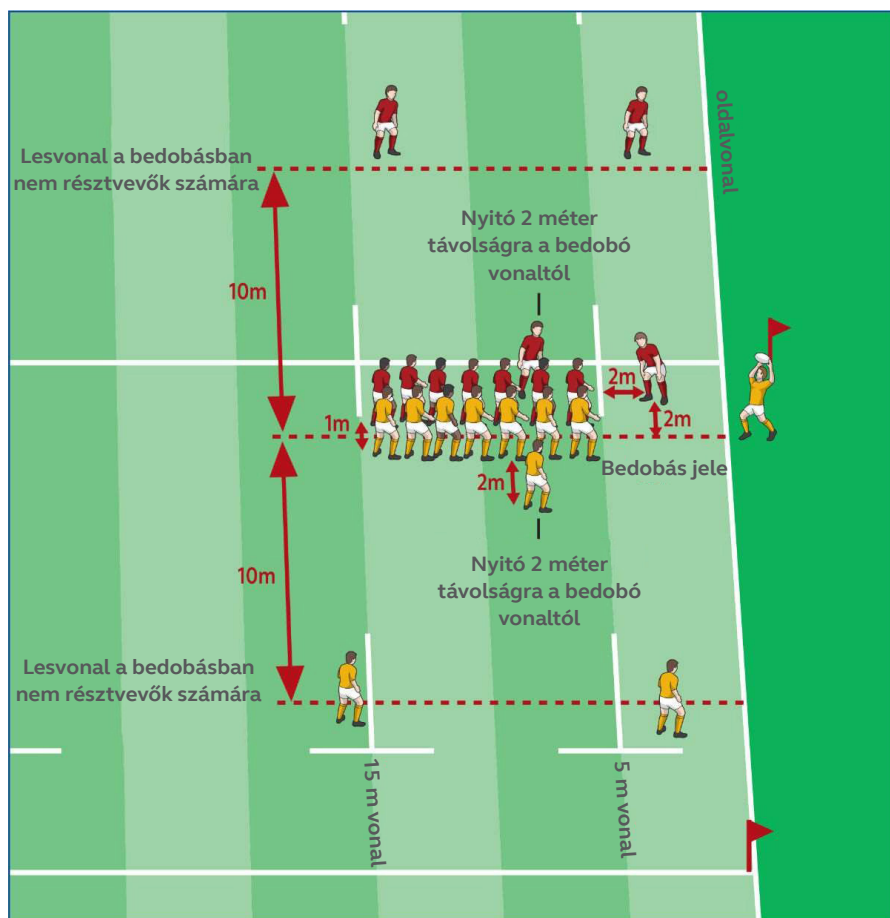


Területszerzéssel

BEDOBÁS FELÁLLÁSA

9. A bedobás a bedobás kijelölhető helyének vonalán áll fel.
10. Mindkét csapat egysoros vonalat formál a bedobás kijelölhető helyének vonalával párhuzamosan és attól fél méter távolságban a bedobás öket megillető oldalán, az 5 méteres és a 15 méteres vonal között. A párhuzamos vonalak közötti folyosót a labda bedobásáig fenn kell tartani.

Szankció: Szabadrúgás.

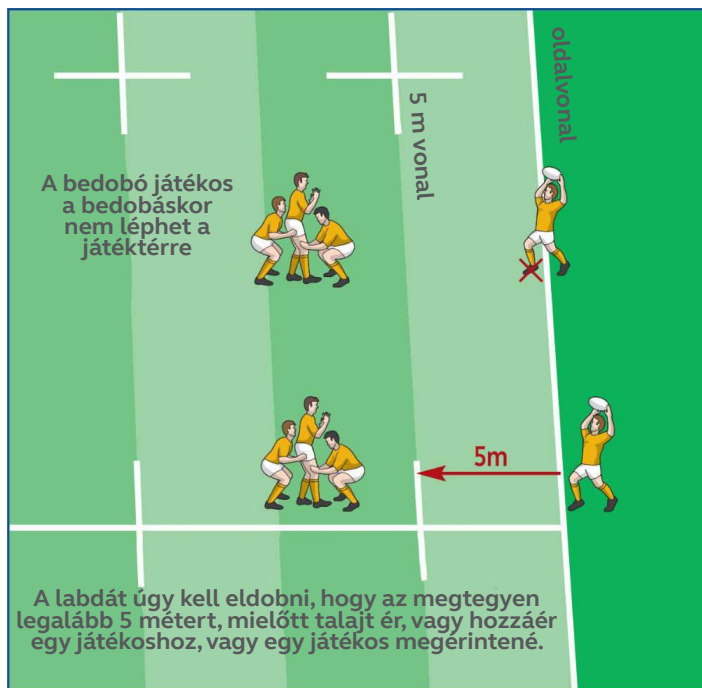


Bedobás

11. Mindkét csapatnak minimum 2 játékosnak kell a bedobásvonalban állnia.
12. A csapatok haladéktalanul felállnak a bedobáshoz.
Szankció: Szabadrúgás.
13. A bedobást végző csapat határozza meg a bedobásban résztvevő játékosok csapatonkénti maximális létszámát.
14. Hacsak a bedobásra nem kerül sor azonnal a bedobásvonalak felállásakor, a védekező („nem-dobó”) csapatnak nem vehet részt több játékosa a bedobásban, mint a támadó („dobást végző”) csapat résztvevő játékosainak száma (de kevesebb résztvevő játékosa lehet).
Szankció: Szabadrúgás.
15. A védekező („nem-dobó”) csapat egy játékosának az oldalvonal és az 5 méteres vonal között kell lennie. Ez a játékos 2 méterre áll a bedobás kijelölhető helyének vonalától a saját csapatának oldalán, és 2 méterre az 5 méteres vonaltól.
Szankció: Szabadrúgás.
16. Ha a csapat úgy dönt, hogy kijelöl egy „nyitó” játékost, akkor a nyitó az 5 méteres és a 15 méteres vonal között áll, a bedobásvonalban résztvevő csapattársaitól 2 méterre. Mindkét csapatnak csak egy nyitója lehet.
Szankció: Szabadrúgás.
17. Amikor a bedobásvonal felállt:
 - a. a bedobást végző csapat játékosai nem hagyhatják el a bedobásvonalat, kivéve a szintén résztvevő csapattársakkal való helycsere érdekében.
 - b. a védekező („nem-dobó”) csapat játékosai elhagyhatják a bedobásvonalat annak érdekében, hogy megbizonyosodnak arról, hogy nem vesz részt több játékosuk a bedobásban, mint az ellenfél csapatból.**Szankció: Szabadrúgás.**
18. A résztvevő játékosok a labda eldobásáig helyet cserélhetnek.
19. Azon résztvevő játékosok, akik emelik vagy támogatják egy csapattársukat a labdáiért való felugrásban, már előre megragadhatják (megfoghatják) ezt a játékostársukat, akként, hogy hátulról nem foghatják a sort alatt, előlről pedig a comb alatt.
Szankció: Szabadrúgás.
20. A játékosok nem ugorhatnak, illetve nem emelhetik őket, vagy nem támogathatják őket azelőtt, mielőtt a labda elhagyta volna bedobó játékos kezét.
Szankció: Szabadrúgás.
21. A játékosok nem érintkezhetnek az ellenfél játékosaival a labda bedobása előtt.
Szankció: Büntetőrúgás.

BEDOBÁS ELVÉGZÉSE

22. A bedobást végző játékos a bedobás kijelölhető helyének vonalán (mark of touch) áll mindkét lábával, a játéktérületen kívül. A bedobó játékos nem léphet a játéktérületre a labda eldobását megelőzően. **Szankció: Bedobás vagy Zárt tolongás.**
23. A labdának a következőknek kell megfeleljen:
- A labdát a bedobás kijelölhető helyének vonalával párhuzamosan kell dobni.
 - A labdának el kell érnie az 5 méteres vonalat, mielőtt talajt érne vagy játékba kerülne.
- Szankció: Bedobás vagy Zárt tolongás, amennyiben bedobást választanak, és a labdát ismét nem egyenesen dobják, zárt tolongást kap az a csapat, amelyik eredetileg végezte a bedobást.**
- c. A bedobásvonal felállítását követően a labdát azonnal be kell dobni.
- Szankció: Szabadrúgás.**
24. A bedobó nem tehet úgy, mintha eldobná a labdát. **Szankció: Szabadrúgás.**
25. Az ellenfél játékosai nem akadályozhatják a dobást. **Szankció: Szabadrúgás.**



BEDOBÁS SORÁN

26. A bedobás abban a pillanatban veszi kezdetét, amikor a labda elhagyja a bedobó kezét.
27. Amint a bedobás kezdetét vette, a bedobó és a bedobó közvetlen ellenfele
- csatlakozhat a bedobásban résztvevőkhöz
 - visszavonulhat a bedobásban részt nem vevő játékosok lesvonalához a saját csapatának oldalán
 - maradhat az oldalvonalától 5 méteren belül
 - a fogadó posztjára beállhat, ha ez a poszt üres.
28. Amennyiben a bedobásban résztvevő játékosok bárhova máshova elmozdulnak, akkor ők lesen vannak.
- Szankció: Büntetőrúgás.**
29. Amint a bedobás kezdetét vette, a bedobásban résztvevő bármely játékos
- versenghet a labda megszerzéséért
 - elkaphatja vagy eltérítheti a labdát. Az ugró csak akkor kaphatja el vagy térítheti el a labdát a külső karjával, ha mindkét karja a feje fölött volt.
- Szankció: Büntetőrúgás.**
- c. Megemelheti vagy támogatja egy csapattársát. Azok a játékosok, akik így tesznek, kötelesek a támogatott csapattársukat biztonságosan a földre engedni, mielőtt a labdát valamelyik csapat megszerezte.
- Szankció: Szabadrúgás.**
- d. elhagyhatja a bedobást, annak érdekében, hogy megszerezhesse a labdát, feltéve, hogy a bedobás kijelölhető helyének vonalától számított 10 méteren belül marad, és, hogy a bedobás végéig mozgásban maradjon.
- Szankció: Szabadrúgás.**
- e. megragadhatja és földre viheti a labdát birtokló ellenfelet, feltéve, hogy ez a játékos nincs a levegőben.
- Szankció: Büntetőrúgás.**



Tilos az ellenfélre támaszkodni



Tilos az ellenfelet eltartani vagy ellökni



Tilos a visszahúzás, blokkolás



Tilos a bedobás elvégzésének megakadályozása



Megengedett előzetesen az ugró játékos megfogása



Megengedett az ugró játékos felemelése a bedobáskor

LES A BEDOBÁS SORÁN

30. Egy, a bedobásban résztvevő játékos nincs lesen, amennyiben a bedobás kijelölhető helye vonalának a saját csapatának megfelelő oldalán marad, amíg a labda nem kerül eldobásra, és nem került érintkezésbe egy földön levő játékoskal.
31. A labdáért ugró játékosok közül azok, akik átlépik a bedobás kijelölhető helyének vonalát, de nem kapják el a labdát, kötelesek haladéktalanul visszatérni a saját csapatuk oldalára.
32. Amíg a labda nem kerül eldobásra, és amíg nem került érintkezésbe földön levő játékoskal, a bedobásban résztvevő játékosok lesvonala a bedobás kijelölhető helye vonala. Ezt követően a lesvonala a labda meghosszabbításának vonala.
33. Amikor a bedobás kijelölhető helyének vonalán nyílt tolongás vagy csomag alakul ki, a bedobásban résztvevő játékos
 - a. csatlakozhat a nyílt tolongáshoz vagy a csomaghoz
 - b. visszavonulhat a lesvonalhoz, amely a nyílt tolongásban vagy csomagban résztvevő, saját csapattársai közül a leghátsó játékos hátrébb levő lábának vonalánál van.
34. Amint a labda bedobásra került, a bedobásban résztvevő játékos elmozdulhat a 15 méteres vonalon túlra. Amennyiben a labda nem kerül a 15 méteres vonalon túlra, a játékosnak haladéktalanul vissza kell térnie a bedobáshoz.
35. A bedobásban nem résztvevő játékosoknak legalább 10 méterre kell tartózkodniuk a bedobás kijelölhető helyének vonalától, annak a saját csapatuk szerinti oldalán, vagy a célvonal mögött, amennyiben az van közelebb. Amennyiben a labda azelőtt kerül bedobásra, hogy a játékos a lesvonalon kívülre kerülne, a játékos nem felel a les szabályai szerint, amennyiben haladéktalanul visszatér a lesvonalon kívülre. A játékos más játékos cselekedete által nem helyezhető les-pozícióba.
36. Amint a csapattársuk bedobta a labdát, a bedobásban részt nem vevő játékosok előremehetnek. Amennyiben az megtörténik, az ellenfél is előremehet. Amennyiben a labda nem kerül a 15 méteres vonal túlra, a játékosok nem felelnek a les szabályainak megsértéséért, amennyiben haladéktalanul visszatérnek a saját lesvonalukon kívülre.

Szankció: Büntetőrúgás.

A BEDOBÁS VÉGE

37. A bedobásnak vége van, amikor
- A labda vagy a labdát birtokló játékos
 - elhagyja a bedobást, VAGY
 - az oldalvonal és az 5 méteres vonal közé kerül, VAGY
 - a 15 méteres vonalon kívülre kerül.
 - Nyílt tolongás vagy csomag alakul ki, és minden, abban résztvevő játékos lába a bedobás kijelölhető helyének vonalán kívülre kerül.
 - A labda megjátszhatatlanná válik.

38. Egyetlen, a bedobásban résztvevő játékos sem hagyhatja el a bedobást, amíg az véget nem ér, kivéve a nyitó posztjára való beállást, amennyiben ez a poszt üres.

Szankció: Büntetőrúgás.

ALAPELV

A tolongás célja az, hogy a játékot a labda birtoklásáért folytatott küzdelemmel indítsa újra apróbb szabálytalanság vagy megállás után.

- Az alábbiak határozzák meg, hogy hol indul újra a játék tolongással és melyik csapat gurítja be a labdát:

Szabálytalanság/ megállás	Tolongás helye	Ki gurít be
Előreejtés vagy előredobás, bedobás kivételével.	A tolongás zónában, legközelebb a szabálytalanság helyéhez.	A vétlen csapat.
Bedobásnál előreejtés vagy előredobás/ szabálytalan dobás a bedobásnál/ szabálytalan gyors bedobás.	15 méterre onnan, ahonnan kiment a labda.	A vétlen csapat.
Nyílt játékban les (a tolongás választható).	A tolongás zónában, legközelebb ahhoz a helyhez, ahol a támadó csapat megjátszotta a labdát.	A vétlen csapat.
Büntető vagy szabadrúgás (a tolongás választható).	A tolongás zónában, legközelebb a szabálytalanság helyéhez.	A vétlen csapat.
A labdát a védekező csapat a célterületre viszi, és az ott meghal.	A tolongás zónában, a labda halottá válásának helyéhez legközelebb.	A támadó csapat.
Megjátszhatatlan mélyfogás vagy nyílt tolongás.	A tolongás zónában, legközelebb ahhoz, ahol a mélyfogás vagy nyílt tolongás történt.	Az előre haladó csapat. Ha egyik csapat sem haladt előre, akkor a támadó csapat.

Szabálytalanság/ megállás	Tolongás helye	Ki gurít be
Egy csomag sikertelenül végződik.	A tolongás zónában, legközelebb a csomag helyéhez.	A csomag kialakulásakor labdátlan csapat. Ha a játékvezető nem tudja eldönteni melyik csapat birtokolta a labdát, akkor a csomag előtt előre haladó csapat. Ha egyik csapat sem haladt előre, akkor a támadó csapat.
Megjátszhatatlan csomag egy rúgás után vagy nyílt játékban.	A tolongás zónában, legközelebb a csomag helyéhez.	A csomag kezdetekor labdát birtokló csapat.
Helytelen kezdő- és újrakezdő rúgás (a tolongás választható).	A középvonal közepén vagy, ha az újrakezdő rúgás 22-es kirúgás, akkor a 22-es vonal felénél.	A nem rúgó csapat.
Zárt tolongásnál, nyílt tolongásnál, csomagnál nem sikerül megjátszani a labdát.	A tolongás zónában, legközelebb ahhoz a helyhez, ahol a zárt vagy nyílt tolongás, illetve csomag történt.	A labdát nem birtokló csapat.
A labda vagy a labdás játékos megérinti a játékvezetőt és akármelyik csapat előnyhöz jut.	A tolongás zónában, legközelebb az érintkezés helyéhez.	A csapat, amelyik legutoljára megjátszotta a labdát.
Sérülés miatti megállás.	A tolongás zónában, ott ahol a labdát legutoljára megjátszották.	A labdát legutoljára birtokló csapat.

Szabálytalanság/ megállás	Tolongás helye	Ki gurít be
Tolongás újrakezdése nincs szabálytalanság.	Az eredeti tolongás helyén.	A csapat, amelyik eredetileg kapta a tolongást.
Időkorláton kívül kapura rúgott büntetőrúgás.	A tolongás zónában, legközelebb a büntetőrúgás helyéhez.	A tolongás zónában, legközelebb a büntetőrúgás helyéhez.
Egy játékos nem tudja egy percen belül elvégezni a szabadrúgást egy mark után.	A tolongás zónában, legközelebb ahhoz a helyhez, ahol a szabadrúgást megadták.	A csapat, amelyik játékosának a szabadrúgást ítélték.
Más, a szabálykönyvben nem leírt okból a játékvezető tolongást ítél.	A tolongás zónában, legközelebb a megállás helyéhez.	A legutoljára előre haladó csapat vagy, ha egyik csapat sem haladt előre, akkor a támadó csapat.



Tolongás

TOLONGÁS MEGFORMÁLÁSA

2. A tolongás a tolongás zónában a játékvezető által kijelölt helyen kell összeálljon.
3. A játékvezető csinál egy a célvonalakkal párhuzamos jelet azért, hogy kijelölje a tolongás közepét.
4. A jel kijelölése után a csapatoknak 30 másodpercen belül készen kell álljanak.
Szankció: Szabadrúgás.
5. Amikor mindkét csapatnak 15 játékosa van, nyolc játékos mindegyik csapatból összekapaszkodik úgy, ahogyan a kép is mutatja. Mindkét csapatnak két pillérrel és két második sorossal. Három hátsó soros játékos mindegyik csapatból egészíti ki a tolongást.
Szankció: Büntető.
6. Ha egy csapat valamilyen oknál fogva kevesebb, mint 15 játékosal játszik, akkor mindkét csapat tolongásánál hasonlóan lehet csökkenteni a játékosok számát. Ahol egy előírt csökkentést végez el az egyik csapat, ott nem köteles a másik csapatnak hasonló csökkentést tennie. Viszont nem lehet öt játékosnál kevesebb ember a tolongásban.
7. A tolongás játékosok a következőképpen csatlakoznak:
 - a. A pillérek a sarkazóhoz csatlakoznak.
 - b. A sarkazó mindkét karjával csatlakozik. Csatlakozhat a pillérek karja alatt vagy felett is.
 - c. A második sorosok közvetlenül maguk előtt csatlakoznak a pillérekkel és egymással.
 - d. A tolongásban résztvevő többi játékos legalább egy karral csatlakozik egy második soroshoz.**Szankció: Büntető.**
8. A két csoport szemben áll egymással, mindkét oldalon párhuzamosan a középvonalával, de nem rajta.
9. A két első sor karnyi távolságnál nem távolabb áll egymástól, a sarkazók a jelnél.

ÖSSZEKAPCSOLÓDÁS

10. Ha mindkét oldal stabil, biztos, rendezett, akkor azt mondja a játékvezető, „**le**”.
- Ha még nem tette, akkor az első sor egy guggoló helyzetet vesz fel. A fejük és a válluk nem lehet a csípőjüknél alacsonyabban, ezt a testtartást a tolongás idejére veszik fel.
 - Az első sorosok a fejüket a közvetlenül mellettük lévő ellenfél bal oldalához teszik, így egyetlen játékosnak sem ér a feje az ellenfél nyakához vagy vállához.
- Szankció: Szabadrúgás.**
11. Ha mindkét oldal stabil, biztos, rendezett, akkor azt mondja a játékvezető, „**fog**”.
- A két bal oldali pillér úgy kapaszkodik össze, hogy a bal kezükkel a szemben lévő jobb oldali pillér jobb karját belülről fogják.
 - A két jobb oldali pillér úgy kapaszkodik össze, hogy kívülről a szemben lévő baloldali pillérnek a felkarjába kapaszkodnak jobb kezükkel.
 - Mindegyik pillér az ellenfél mezének hátát vagy oldalát markolva fog össze.
 - Minden játékos a tolongás idejére össze kapaszkodott állapotban kell legyen.

Szankció: Büntető.

12. Ha mindkét oldal stabil, biztos, rendezett, akkor a játékvezető azt mondja, „**össze**”.
- Csak akkor mehetnek össze a csapatok, ha a tolongás helyzetét felvették, és csináltak folyosót, ahol a labdát fogják bedobni.
 - Minden játékosnak pozícióban kell lennie és készen kell állnia arra, hogy előretoljon.
 - Minden első soros játékosnak mindkét lába lent kell legyen a talajon, a testsúlyuk láthatóan legalább az egyik lábukon.
 - Mindegyik sarkazónak a lába a csapatának legelső lábával egy vonalban vagy amögött kell lennie.

Szankció: Szabadrúgás.

BEGURÍTÁS

13. A nyitó játékos választja meg, hogy melyik oldalról gurítja be a tolongásba a labdát.
14. A nyitó játékos a képen ábrázolt módon tartja a labdát.
15. Ha mindkét oldal stabil, biztos és rendezett, akkor a nyitó játékos begurítja a labdát:
- A választott oldalról.
 - A folyosón kívülről.
 - Késedelem nélkül.
 - Egyetlen előre irányuló mozdulattal.
 - Gyorsan.
 - Egyenesen. A nyitó a vállát a tolongás közepéhez igazíthatja, így egy vállszélességnivel közelebb állva a saját csapatának oldalához a tolongásban.
 - Úgy, hogy először a folyosón belül érinti a talajt.

Szankció: Szabadrúgás.



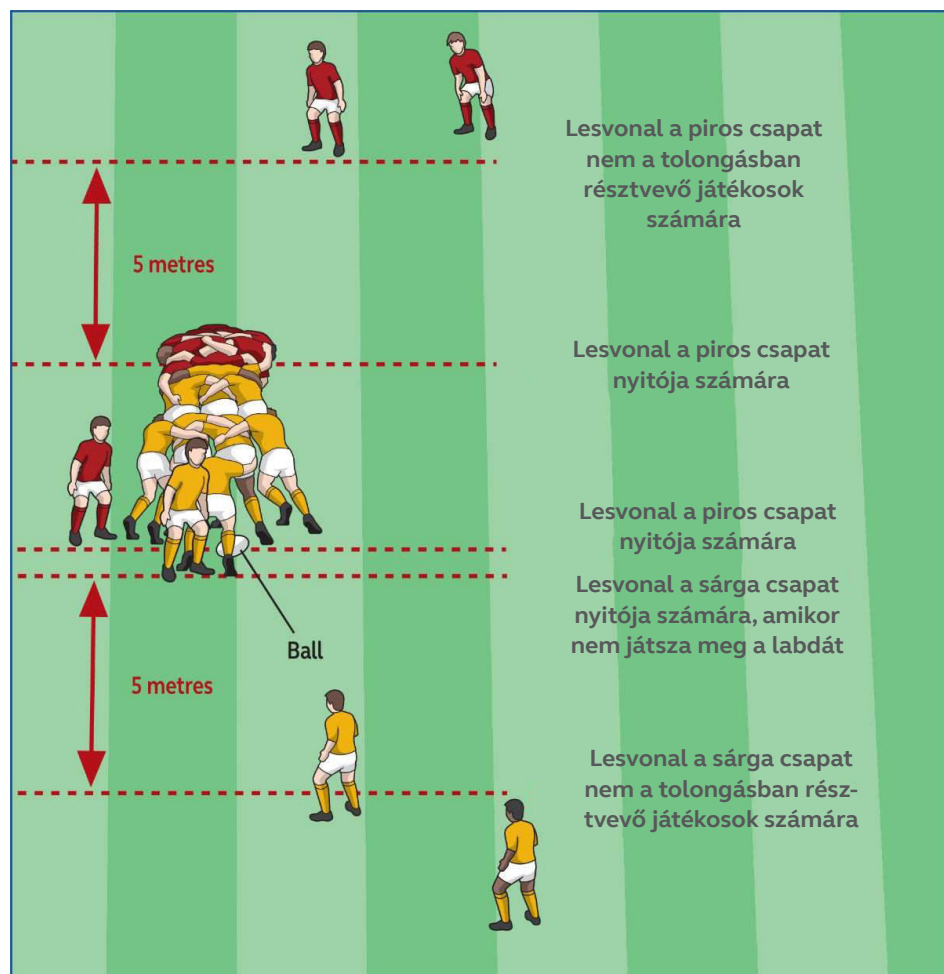
Begurítás a tolongásnál

TOLONGÁS KÖZBEN

16. A tolongás akkor kezdődik, amikor a labda elhagyja a nyitó játékos kezeit.
17. Csak akkor tolhatnak a csapatok, ha elkezdődik a tolongás.
Szankció: Szabadrúgás.
18. Meg lehet szerezni a labda birtoklását, ha az ellenfelet hátrafele eltoljuk a labdától.
19. Csak akkor tolhatnak a játékosok, ha az előrefelé és a talajjal párhuzamosan teszik azt.
Szankció: Büntető.
20. Az első sorosok úgy szerezhetik meg a labdát, ha lábukkal próbálják elérni a labdát, de csak akkor, ha az már hozzáért a talajhoz a folyosóban. Szankció: Szabadrúgás.
21. Egy első soros minkét lábával nyúlhat a labdáért, de egyszerre a kettővel nem.
Szankció: Büntető.
22. A begurító csapat sarkazójának kötelező a labdáért nyúlnia. Szankció: Szabadrúgás.
23. Egy első soros játékos sem rúghatja ki szándékosan a folyosóból a labdát arra, amerőről begurították.
Szankció: Szabadrúgás.
24. A tolongás bármelyik játékosa megjátszhatja a labdát, de csak a lábával, lábszárával és nem emelheti fel a labdát.
Szankció: Büntető.
25. Ha egy tolongás összeomlik vagy a tolongásban egy játékost felemelnek, vagy felfelé kinyomják, kiszorítják a tolongásból, akkor a játékvezetőnek azonnal meg kell fújnia a sípot, hogy a játékosok abbahagyják a tolást.
26. Ha egy tolongás mozdulatlan, és a tolongás végén a labda 3-5 másodperce szabad, a játékvezető azt mondja, hogy „használd”. A csapatnak azonnal ki kell hoznia a labdát a tolongásból és megjátszania.
Szankció: Tolongás.

LES EGY TOLONGÁSNÁL

27. A játékosok a tolongás alatt játékban maradnak.
28. tolongás kezdete előtt annak a csapatnak, amelyik nem gurít be, a nyitójára a következők vonatkoznak:
- a. A tolongás középvonalának azon az oldalán áll, amelyiken a csapata van az ellenfél nyitójával szemben vagy
 - b. Legalább öt méterre a csapata tolongásának utolsó játékosának hátsó lábától és ott is marad a tolongás befejezéséig.
29. Ha elkezdődik a tolongás a labdás csapat nyitójának legalább egy lába a labda mögött vagy azzal egy vonalban kell legyen.
30. Amikor tolongásban elkezdődik a játék, a csapat nyitó játékos nem birtokolja a labdát, ha:
- a. Egy olyan helyzetet vesz fel, amelyben mindkét lába a labda mögött van, közel a tolongáshoz, de nem a leváló és a nyolcas játékos között.
 - b. Tartósan a csapatának leghátsó lábánál lévő lesvonalnál tartózkodik vagy
 - c. Tartósan a leghátsó láb mögött 5 méterrel tartózkodik.
31. Minden játékos, aki nem vesz részt a tolongásban legalább öt méterrel a csapatuk leghátsó lába mögött kell legyen.
32. Ha egy csapat leghátsó lába a célterületen vagy a célvonalától öt méterre van, akkor ennek a csapatnak a tolongásban nem részt vevő játékosoknak a lesvonal az a célvonal.
Szankció: Büntető.
33. Amint vége a tolongásnak, a lesvonalak nem érvényesek.



Leshelyzet tolongásná

TOLONGÁS ÚJRAKEZDÉSE

34. Ha nincs szabálytalanság, a játékvezető akkor állítja meg a tolongást, ha:
- a. A nyitó begurítja a labdát és az kijön a folyosó valamelyik végén.
 - b. A tolongás összeomlik vagy felbomlik mielőtt más miatt vége lenne.
 - c. A tolongás több, mint 90 fokot elfordult, ezért a középvonala már nem párhuzamos az oldalvonallal.
 - d. Egyik csapat sem nyeri el a labda birtoklását.
 - e. A labdát akaratlanul kirúgják a folyosóból. Kivétel: Ha a labdát többször kirúgják, ezt a játékvezetőnek szándékosként kell kezelnie.

Szankció: Büntető.

35. Ha a tolongás újra kell kezdeni, akkor ugyanaz a csapat gurítja be a labdát, mint előtte.

TOLONGÁS BEFEJEZÉSE

36. A tolongás akkor fejeződik be, ha:
- a. A labda a folyosóból bármilyen irányban kijön.
 - b. A labda elér a leghátsó játékos lábához, aki felveszi vagy a nyitó játékos megjátssza.
 - c. A nyolcas játékos felveszi a második soros játékos lábától a labdát.
 - d. A játékvezető megfújja a sípot egy szabálytalanság miatt.
 - e. A tolongásban a labda a célvonalon vagy azon túl van.

VESZÉLYES JÁTÉK ÉS TILTOTT GYAKORLATOK EGY TOLONGÁSBAN

37. Egy tolongásban a veszélyes játékot jelent:

- Egy első soros egy ellenfelét szereli.
- Az ellenfél húzása.
- Szándékosan felemelni a lábáról vagy a tolongásból felfelé kinyomni.
- Szándékosan összeomlasztani a tolongást.
- Szándékosan elesni vagy térdelni.

Szankció: Büntető.

38. Más tiltott gyakorlatok tolongás közben:

- Ráesni a labdára vagy átesni rajta, miután kijött a tolongásból.
- A nyitó játékosnak rúgni a labdát, miközben az még a tolongásban van.
- Nem első soros játékosnak tartani vagy tolnia, löknie egy ellenfelet.
- Szankció: Büntető.
- Visszavinni a labdát a tolongásba, miután az már egyszer kijött.
- Nem első soros játékosnak megjátszania a folyosóban lévő labdát.
- Nyitó játékosnak elhítnie az ellenféllel, hogy kijött a tolongásból, pedig még nem.

Szankció: Szabadrúgás.

TOLONGÁS SZABÁLYVARIÁCIÓK

39. Adott szinteken egy szövetség saját jogkörében alkalmazhatja a 19 év alattiak tolongás variációit.

ALAPELV

A büntető- és a szabadrúgás, szabálysértés hatására bekövetkező eljárás.

BÜNTETŐ- VAGY SZABADRÚGÁS ELVÉGZÉSÉNEK HELYE

- A jelzés a büntető- vagy szabadrúgáshoz kötelezően a játékmezőn kell lennie, és a célvonaltól legalább 5 m távolságra kell lennie. Ahogy a táblázat mutatja:

Szabálysértés	Büntető, és szabadrúgás helyszíne
Amikor a labda játékban van, kivéve a késői szerelést rúgás után.	A szabálytalanság helyszínén.
Amíg a labda halott.	Azon a ponton, ahol a játék újrameződne, vagy ha az a hely a célvonalon, vagy attól maximum 15 méterre található, akkor a 15 m-es vonalon a helyszínnel egyvonalban. Ha a játék a 22-es vonalon kezdődött volna újra, akkor a 22-es vonalon bárhol lehet (a nem támadó csapat dönti el).
Bármely szabálytalanság, amely a pályán kívül történik, amíg a labda életben van.	A 15 m vonalon, abban a vonalban ahol a támadásból következően célvonal, cél, vagy a halott labda vonalán túl, az 5 m-es vonalon abban a vonalban, ahol a szabálytalanság történt, de nem kevesebb, mint 15 méterre a célvonalától.
Bármely szabálytalanság, bedobás közben.	15 méterre az oldalvonalától, a szabálytalanság helyszínén.
Ha a labda az oldalvonalon kívülre kerül játék közben.	A támadó csapat lesvonala.
Bármely későbbi szabálysértés, az eredeti támadó csapat, az első büntetés után szabadrúgást kap, mielőtt elvennék.	Az eredeti vonaltól 10 méterre visszavonulni.

Késői fogás a rúgó játékkal szemben.

A támadó csapat választhat, hogy a helyszín:

- a szabálytalanság pontja
- ahol a labda földet ért
- vagy ahol legközelebb játékba került volna a labda.
- Amennyiben a szabálytalanság a rúgó célterületén belül történt, akkor a büntető az 5 méteresről kerül megjátszásra a szabálytalanság vonalában, de legalább 15 méterre az oldalonaltól.
- A nem vétkes csapat választhatja a labda földet érési pontját, vagy a legközelebbi megjátszási helyét, hogy a büntetőt elvégezze, de legalább 15 méterre kell legyen az oldalonaltól.
- Ha a rúgott labda az oldalonon átszáll, akkor a büntető helyszíne 15 méterre az oldalonon lehet, abban a vonalban, ahol a labda elhagyta az oldalonalt.
- Ha a labda földet ér vagy a legközelebbi játékba kerülés pontja 15 méteren belül esik az oldalonhoz képest, akkor a büntető helye a 15 méteres vonalon lehet abban a vonalban ahol földetért volna, vagy ahol megjátszották a labdát.
- Amennyiben a labda a célterületen ér földet, a célterületen hagyja el az oldalonalt, vagy túlhalad a halott labda vonalán, akkor a büntető helye 5 méter a célvonaltól abban a vonalban ahol kiment a labda, de legalább 15 méterre az oldalonaltól.
- Amennyiben a rúgott labda érint a kapuvasat vagy a keresztrudat, akkor a választott büntető pontja a labda földetérési pontja lehet.

A labda szándékos kidobása vagy kiütése az oldalonon túlra

Ha a labda kidobásra, kiütésre került:

- oldalonra, célterületen belül az oldalonra vagy a halott labda vonalán túlra, akkor jel a szabálytalanság vonalában kerül meghatározásra, de nem közelebb, mint 15 méter az oldalonhoz, és nem közelebb, mint 5 méter a célvonaltól képest.
- a célterületen belülről kerül a labda kidobásra az oldalonon vagy a célterületi oldalonon túlra, akkor a büntető helye az 5 méteres vonal, de nem közelebb, mint 15 méter az oldalonaltól.
- a célterületen belülről a halott labda vonalán túlra kidobott/kiütött labda esetén, a büntető helye az 5 méteres vonalon a szabálytalanság vonalában kerül meghatározásra.

Bármilyen szabálytalanság a célterületen belül, vagy a célvonaltól számított 5 méteres területen belül

a játéktéren, 5 méterre a célvonaltól, a szabálytalanság helyének vonalában

2. A büntető vagy szabadrúgást onnan kell elvégezni, ahonnan a játékvezető megítélte – vagy mögüle a jel vonalában párhuzamosan az oldalonakkal. Abban az esetben, ha büntető vagy szabadrúgást rossz helyről végzik el, akkor azt meg kell ismételni.

VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉG BÜNTETŐ- VAGY SZABADRÚGÁS ESETÉN

3. A büntetőt vagy szabadrúgást kapott csapat akár választhat zárt tolongást is helyette.
4. Bedobás során a büntető- vagy szabadrúgást kapott csapat akár választhat bedobást vagy zárt tolongást is helyette, ugyanabban pontban.

BÜNTETŐ- VAGY SZABADRÚGÁS ELVÉGZÉSE

5. A büntető- vagy szabadrúgást késlekedés nélkül el kell végezni.
6. Bármely játékos a nem vétkes csapatból elvégezheti, kivéve a MARK miatt megítélt szabadrúgást.
7. A rúgónak azt a labdát kell használnia, amelyik játékban volt kivéve, ha a játékvezető nem rendeli el annak cseréjét mehibásodás miatt.

8. A rúgó játékos rúghatja simán, droprúgásként, vagy lehelyezett rúgásként is a labdát.
9. A rúgó játékos bármilyen irányba rúghatja a labdát.
10. Lehelyezett rúgásnál a rúgó játékos csapatának a labda vonala mögött kell maradni.
11. A labdának észlelhető távolságig szabad repülnie, és tisztán láthatónak kell lennie, hogy a rúgó játékos merre, és hogyan készül azt elrúgni. Ha sikeresen elveszi egy játékos a labdát, újra rúghat.

Szankció: Tolongás.

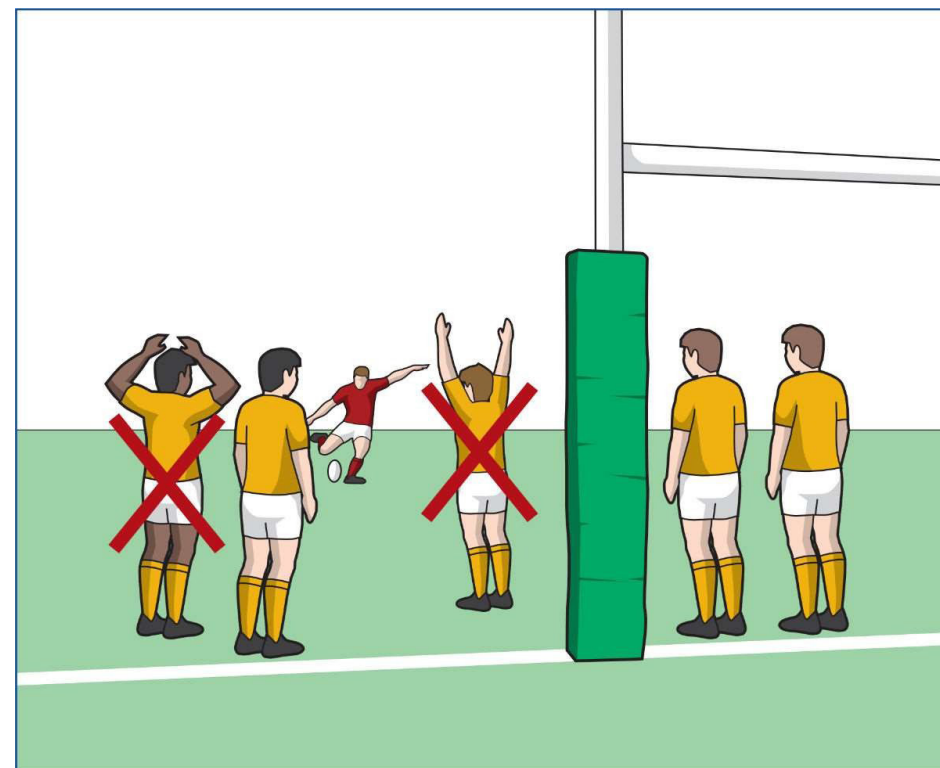
ELLENFÉL CSAPATA A BÜNTETŐ- VAGY SZABADRÚGÁSNÁL

12. Az ellenfél csapatának azonnal 10 métert hátra kell haladni, vagy elérni a célvonalat, ha az közelebb van.
13. Ha a büntető- vagy szabadrúgás el lett végezve, az ellenfél csapatnak továbbra is hátrálni kell, megtartva a kiszabott távolságot. Addig nem vehetnek részt a játékban, amíg a számukra kijelölt pozíció felvétele le nem zajlott.
14. Ha a rúgás olyan gyorsan történik meg, hogy az ellenfél csapatnak nincs ideje visszavonulni, akkor részt vehetnek a körben. Ennek ellenére nem vehetnek részt a játékban, amíg a rúgás pontjától legalább 10 métert nem vonultak vissza, vagy egy csapattársuk, aki több, mint 10 méterre volt tőlük, eléjük nem ér.
15. Az ellenfél csapatnak tilos bármilyen módon akadályozni, vagy hátráltatni a rúgást, ide tartozik a labda elvétele, eldobása, elrúgása.

Szankció: második büntető- vagy szabadrúgás 10 méterre az eredeti ponttól.
A másodjára megítélt büntető- vagy szabadrúgás nem történhet meg, amíg a játékvezető meg nem adja a jelet.

ELLENFÉL CSAPATA A SZABADRÚGÁSNÁL

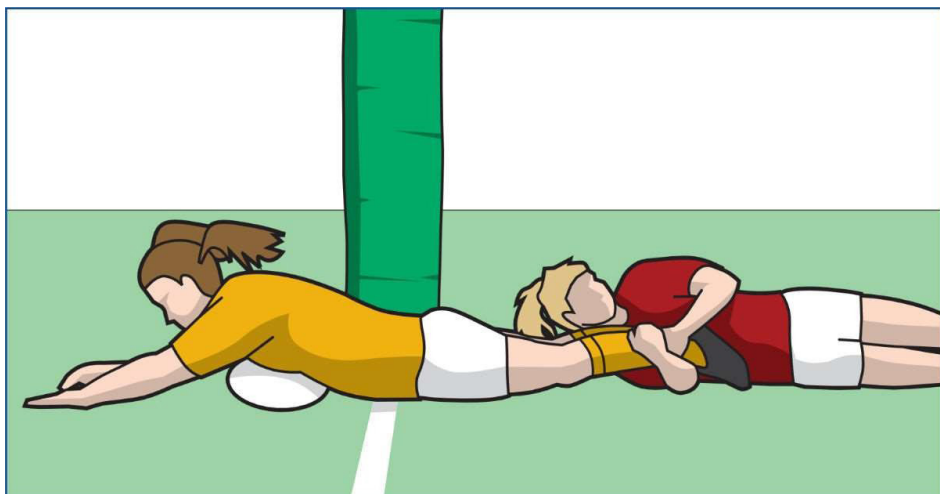
16. Amint a rúgó játékos belekezd a szabadrúgás végrehajtásába, az ellenfél csapatának esélye van oda sietni, és megállítani, vagy zavarni azt.
17. Ha az ellenfél csapat sikeresen megakadályozta a büntető- vagy szabadrúgást, az érvényét veszti. A játék tolongással indul újra, ellenfél bedobással.



Büntető kapura rúgása esetén

A LABDA FÖLDRE ÉRINTÉSE

1. A labda a célterületen belül földre érinthető:
 - a. Kézben tartva és a földre érintve; vagy
 - b. Nyomást gyakorolva a kezünkkel/kezeinkkel, karunkkal/karjainkkal, vagy a mellkasunkkal a csipő és nyak között.



A labda földre érintése

2. A labda felvétele a földről nem számít földérintésnek. A játékos felveheti a labdát a célterület valamelyik pontján és földérintést hajthat végre egy másik ponton.
3. Amikor egy támadójátékos, aki játékban van, földérintést hajthat végre az ellenfél célterületén, a játékos célt visz.
4. Amikor egy támadó játékos birtokolja és leteszi a labdát a célterületen, és egyidejűleg hozzáér a célterület oldalvonalához vagy a halott labda vonalához (vagy a mögöttük lévő területhez ér) 22 méteres dropp-kirúgást ítélnék a védekező csapat javára.
5. Amikor egy támadó játékos birtokolja és leteszi a labdát a célterületen, és egyidejűleg hozzáér az oldalvonalhoz (vagy a mögötte lévő területhez ér), akkor a védekező csapat következik bedobással.
6. Amikor a védekező játékosok hajtanak végre elsőként földérintést a saját célterületükön, ez önmentést eredményez.

7. Ha egy védő labdavívó játékost visznek be a saját célterületére, akkor végezhet önmentést.
 8. Egy fogott labdavívó játékos a saját célterületéhez közel megpróbál kezeit kinyújtva önmentést végezni (feltéve, hogy egy mozdulatnak számít).
- Szankció: Büntető.**
9. Egy játékos a pálya és célterület oldalvonaláról kívülről végezhet önmentést, vagy szerezhethet célt feltéve, hogy nem birtokolja a labdát.
 10. Ha egy fogott játékos megpróbálja a labdát a földre juttatni célszerzés vagy önmentés szerzése céljából, az érkező játékosok kihúzzhatják a labdát a birtokából, de nem rúghatják, vagy nem próbálhatják meg kirúgni a labdát.

Szankció: Büntető.

A LABDA CÉLTERÜLETEN KÍVÜLRE RÚGÁSA

11. Ha egy csapat az ellenfél célterületén túlra: a célterület oldalvonalán kívülre vagy a halott labda vonalra vagy azon túlra rúgja a labdát, a védekező csapatnak két választása van:
 - a. Dropp-kirúgás, vagy;
 - b. Zárt tolongás a rúgás helyén, és ők dobják be a labdát.

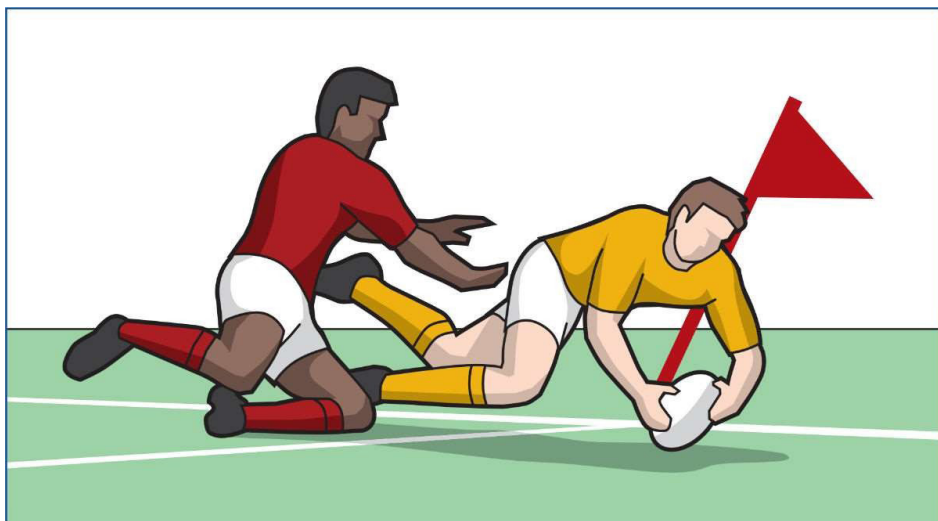
Kivétel: Ha ez nem egy sikertelen kapura rúgás vagy egy droppgól próbálkozás volt. Ebben az esetben a védekező csapat következik 22 méteres dropp-,kirúgással.

VÉDEKEZŐ JÁTÉKOS A CÉLTERÜLETEN

12. Ha a védekező játékos egyik lábának valamely része a célterületen van, akkor a játékos a célterületen van feltéve hogy nincs az oldalvonalon vagy túl, illetve a halott labda vonalán túl.
13. Ha egy játékos a célvonalon belül van, és felveszi a labdát, amely már megállt a mozgástéren, akkor a játékos a mozgástéren vette fel a labdát és emiatt ez a játékos vitte be a célterületre a labdát.
14. Ha egy játékos egy vagy mindkét lábával a halott labda vonalán/célterület oldalvonalán, vagy amögött áll, és felveszi a labdát, amely már megállt a célterületen belül.

SAROKZÁSZLÓ

15. Ha a labda vagy a labdát vivő játékos hozzáér egy sarokzászlóhoz vagy zászlótartó rúdhoz, anélkül, hogy a játéktéren kívülre kerülne, a labda játékban marad, kivéve, ha a labdát földhöz érintik a rúdhoz.



Játékos hozzáér a sarokzászlóhoz mielőtt földre érinti a labdát

FENNTARTOTT LABDA CÉLTERÜLETEN

16. Amikor a labdát vivő játékost fent tartják úgy, hogy nem tud földérintést végrehajtani vagy megjátszani a labdát, akkor a labda halott, 5 méteres zárt tolongás következik. Ez az eljárás akkor is, ha egy csomaghoz hasonló dolog alakul ki a célterületen. A támadó csapat dobja be a labdát.

FÖLDÉRINTÉSEL KAPCSOLATOS KÉTSÉGEK

17. Ha kétségek vannak afelől, hogy melyik csapat hajtott végre elsőként földérintést a célterületen, a játék egy 5 méteres zárt tolongással indul újra, a földérintéssel egy vonalba. A támadó csapat dobja be a labdát.



Szabályvariációk

19 ÉV ALATTI JÁTÉKOSOK

19 évalatti korosztályra a rögbiszabályai a következő eltérések figyelembevételével alkalmazandó:

3-AS SZABÁLY: CSAPAT

Kiegészítés

8. Amennyiben a csapat 22 játékost nevezett, legalább 6 játékosnak képesnek kell lennie az első sorban játszani, így tehát van bal pillér, sarkazó és jobb pillér cserejátékos is.

Kiegészítés

35. A taktikai okokból lecserélt játékos visszacserélhet egy sérült játékost.

5-ÖS SZABÁLY: IDŐ

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb, mint 80 perc (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 40 perc plusz idővesztés), hacsak a mérkőzés szervezője nem engedélyezte az extra-időt pont egyenlőség esetén kieséses versenyrendszer esetén.

Kicserélve:

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb, mint 70 perc (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 35 perc plusz idővesztés). Extra idő alkalmazása nem megengedett.

19-ES SZABÁLY: TOLONGÁS

6. Ha a csapatot valamilyen okból kevesebb, mint 15-re csökkentik, akkor a tolongásban résztvevő játékosok számát mindkét csapatban egységesen kell csökkenteni. Ahol megengedett létszámcsökkentést hajtott végre egy csapat, abban az esetben az ellenfél nem köteles hasonló létszámcsökkentést végrehajtani. Azonban, a tolongásban nem lehet 5 főnél kevesebb játékos.

Kicserélve:

6. Minden első sorban játszó játékosnak és a két második soros játékosnak megfelelően képzettnek kell lennie a posztokon való játékra. Amennyiben a csapat nem képes ilyen képzett játékost nevezni a mérkőzésre, a játékvezetőnek statikus tolongást kell elrendelnie. A kiállítás, ideiglenes kiállítás vagy sérülés miatt elrendelt statikus tolongás esetében 8-8 játékosnak kell részt vennie a tolongásban.
 - a. 8 fős tolongás esetében 3-4-1 formációt kell alkalmazni, az egy főnek (általában az összefogó) a két második soros játékoshoz kell csatlakoznia. A második soros játékosoknak karral kell csatlakozniuk a pillérekhez.
 - b. Ha a csapatot valamilyen okból kevesebb mint 15-re csökkentik, akkor a tolongásban résztvevő játékosok számát mindkét csapatban egységesen kell csökkenteni.
 - c. Ahol megengedett létszámcsökkentést hajtott végre egy csapat, másik csapatnak is ugyanezt a létszámcsökkentést (és formációt) kell alkalmaznia egészen minimum 5 tolongásban résztvevő játékos számig.
 - d. Ha nem teljes a tolongás létszáma, a következő formációkat kell alkalmazni:
 - I. 7 fős tolongás – 4-3 formáció (nincs összefogó)
 - II. 6 fős tolongás esetében 3-2-1 formáció (leválók nélküli játék)
 - III. 5 fős tolongás esetében – 3-2 formáció (összefogó és leválók nélkül)

Szankció: Szabadrúgás.

34. Ha nincs sérülés, a játékvezető megállítja a játékot és újraállítja a tolongást, ha:
 - c. A tolongás 90 foknál jobban elfordult, tehát a középvonal túlhaladt az oldalvonalal párhuzamos vonalon.

Kicserélve:

- c. A tolongás akaratlanul elforgott 45 foknál jobban.

38. Egyéb korlátozások/tiltások a tolongásban:

Kiegészítés:

- g. A tolongást nem lehet 1,5 méternél jobban megtolni az ellenfél célterülete felé.
- h. A labdát bent tartani azt követően, hogy a tolongás stabil.

Szankció: Szabadrúgás.

- i. Tolongás szándékos elforgatása.

Szankció: Büntető.



A 7-es rögbi esetében a következő szabályokat kell alkalmazni

3-AS SZABÁLY: CSAPAT

1. Egyik csapat esetében sem lehet több, mint 15 játékos a pályán mérkőzés közben.

Kicserélve:

1. Egyik csapat esetében sem lehet több, mint 7 játékos a pályán mérkőzés közben.

2. Törölve

4. Nemzetközi mérkőzésen, a szövetség 8 cserejátékost nevezhet.

Kicserélve:

4. Egy csapat 5 játékost nevezhet és használhat.

5. Egyéb mérkőzés esetében, a mérkőzés szervezője dönti el, hogy hány cserejátékos nevezhető, de nem lehet több, mint 8 fő.

Kicserélve:

5. A mérkőzés szervezője dönti el, hogy hány cserejátékos nevezhető, de nem lehet több, mint 5 fő.

8-13. Törölve

16-20. Törölve

Szabályvariációk

7'S RÖGBI

31. Ha egy ideiglenes cserejátékost ideiglenesen kiállítanak, a lecserélt játékos addig nem térhet vissza a pályára/játékba, amíg az ideiglenes kiállítás le nem járt, kivéve hogy megfelelünk a 3.19. vagy 3.20. szabályoknak és csak akkor, ha a játékost megfelelően- és is időn belül ellátta az orvos.

Kicserélve:

31. Ha egy ideiglenes cser játékost ideiglenesen kiállítanak, a lecserélt játékos addig nem térhet vissza a pályára/játékba, amíg az ideiglenes kiállítás le nem járt és csak akkor, ha a játékost megfelelően- és is időn belül ellátta az orvos.

33a. Törölve

33e. Törölve

34. Törölve

5-ÖS SZABÁLY: IDŐ

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb, mint 80 perc (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 40 perc plusz idővesztés), hacsak a mérkőzés szervezője nem engedélyezte az extra-időt pontegyenlőség esetén kieséses versenyrendszer esetén.

Kicserélve:

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb, mint 14 perc (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 7 perc plusz idővesztés). Ha pontegyenlőség miatt extra idő alkalmazása válik szükségessé, akkor a játék 1 perc pihenő után újraindul, legfeljebb 5 perces játékidő/periódussal. Periódusonként a csapatok szünet nélkül térfelet cserélnek. Döntő mérkőzés nem tarthat 20 percnél tovább (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 10 perc) plusz idővesztés és extra idő.
2. A féldő a mérkőzés szervezőjének döntése szerint nem haladja meg a 15 percet. Ezen idő alatt a játékosok és a hivatalos személyek elhagyják a pálya területét.

Kicserélve:

2. A féldő nem több, mint 2 perc.

6-OS SZABÁLY: HIVATALOS SZEMÉLYEK

3. A játékvezető szervezi a sorsolást. Az egyik kapitány feldobja a pénzt, a másik választ, hogy „fej vagy írás”. A sorsolás nyertese eldönti, hogy a térfélválasztás- vagy pedig a kezdőrúgás jogát kéri. Ha a nyertes térfelet választott, akkor az ellenfél a kezdőrúgás és fordítva.

Kiegészítés:

- a. Mielőtt az extra idő játék elkezdődik, a játékvezető ismét sorsolást szervez ugyan úgy, ahogy a játék kezdetekor.

CÉLBÍRÓ

Kiegészítés:

31. Minden mérkőzésen 2 célbíró van egy-egy célterületen.
32. A játékvezető ugyan olyan ellenőrzést gyakorol a célbíró felett, mint a partjelzők esetében.
33. A célbíró jelzi a büntető kapura rúgás és jutalomrúgás eredményét.
34. A célbíró jelzi, ha a labda, vagy a labdás játékos kilép a célterületről.
35. Ha szükséges, a célbíró egyeztet a játékvezetővel a labda földre érintése/touch-down és a cél sikerességével kapcsolatban.
36. A mérkőzés szervezője feljogosíthatja a célbíró az ellenjáték jelzésére.

8-AS SZABÁLY: PONTOZÁS

7. Cél szerzést követően jutalom rúgás végezhető el, amely lehet állított- és dropprúgás.

Kicserélve:

7. Cél szerzést követően jutalom rúgás végezhető el, amely dropprúgás.

8. A rúgó játékos

c. Törölve

- d. A cél szerzést követően 90 másodpercen belül (aktuális idő) elvégzi a jutalomrúgást.

Szankció: jutalomrúgás nem engedélyezett

Kicserélve:

- d. A cél szerzést követően 30 másodpercen belül (aktuális idő) elvégzi a jutalomrúgást.

Szankció: jutalomrúgás nem engedélyezett.

AZ ELLENFÉL A JUTALOM RÚGÁS KÖZBEN

14. Az ellenfél összes játékosának a célvonal mögött kell tartózkodnia mindaddig, amíg a jutalomrúgást megkezdik (értsd: rá nem fut a rúgásra). Ha megkezdődik, akkor az ellenfél ráfuthat és ráugorhat a rúgásra annak érdekében, hogy megakadályozza sikeres kapura rúgást, de ebben a folyamatban nem segítheti fizikálisan más játékos (értsd pl.: nem emelhetik fel a játékost, csak maga ugorhat rá)

Kicserélve:

14. Minden játékos azonnal összeáll a saját 10 méteres vonala közelében.

Szankció: Amennyiben az ellenfél a jutalomrúgás közben szabálytalankodik, de a rúgás sikeres, az érvényes marad. Ha a rúgás sikertelen, akkor a rúgó újra megkísérelheti a rúgást, az ellenfél pedig nem védekezhetsz (értsd. „nem futhat rá, blokkolhat”). Ha az új kísérlet engedélyezett, akkor a rúgásra való felkészüléstől engedélyezett. A rúgó játékos megváltoztathatja a rúgás típusát.

Kicsérélve:

Szankció: Amennyiben az ellenfél a jutalomrúgás közben szabálytalankodik, de a rúgás sikeres, az érvényes marad. Ha a rúgás sikertelen, akkor a rúgó újra megkísérelheti a rúgást, az ellenfél pedig nem védekezhetsz (értsd. „nem futhat rá, blokkolhat”).

16. Törölve

21. A rúgást 60 másodpercen belül el kell végezni a rárúgást annak jelzésétől számítva akkor is, ha a labda elgurul és újra kell állítani.

Szankció: Rúgás törölve, tolongás következik.

Kicsérélve:

21. A rúgást 30 másodpercen belül el kell végezni a rárúgást annak jelzésétől számítva akkor is, ha a labda elgurul és újra kell állítani.

Szankció: Rúgás törölve, tolongás következik.

24. A rúgó a labdát közvetlenül a földre, vagy homokra, fűrészporra, illetve rúgó csészére helyezi. Más nem lehet felhasználni a rúgás segítése érdekében.

Szankció: Tolongás.

Kicsérélve:

24. A rúgás csak dropprúgás lehet.

Szankció: Tolongás.

EXTRA IDŐ

Kiegészítés:

30. Extra idő esetében az a csapat, amely az első pontot szerzi, az a győztes további játék nélkül.

9-ES SZABÁLY: ELLENJÁTÉK

29. Ha egy játékos figyelmeztetnek és 10 percre kiállítják, akkor a játékvezető sárga lapot mutat fel. Ha ez a játékos később újra szabálytalankodik és sárga lap kerül felmutatásra, akkor a játékost véglegesen ki kell állítani.

Kicsérélve:

29. Ha egy játékos figyelmeztetnek és 2 percre kiállítják, akkor a játékvezető sárga lapot mutat fel. Ha ez a játékos később újra szabálytalankodik és sárga lap kerül felmutatásra, akkor a játékost véglegesen ki kell állítani.

12-ES SZABÁLY: KEZDŐRÚGÁS ÉS ÚJRAKEZDŐ-RÚGÁS

4. Miután egy csapat célt szerzett, az újrakezdő-rúgást az ellenfél végzi el a félpálya közepéről.

Szankció: A fogadó (nem rúgó) csapat választhat az új újrakezdő-rúgás és a tolongás között.

Kicsérélve:

4. Miután egy csapat célt szerzett, ugyanez a csapat újrakezdő-rúgást végez a félpálya közepéről dropprúgással. Az újrakezdő-rúgást 30 másodpercen belül el kell végezni, miután a jutalomrúgást elvégezték vagy törölték, vagy miután a büntető kapura rúgást, vagy dropp kapurarúgást elvégezték.

Szankció: Szabadrúgás.

5. Amikor rúgják a labdát:
- a. A rúgó csapattársainak a labda vonala mögött kell lenniük.
Szankció: Tolongás.

Kicserélve:

- a. A rúgó csapattársainak a labda vonala mögött kell lenniük.
Szankció: Szabadrúgás.
6. A labdának el kell érnie a 10 méteres vonalat.
Szankció: A fogadó (nem rúgó) csapat választhat az új újrakezdő-rúgás és a tolongás között.

Kicserélve:

6. A labdának el kell érnie a 10 méteres vonalat.
Szankció: Szabadrúgás.
8. Ha a labda közvetlenül az oldalvonalon túl landol, a fogadó (nem rúgó) csapat választhat:
- Új rúgás
 - Tolongás
 - Bedobás
 - Gyors bedobás

Kicserélve:

8. A labda nem landolhat közvetlenül az oldalvonalon túl.
Szankció: Szabadrúgás.
9. Ha a labdát úgy rúgták az ellenfél célterületére, hogy az nem érintett egyetlen játékos sem és az ellenfél késelelem nélkül földre teszi a labdát, vagy a célterületi oldalvonalra rúgták, akkor a fogadó (nem rúgó) csapat választhat az új rúgás és a tolongás között.

Kicserélve:

9. Ha a labdát úgy rúgták az ellenfél célterületére, hogy az nem érintett egyetlen játékos sem és az ellenfél késelelem nélkül földre teszi a labdát, vagy a célterületi oldalvonalra rúgták, illetve ha elhagyta a halott labda vonalát, akkor a fogadó (nem rúgó) csapat javára szabadrúgást ítélnék.

18-AS SZABÁLY: LABDA AZ OLDALVONALON, GYORS BEDOBÁS ÉS BEDOBÁS

12. A Csapatok késelelem nélkül kialakítják a bedobó vonalat.
Szankció: Szabadrúgás.

Kicserélve:

12. A csapatok 15 másodpercen belül kialakítják a bedobó vonalat azt követően, hogy a partjelző megjelöli a bedobás helyét.
Szankció: Szabadrúgás.

19-ES SZABÁLY: TOLONGÁS

4. A csapatoknak 30 másodpercen belül készen kell állnia a tolongásra azt követően, hogy a tolongás helyét megjelölték.
Szankció: Szabadrúgás.

Kicserélve:

4. A csapatoknak 15 másodpercen belül készen kell állnia a tolongásra azt követően, hogy a tolongás helyét megjelölték.
Szankció: Szabadrúgás.
5. Ha mindkét csapatnak 15 játékosa van a pályán, akkor 8 játékos alakítja ki a tolongást a mellékelt kép szerint. Mindkét csapatban kell lenni 2 pillérnek, 1 sarkazónak az első sorban és 2-2 második soros játékosnak a második sorban. Három harmadik soros játékoskal teljes a tolongás.
Szankció: Büntető.

Kicserélve:

5. A tolongásban mindkét csapatból 3-3 játékos vesz részt. Mind a 3 játékosnak a tolongás végéig csatlakozva kell maradnia.
Szankció: Büntető.

6. Törölve
7.c. Törölve
7.d. Törölve

23. Az első soros játékosok nem rúghatják ki szándékosan a labdát a csatornából abba az irányba, ahonnan azt bedobták.

Szankció: Szabadrúgás.

Kicserélve:

23. Az első soros játékosok nem rúghatják ki szándékosan a labdát a csatornából az ellenfél célvonalának irányába.

Szankció: Büntető.

36. A tolongásnak vége:

b. Ha a labda eléri az leghátsó játékos lábát és ez a játékos felveszi azt, vagy a nyitó játékos (9-es) azt megjátssza.

Kicserélve:

b. A nyitó játékos megjátssza a labdát.

20-AS SZABÁLY: BÜNTETŐ- ÉS SZABADRÚGÁS

8. A rúgó végezhet „punt” rúgást, dropprúgást, vagy állított rúgást (más, mint az oldalra rúgás).

Kicserélve:

8. A rúgó végezhet „punt” rúgást, dropprúgást, de nem végezhet állított rúgást.

21-ES SZABÁLY: CÉLTERÜLET

LABDÁT A HALOTT LABDA TERÜLETÉRE RÚGTÁK

Kiegészítés:

Az újrakezdő rúgást 30 másodpercen belül el kell végezni azt követően, hogy a sikertelen kapura rúgást elvégezték.



Szabályvariációk 10'S RÖGBI

A játékszabályok az alábbi változtatásokkal alkalmazhatók a 10-es rögbi esetében:

3-AS SZABÁLY: CSAPAT

1. Egyik csapatnak sem lehet 15-nél több játékosa a játéktéren játék közben.

Kicserélve:

1. Egyik csapatnak sem lehet 10-nél több játékosa a játéktéren játék közben.

2. Törölve

4. Nemzetközi mérkőzésen a szövetség maximum 8 cserejátékost nevezhet.

Kicserélve:

4. Egy csapat maximum 5 cserejátékost nevezhet.
5. Egyéb mérkőzés esetében a mérkőzés szervezője döntheti el, hogy maximum hány cserejátékos nevezhető, de nem lehet több, mint 8 játékos.

Kicserélve:

5. A mérkőzés szervezői határozhatják meg a cserék számát.
6. Cserélni csak akkor lehet, ha a labda halott és ha a játékvezető erre engedélyt adott.

Kicserélve:

6. A csapat a mérkőzés során bármikor tetszőleges számú játékost cserélhet. A cserejátékos a pálya középvonalán léphet a pályára azt követően, hogy a lecserélt játékos elhagyta a játékteret.

Szankció: Büntető.

34. Törölve

5-ÖS SZABÁLY: IDŐ

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb, mint 80 perc (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 40 perc plusz idővesztés), hacsak a mérkőzés szervezője nem engedélyezte az extra-időt pontegyenlőség esetén kieséses versenyrendszer esetén.

Kicserélve:

1. A mérkőzés nem lehet hosszabb, mint 20 perc (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 10 perc plusz idővesztés). Ha pontegyenlőség miatt extra idő alkalmazása válik szükségessé, akkor a játék 1 perc pihenő után újraindul, legfeljebb 5 perces játékidő/periódussal. Periódusonként a csapatok szünet nélkül térfelet cserélnek. Döntő mérkőzés nem tarthat 20 percnél tovább (két féldőre osztva, amelyek nem hosszabbak, mint 10 perc) plusz idővesztés és extra-idő.
2. A féldő a mérkőzés szervezőjének döntése szerint nem haladja meg a 15 percet. Ezen idő alatt a játékosok és a hivatalos személyek elhagyják a pálya területét.

Kicserélve:

2. A féldő nem több, mint 2 perc.

6-OS SZABÁLY: HIVATALOS SZEMÉLYEK

3. A játékvezető szervezi a sorsolást. Az egyik kapitány feldobja a pénzt, a másik választ, hogy „fej vagy írás”. A sorsolás nyertese eldönti, hogy a térfélváltás- vagy pedig a kezdő rúgás jogát kéri. Ha a nyertes térfelet választott, akkor az ellenfél a kezdő rúgás és fordítva.

Kiegészítés:

- a. Mielőtt az extra-idő játék elkezdődik, a játékvezető ismét sorsolást szervez ugyan úgy, ahogy a játék kezdetekor.

8-AS SZABÁLY: PONTOZÁS

7. Célszerzést követően jutalomrúgás végezhető el, amely lehet állított és dropprúgás.

Kicserélve:

7. Cél szerzést követően jutalo rúgás végezhető el, amely dropprúgás.

8. A rúgó játékos

c. Törölve

- d. A cél szerzést követően 90 másodpercen belül (aktuális idő) elvégzi a jutalom rúgást.

Szankció: jutalomrúgás nem engedélyezett.

Kicserélve:

- d. A cél szerzést követően 30 másodpercen belül (aktuális idő) elvégzi a jutalom rúgást.

Szankció: jutalomrúgás nem engedélyezett.

ELLENFÉL CSAPAT A JUTALOMRÚGÁS KÖZBEN

14. Az ellenfél összes játékosának a célvonal mögött kell tartózkodnia mindaddig, amíg a jutalomrúgást megkezdik (értsd: rá nem fut a rúgásra). Ha megkezdődik, akkor az ellenfél ráfuthat és ráugorhat a rúgásra annak érdekében, hogy megakadályozza sikeres kapura rúgást, de ebben a folyamatban nem segítheti fizikálisan más játékos (értsd pl.: nem emelhetik fel a játékost, csak maga ugorhat rá).

Kicserélve:

14. Minden játékos azonnal felveszi a poizcióját a saját 10 méteres vonala közelében az újakezdéshez.

Szankció: Amennyiben az ellenfél a jutalomrúgás közben szabálytalankodik, de a rúgás sikeres, az érvényes marad. Ha a rúgás sikertelen, akkor a rúgó újra megkísérheti a rúgást, az ellenfél pedig nem védekezhets (értsd. „nem futhat rá, blokkolhat”). Ha az új kísérlet engedélyezett, akkor az rúgásra való felkészüléstől engedélyezett. A rúgó játékos megváltoztathatja a rúgás típusát.

Kicserélve:

Szankció: Amennyiben az ellenfél a jutalom rúgás közben szabálytalankodik, de a rúgás sikeres, az érvényes marad. Ha a rúgás sikertelen, akkor a rúgó újra megkísérheti a rúgást, az ellenfél pedig nem védekezhets (értsd. „nem futhat rá, blokkolhat”).

16. Törölve

21. A rúgást 60 másodpercen belül el kell végezni a rárúgást annak jelzésétől számítva akkor is, ha a labda elgurul és újra kell állítani.

Szankció: Rúgás törölve, tolongás következik.

Kicserélve:

21. A rúgást 30 másodpercen belül el kell végezni a rárúgást annak jelzésétől számítva akkor is, ha a labda elgurul és újra kell állítani.

Szankció: Rúgás törölve, tolongás következik.

24. A rúgó a labdát közvetlenül a földre, vagy homokra, fűrészporra, illetve rúgó csészére helyezi. Más nem lehet felhasználni a rúgás segítése érdekében.

Szankció: Tolongás.

Kicserélve:

24. A rúgás csak drop rúgás lehet.

Szankció: Tolongás.

Kiegészítés:

EXTRA IDŐ

Kiegészítés:

30. Extra idő esetében az a csapat, amely az első pontot szerzi, az a győztes további játék nélkül.

9-ES SZABÁLY: ELLENJÁTÉK

29. Ha egy játékos figyelmeztetnek és 10 percre kiállítják, akkor a játékvezető sárga lapot mutat fel. Ha ez a játékos később újra szabálytalankodik és sárga lap kerül felmutatásra, akkor a játékost véglegesen ki kell állítani.

Kicserélve:

29. Ha egy játékos figyelmeztetnek és 2 percre kiállítják, akkor a játékvezető sárga lapot mutat fel. Ha ez a játékos később újra szabálytalankodik és sárga lap kerül felmutatásra, akkor a játékost véglegesen ki kell állítani.

12-ES SZABÁLY: KEZDŐRÚGÁS ÉS ÚJRAKEZDŐ-RÚGÁS

4. Miután egy csapat célt szerzett, az újrakezdő rúgást az ellenfél végzi el a félpálya közepéről.
Szankció: A fogadó (nem rúgó) csapat választhat az új újrakezdő-rúgás és a tolongás között.

Kicserélve:

4. Miután egy csapat célt szerzett, ugyan ez a csapat újrakezdő-rúgást végez a félpálya közepéről drop rúgással.
Szankció: Szabadrúgás.

5. Amikor rúgják a labdát:
a. A rúgó csapattársainak a labda vonala mögött kell lenniük:
Szankció: Tolongás.

Kicserélve:

- a. A rúgó csapattársainak a labda vonala mögött kell lenniük:
Szankció: Szabadrúgás.

6. A labdának el kell érnie a 10 méteres vonalat.
Szankció: A fogadó (nem rúgó) csapat választhat az új újrakezdő-rúgás és a tolongás között.

Kicserélve:

6. A labdának el kell érnie a 10 méteres vonalat.
Szankció: Szabadrúgás.

8. Ha a labda közvetlenül az oldalvonalon túl landol, a fogadó (nem rúgó) csapat választhat:
a. Új rúgás
b. Tolongás
c. Bedobás
d. Gyors bedobás

Kicserélve:

8. A labda nem landolhat közvetlenül az oldalvonalon túl.
Szankció: Szabadrúgás.

9. Ha a labdát úgy rúgták az ellenfél célterületére, hogy az nem érintett egyetlen játékost sem és az ellenfél késedelem nélkül földre teszi a labdát, vagy a célterületi oldalvonalra rúgták, akkor a fogadó (nem rúgó) csapat választhat az új rúgás és a tolongás között.

Kicserélve:

9. Ha a labdát úgy rúgták az ellenfél célterületére, hogy az nem érintett egyetlen játékost sem és az ellenfél késedelem nélkül földre teszi a labdát, vagy a célterületi oldalvonalra rúgták, illetve ha elhagyta a halott labda vonalát, akkor a fogadó (nem rúgó) csapat javára szabadrúgást ítélnék.

19-ES SZABÁLY – TOLONGÁS

5. Ha mindkét csapatnak 15 játékosa van a pályán, akkor 8 játékos alakítja ki a tolongást a mellékelt kép szerint. Mindkét csapatban kell lenni 2 pillérnek, 1 sarkazónak az első sorban és 2-2 második soros játékosnak a második sorban. Három harmadik soros játékoskal teljes a tolongás.
Szankció: Büntető.

Kicserélve:

5. A tolongásban mindkét csapatból 5-5 játékos vesz részt. Az első sort 2 pillér és 1 sarkázó alkotja, a második sort két második soros játékos alkotja. Mind az 5 játékosnak a tolongás végéig csatlakozva kell maradnia és nem csatlakozhat le a tolongásról azért, hogy felvegye a labdát.
Szankció: Büntető.

6. Törölve

7d. Törölve

36. A tolongásnak vége, ha:

- b. Ha a labda eléri a leghátsó játékos lábát és felveszi a labdát vagy a nyitó játékos megjátssza azt.

Kicserélve:

- b. Ha a nyitó játékos megjátssza a labdát.

20-AS SZABÁLY: BŰNTETŐ- ÉS SZABADRÚGÁS

- 8. A rúgó végezhet „punt” rúgást, drop rúgást, vagy állított rúgást (más, mint az oldalra rúgás)

Kicserélve:

- 8. A rúgó végezhet „punt” rúgást, drop rúgást, de nem végezhet állított rúgást.



Játékvezetői jelzések

Elsődleges jelzések



Tolongs

Vállak párhuzamosak az oldalvonallal. Kar négyzet alakban hajlítva a könyöknél, a felkar azon csapat felé mutat, aki a rúgást elvégezheti (kedvezményezett csapat felőli karral végezve).



Szabadrúgás

Vállak párhuzamosak az oldalvonallal. Kedvezményezett csapat felőli kar a magasban.



Büntető

Vállak párhuzamosak az oldalvonallal. A kar vízszintesen azon csapat felé mutat, aki a labdát bedobja a tolongásba (kedvezményezett csapat felőli karral végezve)



Előny

A kar kinyújtva derék magasságban a vétlen csapat felé körülbelül 5 másodpercig.



Cél, büntető cél

A játékvezető háttal a halott labda vonalával. Kar függőlegesen a magasban.



Nem cél

Keresztezett, majd keresztesetlen karok a test előtt.



22-eskirúgás

A kar a 22 métere vonal közepére mutat.

Másodlagos karjelzések TOLONGÁS



Előre passz

Kézmozdult-mintha előre passzolnánk egy labdát.



Előre ejtés

Kar kinyújtva a fej felett: nyitott a kézfej és a fej felett mozgató előre és hátra.



Beragadt a labda nyitott tolongásban vagy fogásnál

Vállak párhuzamosak az oldalvonallal, a kar vízszintesen a bedobó csapat felé mutat, majd oda-vissza irányba ezen és az ellenkező oldal között mozog.



Meg nem játszott labda csomagban

Kar oldalt, tolongást jelzése annak a csapatnak, aki a csomag kezdetekor nem birtokolta a labdát. Másik kéz is kinyújtva, mintha előnyszábályt mutatnánk, ezután ezt a kezet a test előtt keresztben az ellenkező vállhoz hajlítjuk.



A zárt tolongás 90°-nál jobban elfordult

A mutatóujjat a fel felett forgatjuk.



Nem egyenes a bedobás

A vállak párhuzamosak az oldalvonallal. Fej fölött a kéz, mutatja a labda vonalát, hogy nem egyenes.



Labda a levegőben a célterületen

Az egymástól eltartott kezek mutatják, hogy a labda nem volt a földön.

Szabadrúgás



Labda a levegőben a célterületen

Az egymástól eltartott kezek mutatják, hogy a labda nem volt a földön.



Nem egyenesen dobja be a labdát

A kezek a térd magasságában, a nem egyenes bedobást imitáljuk



A felállt játékosok távolsága bedobásban

Mindkét kéz a szem magasságában van, a tenyereket szembe fordítjuk



Korai emelés és emelés bedobásban

Mindkét ökölbe szorított kezet a test előtt, derék magasságban tartjuk, és a kézmozdulattal az

Büntető



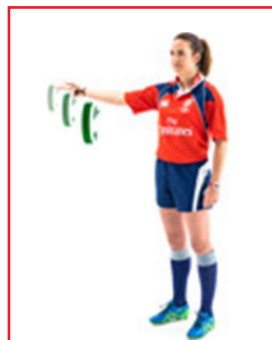
Fogásban a labda nem elengedése haladéktalanul

Mindkét kéz a mellkashoz szorítva, mintha egy labdát tartanánk..



Mélyfogásban a fogott játékos nem elengedése

Összezárt kezek mintha a játékos kapaszkodna és azután mintha a játékost elengedné.



A fogó vagy a fogott játékos nem gördül távolabbra

A kézfej és a kar körkörös mozgatása a testtől messzebb.



Oldalról vagy a hátsó láb elöl csatlakozás egy nyílt tolongásba vagy egy csomagba

A kézfejet és a kart vízszintesen tartva oldalra mozgadjuk.



Nyílt tolongás vagy csomag szándékos összeomlasztása

Mindkét kar könyékben megemeljük, mintha megfogták volna az ellenfelet. A felsőtestet lefele mozgadjuk, mintha lefelé nyomná az ellenfelet a szabálytalankodó.



A pillér lehúzza az ellenfelet

Az öklöbe szorított kezet behajlítjuk. Az ellenfél lehúzását imitáljuk.



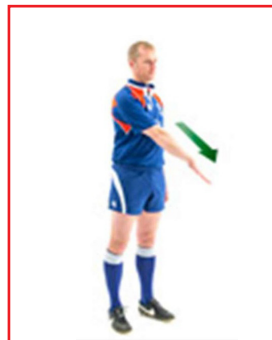
Rossz irányból bejövő szerelő játékos

A kar vízszintesen tartva, majd a kar félkörívben mozgatható.



Szándékos átesés egy játékoson

Az áteső játékoshoz hasonló cselekedet utánzása ívesen hajlított karral. A karjelzést a szabálytalankodó oldaláról használjuk.



Földre esés közel a mélyfogáshoz

Nyújtott karral, lefele mutatva imitáljuk az átesést.



Pillér meghúzza ellenfelét

Öklöbe szorítjuk a kezet, a kar nyújtva váll magasságban, az ellenfél meghúzását imitáljuk.



Szabálytalan összekapaszkodás

Az egyik kezet kinyújtjuk, mint a összekapaszkodnánk. A másik kezet le, fel mozgadjuk a karon, mutatva egy teljes összekapaszkodást kiterjedését.



Kéz használata zárt- vagy nyílt tolongásban

A kéz közel a földhöz, söprő mozdulatot teszünk, mintha kézzel terelnénk a labdát.



Könyöklés bedobásban

A kar vízszintes, a könyököt felemeljük oldalra. A kart és a könyököt kifelé mozgatjuk, mintha könyökölnénk.



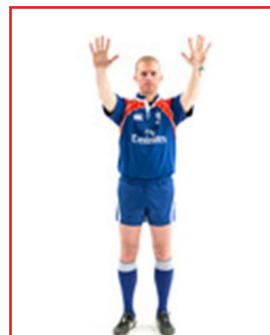
Támaszkodás a játékoson bedobásban

A kar vízszintes, könyökben behajlított, tenyér lefele néz. Lefelé mozgatjuk a kezét.



Ellőki az ellenfelet bedobásban

Minkét kéz a váll magasságában, a tenyerek kifelé néznek, és a kézmozdulattal az ellökést mutatjuk.



Les 10 m-es Szabály vagy nincs 10 m büntető- és szabadrúgásoknál

Mindkét nyitott kezünket a fej fölé tartjuk.



Magas fogás (alattomos játék)

A kar vízszintesen a nyak előtt mozog.



Taposás (alattomos játék: a cipő jogtalan használata)

A taposáshoz hasonló mozdulattal imitáljuk a szabálytalanságot.



Les bedobásban

Kézfej és a kar vízszintesen mozog a mellkas előtt keresztben, a szabálytalanság irányában.



Akadályozás nyílt játékban

A karok keresztben a mellkas előtt megfelelő szögben egymással, hasonlóan egy olló nyitásához.



Les zárt-, nyílt tolongásban és csomagban

Vállak párhuzamosak az oldal vonallal. A kart egyenesen lógatjuk, és ívben mozgatjuk a lesvonal mentén.



Ütés (alattomos játék)

Az ökölbe szorított kezet a nyitott tenyérbe üjtük.



Szövegelés (vitatkozás a játékvezető döntésével)

A beszédet imitáljuk azzal, hogy a kézfejet kinyitjuk és becsukjuk, közben a kar nyújtott.

Egyéb karjelzések



Zárt tolongás mutatása

Könyök hajlítva, újívégek érintik egymást a fej felett.



Les választási lehetőség büntető vagy tolongás

Egyik kar bántetót mutat. A másik kar arra a pontramutat, ahol a tolongás helye lenne, ha nem a büntetót választja.



Gyűrőra van szükség

Egy kéz felemelése mutatja, hogy gyűrőra van szükség a sérült játékos ellátására.



Fejsérülés, vizsgálat szükséges

Hajlított kézzel a fejet érintjük..



Idő áll

A kezek egy T-betűt formálnak.



Videó bíró (TMO) szükséges

Nyújtott ujjakkal magunk előtt egy négyszöget rajzolunk, ami a televízió képernyőjét ábrázolja.

Partjelző (asszisztens játékvezető) jelzései



Orvosra van szükség

Mindkét kéz felemelése a fejfölét mutatja, hogy orvosra van szükség a sérült játékos ellátására.



Vérző seb

A fej feletti keresztbe tett kezek mutatják, hogy a játékosnak vérző sebe van és ideiglenescserére van szükség.



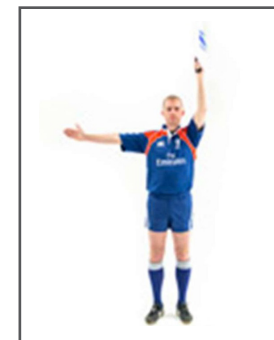
Az idő mérő állítsa meg vagy indítsa újra az órát

Akéz felemelése és sípba fújás jelzi, amikor az időt meg kell állítani vagy el kell indítani.



Sikeres jutalomrúgás

A zászlót felemeljük, ha a labda áthaladt a kapufák között, a keresztűd felett



Pályán kívül és amely csapat elvégezheti a bedobást

Zászló fent és kinyújtjuk azt az oldali karunkata testünkkel párhuzamosan, amely csapat elvégezheti a bedobást



Alattomos játék

A zászlót a testünk előtt, síkjára merőlegesen felemeljük, a zászló egyenesen a nyújtott kezünkben.



**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