



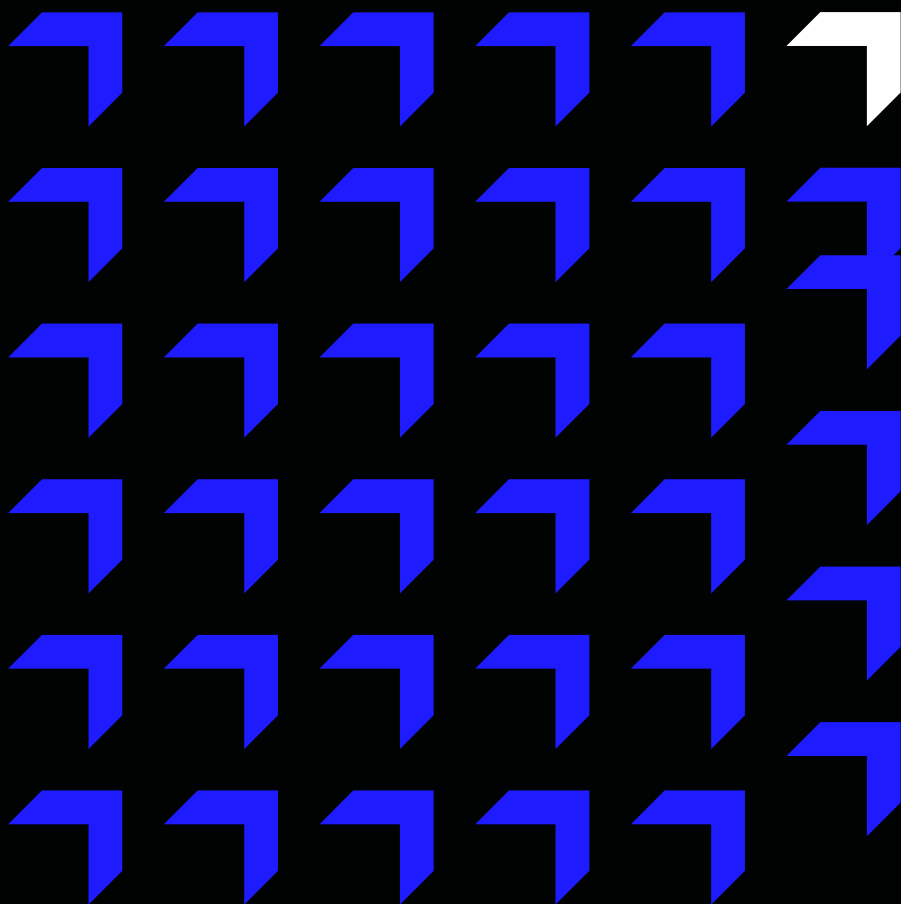
DeepL


Подпишитесь на DeepL Pro и переведите документ
Подробнее на www.DeepL.com/pro.

INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE

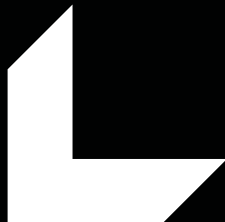
2022 МЕЖДУНАРОДНЫЕ ЗАКОНЫ ИГРЫ

С ПРИМЕЧАНИЯМИ О ЗАКОНАХ





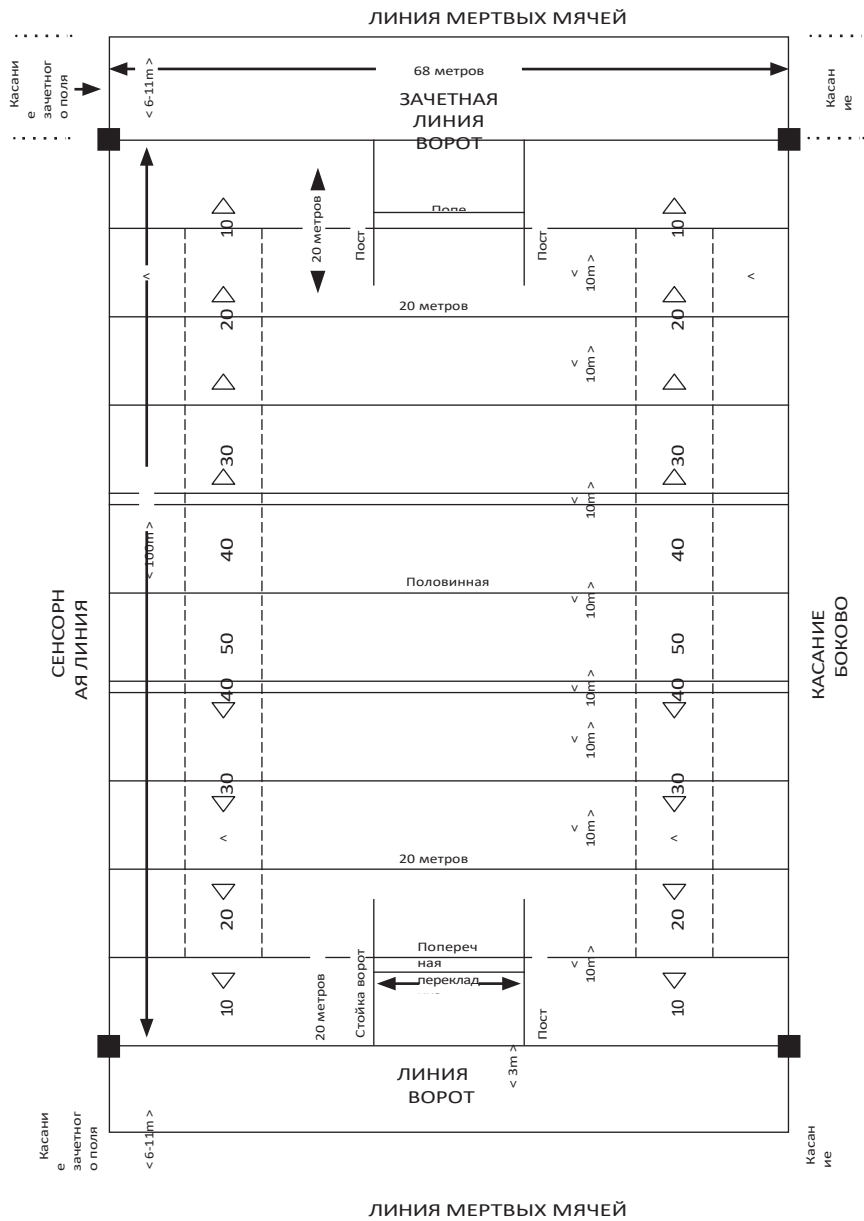
**МЕЖДУНАРОДНЫЕ
ЗАКОНЫ О
ИГРА И ЗАМЕТКИ
О ЗАКОНАХ**



РАЗДЕЛ 1	Игровое поле	2
РАЗДЕЛ 2	Глоссарий	4
РАЗДЕЛ 3	Мяч	8
РАЗДЕЛ 4	Экипировка игрока и игроков	9
РАЗДЕЛ 5	Режим игры	11
РАЗДЕЛ 6	Счет	12
РАЗДЕЛ 7	Хронометраж	16
РАЗДЕЛ 8	Начало и окончание	18
РАЗДЕЛ 9	Прикосновение и прикосновение в цели	21
РАЗДЕЛ 10	Накат и передача вперед	23
РАЗДЕЛ 11	Захват и игра в мяч	24
РАЗДЕЛ 12	Scrum	31
РАЗДЕЛ 13	Штрафной удар	35
РАЗДЕЛ 14	Вне игры	39
РАЗДЕЛ 15	Неправомерное поведение	41
РАЗДЕЛ 16	Рефери и боковые судьи	45

РАЗДЕЛ 1 - ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ПЛАН и отметки на нем, а также относящиеся к нему примечания являются частью настоящих Законов.



Раздел 1. Игровое поле (продолжение)

ПРИМЕЧАНИЯ

1. Линии касания находятся в ауте, линии касания в воротах - в ауте в воротах, линии ворот - в зоне ворот, а линия "мертвого мяча" - за пределами ворот.
2. ■ обозначает угловую стойку (см. Глоссарий), установленную на пересечении каждой линии ворот и боковой линии. Угловая стойка находится в ауте зачетного поля. Боковые судьи должны постоянно следить за правильным расположением угловых стоек.
3. Считается, что стойки ворот могут неограниченно выдвигаться вверх. Рекомендуется, чтобы нижние два метра каждой стойки были обиты. Допускается использование фигурных стоек ворот при условии соблюдения соответствующих размеров.
4. Для игр для взрослых размеры должны быть максимально приближены к предусмотренным.
5. Прерывистые линии в ПЛАНе должны состоять из отметок или точек на земле на расстоянии не более 2 метров друг от друга. Все поперечные линии должны быть обозначены по всей ширине поля.

РАЗДЕЛ 2 - ГЛОССАРИЙ

Термины, приведенные ниже, имеют те значения, которые им присвоены.

СЛУЧАЙНЫЙ УДАР	когда мяч ударяет игрока, который не предпринимает попыток играть в мяч.
ДОПУЩЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА	разрешить преимущество означает позволить игре продолжаться, если это выгодно команде, которая не совершила нарушение или ущемление.
АТАКУЮЩАЯ КОМАНДА	это команда, которая в данный момент имеет территориальную
ЗАДНИЙ	преимущество. применительно к игроку означает того, кто не участвует в схватке.
ВОЗВРАТ МЯЧА	означает сыграть мячом с того места, откуда был нанесен удар после того, как мяч вышел в аут на полном ходу.
ПОД	в применении к игроку означает, если не указано иное, что обе ноги находятся позади данной позиции. Аналогично "вперед" подразумевает "обеими ногами". Когда применяется к позиции на игровом поле, "За" означает, что точка ближе к линии собственных ворот, чем точка, о которой идет речь. Аналогично "перед" означает ближе к линии ворот соперника.
ЧЕРНАЯ СТОРОНА	означает сторону схватки или розыгрыша мяча, расположенную ближе к ауту (ср. открытая сторона).
ПРЕГРАЖДЕНИЕ ПУТИ МЯЧУ	преграждает путь мячу руками, руками или телом, когда оно поднимается после удара соперника.
КОНВЕРТАЦИЯ ПОПЫТКИ	это действие, заключающееся в ударе по воротам после того, как была забита попытка.
УГЛОВОЙ ПОСТ	это столб, установленный на пересечении каждой боковой линии
МЕРТВЫЙ МЯЧ	и линией ворот. Стойка должна быть из нежесткого материала и иметь высоту не менее 1,25 м. Угловые стойки находятся в ауте зачетного поля. означает, что мяч находится вне игры.
ЗАЩИЩАЮЩАЯСЯ КОМАНДА	это команда, противостоящая атакующей команде (см. выше).
ДИФФЕРЕНЦИАЛЬНЫЙ ШТРАФ	В одном отношении отличается от штрафного удара тем, что гол с него не может быть забит.
ГОЛ С ПАДАЮЩЕГО МЯЧА	иногда называемый полевым голом, - это гол, забитый пробивая мяч на полном ходу, над перекладиной, ударом в падении.

землю.

Раздел 2. Глоссарий (продолжение)

ВБРАСЫВАНИЕ МЯЧА	означает удар в падении между стойками или с центра 20-метровой линии при возвращении мяча в игру.
DUMMY	это притворство передачи или иного отпускания мяча с сохранением владения им.
ИГРОВОЕ ПОЛЕ себя касание	это область, ограниченная, но не включающая в себя касание
ФОРВАРД	линии и линии ворот. означает движение в направлении линии "мертвого мяча" соперника. Применительно к игроку это означает того, кто в момент схватки упаковывает мяч.
ПАС ВПЕРЕД соперника (см.	это бросок в направлении линии "мертвого мяча" (см. раздел 10).
ИГРА С ФОЛОМ	относится к типам проступков, указанных в Разделе 15 - Закон 1 (a) (b) (c) (d) (l) и (m).
СВОБОДНЫЙ УДАР	это удар, который назначается команде, выбивающей мяч в аут со штрафного удара. Удар выполняется с расстояния 10 метров из аута напротив точки выхода в аут, и мяч может быть отбит любым способом в любом направлении. С него нельзя забить гол, также как и получить землю ударом в аут на полном ходу.
ПОЛНОЕ ВРЕМЯ	означает окончание игры.
ОБЩАЯ ИГРА матча	относится ко всем аспектам игры после завершения начата или повторно начата ударом с места, выпадом, штрафным ударом, свободным ударом, повторным ударом, розыгрышем мяча или схваткой.
ЦЕЛЬ	см. раздел 6.
ПРИЗЕМЛЕНИЕ МЯЧА	означает (a) опускание мяча на землю рукой или руки или (b) Оказывает давление вниз на мяч рукой или кистью, при этом сам мяч находится на земле или (c) Опускание на мяч и накрывание его частью тела выше талии и ниже шеи, при этом сам мяч находится на земле.
ВРЕМЯ ПЕРЕРЫВА	означает конец первой половины игры.
ПЕРЕДАЧА МЯЧА	это передача мяча сопернику после того, как команда была захвачена установленное количество раз подряд (Раздел 11 Закон 7).
ПЯТКА	это когда игрок продвигает мяч за собой подошвой или пяткой своей ноги.

**IN-GOAL
ВО ВЛАДЕНИИ** см. план (раздел 1).
означает держать или нести мяч.

Раздел 2. Глоссарий (продолжение)

УДАР означает намеренный контакт с мячом любой частью ноги (кроме пятки) от колена до носка включительно. Индикатор - это изменение нормальной походки при беге.

ОТБОЙ см. раздел 8

ВЫБИТЬ МЯЧ означает выбить мяч в сторону линии "мертвого мяча" соперника рукой или рукой, играя при этом мячом.

СВОБОДНАЯ РУКА нарушение со стороны крюкера, если он пакует в схватке со свободной рукой.

СВОБОДНЫЙ МЯЧ это когда во время игры мяч не удерживается игроком и не ведется схватка.

СВОБОДНАЯ ГОЛОВА относится к нападающему первой линии в схватке, который находится ближе всего к судье.

МАРКА это точка, в которой назначается штрафной или свободный удар или формируется схватка.

ОБСТРУКЦИЯ это незаконное действие по созданию препятствий противнику, который делает не владеют мячом.

ОФСАЙД применительно к игроку означает, что он временно выведен из игры и может быть наказан, если присоединится к игре (см. раздел 14).

НА СТОРОНЕ означает, что игрок не находится в положении "вне игры".

НА ПОЛНОЙ означает, что мяч выбивается за определенную линию без предварительного подпрыгивание.

ВАРИАНТ УДАРА это удар, выполняемый с 20-метрового рестарта.
Сайт
удар можно выполнять любым способом и бить в любом направлении. С момента удара мяч находится в игре.

ОТКРЫТАЯ СТОРОНА означает сторону схватки или розыгрыша мяча, расположенную дальше от аута (см. "Слепая сторона").

ПАК относится к нападающим одной команды. Упаковать означает сформировать схватку.

ПАСС это передача мяча от одного игрока к другому.

ПЕНАЛИЗ это назначение штрафного удара против игрока-нарушителя.

ШТРАФНОЙ УДАР см. раздел 13.

УДАР ПО МЕСТУ это удар по мячу после того, как он был

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА положен на землю для этой цели.
это территория, огороженная забором или другим такая демаркационная линия, которая предотвращает вторжение зрителей.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ это территория, ограниченная, но не включающая касание

линии и линии "мертвых шаров".

PLAY-THE-BALL это действие по введению мяча в игру после захвата или когда мяч выходит в аут в общей игре. (см. Раздел 11).

Раздел 2. Глоссарий (продолжение)

ПРОП это нападающий первой линии в каждой команде, ближайший к полузащитнику схватки, который вводит мяч в схватку.

ПУНТ это удар, при котором мяч выпадает из руки или рук и отбивается до того, как он коснется земли.

PUT-IN (также известный как FEEDING THE SCRUM) - это вкатывание мяча в схватку.

ВОССТАНОВИТЬ РИКОШЕТ см. "Случайный удар".

RUCK это область между игроком, играющим в мяч, и маркером.

SCRUM или Схватка или Схватка (см. Раздел 12). Если команда теряет преимущества "Свободная голова" и "Вставка", считается, что схватка присуждена против этой команды.

УДАР ПЛЕЧОМ это когда защитник, не пытаясь выполнить захват, хватать или удерживать игрока с мячом (или любого игрока соперника) с помощью рук или кистей, осуществляет прямой физический контакт плечом или верхней частью руки (подтянутой в сторону). (См. раздел 15)

СТРАЙК в применении к ноге означает попытку завладеть мячом в схватке.

ПЕРЕЗАГРУЗКА ТАПА это перезапуск игры после успешного 40 - 20 или 20 - 40 удар. Мяч должен оставаться в руках игрока, когда его касается нога, в этот момент он находится в игре.

ПРИХВАТКА ТАЙМКИПЕР см. раздел 11.
Должностное лицо, назначенное для ведения официального времени игра

КАСАНИЕ МЯЧА это умышленное приземление мяча игроком защиты в своем зачетном поле.

ПРИКОСНОВЕНИЕ К ЦЕЛИ см. раздел 9.

ПОПРОБУЙТЕ см. раздел 6.

ПРЯМАЯ АТАКА это когда игрок, владеющий мячом, подвергается эффективному захвату без опускания на землю (см. раздел 11).

ВИДЕО-РЕФЕРИ Официальное лицо матча, которому судья может передавать решения и кто будет выносить решения по этим решениям, просматривая видеоповторы.

ДОБРОВОЛЬНЫЙ ЗАХВАТ это когда игрок, владеющий мячом, добровольно прекращает игру

при отсутствии эффективной борьбы с ними (см. раздел 11).

НУЛЕВАЯ АТАКА мячом

когда происходит нарушение и меняется владение мячом

руки, следующий захват будет считаться нулевым захватом, несмотря на то, что команда, получившая владение, могла получить территориальное преимущество.

РАЗДЕЛ 3 - МЯЧ

Форма и конструкция
надутый воздухом формы

1. Игра должна проводиться с помощью овальной мяч, внешняя оболочка которого должна быть из кожи или другого материала, одобренного Правлением IRL. В его конструкции не должно использоваться ничего, что могло бы представлять опасность для игроков.

Размер и вес

2. Размеры мяча должны соответствовать размерам, утвержденным Правлением IRL.

Мяч сдулся

3. Рефери должен немедленно дать свисток. они замечают, что размер и форма мяча больше не соответствуют Правилам игры.

ПРИМЕЧАНИЯ

Цвет мяча
должен быть светлым

1. В соревнованиях для старших юношей мяч в цвете, чтобы зрителям было легче его разглядеть.

Всплески мяча

2. Если мяч лопнул, когда игрок выполняет удар по воротам с места, ему должен быть разрешен еще один удар. Если игрок приземляет мяч для попытки, а затем замечает, что мяч лопнул, попытка должна быть разрешена. В противном случае, если мяч лопнул, игра продолжается останавливается, мяч заменяется и игра начинается заново с

предыдущей игры в мяч. Если захват был завершен и замечено, что мяч лопнул, то мяч меняется и игра продолжается с этого розыгрыша мяча.

РАЗДЕЛ 4 - ИГРОК И ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ

13-а-сайд

1. В игре участвуют две команды, каждая из которых состоит не более чем из тринадцати игроков, находящихся на поле в любой момент времени.

Замены

2. (а) Каждая команда может назначить не более четырех замен до начала игры. Их имена и фамилии игроков должны быть названы судьей до начала игры. Из 17 названных игроков разрешается не более 8 замен.

Замены должны быть санкционированы рефери или официальным лицом, назначенным для наблюдения за процессом замены.

2. (b) Если у игрока кровотечение, судья должен приказать ему/ей покинуть поле для получения помощи в этом случае он/она может быть заменен/а. Эта замена засчитывается для целей пункта 2(а) выше.

Номер и должна Именованье игроков

3. (а) Для удобства идентификации одежда игроков числа от 1 до 13 с дополнительными номерами для запасных игроков. Номера относятся к позициям игроков в соответствующих командах, эти позиции обозначаются именами и номерами, как указано здесь ниже.

Бэки	Форварды
(1) Полный назад	(8) Стойка
(2) Правое крыло	(9) Хукер
(3) Правый центр	(10) Стойка
(4) Левый центр	(11) Второй ряд

Вперед

(5) Левый фланг	(12) Второй ряд вперед
(6) Стоять в стороне или пять восьмых	(13) Ослабление или фиксация вперед
(7) Скрам Халф	

3. (b) Минимальное количество игроков от каждой команды на поле в матче - 9. Если в матче участвует менее 9 игроков, то по соображениям безопасности матч должен быть прекращен. Текущие участники - это игроки, находящиеся на поле, и игроки, временно отстраненные от игры (sin bin). Отстраненные игроки не считаются действующими участниками.

Экипировка игроков

4. (а) Игрок не должен носить ничего, что может

оказываются опасными для других игроков.
(b) Обычное снаряжение игрока должно состоять из

пронумерованная майка отличительного цвета и/или рисунка, пара шорт, носки отличительного цвета и/или рисунка и шипованные ботинки или туфли.

- (с) Защитную одежду можно носить при условии, что она не содержит ничего жесткого или опасного.

Раздел 4. Игроки и экипировка игроков (продолжение)

Опасное снаряжение

- (d) Судья должен приказать игроку снять любое часть экипировки, которая может считаться опасной, и не позволяет игроку принимать дальнейшее участие в игре до тех пор, пока приказ не будет выполнен. Игрок должен удалиться с игрового поля, чтобы убрать нарушителя.
пункт, если в противном случае начало или возобновление игры было бы отложено.

Одинаковые цвета

- (e) Цвета футболок, надетых на соревнующиеся команды, должны быть легко различимы, и если, по мнению судьи, сходство между футболками может повлиять на правильное проведение игры, он может по своему усмотрению приказать любой из команд сменить футболки в соответствии с правилами, регулирующими соревнования, в которых проводится игра.

Шипы

- (f) Шипы на бутсах или обуви не должны иметь острых краев или представлять риск травмирования других игроков.

Цвета
на них надеты

наплечников, выступающих люверсов или гвоздей на футбольных бутсах или опасных шипов.

4. (e) Судьи должны проверить цвета, которые будут

ПРИМЕЧАНИЯ

Замены

2. Игрок, кроме игрока, который заменяет травмированного игрока, покинувшего поле, не может быть заменен во время розыгрыша мяча, за исключением случаев, когда игра остановлена из-за травмы. Если замена производится, когда должен быть выполнен удар по воротам, заменяющему игроку не разрешается выполнять удар.

Поздний приход

Законы, касающиеся замены игроков, применяются также к любому игроку, который, прибыв на игру с опозданием, хочет присоединиться к игре после ее начала.

Инспектировать экипировку игроков

4. (d) Судьи должны проверять экипировку до начала игры или делегировать эту обязанность боковым судьям. Это не освобождает игрока от ответственности за то, чтобы на нем не было ничего нарушающего правила игры, например, колец, жестких

командами до выхода игроков на поле, чтобы в случае необходимости внесения изменений начало игры не задерживалось.

О клубах, не носящих зарегистрированные цвета, судья должен сообщить в соответствующие органы, если только причина не является очевидной или известна заранее.

РАЗДЕЛ 5 - РЕЖИМ ИГРЫ

Объект	1. Целью игры является приземление мяча в зачетном поле соперника для выполнения попыток (см. Раздел 6) и удар мяча над перекладиной соперника для выполнения голов (см. Раздел 6).
Начало игры в	2. Капитаны двух команд должны бросить монету в присутствии рефери. Капитан, выигравший жеребьевку, должен решить либо начать игру, либо выбрать, какой конец будет защищать его команда. Проигравший капитан должен выбрать другую из альтернатив.
Режим игры стороне или	3. После начала игры любой игрок, находящийся на не вне игры, могут бегать с мячом, бить по нему ногой в любом направлении, бросать или выбивать его в любом направлении, кроме как к линии "мертвого мяча" соперника (см. раздел 10 "Вбрасывание и передача вперед").
Работа с сайтом	4. Игрок, который во время игры владеет мячом, может быть схвачен игроком или игроками соперника, чтобы помешать им бежать с мячом или отбить или передать его одному из своей команды (см. раздел 11 "Схватывание").
Препятствие	5. Игрок, не владеющий мячом, не должен быть

захват или препятствие (см. Раздел 15).

ПРИМЕЧАНИЯ

Зарядка для плеч

4. Если два игрока бегут бок о бок, рядом с и по направлению к мячу, разрешается, чтобы один из них контактировал с другим плечом.

РАЗДЕЛ 6 - ПОДСЧЕТ ОЧКОВ - ПОПЫТКИ И ГОЛЫ

Значение

1. За попытку засчитывается четыре очка.

Попытка и гол

Гол с конверсии или штрафной гол засчитывается за два очка. Бросок мяча во время игры засчитывается за одно очко.

Определение победителей большего количества очков.

2. (а) Игру выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Если обе команды набрали равное количество очков, или если обе команды не забили, то игра считается ничейной.

Попытка - как забита

3. Попытка засчитывается, когда:-
- (а) Игрок первым приземляет мяч в зачетном поле соперника, при условии, что он не находится в ауте или ауте зачетного поля, на линии "мертвого мяча" или за ней.
 - (b) Игроки соперника одновременно приземляют мяч в зачетной зоне при условии, что атакующий игрок не находится в ауте или ауте зачетного поля, на линии "мертвого мяча" или за ней.

Скользкая попытка

- (c) импульс захваченного игрока переносит его в зачетное поле соперника, где он приземляет мяч, даже если мяч сначала коснулся земли в игровом поле, но при условии, что когда мяч пересекает линию ворот, игрок не находится в ауте или ауте зачетного поля, на линии "мертвого мяча" или за ней.

ПРИМЕЧАНИЯ

Рисованная игра

2. В некоторых соревнованиях, где игра после 80 минут, может быть сыгран дополнительный период времени в попытке определить победителя.

Подбор мяча в зачетном поле приземлением, а

3. (а) Подбор мяча не является игроком может отобрать мяч в зачетном

игровое поле.

Неправильное приземление Когда атакующий игрок не приземляет мяч правильно, игра продолжается, если она не остановлена по какой-либо другой причине, например, в результате наката или "мертвого" мяча.

поле соперника, чтобы приземлить его в более выгодной позиции.

Мяч на линии ворот

Поскольку линии ворот сами по себе являются зачетными, попытка может быть забитый игроком нападения, приземлившим мяч на линии ворот, но не у подножия стоек в

- Освобождение после приземления** Попытка не должна быть отменена, потому что игрок, который правильно обосновать мяч, не сумев удержать его.
- Судья не видит** Рефери не должен отменять попытку, потому что он был не в состоянии увидеть приземление мяча.

Раздел 6. Подсчет очков - попытки и голы (продолжение)

- Штрафная попытка** (d) Рефери может назначить штрафную попытку, если, по его мнению или мнению видео-рефери, попытка была бы засчитана, если бы не нечестная игра со стороны защищающейся команды. Штрафная попытка назначается между стойками ворот независимо от того, где было совершено нарушение.
- Касание судьи/других лиц** (e) Игрок нападения, несущий мяч, приходит вступает в контакт с рефери, боковым судьей или зрителями в зачетном поле соперника и тем самым нарушает правила игры.
- Положение попытки** 4. Попытка засчитывается: -
- (a) Где обоснован, если забит, как в пунктах 3(a) и 3(b) выше.
 - (b) Место, где мяч впервые пересекает линию ворот, если он забит в соответствии с пунктом 3(c) выше.
 - (c) Между стойками в случае штрафной попытки.
 - (d) Где произошел контакт, если он был оценен как в пункте 3(e) выше.
- Рефери - единоличный судья** 5. Только Рефери или, если есть возможность, Видеорефери, может назначить попытку, но рефери может принять во внимание советы, данные боковыми судьями, прежде чем принять решение. Рефери должен подать сигнал о засчитанной попытке, указав на место, где была засчитана попытка, но делать это следует только после того, как он посмотрит на двух боковых судей, чтобы убедиться, что они не сообщили о предыдущем инциденте.
- Гол - как был забит** 6. Гол засчитывается, если весь мяч в любом месте во время полета проходит полностью над перекладиной соперника в направлении линии "мертвого мяча" после удара игрока (не касаясь и не будучи коснувшись в полете любого другого игрока) в любом из следующих случаев:-
- (a) ударом с места или броском после того, как попытка была засчитана, и засчитывает два очка

- (b) ударом с места или ударом в падении, если был назначен штрафной удар, и засчитывается два очка.

ПРИМЕЧАНИЯ

В схватке попытка не засчитывается	Попытка не может быть засчитана приземлением мяча, если он находится в схватке.
Схватка насквозь	Игрок может взять мяч в основании схватки и, прорвавшись сквозь своих форвардов, заземлил мяч для попытки.
Мяч отлетел назад перекладиной мяч	6. Если после полного прохождения над поперечной перекладиной мяч отбит назад, гол все равно засчитывается.

Раздел 6. Подсчет очков - попытки и голы (продолжение)

Бросок гола	7. Дроп-гол забивается ударом в падении во время игры с любой позиции на игровом поле и засчитывается как одно очко. Забитый мяч должен быть засчитан несмотря на то, что мяч коснулся или был коснут в полете игроком соперника.
Где взят выполнен с любого места	8. Удар по воротам после попытки может быть выполнен с любого места точка на воображаемой линии, проведенной параллельно боковой линии на игровом поле и через точку, где была назначена попытка. Удар по воротам со штрафного удара может быть выполнен с метки или с любой точки на воображаемой линии, проведенной от метки в направлении линии собственных ворот бьющего игрока и параллельно боковой линии.
Позиции игроков	9. Когда выполняется удар по воротам после попытки, игроки соперника должны стоять за пределами игрового поля. Игроки команды бьющего должны находиться за мячом. При выполнении удара по воротам со штрафного удара соперники должны отойти к линии своих ворот или не менее чем на 10 метров от метки (см. Раздел 13).
Не отвлекать бьющего игрока	Запрещается пытаться отвлечь внимание игрок, наносящий удар по воротам.
Стойка (стойки) ворот	10. Для целей оценки удара по воротам предполагается, что стойки ворот бесконечно выдвигаются вверх.

ПРИМЕЧАНИЯ

Не забивать гол с начального удара и т.д.	7. Гол не может быть забит со штрафного удара, выбывания из игры, свободного удара или дифференцированный пенальти.
Посоветуйте, где	8. Рефери должен убедиться, что удар по воротам

является
поместить мяч

Потеря времени

из правильного положения, предварительно проконсультировав бьющего. Если совет рефери проигнорированный бьющим игроком, гол не засчитывается, и удар не может быть повторен.
Если игрок теряет время при ударе по воротам, судья может предупредить его или, в крайнем случае, удалить. Они не должны отменять удар, но

должны предоставить дополнительное время, чтобы компенсировать потерю времени.

Коллега держит мяч при необходимости

9. (а) Когда выполняется удар по воротам, это допускается, чтобы товарищ по команде бьющего по мячу удерживал мяч на месте, положив на него руку. Это может быть необходимо, если дует сильный ветер или земля очень твердая.

Ударная тройка

9. (b) Ударные тройники разрешены для начала игры, возобновления игры после забитого мяча и попыток забить гол.

Раздел 6. Подсчет очков - попытки и голы (продолжение)

Судейство ударов по воротам

11. Если боковой судья считает, что гол был забит, они должны поднять свой флаг над головой. Если удар не удался, они должны размахивать своим флагом перед собой и ниже пояса.

Если между судьями нет разногласий, их решение принимается. В случае разногласий решение принимает рефери.

ПРИМЕЧАНИЯ

Принятие прикосновения стойкой, то Касание

11. Если мяч проходит рядом с одной вертикальной стойкой, то Касание

Решение судьи

заседание, находится в лучшем положении

Судья, назначенный на это вертикальное

заседание, находится в лучшем положении

В случае разногласий Рефери должен быть более склонен принять решение этого конкретного бокового судьи.

Боковой судья не должен обязательно оставаться неподвижным, когда мяч находится в полете. Он должен двигаться в достаточной степени, чтобы гарантировать, что в любой момент времени он

иметь четкий обзор мяча.

Притворный удар по воротам Неправомерным поведением считается, если игрок делает вид, что

бить по воротам со штрафного удара, а затем умышленно отбить его в другое место. За такой проступок полагается штраф. Сообщив судье о своем намерении пробить по воротам со штрафного удара, бьющий игрок не должен поступать иначе.

РАЗДЕЛ 7 - УЧЕТ РАБОЧЕГО ВРЕМЕНИ

- Продолжительность игры** 1. Игра обычно длится восемьдесят минут продолжительность.
- Интервал** В перерыве между таймами должен быть интервал в десять минут, но он может быть увеличен или уменьшен.
- Замена концов половины игры** 2. Команда должна защищать одно зачетное поле в течение первой игры, а затем поменяться концами во второй половине.
- Окончание игры** 3. Если время истекает в любом тайме, когда мяч находится вне игры или игрок, владеющий мячом, был захвачен и мяч не был разыгран, судья должен немедленно дать свисток, чтобы прекратить игру. Если мяч находится в игре по истечении времени, судья должен прекратить игру, когда мяч выйдет из игры или игрок, владеющий мячом, будет захвачен, но время должно быть продлено для выполнения штрафного удара или удар по воротам, который должен быть выполнен, в этом случае тайм заканчивается, когда мяч выходит из игры или происходит захват, если не назначен дополнительный пенальти, в этом случае время продлевается для выполнения удара.

ПРИМЕЧАНИЯ

Сокращение продолжительности игры 1. Продолжительность игры может быть сокращена путем

по взаимному согласию и если это разрешено правилами, регулирующими соревнование, в котором проводится игра.

Изменение интервала

Клубы, желающие изменить длину интервала должны обратиться в соответствующий орган, который даст соответствующие указания рефери.

При неблагоприятных погодных условиях иногда может быть целесообразно сократить или вовсе отказаться от половинного интервала.

Использование хронометража 3. Хронометрист может быть использован для подачи сигнала о перерыве в игре.

время и полный тайм, в этом случае судья, получив сигнал хронометриста, заканчивает тайм вышеописанным способом.

Хронометрист также может помочь судье определить окончание временного отстранения игрока.

Разрешить второй удар

Если мяч выбит в аут со штрафного, то не нарушившей стороне должно быть предоставлено полное преимущество

назначение пенальти путем продления времени, чтобы игра могла быть возобновлена свободным ударом, разрешенным правилами, относящимися к пенальти (см. раздел 13).

Схватка

Если схватка была назначена и подана до истечения времени, игра продолжается до тех пор, пока игрок, владеющий мячом, не будет захвачен или мяч не выйдет из игры.

Отгулы за предупреждения В тех случаях, когда применяется отгул, время должно быть отгуляно за в случае вынесения игроку/игрокам предупреждения.

Раздел 7. Учет рабочего времени (продолжение)

Дополнительное время

4. Дополнительное время добавляется к каждому тайму, чтобы компенсировать время, потерянное по какой-либо причине. Рефери должен быть единственным судьей дополнительного времени, за исключением случаев, когда эти обязанности делегированы хронометристу.

Возобновление игры после травмы

5. (a) Если продолжение игры подвергает опасности травмированного игрока, судья может остановить игру. Если во время остановки игры игрок владеет мячом, игра должна быть возобновлена тем игроком, который играл с мячом. В противном случае игра должна быть возобновлена схваткой в точке, где находился мяч, когда игра была остановлена, при этом команда, владеющая мячом в тот момент или владевшая им в последний раз, должна иметь свободную голову и право вводить мяч в игру.
- (b) Если игрок, владеющий мячом, получил травму при захвате и не может играть в мяч, а игра была остановлена, игра должна быть возобновлена коллегой, играющим в мяч в точке, где был захвачен травмированный игрок.
- (c) Если игрок, владеющий мячом, получил травму при захвате и не может сыграть в мяч, судья может, не останавливая игру, при условии, что он убедится, что продолжение игры не подвергнет опасности травмированного игрока, приказать коллеге травмированного игрока сыграть в мяч в точке, расположенной в пяти метрах в поле от места, где игрок получил травму. В случае, если требование выпустить мяч может подвергнуть опасности травмированного игрока, судья может, по своему усмотрению, приказать коллеге травмированного игрока сыграть мяч.

ПРИМЕЧАНИЯ

Сигнал о дополнительном времени

4. Если используется хронометрист, Рефери должен сигнализировать о том, что назначено дополнительное время, поднимая обе руки, после чего хронометрист останавливает свои часы и запускает их снова, когда судья взмахивает одной рукой над головой, сигнализируя о возобновлении игры.

Сократить количество остановок

5. Рефери должен стремиться сократить количество остановок

до минимума. Травмированные игроки должны быть удалены с игрового поля для получения помощи как можно быстрее, принимая во внимание тяжесть и характер травмы. Во время игры может быть разрешено оказание помощи травмированному игроку не более чем одним помощником, если, по мнению судьи, такая помощь не помешает игре. Обслуживающий персонал не должен класть на землю ничего, что может помешать игре, или нести что-либо жесткое, что может привести к травме в случае, если быстрое переключение игры, приводящее к непредвиденному столкновению.

РАЗДЕЛ 8 - НАЧАЛО И ОТСЕВ

Начало

1. Начало игры - это удар с места с середины линии половины поля. Команда, проигравшая жребий по выбору сторон, начинает первую половину игры, а их соперники начинают вторую половину игры.

Когда очки набраны, команда, против которой они были набраны, должна начать игру заново. Команда, выполнившая удар, возобновляет игру, разыгрывая мяч при нахождении в ауте, кроме как в ауте. Следует отметить, что этот закон применяется к рестарту с линии ворот, с 20 метров и к рестарту с необязательного удара. Мяч, полученный в результате розыгрыша, будет разыгран на 20-метровой линии напротив точки выхода в аут. Капитан бьющей команды имеет право переместить место розыгрыша мяча на 10-метровую отметку от аута или центра поля.

Рестарты на 20 метров

2. Игра возобновляется необязательным ударом с центр 20-метровой линии, если:
 - (a) Игрок нападения в последний раз касается мяча до того, как он выходит из игры за линию "мертвого мяча" или в аут зачетного поля, за исключением штрафного удара (см. Правила 3), удара с центра линии середины поля или выбывания с линии ворот (см. 4(g) и 6(b) ниже).
 - (b) Игрок нападения нарушает правила в зачетной зоне. В случае умышленного нарушения со стороны атакующего игрока назначается штрафной удар с расстояния 10 метров в пределах игрового поля в том месте, где было совершено нарушение (см. Раздел 13).
 - (c) Игрок защиты, находясь в своем зачетном поле, получает удар в общей игре от соперника на полном ходу.

влечет за собой штраф (см. Закон 8, стр. 20). Первый захват после необязательного удара с 20 м является нулевым захватом.

ПРИМЕЧАНИЯ

Мяч может быть отбит любым способом и в любом направлении и немедленно вводится в игру. Игроки соперника должны отойти на десять метров от 20-метровой линии и не должны продвигаться вперед до удара по мячу. Игроки защиты не должны продвигаться вперед перед мячом до его удара. Любое преднамеренное нарушение со стороны любой из команд

V.I.P. стартует
"начать игру",

2. Если лицо, не являющееся игроком, приглашено мяч после удара должен быть возвращен в центр линии половины поля, после чего игра начинается обычным образом, как описано выше.

Раздел 8. Выбывание и выбывание (продолжение)

- с отсевом после от неудачного пенальти воротам)

3. Если мяч падает в зачетном поле соперника штрафной удар (не обязательно удар по игра возобновляется с вбрасывания мяча игроком защиты с центра 20-метровой линии.

Выпадение с линии ворот
командой

4. Игра начинается заново при вводе мяча в игру защищающегося игрока от центра линии своих ворот, если:
- Последнее касание мяча игроком защиты до того, как мяч выйдет за линию "мертвого мяча" или в аут в воротах.
 - Игрок защиты случайно нарушает правила в зачетной зоне.
 - Игрок защиты касается мяча в зачетной зоне.
 - Игрок защиты, владеющий мячом, подвергается захвату в зачетной зоне.
 - Игрок защиты выбивает мяч в аут на полном ходу из своего зачетного поля.
 - Игрок защиты бьет или передает мяч в своем зачетном поле, мяч случайно ударяется о соперника и выходит в аут в воротах или за линию "мертвого мяча".
 - Мяч или игрок защиты, несущий мяч, касается рефери, бокового судьи или зрителя в зачетной зоне и тем самым нарушает правила игры.
 - Мяч выходит за линию "мертвого мяча" или в аут зачетного поля, кроме как при полном ударе с центра середины линии половины поля или при выпадении с линии ворот.

- (i) Если удар становится "мертвым" из-за того, что игрок защиты заступает за линию "мертвого" мяча или касается линии ворот.

Мяч, пойманный в зачетном поле 5. См. Закон 2 данного раздела, касающийся мяча, пойманного на полном ходу перед тем, как его сделают "мертвым зачетным мячом".

ПРИМЕЧАНИЯ

Умышленное нарушение зачетного поля 4. (b) Если игрок защиты в собственном зачетном поле является

наказан за умышленное нарушение закона, штраф назначается на игровом поле, в 10 метрах от линии ворот и напротив места нарушения (см. Раздел 13, п. 1).

Раздел 8. Выбивание и выбывание (продолжение)

Правонарушения, влекущие за собой 6. Игрок, совершивший удар ногой или выпадение из игры, должен быть наказан

пенальти - бьющий

если они: -

- (a) Перед ударом по мячу продвигайтесь вперед до соответствующей линии.
- (b) Удар по мячу на полном ходу за боковую линию, боковую зачетную зону или за линию "мертвого мяча".
- (c) Удар по мячу так, чтобы он не смог пролететь не менее десяти метров вперед в игровое поле.
- (d) Удар по мячу не в установленном порядке.

- другие игроки он:-

7. Любой другой игрок должен быть наказан, если

- (a) Умышленно коснуться мяча при отбивании или вбрасывании до того, как он пройдет десять метров вперед по игровому полю.
- (b) Пробежать перед одним из членов своей команды, который отбивается или выбывает из игры.
- (c) Подходить ближе, чем на десять метров к линии, с которой выполняется удар, когда соперник отбивает или выбывает из игры.

Штрафы - где применяются 8. Штрафной удар в результате нарушения при выполнении удара

штрафной удар должен выполняться с центра линии середины поля. Любой штрафной удар, возникающий при возобновлении игры после

необязательного удара, должен выполняться с места совершения нарушения.

Штрафной удар, назначенный в результате любого нарушения при вбрасывании мяча из аута между стойками, должен выполняться с центра линии, проведенной параллельно линии ворот и в десяти метрах от нее.

ПРИМЕЧАНИЯ

- Игроки, не уходящие на пенсию 10м** 6. (а) Если удар для начала или возобновления игры выполняется быстро если у игроков соперника не было достаточной возможности отойти на десять метров, они могут быть наказаны, если они умышленно вмешиваются в игру до того, как мяч пройдет десять метров вперед. Если такое вмешательство является случайным, должна быть сформирована схватка, но если у игрока-нарушителя была достаточная возможность отойти на десять метров, его нарушение должно считаться преднамеренным.
- Мяч попадает в стойку** (b) Попадание мяча в стойку или перекладину в полете не отменяет нарушения.

РАЗДЕЛ 9 - АУТ И АУТ В ЗАЧЕТНОМ ПОЛЕ

- Мяч в ауте** 1. Мяч находится в ауте, когда он или игрок, находящийся в контакте с ним, касается боковой линии, земли за боковой линией или любого объекта на боковой линии или за ее пределами, за исключением случаев, когда игрок, захваченный на игровом поле, выходит в аут, когда он встает на ноги, в этом случае он должен разыграть мяч на игровом поле.
- Прыгающий игрок** Мяч находится в ауте, если игрок выпрыгивает из аута и **отбивает мяч назад** если игрок, находясь вне земли, коснулся мяча. Мяч не в ауте, если во время полета он пересекает боковую линию, но отбивается назад игроком, который оторвался от земли после прыжка с игрового поля.
- Касание в зачетном поле** 2. (а) Мяч находится в ауте в воротах, когда он или игрок в контакт с ним касается боковой линии ворот или любого предмета на боковой линии ворот или за ее пределами. Игрок, владеющий мячом, не находится в касании ворот, если он соприкасается с угловой стойкой.
- Мертвый мяч в воротах** 2. (b) Мяч становится "мертвым" в воротах, когда он или игрок, находящийся в контакте с ним, касается линии "мертвого мяча" или любого объекта на линии "мертвого мяча" или за ее пределами.

Точки входа

3. Если мяч вошел в аут или боковое зачетное поле, то точкой входа считается точка, в которой мяч впервые пересек боковую или боковую зачетную линию.

ПРИМЕЧАНИЯ

Игрок не "объект"

1. и 2. Игрок не считается "объектом". Например, мяч не находится в ауте, когда игрок, владеющий им, сам находясь на игровом поле, контактирует с другим игроком, который

Находясь за линией "мертвого" мяча "мертвым", если

2. Удар в общей игре считается

игрок защиты заступает за линию "мертвого мяча" или касается линии ворот, за исключением случаев, когда его поймали на полном ходу.

Когда мяч "мертвый" позволить мячу

Команда, не выполняющая удар, должна

отскочить на землю на линии "мертвого" мяча или за ее пределами и/или коснуться линии ворот, чтобы бьющая команда признала его "мертвым", в противном случае игра будет начата заново с аута на линии ворот.

Касание угловой стойки в зачетном поле 2. Угловая стойка, установленная на пересечении линии

боковая линия и линия ворот находится в ауте в воротах, если мяч касается ее, когда никто не владеет мячом. Если игрок, несущий мяч, соприкасается с угловой стойкой во время общей игры, то он не касается ворот. Боковой судья обязан заменить угловую стойку, которая была смещена во время игры.

Раздел 9. Прикосновение к цели (продолжение)

Мяч назад

4. Если мяч отбит ногой или отскочил от игрока в прямом направлении (кроме зачетного поля - Раздел 8 Правила 4 (е)) и вышел в аут на полном ходу, а передача осуществляется в месте контакта с мячом (но не ближе двадцати метров до боковой линии или десяти (10) метров до линии ворот) - (см. Раздел 12).

Касание с пенальти

5. Если мяч выбит в аут со штрафного удара игра возобновляется свободным ударом с десяти метров в поле напротив точки входа в аут (см. Раздел 13).

40 - 20 удар игре

6. (а) Если игрок выполняет удар по мячу в общей из любой точки зоны, ограниченной его собственной линией "мертвого мяча", 40-метровой линией и боковыми линиями, и мяч коснется, иначе, чем в ауте, точки на боковой линии между 20-метровой линией соперника и линией ворот, то команда бьющего игрока должна возобновить игру с повторного удара. Рестарт будет произведен с расстояния 20 метров от боковой линии и в том месте, где мяч впервые пересек боковую линию, но не ближе 10 метров от линии ворот.

20 - 40 удар игре

6. (b) Если игрок выполняет удар по мячу в общей из зоны, ограниченной их собственной линией "мертвого мяча", 20-метровой линией и боковыми линиями, и если мяч коснулся,

Скрам на "20"

иначе чем на полном ходу, точки на боковой линии между 40-метровой линией соперника и линией ворот, команда, выполняющая удар, должна начать игру с повторного касания.

7. Кроме изложенного в пп. 4, 5 и 6 выше, в игра возобновляется после выхода мяча в аут с розыгрыша мяча на 20-метровой линии напротив точки выхода в аут, но не ближе десяти (10) метров к линии ворот. Капитан бьющей команды

команда имеет возможность переместить место розыгрыша мяча на 10-метровую отметку от боковой линии или центра поля.

Случайный удар

- Во всех аспектах общей игры, игрок, который не умышленная игра в мяч (например, рикошет или отскок) не будет ущемлена последующим возобновлением игры, когда мяч стал "мертвым" или ушел в аут.

ПРИМЕЧАНИЯ

- См. раздел 8. Закон 4 (е) в отношении удара ногой в аут на полном ходу из зачетного поля.

40-20, 20-40 повторный удар

выполнен только тогда, когда судья

- Повторный удар ногой может быть дан свисток для возобновления игры. Перед свистком судья даст защищающейся команде "разумное время", чтобы занять позицию. Это происходит только тогда, когда все официальные лица матча находятся на своих местах и готовы к судейству.

РАЗДЕЛ 10 - НАКАТ И ПЕРЕДАЧА ВПЕРЕД

Преднамеренный

- Игрок должен быть наказан, если он преднамеренно сбивает или передает мяч вперед.

Случайно

- Если после случайного удара игрок, выполнивший удар, возвращает или отбивает мяч до того, как он коснется земли, стойки ворот, перекладины или соперника, то игра должна быть продолжена. В противном случае игра должна быть остановлена, и должна быть сформирована схватка, за исключением случая после пятого розыгрыша мяча.

Зарядка-разрядка

- Заряжать удар разрешается и не является нокдаун.

Направление мяча направлении.

- Запрещено направлять мяч головой в прямом

ПРИМЕЧАНИЯ

- Направление паса относительно игрока а не на фактический путь относительно земли. Игрок, бегущий к линии ворот соперника, может бросить мяч коллеге, который находится позади него, но из-за собственного импульса бросающего мяч движется вперед относительно земли. Это не передача вперед, поскольку бросающий не передал мяч вперед

по отношению к себе. Это особенно заметно, когда бегущий игрок делает высокий пас с подбрасыванием.

Схватка для передачи вперед	Передача вперед в пасовом движении неизменно является вызвано неправильной оценкой и редко является преднамеренным нарушением. После случайного нарушения игра начинается со схватки.
Штраф за некоторые передачи вперед	Если судья считает, что игрок в дающие пас вперед должны были хорошо понимать, что ловец находится перед ними, тогда рефери имеет право вынести решение о том, что мяч был намеренно брошен вперед.
Мяч выбит или вперед отскакивает вперед	Если мяч передан правильно, но отскакивает или сдувается вперед ветром, то не будет нарушение и игра должна быть продолжена.
Накат за линией ворот	После того, как игрок с игрового поля выбивает в зачетную зону соперника и он или его коллега касается земли, игра возобновляется со схватки, в которой произошел удар, за исключением случаев, когда мяч разыгрывается в соответствии с Разделом 12, Закон 10

РАЗДЕЛ 11 - ЗАХВАТ И ИГРА В МЯЧ

Захват игрока в владение	1. Игрок, владеющий мячом, может быть захвачен игрок или игроки соперника. Запрещено захватывать или препятствовать игроку, который не владеет мячом.
При захвате:	2. Игрок, владеющий мячом, подвергается захвату:
Наземные	(a) Когда они удерживаются одним или несколькими игроками соперника и мяч или рука или рука, удерживающая мяч, соприкасается с землей.
Вверху	(b) Когда они удерживаются одним или несколькими игроками соперника таким образом, что они не могут продвинуться дальше и не могут расстаться с мячом.
Сопротивление	(c) Когда захваченный игрок, будучи удерживаемым соперником, дает понять, что он поддался захвату и хочет освободиться, чтобы сыграть в мяч.
Рука на игроке уже заземлены	(d) Когда они лежат на земле и противник кладет на них руку.
Поднятая нога	(e) Когда, будучи удерживаемым одним или несколькими игроками соперника

когда захваченный игрок удерживается одним или несколькими игроками соперника, у захваченного игрока есть одно или более из

ЕЧАНИЯ

захват в воздухе	с ногой. 1. (b) Запрещено атаковать игрока соперника, пытающегося выполнить удар, когда игрок находится в воздухе. Ловец должен вернуться на землю до того, как его схватят (см. Раздел 15).
Удар ниже колена	1. (c) Когда игрок, владеющий мячом, удерживается в вертикальном положении двумя защитниками, любой другой защитник (защитники) должен произвести первоначальный контакт с игроком, владеющим мячом, выше колен/коленного сустава, независимо от точки удара. Игрок может быть наказан за любой "сильный, опасный или ненужный контакт" ногами, который связан с неприемлемым риском травмы игрока. во владении.
Перемещение захваченного игрока эффективным	2. (a) Если соперники не делают захват как можно быстрее, но пытаются толкать, тянуть или нести игрока, находящегося во владении, допустимо, чтобы коллеги захваченного игрока придали свой вес, чтобы избежать потери позиции. Как только это происходит, рефери должен подать сигнал "Удержание".

Раздел 11. Захват и игра в мяч (продолжение)

Не перемещать это захваченный игрок	3. Если игрок, владеющий мячом, был захвачен, то запрещено перемещение или попытка перемещения любого игрока с места захвата.
Добровольная снасть и	4. Игрок, владеющий мячом, не должен умышленно без необходимости позволять себя схватить, добровольно падая на землю, когда их не удерживает соперник. Если игрок падает на свободный мяч они не должны оставаться на земле в ожидании захвата, если у них есть время встать на ноги и продолжить игру.
Скользкая снасть	5. Если захваченный игрок из-за своего импульса скользит по земле, захват считается выполненным в месте окончания его скольжения (см. Раздел 6, 3(c)).

когда захваченный игрок удерживается одним или несколькими игроками их ноги оторвались от земли.

**ПРИМ
ЕЧАН
ИЯ**
**Перем
ещени
е**
**захвач
енног
о**
игрока

н
е

д
о
л
ж
е
н

2. (b) Если захваченный игрок удерживается в вертикальном положении

м	б
я	ы
ч	

Нечестные "броски"
какие-либо специальные

1. (a) Захватывающий игрок не должен использовать

"удержания" или "броски", которые могут привести к травме, или использовать свои колени при захвате. Допускается, чтобы захвативший игрок привел игрока, находящегося во владении мяч на землю, перетягивая его через вытянутую ногу, при условии, что они держат игрока обеими руками до контакта

ть разыгран до того, как судья покажет, что захват выполнен.

Сломанный захват



Если игрок, владеющий мячом, повален на землю, захват считается недействительным, если захват игрока, владеющего мячом, был прерван до того, как он оказался на земле. Прежде чем разрешить продолжить игру, судьи должны убедиться в том, что захват действительно был нарушен, иначе

захвативший игрок, который, действуя в истинном духе игры, отпускает захваченного игрока сразу же после того, как его повалили на землю, может быть несправедливо наказан.

поддаваться захвату
сыграть в мяч

2. (с) Игрок, которого держат и который хочет

могут показать, что они поддались захвату, приземлив мяч. Это выгодно для них, чтобы избежать возможности того, что другой соперник попытается завершить захват. Если атакующий игрок, владеющий мячом, сбит с ног вблизи линии ворот и мяч не приземлен, разрешается поместить мяч за линию для попытки. В этом случае захват не был завершен.

Второе движение
пределах легкой досягаемости
после захвата

Когда атакующего игрока захватывают в до линии ворот, они должны быть наказаны, если они делают второе движение, чтобы перевести мяч за линию для попытки.

*Если атакующий игрок, владеющий мячом, сбит с ног вблизи линии ворот и мяч не приземлен, разрешается поместить мяч за линию для попытки.
В этом случае снасть не была завершена.*

Раздел 11. Захват и игра в мяч (продолжение)

Вербальные инструкции 6. Если возникают какие-либо сомнения относительно захвата, рефери должен **разрешить их** дать устное указание "играть дальше" или крикнуть

"задержан" в зависимости от ситуации. Если судья объявляет "задержан", а игрок одновременно продолжает бежать или выполняет разгрузку, поскольку он не слышал сигнала "задержан", судья остановит игру и отправит игрока обратно играть в мяч.

Шестой захват

7. (а) Команде, владеющей мячом, разрешается пять последовательных розыгрышей мяча. Передача мяча должна произойти ПОСЛЕ пятого захвата в следующих случаях.
- Команду захватывают в шестой раз.
 - Команда, владеющая мячом, совершает случайное нарушение, за которое обычно назначается схватка, или мяч выходит в аут.
 - Игрок задерживается в зачетном поле соперника.
 - Мяч выбивается в аут на полном ходу. Передача происходит либо в точке

шестой захват или в 20 м напротив места выхода в аут.

Игра в мяч для этой цели не должна учитываться при подсчете захватов и должна действовать, как предусмотрено в Правиле 10 данного раздела.

Случайное нарушение
(следствие,
"нулевой захват"

7. (b) Если происходит случайное нарушение

пас вперед) и владение переходит из рук в руки, следующий захват будет "нулевым захватом", не с учетом того, что команда, получившая владение, могла получить территориальное преимущество.

ПРИМЕЧАНИЯ

Погружение игрока в воду 4. Если игрок, обозначающий захваченного игрока на игровом...
на мяче

the-ball ныряет на мяч позади захваченного игрока, чтобы опуститься на мяч в момент его крена, он виновен в добровольном захвате и должен быть наказан.

Если нет действующего защитника, игроку разрешается нырнуть за захваченным игроком и упасть на мяч после его отскока при условии, что если его не захватили, он немедленно встанет на ноги.

Раздел 11. Захват и игра в мяч (продолжение)

Потеря владения
расставаться с
- **намеренно**
- **случайно**

8. Захваченный игрок не должен умышленно

мяч, кроме как путем возвращения его в игру в установленном образом. Если после захвата они случайно потеряли владение, должна быть сформирована схватка, за исключением случаев, когда мяч разыгрывается пятый раз.

ПРИМЕЧАНИЯ

Место нарушения

7. Для целей настоящего Закона точка нарушением в случае удара в аут на полном ходу считается точка, с которой был произведен удар по мячу.

Указание последнего захвата Рефери должен обозначить пятый захват следующим образом

поднятие одной руки вертикально с вытянутыми пальцами и большим пальцем, а шестой захват - свистком, но не для остановки игры, а как сигнал игрокам, что мяч должен

быть выпущен за

Соперник "касается" мяча	соперников играть в мяч. Под "касанием" мяча понимается намеренное играть любой частью лица, когда мяч не удерживается игроком соперника. Рикошет или отскок не считаются "касанием".
Зарядка вниз Отменяет счет	Заряжающий удар считается "касанием" "Касание" мяча отменяет подсчет сыгранных мячей, и следующий захват засчитывается как первый из шести.
Потеря владения на	8. Если захваченный игрок теряет владение мячом в момент столкновения с соперником или с землей игра продолжается, если она не остановлена по какой-либо другой причине, например, мяч был выбит вперед. Игрок, владеющий мячом, которого поставили на колени или повалили на землю на спину, все равно может передать мяч - при условии, что он не показал, что поддался захвату. Они не должны быть неправильно наказаны, иначе все игроки будут неохотно передавать мяч, когда захват близится к завершению, в случае, если они тоже будут наказаны. Таким образом, непрерывность игры будет негативно и неоправданно нарушена.

Раздел 11. Захват и игра в мяч (продолжение)

"Воровство" из должен захваченный игрок	9. После завершения захвата ни один игрок не отбирать или пытаться отобрать мяч у захваченного игрока. 10. Игра в мяч должна проводиться следующим образом.
Освобождение захваченного игрока немедленно освобожден игрока немедленно окажется в игре.	(a) Захваченный игрок должен быть и не должен касаться его до тех пор, пока мяч не окажется в игре.
Встать на ноги	(b) Захваченный игрок должен без промедления встать на ноги в месте захвата, поднять мяч с земли, встать лицом к линии ворот соперника и бросить или положить мяч на землю перед своей передней ногой.
Маркировка игрока	(c) Один соперник может занять позицию непосредственно напротив захваченного игрока. (d) Захваченный игрок не может играть в мяч до того, как игроки, выполняющие захват, успеют освободить рак.
Игра ногой	(e) Когда мяч касается земли, он должен быть отбитый мяч (т.е. назад) захваченным игроком. Мяч не должен быть отбит ногой или пяткой

игроком, который их обозначает.

Мяч находится в игре, если он был сыгран назад.

ПРИМЕЧАНИЯ**Кража мяча**

9. Мяч может быть украден у игрока, владеющего мячом, на любой стадии до завершения захвата, если захват выполняет только один защитник.

Если захват осуществляют два или более защитников и мяч украден, назначается штрафной, за исключением случаев, когда игрок, владеющий мячом, пытается приземлить мяч.

Спорное владение должен

10. (а) Если возникает сомнение в том, кто из игроков

при игре в мяч (т.е. владение мячом оспаривается) судья должен назвать "...s ball", назвав команду, владеющую мячом.

В случае, когда игрок лежит на земле и не держит мяч обеими руками или руками, могут возникнуть обстоятельства, при которых возникают сомнения в том, находится ли он "во владении". Если рукой или кистью они надежно прижимают мяч к какой-либо другой части своего лица, то они "владеют".

Если игра нарушается нерегулярно и остановка игры не может быть приписана какой-либо конкретной команде, судья принимает решение о взаимной остановке игры. произошло нарушение, и игра будет возобновлена с повторения предыдущего розыгрыша мяча.

Раздел 11. Захват и игра в мяч (продолжение)

Действующий полузащитник (f) Игрок каждой команды, называемый действующим полузащитником, может стоять непосредственно за своим игроком, участвующим в розыгрыше мяча, и должен оставаться в этой позиции до завершения розыгрыша мяча.

Уйти в отставку во время розыгрыша мяча владеющей мячом, за исключением

(g) Игроки стороны, не игрок, участвующий в розыгрыше мяча, и действующий полузащитник выбывают из игры, если они не удаляются на десять (10) метров от точки розыгрыша мяча или к линии своих ворот. Игроки стороны, владеющей мячом, за исключением игрока, участвующего в розыгрыше мяча, и действующего полузащитника, должны отойти за своих игроков, участвующих в розыгрыше мяча, или к линии своих ворот.

(h) После выхода из игры на расстояние, предписанное в предыдущем пункте, ни один игрок команды, не владеющей мячом, не может продвигаться вперед, пока мяч не выйдет из рака. Игрок, выбывший из игры, может снова принять участие в игре, если преимущество, полученное в результате невыхода из игры, было утрачено.

ПРИМЕЧАНИЯ

Вмешательство в пятку противника	Захватчик, находящийся на стороне игрока должен как можно быстрее удалиться, чтобы не мешать пятке. Если они мешают, судья должен восстановить счет захватов, позволяя команде, владеющей мячом, выполнить еще шесть захватов.
Восстановить ноги	10. (b) Никакая часть лица захваченного игрока, кроме его ног, не должна соприкасаться с землей, когда он отпускает мяч.
Неподнятие мяча поднимает мяч или правильно играет в мяч	Если захваченный игрок, который не убирают мяч с земли, когда встают на ноги, или неправильно разыгрывают мяч, судья дает свисток и возобновляет игру с розыгрыша мяча не нарушившей правила команды.
Счет захватов возобновляется	10(c). Если команда вмешивается в ровный в процессе розыгрыша мяча или когда их маркеры расходятся раньше времени, чтобы закрыть игру, судья немедленно даст сигнал, что команда, владеющая мячом, выполняет еще одну серию из шести захватов.
Случайное отклонение мяч	10. (e) Когда захваченный игрок пытается сыграть в мяч назад, но случайно отклоняет мяч вперед, судья подает свисток и возобновляет игру, передавая мяч команде, не нарушившей правила.

Раздел 11. Захват и игра в мяч (продолжение)

Скорость важна быстрее	11. Игра в мяч должна выполняться как можно быстрее. как можно больше. Судья обнуляет счет захватов, давая команде, владеющей мячом, новый набор из шести захватов, если любой игрок намеренно задерживает возвращение мяча в игру.
Захват на или воротах или за воротами вблизи линии ворот захваченного	12. Если часть захваченного игрока находится на линии, но мяч находится в игровом поле игрок должен сыграть мяч там, где лежит мяч. Если игрока захватывают в вертикальном положении, находясь за линией ворот, считается, что его захватили в зачетной зоне.

ПРИМЕЧАНИЯ

Действующий полузащитник розыгрыше мяча. Все

10. (f) Два игрока принимают участие в другие игроки, кроме "действующих полузащитников", находятся в положении "в игре", если они отошли на предписанное расстояние. Действующие полузащитники должны занять позицию сразу же и непосредственно за игроком, разыгрывающим мяч.

Нет маркера	10. (f) Если ни один маркер не занимает позицию напротив захваченного игрока и нет действующего полузащитника, мяч считается "чистым". немедленно отбивается пяткой захваченным игроком, который может немедленно вернуть себе владение и играть дальше.
Штрафовать за умышленные действия помехи	10. (g) Если мяч разыгрывается быстро, все игроки не будут обязательно должны успеть отойти на положенное расстояние. Их следует наказывать только в том случае, если они намеренно мешают игре - активно или пассивно.
Случайное вмешательство случайным, то	Если вмешательство в ход игры было должна быть сформирована схватка. Помеха не должна считаться случайной, если у соответствующего игрока была возможность удалиться из зоны, в которой происходит игра.
Игрок, находящийся вне игры, поднимает руки	Игрок, который понимает, что он вне играющий и находящийся вблизи игры должен поднять руки над головой. Это действие, однако, не освобождает их от наказания, если они мешают игре, и судья чувствует, что что они могли бы избежать такого вмешательства.
Указание десяти метров	Рефери обычно должен занять позицию в десяти метрах позади и по одну сторону от места розыгрыша мяча в качестве ориентира для команды, не владеющей мячом. Если захват чрезмерно острый или игра излишне грубая, судья может отказаться от позиции в десять метров, чтобы быть ближе к игрокам, участвующим в захвате.

РАЗДЕЛ 12 - СХВАТКА

При образовании всякий раз, когда игра	1. Схватка формируется для возобновления игры не возобновляется ударом с места, удалением (Раздел 8), штрафным ударом (Раздел 13), игрой в мяч (Раздел 11) или необязательным ударом/тапом (Разделы 8 и 9).
Формирование схватки нападающих в составе	2. Для формирования схватки не более трех любая из команд должна сцепить руки и головы и создать свободный туннель под прямым углом к боковой линии. Нападающий

в центре первой линии (т.е. хукер) должен обхватить руками плечи двух поддерживающих его нападающих. Не более двух нападающих второй линии в каждой команде должны располагаться позади своих первых линий, сцепив руки и поместив головы в два пространства между хукером и нападающими первой линии.

Свободный нападающий каждой команды должен расположиться позади нападающих второго ряда, поместив голову в пространство между ними. Все нападающие должны

Схватки

паковать, располагая туловище и ноги под прямым углом к туннелю, а верхние части тела горизонтально. После того, как мяч был помещен в схватку, ни один другой игрок не может придать ему вес.

Оба нападающих - с той стороны, где мяч вводится в схватку, ДОЛЖНЫ располагать внешние ноги впереди, а полузащитник должен подать мяч в схватку, используя пространство между ногами. Все игроки должны оставаться в схватке до тех пор, пока мяч не выйдет из схватки.

ПРИМЕЧАНИЯ**Атакующий игрок**

1. Когда игрок нападения, владея не может приземлить мяч в зачетном поле соперника, игра возобновляется с розыгрыша мяча в десяти метрах от линии ворот напротив того места, где был задержан игрок. Атакующий игрок, которого держали, сыграет мяч, и счет захватов продолжится, за исключением пятого розыгрыша мяча, когда игра возобновится с передачи мяча (Раздел 11, Закон 7).

Свободная рука

2. Судьи должны следить за тем, чтобы хукер не упаковывался со свободной рукой.

Раздел 12. Скрам (продолжение)**Количество спин и должны оказывать помощь игроки в схватке**

3. Не более шести игроков в каждой команде при формировании схватки и когда мяч в схватке не более семи игроков каждой команды должны действовать как защитники.

Переход по ссылке

4. Форвардам разрешается толкаться после того, как схватка правильно сформирована, но если она перемещается на значительное расстояние в ущерб одной из команд до ввода мяча, то судья должен приказать схватке вернуться в исходное положение.

Свободная голова и вставка нарушение, должна иметь

5. В схватке команда, не совершившая свободную голову и вставляйте.

схватка

Сторона судьи: полузащитник стоит в квадрате, обе руки на мяче.

- (b) Мяч не должен вводиться в схватку до того, как схватка будет правильно сформирована.
- (c) Не должно быть неоправданной задержки при введении мяча в схватку.
- (d) Игрок, вводящий мяч в игру, не должен колебаться или манкировать, а после ввода мяча в игру он должен немедленно отойти за свою линию форвардов.

ПРИМЕЧАНИЯ**Истощенная упаковка**
шесть нападающих

- 3. Расстановка 3-2-1 является обязательной, если уменьшение состава. Если травмы истощают команду, три задних нападающих могут быть выведены из состава, чтобы создать расстановку 3-2-1, 3-1-0 или 3-1-1 (при условии, что в команде не более семи защитников - см. пункт 3 выше). В расстановке всегда должно быть не менее трех нападающих.

Вывод вперед
любой момент

- 3. Нападающий может отделиться от схватки в время при условии, что в его команде еще нет семи игроков, выполняющих функции защитников. Если мяч появляется из схватки между ног нападающих второй линии, свободный нападающий может отделиться от схватки и взять мяч.

Переход по ссылке

- 4. Чтобы избежать ненужного переформирования схваток, судья должен удерживать противоборствующие группы от объединения до тех пор, пока мяч не будет доступен и его можно будет ввести в схватку без промедления.

Команда по борьбе с правонарушениями

команда, которая останавливает

- 5. Команда "нарушителей" - это игра с помощью передачи вперед или наката и т.д.

Раздел 12. Скрам (продолжение)**Другие игроки**

выполнившей ввод мяча в игру

- 7. Полузащитник схватки команды, не должны отойти сразу же за последней линией нападающих своей команды. Все остальные игроки вне схватки, кроме полузащитника схватки, вводящего мяч в схватку, должны отойти на пять или более метров за последнюю линию нападающих своих команд

в схватке и оставаться там до тех пор, пока мяч правильно не выйдет из схватки.

Форварды в схватке
разыгран только

- 8. Когда мяч находится в схватке, он может быть ногой.
Нападающие первой линии не должны продвигать свои

ноги в туннель или поднять одну ногу перед вводом мяча или ударить по мячу раньше хукеров.

Хукер может выполнять удар по мячу любой ногой после того, как мяч коснется земли в туннеле.

После удара по мячу хукерами другие нападающие в схватке могут бить по мячу ногой или пяткой.

Ни один игрок не должен умышленно разваливать схватку или умышленно иметь контакт с землей любой частью тела, кроме ног.

Игрок не должен умышленно задерживать правильное формирование схватки.

Где сформирован формируется

10. Если назначена схватка, то она, как правило,

где произошло нарушение правил. Если нарушение произошло в пределах двадцати метров от боковой линии или десяти метров от линии ворот, схватка должна быть начата в двадцати метрах от боковой линии и в десяти метрах от линии ворот. Команда с головой и подачей на

ПРИМЕЧАНИЯ

Сторона рефери

6. (а) Рефери может стоять с любой стороны от схватку по своему усмотрению. Рекомендуется отдавать предпочтение короткой стороне.

Выбывающий полузащитник схватки передан правильно

- (d) Предполагает, что мяч был

при схватке разрешается, чтобы полузащитник схватки взял мяч во время отхода при условии, что он начал отход. отходить сразу после введения мяча в игру. Поскольку полузащитник схватки, вводящий мяч в игру, должен отступить за спину своих нападающих, то в случае, если команда соперника выигрывает владение мячом, это, как правило, даст им очень мало шансов. шанс захвата полузащитника схватки соперника. Если последнего схватили во время владения мячом, судья должен убедиться, что полузащитник схватки, который вводит мяч в игру, действительно отходит назад за своими нападающими.

Раздел 12. Скрам (продолжение)

Мяч в игре

9. Чтобы мяч был в игре, он должен выйти из схватки после того, как сначала окажется между и за внутренними ногами нападающих второй линии.

Если мяч вышел неправильно и вина за это не может быть возложена ни на одну из команд, мяч должен быть снова выведен в схватку.

схватки может назначить перемещение схватки в соответствии с первоначальной меткой, чтобы установить схватку на отметке 10 метров, 20 метров от боковой линии на той же стороне игрового поля или в центр поля.

Скрам-бродилки
схваткой

11. Если назначается штрафной удар, связанный со нападением и схватка отклонилась от своего первоначального положения, отметка ставится в том месте, где схватка была впервые сформирована.

Колеса Scrum

12. Если мяч правильно выходит из схватки, то это в игре, даже если схватка стала колесом. Любой нападающий может отделиться от схватки, чтобы взять или отбить мяч. Любой защитник может сыграть аналогичным образом, если он остается за схваткой до появления мяча.

ПРИМЕЧАНИЯ

Работа в схватке

9. Ноги игроков постоянно двигаются в схватке и нелегко точно определить момент, когда мяч можно считать действительно "вышедшим" из схватки.

Принятие пакета для борьбы с правонарушениями

нарушителя входит
правильная позиция
для схватки.

10. В обязанности стаи команда должна занять правильную позицию

После этого нападающие противоположной группы выдвигаются вперед и формируют схватку.

Буттинг

Нападающие первой линии, которые сильно ударяются друг о друга во время формирования схватки, должны быть наказаны.

РАЗДЕЛ 13 - ШТРАФНОЙ УДАР

Когда назначается

1. (а) Штрафной удар назначается против любого игрока, виновного в нарушении дисциплины (Раздел 15), при условии, что это не нанесет ущерба команде, не совершившей нарушение. Если не указано иное, отметка ставится там, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в

ауте, то отметка должна находиться в десяти метрах от боковой линии на игровом поле напротив места нарушения или, в случае препятствия, в месте, где мяч был отбит.

следующий отскок или попадание в мяч на игровом поле или в десяти метрах напротив точки вбрасывания, если мяч вошел в аут на полном ходу, или в десяти (10) метрах от линии ворот, если мяч пересек линию ворот на полном ходу, в зависимости от того, что выгоднее для команды, не совершившей нарушение. Если нарушение совершено защитником в своем зачетном поле или нападающим в зачетном поле соперника, отметка ставится в десяти метрах в на поле, противоположном тому, где было совершено нарушение. В случае дальнейших нарушений со стороны нарушившей команды, судья должен передвинуть метку только один раз на десять метров в сторону линии ворот нарушившей команды.

- (b) В случае нарушения со стороны команды бьющего игрока в точке, где был назначен штрафной удар, должна быть сформирована схватка. В случае нарушения со стороны команды соперника назначается дополнительный штрафной удар в точке напротив места нарушения на линии, параллельной линии ворот, в десяти метрах от места назначения штрафного удара.

ПРИМЕЧАНИЯ

Преимущества

- Преимущества для не нарушившей правила команды должны быть очевидны, если судья разрешает продолжить игру. Разрешение продолжить игру не означает, что игрок-нарушитель не может быть впоследствии подвергнут дисциплинарному взысканию. Штрафной удар за нарушение правил игры в схватке, за исключением исключительных обстоятельств, является большее преимущество для команды, не нарушившей правила, чем разрешение продолжить игру.

Раздел 13. Штрафной удар (продолжение)

Как принимается

- Игрок может выполнить штрафной удар, пробив мяч с места, бросив его или отбив с любой точки на отметке или за ней и на равном расстоянии от боковой линии. За исключением ударов по воротам (см. примечание к Правилам 11, раздел

ПРИМЕЧАНИЯ

Дифференциальный штраф 1. В отношении неправомерных действий в схватке, кроме как

грубая игра, использование оскорбительных или нецензурных выражений или выход игроков из схватки до правильного появления мяча, судья назначает дифференцированный штрафной, который отличается от штрафного удара только тем, что с него не может быть забит гол. Дифференциальный штраф применяется ко всем игрокам, даже к тем, кто находится за пределами схватки, которые должны быть наказаны в случае нарушения. Полный штраф назначается за нарушение, которое произошло до того, как схватка была правильно сформирована. Если полный штраф назначается за то, что команда раньше времени вырывается из схватки, команда, выигравшая штраф, может по своему желанию возобновить схватку.

Знак

- Поскольку метка не может быть удобно обозначена на земле, игрок, выполняющий удар или бросок, может немного отклониться от нее. Это допустимо при условии, что не будет получено несправедливое преимущество. Бьющий игрок может вернуть мяч после удара. Если игрок отводит мяч назад от метки для удара по воротам, первоначальная метка отменяется, и новая метка становится местом удара по мячу, а соперники могут продвигаться на расстояние не более десяти метров от новой метки.

Отступление на десять метров штрафной удар или

- и 4. Если бьющий игрок выполняет

б), мяч может быть отбит в любом направлении, после чего он переходит в игру.

Положение игроков

- Игроки команды бьющего должны находиться за мяч во время удара. Игроки команды, противостоящей бьющему игроку, должны отойти к своей линии ворот или в десяти или более метрах от метки в направлении своей линии ворот и не должны предпринимать никаких попыток помешать или отвлечь внимание бьющего игрока. Они могут продвигаться вперед после удара по мячу.

последующего свободного удара быстро, игроки соперника могут не все отойти на 10 метров, в этом случае они должны быть наказаны только в том случае, если они мешают игре. Эти игроки могут присоединиться к игре, когда преимущество, которое они могли получить, не отступив, будет потеряно.

Боковой судья должен действовать в качестве ориентира для команды, противостоящей бьющему игроку, заняв позицию в десяти метрах за меткой (Раздел 16, закон 17).

Раздел 13. Штрафной удар (продолжение)

Определите аут штрафной удар

4. (а) Если мяч выбит в аут без касания при любом другом розыгрыше бьющая команда должна возобновить игру свободным ударом. Игроки соперника должны отойти на десять метров от точки выхода в аут или к линии своих ворот.
В случае нарушения со стороны команды бьющего игрока, схватка должна быть сформирована в двадцати метрах от поля

из аута в том месте, откуда был назначен свободный удар, но не ближе десяти метров от линии ворот. Капитан команды с головой и подачей в схватку, может выбрать установку схватки в 10 метрах от боковой линии или центра поля. В случае нарушения со стороны команды соперника назначается штрафной удар в точке напротив места нарушения на линии, параллельной линии ворот, в десяти метрах от места назначения свободного удара.

4. (b) Если мяч коснулся соперника в полете, а затем вышел в аут, происходит розыгрыш мяча, при этом бьющая команда разыгрывает мяч в 20 метрах от боковой линии. Капитан бьющей команды может назначить схватку на десятиметровой линии или в центре поля.
5. Ни один игрок не должен намеренно предпринимать какие-либо действия, которые могут задержать выполнение штрафного удара.

Без задержки

ПРИМЕЧАНИЯ

Свободный удар (второй удар) 4. Мяч может быть выбит в любом направлении в любом

манера вводить мяч в игру после выхода в аут, а сам бьющий игрок может поднять мяч после удара.

Мертвый мяч с пенальти если мяч

4. Игра возобновляется с 20-метрового выпада, забит мертвым ударом в зачетное поле соперника с штрафного удара (Раздел 8, Закон 3).

Отказ сдать мяч

5. Если назначен пенальти, рефери должен следить за тем, чтобы игрок соперника не удерживал мяч, не наносил умышленный удар или не бросал его дальше от метки.

Раздел 13. Штрафной удар (продолжение)

Нарушение со стороны бьющего игрока 6. Если удар выполняется не так, как указано, или если игрок команды

команда бьющего игрока нарушает правила, схватка должна быть сформирована у метки, при условии, что она находится не ближе двадцати метров от боковой линии.

Объясните, почему наказан должен

7. Когда судья наказывает игрока, он должен объяснить характер правонарушения.

Штраф за нарушение в зачетном поле 8. Если назначается пенальти за

напротив места совершения нарушения. За нарушение в зачетном поле защищающейся командой, влекущее за собой штраф, отметка находится на игровом поле в десяти метрах от линии ворот и напротив места нарушения, за исключением случаев грубой игры против автора попытки (см. Правила 9).

Преступление против бомбардир попытки выполняется касание земли выполняется с места

9. Если игрок фолит на сопернике, который попытка, штрафной удар по воротам

перед стойками ворот после попытки реализовать попытку. После выполнения удара мяч считается "мертвым", и игра начинается заново с линии половины поля. Касание земли включает в себя: а) в момент забивания мяча и б) до тех пор, пока игрок, забивший попытку, не встанет на ноги.

Фол при взятии ворот игра на бьющем игроке

10. (a) Если игрок фолит на сопернике, который падение ворот, назначается штрафной удар перед стойками ворот.

(b) Если попытка броска по воротам успешна, удар по воротам должен быть выполнен со штрафного удара, и игра возобновляется с центра поля. линии половины поля независимо от результата этого удара.

(c) Если попытка пробить по воротам не увенчалась успехом, штрафной удар может быть выполнен любым способом, предусмотренным правилами, и игра возобновляется в соответствии с результатом этого удара.

нарушение со стороны

атакующая команда в зачетной зоне соперника, отметка должна находиться на расстоянии десяти метров в пределах игрового поля

ПРИМЕЧАНИЯ

Штрафной в зачетное поле 9. За нарушение в зачетном поле, совершенное защищающейся командой, назначается штрафная попытка может быть назначена в зависимости от тяжести нарушения. (см. Раздел 6, Закон 3 (d).

РАЗДЕЛ 14 - БОКОВАЯ СТОРОНА

При отклонении от курса 1. Игрок находится вне игры, за исключением тех случаев, когда он находится в своем

собственное зачетное поле, если мяч касается, касается, удерживается или отбивается ногой одним из игроков своей команды, находящимся за ним.

Вне игры

2. Игрок вне игры не должен принимать никакого участия в игре или пытаться каким-либо образом повлиять на ход игры. Они не должны приближаться на расстояние десяти метров к сопернику, ожидающему мяч, и должны немедленно отойти на десять метров от любого соперника, который первым завладел мячом.

ПРИМЕЧАНИЯ**Ловец, претендующий на выход из игры**

1. Игрок, который ловит мяч возле офсайда оппонент не должен выходить за рамки своих возможностей, чтобы вмешательство в игру игрока, находящегося в положении "вне игры" неизбежны. Они должны действовать в ловец намеренно и без необходимости сталкивается с игроком, находящимся за пределами поля, то игра должна продолжаться.

Случайный офсайд

Если судья убежден, что вмешательство если игра игрока, находящегося за пределами поля, является случайной, они должны назначить схватку.

Находясь впереди него одна нога (либо на

1. Игрок находится в положении "вне игры", если у него одна нога (либо на и/или с земли) перед товарищем по команде, который последним коснулся, был коснут, держал или отбивал мяч.

Вмешательство в работу ловца

2. Любой игрок, находящийся за пределами поля, который остается в пределах десяти метров соперника, который установлен для ловли удара вверх по полю игроком соперника, должен считаться вмешательство или попытка вмешательства в действия ловца и должен быть наказан, если только не команда-нарушитель получает немедленное преимущество.

**Раздел 14. Сбоку (продолжение)**

Отступить на десять метров 3. Игрок, находящийся за пределами поля, оказывается в положении "в игре", если:

- Помещение в положение "в игре"** (а) Соперник перемещается с мячом на десять или более метров.
 (b) Соперник касается мяча, не сохраняя его.
 (c) Один из игроков своей команды, владеющий мячом, бежит впереди них.
 (d) Один из игроков своей команды бьет или выбивает мяч вперед и занимает позицию перед собой на игровом поле.
 (e) Они удаляются за точку, где мяча в последний раз коснулся один из членов их команды.

ПРИМЕЧАНИЯ

"Вне игры" как розыгрыша мяча, чтобы против "офсайда"

3. Игроки, находящиеся вне игры во время

(Раздел 11), схватка (Раздел 12), отбивание или вбрасывание (Раздел 8), штрафной удар (Раздел 13) или свободный удар (Раздел 13) не ставятся "на сторону" способом, описанным в пункте 3 выше. (См. соответствующие Разделы).

"Внизу"

Любому игроку, находящемуся перед бьющим игроком в общей игре, не разрешается продвигаться дальше точки предыдущего розыгрыша мяча, пока мяч не пройдет мимо боковых игроков. Это правило задерживает движение боковых игроков вниз по полю в попытке окружить принимающего мяч игрока, когда он берет мяч.

РАЗДЕЛ 15 - НЕПРАВОМЕРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Определение неправомерного поведения 1. Игрок виновен в неправомерном поведении, если он:

- (а) Спотыкается, бьет или наносит удар другому игроку.
 (b) При выполнении или попытке выполнить



захват контакт с головой или шеей соперника умышленно, по неосторожности или небрежности.

- (с) Бросается первым коленом на противника, лежащего на земле.
- (d) Использует любой опасный бросок при выполнении захвата.
- (e) Преднамеренно и постоянно нарушает правила игры.
- (f) Использует оскорбительные или непристойные выражения.
- g) оспаривает решение рефери или

Сенсорный судья.

- (h) Вновь выходит на игровое поле без разрешения рефери или бокового судьи, ранее временно выбыв из игры.
- (i) Ведет себя каким-либо образом, противоречащим истинному духу игры.
- (j) Преднамеренно мешает сопернику, который не владеет мячом.
- (k) Использует заряд плеча на противника.
- (l) применяет любое излишнее давление или скручивание, включая захваты, дробилки или выполняет удержание игрока, владеющего мячом, в стиле "куриное крыло".
- (m) с силой бьет копьём по ногам игрока, владеющего мячом, подвергая его ненужному риску травмы.

ПРИМ ЕЧАНИ Я

Опасный бросок соперником

1. (d) Если при любом захвате или контакте с игроком поднимается таким образом, что оказывается в положении, при котором существует вероятность того, что первой частью его тела, соприкасающейся с землей, будет голова или шея ("опасное положение"), то такой захват или контакт будет считаться опасным броском, если только при соблюдении разумной осторожности нельзя было избежать опасного положения.

Нарушители правил

- (e) Если игрок неоднократно нарушает правила на "специализированной" позиции, например, хукера или полузащитника схватки, судья должен при вынесении последнего предупреждения сообщить об этом капитану игрока. Последний может, по своему усмотрению, перевести игрока-нарушителя на другую позицию. Рефери не может приказывать игроку сменить позицию.

Раздел 15. Проступок игрока (продолжение)

Объяснить причину наказания по которой он был наказан.

- (g) Игрок может спросить у судьи причину, штрафной удар был назначен при условии, что они делают это уважительно.

Задержка возобновления игры(i) Умышленно задерживать возобновление игры с на линии ворот, 20-метровой линии или линии половины поля является нарушением в целях настоящего закона.

Препятствие после удара

- (j) Обычная форма препятствия возникает, когда игрок, после удара по мячу вперед, захватывается или ему мешает соперник. Однако нельзя ожидать, что нападающий будет медлить с выполнением захвата, потому что игрок, владеющий мячом, может решить отбить его. Бьющий игрок обязан выполнить свой удар до того, как его соперник совершит захват.

Третий захвативший

- (m) Когда игрок, владеющий мячом, удерживается в вертикальном положении двумя или более защитниками, любой другой защитник (защитники) должен установить первоначальный контакт с игроком, владеющим мячом, выше колен/коленного сустава.

Индикаторы препятствий получают

1. (a) "Блочный" или "Плоский" бегун (которые не мяч) не должен останавливаться в середине защитной линии
- (b) 'Block' или 'Flat' runner[s] (которые не мяч) не должен бежать на (грудь или внешнее плечо) защитника [защитников] и инициировать контакт
- (c) Рефери или видеорефери может определить значимость контакта, инициированного "блочным" или "плоским" бегуном (который не получает мяч), в препятствовании участию защитника в розыгрыше попытки забить мяч
2. Игроки с мячом не должны бежать за активным "блоком" или "плоским" бегуном и создавать неудобства для линии защиты.
3. Это будет считаться препятствием, если атакующие игроки, которые бегут по линии "Sweep", четко получают мяч на внутренней стороне бегунов "Block" или "Flat".
4. Защитные решения, которые обязывают защитника(ов) начать контакт с атакующим игроком(ами), не будут считаться препятствием

Раздел 15. Проступок игрока (продолжение)

5. Решения защитников, которые заставляют

защитников изменить свою линию защиты, не будут считаться препятствием.

Блокирующие бегуны бегут к линии ворот соперника и стремятся принять мяч

мяч близко к линии защиты.

Подметающие бегуны проводят линии по дуге через все поле за блокирующим бегуном.

Стена

Если два или более игрока образуют **стену** (бок о бок) рядом с игроком, владеющим мячом, и не дают возможности игроку защиты двигаться прямо к игроку, владеющему мячом, судья наказывает за препятствие.

Эскорт

Игрок не должен "преднамеренно препятствовать

противник, не владеющий оружием" Раздел 15 (j) Препятствием в отношении игрока, ловящего мяч после удара, будет считаться, если:

1. Игрок прибывает одновременно с соперником и намеренно мешает ему; или
2. Преднамеренное оттеснение соперника от мяча. Это относится как к бьющей, так и не бьющей команде.

Не будет считаться препятствием в отношении игрока, ловящего мяч после удара, если:

1. игрок защиты движется прямо к мячу; и
2. Занимает позицию до того, как мяч будет пойман.

Погружение через рак

Если в процессе выполнения попытки атакующий игрок ныряет через рак или в товарища по команде, включая игрока, разыгравшего мяч, и ударяется о защиту, он будет наказан за препятствие

Спальное место

Игрок нападения, который бродит рядом с зоной игры в мяч и создает помехи, будет наказан.

Раздел 15. Проступок игрока (продолжение)

Создание препятствий	Запрещено препятствовать любому сопернику, не находящемуся в
-игрок вне игры	владение, даже тот, кто находится вне игры или тот, кто находится
-стучать	попытка добраться до мяча после того, как по нему постучали или бросили вперед.
Игрок, владеющий мячом не может препятствовать	Игрок, владеющий мячом, не может быть виновен в препятствовании. Он может использовать ворота
	посты, чтобы избежать захвата, или уклониться за раком своих игроков, или пробить путь через свою собственную группу.

РАЗДЕЛ 16 - ОБЯЗАННОСТИ РЕФЕРИ И БОКОВЫХ СУДЕЙ

**Один рефери
Два строгих судьи**

1. Во всех матчах один Рефери и два боковых судьи должны быть назначены или по взаимному согласию команд-участниц.

Обеспечить соблюдение законов правил игры 2. Судьи должны обеспечивать соблюдение правил игры

и могут налагать взыскания за любое преднамеренное нарушение Правил. Они должны быть единственными судьями по вопросам факта, за исключением тех, которые относятся к касанию и зачетному касанию (см. пункт 11 ниже).

Хронометр

3. Он должен быть единственным хронометристом, за исключением случаев, когда эта обязанность делегирована другому лицу (см. раздел 7).

**Право остановить игру
приостановить игру**

4. Они могут, по своему усмотрению, временно или досрочно прекратить матч из-за неблагоприятных погодных условий, неправомерного вмешательства со стороны зрителей, плохого поведения игроков или любой другой причины, которая, по их мнению, препятствует их контролю за игрой.

**Разрешение на вход
игровая площадка**

5. Они не должны позволять никому, кроме игроков входить на игровую площадку без разрешения.

ПРИМЕЧАНИЯ

**Рефери получил травму
должен**

1. Если рефери не может продолжать игру, он назначить замену, предпочтительно нейтрального бокового судью. Если Рефери не может назначить замену, соответствующие капитаны должны прийти к обоюдному согласию, в противном случае контроль должен взять на себя сенсорный судья с большим опытом. Если травма, полученная судьей, делает его неспособным дать свисток, чтобы остановить игру, считается, что игра была остановлена в момент получения травмы.

Проконсультируйтесь с сенсорным судьей

2. Перед вынесением решения разрешается

Рефери должен проконсультироваться с одним или обоими боковыми судьями.

**Игрок возвращается в
игровое поле**

5. Игрок, который временно выбыл из игры игра должна сообщить об этом ближайшему боковому судье, прежде чем вернуться на игровое поле.

с момента входа в игровую зону до момента выхода из нее.

**ПРИМ
ЕЧАНИ
Я**

Раздел 16. Обязанности рефери и боковых судей (продолжение)

**Право на увольнение
рефери**

6. В случае неправомерного поведения игрока, должны по своему усмотрению предупредить, временно отстранить на десять минут или уволить нарушителя.

Контроль за игроками

7. Игроки находятся под контролем рефери

Внимание

6. Предупреждение может быть вынесено всей команде, в этом случае считается, что каждый игрок получил индивидуальное предупреждение.
- При вынесении последнего предупреждения характер нарушения и время должны быть записаны судьей и должны быть приведены в случае последующего удаления игрока.

Временная приостановка
является

6. Право временно отстранить игрока от игры не поощрение судей проявлять снисходительность в случае проступка, который заслуживает увольнения.

Окончание временного отстранения
вновь вступить в игру

6. Временно отстраненный игрок должен покинуть игровое поле, когда это разрешено рефери. Рефери должен руководствоваться указаниями хронометриста, если таковой имеется, в противном случае они сами определяют окончание перерыва.

Отстраненный игрок
дальнейшее участие в

6. Удаленный игрок не может принимать во время матча, а также им не разрешается занимать позицию вблизи игрового поля, где их присутствие может спровоцировать дальнейшие инциденты.

Изменение позиции игрока
предупреждения

6. При вынесении игроку последнего предупреждения если игрок постоянно нарушает правила, судья должен сообщить об этом капитану игрока, чтобы последний мог, если пожелает, изменить место игрока в команде.

Игровая зона

7. Если нет фактического ограждения, то зоной контроля является зона в пределах естественных границ поля, на котором расположена игровая площадка.

Домогательство к рефери
нападению или необоснованному

7. Если Рефери или боковой судья подвергается преследования со стороны любого лица, возникшего в результате контроля матча, они должны подать рапорт в соответствующую Лигу, даже если такой инцидент произошел после окончания матча.

Раздел 16. Обязанности рефери и боковых судей (продолжение)**Когда подавать свисток**
он должен

- 8.1 Судья должен иметь при себе свисток, в который свисток для начала и окончания каждой половины игры. За исключением этих случаев, свисток должен временно остановить игру. Свисток должен подавать рефери:

- (a) Когда забита попытка или гол.
(b) Когда мяч вышел из игры.

- (c) При возобновлении игры, кроме как при подлоге.
 - (d) Когда они обнаруживают нарушение правил игры, за исключением тех случаев, когда остановка игры будет невыгодна команде, не нарушившей правила.
 - (e) Если игра нарушается в результате контакта мяча или игрока с мячом с рефери, боковым судьей, любым лицом, не участвующим в матче, или любым предметом, который обычно не должен находиться на игровом поле.
 - (f) Когда происходит любое нарушение, не предусмотренное настоящими Правилами, и одна из команд необоснованно получает преимущество.
 - (g) Когда остановка необходима для обеспечения соблюдения Законов или по любой другой причине.
- 8.2 Если судья остановил игру для вынесения предупреждения игроку или игрокам, он должен указать дополнительное время до свистка о возобновлении игры.

ПРИМЕЧАНИЯ

Свисток прозвучал случайно 8. Игра должна быть остановлена, даже если свисток прозвучал

случайно, в этом случае игра возобновляется со схватки, где мяч в последний раз был тронут игроком на поле до свистка, и их команда получает свободную голову и вводит мяч в игру.

Применить преимущество 8. Закон о преимуществе применяется ко всем фазам игры, но

если команда нарушает в сильной тактической позиции, преимущество должно быть разрешено только в том случае, если мяч немедленно переходит во владение команды, не нарушившей правила.

Рефери является единственным судьей того, что является преимуществом, будь то тактическое или территориальное. Сайт Нарушение не "аннулируется" только потому, что мяч коснулся или был коснут соперником. Соперник должен иметь достаточную возможность воспользоваться

Принять касание
официального лица
Решение судьи

Сенсорный судья
контакте, один на

Флаг
утвержденный флаг.

ПРИМЕЧАНИЯ

Нарушение со стороны
атакующей позиции
атакующая команда
остановить игру

Изменение решения

10. Рефери должен согласиться с решением

Судья в касание, относящееся к игре в касание и в зачетном поле, а также к ударам по воротам.

11. Каждый боковой судья должен оставаться в

с каждой стороны игрового поля и рядом с ним, за исключением:-

(a) При судействе ударов по воротам (см. раздел 6) и

(b) При сообщении о проступке игрока, который ускользнул от внимания судьи.

12. Каждый боковой судья должен иметь при себе

Если команда нарушает, находясь в сильной территориальной или тактической, рефери должен

немедленно, если только мячом сразу же не завладеет защищающаяся команда, поскольку свободный мяч не может считаться преимуществом для команды, находящейся в слабой, оборонительной позиции.

Применение закона о преимуществе не лишает судью права действовать в дальнейшем в отношении любого игрока-нарушителя.

преимуществом и попытаться сделать это, прежде чем игра будет продолжена.

Применение законов о преимуществе не лишает судью права впоследствии разбираться с нарушившим правила игроком.

Раздел 16. Обязанности рефери и боковых судей (продолжение)

9. Рефери судит по вопросам факта и должен не могут впоследствии изменить эти решения. Они могут отменить любое принятое решение, если о предшествующей грубой игре, о которой они не знали, им сообщит судья в аут.

Награждение за попытку 9. Обстоятельства, упомянутые в настоящем Законе, не будут

возникают при засчитывании попытки, так как Рефери должен посмотреть на обоих боковых судей, прежде чем присудить попытку.

Коснитесь судьи под контролем 10. Сенсорный судья постоянно находится под контролем

Контроль за работой рефери Рефери и может быть отстранен от работы и заменен, если,

по мнению Рефери, они больше не могут считаться нейтральными. В этом случае любое решение, принятое боковым судьей и приведшее к его отстранению, может не приниматься во внимание. О любом неправомерном действии бокового судьи рефери должен сообщить в соответствующий орган.

Сообщить о нарушении быстро 11. (b) Если боковой судья желает сообщить о нарушении игрока

неправомерные действия, они должны привлечь внимание рефери как можно быстрее, чтобы избежать ненужного продолжения игры.

Любой последующий штраф назначается там, где произошло нарушение, а не там, где игра впоследствии была остановлена.

Не вмешиваться без необходимости Боковой судья не должен необоснованно вмешиваться в

контроль судьи над игрой путем сообщения об инцидентах, которые, очевидно, были замечены

Рефери.

Раздел 16. Обязанности рефери и боковых судей (продолжение)

- Индикация касания** 13. Судья в касание должен указать, когда и где мяч выходит в аут, подняв свой флаг и стоя напротив точки выхода в аут, за исключением случаев "мяч назад" (см. Раздел 9 п. 4), когда боковой судья должен показать, что мяч не был получен, взмахнув своим флагом над головой, подчеркивая движение в направлении линии ворот бьющего игрока.
- Обозначение касания зачетного поля** 14. Если мяч входит в аут зачетного поля, боковой судья должны взмахнуть флагом поперек тела и ниже пояса. Другой рукой они указывают на линию ворот или двадцатиметровую линию в зависимости от того, где должна быть возобновлена игра. Не указывайте на игрока, который сделал мяч "мертвым".
- Судья бьет по воротам** 15. Боковые судьи должны помогать Рефери в судействе удара по воротам (см. Раздел 6 п. 10).
- Индикация 10 метров касания** 16. Во время выполнения свободного удара оба Судьи должны занять позицию у боковой линии в десяти метрах за меткой, чтобы служить маркерами для команды, которая должна выйти из игры.
- Официальное расследование** 17. В случаях, когда обстоятельства, связанные с матч может стать предметом официального расследования, рефери и боковые судьи должны сообщить об этом органу, проводящему расследование и должны воздерживаться от выражения критики или комментариев по другим каналам.

ПРИМЕЧАНИЯ

- Отклонение мяча назад игра на поле боковую линию** 13. Боковой судья не должен поднимать свой флаг немедленно, если мяч в полете пересекает линии, если существует вероятность того, что мяч может отклониться или вылететь обратно на игровое поле, поскольку игра не останавливается, если мяч упадет обратно на игровое поле.
- Спорные решения** 15. Если какое-либо решение Рефери может оказаться спорных ситуаций, Рефери может объяснить причины принятия решения, если таким образом можно избежать ненужного

недопонимания или разногласий.

РАЗДЕЛ 17 - СИГНАЛЫ СУДЬИ

- Сигнальный характер правонарушения** 1. Когда рефери должен принять решение они должны, по возможности, указывать характер

свое решение, подав соответствующий сигнал.

Укажите, как возобновляется игра 2. Когда судья желает остановить игру временно, они должны после свистка указать характер решения, указать на игрока-нарушителя, а затем подать сигнал о том, как будет возобновлена игра.

Пример

Например, если полузащитник схватки вводит мяч на свою сторону схватки, судья:

- (1) Свистит в свисток и показывает, что полузащитник схватки неправильно ввел мяч в игру.
- (2) Указывает на нарушившего правила полузащитника схватки, а затем
- (3) Сигнализирует о том, что штраф был назначен.

Рефери может с преимуществом повторить сигнал, указывающий на характер нарушения, чтобы уменьшить необходимость устных объяснений игрокам. Это особенно относится к нарушениям в схватке, чтобы уменьшить необходимость устных объяснений игрокам. Это особенно относится к нарушениям в схватке, когда некоторые нападающие могут пропустить первый сигнал, если они все еще опускают головы в схватке.

Сигналы для возобновления игры 3. Сигналы, которые должен подавать рефери, приведены ниже

ниже.

Схватка. Согнутыми руками, ладони рук обращены друг к другу на уровне плеч, пальцы вместе и слегка согнуты, сведите верхушки пальцев вместе легким движением вниз, а затем укажите на команду, получившую свободную голову и пут-ин,

Штрафной удар. Встаньте лицом к команде, не нарушившей правила, и вытяните руку вперед так, чтобы кисть была немного выше уровня плеча, а ладонь располагалась под прямым углом к земле.

Дифференциальный пенальти. Вытяните руку, как при обычном пенальти, затем переведите руку в вертикальное положение. Выполните это действие дважды, при этом все движение должно быть непрерывным и решительным.

Дроп-аут. Укажите место, с которого будет выполняться удар в падении.

Относящийся к забиванию голов Попытка. Укажите место, где назначается попытка. Проинструктируйте

Боковой судья должен временно стоять на этой точке в качестве ориентира для игрока, который будет выполнять удар от ворот.

Штрафная попытка. Укажите на середину расстояния между стойками и временно займите позицию на этой точке в качестве ориентира для бьющего игрока.

Раздел 17. Сигналы рефери (продолжение)

Восьмиочковая попытка. Этот термин используется для обозначения штрафного удара, назначенного за грубую игру против игрока, забившего попытку. Проинструктируйте бокового судью занять позицию перед стойками в десяти метрах от

линию ворот, прежде чем удалиться за стойки ворот для судейства попытки преобразования.

Цель. Поднимите руку над головой.

Сигналы, подаваемые во время игры Попытка запрещена. Размахивание руками, ладони обращены друг к другу **не обязательно останавливаться** вниз, поперек и перед телом, расположенным ниже

талия.

Играйте дальше. Размахивайте руками на высоте груди, ладони направлены от груди поперек и перед телом.

Касание мяча в полете. Поднимите одну руку над головой и коснитесь кончиками пальцев пальцев другой руки.

Счет приемов отменяется. Поднимите сжатый кулак над головой и помашите им из стороны в сторону.

Игрок "удерживается" и должен сыграть в мяч. Укажите, что игроки, не участвующие в розыгрыше мяча, должны отойти от мяча, подав сигнал грудью вверх, подобно брассу в плавании.

Сигналы, указывающие на нарушителей 1. **Нок-оун. Держа** руки перед телом, ниже слегка раздвинутыми, ладони направлены вперед, а пальцы направлены к земле, сделайте два или три движения руками вперед.

2. **Передача вперед.** Сделайте движение вперед прямой рукой, указывая линию полета мяча.
3. **Полузащитник схватки подает мяч "своими ногами".** Руками имитируйте действия полузащитника схватки, вводящего мяч в схватку, но преувеличивайте угол, под которым он был брошен.
4. **Манекены полузащитника схватки.** Изобразите действия полузащитника схватки, но подчеркните движение рук назад.
5. **Полузащитник схватки не вышел из игры.** Сделайте движение рукой, указывающее направление, в котором должен был двигаться полузащитник схватки.
6. **Полузащитник схватки бросает мяч вверх в схватку.** Изобразите действия полузащитника схватки преувеличивая движение рук вверх.
7. **Хукер наносит преждевременный удар.** Поднимите ногу с земли перед корпусом с прямой ногой.
8. **Пакеты с крючком со свободной рукой.** Поднимите одну руку в сторону с согнутым локтем так, чтобы кисть свисала вниз.

Scrum

9. **Наносите удары по мячу.** Поднимите ногу с земли, вытянув ее в сторону от тела.

Раздел 17. Сигналы рефери (продолжение)

Play-the-ball
встать на ноги. Флик

10. **Работа с руками в схватке.**
Выполните черпающее движение рукой назад.
11. **Разрушение схватки.** Сделайте подъемное движение рукой.
12. **Более семи защитников.** Укажите на одного из игроков, который отделен от схватки и обычно находится в стае, а затем поднимите вверх семь пальцев.
13. **Более шести игроков толкаются в схватке.** Укажите на игрока, который толкается и который обычно не находится в схватке, а затем поднимите вверх шесть пальцев.
14. **Захваченный игрок задерживается, чтобы**
в направлении вверх.
15. **Захваченный игрок "манекен" при падении мяча.** Изобразите действия игрока-нарушителя, преувеличивая направление вверх.
16. **Захваченный игрок не смог правильно бросить мяч.** Если мяч был брошен между ног, укажите путь мяча. Если мяч был брошен в сторону, укажите одной рукой в сторону.
17. **Захваченный игрок не поднимает мяч с земли.** Сделайте подъемное движение рукой.
18. **Захваченный игрок не стоит лицом к зачетному полю соперника.** Встаньте под углом, который принял игрок-нарушитель, а затем повернитесь лицом к зачетному полю соперника.
19. **Захваченный игрок не может сыграть мяч назад или пасует, когда должен был сыграть мяч.** Изобразите жест игры в мяч.
20. **Захваченный игрок мешает или бьет головой после розыгрыша мяча.** Изобразите его действия.
21. **Добровольный захват.** Сделайте подъемное движение рукой.
22. **Играющий, обозначающий захваченного игрока, бьет по мячу ногой или пяткой.** Выполните ударное движение ногой.
23. **Отмечающий игрок продолжает удерживать игрока, разыгрывающего мяч.** Сделайте решительное движение назад одной рукой. Этот сигнал относится к любому вмешательству игрока, выполняющего

разметку, в момент розыгрыша мяча, кроме преждевременного или опасного удара (параграф 22 выше).

24. **Захватчик задерживает освобождение захваченного игрока.** Сделайте нисходящее движение руками перед телом ниже талии.

Раздел 17. Сигналы рефери (продолжение)

25. **Смещение в сторону при игре в мяч.**
Движением руки назад укажите, что игрок должен находиться дальше сзади.
26. **Кража мяча у захваченного игрока.**
Изобразите действие выхватывания мяча у соперника.
27. **Перетаскивание захваченного игрока после захвата является эффективным.**
Изобразите действие перетаскивания.
28. **Команду захватывают пять раз подряд.**
Поднимите руку вертикально над головой с вытянутыми пальцами и большим пальцем.
29. **Команду захватывают шесть раз подряд.**
Дайте свисток, поднимите руку вертикально над головой, затем укажите на сторону, которая должна завладеть мячом, и изобразите жест игры в мяч. Отдача мяча называется "передачей".
30. **Счет снастей отменяется и начинается заново.**

Помашите сжатым кулаком из стороны в сторону над головой.

Отчисление или штраф

31. **Кикер не может привести ногу в соприкосновение с мячом**

Постучите по ноге одной рукой.

Другие нарушения

32. **Офсайд.** Укажите, что игрок должен был дальше назад. (См. № 25).
33. **Игрок, владеющий мячом, касается официального лица.** Укажите на игрока, владеющего мячом, и коснитесь его груди одной рукой.
34. **Препятствие.** Изобразите действие игрока-нарушителя.
35. **Спотыкание.** Вытяните одну ногу вперед, как бы спотыкаясь.
36. **Захват жесткой рукой.** Поднимите руку перед телом со сжатым кулаком и при движении руки вперед коснитесь предплечья другой рукой.
37. **Оспаривание решений.** Приложите одну руку ко рту.
38. **Мяч в ауте.** Указывает соответствующему судье на касание.
39. **Дополнительное время.** Поднимите обе руки вертикально над головой.
40. **Окончание дополнительного времени для остановки.** Взмах одной рукой над головой.
41. **Временное отстранение игрока.**
Поднимите обе руки с вытянутыми

пальцами на десять минут временного отстранения.

42. **Игрок должен покинуть поле, чтобы получить помощь при кровотечении.** Проведите руками по груди из стороны в сторону.
43. Обратитесь за решением к видеорефери.
Начните движение чуть выше головы, держа обе руки вместе. Нарисуйте перед собой квадрат так, чтобы ваши руки одновременно сошлись на талии.

Раздел 17. Сигналы рефери (продолжение)

Сигналы сенсорного судьи. 43. Боковой судья не может остановить игру по каким-либо причинам.

но они могут сигнализировать о характере нарушения, если рефери не видит и просит их подсказать.

Сигналы, которые могут быть использованы судьей в касание и которые не включены в пп. 3 выше, являются:-

Касание. Флаг поднимается над головой в точке входа в аут.

Мяч назад. Флаг развевается над головой, подчеркивая движение назад.

Касание зачетного поля. Флаг развевается поперек тела, ниже пояса, а другой рукой указывается на линию ворот или 20-метровую линию, в зависимости от того, где должна быть возобновлена игра. Не указывайте на игрока, который сделал мяч "мертвым".

Успешный удар по воротам. Размахивайте флагом поперек и перед телом ниже пояса. Если мяч уходит за линию "мертвого мяча", коснитесь земли концом палки флага.

Линия "мертвого мяча". Размахивайте флагом вверх-вниз между плечом и коленом, а затем укажите на соответствующую позицию рестарта.

INTERNATIONAL
RUGBY
LEAGUE

A blue graphic element consisting of a square with a diagonal line from the top-left to the bottom-right, positioned to the right of the word 'INTERNATIONAL'.

**МЕЖДУНАРОДНАЯ ЛИГА
РЕГБИ ЛТД.**

10 Квин Стрит Плейс
Лондон
EC4R 1AG

ИНТРЛ. СПОРТ