



რაგბის წესები 2011



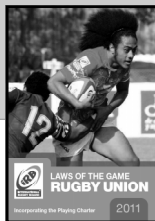
CAUCASUS ONLINE

archimedes
საინჟინრო და მედიკალური კომპანია

ინგლისური დედანი

რაგბის საერთაშორისო საბჭო (ირბ)

IRBLAWS.COM/EN



თარგმანი, ლექსიკონი, კაბადონი

© შაალ გიგინეიშვილი

QAFLAN.NETAI.NET/2011



გამომცემელი

შპს "არტლაინსი"

ირ.აბაშიძის 16, თბილისი 0179

ტელ. 227 137, 895 227 137

ARTLINES.GE * ARTLINESINFO@GMAIL.COM



ფოტო ყდაზე * უტევს დავით ზირაქაშვილი

© თამარ ყულუშბეგაშვილი

MSY.GOV.GE



შემკვეთი

საქართველოს რაგბის კავშირი

RUGBY.GE



ISBN 978-9941-9143-9-3

დაურიგდება
რაგბის თემს

შესავალი

რაგბის არსი ისაა, რომ ორმა გუნდმა, გაუკაცურ შეჯიბრში და წესების დაცვით, ბურთის წაღებით, გადაწოდებით, დარტყმითა და დამიწებით მოაგროვოს შეძლების და გვარად მეტი ქულა. მატჩის გამარჯვებული ის გუნდია, ვინც მეტოქეზე მეტ ქულას მოაგროვებს.

წიგნში მოტანილი წესები სრულია - შეიცავს ყველაფერს, რაც თამაშის სწორად და სამართლიანად წარმართვისთვისაა საჭირო.

რადგან რაგბში ნებადართულია ფიზიკური კონტაქტი, თამაშში ხიფათიანია და მონაწილეთა მიერ წესების დაცვაც არსებითი.

მორაგბეს მუდამ უნდა ახსოვდეს საკუთარი და სხვათა უსაფრთხოება. იგი ისე უნდა იყოს ნაწრთობი, ნაგარჯიშები და გაწაფული, რომ თამაშში წესების მიხედვით შეძლოს.

მწურთნელისა და მასწავლებლის ვალია, მოთამაშე ისე მოამზადოს, რომ ამან წესები დაიცვას და უსაფრთხოდაც ითამაშოს.

მსაჯი მოვალეა, თამაშის ყველა წესი ყოველ მატჩში ზუსტად ამოქმედოს, რაგბის კავშირს კი იმის უზრუნველყოფა ეკისრება, რომ ნებისმიერი დონის თამაშში წესიერად წარიმართოს. ეს მართო მსაჯის ძალისხმევით ვერ მიიღწევა; მას კავშირმა, რეგონებმა და კლუბებმაც უნდა შეუწყონ ხელი.



არსებით სიახლეთა ჩამონათვალი იხილეთ 148. გვერდზე

1. ასპარეზი

ასპარეზია გვეგმაზე (გვ. ნ) გამოსახული მთელი მიდამო. მასში გამოიყოფა:

სათამაშო მოედანი, ანუ არე კარის ხაზებსა და აუტის (კიდის) ხაზებს შორის. ეს ხაზები მოედანს არ ეკუთვნიან.

სათამაშო არე, ესე იგი მოედანი და ლელოები. აუტის, ლელოს კიდისა და ლელოს უკანა ხაზები სათამაშო არეს არ ეკუთვნიან.

სათამაშო გარემო, ანუ სათამაშო არე და მისი გარემომცველი (შექლების და გვარად 5-მეტრა) ზოლი, რომელსაც პერიმეტრი ჰქვია.

ლელო, ესე იგი ნაკვეთი კარის ხაზიდან ლელოს უკანა ხაზამდე და ლელოს კიდის ხაზებს შორის. ლელო მოიცავს კარის ხაზს, ხოლო ლელოს კიდისა და უკანა ხაზები მას არ ეკუთვნიან.

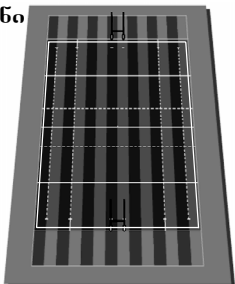
22 (ოცდა ორი) ანუ ნაკვეთი კარის ხაზსა და 22-მეტრა ხაზს შორის. მას ეკუთვნიან 22-მეტრა ხაზი, მაგრამ არ ეკუთვნიან კარის ხაზი.

გვეგმა, მასზე წარწერილ სიტყვებ-რიცხვებიანად, წესების სრულ-ძალოვანი ნაწილია.

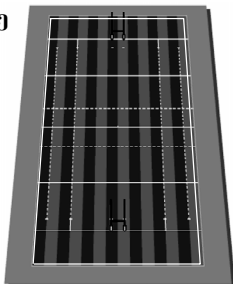
1.1 სათამაშო გარემოს ზედაპირი

(ა) საზოგადო მოთხოვნა. ზედაპირი (საფარი) სათამაშოდ უნიფათო უნდა იყოს.

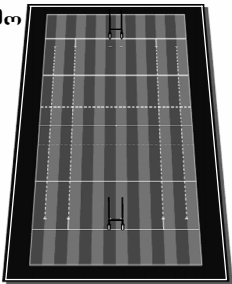
ბოედანი



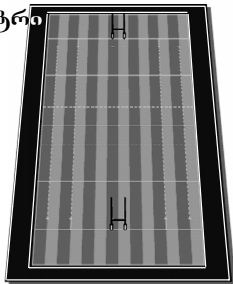
არე



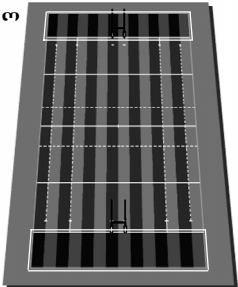
გარემო



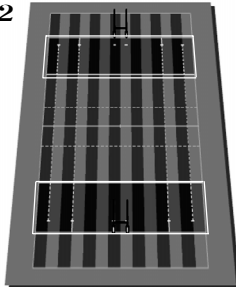
პერიმეტრი

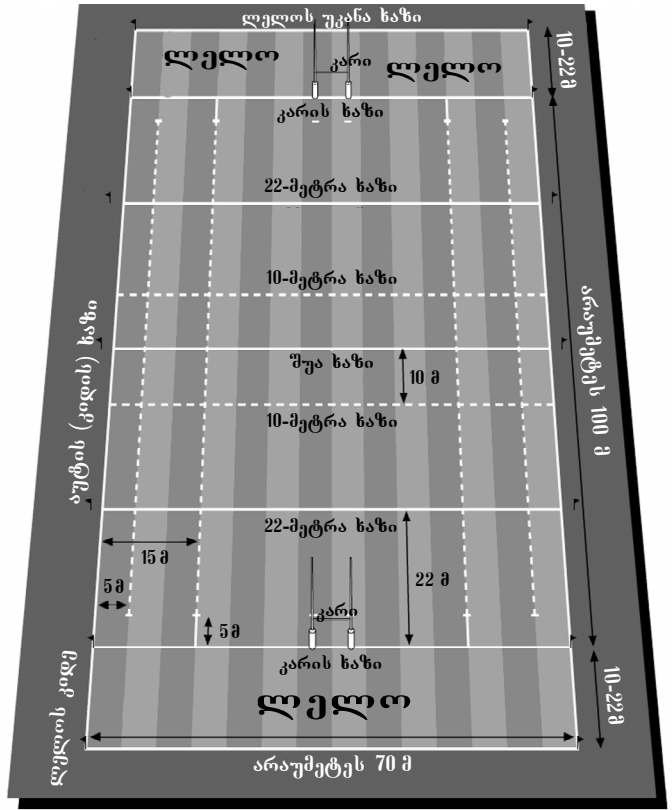


ღელო



22





ასპარეზის გეგმა

- (ბ) საფარის ტიპი. ზედაპირად სასურველია ბალახი, მაგრამ იფარგებს ქვიშა, თინა, თოვლი და ხელოვნური გაზონიც. უხიფათო უნდა იყოს თავად თოვლი და მის ქვეშ მოქცეული ზედაპირიც. მუდმივად ხისტი საფარი – ბეტონი და ასფალტი იკრძალება. ხელოვნური გაზონი მრბ-ის სპეციფიკაციებს უნდა აკმაყოფილებდეს.

1.2 სათამაშო გარემოს ზომები

- (ა) მოედანი არ უნდა იყოს 100 მეტრზე გრძელი და 70 მეტრზე განიერი. ლელო სიგრძით არ უნდა აღემატებოდეს 22, ხოლო სიგანით 70 მეტრს.
- (ბ) სათამაშო არის ზომები შეძლების და გვარად უნდა უახლოვდებოდეს მითითებულს. ყველა არე მართკუთხაა.
- (გ) თუ ხერხდება, მანძილი ლელოს უკანა ხაზიდან კარის ხაზამდე 10 მეტრზე ნაკლები არ უნდა იყოს.

1.3 სათამაშო გარემოს დახაზვა

(ა) უწყვეტად

:: ლელოს უკანა და ლელოს კიდის ხაზები ლელოს არ ეკუთვნიან.

:: კარის ხაზები ეკუთვნიან ლელოებს, მაგრამ არა სათამაშო მოედანს.

:: 22-მეტრა ხაზები კარის ხაზების პარალელურია.

:: შუა ხაზი კარის ხაზების პარალელურია.

:: აუტის (კიდის) ხაზები არ ეკუთვნიან მოედანს.

(ბ) წყვეტილად

:: 10-მეტრა ხაზები ერთი კიდიდან მეორემდე, შუა ხაზის ორივე მხარეს, მისგან 10 მეტრზე, პარალელურად ივლება.

:: 5-მეტრა ხაზები ერთი 5-მეტრა შტრიხიდან მოპირდაპირედ, აუტის ხაზების პარალელურად, ამათგან 5 მეტრზე ივლება.

:: 15-მეტრა ხაზები აუტის ხაზების პარალელურად, მათგან 15 მეტრზე ივლება და მოპირდაპირე 5-მეტრა შტრიხებს აერთებს.

(გ) შტრიხულად

:: ექვს-ექვსი ერთ-მეტრა ხაზი ინიშნება კარის ხაზებიდან 5 მეტრზე, მათ პარალელურად - კიდევებიდან 5 და 15 მეტრის მოშორებითა და კარის ორივე ძელის წინ.

:: ორ-ორი 5-მეტრა ხაზი ინიშნება აუტის ხაზებიდან 15 მეტრზე, კიდის პარალელურად - იწყებიან კარის ხაზზე და ბოლოვდებიან 5-მეტრა შტრიხზე.

:: ერთი ნახევარ-მეტრა ხაზი მოედნის შუა ხაზს ცენტრში კვეთს.

(დ) ყველა ხაზი გეგმის შესაბამისად უნდა გაივლოს.

1.4 კარის ზომები

(ა) მანძილი კარის ორ ძელს შორის 5,60 მეტრია.

(ბ) ხარისხა ძელებს შორის ისე უნდა გაიდოს, რომ ამისი ზედა პირი მიწიდან 3,00 (სამი) მეტრის სიმაღლეზე იყოს.

(გ) (XIX საუკუნის მიაპიტური ტრადიციით) ძელების (მიწიდან აზომილი) მინიმალური სიმაღლე 3,40 მეტრია.

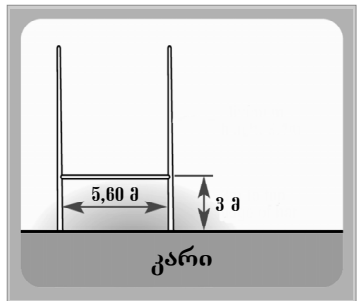
(დ) თუ ძელს დამცავი შალითა უკეთია, იგი მოედანში 300 (სამას) მილიმეტრზე მეტად არ უნდა გადადიოდეს.

1.5 ალმიანი სარები

- (ა) სათამაშო გარემოში დასთბილია 14 ალმიანი სარი. ამათი მინიმალური სიმაღლე 1,20 მეტრია.
- (ბ) სარები უნდა დაისოს ლელოს კიდისა და კარის ხაზების გადაკვეთაზე, და ლელოს კიდისა და ლელოს უკანა ხაზების გადაკვეთაზე. ეს რვა სარი ლელოს გარეთაა და სათამაშო არეს არ ეკუთვნის.
- (გ) სარები უნდა დაისოს 22-მეტრა ხაზებისა და მოედნის შუა ხაზის გაყოლებაზე, აუტის ხაზებიდან 2 მეტრით გარეთ, ოღონდაც სათამაშო გარემოს ფარგალში.

1.6 ჩივილი ასპარეზის გამო

- (ა) თუ გუნდს არ მოწონს ასპარეზი ან მისი დახაზვა, მსაჯს უნდა მიმართოს მატჩის დაწყებამდე.
- (ბ) მსაჯი ნაკლის გამოსწორებას უნდა ეცადოს და მატჩი არ დაიწყოს, თუ ასპარეზის რომელიმე უბანი სახიფათოდ მიანჩნია.



2. ბურთი

2.1 ფორმა

ბურთი ოვალურია. მისი გარსი ოთხი ნაჭრისგან შედგება.

2.2 ზომა

სიგრძე	280 – 300 მილიმეტრი
გრძივი გარშემო-წერილობა	740 – 770 მილიმეტრი
განივი გარშემო-წერილობა	580 – 620 მილიმეტრი

2.3 მასალა

ტყავი ან მსგავსი სინთეტიკა. ნებადართულია ამათი ისე დამუშავება, რომ არ დასველდეს და იოლად დასაჭერი იყოს.

2.4 წონა

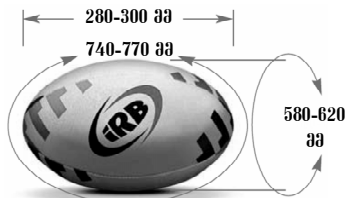
410 – 460 გრამი

2.5 წნევა თამაშის დაწყებისას

0,67 – 0,70 კილოგრამი კვადრატულ სანტიმეტრზე

2.6 სამარქაფო ბურთები

მატჩის დროს ნებადართულია სამარქაფო (სათადარიგო) ბურთების გამოყენება, მაგრამ გუნდმა მათი შეშვებით ან ბურთების ცვლით დაუმსახურებელი ხეირი ვერ უნდა ნახოს.



2.7 მომცრო ბურთები

ბავშვების სათამაშებლად შეიძლება ბურთის ზომა-წონის შემცირება.

3. გუნდი

გუნდი შედგება მატჩის დამწყები თხუთმეტი (15) მოთამაშისა და სათადარიგო მოთამაშეებისგან.

თუ სათადარიგო მოთამაშე თამაშში დაშავებული გუნდელის მაგივრად ჩაება, ეს შეცვლავ, ხოლო თუ იგივე ტაქტიკური მოსაზრებით გაკეთდა, ამას გამოცვლა ჰქვია.

3.1 მოთამაშეთა რაოდენობა

გუნდს სათამაშო არეში არ უნდა ჰყავდეს 15 მოთამაშეზე მეტი.

3.2 ზედმეტი მოთამაშეები

გუნდს მატჩამდგა და თამაშის დროსაც შეუძლია მსაჯს მოთხოვოს მეტოქის მოთამაშეთა დათვლა. თუ მსაჯი დაადგენს, რომ გუნდს ზედმეტ(ებ)ი ჰყავს, მის კაპიტანს მოთამაშეთა რიცხვს სათანადოდ შეამცირებინებს, მაგრამ ანგარიში არ შეიცვლება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

3.3 ნაკლებ-კაცა რაგბი

კავშირის ნებართვით მატჩების გამართვა ნაკლებ-კაცა გუნდებითაც შეიძლება. ამ დროს კვლავ მოქმედებს ყველა წესი, ოღონდ შერკინებაში თითო გუნდიდან მინიმუმ ხუთი მოთამაშის მონაწილეობა აუცილებელი აღარაა.

აქ გამონაკლისია შვიდკაცა გუნდებით თამაში, რომელსაც ცალკე წესები აქვს.

შვიდკაცა

გუნდს სათამაშო არეში არ უნდა ჰყავდეს შვიდ მოთამაშეზე მეტი.

3.4 სათადარიგო მოთამაშეები და გამოცვლა

ნაკრებთა მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლიოს შვიდი სათადარიგო. სხვა მატჩებზე ამათ რაოდენობას აწესებს მატჩის გამმართველი კავშირი (იხილეთ 3.14 წესი)

შვიდკაცა

გუნდს შეუძლია იყოლიოს მაქსიმუმ ხუთი სათადარიგო.

გუნდს შეუძლია ორი ბირველ-ხაზელის და ხუთი ცხვარე მოთამაშის გამოცვლა. ეს შეიძლება გაკეთდეს მხოლოდ ბურთის უქმობის დროს და მსაჯის დასტურით.

შვიდკაცა

გუნდს შეუძლია სამი მოთამაშის შეცვლა/გამოცვლა.

3.5 ბირველ-ხაზელთა რაოდენობა

(ა) ქვემოთ მოტანილ ცხრილში წერია, თუ გუნდის რამდენი მოთამაშე უნდა იყოს ისე გაწურთნილი, რომ შერკინების ბირველ ხაზში დადგომა შეძლოს.

მოთამაშეთა რაოდენობა	ბირველ-ხაზელი
15 ან ნაკლები	სამი
16, 17 ან 18	ოთხი
19, 20, 21 ან 22	ხუთი
22 ან 23 (3.14 წესი)	ექვსი

- (ბ) პირველ-ხაზელი და მისი შესაძლო შემცველ/გამომცველ სათანადოდ გაწურთნილი და გამოცდილი უნდა იყვნენ.
- (გ) თუ გუნდში 19, 20, 21 ან 22 მოთამაშეა, ხუთი მათგანი ისე უნდა იყოს გაწურთნილი, რომ პირველ ხაზში თამაში იცოდეს, რათა თუ გუნდს პირველად დაჭირდა სათადარიგო ჰუქერი და ასევე პირველად სათადარიგო ბურჯი, თამაშის ჩვეულებრივი შერეკინებით გაგრძელება შეძლოს.
- (დ) (დაშავებული) პირველ-ხაზელის შეცვლა შეუძლია მხოლოდ ასევე გაწურთნილსა და გამოცდილ მოთამაშეს, იმის და მიუხედავად, იგი მატჩის დამწყებია თუ სათადარიგო.

ჭაბუკები

(გ) თუ გუნდში 22 მოთამაშეა, მათგან არანაკლებ ექვსს უნდა შეეძლოს პირველ ხაზში დადგომა; ანუ სავალდებულოა სათადარიგო ჰუქერისა და ორივე ბურჯის ყოლა.

თუ მოთამაშე 22-ზე მეტია, გუნდს დამატებით უნდა ჰყავდეს სათადარიგო მეორე ხაზელი, რათა სამს შეეძლოს შერეკინების მეორე ხაზში დადგომა.

3.6 გაძევება ბინძურად თამაშის გამო

მატჩის ბოლომდე გაძევებული მოთამაშის მაგივრად თამაშში ვერავინ ჩაებმება. გამონაკლისია 3.13 წესი.

3.7 მატჩის ბოლომდე შეცვლა

ნებადართულია დაშავებული მოთამაშის შეცვლა, ოღონდ ბურთის უქმობის დროს და მხოლოდ მსაჯის დასტურით. თუ დაშავებული მატჩის ბოლომდე შეცვალეს, იგი თამაშში ხელშეორედ აღარ უნდა ჩაებას.

3.8 ბოლომდე შეცვლის საჭიროების დადგენა

- (ა) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში დაშავებულის შეცვლა შეიძლება მხოლოდ მაშინ, თუ ექიმის აზრით, დაშავებულის-თვის თამაშის გაგრძელება საზიანო იქნება.
- (ბ) სხვა მატჩებში დაშავებულის შეცვლა შეიძლება ექონის რჩევითაც, თუკი კავშირის მისთვის სათანადო უფლება მიუნიჭებია. თუ მატჩის მედიცინაში ჩახედული არაგინ ესწრება, დაშავებულის შესაცვლელად მსაჯის თანხმობაც კმარა.

3.9 დაშავებულის იძულებით დათხოვნა

თუ მსაჯმა თავად, ან ექიმის რჩევით გადაწყვიტა, რომ დაშავებულმა თამაში უნდა შეწყვიტოს, შეუძლია მოთამაშეს სათამაშო არიდან გასვლა უბრძანოს. მსაჯს იგივეს მოთხოვნა მაშინაც შეუძლია, როცა სურს, რომ დაშავებული ექიმმა გასინჯოს.

3.10 დროებითი (სისხლ-დენის გამო) შეცვლა

- (ა) თუ მოთამაშე მოედნიდან სისხლ-დენის გამო გავიდა, შეიძლება მისი დროებით შეცვლა. თუ ეს მოთამაშე მოედანს შეცვლიდან 15 (თხუთმეტი) ასტრონომიული წუთის განმავლობაში არ/ ვერ დაუბრუნდა, იგი მატჩის ბოლომდე შეცვლილად მიიჩნევა და თამაშში ვეღარ ჩაებმება.
- (ბ) თუ დროებით-შემცვლელი დაშავდა, შეიძლება მისი შეცვლაც.
- (გ) თუ დროებით-შემცვლელი ბინძურად თამაშის გამო (ბოლომდე) გააძევეს, შეცვლილი ვეღარ დაბრუნდება.
- (დ) თუ დროებით-შემცვლელი მოედნიდან დროებითვე (10 წუთით) გააძევეს, დროებით-შეცვლილი მოედანზე სასაჯე-ლის ვადის გასვლის შემდეგლა შემოვა.

3.11 შეცვლილის დაბრუნება

- (ა) თუ მოთამაშეს სისხლი სდის, სათამაშო არიდან უნდა გავიდეს და მას შექმდეგა დაბრუნდეს, რაც სისხლდენას შეუჩერებენ და ჭრილობას დაუფარავენ.
- (ბ) თუ მოთამაშე სათამაშო არიდან ტრავმის ან ნებისმიერი სხვა მიზეზით გავიდა, იგი თამაშში მსაჯის უკითხავად არ უნდა ჩაებას. მსაჯმა მოთამაშეს დაბრუნების ნება შეიძლება დართოს მხოლოდ ბურთის უქმად გახდომის შემდეგ.
- (გ) თუ მოთამაშე მსაჯის უკითხავად ჩაება თამაშში, მსაჯმა კი დაასკვნა, რომ მან ეს თავისი გუნდის საშველად ან მეტოქის შესაფერხებლად გააკეთა, მოთამაშე უწესობისთვის უნდა დასაჯოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

3.12 გამოცვლილის დაბრუნება

- (ა) ტაქტიკური მოსაზრებით გამოცვლილი მოთამაშე თამაშში ხელახლა ვეღარ ჩაებმება, გინდაც მას დაშავებულის შეცვლა სურდეს.

1. **გამონაკლისი.** გამოცვლილს შეუძლია დასისხლიანებული დროებით შეცვლა.

2. **გამონაკლისი** (შვიდკაცაში არა) გამოცვლილს შეუძლია დაშავებული, დროებით-გაძეგებული ან ბოლომდე გაძეგებული პირველ-ხაზელის ნაცვლად თამაშში ჩაბმა.

ამ გამონაკლისიდან თავის მხრივ **გამონაკლისია** შემთხვევა, როცა მსაჯმა პირველ-ხაზელის მოედნიდან გასვლაშდე უკვე შემოილო ცრუ შერკინება და გუნდმაც გამოიყენა ყველა სათადარიგო (ამოწურა ლიმიტი)

- (ბ) თუ მსაჯის მიერ ცრუ შერკინების შემოღების შემდეგ ბირველ-ხაზელი დაშავდა, შესაცვლელია და გუნდს სადი ბირველ-ხაზელი კიდევ მოეძევა, მოედანზე უნდა შეუშვას ის და არა სხვა ამბლუის მოთამაშე.

ჭაბუკები

(ტაქტიკური მოსაზრებით) გამოცვლილ მოთამაშეს შეუძლია დაშავებული გუნდელის შეცვლა.

3.13 გაძევებული / დაშავებული ბირველ-ხაზელი

- (ა) თუ გუნდს ბირველ-ხაზელის ბოლომდე გაძევების შემდეგ, ან მისი დროებითი გაძევების განმავლობაში, სათანადოდ გაწურთნილი ბირველ-ხაზელები აღარა ჰყავს, თამაში ცრუ შერკინებით უნდა გაგრძელდეს. მოთამაშეთა გაწურთნილობისა და მათი ყოლის დადგენა ეკისრება გუნდს და არა მსაჯს.
- (ბ) ბირველ-ხაზელის მატჩის ბოლომდე გაძევების შემდეგ, ან მისი დროებით გაძევების განმავლობაში, მსაჯმა ბირველივე შერკინების დანიშვნისას კაპიტანთან უნდა გაარკვიოს, მოედანზე დარჩენილთაგან ვინმე ისე თუა გაწურთნილი, რომ ბირველ ხაზში გაძევებულის ნაცვლად დადგეს.

თუ ასეთი არაფინაა, კაპიტანმა უნდა აირჩიოს მოთამაშე, ვინც მოედნიდან გავა და ადგილს სათადარიგო ან გამოცვლილ ბირველ-ხაზელს დაუთმობს. ეს შეიძლება გაკეთდეს როგორც უმაღლ, ისე ბირველ ხაზში სხვა მოთამაშის გამოცდის შემდეგ.

- (გ) მას შემდეგ, რაც დროებით გაძევებულმა ბირველ-ხაზელმა სასჯელი მოიხადა და თამაშში ხელახლა ებმება, მის ნაცვლად დროებით-მოთამაშე ბირველ-ხაზელი მოედნიდან

გავა; იმ მოთამაშეს კი, ვინც გაძევებულის შემცვლელს ადგილი დაუთმო, მოედანზე დაბრუნება შეუძლია.

- (დ) თუ გაძევებათა და ტრაგედიების გამო გუნდს სათანადოდ გაწურთნილი პირველ-ხაზელები ვეღარ ყოფნის, თამაში ცრუ შერკინებით გაგრძელდება.
- (ე) თუ მსაჯს ცრუ შერკინების შემოღება მოუხდა, მატჩის შემდეგ ეს ამბავი ორგანიზატორს უნდა აცნობოს.
- (ვ) თუ გუნდს სათანადოდ გაწურთნილი პირველ-ხაზელები მატჩის დაწყებამდევე არა ჰყავს, მსაჯმა ცრუ შერკინება თავიდანვე უნდა შემოიღოს და მატჩის შემდეგ ეს ამბავი ორგანიზატორს აცნობოს.
- (ზ) ორგანიზატორს შეუძლია დებულებაში ჩაწეროს, რომ თუ გუნდს სათანადოდ გაწურთნილი პირველ-ხაზელები არა ჰყავს, მატჩი არ დაიწყება.

3.14 საშინაო დამატებანი

- (ა) კავშირის შინაურ ლიგაში როტაციული შეცვლების (შედი-გამოდი) შემოღება შეუძლია. შეცვლათა მაქსიმუმი თორმეტია. სათანადო წესებს კავშირი თავად დაადგენს.
- (ბ) თუ შეჯიბრში სხვადასხვა კავშირის გუნდები (ოღონდ არა ეროვნული ნაკრებები) მონაწილეობენ, 3.5(გ) წესი შეიძლება ასეც დაიწეროს:
- (გ) როცა გუნდში 22 ან 23 მოთამაშეა, მათგან იმდენი უნდა იყოს სათანადოდ გაწურთნილი პირველ-ხაზელი, რომ თუ გუნდს პირველად დაჭირდა სათადარიგო ჰუქერი და ნებისმიერი ბურჯი, თამაშის ჩვეულებრივი შერკინებით გაგრძელება უნიფათოდ შეძლოს.
- (დ) შეიძლება დაიწეროს მუხლი, რომ გუნდს ეკრძალება იმ მოთამაშის შეცვლა, ვისი რაგინდარა მიზეზით გამოკლება-საც ცრუ შერკინების შემოღება მოყვა.

4. სამოსი

მოთამაშის სამოსია ყველაფერი, რაც კი მას თამაშის დროს აცვია ან უკეთია, ანუ კვართი (მაისური), შორტი, საცვლები, გეტრები და ბუცები (წაღები).

4.1 დამატებითი სამოსი

- (ა) მოთამაშეს შეიძლება ეცვას რეცხვადი ელასტიური ბანდაჟი.
- (ბ) მოთამაშეს გეტრის ქვეშ შეიძლება ეკეთოს წვივ-საცავი, თუ ის დაფარულია რბილი მასალით და ამ საფარის სისქე ნახევარ სანტიმეტრზე მეტი არაა.
- (გ) მოთამაშეს გეტრის ქვეშ შეიძლება ეკეთოს კოჭ-საცავი, რომელიც წვივის შესამედზე მაღალი არაა. იგი შეიძლება დამზადებული იყოს ხისტი, ოღონდ არა-ლითონური მასალისგან.
- (დ) მოთამაშეს შეიძლება ეკეთოს უთითო ხელ-თათმანი, რომელიც მტევანს მაჯიდან თითების ბოლო სახსრებამდე ფარავს. თათმანი ელასტიური უნდა იყოს და დიდი არ ეკეროს, მოჭიდების შრე (ბირკა) კი სისქით ერთ მილიმეტრს არ აღემატებოდეს და რბილი მასალისგან იყოს დამზადებული.
- (ე) მოთამაშეს შეიძლება ეკეთოს რბილი და თხელი მასალისგან დამზადებული საბეჭურა, რომელიც ჩაკერებული იქნება საცვალში ან კვართში, ან მათზე იქნება მიმაგრებული. საბეჭურა შეიძლება ფარავდეს მხოლოდ მხარსა და ლაფიწს. (შეუკუმშავად) მისი არცერთი ნაწილი არ უნდა იყოს ერთ სანტიმეტრზე სქელი და სიმკვრივე 45 კგ / კუბურ მეტრზე მეტი არ უნდა ჰქონდეს. საბეჭურას მრბ-ის დამლა უნდა ეკრას.

- (გ) მოთამაშეს პირში შეიძლება ედოს კბილ-საცავი.
- (ზ) მოთამაშეს თავზე შეიძლება ეფაროს რბილი და თხელი მასალისგან დამზადებული ჩაფხუტი. (შეუკუშაფად) მისი არცერთი ნაწილი არ უნდა იყოს ერთ სანტიმეტრზე სქელი და სიმაღლე 45 კგ / კუბურ მეტრზე მეტი არ უნდა ჰქონდეს. ჩაფხუტს მრბ-ის დამლა უნდა ეკრას.
- (თ) მოთამაშეს ნატკენი ადგილის დაფარვა და დაცვა ბანდაჟით ან ნახვევით შეუძლია.
- (ი) მოთამაშეს ტრაჟმის თავიდან ასაცილებლად შეიძლება ეკეთოს თხელი თასმა ან მსგავსი რამ.

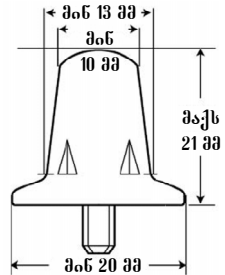


4.2 ქალის დამატებითი სამოსი

ზემთ ჩამოთვლილის გარდა, ქალს შეიძლება ეკეთოს რბილი და თხელი მასალისგან დამზადებული ლიფი, რომელსაც მრბ-ის დამლა უნდა ეკრას.

4.3 ბუცის მორჩები

- (ა) ბუცის მორჩები უნდა შეეფერებოდნენ სათანადო სტანდარტს.
- (ბ) მორჩს კვეთი წრიული უნდა ჰქონდეს. მორჩი მკვიდრად უნდა ემაგრებოდეს ბუცის ლანჩას.
- (გ) მორჩის ზომები



- :: სიგრძე არა-უმეტეს 21 მმ (იზომება ლანჩიდან)
- :: წვეროს მინიმალური დიამეტრი 10 მმ
- :: ფუძის მინიმალური დიამეტრი 13 მმ (უსაფენოდ)
- :: ლანჩასთან შემაერთებელი საფენის მინიმალური დიამეტრი 20 მმ

(დ) ნებადართულია სხმული, მრავალ-მორჩა ლანჩის გამოყენებაც, ოღონდ მას მჭრელი პირები არ უნდა ჰქონდეს.

4.4 აკრძალული სამოსი

(ა) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას გასისხლიანებული სამოსი.

(ბ) მოთამაშეს არ უნდა ეკეთოს მჭრელი და მქისე (უხეში, ტლანქი) რაშეები.

(გ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას (ეკეთოს) ნებისმიერი რაშ, რასაც ექნება მქისე ან გამოჩრილი ხრახნი, რგოლი, დუგმა, ელვა და მისთანები.

(დ) მოთამაშეს არ უნდა ეკეთოს სამკაულები: ბეჭედი, საყურე და მისთანები.

(ე) მოთამაშეს არ უნდა ეკეთოს თითებიანი ხელ-თათმანი.

(ვ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას შორტი, რომელშიც დამცავი საფენია ჩაკერებული.

(ზ) მოთამაშეს ისეთი არაფერი უნდა ეცვას (ეკეთოს), რომ მის რომელიმე ნაწილს (შეუკუმშავად) სისქე ერთ სანტიმეტრზე მეტი, ხოლო სიმკვრივე 45 კგ / კუბურ მეტრზე მეტი ჰქონდეს.

(თ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას (ეკეთოს) ისეთი რაშ, რაც წესებით დაშვებული კია, მაგრამ მსაჯის აზრით, მოთამაშეთა დაშავება შეუძლია.

(ი) მოთამაშეს ბუცის წვერზე არ უნდა ეკეთოს ცალი მორჩი.

(კ) მოთამაშეს სხეულზე და სამოსზე არ უნდა ეკეთოს კავშირგაბმულობის მოწყობილობანი.

(ლ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას და არ უნდა ეკეთოს ისეთი რაშ, რაც ირბ-ის მე-12 დებულებას ეწინააღმდეგება.

4.5 სამოსის შემოწმება

- (ა) იმას, შეესაბამება თუ არა მოთამაშეთა სამოსი და ბუცის მორჩები წესის მოთხოვნებს, მატჩის მსაჯი ან თანა-მსაჯები ამოწმებენ.
- (ბ) მსაჯს შეუძლია, მატჩამდე და თამაშის დროსაც ნებისმიერ მომენტში დაასკვნას, რომ მოთამაშის სამოსის რომელიმე ნაწილი სახიფათო ან აკრძალულია. ამ შემთხვევაში მსაჯმა მოთამაშეს ამ ნაწილის გახდა ან მოხსნა უნდა მოთხოვოს და დამრღვევი სათამაშოდ მას შემდეგლა დაუშვას, რაც იგი ბრძანებას შეასრულებს.
- (გ) თუ მატჩის წინ, სამოსის შემოწმებისას, მსაჯმა ან თანა-მსაჯმა მოთამაშეს უთხრეს, რომ აკრძალული რამ აცვია (უკეთია) და მერე, თამაშისას გაირკვა, რომ მოთამაშეს იგივე რამ არ გაუხდია (მოუხსნია), დამრღვევი უწესობისთვის მოედნიდან უნდა გააძევონ.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

4.6 სამოსის გამოცვლა

მსაჯმა მოთამაშე სამოსის გამოსაცვლელად სათამაშო არიდან შეიძლება გაუშვას მხოლოდ მაშინ, თუ სამოსი გასისხლიანებულია.

5. დრო

5.1 მატჩის ხანგრძლივობა

მატჩი გრძელდება არა-უმეტეს 80 წუთს. ამას შეიძლება მიემატოს გაცდენილი დრო და დამატებითი დრო.

მატჩი იყოფა ორ ტაიმად (ნახევრად). თითო ტაიმის ხანგრძლივობა არა-უმეტეს 40 წუთია.

შვიდკაცა

მატჩი გრძელდება არა-უმეტეს 14 წუთს. ამას შეიძლება მიემატოს გაცდენილი დრო და დამატებითი დრო.

მატჩი იყოფა ორ ტაიმად (ნახევრად). თითო ტაიმის ხანგრძლივობა არა-უმეტეს 7 წუთია.

გამონაკლისი. შეჯიბრების ფინალი გრძელდება არა-უმეტეს 20 წუთს. ტაიმის ხანგრძლივობა არა-უმეტეს 10 წუთია.

5.2 შესვენება

პირველი ტაიმის შემდეგ გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ.

ამ დროს ცხადდება არა-უმეტეს 15-წუთა შესვენება.

შესვენების ხანგრძლივობას მატჩის ორგანიზატორი ადგენს.

შესვენების დროს გუნდებსა და მსაჯებს შეუძლიათ სათამაშო გარემოდან გასვლა.

შვიდკაცა

პირველი ტაიმის შემდეგ გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. ამ დროს ცხადდება არა-უმეტეს 1-წუთიანი შესვენება. ფინალში შესვენება არა-უმეტეს 2-წუთიანია.

5.3 დროის აღრიცხვა

თამაშის დროს ინიშნავს მსაჯი.

მსაჯს შეუძლია ეს საქმე გადააბაროს ერთ-ერთ ან ორივე თანა-მსაჯს, ანდა ოფიციალურ დროის მსაჯს. ამ შემთხვევაში მსაჯმა მათ უნდა ანიშნოს საათის ყოველი გაჩერება (გაცდენილი დრო).

თუ მატჩს დროის მსაჯი არ ემსახურება, მსაჯი კი დროის სისწორემ დააქვება, შეუძლია მოეთათბიროს ერთ-ერთ ან ორივე თანა-მსაჯს, და მხოლოდ მაშინ, როცა ამათი რჩევა საკმარისი ვერაა, შეუძლია სხვაც დაიხმაროს.

5.4 გაცდენილი დრო

დრო შეიძლება გაცდეს შემდეგ მიზეზთა გამო:

- (ა) ტრაგემა. მსაჯს შეუძლია თამაში გააჩეროს არა-უმეტეს ერთი წუთით, რათა დაშავებულ მოთამაშეს მიხედონ და უწამლონ.

მსაჯს შეუძლია გააგრძელებინოს თამაში იმ დროს, როცა ექიმი დაშავებულ მოთამაშეს სათამაშო არეში შველის, ან ტრაგეშირებული კიდესთან თავად მისულა.

თუ მძიმედ დაშავებული მოთამაშე მოედნიდანაა გასაცვანი, მსაჯს საკუთარი შეხედულებისამებრ შეუძლია თამაში შეტყობინოს შეწყვიტოს.

- (ბ) სამოსის გამოცვლა. ბურთის უქმობის დროს მსაჯი მოთამაშეს ნებას რთავს, რომ ამან გამოიცვალოს ან შეაკეთოს გახეული კვართი, შორტი და ბუც(ებ)ი, ან გასწნილი ზონარი შეიკრას.
- (გ) მოთამაშის შეცვლა (გამოცვლა). მსაჯი გუნდს მოთამაშის შეცვლას (გამოცვლას) ადროვებს.
- (დ) მსაჯთა თათბირი. მსაჯი ეთათბირება თანა-მსაჯებს, დროის მსაჯს ან ტელე-მსაჯს.

5.5 გაცდენილი დროის ანაზღაურება

გაცდენილი დრო ემატება მატჩის შესაბამის ტაიმს.

5.6 დამატებითი დრო

მატჩმა შეიძლება 80 წუთზე მეტ ხანსაც გასტანოს, თუკი ოლიმპიური სისტემით მიმდინარე შეჯიბრში, დებულების თანახმად, ფრეზე დამატებითი დროა დასანიშნი.

დამატებითი დრო არა-უშეტეს 20 წუთია და ორი 10-წუთა ტაიმისგან შედგება. დამატებითი დროის წინ 10-წუთა შესვენება ცხადდება და წილიც ხელახლა იყრება. დამატებითი დროის პირველი ტაიმის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს გაცვლიან და თამაშს შეუსვენებლივ განაახლებენ.

შვიდკაცა

თუ მატჩი ფრედ დამთავრდა და დასანიშნია დამატებითი დრო, იგი 5-წუთა მონაკვეთებად მოეწყობა. თითოეულის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს შეუსვენებლივ ცვლიან.

დამატებით დროში პირველივე ბურთის გამტანი გუნდი გამარჯვებულად ცხადდება, მატჩი კი უმაღლ წყდება.

5.7 სსჯა დებულებები

- (ა) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში თამაში ყოველთვის 80 წუთს გრძელდება. ამას ემატება გაცდენილი დრო.
- (ბ) სსჯა დონის მატჩის ხანგრძლივობას კავშირი ადგენს.
- (გ) თუ კავშირს ხანგრძლივობა არ დაუდგენია, გუნდები თავად უნდა მორიგდნენ. თუ მათ ეს ვერ შეძლეს, საკითხს მსაჯი გადაწყვეტს.
- (დ) თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა, შეუძლია მატჩი დაუყოვნებლივ დაამთავროს.
- (ე) თუ დრო ამოიწურა, მაგრამ ბურთი უქმში არაა, ან მანამდე დანიშნული შერკინება ან დერეფანი არ დასრულებულა, მსაჯმა თამაში უნდა გააგრძელებინოს მანამ, სანამ ბურთი კვლავ უქმში არ გახდება.

ბურთი უქმშია, თუ მსაჯმა

- :: დანიშნა შერკინება, დერეფანი ან 22-დან დარტყმა;
- :: უჯარიმო არჩევანი შესთავაზა მართალ გუნდს;
- :: გუნდმა დაარტყა გარდასახვა;
- :: საჯარიმო ან არეკნი კარში გავიდა.

შერკინება თუ ხელ-ახლაა დასაწყობი, არ დასრულებულა. თუ ჯერ დრო ამოიწურა, მერე კი ალაღად დაჭერა, თავისუფალი ან საჯარიმო დარტყმა დაინიშნა, მსაჯმა თამაში უნდა გააგრძელებინოს.

- (ვ) თუ დრო ლელოს გატანის შემდეგ ამოიწურა, მსაჯმა გუნდს გარდასახვის შესრულება უნდა ადროვოს.

(ზ) როცა ძაან ცხელა ანდა ჰაერი შეხუთულია (ტენიანობაა მაღალი), მსაჯს თავისი შეხედულებისამებრ შეუძლია ორივე ტაიმში თითო დასარწყულებელი, 1-წუთიანი ტაიმ-აუტი გამოაცხადოს.

გაცდენილი დრო უნდა წაემატოს შესაბამის ტაიმს.

ტაიმ-აუტი უნდა მოეწყოს ბურთის გატანის შემდეგ ან მაშინ, როცა თამაში მოედნის შუა ხაზთანაა გაჩერებული.

ჭაბუკები

19 წლამდელთა მატჩში ტაიმი 35-წუთაა.

მატჩი გრძელდება არა-უმეტეს 70 წუთს.

გინდ შეჯიბრი ოლიმპიური სისტემით იმართებოდეს, მსაჯ-მა ფრედ დასრულებული მატჩის შემდეგაც კი არ უნდა დანიშნოს დამატებითი დრო.

6. მსაჯები

ყოველ მატჩს უძღვებიან მსაჯები: მოედნის მსაჯი (რეფერი) და ორიც კიდის მსაჯი ან თანა-მსაჯი.

ორგანიზატორმა მატჩზე დამატებით შეიძლება დანიშნოს და დაუშვას სათადარიგო მსაჯი ანდა თანა-მსაჯი, ტელე-მსაჯი, დროის მსაჯი, მატჩის ექიმი, გუნდების ექიმები, გუნდების არა-მოთამაშე წევრები და ბურთის მიმტანები.

ნა.ა მოედნის მსაჯი (რეფერი)

თამაშამდე

ნა.1 მსაჯის დანიშვნა

მსაჯს მატჩის ორგანიზატორი ნიშნავს. თუ მას მსაჯი არ დაუნიშნია, გუნდები მსაჯს თავად აირჩევენ, ხოლო თუ გუნდები ვერ შეთანხმდნენ, მსაჯი მასპინძელმა გუნდმა უნდა დაასახელოს.

ნა.2 მსაჯის გამოცვლა

თუ მსაჯი მატჩს ბოლომდე ვერ გაუძღვა, მისი შეცვლა ორგანიზატორის მიერ გაცემული მითითებით უნდა მოხდეს.

თუ ორგანიზატორს ასეთი მითითება არ გაუცია, მსაჯი თავად დაასახელებს შემცვლელს, ხოლო თუ მსაჯი ამას ვერ იზამს, ახალი მსაჯი მასპინძელმა უნდა დანიშნოს.

ნა.3 წილის-ყრა

მსაჯმა უნდა ყაროს წილი. საამისოდ ერთი გუნდის კაპიტანმა ხურდა ფული უნდა ააგდოს, მეორისამ კი მანამდე „ბორჯღალი“ ან „თეთრი“ თქვას.

წილის მომგები აირჩევს თამაშის დაწყებას ან მოედნის მხარეს. თუ მან მოედნის მხარე აირჩია, თამაშს შეტოქე გუნდი დაიწყებს.

თამაშის დროს

ნა.4 რა ევალუება მსაჯს

- (ა) თამაშის დროს მოედანზე მომხდარ მოვლენებს მსაჯი წესებს ერთ-პიროვნულად უთანადებს. მსაჯმა ყველა წესის ყოველთვის ზუსტად და განუხრელად უნდა ამოქმედოს.
- (ბ) მსაჯი ინიშნავს სათამაშო დროს.
- (გ) მსაჯი ითვლის ანგარიშს.
- (დ) მსაჯი მოთამაშეს სათამაშო არიდან გასვლის ნებას რთავს.
- (ე) მსაჯი სათადარიგო მოთამაშეს სათამაშო არეში შესვლის ნებას რთავს.
- (ვ) მსაჯი ნებას რთავს ექიმებსა და ექთნებს, რომ ესენი წესებით დადგენილ დროსა და ადგილზე სათამაშო არეში შევიდნენ.
- (ზ) მსაჯი ნებას რთავს მწურთნელს, რომ შესვენების დროს სათამაშო არეში შევიდეს და თავის გუნდს რჩევა მისცეს.

ნა.5 მოთამაშე მსაჯს არ უნდა ედავოს

მოთამაშე მსაჯს ბატივით უნდა მოეპყრას და არ ედავოს გადაწყვეტილებათა გამო. როგორც კი მსაჯი სასტვენს ჩაბერავს (ცენტრიდან დარტყმის გარდა), მოთამაშემ თამაში უმაღ უნდა შეწყვიტოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა დარღვევის ადგილზე ან იქ, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

ნა.6 გადაწყვეტილების შეცვლა

მსაჯს შეუძლია შეცვალოს გადაწყვეტილება, თუ თანა-მსაჯმა (კიდის მსაჯმა) ალაში აწია და ამით აუტზე გადასვლა ან ბინძურად თამაში ანიშნა.

ნა.7 სხვათა რჩევის მოსმენა

(ა) მსაჯს შეუძლია თანა-მსაჯს რჩევა ჰკითხოს მისი ფუნქციის, ბინძურად თამაშის, სათამაშო დროისა და სხვა წესების (მათ შორის, თამაშ-გარეს) გამოც.

(ბ) მატჩის ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს სათანადო მოწყობილობით აღჭურვილი ტელე-მსაჯი.

თუ მსაჯი ლელოს გატანის ან ლელოს დაცვის გამო ჭოჭმანობს, შეუძლია რჩევა ტელე-მსაჯს ჰკითხოს.

მსაჯს შეუძლია ტელე-მსაჯს ლელოში ბინძურად თამაშის გამოც შეეკითხოს.

თუ მსაჯი კარში დარტყმის შედეგის გამო ჭოჭმანობს, შეუძლია რჩევა ტელე-მსაჯს ჰკითხოს.

თუ მსაჯი ან თანა-მსაჯი იმის გამო ჭოჭმანობენ, ლელოში ბურთის დამშიწებელი მოთამაშე აუტში იყო თუ არა, შეუძლიათ რჩევა ტელე-მსაჯს ჰკითხონ.

თუ მსაჯი ან თანა-მსაჯი იმის გამო ჭოჭმანობენ, ლელოს გატანამდე ბურთი ლელოს უკანა ხაზზე გადავიდა თუ არა, ან უქმი სხვა ხერხით ხომ არ გახდა, შეუძლიათ რჩევა ტელე-მსაჯს ჰკითხონ.

(გ) ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს დროის მსაჯი, ვინც ტაიმთა დამთავრებას საჯაროდ გამოაცხადებს.

(დ) აქ ჩამოთვლილთა გარდა, მსაჯმა რჩევა სხვას არავის არ უნდა ჰკითხოს.

ნა.8 სასტვენო

- (ა) მსაჯს თან უნდა ჰქონდეს სასტვენო და მას მატჩის ორივე ნახევრის დაწყებისა და დამთავრების ნიშნად ჩაბეროს.
- (ბ) მსაჯს თამაშის შეჩერება ნებისმიერ დროს შეუძლია.
- (გ) მსაჯმა ბურთის გატანისა და ლელოს დაცვის ნიშნად უნდა დაუსტვინოს.
- (დ) მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს მაშინ, როცა წესის დარღვევის ან ბინძურად თამაშის გამო თამაშს აჩერებს.
თუ მსაჯმა დამრღვევი გააფრთხილა ან გააძევა, საჯარიმო დარტყმის ან საჯარიმო ლელოს დანიშვნის დროს შეორე-
დაც უნდა დაუსტვინოს.
- (ე) მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს, თუ ბურთი თამაშიდან გავიდა, მისი თამაში შეუძლებელი გახდა ან საჯარიმო დანიშნა.
- (ვ) მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს, თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთა-
მაშე მას შეეხო და ამით რომელიმე გუნდმა იხეირა.
- (ზ) თუ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა, მსაჯმა უნდა დაუ-
სტვინოს. აქ იგულისხმება შერკინების ჩაქცევა, შერკინე-
ბაში ბირველი ხაზის მოთამაშის აწევა ან ამოდევნა, და
შემთხვევა, როცა მოთამაშის მძიმედ დაშავება აშკარაა.
- (თ) მსაჯს წესებში მოტანილი ნებისმიერი სხვა მიზეზითაც
შეუძლია დაუსტვინოს და თამაში შეაჩეროს.

ნა.9 ტრავმები

- (ა) თუ მოთამაშე ისე დაშავდა, რომ თამაშის გაგრძელება სა-
ხიფათოა, მსაჯმა უმაღ უნდა დაუსტვინოს.
- (ბ) თუ მსაჯმა თამაში ტრავმის გამო შეაჩერა, მაგრამ წესი
არ დარღვეულა და არც ბურთი გამხდარა უქმი, თამაში

შერკინებით განახლდება. მასში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვინც ბურთს ბოლო ფლობდა, ხოლო თუ ბურთი არაფისი იყო, მაშინ შეაგდებს შემტევი.

- (გ) თუ თამაშის გაგრძელება ნებისმიერი მიზეზითაა სასიფათო, მსაჯმა სასტვენს უნდა ჩაბეროს.

ნა.10 ბურთი მსაჯს შეეხო

- (ა) თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე მსაჯს შეეხო, მაგრამ ამით ხეირი ვერც-ერთმა გუნდმა ვერ ნახა, თამაში გრძელდება.
- (ბ) თუ ამ შეხებით ერთ-ერთმა გუნდმა მოედანში იხეირა, მსაჯმა უნდა დანიშნოს შერკინება, რომელშიც ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც მისით ბოლომ ითამაშა.
- (გ) თუ ამ შეხებით ერთ-ერთმა გუნდმა ლელოში იხეირა და ბურთს შემტევი ფლობდა, მსაჯმა შეხების ადგილზე ლელო გატანილად უნდა ჩათვალოს.
- (დ) თუ ამ შეხებით ერთ-ერთმა გუნდმა ლელოში იხეირა და ბურთს დამცველი ფლობდა, მსაჯმა შეხების ადგილზე ლელო დაცულად უნდა ჩათვალოს.

ნა.11 ლელოში ბურთი გარეშე პირს შეეხო

ამ დროს მსაჯმა უნდა შეაფასოს, საფარაუდოდ რა მოხდებოდა, და შეხების ადგილზე ლელო გატანილად ან დაცულად ჩათვალოს.

თამაშის შემდეგ

ნა.12 ანგარიში

მსაჯმა გუნდებს ანგარიში უნდა გამოუცხადოს და იგი მატჩის ორგანიზატორსაც აცნობოს.

ნა.13 გაბეჭედილი მოთამაშე

თუ მსაჯმა მოთამაშე მოედინიდან გააბეჭა, მატჩის შედეგ, შეძლების და გვარად მალე, ორგანიზატორს წერილობითი პატაკი უნდა წარუდგინოს.

ნბ თანა-მსაჯები (კიდის მსაჯები)

თამაშამდე

ნბ.1 თანა-მსაჯების დანიშვნა

მატჩის ორი თანა-მსაჯი (ან კიდის მსაჯი) ემსახურება. თუ ისინი ორგანიზატორს არ დაუნიშნავენ, გუნდებმა მსაჯს თითო კიდის მსაჯი უნდა მიუყვანონ.

კიდის მსაჯმა (მოედნის) მსაჯს უნდა ანიშნოს აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასვლა და კარში დარტყმის შედეგი.

თანა-მსაჯმა, კიდის მსაჯის მოვალეობებზე დამატებით, მსაჯს ბინძურად თამაშიც უნდა ანიშნოს.

მსაჯმა მასვე შეიძლება დააკისროს ნებისმიერი სხვა ფუნქციაც, რომელსაც თავად ასრულებს.

ნბ.2 თანა-მსაჯის შეცვლა

ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს სათადარიგო თანა-მსაჯი, ვინც, თუ საჭირო გახდა, მსაჯს ან თანა-მსაჯს შეცვლის. ეს ბირი მატჩის დროს პერიმეტრში იმყოფება.

ნბ.3 თანა-მსაჯის მართვა

თანამ-საჯებს განაგებს მსაჯი. ამას შეუძლია თანა-მსაჯს განუმარტოს მისი ფუნქციები და გაუუქმოს გადაწყვეტილება.

თუ თანა-მსაჯი მოვალეობას თავს ვერ ართმევს, მსაჯს შეუძლია მისი გამოცეგლა მოითხოვოს. მეტიც, თუ მსაჯს მიანჩია, რომ თანა-მსაჯი უწესოდ იქცევა, მას გააძეგებს და სათანადო პატაკს ორგანიზატორს გაუგზავნის.

თამაშის დროს

ნბ.4 სად მოქმედებს თანა-მსაჯი

- (ა) ასპარეზის თითო კიდეზე თითო თანა-მსაჯი მოქმედებს. თანა-მსაჯი სულ კიდეზეა. გამონაკლისია კარში დარტყმის განსჯა. ამ დროს თანა-მსაჯი ლელოში, კარის უკან დგება.
- (ბ) თანა-მსაჯი სათამაშო არეში უნდა შევიდეს, თუ მსაჯს სახიფათოდ თამაშის ან უწესობის შესახებ უნდა მოახსენოს. მან ეს უნდა გააკეთოს მხოლოდ თამაშის შემდეგი შეჩერებისას.

ნბ.5 თანა-მსაჯის ჟესტები

- (ა) გადაწყვეტილების სანიშნებლად თანა-მსაჯს უნდა ეჭიროს ალაში ან მსგავსი საგანი.
- (ბ) კარში დარტყმა. გარდასახვისა და საჯარიმოს კარში დარტყმის დროს, თანა-მსაჯები მსაჯს შედეგის დადგენაში უნდა შეეშეგონ. ისინი თითოდ უნდა დადგნენ კარის ძელების უკან და თუ ბურთი ძელებს შუა და ხარისხის ზემოთ გაიფრენს, გოლის ნიშნად აღმები აწიონ.
- (გ) აუტში გასვლა. თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე აუტში (კიდეზე) გავიდა, თანა-მსაჯმა ალაში უნდა აწიოს. იგი უნდა დადგეს აუტის მოწოდების ადგილზე და ხელი იმ გუნდისკენ გაიშვიროს, ვისაც მოწოდება ერგება. თანა-მსაჯმა მსაჯს ბურთის ან ბურთიანი მოთამაშის ლელოს კიდეზე გადასვლაც ალმის აწევით უნდა ანიშნოს.

(დ) აუტის მოწოდება. კიდიდან ბურთის მოწოდების შემდეგ თანა-მსაჯმა ალაში უნდა დაუშვას იმ შემთხვევათა გარდა, როცა

1. გამონაკლისი: ბურთის მომწოდებელმა მათამაშემ თუნდაც ცალი ტერფი სათამაშო მოედანში დააბიჯა.

2. გამონაკლისი: ბურთი იმ გუნდმა მოაწოდა, ვისაც არ ერეგებოდა.

3. გამონაკლისი: აუტში გასული ბურთი სწრაფად შემოგდებაძე სხვით შეცვალეს, ან აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს მისი შემომგდების გარდა სხვაც შეეხო.

(ე) იმას, ბურთი სათანადო ადგილიდან მოაწოდეს თუ არა, წყვეტს მსაჯი და არა თანა-მსაჯი.

(ვ) ბინძურად თამაში. მსაჯისთვის ბინძურად თამაშისა და უწესობის ხანიშნებლად თანა-მსაჯმა ალაში ჰორიზონტალურად უნდა დაიჭიროს და მოედანში კიდის მართობულად გადადინოს.

ნბ.ნ ბინძურად თამაშის ნიშნების შემდეგ

ორგანიზატორს შეუძლია თანა-მსაჯს მსაჯისთვის ბინძურად თამაშის ნიშნება დააგალოს.

როცა ამას შერება, თანა-მსაჯი თამაშის მომდევნო შეჩერებაძე კიდეზე რჩება და მასზე დაკისრებული სხვა ფუნქციების შესრულებას აგრძელებს, სასტვენზე კი სათამაშო არეში შევა და მსაჯს ყველაფერს მოახსენებს.

პატაკის მოსმენის შემდეგ მსაჯი იღონებს იმას, რასაც საჭიროდ მიიჩნევს. დამრღვევს ნებისმიერი სასჯელი ბინძურად თამაშის წესის (იხილეთ 10. წესი) მიხედვით უნდა დაეკისროს.

თამაშის შექმნა

ნბ.7 გაბეჭდული მოთამაშე

თუ მოთამაშე მოედინიდან თანა-მსაჯის ჩარევის გამო გაბეჭდეს, ამ თანა-მსაჯმა მატჩის შექმნა, შექმნის და გვარად მალე, მსაჯს უნდა წარუდგინოს წერილობითი ბატაკი და იგი ორგანიზატორსაც გაუგზავნოს.

შვიდკაცა

ნბ.8 ლელოს მსაჯები

- (ა) მატჩის ორი ლელოს მსაჯი ემსახურება.
- (ბ) მათ მსაჯი ისევე განაგებს, როგორ თანა-მსაჯებს.
- (გ) ორივე ლელოში თითო ლელოს მსაჯი მოქმედებს.
- (დ) **კარში დარტყმა.** გარდასახვისა და საჯარიმოს კარში დარტყმის დროს, ლელოს მსაჯი (მოედნის) მსაჯს შედეგის დადგენაში უნდა შეეშველოს. იგი კარის უკან უნდა დადგეს და თუ ბურთი ძელებს შუა და ხარისხის ზემოთ გაიფრენს, გოლის ნიშნად ალაში აწიოს.
- (ე) **ლელოს კიდეზე გადასვლა.** თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე ლელოს კიდეზე გადავიდა, იქ მოქმედმა ლელოს მსაჯმა ალაში უნდა აწიოს.
- (ვ) **ლელოს გატანა.** თუ მსაჯი ლელოს გატანის ან დაცვის გამო შეეჭვდა, რჩევას ლელოს მსაჯს დაეკითხება.
- (ზ) **ბინძურად თამაში.** ორგანიზატორს შეუძლია ლელოს მსაჯს დაავალოს ლელოში ჩადენილი ბინძურად თამაშის შემთხვევათა მსაჯისთვის ნიშნება.

ნ.გ სსჯა პირები

ნგ.1 სათადარიგო თანა-მსაჯი

თუ მატჩზე სათადარიგო თანა-მსაჯია დანიშნული, მსაჯს შეუძლია მას მოთამაშეთა შეცვლისთვის თვალ-ყურის დევნება დააგალოს.

ნგ.2 ვის შეუძლია სათამაშო არეში შესვლა

მატჩის ექიმსა და გუნდის არა-მოთამაშე წევრებს მსაჯის დასტურით სათამაშო არეში შესვლა შეუძლიათ.

ნგ.3 როდის შეუძლიათ ამათ იქ შესვლა

ტრაფმის დროს ზემოთ ხსენებულ პირებს სათამაშო არეში შესვლა თამაშის შეუჩერებლივაც შეუძლიათ, ოღონდაც მსაჯის დასტურით. სხვადრივ, ეს შეიძლება გაკეთდეს მხოლოდ ბურთის უქმობის დროს.

7. თამაშის ხერხი

7.1 ბურთობა

მატჩი იწყება ცენტრიდან დარტყმით.

ამის შემდეგ ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთის აღება და ბურთიანად გაქცევა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთის ხელით ტყორცნა და ფეხით დარტყმა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთის სხვა მოთამაშის-თვის მიცემა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთიანი მეტოქის შებოჭვა, დაჭერა და ბიძგება.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთზე დაწოლა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია შერკინებაში, რაქში, მოლსა და დერეფანში მონაწილეობა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ლელოში ბურთის დამიწება.

ბურთიან მოთამაშეს შეუძლია მეტოქისთვის ხელის კვრა.

ერთი კია, რასაც მოთამაშე შვრება, ყველაფერი წესების თანახმად უნდა აკეთოს.

8. ხეირი (უპირატესობა)

ხეირის წესი სხვა წესთა უმეტესობას ძალაგს. მისი დანიშნულება ისაა, რომ დარღვევებით გამოწვეული შეჩერებების შექცირებით თამაში უფრო უწყვეტი გამოვიდეს.

მოთამაშემ, მეტოქის მიერ წესის დარღვევის მიუხედავად, თამაში სასტვენამდე არ უნდა შეწყვიტოს, რადგან თუ ამ დარღვევის შემდეგ მართალი გუნდი ხეირობს, მსაჯი უშალ არ უსტვენს და თამაშს აგრძელებინებს.

8.1 ხეირის არსი

- (ა) მსაჯია იმის ერთად-ერთი განმსჯელი, ნახა თუ არა გუნდმა ხეირი. ამის გადაწყვეტისას მსაჯს ფრიადი უფლებები აქვს.
- (ბ) ხეირი ან ტერიტორიულია და ანაც ტაქტიკური.
- (გ) ტერიტორიული ხეირი მოედნის მოგებაში აისახება.
- (დ) ტაქტიკურ ხეირში ის იგულისხმება, რომ მართალ გუნდს საბურთაოდ უკეთესი შესაძლებლობა ეძლევა.

8.2 თუ გუნდმა ვერ იხეირა

ხეირი აშკარა და ხელ-შესახები უნდა იყოს. მისი მიღების მხოლოდ შანსი არაფრის მაქნისია.

თუ მართალმა გუნდმა თამაშის გაგრძელებით ხეირი ვერ ნახა, მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს და თამაში დარღვევის ადგილზე დააბრუნოს.

8.3 როდის არ გამოიყენება ხეირის წესი

- (ა) მსაჯის შეხება. თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე მსაჯს შეეხო.

- (ბ) გვირაბიდან გამოვარდნა. თუ ბურთი შერკინების გვირაბის ნებისმიერი ბოლოდან უთამაშებლად გამოვიდა.
- (გ) შერკინების დატრიალება. თუ შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა.
- (დ) შერკინების ჩაქცევა. შერკინების ჩაქცევის დროს მსაჯმა დაუყოვნებლივ უნდა დაუსტგინოს.
- (ე) მოთამაშის აწევა. თუ მოთამაშე შერკინებაში აწიეს ან იქიდან ამოღვენეს, მსაჯმა დაუყოვნებლივ უნდა დაუსტგინოს.
- (ვ) უქმი ბურთი. ბურთი უქმი გახდა (იხილე გვ. 25)

8.4 ხეირის გარეშე – უმაღლესი სასტგენი!

მსაჯმა თუ გადაწყვიტა, რომ მართალი გუნდი ვერ ხეირობს, უმაღლესი სასტგენი დაუსტგინოს.

8.5 რამდენიმე დარღვევა

- (ა) თუ გუნდმა წესი მიყოლებით დაარღვია და
 - :: ცხადია, რომ მეორე დარღვევას ხეირი ვერ მოყვება – მსაჯმა ბირველის სასჯელი უნდა დანიშნოს;
 - :: მეორე დარღვევის სანაცვლოდ მართალმა გუნდმა ხეირი ვერ ნახა – მსაჯმა მეორის სასჯელი უნდა დანიშნოს;
 - :: ერთ-ერთი ბინძურად თამაში იყო – მსაჯმა ამისი სასჯელი უნდა დანიშნოს.
- (ბ) თუ ხეირის წესი ერთ-ერთი გუნდის მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო მოქმედებდა და ამ დროს წესი მეტოქეობა დაარღვია – მსაჯმა უნდა დაუსტგინოს და ბირველი გუნდი დასაჯოს.

9. ბურთის გატანა

9.ა ქულების მოგროვება

9.ა.1 ნიხრი

ლელო 5 ქულა

თუ შემტყვმა მოთამაშემ ბურთი მეტოქის ლელოში დაამიწა, მის გუნდს ლელო ეთვლება.

საჯარიმო ლელო 5 ქულა

თუ მეტოქის მხრივ ბინძურად თამაში რომ არა, მოთამაშე ლელოს ნაღდად გაიტანდა, კარის ძელებს შორის საჯარიმო ლელო ითვლება.

გარდასახული გოლი 2 ქულა

ლელოს გატანის შემდეგ გუნდს უფლება ეძლევა, კარში დარტყმით გოლის გატანაც სცადოს. ეს ვრცელდება საჯარიმო ლელოზეც. დარტყმას გარდასახვა ეწოდება და მიწიდან ან არეკნით სრულდება.

საჯარიმო გოლი 3 ქულა

თუ მოთამაშემ საჯარიმო დარტყმით გაიტანა გოლი, მის გუნდს საჯარიმო გოლი ეთვლება.

არეკნით გოლი 3 ქულა

თუ მოთამაშემ თამაშიდან არეკნით დაარტყა და გოლი გაიტანა, მის გუნდს არეკნით გოლი ეთვლება. თავისუფალი დარტყმიდან არეკნის გატანა მხოლოდ მას შემდეგ შეიძლება, რაც ბურთი ისევ უკში გახდა, მეტოქემ ბურთით ითამაშა, მას შეეხო ან ბურთიანი შებოჭა. ეს შეზღუდვა თავისუფალის მაგივრად არჩეულ შერკინებაზეც ვრცელდება.

9ა.2 კარში დარტყმის ზოგი წესი

- (ა) თუ დარტყმის შემდეგ ბურთი მიწას ან დამრტყმელის გუნდელს შეეხო, გოლი არ ითვლება.
- (ბ) თუ ბურთი ხარისხას გადაცდა, მაგრამ შემდეგ ქარმა უკან, მოედანში წამოიღო, გოლი მაინც ითვლება.
- (გ) თუ კარში დარტყმის დროს მეტოქემ წესი დაარღვია, ბურთი კი კარში გავიდა, ხეირის წესით გოლი ითვლება.
- (დ) საჯარიმოს კარში დარტყმის დროს მეტოქეს ბურთის შეხებით გოლის თავიდან აცილება ეკრძალება.

სასჯელი: (ხელ-ახალი) საჯარიმო დარტყმა (შეხების ადგილზე)

9.ბ გარდასახვა

თუ მოთამაშემ ლელო გაიტანა, მის გუნდს უფლება ეძლევა (მაგრამ არ ევალება) კარში დარტყმით გოლის გატანაც სცადოს. ეს ვრცელდება საჯარიმო ლელოზეც.

ამ დარტყმას გარდასახვა ეწოდება. იგი მიწიდან ან არეკნით სრულდება.

9ბ.1 გარდასახვის შესრულება

- (ა) თუ არ დაზიანებულა, დამრტყმელმა ის ბურთი უნდა გამოიყენოს, რომლითაც თამაშობდნენ.
- (ბ) დარტყმა სრულდება ლელოს გატანის ადგილზე გავლებული ნაწიდან.
- (გ) დამრტყმელს ბურთის დაყენება შეუძლია უშუალოდ მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან კაგშირის მიერ მოწონებულ სადგამზე.

(დ) დამრტყმელმა დარტყმა განზრახვის გამჟღავნებიდან ერთ წუთში უნდა შეასრულოს. გამჟღავნებად ითვლება სადგამის ან ქვიშის მოტანა, ან დარტყმის ადგილის მოედანზე მონიშვნა. ბურთი დარტყმამდე გინდაც წაიქცეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს, დამრტყმელმა ყველაფერს მაინც ერთი წუთი უნდა ამყოფინოს.

სასჯელი: თუ დამრტყმელმა დადგენილ დროში არ (კერ) დაარტყა, გარდასახვა უქმდება.

შვიდკაცა

თუ გუნდი გარდასახვას ურტყამს, ეს არეკნით, ლელოს გატანიდან 40 წამში უნდა გააკეთოს.

:: ამოიშალოს (გ)

9ბ.2 დამრტყმელის გუნდი

- (ა) დამრტყმელის მთელი გუნდი, გარდა ბურთის დამყენებლისა, დარტყმისას ბურთზე უკან უნდა იყოს.
- (ბ) დამრტყმელმა და დამყენებელმა ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდიონონ, რითაც შეტოქე მოტყუვდება და მათ თავს ნაადრევად დაესხმება.
- (გ) თუ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი გამორბენის დაწყებაამდე წაექცა, მსაჯი ხელახლა, ოღონდაც გაუჯანჯლებლივ დაყენების უფლებას მიცემს. ამ დროს შეტოქეები თავიანთი კარის ხაზის უკან უნდა დარჩნენ.
- (დ) თუ დაყენებული ბურთი გამოქცეულ დამრტყმელს წაექცა, მას მაინც შეუძლია მიწიდან ან არეკნით დარტყმა.
- (ე) თუ ბურთი ლელოს გატანის ადგილზე გავლებული ხაზიდან გადაგორდა, მაგრამ დამრტყმელმა კარში მაინც გაიტანა, გოლი ითვლება.

- (გ) თუ გამოქცეულ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი აუტში გადაუგორდა, გარდასახვა უქმდება.

სასჯელი: თუ წესი დამრტყმელის გუნდმა დაარღვია, დარტყმა უქმდება.

9ბ.3 მეტოქე გუნდი

- (ა) ვიდრე დამრტყმელი ბურთისკენ გაიქცევა ან დარტყმას დაიწყებს, მეტოქის მთელი გუნდი თავისი კარის ხაზის უკან უნდა განლაგდეს, **შემდეგ** კი დამცველებს შეუძლიათ გამოქცევა, ახტომა და ამით გოლის თავიდან აცილება. ერთი კია, ისინი ერთმანეთს არ უნდა დაეყრდნონ.

- (ბ) თუ გამოქცეულ დამრტყმელს ბურთი წაექცა, მეტოქეს შეუძლია არ გაჩერდეს.

- (გ) დამცველმა გუნდმა დარტყმის შესრულების დროს არ უნდა იყვიროს.

სასჯელი: თუ წესი დამცველმა გუნდმა დაარღვია, ბურთი კი კარში გავიდა, გოლი ითვლება.

თუ დარტყმა გაცუდდა, დამრტყმელს ხელ-მეორედ დარტყმა შეუძლია, დამცველს კი გამოქცევა ეკრძალება.

ხელ-ახლა დარტყმისას დამრტყმელს მთელი სამზადისის გამოკრება და დარტყმის ხერხის შეცვლაც შეუძლია.

შფიდკაცა

- (ა) მეტოქე გუნდმა თავი გაუჯანჯლებლივ უნდა მოიყაროს საკუთარ 10-მეტრა ხაზთან.

:: ამოიშალოს (ბ) და სასჯელის ბოლო წინადადება.

10. ბინძურად თამაში

ბინძურად თამაშია მოთამაშის მიერ სათამაშო არეში ჩადენილი ნებისმიერი ქმედება, რომელიც რაგბის არსსა და სულს ეწინააღმდეგება.

ბინძურად თამაშად ითვლება გზის შეკვრა, უპირობო თამაში, წესების ზედიზედ დარღვევა, სასანიფათოდ თამაში და უწესობა.

10.1 გზის შეკვრა

- (ა) ბიძგება და ხელის კვრა. თუ ორი მეტოქე ბურთისკენ გარბის, მათ ერთმანეთს არ უნდა უბიძგონ და არც ხელი ჰკრან. ამ დროს ნებადართულია მხოლოდ მხრით დაჯახება.
- (ბ) ბურთიანის წინ ყოფნა. მოთამაშე ბურთიანი გუნდელის წინ განგებ ისე არ უნდა დადგეს ან გაიქცეს, რომ მეტოქე შესაბოჭად არ მიუშვას როგორც მასთან, ისე იმ მოთამაშეებთან, ვინც შეიძლება ბურთი მიიღოს.
- (გ) მბოჭავის დაბლოკვა. მოთამაშე განგებ ისე არ უნდა გაიქცეს ან დადგეს, რომ მეტოქე შესაბოჭად არ მიუშვას ბურთიანთან.
- (დ) ბურთის დაბლოკვა. მოთამაშე განგებ ისე არ უნდა გაიქცეს ან დადგეს, რომ მეტოქე ბურთით არ ათამაშოს.
- (ე) ბურთიანი თავისიანს დაეჯახა. მოთამაშე, ვისაც შერკინებიდან, რაქიდან, მოლიდან და დერეფნიდან მიღებული ბურთი მიაქვს, თავის წინ მდგომ გუნდელს არ უნდა დაეჯახოს.

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

10.2 უპიროდ თამაში

- (ა) **განგებ დარღვევა.** მოთამაშემ განგებ არ უნდა არღვიოს თამაშის ნებისმიერი წესი და არც უპიროდ ითამაშოს.

მოთამაშეს, ვინც წესი განგებ დაარღვია, შენიშვნა უნდა მიეცეს; ან იგი უნდა გააფრთხილონ, რომ თუ იმავე ან სხვა წესს განგებ კიდევ დაარღვევს, მოედნიდან გააძევებენ; ანაც უმაღლეს გააძევონ მოედნიდან.

გაფრთხილების შემდეგ მოთამაშე მაინც უნდა გააძევონ მოედნიდან, ოღონდაც სათამაშო დროის 10 წუთით. თუ გაფრთხილებულმა მოთამაშემ იგივე ან მსგავსი დარღვევა კიდევ ჩაიდინა, იგი ულაბარაკოდ უნდა გააძევონ.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. უნდა დაინიშნოს საჯარიმო ლელო, თუ ამ დარღვევის გარეშე მეტოქე ლელოს შეჭველად გაიტანდა.

თუ მოთამაშემ ბინძურად ითამაშა და ამით მეტოქეს ლელო არ გაატანინა, მსაჯმა დამრღვევი სათამაშო დროის 10 წუთით და ან თამაშის ბოლომდე უნდა გააძევოს.

- (ბ) **დროის გაყვანა.** მოთამაშემ დრო განგებ არ უნდა წელოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (გ) **ბურთის აუტში მოსროლა.** მოთამაშემ ბურთი ხელით განგებ არ უნდა დააგდოს, გადადოს, გააგოროს ან ტყორცნოს აუტში, ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზს იქით.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა კიდიდან 15 მეტრზე, თუ დარღვევის ადგილი აუტისა და 15-მეტრა ხაზებს შორისაა; დარღვევის ადგილზე, თუ იგი მოედანში უფრო ღრმადაა;

და მოედანში, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, ხოლო კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე, თუ დარღვევის ადგილი ლელოშია.

უნდა დაინიშნოს საჯარიმო ლელო, თუ ამ დარღვევის გა-
რეშე მეტოქე ლელოს უეჭველად გაიტანდა.

10.3 წესის ზედიზედ დარღვევა

- (ა) მოთამაშემ ნებისმიერი წესი **ზედიზედ** (განმეორებით) არ უნდა არღვიოს. ამის დადგენისას არსებითი ისაა, რომ მო-
თამაშე წესს მართლაც არღვევს, თორემ იმას, რომ იგი და-
რღვევას აპირებდა, მნიშვნელობა არა აქვს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. ზედიზედ დამრღვევი მოთამაშე უნდა გააფრთხილონ და სათამაშო დროის 10 წუ-
თით გააძევიონ.

ამ მოთამაშემ იგივე წესი მერე თუ კიდევ დაარღვია, ან ისე დააშავა, რომ ამისთვისაც 10 წუთით გაძევებაა დადგენი-
ლი, მსაჯმა დამრღვევი მატჩის ბოლომდე უნდა გააძევიოს.

- (ბ) **გუნდური განმეორებითი დარღვევები.** თუ გუნ-
დის სხვადასხვა მოთამაშემ ზედიზედ ჩაიდინა ერთნაირი
დარღვევა, მსაჯმა თავად უნდა გადაწყვიტოს, გუნდს ეს
განმეორებით დარღვევად ჩაუთვალოს თუ არა.

თუ მსაჯი ჩაუთვლის, მაშინ მან გუნდს საერთო შენიშვნა
უნდა მისცეს. თუ შემდეგ ამ გუნდის მოთამაშემ იგივე წესი
კიდევ დაარღვია, მსაჯმა დამრღვევი უნდა გააფრთხილოს
და მოედნიდან სათამაშო დროის 10 წუთით გააძევიოს.

თუ ამ გუნდის რომელიმე მოთამაშემ შემდეგ კიდევ დაარ-
ღვია იგივე წესი, მსაჯმა იგი მატჩის ბოლომდე უნდა გა-
აძევიოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (გ) **ერთიანი სტანდარტი.** სანაკრებო და კაცთა მატჩებში მსაჯი ერთიან სტანდარტს უნდა მიეყვას იმის დადგენისას, თუ განმეორებითად მერამდენე დარღვევა ჩათვალოს. თუ მოთამაშემ წესი სამჯერ დაარღვია, მსაჯმა იგი უნდა გააფრთხილოს (და 10 წუთით გააძევოს). ერთი კია, ჭაბუკთა და სალაღობო მატჩებში უბრიანია შეღავათის დაშვება, რადგან წესების ცუდად ცოდნა და ბურთაობაში გაუწაფაობა მეტ დარღვევას განაპირობებს.

10.4 სანიფათოდ თამაში და უწესობა

- (ა) **ჩარტყმა.** მოთამაშემ მეტოქეს არ უნდა ჩაარტყას მუშტი, ხელი, იდაყვი, ბეჭი, თავი ან მუნღ(ებ)ი.
- (ბ) **დაწინლვა.** მოთამაშემ მეტოქეს ფეხი არ უნდა დააბიჯოს.
- (გ) **ფეხის დარტყმა.** მოთამაშემ მეტოქეს ფეხი არ უნდა დაარტყას.
- (დ) **სარმა.** მოთამაშემ მეტოქე ფეხის დადებით არ უნდა მოცულოს.
- (ე) **სანიფათოდ ბოჭვა.** მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს ადრე, გვიან ან სანიფათოდ.

ბოჭვის დროს მოთამაშე მეტოქეს მხრებს ზემოთ არ უნდა წვდეს, გინდაც ჯერ დაბლა შეახოს ხელი. კისრითა და თავით დაჭერა სანიფათო თამაშია.

სანიფათოა გაშლილი მკლავით ბოჭვაც. ამ დროს მოთამაშე მეტოქეს გაშლილ მკლავს ურტყამს.

უბურთო მეტოქის დაჭერაც სანიფათოდ თამაშია.

მოთამაშემ არ უნდა შებოჭოს მეტოქე, ვინც მიწას ტერფებით აღარ ეხება.

- (გ) უბურთო მეტოქის დაჭერა. შერკინების, რაქისა და მოლის გარდა, უბურთო მოთამაშემ არ უნდა დაიჭიროს უბურთო მეტოქე და მას არც უბიძგოს, დაეჯახოს ან გზა შეუკრას.
- (ზ) სახიფათოდ თავდასხმა. მოთამაშე ხელის მოუკიდებლად არ უნდა დაეჯახოს ბურთიან მეტოქეს და იგი არც ამგვარად წააქციოს.
- (თ) მოთამაშე არ უნდა შეიჭრას რაქსა და მოლში ისე, თუ სხვა მოთამაშეს არ შეეკრა (ხელი არ მოხვია ან ჩაავლო)
- (ი) ამხტარის ჰაერში დაჭერა. მოთამაშე ფეხში არ უნდა წვდეს დერეფანსა და საზოგადო თამაშში ბურთის დასაუფლებლად ამხტარ მეტოქეს.
- (კ) შუბური ბოჭვა. მოთამაშის აყვანა (აწვევა) და მიწაზე თავით ან ტანის ზემო ნახევრით მასინ დაგდება, როცა მიწას ტერფებით არ ეხება, სახიფათოდ თამაშია.
- (ლ) სახიფათოდ თამაში შერკინებაში, რაქსა და მოლში. შერკინებაში ბირველი ხაზი მეტოქისკენ არ უნდა გაექანოს.
- ბირველ-ხაზელმა მეტოქე განგებ არ უნდა აწიოს და არც ამოდევნოს.
- მოთამაშემ შერკინება, რაქი და მოლი განგებ არ უნდა ჩააქციოს.
- (მ) სამაგიეროს გადახდა. მოთამაშემ მეტოქეს სამაგიერო არ უნდა გადაუხადოს. მეტოქე გინდაც წესს არღვევდეს, მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც ამ მეტოქისთვის სახიფათო იქნება.

(ბ) უღირსად თამაში. მოთამაშემ სათამაშო გარემოში ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც ალაღლი მეტოქეობის პრინციპს ეწინააღმდეგება.

სასჯელი: (ა) - (ბ) საჯარიმო დარტყმა.

(ო) უწესობა ბურთის უქმობისას. მოთამაშე უწესოდ არ უნდა მოიქცეს არც მაშინ, როცა თამაში შეჩერებულია. მან გზა არ უნდა შეუკრას მეტოქეს და იგი არც შეაფერხოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. აქ სასჯელი იგივეა, რაც 10.4 (ა) - (ბ) მუხლებში, ოღონდ საჯარიმო იქ ინიშნება, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

თუ ეს ადგილი აუტის ხაზზე ან მისგან 15 მეტრის ფარგალშია, დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე, ამ ადგილის გასწვრივ ინიშნება.

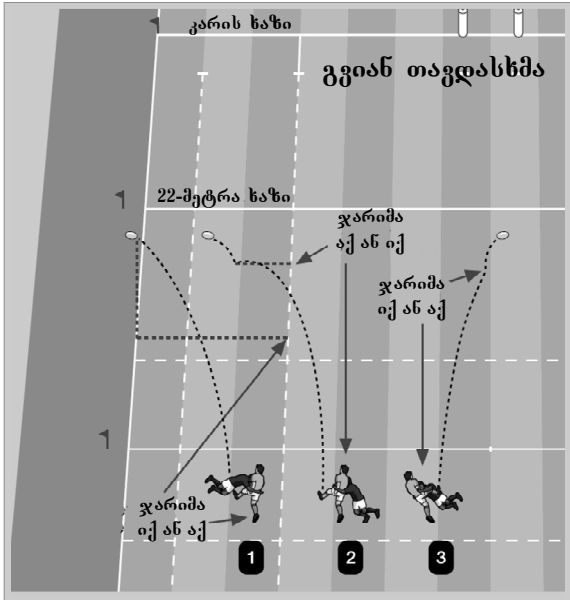
თუ თამაში 22-დან დარტყმით უნდა განახლდეს, მართალ გუნდს საჯარიმოს დარტყმა 22-მეტრა ხაზის ნებისმიერი წერტილიდან შეუძლია.

თუ საჯარიმო დარტყმის დანიშვნის შემდეგ, მაგრამ მის შესრულებამდე, დამრღვევი გუნდი უწესოდ მოიქცა, მსაჯი დაძაბავენ გააფრთხილებს ან გააძევებს და საჯარიმოს 10 მეტრით წინ წაწევს. ამით ერთ-ბაშად გასწორდება ბირველი დარღვევაცა და უწესობაც.

თუ საჯარიმო დარტყმის დანიშვნის შემდეგ, მაგრამ მის შესრულებამდე, უწესოდ მართალი გუნდის მოთამაშე მოიქცა, მსაჯი მას გააფრთხილებს ან მოედინიდან გააძევებს, დანიშნულ დარტყმას კი გააუქმებს და სანაცვლოდ მეტოქეს იქვე უბოძებს საჯარიმოს.

თუ დარღვევა სათამაშო არის გარეთ მაშინ ჩაიდინეს, როცა მოედანზე ბურთს თამაშობდნენ, და მას ამ წესის ვერც-

ერთი მუხლი ვერ ესადაგება, საჯარიმო უნდა დაინიშნოს 15-მეტრა ხაზზე, დარღვევის ადგილის გასწვრივ.



(ბ) დამრტყმელზე გვიან თავდასხმა. მოთამაშე თავს განგებ არ უნდა დაესხას და მან არც გზა შეუკრას მეტოქეს, ვინც ბურთის ეს-ესაა ფეხი დაარტყა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

მართალ გუნდს ამ დარტყმის ადგილად შეუძლია აირჩიოს თავად დარღვევის, ბურთის მიწაზე დაცემის ან დაცემაძდე მისით შექმდევი თამაშის ადგილები.

დარღვევის ადგილი. თუ დარღვევა დამრტყმელის ლელოში მოხდა, საჯარიმო ინიშნება კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე.

მართალ გუნდს საჯარიმოს ადგილად შეუძლია აირჩიოს ბურთის მიწაზე დაცემის ან დაცემაძდე მისით თამაშის (შეხების) ადგილები, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე.

ბურთის მიწაზე დაცემის ადგილი. თუ ბურთი აუტში დაეცა, საჯარიმო ინიშნება 15-მეტრა ხაზზე, ბურთის აუტში გასვლის ადგილის გასწვრივ.

თუ ბურთი დაეცა, ან დაცემაძდე მისით ითამაშეს კიდიდან 15 მეტრის ფარგალში, საჯარიმო 15-მეტრა ხაზზე, დაცემის (ან შეხების) ადგილის გასწვრივ ინიშნება.

თუ ბურთი ლელოში, ლელოს კიდეზე, უკანა ხაზზე ან მის გადაღმა დაეცა, საჯარიმო ინიშნება კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, იმ ადგილის პირდაპირ, სადაც ბურთმა კარის ხაზი გადაკვეთა, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე.

თუ ბურთი კარის ძელს ან ხარისხას მოხვდა, საჯარიმო ინიშნება იქ, სადაც ბურთი მიწას დაეცა.

(ე) **სოლური და მხედრული.** გუნდმა არ უნდა გააკეთოს არც სოლური და არც მხედრული.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა პირვანდელი დარღვევის ადგილზე.

სოლური. ასეთი იერიში იგეგმება მაშინ, როცა შემტევს მეტოქის ლელოსთან საჯარიმო ან თავისუფალი უბოძეს.

დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიკრავს და წინ თავად წავა, ან ბურთს თავისიანს გადაუგდებს და ლელოსკენ ეს დაიძვრება. გუნდელები ბურთიანს უმაღლ ორივე მხრიდან მოხვევენ ხელს და სოლად ისე დაეწყობიან, რომ ზოგი მათგანი ბურთიანის წინაც იქნება.

მხედრული. ასეთი იერიშიც მაშინ იგეგმება, როცა შემტევს მეტოქის ლელოსთან საჯარიმო ან თავისუფალი უბოძეს.

შემტევი მოთამაშეები დამრტყმელის უკან, ერთი მეორისგან ორიოდ მეტრის უშაღედით, მოედნის სიგანეზე გაშვკრივდებიან. დამრტყმელის ნიშანზე ისინი წინ დაიძვრიბიან და მხოლოდ მაშინ, როცა მას დაუახლოვდებიან, დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიკრავს და ერთ-ერთს მიაწოდებს.

ბურთის დარტყმამდე დამცველი გუნდი საჯარიმოს ადგილიდან 10 მეტრის მოშორებით, ან საკუთარი კარის ხაზის უკან უნდა იდგეს (თუ ლელომდე 10 მეტრზე ნაკლებია).

10.5 სასჯელები

- (ა) თუ მოთამაშემ ამ წესის მუხლი დაარღვია, შენიშვნა უნდა მიეცეს; ან იგი უნდა გააფრთხილონ და მოედნიდან დროებით, სათამაშო დროის 10 წუთით გააძევეონ; და ანაც მატჩის ბოლომდე გააძევეონ.
- (ბ) თუ ერთხელ გაფრთხილებულმა და დროებით გაძევეულმა მოთამაშემ იმავე მატჩში კიდევ ჩაიდინა დარღვევა, რომლისთვისაც სასჯელად გაფრთხილებაა დადგენილი, ეს მოთამაშე მატჩის ბოლომდე უნდა გააძევეონ.

10.6 ყვითელი და წითელი ბარათები

- (ა) თუ მსაჯი მოთამაშეს ნაკრებთა მატჩში აფრთხილებს და მოედნიდან დროებით, სათამაშო დროის 10 წუთით აძევებს, მას ყვითელი ბარათი უნდა უჩვენოს.

შვიდკაცა

მოედნიდან დროებით გაძევება 2-წუთიანია.

- (ბ) თუ მსაჯი მოთამაშეს ნაკრებთა მატჩში ბოლომდე აძევებს, მას წითელი ბარათი უნდა უჩვენოს.
- (გ) სხვა მატჩებში ბარათების გამოყენების მიზან-შეწონილებას ორგანიზატორი წყვეტს.

10.7 გაძევებული მოთამაშე

მოედნიდან მატჩის ბოლომდე გაძევებული მოთამაშე თამაშში შეტად აღარ მონაწილეობს.

11. თამაშ-გარეთ და თამაშში

თამაშ-გარეთ ყოფნა ნიშნავს, რომ მოთამაშე დროებით ისეთ ადგილზეა, რომ თუ ითამაშებს, დაჯარიმდება.

ზოგად თამაშში მოთამაშე თამაშ-გარეა, თუ იგი წინაა ბურთიან ან იმ გუნდელზე, ვინც ბურთით ბოლომ ითამაშა.

ამ ვითარებაში მოთამაშე თამაშში შეიძლება მობრუნდეს გუნდელის ან მეტოქის მოქმედებით.

ერთი კია, თამაშ-გარე მოთამაშეს თამაშში ვერ მოაბრუნებენ, თუ იგი თამაშში ჩაერევა; წინ, ბურთისკენ წაგა; ან 10 მეტრით არ გაეცლება იმ ადგილს, სადაც ბურთი მიწაზე ეცემა.

11.1 საზოგადო თამაშ-გარე

(ა) თამაშ-გარეთ მყოფი მოთამაშე მარტო მაშინ ექვემდებარება დაჯარიმებას, თუ ჩადის საშიდან ერთს:

:: თამაშში ერევა;

:: წინ, ბურთისკენ მიიწევს;

:: არღვევს 10 მეტრის წესს (იხილეთ 11.4 წესი)

თამაშ-გარე მოთამაშე ავტომატურად არ დაჯარიმდება.

მოთამაშე, ვინც უნებლიედ წინ გადაწოდებული ბურთი დაიჭირა, თამაშ-გარეთ არაა.

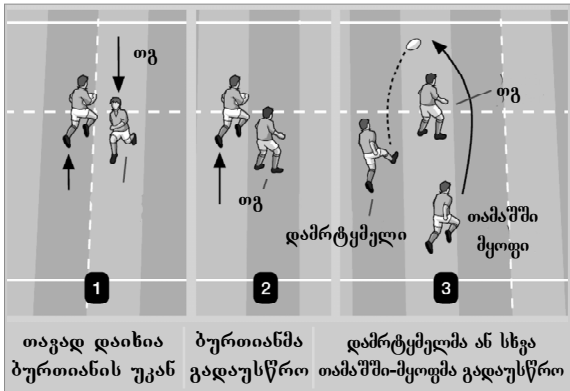
მოთამაშე ლელოშიც შეიძლება იყოს თამაშ-გარეთ.

(ბ) თამაშ-გარედან თამაშში ჩარევა. თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშში არ უნდა ჩაერიოს. ეს ნიშნავს, რომ მან თავად არ უნდა ითამაშოს ბურთით და არც მეტოქე შეაფერხოს.

- (გ) **თამაშ-გარედან წინ სვლა.** თუ გუნდელმა ბურთი წინ დაარტყა, თამაშ-გარეთ მყოფი მოთამაშე მანამ არ უნდა წავიდეს ბურთის მომლოდინე მეტოქისა და მიწაზე ბურთის დაცემის ადგილისკენ, სანამ მას თამაშში არ მოაბრუნებენ.

11.2 თამაშში მობრუნება გუნდელის მოქმედებით

ზოგად თამაშში არსებობს სამი გზა, რომ თამაშ-გარეთ მყოფი თამაშში თავისი ან გუნდელთა მოქმედებით მობრუნდეს.



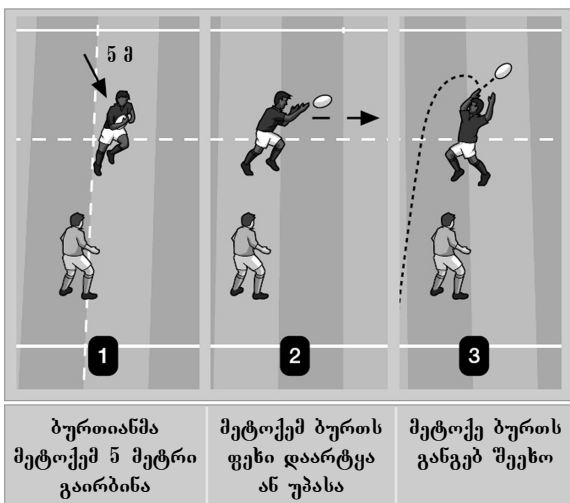
- (ა) **საკუთარი მოქმედება.** თუ თამაშ-გარე მოთამაშემ თავად დაიხია იმ გუნდელზე უკან, ვინც ბურთს ფეხი ბოლომ დაარტყა, მას ბოლო შეეხო ან ბურთი ბოლოს მიჰქონდა, თამაშში მობრუნებულად ითვლება.
- (ბ) **ბურთიანის მოქმედება.** თუ ბურთიანმა გუნდელმა თამაშ-გარე მოთამაშეს გადაუსწრო, ეს თამაშში მობრუნებულად ითვლება.
- (გ) **დამრტყმელის ან სხვა თამაშში-მყოფის მოქმედება.** თუ თამაშ-გარე მოთამაშეს გადაუსწრო ბურთის

დამრტყმელმა ან იმ გუნდელმა, ვინც ბურთის დარტყმის დროს ან მის შემდეგ დამრტყმელის გვერდით ან მასზე უკან იყო, თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშში მობრუნებულად ითვლება.

გუნდელებს თამაშ-გარე მოთამაშეშემდე არბენა აუტისა და ლელოს კიდის გავლითაც შეუძლიათ, მაგრამ თამაშში მის მოსაბრუნებლად თავად სათამაშო არეში უნდა დაბრუნდნენ.

11.3 თამაშში მობრუნება მეტოქის მოქმედებით

ზოგად თამაშში არსებობს სამი გზა, რომ თამაშ-გარეთ მყოფი თამაშში მეტოქის მოქმედებით მობრუნდეს, მაგრამ ესენი არ ვრცელდება იმ მოთამაშეზე, ვინც თამაშ-გარეთ 10 მეტრის წესის თანახმადაა.



- (ა) ბურთით 5 მეტრის გარბენა. თუ ბურთიანმა მეტოქემ 5 მეტრი გაირბინა, თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშშია.
- (ბ) დარტყმა ან პასი. თუ მეტოქემ ბურთს ფეხს დაარტყა ან უბასა, თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშშია.
- (გ) ბურთის განგებ შეხება. თუ მეტოქე ბურთს განგებ შეეხო და არ (ვერ) დაიჭირა, თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშშია.

11.4 თამაშგარე 10 მეტრის წესის თანახმად

- (ა) თუ გუნდელმა ბურთი ფეხით წინ დაარტყა, თამაშ-გარე მოთამაშეს თამაშში ჩარევა დაბრალდება, თუ იმ წარმოსახვითი ხაზის წინ დარჩება, რომელიც მოედნის მთელ სიგანეზე გადის და 10 მეტრითაა დაშორებული ბურთის მომლოდინე მეტოქეს, ან მიწაზე ბურთის (საგარაუდო) დაცემის ადგილს. თამაშ-გარე მოთამაშემ უმაღლეს დაინიშნოს ამ წარმოსახვითი ხაზის ან დამრტყმელის (თუ ეს 10 მეტრზე უფრო ახლოა) უკან და თან არც მეტოქეები შეაფერხოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (ბ) თამაშ-გარე მოთამაშე ამ უკან-დახვევის დროს თამაშში მეტოქე გუნდის ვერანაირი მოქმედებით ვერ მობრუნდება. ერთი კია, ვიდრე სრული 10 მეტრით გაეცლება ხსენებულ ხაზს, თამაშ-გარეთ მყოფი თამაშში შეიძლება მობრუნდეს თამაშშივე მყოფმა გუნდელმა, თუკი მას გადაუსწრებს.
- (გ) თუ ამ წესის თანახმად თამაშ-გარეთ მყოფი მანც მიეჭრა მეტოქეს, ვინც ბურთს დასაჭერად ელოდა, მსაჯმა უმაღლეს დაუსტვინოს და მიმხვდური დააჯარიმოს, რადგან დაყოვნება ბურთის დამჭერისთვის სახიფათოა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(დ) თუ ამ წესის თანახმად თამაშ-გარეთ მყოფმა ბურთით მას შექმდეგ ითამაშა, რაც იგი მეტოქემ ვერ დაიჭირა, დაჯარიმდება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ე) ამ წესში არაფერი იცვლება, თუ ბურთი ჯერ კარის ძელ(ებ)ს ან ხარინას მოხვდა. მთავარია, ბურთი მიწას სად დაეცა.

თამაშ-გარე მოთამაშე წარმოსახვით ხაზზე წინ არ უნდა იყოს მოედნის მთელ სიგანეზე.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ვ) 10 მეტრის წესი არ ვრცელდება იმ შემთხვევაზე, როცა მოთამაშემ ბურთს ფეხი დაარტყა, მეტოქემ ამ დარტყმას დააფარა და მერე დამრტყმელის იმ გუნდელმა, ვინც წარმოსახვით 10-მეტრა ხაზზე წინ იყო, ბურთით ითამაშა.

საქმე ისაა, რომ აქ მეტოქე ბურთს დასაჭერად არ ელოდა და დამრტყმელის გუნდელიც, 11.3 (გ) წესის თანახმად, თამაშში იყო, ანუ 10 მეტრის წესი დაფარებას არ მოიცავს.

სასჯელი: თუ მოთამაშე ზოგად თამაშში თამაშ-გარესთვის დაჯარიმდა, მეტოქე გუნდი ირჩევს საჯარიმო დარტყმას დარღვევის ადგილზე, ან შერკინებას იქ, სადაც დამრღვევმა გუნდმა ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა. თუ ეს ადგილი დამრღვევის ლელოშია, შერკინება კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, ამ ადგილის ბირდაპირ მოეწყოება.

(ზ) თუ ერთ-ბაშად რამდენიმე თამაშ-გარეთ მყოფი მიიწევს წინ მას შექმდეგ, რაც მათმა გუნდელმა ბურთს ფეხი დაარტყა, დარღვევის ადგილად ითვლება იმ დამრღვევის პოზიცია, ვინც ბურთის მომლოდინე მეტოქესთან ან მიწაზე ბურთის დაცემის ადგილთან ყველაზე ახლოა.

11.5 თამაშში მობრუნება 10 მეტრის წესის თანახმად

- (ა) თამაშ-გარე მოთამაშემ მოედნის მთელ სიგანეზე გამაგალი, წარმოსახვითი 10-მეტრა ხაზის უკან უნდა დაიხიოს, თორემ დაჯარიმებას დაექვემდებარება.
- (ბ) უკან-დახვევის დროს ეს მოთამაშე გუნდელმა (იხილე 11.2 წესი) თამაშში შეიძლება მოაბრუნოს მაშინაც, თუ მას 10 მეტრი ჯერ არ გაუვლია. ერთი კია, თამაშ-გარეთ ამგვარად მყოფი თამაშში მეტოქის ვერანაირი მოქმედებით ვერ მოხვდება.

11.6 უნებლიე თამაშგარე

- (ა) თუ თამაშ-გარეთ მყოფი ვერ აცდა ბურთს ან ბურთიან გუნდელს, ეს უნებლიე თამაშ-გარედ ჩაეთვლება. თუ მისმა გუნდმა ამით ხეირი ვერ ნახა, თამაში გრძელდება, თუ არა და ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.
- (ბ) თუ მოთამაშემ ბურთი თავის წინ მყოფ გუნდელს (ხელიდან ხელში, უტყორცნელად) გადააწოდა, ეს უკანასკნელი თამაშ-გარეა. ერთი კია, თუ მიძღები თამაშ-გარეთ განგებ არ ყოფილა, მას უნებლიე თამაშ-გარე ეთვლება და ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

11.7 თამაშ-გარე ბურთის წინ დაგარდნის შემდეგ

თუ მოთამაშეს ბურთი წინ დაუვარდა, თამაშ-გარეთ მყოფმა გუნდელმა კი ბურთით შემდეგმა ითამაშა და ამით მეტოქემ მოსალოდნელი ხეირი ვერ ნახა, თამაშ-გარე მოთამაშე დასაჯარიმებელია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

11.8 იმ მოთამაშის თამაშში მობრუნება, ვინც რაქის, მოლის, შერკინებისა და დერეფნის დროს უკან იხევს

თუ თამაშ-გარეთაა რაქის, მოლის, შერკინებისა და დერეფნის შექმნისას და უკან წევსების თანახმად იხევს, მოთამაშე მაინც თამაშ-გარეთ რჩება, თუ მეტოქემ ბურთი მოიბოვა და რაქი, მოლი, შერკინება და დერეფანი დასრულდა.

ეს მოთამაშე თამაშში მობრუნდება, თუ იმ თამაშ-გარეს ხაზის უკან დაიხევს, რომელიც მას ეხება. ამ ხერხის გარდა, იგი თამაშში ვერ მობრუნდება ვერც საკუთარი და ვერც გუნდელთა ვერანაირი მოქმედებით.

თუ ეს მოთამაშე თამაშ-გარეთ რჩება, მისი თამაშში მობრუნება შეუძლია მხოლოდ მეტოქე გუნდის შექმნაზე თუ მისი მოქმედებას:

:: ბურთით ნ მეტრის გარბენა. თუ ბურთიანმა მეტოქემ ნ მეტრი გაირობინა, თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშშია.

ერთი კია, ეს მოთამაშე თამაშში ვერ მობრუნდება, თუ მეტოქემ ბურთი სხვას გადააწოდა (უბასა). გინდაც მეტოქეებმა რამდენიმე ბასი გააკეთონ, ამით არაფერი იცვლება.

:: დარტყმა. თუ მეტოქემ ბურთს ფეხი დაარტყა, თამაშ-გარე მოთამაშე თამაშშია.

11.9 ზოზინი

მოთამაშე, ვინც თამაშ-გარეთ რჩება და ამით მეტოქეს ბურთის თამაშს უშლის, თამაშში ერევა და ამდენად, დასაჯარიმებულია. მსაჯმა უნდა უზრუნველყოს, რომ ზოზინამ ვერ ისარგებლოს 11.3 წესით (თამაშში თავი მეტოქეს მოაბრუნებინოს)

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა თამაშ-გარეს ხაზზე.

12. ბურთის წინ დაფარდნა ან გადაწოდება

ბურთი წინ დაფარდნილად ითვლება, თუ

:: მოთამაშემ იგი დაკარგა და ბურთი წინ წავიდა;

:: მოთამაშემ ბურთი მტკევნით ან მკლავით წინ გადააგდო;

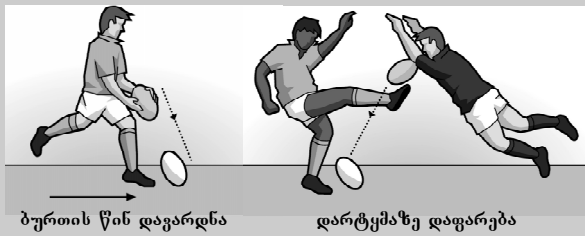
:: მოთამაშეს ბურთი მტკევანზე ან მკლავზე მოხვდა და მიწას ან სხვა მოთამაშეს მანამ შეეხო, სანამ პირველად ხსენებული მოთამაშე მას დაიჭერდა.

წინ ნიშნავს მეტოქე გუნდის ლელოს უკანა ხაზისკენ.

გამონაკლისი: დაფარება. თუ მოთამაშემ მეტოქეს დარტყმის დროს ან მის-თანავე დაუფარა, ეს მოქმედება ბურთის წინ დაფარდნად მაშინაც არ ითვლება, როცა ბურთი წინ წავა.

ბურთი წინ გადაწოდებულად ითვლება, თუ მოთამაშემ ბურთი წინ გადააგდო (ტყორცნა) ან უპასა.

გამონაკლისი: წინ ასხლტომა. თუ ბურთი წინ არ გადაუგდიათ, მაგრამ მოთამაშეს ან მიწას მოხვდა და წინ ასხლტა, თამაში გრძელდება.



12.1 რა მოყვება დარღვევას

- (ა) უნებლიე წინ დაგარდნა ან გადაწოდება. დარღვევის ადგილზე შერკინება ინიშნება.
- (ბ) უნებლიე წინ დაგარდნა ან გადაწოდება დერეფანში. შერკინება აუტიდან 15 მეტრზე ინიშნება.
- (გ) წინ დაგარდნა ან გადაწოდება მოედნიდან ლელოში. თუ შემტევს მოედანზე ბურთი წინ დაუვარდა ან გადააწოდა, შემდეგ კი ბურთი ლელოში შევიდა და იქ უქმი გახდა, წინ დაგარდნის ან გადაწოდების ადგილზე შერკინება ინიშნება.
- (დ) წინ დაგარდნა ან გადაწოდება ლელოში. თუ ნებისმიერი გუნდის მოთამაშეს ლელოში ბურთი წინ დაუვარდა ან იქვე წინ გადააწოდა, დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც აუტიდან მინიმუმ 5 მეტრზე, 5-მეტრა შერკინება ინიშნება.
- (ე) განგებ წინ გადაგდება ან გადაწოდება. მოთამაშემ ბურთი ხელის მტევნით ან მკლავით განგებ არ უნდა გადააგდოს წინ და არც წინ გადააწოდოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. თუ დარღვევამ ნაღდი ლელო ჩაშალა, საჯარიმო ლელო უნდა ჩაითვალოს.

13. ცენტრიდან დაწყება და 22-დან განახლება

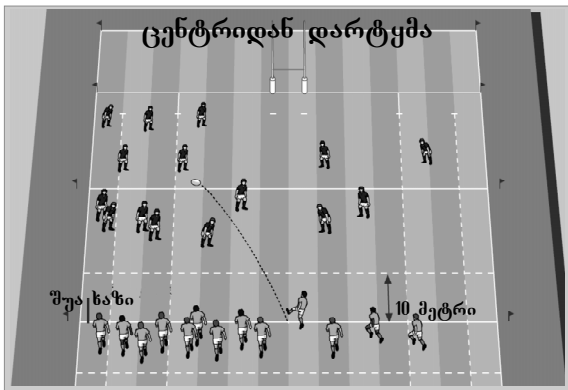
ცენტრიდან დარტყმით იწყება მატჩისა და დამატებითი დროის ორი ნახევარი, და ახლდება თამაში ბურთის გატანის შემდეგ.

13.1 საიდან და როგორ სრულდება ეს დარტყმა

- (ა) ცენტრიდან დარტყმა სრულდება არეკნით, შუა ხაზის ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან.
- (ბ) თუ ბურთი უსწორო ხერხით ან ადგილიდან დაარტყეს, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: დარტყმა გააპეორებინოს ან

:: შუა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.



13.2 ვინ ასრულებს ამ დარტყმას

- (ა) მატჩის იწყებს ის გუნდი, ვისმა კაპიტანმაც წილის-ყრა მოიგო და დაწყება ამჯობინა, ან მეტოქე, თუ იღბლიანმა კაპიტანმა მოედნის მხარე აირჩია.
- (ბ) შესვენების შემდეგ თამაშს განაახლებს იმ გუნდის მეტოქე, ვინც ცენტრიდან მატჩის დაწყებისას დაარტყა.
- (გ) ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს ცენტრიდან განაახლებს ბურთის გამშვები გუნდი.

შვიდკაცა

ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს ცენტრიდან არეკნით განაახლებს იგივე გუნდი.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.3 დამრტყმელის გუნდი

დამრტყმელის მთელი გუნდი დარტყმამდე ბურთზე უკან უნდა იყოს. თუ ასე არ იქნა, ცენტრში დაინიშნება შერკინება და მასში ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

შვიდკაცა

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.4 მეტოქე გუნდი

მეტოქე გუნდი 10-მეტრა ხაზზე ან მის უკან უნდა განლაგდეს. თუ ამ გუნდის რომელიმე მოთამაშე 10-მეტრა ხაზის წინ დადგა ან იგი დარტყმამდე გადაკვეთა, ცენტრიდან დარტყმა ხელ-ახლა უნდა შესრულდეს.

13.5 ბურთის 10 მეტრზე დარტყმა

თუ ბურთმა მეტოქის 10-მეტრა ხაზს მიაღწია, თამაში გრძელდება, გინდაც ქარმა ბურთი უკან წაიღოს.

13.6 ნაკლებზე, მაგრამ მეტოქემ ითამაშა

თუ ბურთმა 10-მეტრა ხაზს გერ მიაღწია, მაგრამ მეტოქემ ბურთით პირველმა ითამაშა, თამაში გრძელდება.

13.7 ნაკლებზე, მაგრამ მეტოქემ არ ითამაშა

თუ ბურთმა 10-მეტრა ხაზს გერ მიაღწია, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: დარტყმა გააპეორებინოს ან

:: შუა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

შვიდკაცა

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.8 ბურთი პირდაპირ აუტში გავიდა

ბურთი სათამაშო მოედანში უნდა დაეცეს. თუ იგი პირდაპირ აუტში (კიდეზე) გავიდა, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს საშიდან ერთი:

:: დარტყმა გააპეორებინოს;

:: შუა ხაზის ცენტრში შერკინება დაანიშნინოს და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან

:: სცნოს მომხდარი. ამ დროს ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ მოედნის შუა ხაზზე, მაგრამ თუ ბურთმა (ქარის გამო) შუა ხაზს გერ მიაღწია და აუტში პირდაპირ გავიდა, კიდეზე გადასვლის ადგილზე.

შვიდკაცა

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.9 ბურთი მეტოქის ლელოში შევიდა

(ა) თუ ცენტრიდან დარტყმული ბურთი მოთამაშეთა შეუხებ-ლივ შევიდა ლელოში, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:

:: დაამიწოს ბურთი;

:: ბურთი უქმად აქციოს (ანუ ფეხით გაგზავნოს ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზს იქეთ) ან

:: თამაში გააგრძელოს.

(ბ) თუ მეტოქემ ბურთი დაამიწა ან უქმად აქცია, ან ბურთი თავად გახდა უქმი ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადასვლით, მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან

:: დარტყმა გაამეორებინოს.

(გ) თუ მეტოქემ ბურთის დამიწება ან უქმად ქცევა გადაწყვიტა, ეს უმაღლ უნდა გააკეთოს. დამცველის მხრივ ნებისმიერი სხვა მოქმედება ნიშნავს, რომ მან თამაში გააგრძელა.

13.10 22-დან დარტყმა

თამაში ამ დარტყმით ახლდება, თუ შეპტეკმა ბურთი წესის დაურღვევლად შეიტანა ან შეაგდო მეტოქის ლელოში და იქ დამცველმა უქმად აქცია, ან ბურთი თავად გადავიდა ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე.

დამცველი გუნდი 22-დან არეკნით ურტყამს. დარტყმის შესრულება შეიძლება 22-მეტრა ხაზიდან ან მის უკან მდებარე ნებისმიერი ადგილიდან.

13.11 დარტყმის გაჯანჯლება

22-დან დარტყმა გაუჯანჯლებლივ უნდა შესრულდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა 22-მეტრა ხაზზე.

13.12 უსწორო დარტყმა (22-დან)

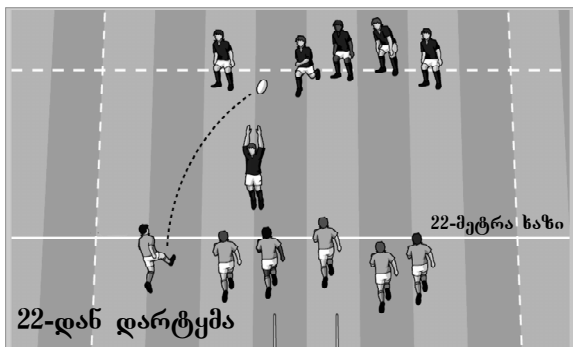
თუ ბურთი უსწორო ხერხით ან ადგილიდან დაარტყვს, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: დარტყმა გაააშეორებინოს ან

:: 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

13.13 ბურთმა ხაზი უნდა გადაკვეთოს

(ა) თუ ბურთმა 22-მეტრა ხაზი არ გადაკვეთა, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:



:: დარტყმა გაამეორებინოს ან

:: 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

(ბ) თუ ბურთმა ხაზი გადაკვეთა, მაგრამ ქარმა უკან წაიღო, თამაში გრძელდება.

(გ) თუ ბურთმა ხაზი არ გადაკვეთა, მოქმედებს ხეირის წესი და მეტოქეს ლელოს გატანა შეუძლია.

13.14 ბურთი ბირდაპირ აუტში გავიდა

ბურთი მოედანში უნდა დაეცეს. თუ იგი ბირდაპირ აუტში (კიდეზე) გავიდა, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:

:: დარტყმა გაამეორებინოს;

:: 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან

:: სცნოს მომხდარი. ამ დროს ბურთი აუტიდან 22-მეტრა ხაზზე უნდა მოაწოდონ.

13.15 ბურთი მეტოქის ლელოში შევიდა

(ა) თუ 22-დან დარტყმული ბურთი მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა მეტოქის ლელოში, ამ გუნდს შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:

:: დაამიწოს ბურთი;

:: ბურთი უქმად აქციოს; ან

:: თამაში გააგრძელოს.

(ბ) თუ მეტოქემ ბურთი დაამიწა ან უქმად აქცია, ან ბურთი თავად გახდა უქმი ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადასვლით, მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: დამრტყმელის 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაანიშნოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან

:: დარტყმა გააპეორებინოს.

- (გ) თუ მეტოქემ ბურთის დამიწება ან უქმად ქცევა გადაწყვიტა, ეს უმაღ უნდა გააკეთოს. დამცველის მხრივ ნებისმიერი სხვა მოქმედება ნიშნავს, რომ მან თამაში გააგრძელა.

13.16 დამრტყმელის გუნდი

- (ა) დამრტყმელის მთელი გუნდი დარტყმამდე ბურთზე უკან უნდა იყოს. თუ ასე არ იქნა, 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაინიშნება შერკინება და მასში ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

- (ბ) დარტყმის სწრაფად შესრულების შემდეგ დამრტყმელის გუნდელები, რომლებიც უკან იხევენ, მაგრამ ჯერაც ბურთის წინ არიან, არ უნდა დაისაჯონ.

ერთი კია, ამათ უკან-დახევა არ უნდა შეწყვიტონ და თამაშში არ ჩაებან მანამ, სანამ გუნდელთა მოქმედებით თამაშში არ მობრუნდებიან.

სასჯელი: შერკინება 22-მეტრა ხაზის ცენტრში. ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

13.17 მეტოქე გუნდი

- (ა) ბურთის დარტყმამდე მეტოქე 22-მეტრა ხაზს არ უნდა გადაცდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა წესის დარღვევის ადგილზე.

- (ბ) თუ მეტოქის მოთამაშე 22-მეტრა ხაზის გადაღმადაა და დარტყმას აფერხებს, მისი საქციელი უწესობად ითვლება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 22-მეტრა ხაზზე.

14. ბურთი მიწაზე, ოღონდაც ბოჭვის გარეშე

ასე ხდება მაშინ, როცა ბურთი მიწაზე უპატრონოდ გდია, მოთამაშე კი მის ასაღებად წაიქცა (დაწვა; ოღონდაც არა შერკინებისა და რაქის შემდეგ).

ასე კიდევ მაშინ ხდება, როცა ბურთიანი მოთამაშე მიწაზე წაქცეული, მაგრამ მას არავინ ბოჭავს.

მოთამაშეებმა **ზეზეულად** (დგომელა) უნდა იბურთაონ. მოთამაშე განგებ არ უნდა წაიქცეს და ამით ბურთი ისე არ შეაფერხოს, რომ ბურთაობა უმაღლესად გაგრძელდეს.

მოთამაშე, ვინც ბურთს აფერხებს, ან მიწაზე წაქცევით მეტოქეს ბურთაობაში ხელს უშლის, რაგბის არსსა და სულს ეწინააღმდეგება და ამდენად, უნდა დაისაჯოს.

ბურთიანად წაქცეული შეუბოჭავი მოთამაშე და ბურთის ასაღებად დაწოლილი მოთამაშეც მარდად უნდა გაისარჯონ.

ახლოს ნიშნავს ერთი მეტრის ფარგალში.

14.1 წაქცეული მოთამაშე

(ა) ამ მოთამაშემ მყის უნდა მოიძოქმედოს სამიდან ერთი:

:: ბურთიანად წამოდგეს;

:: ბურთი გადააწოდოს (უბასოს); ან

:: ბურთს ხელი გაუშვას.

(ბ) პასისა და ხელის გაშვების შემდეგ მოთამაშე უმაღლესად უნდა წამოდგეს ან იქაურობას მოშორდეს (გაეცალოს). აქ ხეირის წესი მაშინდა გამოიყენება, როცა ხეირი მყისია.

- (გ) მოთამაშე არ უნდა იწვევს ბურთზე ან მის ახლოს, და ამით მეტოქეს ბურთის დაუფლებასში ხელს უშლიდეს.
- (დ) წაქცეულმა მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს და არც ამას ეცადოს.

სასჯელი: (ა) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

14.2 დგომეღა მოთამაშე

- (ა) წაქცეულ ბურთიანზე დაწოღა. მოთამაშე განგებ არ უნდა დააწვეს ან გადააწვეს წაქცეულ ბურთიანს.
- (ბ) ბურთის ახლოს წაქცეულებზე დაწოღა. მოთამაშე განგებ არ უნდა დააწვეს ბურთის ახლოს ან ირგვლივ წაქცეულებს.

სასჯელი: (ა) - (ბ) საჯარიმო დარტყმა.

15. ბოჭვა, ანუ ბურთიანის წაქცევა

ბურთიანი მოთამაშე შებოჭილია, თუ იგი ერთმა ან რამდენიმე მეტოქემ დაიჭირა და მიწაზე წააქცია.

წაქცეული ბურთიანი, ვინც გაკავებული (დაჭერილი) არაა, შებოჭილად არ ითვლება და არც ბოჭვა მიიჩნევა შესრულებულად (ანუ ამ თავის წესები არ მოქმედებს)

მეტოქის მოთამაშეები, რომლებმაც ბურთიანი დაიჭირეს, წააქციეს და თავადაც წაიქცნენ, მბოჭავები არიან.

მეტოქის მოთამაშეები, რომლებმაც ბურთიანი დაიჭირეს, მაგრამ თავად არ წაქცეულან, მბოჭავები არ არიან.



15.1 სად?

ბოჭვა შეიძლება მოხდეს მხოლოდ მოედანზე (და არა ლელოში).

15.2 რა დროს არაა ბოჭვა

თუ მეტოქე(ებ)ის მიერ დაჭერილ ბურთიანს მისივე გუნდული დაეჭიდა, ეს მოლია და არა ბოჭვა.

15.3 წაქცევაში კიდევ რა იგულისხმება

- (ა) თუ ბურთიანი მოთამაშე ცალი ან ორივე მუხლით მიწას ეხება, წაქცეული.
- (ბ) თუ ბურთიანი მოთამაშე მიწაზე ზის ან აზის (აწევს) სხვა წაქცეულს, თავადაც წაქცეულია.

15.4 მბოჭავი მოთამაშე

- (ა) თუ მოთამაშემ ბურთიანი მეტოქე შებოჭა და ორივენი წაიქცნენ, მბოჭავმა შებოჭილს ხელი უმაღლ უნდა გაუშვას.
- (ბ) მბოჭავი უმაღლ უნდა წამოდგეს ან უმაღლვე მოშორდეს (გაეცალოს) შებოჭილსა და ბურთს.
- (გ) ვიდრე ბურთით ითამაშებდეს, მბოჭავი ჯერ უნდა წამოდგეს. მბოჭავს ბურთით თამაშში ნებისმიერი მხრიდან შეუძლია.

სასჯელი: (ა) - (გ) საჯარიმო დარტყმა.

15.5 შებოჭილი მოთამაშე

- (ა) შებოჭილი მოთამაშე ბურთზე ან მის ახლოს ისე არ უნდა იწვევს, რომ მეტოქეს ბურთის დაუფლებაში ხელი შეუშალოს. იგი უნდა ეცადოს, თამაშის გასაგრძელებლად ბურთი უმაღლ განადოს ხელ-მისაწვდომი.
- (ბ) შებოჭილმა ბურთი უმაღლ უნდა გადააწოდოს (უბასოს) ან მას ხელი გაუშვას. იგი უმაღლ უნდა წამოდგეს ან იქაურობას მოშორდეს (გაეცალოს).
- (გ) შებოჭილს ბურთი ხელ-განაშვებად ეთვლება, თუ ბურთი მიწაზე უმაღლ დადო ნებისმიერ მხარეს.
- (დ) შებოჭილს ბურთი ასევე ეთვლება ხელ-განაშვებად, თუ ბურთი მიწაზე უმაღლ გააგორა, ოღონდაც წინ არა.



15.5 (ბ)



15.5 (ე)



შებოჭილმა მოთამაშემ თამაშის გასაგრძელებლად ბურთი უმაღლ უნდა გაათავისუფლოს

(ე) თუ **ზეზეულად** მყოფი (დგომელა) მეტოქე ბურთის თამაშს ცდილობს, **შებოჭილმა** ბურთს ხელი უნდა გაუშვას.

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

(გ) თუ **შებოჭილმა** ლელოში ინერციით შეაღწია, ლელოს გატანა ან დაცვა შეუძლია.

(ზ) თუ მოთამაშე კარის ხაზთან **შებოჭეს**, შეუძლია ლელოს უმაღლ მიწვდეს და იქ ბურთის დამიწებით ლელოს გატანა ან დაცვა სცადოს.

15.6 სხვა მოთამაშეები (მბოჭავისა და შებოჭილის გარდა)

(ა) ბოჭვის შემდეგ ყველა სხვა მოთამაშეს ბურთის თამაში მხოლოდ ზეზეულად შეუძლია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

ზეზეულად (დგომელა) ნიშნავს, რომ მოთამაშე მიწას მხოლოდ ტერფებით ეხება და წაქცეულებს არ ებჯინება.

გამონაკლისი: ლელოში შესული ბურთი. თუ კარის ხაზთან ბოჭვის შემდეგ ხელ-განაშეგები ბურთი ლელოში შევიდა, იქ მისი დამიწება ნებისმიერ მოთამაშეს (თვით წაქცეულსაც) შეუძლია.

(ბ) ბოჭვის შემდეგ ნებისმიერ დგომელა მოთამაშეს შეუძლია ბურთიანისთვის ბურთის გამორთმევა (წართმევა).

(გ) მეტოქის მოთამაშეებმა, რომლებმაც ბურთიანი დაიჭირეს და წააქციეს, მაგრამ თავად არ წაქცეულან, ბურთსა და შებოჭილს ხელი უმაღლ უნდა გაუშვან. ამ მოთამაშეებს ბურთით თამაში შეუძლიათ დგომელა და მხოლოდ ბურთის, შებოჭილისა და თავისი ლელოდან ყველაზე ახლოს მყოფი მბოჭავის უკნიდან (ჭიშკრიდან)



- (დ) ბოჭვის ადგილზე და მის ახლოს, სხვა მოთამაშეს ბურთის თამაში შეუძლია მხოლოდ ბურთის, შებოჭილისა და თავისი ლელოდან ყველაზე ახლოს მყოფი მბოჭავის უკნიდან (ჭიშკრიდან)
- (ე) თუ მოთამაშემ ბოჭვაზე ბურთი აიღო, მისით უმაღლ უნდა ითამაშოს: ბოჭვის ადგილიდან წაიღოს, გადააწოდოს (უბასოს) ან ფეხი დაარტყას.
- (ვ) მოთამაშე, გინც ბოჭვის ადგილზე პირველმა აიღო ბურთი, იქვე ან ახლოს მიწაზე არ უნდა დაწვეს (წაიქცეს). გამოწინაგლისია, თუ იგი მეტოქემ შებოჭა.
- (ზ) მოთამაშე, გინც ბოჭვის ადგილზე ან მის ახლოს პირველმა აიღო ბურთი, შეიძლება შებოჭოს მეტოქემ, ოღონდაც მან ეს ბურთის, შებოჭილისა და თავისი ლელოდან ყველაზე ახლოს მყოფი მბოჭავის უკნიდან (ჭიშკრიდან) უნდა გააკეთოს.
- (თ) ბოჭვის შემდეგ მიწაზე წოლილმა (წაქცეულმა) მოთამაშემ მეტოქეს ბურთის აღებაში ხელი არ უნდა შეუშალოს.
- (ი) ბოჭვის შემდეგ მიწაზე წოლილმა (წაქცეულმა) მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს და არც ამას ეცადოს.
- (კ) თუ შებოჭილი ლელოს წვდება და იქ ბურთის დამიწებას ცდილობს, მეტოქეს შეუძლია ბურთი ხელით წაართვას, მაგრამ ბურთზე ფეხის დარტყმა ეკრძალება.

სასჯელი: (გ) - (კ) საჯარიმო დარტყმა.

15.7 აკრძალული მოქმედებები

- (ა) არავისა აქვს უფლება, შებოჭილს ბურთის გადაწოდება (ბასი) არ დაანებოს.
- (ბ) არავისა აქვს უფლება, შებოჭილს ბურთისთვის ხელის გაშვება, წამოდგომა ან გაცლა არ დაანებოს.



15.6 (ა)



ჯარიმას!
წაქცეული თამაშობს



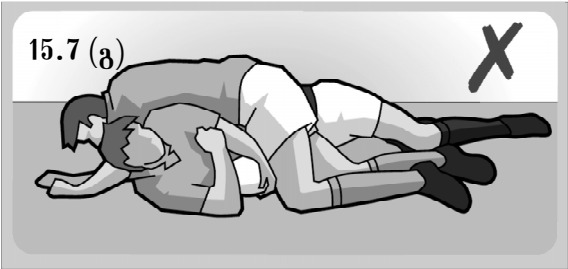
ჯარიმას!
წაქცეული თამაშობს

- (გ) არავისა აქვს ბოჭვის უმძდეგ (ბურთიანად) წაქცეულებზე ან მათ ახლოს დაწოლის უფლება.
 - (დ) (დგომელა) მოთამაშე თავს არ უნდა დაესხას (დაეჭიდოს) მეტოქეს, ვინც ბურთის ახლოს არაა.
 - (ე) თუ შებოჭილმა ბურთის ხელი უმაღ ვერ გაუშვა, იქაურობას ვერ გაეცალა ან ამის გაკეთება არ დაანებეს, მსაჯმა საჯარიმო დაუყოვნებლივ უნდა დანიშნოს, თორემ სახიფათო ვითარება შეიქმნება.
- სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

15.8 კოჭმანი წესის დამრღვევის გამო

თუ ბურთი ბოჭვის ადგილზე შეფერხდა, მსაჯმა კი ვერ დაადგინა, ეს ვისი ბრალი იყო, დაუყოვნებლივ შერკინება უნდა დანიშნოს.

მასში ბურთის შეაგდებს ის გუნდი, რომელიც თამაშის შეჩერებისას წინ მიიწევდა, ხოლო თუ წინ ვერაგინ მიდიოდა, მაშინ შეშტევი.



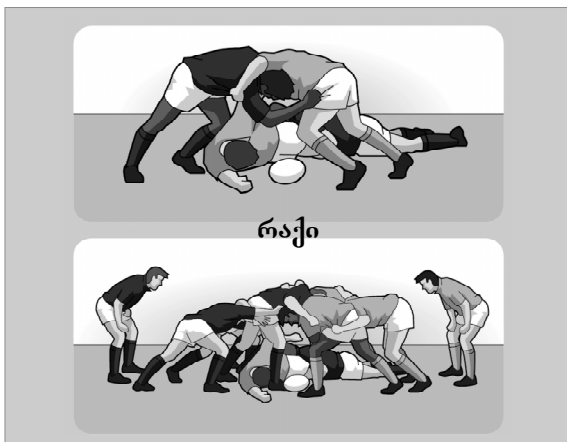
16. რაქი

რაქის დროს მეტოქე გუნდების თითო ან მეტი მოთამაშე მიწაზე დებული ბურთის გარშემო ერთმანეთს ზეზეულად ეჭიდება. რაქის შექმნით ღია თამაში დამთავრდა.

რაქში მყოფი მოთამაშე რაქაგს, თუ იგი ფეხით ცდილობს ბურთის მოპოვებას ან შენარჩუნებას, და ამ დროს ბინძურად არ თამაშობს.

16.1 რაქის შექმნა

- (ა) სად? რაქი შეიძლება გაიმართოს მხოლოდ მოედანზე.
- (ბ) როგორ? მოთამაშეები ფეხზე დგანან. გუნდიდან მეტოქეს მინიმუმ ერთი მოთამაშე ეჭიდება, ბურთი კი მიწაზეა. თუ ასე არაა, სულ ერთია რა მიზეზით, რაქი არ შექმნილა.



16.2 რაქში ჩაბმა

(ა) რაქის შექმნის, მასში ჩაბმისა და მონაწილეობის დროს მოთამაშეს თავი და ბეჭები საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰქონდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ბ) მოთამაშემ რაქში ჩაბმის დროს მასში უკვე ჩაბმულ გუნდელს ან მეტოქეს მინიმუმ ცალი მკლავი მთლიანად უნდა მოხვიოს. ხელის მოხვევა (დროში) უნდა უსწრებდეს ან ემთხვეოდეს რაქთან სხეულის სხვა ნაწილთა შეხებას.

(გ) რაქში ჩაბმულზე ხელის მტეგნის დადება მკლავის მოხვევად არ ითვლება.

(დ) რაქის შექმნის, მასში ჩაბმისა და მონაწილეობის დროს მოთამაშე ფეხზე უნდა იდგეს.

სასჯელი: (ბ) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

16.3 რაქვა

(ა) მოთამაშე რაქში ფეხზე დგომას უნდა ეცადოს.

(ბ) მოთამაშე რაქში განგებ არ უნდა წაიქცეს ან ჩაიბუნლოს. ასე მოქცევა სახიფათოდ თამაშია.

(გ) მოთამაშემ რაქი განგებ არ უნდა ჩააქციოს. ესეც სახიფათოდ თამაშია.

(დ) მოთამაშე რაქს არ უნდა შეახტეს.

სასჯელი: (ა) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

(ე) მოთამაშეს თავი და ბეჭები საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰქონდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (გ) მოთამაშემ ბურთის რაქვის დროს წაქცეულ მეტოქეს ფეხი არ უნდა ჩააწილოს. მან წაქცეულებს განგებ კი არ უნდა დააბიჯოს, არამედ მათზე გადალაჯებას ეცადოს. რაქვა ნებადართულია მხოლოდ ბურთის ახლოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა საწიფათოდ თამაშისთვის.

16.4 სხვა დარღვევები

- (ა) მოთამაშემ (გამოსული) ბურთი რაქში არ უნდა დააბრუნოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (ბ) მოთამაშემ რაქში ბურთს ხელი არ უნდა ახლოს. გამონაკლისია, თუ დგომელა მოთამაშემ ასე ბოჭვის შემდეგ, ოღონდაც რაქის შექმნამდე ითამაშა.

- (გ) მოთამაშემ რაქში ბურთი ფეხებით არ უნდა აწიოს.

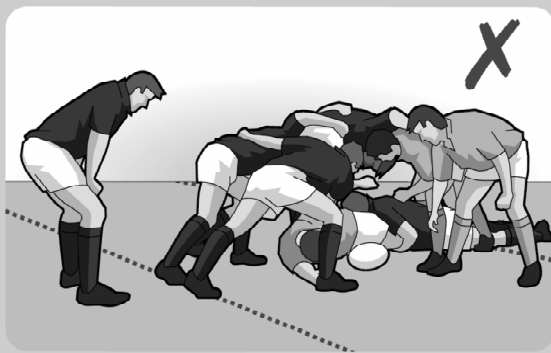
- (დ) რაქში ან მის ახლოს წაქცეული მოთამაშე ბურთის გაცლას უნდა ეცადოს. ამ მოთამაშემ არ უნდა შეაფერხოს რაქში მყოფი ან იქიდან გამომავალი ბურთი.

- (ე) მოთამაშე რაქიდან გამომავალ ბურთს არ უნდა დაახტეს.

სასჯელი: (ბ) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

- (ვ) მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჰქნას, რაც მეტოქეს აფიქრებინებს, რომ ბურთი რაქიდან გამოსულია მაშინ, როცა იგი ჯერაც იქაა.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.



თამაშ-გარეს ხაზი რაქში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე გადის, რის გამოც ჯვარ-დასმული ჯარიმაშია.

16.5 თამაშ-გარე

- (ა) **თამაშ-გარეს ხაზი.** ასეთი ხაზი ორია (მეტოქე გუნდებისთვის თითო) და კარის ხაზების პარალელურად გადის რაქში ჩაბმული ამ გუნდის ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე. თუ ეს ფეხი (ტერფი) კარის ხაზზე ან მის უკანაა, დამცველი გუნდისთვის თამაშ-გარეს ხაზი მისივე კარის ხაზია.
- (ბ) მოთამაშე რაქში უმაღლ უნდა ჩაებას, ან დაუყოვნებლივ დაიხიოს თამაშ-გარეს ხაზის უკან. თუ მოთამაშე რაქის გვერდით შეყოვნდა, თამაშ-გარეთაა.
- (გ) **ვინც რაქში ებმება.** თუ მოთამაშე რაქში ებმება, თავისი ბოლო გუნდელის ბოლო ფეხის უკან ან მის გვერდით უნდა ჩაებას. თუ მოთამაშე რაქში მეტოქის მხრიდან ან ბოლო გუნდელის წინ ჩაება, თამაშ-გარეთაა. თუ თავად თამაშ-გარეთ არაა, მოთამაშეს მეტოქესთან დაჭიდებაც შეუძლია.

(დ) ვინც რაქში არ ებმება. თუ მოთამაშე თამაშ-გარეს ხაზის წინაა და რაქში არ ებმება, ამ ხაზის უკან უმაღლ უნდა დაიხიოს.

თუ ამ ხაზზე უკან მყოფმა მას გადააბიჯა, მაგრამ რაქში არ ჩაება, მოთამაშე თამაშ-გარეთაა.

სასჯელი: (ბ) - (დ) საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშ-გარეს ხაზზე.

16.6 რაქის შედეგიანად დასრულება

თუ ბურთი რაქიდან გამოვიდა, ან კარის ხაზზე ან მის გადაღმადაა, რაქი შედეგიანად დასრულდა.

16.7 რაქის უშედეგოდ დასრულება

(ა) რაქი უშედეგოდ დასრულდა, თუ მასში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა და შერკინება დაინიშნა. ამ შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც რაქის შეფერხებისას წინ მიიწევდა.

თუ წინ ვერცერთი გუნდი ვერ მიიწევდა, ან მსაჯი ვერ ადგენს სათანადო გუნდს, შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც წინ მიიწევდა რაქის დაწყებამდე.

თუ წინ ამ დროსაც ვერაფერს მიიწევდა, შერკინებაში ბურთს შემტევი შეაგდებს.

(ბ) ვიდრე შერკინების დასანიშნად დაუსტვენდეს, მსაჯმა ბურთს ჯერ რაქიდან გამოსვლა უნდა აცალოს, განსაკუთრებით კი მაშინ, თუ ერთ-ერთი გუნდი წინ მიიწევს.

თუ რაქი აღარ იძვრება, ან მსაჯი გადაწყვეტს, რომ ბურთი იქიდან დროულად ვერ გამოვა, შერკინება უნდა დანიშნოს.

17. მოლი

მოლია, თუ ბურთიანი მოთამაშე ერთმა ან მეტმა მეტოქემ დაიჭირა, მას კი ერთი ან რამდენიმე გუნდელი მიეშველა და შეეჭიდა. აქედან გამომდინარე, მოლში შექმნისას არა-ნაკლებ სამი მოთამაშეა: ბურთიანი და მინიმუმ თითო მისიანი და მეტოქე. ყველა ესენი ფეხზე დგანან, ერთმანეთს შეებმან ან ეჭიდებიან, და ლელოსკენ მიიწევენ. მოლის შექმნით ღია თამაში დამთავრდა.

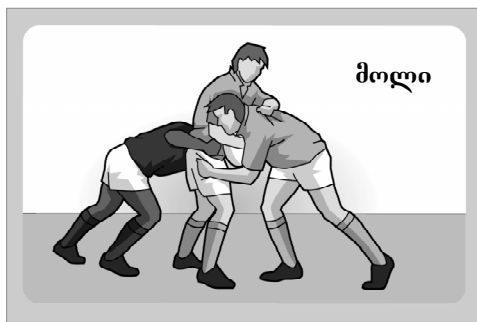
17.1 მოლის შექმნა

სად? მოლი შეიძლება გაიმართოს მხოლოდ მოედანზე.

17.2 მოლში ჩაბმა

(ა) მოლში ჩაბმის დროს მოთამაშეს თავი და ბეჭები საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰქონდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.





- (ბ) მოთამაშე მოლში უნდა დაიჭირონ ან თავად ჩაებას. თუ იგი უბრალოდ მოლის გვერდითაა, ჩაბმულად არ ითვლება.
- (გ) მოლში ჩაბმულზე ხელის მტეგენის დადება მკლავის მოხვევად არ ითვლება.
- (დ) **ზეზეულად ყოფნა.** მოთამაშე მოლში ფეხზე დგომას უნდა ეცადოს. ბურთიანი შეიძლება წაიქცეს, მაგრამ თუ ბურთი სათამაშოდ უმაღლაა ხელ-მისაწვდომი, თამაში გრძელდება.
- (ე) მოთამაშემ მოლი განგებ არ უნდა ჩააქციოს. ასე მოქცევა სასაფრთხოდ თამაშია.
- (ვ) მოთამაშე მოლს არ უნდა შეახტეს.

სასჯელი: (ბ) - (ვ) საჯარიმო დარტყმა.

17.3 სხვა დარღვევები

- (ა) მოთამაშე მოლიდან მეტოქის გამოთრევას არ უნდა ეცადოს.
- სასჯელი:** საჯარიმო დარტყმა.
- (ბ) მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჰქნას, რაც მეტოქეს აფიქრებინებს, რომ ბურთი მოლიდან გამოსულია მაშინ, როცა იგი ჯერაც იქაა.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

17.4 თამაშ-გარე

- (ა) **თამაშ-გარეს ხაზი.** ასეთი ხაზი ორია (მეტოქე გუნდებისთვის თითო) და კარის ხაზების პარალელურად გადის მოლში ჩაბმული ამ გუნდის ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე. თუ ეს ფეხი (ტერფი) კარის ხაზზე ან მის უკანაა, დამცველი გუნდისთვის თამაშ-გარეს ხაზი მისივე კარის ხაზია.
- (ბ) მოთამაშე მოლში უმაღლ უნდა ჩაებას, ან დაუყოვნებლივ დაიხიოს თამაშ-გარეს ხაზის უკან. თუ მოთამაშე მოლის გვერდით შეყოვნდა, თამაშ-გარეთაა.
- (გ) ვინც მოლში ებმება. თუ მოთამაშე მოლში ებმება, თავისი ბოლო გუნდელის ბოლო ფეხის უკან ან მის გვერდით უნდა ჩაებას. თუ მოთამაშე მოლში მეტოქის მხრიდან ან ბოლო გუნდელის წინ ჩაება, თამაშ-გარეთაა.
- (დ) ვინც მოლში არ ებმება. თუ მოთამაშე თამაშ-გარეს ხაზის წინაა და მოლში არ ებმება, ამ ხაზის უკან უმაღლ უნდა დაიხიოს. ვინც ასე არ შვრება, თამაშ-გარეთაა. თუ ამ ხაზზე უკან მყოფმა მას გადააბიჯა, მაგრამ მოლში არ ჩაება, მოთამაშე თამაშ-გარეთაა.
- (ე) ვინც მოლიდან გავიდა ან ხელ-ახლა ებმება. თუ მოლიდან გავიდა, მოთამაშემ უმაღლ უნდა დაიხიოს თამაშ-გარეს ხაზის უკან, რათა თამაშ-გარეთ არ იყოს. მერე თუ ეს მოთამაშე მოლში ბოლო გუნდელის წინ ჩაება, თამაშ-გარეთ იქნება. ერთია კია, მას მოლში ჩაბმა ბოლო გუნდელის გვერდითაც შეუძლია.
- სახჯელი:** (ბ) - (ე) საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშ-გარეს ხაზზე.

(გ) თუ ბურთის მფლობელი გუნდის მეტოქე მოლს განგებ გამოეცალა და მასში არაფინ დატოვა, მთლი მაინც გრძელდება. ამ დროს თამაშ-გარეს ხაზი ბურთის მფლობელისთვის კვლავაც მოლში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე გადის, მეტოქისთვის კი - მოლში ჩაბმულთაგან მოწინაგის წინა ფეხზე.

(ზ) მოლის მიმტოვებელი გუნდის მოთამაშე მოლში ჩასაბმელად ბურთის მფლობელი გუნდის მოწინაგეს უნდა დაეჭიდოს.

სასჯელი: (გ) - (ზ) საჯარიმო დარტყმა.

17.5 მოლის შედეგიანად დასრულება

თუ თავად ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე მოლიდან გავიდა, ბურთი მიწაზე დაიდო, ან კარის ხაზზე ან მის გადაღმა აღმოჩნდა, მოლი შედეგიანად დასრულდა.

17.6 მოლის უშედეგოდ დასრულება

(ა) მოლი უშედეგოდ დასრულდა, თუ მასში ბურთი უძრავია ან 5 წამზე მეტით გაუძრავდა, და შერკინება დაინიშნა.

(ბ) მოლი უშედეგოდ დასრულდა, თუ მასში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა ან მოლი ჩაიქცა (ოღონდაც ბინძურად თამაშის გარეშე) და შერკინება დაინიშნა.

(გ) მოლის შემდგომ შერკინებაში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვინც მოლის დაწყებისას მას არ ფლობდა.

თუ მსაჯმა გერ დაადგინა, ბურთი რომელ გუნდს ჰქონდა, შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც წინ მიიწვევდა მოლის გაუძრავებაზე.

თუ ამ დროს წინ გერცერთი გუნდი გერ მიიწვევდა, შერკინებაში ბურთს შეაგდებს.

- (დ) თუ მთლიანად არ იძვრება ან წინ-სვლა ნ წამზე მეტით შეწყვეტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს, ბურთის მოლიდან გამოსვლა უნდა აცალოს, ხოლო თუ ბურთი დროულად ვერ გამოვიდა, შერკინება დანიშნოს.
- (ე) თუ მოლმა წინ-სვლა შეწყვეტა, წინ მისი ხელ-ახლა დაძვრა ნ წამის განმავლობაში შეიძლება. მოლმა ამის შემდეგ წინ-სვლა თუ მეორედაც შეწყვეტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს, ბურთის მოლიდან გამოსვლა უნდა აცალოს, ხოლო თუ ბურთი დროულად ვერ გამოვიდა, შერკინება დანიშნოს.
- (ვ) თუ მოლში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა, მსაჯმა მოთამაშეები დიდხანს არ უნდა აჭიდაოს და შერკინება დანიშნოს.
- (ზ) თუ მოლში ბურთიანი წაიქცა, ჩაიხუნლა ან მიწაზე დაჯდა, მსაჯმა შერკინება უნდა დანიშნოს იმ შემთხვევის გარდა, როცა ბურთი სათამაშოდ მყისაა ხელ-მისაწვდომი.
- (თ) შერკინება ბურთის დამჭერის გაკავების დროს. თუ მოთამაშემ მეტოქის მიერ ფეხით დარტყმული ბურთი პირდაპირ დაიჭირა (ოღონდ არა ცენტრიდან და 22-დან დარტყმის შემდეგ), იგი მეტოქემ უმაღლეს გააკავა, შეიქმნა მოლი, რომელიც მერე გაუძრავდა ნ წამზე მეტით ან მასში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა, ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთის დამჭერის გუნდი შეაგდებს. აქ პირდაპირ ნიშნავს, რომ დამჭერამდე ბურთი არ შეხებია სხვა მოთამაშეს და მიწას.

თუ ეს მოლი დამჭერის ლელოში შევიდა და იქ ბურთი დაამიწეს, ან მისით თამაში შეუძლებელი გახდა, ინიშნება ნ-მეტრა შერკინება, რომელშიც ბურთის შემტევი შეაგდებს.

18. ბურთის ალაღზე დაჭერა

ბურთის ალაღზე დასაჭერად მოთამაშე თავის 22-მეტრა ხაზზე ან მასზე უკან უნდა იყოს. თუ მოთამაშეს ცალი ფეხი ამ ხაზზე ან უკან უდგას, იგი 22-ში მყოფად ითვლება.

ამ მოთამაშემ მტეოქის მიერ ფეხით დარტყმული ბურთი პირდაპირ და სუფთად (გინდაც ნახტომით) უნდა დაიჭიროს და „ალაღი!“ დაიძახოს.

ცენტრიდან დარტყმისას ალაღზე დაჭერა არ ითვლება.

ალაღზე დამჭერის სასარგებლოდ დაჭერის ადგილზე დარტყმა ინიშნება.

ალაღზე დაჭერა შეიძლება მაშინაც, თუ დაჭერამდე ბურთი გზად მოხვდა კარის ძელ(ებ)ს ან ხარიხას.

დამცველი გუნდის მოთამაშეს ალაღზე დაჭერა თავის ლელოშიც შეუძლია.

18.1 დაჭერის შემდეგ

მსაჯი უმაღ დაუსტვენს და ბურთის დამჭერ მოთამაშეს დარტყმას დაუნიშნავს.

18.2 სად?

დარტყმა ინიშნება დაჭერის ადგილზე, ხოლო თუ ბურთი ლელოში დაიჭირეს – მოედანში, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, ამ ადგილის პირდაპირ.

18.3 შესრულების ადგილი

დარტყმა სრულდება დაჭერის ადგილიდან ან მასზე უკნიდან, ამ ადგილზე გამაგალ ხაზზე.



18.4 ვინ დაარტყამს?

მოთამაშე, ვინც ბურთი ალაღლზე დაიჭირა.

თუ მან დარტყმა ერთ წუთში ვერ შეძლო, იქვე ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მისივე გუნდი შეაგდებს. თუ დაჭერის ადგილი ლელოშია, შერკინება მოედანზე, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, ამ ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე მოეწყობა.

18.5 როგორ სრულდება დარტყმა?

ალაღლზე დაჭერისთვის დანიშნული დარტყმა თავისუფალი დარტყმის წესებით (იხილე 21. წესი) სრულდება.

18.6 სამაგიერო შერკინება

- (ა) ბურთის დამჭერის გუნდს დარტყმის ნაცვლად შერკინების მოთხოვნა შეუძლია.
- (ბ) **სად გაიმართება შერკინება?** თუ დაჭერის ადგილი სათამაშო მოედანზეა, შერკინება ეწყობა იქვე, თღონდაც კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე.
თუ დაჭერის ადგილი ლელოშია, შერკინება კარის ხაზიდან 5 მეტრზე და კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე ეწყობა.
- (გ) **ვინ შეაგდებს ბურთს?** შერკინებაში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვისმა მოთამაშემაც ბურთი ალაღზე დაიჭირა.

18.7 საჯარიმო დარტყმა

- (ა) გინდ თამაშში მყოფი და გინდაც თამაშ-გარე მეტოქე ბურთის ალაღზე დამჭერს თავს აღარ უნდა დაესხას მსაჯის სასტვენის შემდეგ.
სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.
- (ბ) **საიდან სრულდება საჯარიმო?** თუ დამრღვევი თამაშში იყო, დარტყმა დარღვევის ადგილიდან სრულდება. თუ დამრღვევი თამაშ-გარეთ იყო, საჯარიმო 11. წესის მიხედვით სრულდება.
- (გ) **ვინ დაართყამს?** მართალი გუნდის ნებისმიერი მოთამაშე.

19. აუტი

პირდაპირ აუტში დარტყმა ნიშნავს, რომ ფეხით დარტყმული ბურთი აუტში (კიდეზე) ისე გავიდა, რომ სათამაშო არეში მიწაზე არ დაცემულა და მას არც მოთამაშეები და მსაჯი შეხებიან.

„22“ კარის ხაზსა და (მასთან უახლოეს) 22-მეტრა ხაზს შორის მოქცეული ნაკვეთია. იგი მოიცავს 22-მეტრა ხაზს, მაგრამ კარის ხაზი მას არ ეკუთვნის.

დერეფნის შუა ხაზი წარმოსახვითია. იგი მოედანზე, აუტის (კიდის) ხაზის მართობულად, იმ ადგილზე ივლება, სადაც ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ.

ბურთი აუტშია (კიდეზეა გადასული), თუ იგი მოთამაშეს არ უჭირავს და თავად ეხება აუტის ხაზს, ან ვინმეს ან რამეს ამ ხაზზე ან მის გადაღმა.

ბურთი აუტშია, თუ იგი მოთამაშეს უჭირავს და ეს მოთამაშე ან თავად ბურთი ეხება აუტის ხაზს ან მის გადაღმა მიწას (მაგრამ არა ვინმეს ან რამეს).

ბურთის აუტში გასვლის ადგილი იქაა, სადაც ბურთიანი მოთამაშე ან ბურთი აუტის ხაზს შეეხო ან გადააკვეთა.

ბურთი აუტშია, თუ ბურთი დაჭერის დროს მოთამაშეს თუნდაც ცალი ტერფი უდგას აუტის ხაზზე ან მის გადაღმა.

თუ ბურთიან მოთამაშეს ცალი ფეხი მოედანზე უდგას, ხოლო მეორე აუტში, ბურთი აუტშია.

თუ ბურთმა (ჰაერში) გადააკვეთა აუტის ან ლელოს კიდის ხაზი და დაიჭირა მოთამაშემ, ვისაც ორივე ფეხი სათამაშო არეში უდგას, ბურთი აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასული არაა. ამ მოთამაშეს ბურთის სათამაშო არეში გადმოგდე-

ბა ხელის წაკვერთაც შეუძლია. თუ მოთამაშე დაჭერისას ახტა, ორივე ფეხით სათამაშო არეში უნდა დახტეს, თორემ ბურთი აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასულად ჩაითვლება.

თუ ბურთს აუტის ხაზის სიბრტყე არ გადაუკვევთია, აუტში (კიდის გადაღმა) მყოფ მოთამაშეს შეუძლია ფეხი დაარტყას ან ხელი წაკერას, მაგრამ არ უნდა დაიჭიროს. აუტის ხაზის სიბრტყე ამ ხაზისადმი ვერტიკალურია.

19.1 მოწოდების ადგილი დარტყმის შემდეგ

მოედნის ვერ-მოგება

- (ა) 22-ის გარედან პირდაპირ აუტში. თუ სათამაშო არეში მყოფმა მოთამაშემ თავისი 22-ის გარედან ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყა (გამონაკლისია საჯარიმო დარტყმა), მისი გუნდი მოედანს ვერ მოიგებს (წინ ვერ წაიწივს).

ამ დროს ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ

:: დარტყმის ადგილის გასწვრივ, კიდეზე მდებარე წერტილიდან, ან

:: იქიდან, სადაც ბურთი აუტში გავიდა,

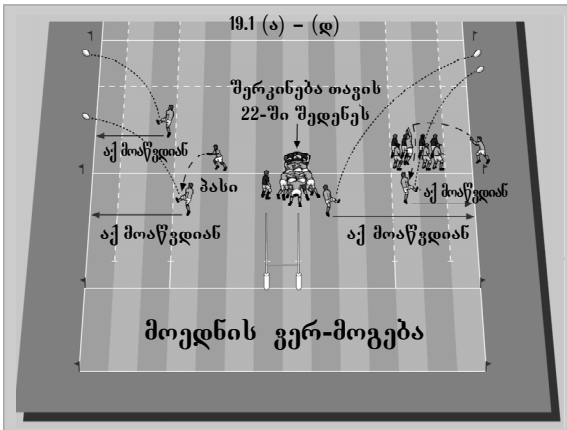
იმის და მიხედვით, თუ ამ ორი ადგილიდან რომელი უფრო ახლოა დამრტყმელის ლელოდან.

- (ბ) 22-ში შეტანა. თუ მოთამაშემ ბურთი თავისი 22-ის გარედან 22-ში ან თავის ლელოში მეტოქის შეუხებელივ გაგზავნა და შემდეგ მისმა გუნდმა აუტში პირდაპირ დაარტყა მეტოქის შეხებამდე, ბოჭვამდე, რაქის ან მოლის შექმნამდე – გუნდი მოედანს ვერ მოიგებს. ეს წესი მოქმედებს მაშინაც, თუ სწრაფად შემოგდებამდე გუნდმა ბურთი 22-ის ნიშნულის წინიდან ჩამოიტანა და ძერე აუტში პირდაპირ დაარტყა.

- (გ) თუ თავის 22-ში ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ 22-ის გარედან აიღო უძრავი ბურთი და აუტში პირდაპირ დაარტყა - მისი გუნდი მოედანს ვერ მოიგებს.
- (დ) 22-ში შეტანა შერკინებიდან ან დერეფნიდან. თუ გუნდმა ბურთი შერკინებაში ან დერეფანში თავისი 22-ის გარეთ შეაგდო ან მოაწოდა, შემდეგ კი ბურთი მეტოქის შეუხებელივ 22-ში შევიდა და გუნდმა აუტში პირდაპირ დაარტყა მეტოქის შეხებამდე, ბოჭყამდე, რაქის ან მოლის შექმნამდე - მოედანი ვერ მოიგება.

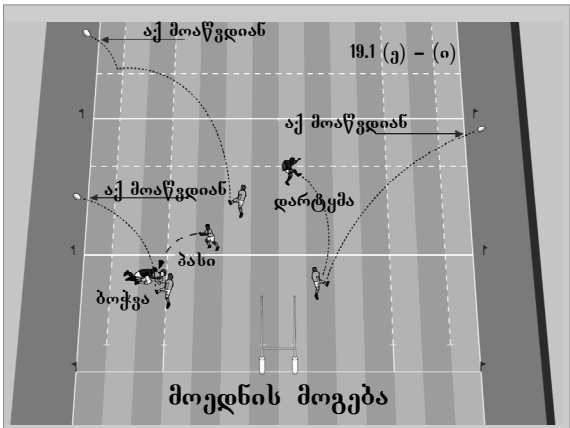
მოედნის მოგება

- (ე) თუ თავის 22-ში ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ 22-ის გარედან აიღო მოძრავი ბურთი და 22-დან აუტში პირდაპირ დაარტყა - ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.



- (გ) 22-ში შეტანა. თუ მოთამაშემ ბურთი 22-ის გარედან თავის 22-ში ან ლელოში გაგზავნა და მისმა გუნდმა აუტში ბირდაპირ დაარტყა მეტოქის შეხების, ბოჭვის, რაქის ან მოლის შემდეგ - ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.
- (ზ) 22-ში მეტოქისგან. თუ 22-ში ბურთი მეტოქისგან შევიდა, ანუ 22-ის ხაზის გადაკვეთამდე დამცველებს არ შეხებია, და ამ გუნდმა აუტში ბირდაპირ დაარტყა - ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.
- (თ) არა-ბირდაპირ აუტში. თუ სათამაშო არეში, ნებისმიერ ადგილზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთი აუტში არა-ბირდაპირ დაარტყა, ანუ აუტში გასვლამდე ბურთი ჯერ მოედანში დაეცა - ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

თუ სათამაშო არეში, ნებისმიერ ადგილზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთი დაარტყა, იგი მეტოქეს შეეხო და აუტში არა-



პირდაპირ გავიდა, ანუ **ჯერ** სათამაშო მოედანში დაეცა – ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

თუ სათამაშო არეში, ნებისმიერ ადგილზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთი დაარტყა, იგი მეტოქეს შეეხო და აუტში პირდაპირ გავიდა, ანუ სათამაშო მოედანში არ დაცემულა – ბურთი უნდა მოაწოდონ იმ ადგილის გასწვრივ, სადაც მეტოქეს შეეხო, ან არადა იქ, სადაც აუტში გავიდა, თუ ეს ადგილი მეტოქის ლელოდან უფრო ახლოა.

- (ი) **საჯარიმოდან.** თუ სათამაშო არის ნებისმიერი ადგილიდან მოთამაშემ საჯარიმო დაარტყა და ბურთი აუტში (მაგრამ არა ლელოს კიდეზე) გაგზავნა – ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

თავისუფალი დარტყმა

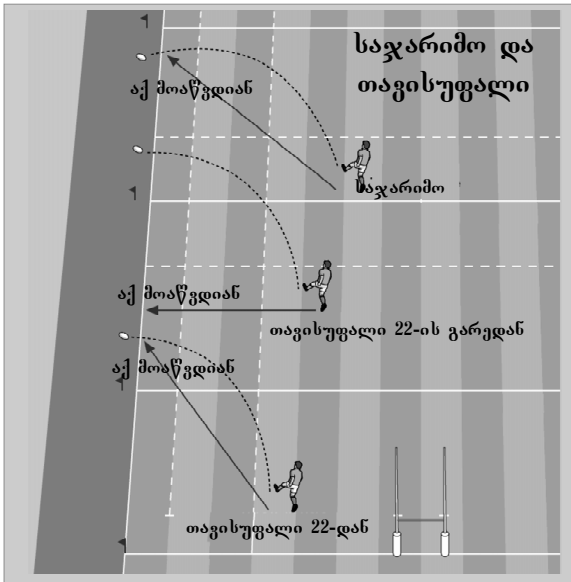
- (კ) **22-ის გარედან მოედანი ვერ მოიგება.** თუ 22-ის გარეთ დანიშნული თავისუფალიდან ბურთი პირდაპირ აუტში დაარტყეს, ბურთი უნდა მოაწოდონ

:: დარტყმის ადგილის გასწვრივ კიდეზე მდებარე წერტილიდან, ან

:: იქიდან, სადაც ბურთი აუტში გავიდა,

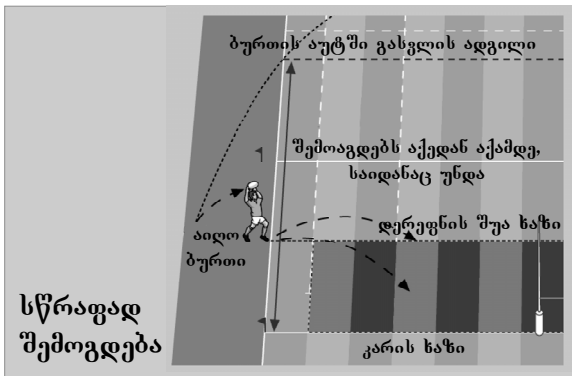
იმის და მიხედვით, თუ ამ ორი ადგილიდან რომელი უფრო ახლოა დამრტყმელის ლელოდან.

- (ლ) **22-დან და ლელოდან მოედანი მოიგება.** თუ დამცველი გუნდის 22-ში ან ლელოში დანიშნული თავისუფალიდან ბურთი აუტში დაარტყეს, ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.



19.2 სწრაფად შემოგდება

- (ა) მოთამაშეს ბურთის აუტიდან შემოგდება შეუძლია სწრაფადაც, ისე, რომ დერეფნის მოწყობას არ დაელოდოს.
- (ბ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშე უნდა იდგეს მოედნის გარეთ, ბურთის აუტში გასვლის წერტილისა და თავის კარის ხაზს შორის მდებარე ნებისმიერ ადგილზე.
- (გ) დერეფნის მოწყობის შემდეგ მოთამაშემ ბურთი სწრაფად აღარ უნდა შემოაგდოს. თუ მან ასე მაინც ჰქნა, შემოგდება ბათილდება და იგივე გუნდი ბურთს დერეფანში მოაწვდის.



- (დ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშემ აუტში გასული ბურთი უნდა გამოიყენოს. თუ აუტში გასვლის შემდეგ შემომგდებისა და კიდევ გადასული მეტოქის გარდა ბურთის სხვაც შეეხო, ან ბურთი შეცვალეს - შემოგდება გაბათილდება და იგივე გუნდი დერეფანში მოაწვდის.
- (ე) თუ სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშის მიერ ხელით ნატყორცნი ბურთი წინ წავიდა; მიწის ან მოთამაშეთა შეხებაზე შუა ხაზის გასწვრივ ან უკან 5 მეტრი არ გაუვლია; შემომგდება სათამაშო მოედანს ფეხი დააბიჯა - შემოგდება ბათილდება.

ამის შემდეგ მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს დერეფანში მოწოდება იქ, სადაც ბურთის სწრაფად შემოგდება სცადეს, ან იქვე, 15-მეტრა ხაზზე, შერკინებაში შეაგდოს ბურთი.

თუ მეტოქემ დერეფანი აირჩია და თავადაც არა-სწორად მოაწოდა, 15-მეტრა ხაზზე დაინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც სწრაფად შემოგდება სცადა.

- (ვ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშეს შეუძლია ბურთი გადმოაგდოს (დერეფნის) შუა ხაზის გასწორივ - აუტის ხაზის მართობულად, ან უკან - თავისი ლელოსკენ.
- (ზ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშეს შეუძლია (დერეფნის) შუა ხაზთან მისვლა და მისი დაუსჯელად დატოვება.
- (თ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშემ ბურთის მიერ 5 მეტრის გავლას ხელი არ უნდა შეუშალოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

- (ი) თუ ბურთიანი მოთამაშე აუტში გადაიყვანეს, ბურთი მეტოქეს უნდა დაუთმოს, რათა ამას სწრაფად შემოგდება შეეძლოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.3 მოწოდების ადგილი სხვა დროს

ყველა სხვა შემთხვევაში, ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც იგი აუტში გავიდა (კიდეზე გადავიდა)

19.4 ვინ მოაწვდის?

აუტიდან ბურთი უნდა მოაწოდოს იმ მოთამაშის მეტოქე გუნდმა, ვინც აუტში გასვლამდე ბურთს ბოლო ფლობდა ან შეეხო. საჭოჭმანო ვითარებაში ბურთს შემტევი მოაწვდის.

გამონაკლისი: თუ გუნდმა საჯარიმო დარტყმიდან ბურთი აუტში გაგზავნა (ვინც ბირდაპირ და ვინც არა), ბურთი აუტიდან ამავე გუნდმა უნდა მოაწოდოს.

19.5 ვისაც ფეხი აუტში უღვას

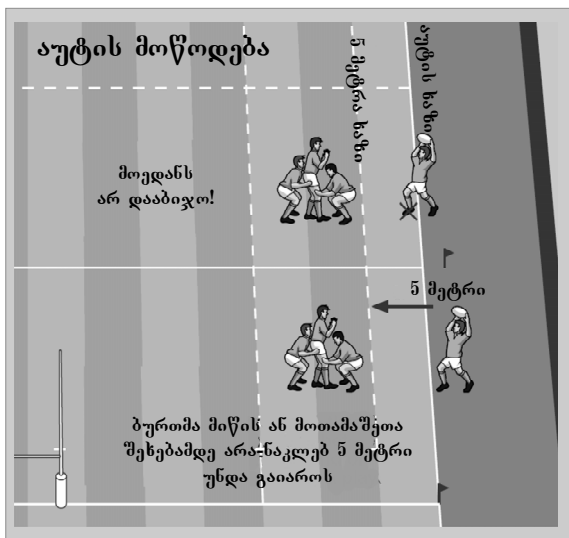
- (ა) თუ აუტში ან ლელოს კიდეზე ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ სათამაშო არიდან უძრავი ბურთი აიღო - მას აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასვლა ჩაეთვლება.

- (ბ) თუ აუტში ან ლელოს კიდეზე ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ სათამაშო არიდან მოძრავი ბურთი აიღო – მას აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასული ბურთის აღება ჩაეთვლება.

19.6 როგორ უნდა მოაწოდოს?

აუტიდან ბურთის მომწოდებელი მოთამაშე სათანადო ადგილზე უნდა დადგეს. მან მოწოდებისას მოედანს (ფეხი) არ უნდა დააბიჯოს.

მოთამაშემ ბურთი ხელით უნდა ტყორცნოს პირდაპირ, (დერეფნის) შუა ხაზის გასწვრივ, ისე, რომ ბურთმა მიწის ან მოთამაშეთა შეხებამდე არანაკლებ 5 მეტრი გაიაროს.



19.7 არა-სწორად მოწოდება

- (ა) თუ აუტიდან დერეფანში ბურთი არა-სწორად მოაწოდეს, მეტოქეს შეუძლია თავად აირჩიოს დერეფანში მოწოდება, ან 15-მეტრა ხაზზე ბურთი შერკინებაში შეაგდოს.

თუ მეტოქემ დერეფანი აირჩია და თავადაც არა-სწორად მოაწოდა, დაინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც არა-სწორად პირველმა მოაწოდა.

- (ბ) მოთამაშემ ბურთი დერეფანში გაუჯანჯლებლივ, ცრუ მოძრაობის გარეშე უნდა მოაწოდოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

- (გ) მოთამაშემ ბურთი არა-სწორად არც განგებ ან არც გამეორებით არ უნდა აწოდოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

დერეფანი

დერეფნის დანიშნულება ბურთის აუტში გასვლის შემდეგ, ორ ხაზად დაწყობილ მოთამაშეთა შორის ბურთის მოწოდებით (გადმოგდებით) თამაშის დროულად, უნიფათოდ და სამართლიანად განახლებაა.

დერეფნის მოთამაშე ისაა, ვინც დერეფნის შემადგენელ ხაზში (მწყობრში) დგას.

მიძღები ივია, ვინც მწყობრის უკან, დერეფნის მოთამაშეთა მიერ გადმოწოდებული ან გადმოგდებული ბურთის დასაჭერად დგას. მიძღებად დადგომა ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია, ოღონდაც გუნდს თითოეულ დერეფანში თითო მიძღებზე მეტი არ უნდა ჰყავდეს.

დერეფნის მონაწილეებად ითვლებიან აუტიდან ბურთის მომწოდებელი (გადმომგდები) მოთამაშე, ამისი უშუალო მეტოქე, მიმღებები და დერეფნის მოთამაშეები.

ყველა სხვა მოთამაშე (ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს) დერეფნის დასრულებამდე უნდა იდგეს შუა ხაზიდან მინიმუმ 10 მეტრით უკან, ან თუ მისი კარის ხაზი უფრო ახლოა - ამ ხაზის უკან.

15-მეტრა ხაზი კიდიდან 15 მეტრზე, აუტის ხაზის პარალელურად, მოედანში გადის.

დერეფანში წესის დარღვევის ან თამაშის შეფერხების გამო დანიშნული ნებისმიერი შერკინება შუა და 15-მეტრა ხაზების გადაკვეთაზე ეწყობა.

19.8 დერეფნად მოწყობა

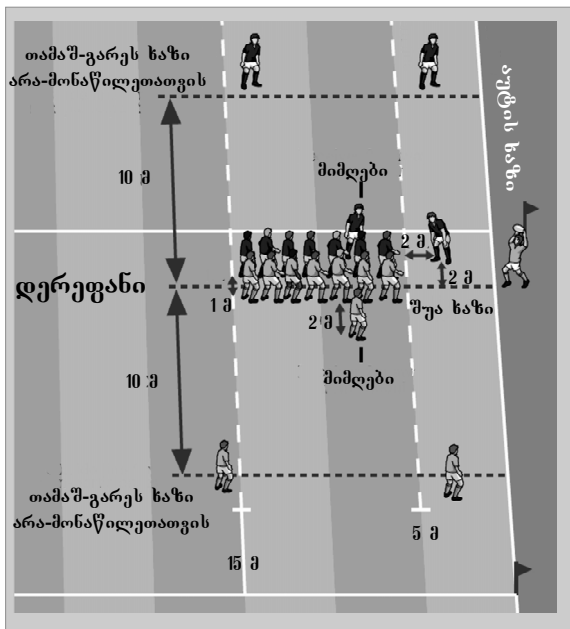
- (ა) მინიმუმი. დერეფანში გუნდიდან მინიმუმ ორი მოთამაშე უნდა დადგეს.
- (ბ) მაქსიმუმი. აუტიდან ბურთის მომწოდებელი გუნდი ადგენს თითო გუნდიდან დასაწყობთა მაქსიმალურ რაოდენობას.
- (გ) მეტოქეს შეუძლია დერეფანში ნაკლები მოთამაშეც დააყენოს, მეტი კი - არა.
- (დ) თუ ბურთი აუტშია გასული და მოთამაშე (დერეფნის) შუა ხაზთან მივიდა, იგულისხმება, რომ მან ეს დერეფანში დასადგომად გააკეთა.

დერეფნის მოთამაშეები შუა ხაზთან გაუჯანჯლებლივ უნდა მივიდნენ. თუ მასში ჩადგა, მოთამაშემ დერეფანი გათამაშების დასრულებამდე აღარ უნდა დატოვოს.

- (ე) თუ ბურთის მოძვლადებელმა გუნდმა დერეფანში ჩვეულზე ნაკლები მოთამაშე დააყენა, მეტოქეს დრო უნდა მიეცეს, რათა დერეფნიდან იმდენი მოთამაშე გაიყვანოს, რამდენიც წესის დასაცავადაა საჭირო.
- (ვ) ეს მოთამაშეები დერეფნიდან გაუჯანჯლებლივ უნდა გავიდნენ. მათ შუა ხაზიდან თავის თამაშ-გარეს ხაზამდე (10 მეტრით უკან) უნდა დაიხიონ, მაგრამ თუ დერეფანი მანამ დასრულდა, სანამ ამ ხაზს მიაღწიეს – შეუძლიათ თამაშში ჩაებან.
- (ზ) **დერეფანში არ-დადგომა.** თუ გუნდი დერეფანში განგებ არ ეწყობა, დასასჯელია.
- (თ) **სად უნდა დადგნენ დერეფნის მოთამაშეები?** დერეფნის თავი აუტის ხაზიდან არა-ნაკლებ 5 მეტრზეა. დერეფნის ბოლო ამავე ხაზიდან არა-უმეტეს 15 მეტრზეა. დერეფნის მოთამაშეები ამ ორ ადგილს შორის უნდა განლაგდნენ.
- (ი) **სად დადგეს მიმღები?** ვიდრე დერეფანი დაიწყება, მიმღები 5 და 15-მეტრა ხაზებს შორის, დერეფანში გამწკრივებულ გუნდელთა უკან, თავისი ლელოსკენ, მინიმუმ 2 მეტრზე უნდა იდგეს.

გამონაკლისი: მიმღებს შეუძლია დერეფნის მწყობრში დატოვებულ ღრეჩოში შეიჭრას და გააკეთოს ყველაფერი, რისი უფლებაც დერეფნის სხვა მოთამაშეებს აქვთ. ამ დროს მიმღებს სასჯელი დერეფნის სხვა მოთამაშეებივით ეკისრება.

- (კ) **მოთამაშე აუტისა და 5-მეტრა ხაზებს შორის.** ბურთის მოძვლადებელი გუნდის მეტოქემ, დერეფანში მოწყობის დროს, აუტისა და 5-მეტრა ხაზებს შორის მოთამაშე უნდა დააყენოს. იგი თავისი გუნდის მხარეს, დერეფნის შუა და 5-მეტრა ხაზებიდან 2 მეტრზე უნდა იდგეს.



- (ლ) აუტიდან ბურთის მოწოდებამდე დერეფნის მოთამაშეებს ადგილის მონაცვლეობა და ერთმანეთისთვის გაცვლაც შეუძლიათ.
- (მ) ორი ერთ-მაგი სწორი ხაზი. მეტოქე გუნდების დერეფნის მოთამაშეები ერთ-მაგ, ბარაღელურ, აუტის ხაზისადმი მართობულ მწყობრებად (ხაზებად) ეწყობიან.
- (ნ) დერეფანში დამდგარ მეტოქეთა შორის ცხადი შუალედი უნდა დარჩეს. იგი იზომება გამართულად მდგომ მოთამაშეთა შიდა (მეტოქის-კენა) მხრებს შორის.

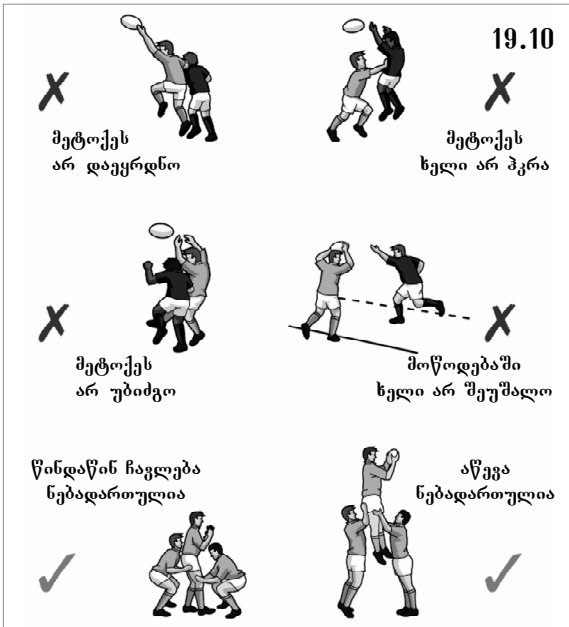
- (თ) მეტრიანი შუალედი. გუნდის მწყობრი თავისი ლელოსკენ, დერეფნის შუა ხაზიდან ნახევარ მეტრზე უნდა დადგეს.
სასჯელი: (ა) - (თ) თავისუფალი დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.
- (ბ) დერეფნის შუა ხაზი კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში არ უნდა იყოს.
- (ჟ) დერეფანში დადგომიდან ბურთის მოწოდებამდე მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა დაიჭიროს; მას არც ხელი ჰკრას, თავს დაესხას ან გზა შეუკრას.
სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.9 დერეფნის დაწყება და დასრულება

- (ა) დერეფანი იწყება მაშინ, როცა ბურთი აუტიდან მისი გადმოხედები მოთამაშის ხელის მტკევანს წყდება.
- (ბ) დერეფანი სრულდება მაშინ, როცა ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე დერეფნიდან გადის. ეს მოიცავს შემდეგს:
- :: ბურთი დერეფნიდან ტყორცნეს, გადმოაგდეს ან ფეხით დაარტყეს;
 - :: ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე 5 მეტრისა და კიდის ხაზებს შორის მოქცეულ ზოლში გადავიდა;
 - :: დერეფნის მოთამაშემ ბურთი მისცა დერეფნიდან დაძრულ მოთამაშეს;
 - :: აუტიდან ბურთი 15-მეტრა ხაზს მიღმა გადმოაგდეს, ან ამავე ხაზის იქით მოთამაშემ გადაიტანა;
 - :: დერეფანში შეიქმნა რაქი ან მოლი და მასში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები დერეფნის შუა ხაზზე გადავიდა;
 - :: დერეფანში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა (ბურთი ჩაიხურა). ამ დროს თამაში შერკინებით ახლდება.

19.10 რა ჰქნას და რა არა დერეფნის მოთამაშემ

- (ა) მეტოქეზე დაყრდნობა. ანტომის დროს მოთამაშე მეტოქეს არ უნდა დაეყრდნოს.
- (ბ) დაჭერა და კვრა. დერეფნის მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა დაიჭიროს და მას არც უბიძგოს, თავს დაესხას, გზა შეუკრას ან ხელი ჩაავლოს. გამონაკლისია დერეფანში შექმნილი რაქი და შოლი.
- (გ) უწესოდ თავდასხმა. დერეფნის მოთამაშე მეტოქეს შეიძლება თავს დაესხას მხოლოდ მაშინ, როცა ბურთიანის შებოჭვას ან ბურთის თამაშს თავად ცდილობს.
სასჯელი: (ა) - (გ) საჯარიმო დარტყმა ნ-მეტრა ხაზზე.
- (დ) აწევვა და ხელის შეშველება. მოთამაშეს შეუძლია მხტომელის აწევვა და მისთვის ხელის შეშველება, ოღონდაც ამწევვა ეს არ უნდა გააკეთოს უკნიდან შორტზე და წინიდან ბარბაყზე ქვემოთ.
- (ე) წინდაწინ ხელის ჩავლება. თუ მოთამაშემ მხტომელი უნდა აწიოს, უფლება აქვს წინდაწინ ჩაავლოს ხელი, ოღონდაც ეს არ უნდა გააკეთოს უკნიდან შორტზე და წინიდან ბარბაყზე ქვემოთ.
- (გ) ანტომმა, აწევვა და ხელის შეშველება ბურთის გადმოგდებაზე. ვიდრე ბურთი აუტიდან მისი გადმოგდების ხელის მტევანს არ მოწყდება, დერეფნის მოთამაშე არ უნდა ანტეს და არც აწიონ.
- (ზ) ამხტარის დაშვება. თუ მოთამაშეებმა ამხტარ გუნდელს ხელი შეაშველეს, იგი ძირს უნდა დაუშვან, როგორც კი ბურთის რომელიმე მოთამაშე მოიგებს.
- (თ) მოწოდების დაბლოკვა. დერეფნის მოთამაშე აუტის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში არ უნდა დადგეს და არც 5 მეტრზე ბურთის გადმოგდებას შეუშალოს ხელი.



- (ი) თუ აუტიდან გადმოგდებული ბურთი დერეფნის მოთამაშეს გასცდა, ამას შეუძლია აუტისა და 5-მეტრა ხაზებს შორის მოქცეულ ზოლში გადავიდეს. თუ მოთამაშე ასე მოიქცა, დერეფნის დასრულებამდე თავისი კარის ხაზისკენ აღარ უნდა წავიდეს. გამონაკლისია დერეფნიდან დაძვრა.
- (კ) ბურთის დაჭერა და გადმოგდება. დერეფანში ამხტარი მოთამაშე ბურთის დაჭერასა და გადმოგდებას ორივე, ან მარტო შიდა (მეტოქის-კენა) ხელით უნდა ეცადოს.

ამხტარ მოთამაშეს მართო გარე ხელით თამაში ეკრძალება, მაგრამ თუ ორივე მტევანი თავს ზემოთ აწია, ბურთის თამაში ნებისმიერით შეუძლია.

სასჯელი: (დ) – (კ) თავისუფალი დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.11 აუტიდან ბურთის მომწოდებელი

აუტიდან ბურთის მომწოდებელმა (და მისმა უშუალო მეტოქემ) უნდა აირჩიოს ოთხიდან ერთი:

- (ა) დარჩეს აუტის ხაზის მოსაზღვრე 5-მეტრა ზოლში;
- (ბ) (დერეფნის) შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან გამავალ თამაშ-გარეს ხაზის უკან დაიხიოს;
- (გ) ბურთის გადმოგდების შემდეგ დერეფანში თავადაც ჩადგეს;
- (დ) თუ მიძღების პოზიცია თავისუფალია, იქ გადავიდეს.

თუ მომწოდებელი სხვაგან წავა, თამაშ-გარეთ აღმოჩნდება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.12 დერეფნიდან დაძვრა

მოთამაშე დერეფნიდან იძვრება, თუ მწყობრს იმისთვის ტოვებს, რომ გუნდელის მიერ იქიდან გადმოგდებული ან გადმოწოდებული ბურთი დაიჭიროს.

- (ა) როდის? მოთამაშე მანამ არ უნდა დაიძვრას, სანამ ბურთი აუტიდან მომწოდებლის ხელის მტევანს არ მოწყდება.
- (ბ) სად? დაძვრული მოთამაშე დერეფნის დასრულებამდე უნდა დარჩეს დერეფნის შუა და მასზე 10 მეტრით უკან გაგლე-ბულ ხაზებს შორის მოქცეულ ზოლში და არ გაჩერდეს.

სასჯელი: (ა) – (ბ) თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზზე, კიდიდან 15 მეტრზე.

19.13 თამაშ-გარეს ხაზები

- (ა) დერეფანში მოწყობის შემდეგ გუნდისთვის ივლება ორი სხვადასხვა, კარის ხაზის პარალელური თამაშ-გარეს ხაზი.
- (ბ) მონაწილეები. პირველი თამაშ-გარეს ხაზი ეხება დერეფნის მონაწილე მოთამაშეებს (ჩვეულებრივ, ეგენი არიან ფორვარდები, 9 ნომერი და აუტიდან ბურთის გადმოგდები) აუტიდან ბურთის გადმოგდებაზე და ბურთის მიერ მიწის ან მოთამაშის შეხებამდეც ეს თამაშ-გარეს ხაზი იგივე დერეფნის შუა ხაზია, შეხების შემდეგ კი - ბურთზე გამაგალი ხაზი.
- (გ) არა-მონაწილეები. მეორე თამაშ-გარეს ხაზი ეხება მოთამაშეებს, რომლებიც დერეფანში არ მონაწილეობენ (ჩვეულებრივ, ბეკებს).

მათთვის თამაშ-გარეს ხაზი დერეფნის შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან გადის, მაგრამ თუ მათივე კარის ხაზი უფრო ახლოა, მაშინ თამაშ-გარეს ხაზი თავად ეს კარის ხაზია.

19.14 თამაშ-გარე დერეფნის მონაწილისთვის

- (ა) შეხებამდე. მოთამაშემ შუა ხაზს არ უნდა გადააბიჯოს. დერეფნის მოთამაშე თამაშ-გარეა, თუ შუა ხაზს მანამ გადააბიჯა, სანამ აუტიდან გადმოგებული ბურთი მოთამაშეებს ან მიწას შეეხებოდა. გამონაკლისია, თუ მოთამაშე შუა ხაზის მიმართ თავისი მხრიდან ახტა.
სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.
- (ბ) თუ ახტა და შუა ხაზი გადაკვეთა, მაგრამ ბურთი ვერ დაიჭირა და უკან გაუჯანჯლებლივ დაიხია - მოთამაშე არ უნდა დააჯარიმონ. ახტომისას მოთამაშეს ნაბიჯის გადადგმა ნებისმიერ მხარეს შეუძლია, ოღონდ შუა ხაზს არ უნდა გადააბიჯოს.

- (გ) **შეხების შემდეგ.** მას შემდეგ, რაც ბურთი მოთამაშეებს ან მიწას შეეხო, უბურთო მოთამაშე თამაშ-გარეთა, თუ ბურთზე წინაა. გამონაკლისია მეტოქის შებოჭვა ან ამის მცდელობა, ოღონდაც მოთამაშემ ბოჭვა ბურთის მიმართ თავისი მხრიდან უნდა დაიწყოს.
- (დ) მსაჯმა უნდა დააჯარიმოს მოთამაშე, ვინც განგებ ან უნებლიედ თამაშ-გარეთ გადავიდა, მაგრამ ბურთის დაუფლებას ან მეტოქის შებოჭვას არ ცდილა.
- (ე) მოთამაშემ დერეფანი მის დასრულებამდე არ უნდა დატოვოს.
- (ვ) **შორს გადმოგდება.** თუ ბურთს აუტიდან 15-მეტრა ხაზის მიღმა აგდებენ, დერეფნის მონაწილეს მოედნის სიდრმეში, ამ ხაზის იქით გადასვლა შეუძლია მაშინვე, როგორც კი ბურთი მომწოდებლის ხელის მტევანს მოწყდება. ამ დროს მეტოქესაც შეუძლია 15-მეტრა ხაზის გადაკვეთა. ერთი კია, თუ მოედნის სიდრმისკენ გაიქცა, მაგრამ ბურთი 15-მეტრა ხაზის მიღმა არ გადმოუგდეს, მოთამაშე თამაშ-გარეთაა და დასაჯარიმებულია.
- (ზ) დერეფანში შექმნილი რაქი და მოლი. თუ დერეფანში რაქი ან მოლი გაჩაღდა, დერეფნის მონაწილისთვის თამაშ-გარეს ხაზი ბურთზე კი აღარ გადის, არამედ რაქში ან მოლში ჩაბმულ, ამ მოთამაშის გუნდელთა ბოლო ფეხზე.
- (თ) აქ დერეფანი მაშინაა დასრულებული, თუ რაქი ან მოლი დერეფნის შუა ხაზს გადასცდა, ანუ მასში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები ამ ხაზის მიღმაა.
- (ი) დერეფნის მონაწილე მასში წარმოქმნილ რაქსა და მოლში უნდა ჩაებას, ან თამაშ-გარეს ხაზის უკან დაიხიოს და იქ დარჩეს, თორემ თამაშ-გარეთ აღმოჩნდება.

სასჯელი: (ა) - (ი) საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

რაქისა და მოლის სხვა წესები აქაც მოქმედებს.

- (კ) მოთამაშე რაქსა და მოლში მეტოქის მხრიდან არ უნდა ჩაებას.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა

- (ლ) მოთამაშე რაქსა და მოლში არ უნდა ჩაებას თამაშ-გარეს ხაზის წინ.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.15 თამაშ-გარე დერეფნის არა-მონაწილისთვის

- (ა) მოთამაშე, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს, თამაშ-გარეთაა, თუ დერეფნის დასრულებამდე თამაშ-გარეს ხაზს გადააბიჯა.

- (ბ) მოწოდებისას ჯერაც თამაშ-გარე. მოთამაშეს აუტიდან ბურთის მოწოდება მაშინაც შეუძლია, თუ მის გუნდელს თამაშ-გარეს ხაზის უკან ჯერ არ დაუხვევია. ერთი კია, თუ ეს მოთამაშე თამაშში დაბრუნებას გაუჯან-ჯლებლივ არ ცდილობს, თამაშ-გარეთაა.

- (გ) შორს გადმოვდება. თუ ბურთს აუტიდან 15-მეტრა ხაზის მიღმა აგდებენ, მომწოდებლის არა-დერეფნელ გუნდელს ბურთის დასაუფლებლად წინ გაქცევა (თამაშ-გარეს 10-მეტრა ხაზის გადაკვეთა) შეუძლია მაშინვე, როგორც კი ბურთი მომწოდებლის ხელის მტევანს მოწყდება.

ამ დროს არა-დერეფნელ მეტოქესაც შეუძლია გამოქცევა. ერთი კია, თუ წინ გაიქცა, მაგრამ ბურთი 15-მეტრა ხაზის მიღმა არ გადმოუვდეს, მოთამაშე თამაშ-გარეთაა და დასაჯარიმებელია.

(დ) დერეფანში შექმნილი რაქი და მოლი. თუ დერეფანში რაქი ან მოლი გაჩაღდა, დერეფანი მხოლოდ მაშინაა დასრულებული, როცა რაქში ან მოლში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები შუა ხაზის მიღმაა.

ვიდრე ეს მოხდება, იმ მოთამაშისთვის, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს, თამაშ-გარეს ხაზი კვლავ შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან გადის, ხოლო თუ მისი კარის ხაზი უფრო ახლოა, თამაშ-გარეს ხაზიც იგია. თუ მოთამაშემ ამ ხაზებს გადააბიჯა, თამაშ-გარეთაა.

სასჯელი: (ა) - (დ) საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშ-გარეს ხაზზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც აუტის ხაზიდან არა-ნაკლებ 15 მეტრზე.

20. შერკინება

შერკინების დანიშნულება წესის უმნიშვნელო დარღვევის ან თამაშის შეფერხების შემდეგ თამაშის დროულად, უხიფათოდ და სამართლიანად განახლებაა.

შერკინება სათამაშო მოედანზე იმართება. მასში თითო გუნდიდან რვა მოთამაშე დგება. ისინი ერთმანეთს ხელს გადახვევენ, სამ ხაზად დაეწყოებიან და ისე დაახლოვდებიან, რომ წინა ხაზში ჩამდგართა თავები მეტოქისას გადაეჭდოს.

ამით იქმნება გვირაბი. მასში 9 ნომერი შეაგდებს ბურთს, რათა პირველ-ხაზელებმა მის დასაუფლებლად ფეხით იბრძოლონ.

გვირაბი მეტოქე წინა (პირველ) ხაზებს შორის მოქცეული სივრცეა.

9 ნომერი (ჰაგბეკი) ისაა, ვინც შერკინებაში ბურთს აგდებს.

შუა ხაზი წარმოსახვითია და მიწაზე, გვირაბში ვადის მეტოქე პირველ-ხაზელთა მხრების შეხების ადგილის ქვეშ.

ჰუქერი (კვაჭი) წინა ხაზის შუა მოთამაშეა.

ბურჯები მისგან აქეთ-იქეთ დგებიან. მარცხენა ბურჯს თავი თავისუფლად უდევს, მარჯვენას კი შებორკილი აქვს.

მეორე ხაზში ორი მოთამაშე დგება და ბურჯსა და ჰუქერს აწვება.

ფრთები გარედან დგებიან და ხელს მეორე ან მესამე ხაზელებს ხვევენ.

8 ნომერი მესამე ხაზში დგება და უფრო ხშირად ორ მეორე-ხაზელს აწვება, მაგრამ შეუძლია მეორე-ხაზელსა და ფრთას მიაწვეს.

შვიდკაცა

შერკინება მოედანზე იმართება. გუნდის სამი მოთამაშე ერთმანეთს ხელს გადახვევს და ერთ ხაზად დაეწყობა, მეტოქე მწყობრები კი ისე დაახლოვდებიან, რომ მოთამაშეთა თავები გადაეჭდოს. ამით იქმნება გვირაბი. მასში 9 ნომერი ბურთს შეაგდებს და მორკინალები მის დასაუფლებლად ფეხით იბრძობებიან.

20.1 შესარკინებლად მოწყობა

(ა) სად იმართება შერკინება? თუ წესებში საგანგებოდ არ წერია, შერკინება ეწყობა სათამაშო მოედანზე, წესის დარღვევის ან თამაშის შეფერხების ადგილზე, ან მასთან შეძლების და გვარად ახლოს.

(ბ) თუ ეს ადგილი აუტის (კიდის) ხაზს 5 მეტრზე ნაკლებადაა დაშორებული, შერკინება კიდიდან 5 მეტრზე დგება.

შერკინება მოედანში უნდა გაიმართოს. შესარკინებლად მოწყობის დროს მისი შუა ხაზი კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში არ უნდა იყოს.

(გ) თუ დარღვევა ან თამაშის შეფერხება ლელოში მოხდა, შერკინება ამ ადგილის პირდაპირ, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე ინიშნება.

(დ) გაუჯანჯლებლივ. გუნდი შერკინებაში გაუჯანჯლებლივ უნდა დადგეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ე) რვა მორკინალი. შერკინებაში თითო გუნდიდან რვა მოთამაშე უნდა იდგეს. შერკინების დასრულებამდე რვავე მწყობრთან შეკრული უნდა რჩებოდეს.

ბირველ ხაზში, არც მეტი და არც ნაკლები, სამი, მეორეში კი ორი მოთამაშე უნდა იდგეს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

გამონაკლისი. თუ გუნდში რაიმე მიზეზით 15-ზე ნაკლები მოთამაშე დარჩა, ნებადართულია შერკინებაში დასაყენებელთა რიცხვის სათანადოდ შემცირება. გუნდმა გინდაც ამ შეღავათით ისარგებლოს, მეტოქეს იგივე არ მოეთხოვება. ერთი კია, ნებისმიერ შემთხვევაში გუნდმა **ხუთ** მორკინალზე ნაკლები არ უნდა დააყენოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

შვიდკაცა

(ე) **სამი მორკინალი.** შერკინებაში გუნდიდან სამი მოთამაშე უნდა იდგეს. შერკინების დასრულებამდე სამივე ერთმანეთთან შეკრული უნდა დარჩეს.

:: ამთიშალის გამონაკლისი.

ჭაბუკები

(ე) **მ-კაცა** შერკინება 3-4-1 წყობით უნდა დადგეს. მესამე ხაზის ერთადერთი მოთამაშე (მ ნომერი) მეორე-ხაზელებს უნდა მიაწვეს, ამათ კი თავები ჰუქერის აქეთ-იქით ედოთ.

გამონაკლისი. თუ სრული შემაღვენლობა არ ჰყავს, მოთამაშე ბინძურად თამაშისთვის გაუძევეს ან ამან მოედანი ტრაფმის გამო დატოვა - გუნდმა შერკინებაში რვაზე ნაკლები მოთამაშე უნდა დააყენოს. ერთი კია, ამ დროსაც ორივე გუნდს მინიმუმ **ხუთი** მორკინალის დაყენება მართება.

ნაკლული შერკინება ასე ეწყობა:

თუ ერთ-ერთ გუნდს ერთი მოთამაშე აკლია, მაშინ ორივე გუნდი 3-4 წყობით (8 ნომრის გარეშე) უნდა დადგეს.

თუ გუნდს ორი მოთამაშე აკლია, ორივე გუნდი 3-2-1 წყობით (უფრთებოდ) უნდა დადგეს;

ხოლო თუ გუნდს სამი მოთამაშე აკლია, გუნდები 3-2 განლაგებით (მარტო პირველი და მეორე ხაზები) უნდა დაეწყონ.

ნაღდ შერკინებაში პირველი ხაზის სამივე და მეორე ხაზის ორივე მორკინალი სათანადოდ გაწურთნილი უნდა იყოს.

თუ ერთ-ერთ გუნდს ასე გაწურთნილი მორკინალები აკლია მათი უყლოლობის, მოედნიდან გაძევების ან დაშვების გამო და სათანადოდ გაწურთნილი შემცვლელიც არ ჰყავს, მსაჯმა თამაში ცრუ შერკინებით უნდა გააგრძელოს.

(გ) **პირველ ხაზთა შებმა** (შეჭიდება). შერკინების ადგილი მსაჯმა ტერფით უნდა მონიშნოს.

შებმამდე მეტოქე პირველი ხაზები ერთმანეთს მკლავის ერთ გაწვდენაზე უნდა დაუდგნენ, ბურთი კი 9 ნომერს ეჭიროს და შერკინებაში მის შესაგდებად მზად იყოს.

პირველი ხაზები წინ იძენად უნდა დაიხარონ, რომ როცა ერთმანეთს შეეჭიდებიან, მათ ყოველ მოთამაშეს თავი და ბეჭები საკუთარ გავაზე დაბლა არ ექნეს.

მოთამაშეს შეჭიდების შედეგად თავი გუნდელის თავის მეზობლად არ უნდა ედოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ზ) მსაჯმა ზედიზედ უნდა დაიძახოს

დაინარეთ! და შეეხეთ!

ამაზე პირველი ხაზები წინ უნდა დაინარონ, (ოთხივე) ბურჯი კი გარე (თავისუფალი) ხელით უშუალო მეტოქის წინა-მხარს შეეხოს და ეგ ხელი უკანვე გამოწიოს.

მსაჯმა ამის პერე უნდა დაიძახოს **ყოფნი!**

და მცირე ყოფნის შემდეგ **შეერკინეთ!**

ამაზე პირველ ხაზებს შეუძლიათ ერთმანეთს შეეხან.

შეერკინეთ! ბრძანება არაა. იგია მითითება, რომ პირველი ხაზები ერთმანეთს შეეხან, როცა ამისთვის მზად იქნებიან.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(თ) წინ დახრაში ჩვეულებრივად დგომისას მუხლის იმდენად მოხრა იგულისხმება, რომ მეტოქესთან შეჭიდება გამოქანების გარეშე მოხერხდეს.

(ი) გამოქანება. პირველი ხაზი არ უნდა დადგეს შორს და მეტოქისკენ გაექანოს. ეს სახიფათოდ თამაშია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(კ) უძრავი და პარალელური. ვიდრე ბურთი მ ნომრის ხელის მტევნებს არ მოწყდება, შერკინება უძრავად უნდა იდგეს და მისი შუა ხაზი კარის ხაზთა პარალელური იყოს. ბურთის შეგდებაჲდე გუნდს მიწოლა ეკრძალება.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

20.2 პირველ ხაზელთა დგომა

(ა) მისაწოლად მზადყოფნა. შერკინების მოწყობის შემდეგ პირველ-ხაზელს ტანი და ფეხები წინ მიწოლისთვის მზად უნდა ჰქონდეს.

(ბ) ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშეს ორივე ფეხი მიწაზე უნდა ედგას, სიმძიმე კი მყარად ჰქონდეს გადატანილი თუნდაც ცალზე. მოთამაშეს ეკრძალება ფეხების გადაჯვარედინება, მაგრამ ეს შეზღუდვა არ ეხება გუნდელთა ფეხებს.

მოთამაშეს ბეჭები საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰქონდეს.

(გ) **ჰუქერი** (კვაჭი). შერკინებაში ბურთის შეგდებაძღე ჰუქერი ბურთის მოსაგებად უნდა გაემზადოს.

მას ორივე ფეხი მიწაზე უნდა ედგას, სიმძიმე კი მყარად ჰქონდეს გადატანილი თუნდაც ცალზე.

ჰუქერმა ფეხი არ უნდა დადგას თანა-გუნდელი ბურჯების ყველაზე წინა ტერფის წინ.

სასჯელი: (ა) - (გ) თავისუფალი დარტყმა.

20.3 შეკვრა (შერკინებაში ხელის მოხვევა)

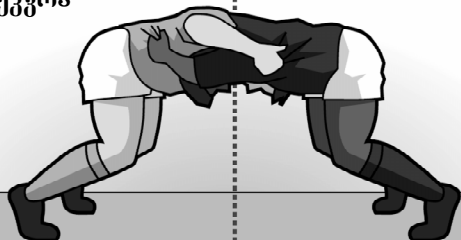
მოთამაშე გუნდელს რომ შეეკრას, ხელი ტანზე, იღლია-ზე ქვემოთ, მთლიანად - მტეგნიდან მხრამღე უნდა მოხვიოს. გუნდელისთვის მართო მტეგნის დაღება შეკვრა არაა.

(ა) შერკინების დაწყებიდან დასრულებამღე ყველა პირველ-ხაზელი მტკიცედ და უწყვეტად უნდა იყოს შეკრული.

(ბ) **ჰუქერმა** გუნდელ ბურჯებს ხელი ბეჭს ქვემოთ ან ზემოთ უნდა მოხვიოს. ბურჯებს ჰუქერი ისე არ უნდა ეჭიროთ, რომ ამას სიმძიმე არც-ერთ ფეხზე არ ჰქონდეს გადატანილი.

(გ) **მარცხენა ბურჯმა** მეტოქის მარჯვენა ბურჯს მარ-ცხენა მკლავი მარჯვენა მკლავის შიგნიდან უნდა ამოსდოს. მან მეტოქის კვართი მარცხენა ხელით უნდა ჩაბლუჯოს მხო-

შეკვრა



შუა ხაზი

ლოდ ზურგზე ან გვერდზე და არა მკერდზე, მკლავზე, სახელოზე ან საყელოზე, და მეტოქეს დაბლა არ უნდა ეწეოდეს.

- (დ) მარჯვენა ბურჯმა მეტოქის მარცხენა ბურჯს მარჯვენა მკლავი მარცხენა წინა-მხრის გარედან უნდა ამოსდოს. მან მეტოქის კვართი მარჯვენა ხელით უნდა ჩაბლუჯოს მხოლოდ ზურგზე ან გვერდზე და არა მკერდზე, მკლავზე, სახელოზე ან საყელოზე, და მეტოქეს დაბლა არ უნდა ეწეოდეს.
- (ე) ამ წესის ფარგალში ორივე ბურჯს შეუძლია შეკვრის მეთოდის შეცვლა.
- (ვ) პირველ-ხაზელთა გარდა ყველა სხვა მორკინალი, პირველ ხაზთა შეჭიდებამდე თუნდაც ცალი მკლავით უნდა შეეკვრას თანა-გუნდელ მეთორე-ხაზელს.

მეთორე-ხაზელი მის წინ მდგარ ბურჯს უნდა შეეკვრას, მეტოქის ჩაბლუჯვა კი, ბურჯის გარდა, ყველას ეკრძალება.

(ზ) ფრთა აფერხებს მეტოქის 9 ნომერს. თუ გუნდულებს სწორად შეეკრა, შერკინების ფრთას შეუძლია გვერდულად იდგეს. ერთი კია, ფრთა მეტად არ უნდა მობრუნდეს და ამით მეტოქის 9 ნომერი შეაფერხოს.

სასჯელი: (ა) - (ზ) საჯარიმო დარტყმა.

(თ) ჩაქცევა. შერკინების ჩაქცევის შემდეგ მსაჯმა უმაღ უნდა დაუსტვინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.

(ი) ამოდევნა. თუ მორკინალი ჰაერში აწივს ან შერკინებიდან ამოდევნეს, მსაჯმა უმაღ უნდა დაუსტვინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.

20.4 რომელი გუნდი შეაგდებს ბურთს?

(ა) წესის დარღვევის შემდეგ შერკინებაში ბურთი მართალმა (დამრღვევის მეტოქე) გუნდმა უნდა შეაგდოს.

(ბ) რაქის შემდეგ - იხილე 16.7 წესი

(გ) მოლის შემდეგ - იხილე 17.6 წესი

(დ) სხვა დროს. თამაშის ნებისმიერი სხვა შეფერხების შემდეგ, აგრეთვე წესებში გაუთვალისწინებელ შემთხვევაში, შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც შეფერხებაზე წინ მიიწევდა.

თუ ამ დროს წინ ვერაგინ მიდიოდა, შერკინებაში ბურთს შემტევი გუნდი შეაგდებს.

(ე) თუ შერკინება არ იძვრება და ბურთი იქიდან უმაღ არ გამოდის, შეფერხების ადგილზე ახალი შერკინება ინიშნება. მასში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც ბურთს შეფერხებისას არ ფლობდა.

(გ) თუ შერკინება გაუძრავდა და უმაღლ ხელახლა არ ამოძრავდა, ბურთი იქიდან დაუყოვნებლივ უნდა გამოიტანონ. თუ ასე არ მოხდა, ახალი შერკინება დაინიშნება. მასში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც ბურთს შეფერხებისას არ ფლობდა.

(ზ) თუ შერკინება ჩაიქცა ან წამოიშალა და ჯარიმა არ დანიშნულა, იქვე გაიმართება ახალი შერკინება, რომელშიც ბურთს იგივე გუნდი შეაგდებს.

თუ ხელ-მეორე შერკინება ამ წესში მოუხსენიებელი მიზეზით უნდა მოეწყოს, ბურთს მასშიც ის გუნდი შეაგდებს, ვინც ეს წინა შერკინებაში გააკეთა.

20.5 შერკინებაში ბურთის შეგდება

გაუჯანჯლებლივ. როგორც კი მეტოქე ბირველი ხაზები ერთმანეთს შეეჭიდებიან, 9 ნომერმა ბურთი შერკინებაში უნდა შეაგდოს.

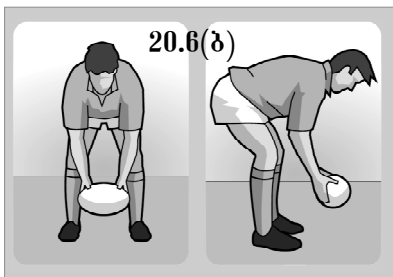
9 ნომერმა ბურთი მაშინ უნდა შეაგდოს, როცა მსაჯი ეტყვის და შერკინების იმ მხრიდან, რომელიც თავიდან აირჩია.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

20.6 როგორ აგდებს ბურთს 9 ნომერი?

(ა) 9 ნომერი შერკინებიდან ერთ მეტრზე, შუა ხაზზე ისე უნდა დადგეს, რომ მისი თავი შერკინებას არ შეეხოს და არც ახლო მდგომი ბურჯის გადაღმა მოხვდეს.

(ბ) 9 ნომერს ბურთი უნდა ეჭიროს ორი ხელით; ბირველ ხაზებს შორის, შუა ხაზზე; მუხლიდან და კოჭიდან ტოლ მანძილზე და ისე, რომ ბურთის გრძელი ღერძი მიწისა და აუტის ხაზის პარალელური იყოს.



- (გ) მ ნომრის მიერ შეგდებული ბურთი სწორადად უნდა მოძრაობდეს. ბურთი მ ნომრის ხელის მტევნებს გვირაბს გარეთ უნდა მოწყდეს.
- (დ) მ ნომერმა ბურთი სწორად, შუა ხაზზე უნდა შეაგდოს – თან ისე, რომ ბურთი მიწას პირველად შეეხოს ახლო მდგომი ბურჯის იქეთა ბეჭის გადაღმად.
- (ე) მ ნომერმა ბურთი ერთ-მაგი, წინ მოძრაობით უნდა შეაგდოს. ეს ნიშნავს, რომ მან ბურთი უკან არ უნდა წაიღოს და არც ცრუ მოძრაობა გამოიყენოს.

სასჯელი: (ა) – (ე) თავისუფალი დარტყმა.

20.7 როდის იწყება შერკინება?

- (ა) შერკინებაში თამაში მაშინ იწყება, როცა ბურთი მ ნომრის ხელის მტევნებს წყდება.
- (ბ) თუ მ ნომერმა ბურთი შერკინებაში შეაგდო, ის კი გვირაბის ნებისმიერი ბოლოდან გამოვიდა და საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმები არ დანიშნულა, იმავე გუნდმა ბურთი ხელახლა უნდა შეაგდოს.

- (გ) თუ ბურთით პირველ-ხაზელებს არ უთამაშიათ, მან კი გვირაბი გაიარა და იქეთა ბურჯის ფეხებს უკნიდან მოთამაშეთა შეუხებლივ გამოვიდა, იმავე გუნდმა ბურთი ხელახლა უნდა შეაგდოს.

20.8 აკრძალვები პირველ-ხაზელთათვის

- (ა) მირტყმა ბურთის შეგდებაძდე. პირველ-ხაზელებს ფეხები ისე უნდა ედგათ, რომ გვირაბი არ ჩაიხერგოს.

ვიდრე ბურთი 9 ნომრის ხელის მტევენებს არ მოწყდება, პირველ-ხაზელმა ტერფი მიწიდან არ უნდა აიღოს და არც წინ გაწიოს.

პირველ-ხაზელმა ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც შერკინებაში ბურთის სწორად შეგდებასა და მიწასთან სწორადვე შეხებას შეაბრკოლებს.

- (ბ) მირტყმა შეგდების შემდეგ. თუ ბურთი მიწას გვირაბში უკვე შეეხო, ნებისმიერ პირველ-ხაზელს შეუძლია, მისი მოგება ნებისმიერი ტერფით სცადოს.

- (გ) ბურთის გამოგდება. პირველ-ხაზელმა ბურთი განგებ არ უნდა გამოაგდოს გვირაბის იმ ბოლოდან, საიდანაც შერკინებაში შეაგდეს.

სასჯელი: (ა) და (გ) თავისუფალი დარტყმა.

- (დ) თუ ბურთი გვირაბიდან განგებ არ გამოუგდიათ, იგი იმავე გუნდმა ხელახლა უნდა შეაგდოს.

- (ე) თუ ბურთი გვირაბიდან ზედიზედ (გამეორებით) გამოაგდეს, მსაჯმა ეს განგებ დარღვევად უნდა ჩათვალოს და დამნაშავე დასაჯოს.

- (გ) **ორივე ფეხით.** ბირველ-ხაზელმა ბურთს ერთ-ბაშად ორი ფეხი არ უნდა დაკრას. მეტიც, შერკინებაში ბურთის შეგდებამდე და მის შემდეგაც, მოთამაშემ მიწას ერთ-ბაშად არ უნდა მოწყვიტოს ორივე ტერფი.
- (ზ) **ჩაქცევა.** შერკინებაში ბურთის შეგდებამდე და მის შემდეგაც, ბირველ-ხაზელმა ისე არ უნდა დახაროს ან დაგრიხოს ტანი, და არც მეტოქე დაწიოს ისე, რომ ამით შერკინება ჩაიქცეს.
- (თ) **მსაჯმა შერკინების ნებისმიერი განგებ ჩაქცევა, როგორც სახიფათოდ თამაში, მკაცრად უნდა აღკვეთოს.**
- (ი) **აწევა და ამოდევნა.** შერკინებაში ბურთის შეგდებამდე და მის შემდეგაც, ბირველ-ხაზელმა მეტოქე არ უნდა აწიოს და არც შერკინებიდან ამოდევნოს, რადგან ესეც სახიფათოდ თამაშია.

სასჯელი: (ე) - (ი) საჯარიმო დარტყმა.

20.9 საყოველთაო აკრძალვები

- (ა) **ყველას: ჩაქცევა.** მოთამაშემ შერკინება განგებ არ უნდა ჩააქციოს. მორკინალი განგებ არ უნდა წაიქცეს ან ჩაიმუხლოს. ეს ყველაფერი სახიფათოდ თამაშია.
- (ბ) **ყველას: ხელით თამაში.** მოთამაშემ შერკინებაში ბურთს ხელი არ უნდა ახლოს და არც მიწიდან ფეხებით აიღოს.

სასჯელი: (ა) - (ბ) საჯარიმო დარტყმა.

- (გ) **ყველას: ბურთის მოგება.** მორკინალი ბურთის მოგებას უნდა ეცადოს მხოლოდ ტერფით ან ფეხის ქვემო ნაწილით.

(დ) ყველას: გამოსული ბურთი. შერკინებიდან გამოსული ბურთი მოთამაშემ იქ აღარ უნდა დააბრუნოს.

სასჯელი: (გ) - (დ) თავისუფალი დარტყმა.

(ე) ყველას: ბურთზე დაცემა. მოთამაშე შერკინებიდან გამომავალ (ან გამოსულ) ბურთს არ უნდა დააწვეს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(გ) მეორე ხაზელსა და ფრთას: გვირაბი. თუ მორკინალი პირველ ხაზში არ დგას, გვირაბში მყოფი ბურთით არ უნდა ითამაშოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ზ) 9 ნომერს: ფეხით თამაში. ვიდრე ბურთი შერკინებაშია, 9 ნომერმა მას ფეხი არ უნდა დაარტყას.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(თ) 9 ნომერს: ხელის დაქნევა. 9 ნომერმა ისეთი არაფერი უნდა პქნას, რაც მეტოქეს აფიქრებინებს, რომ ბურთი შერკინებიდან გამოსულია მაშინ, როცა იგი ჯერაც იქაა.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ი) 9 ნომერს: ფრთაზე დაყრდნობა. 9 ნომერი მეტოქე ფრთის მორკინალს არ უნდა დაეყრდნოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

ჭაბუკები

(კ) მიწოლა. გუნდმა მეტოქეს შერკინებაში მიწოლით უკან მეტრ-ნახევარზე (1,5 მეტრზე) მეტად არ უნდა დაახვეინოს.

(ლ) ბურთის გამოტანა. თუ გუნდმა ბურთი მოიგო და მას შერკინების კუდში (ბოლოში) აკონტროლებს, იქ მეტად აღარ უნდა დააყოვნოს.

სასჯელი: (კ) - (ლ) თავისუფალი დარტყმა.

20.10 შერკინების დასრულება

- (ა) ბურთი გამოვიდა. თუ ბურთი გვირაბის გარდა შერკინების ნებისმიერი სხვა ადგილიდან გამოვიდა, შერკინება დასრულებულია.
- (ბ) ლელოში შევიდა. შერკინება ლელოში არ გრძელდება. თუ შერკინებაში მყოფი ბურთი კარის ხაზზე ან მის გადაღმაა, შერკინება დასრულებულია და ამდენად, ლელოში ბურთის დამიწებით შემტევს ლელოს გატანა, ხოლო დამცველს - ლელოს დაცვა შეუძლია.
- (გ) ბოლო კაცი მოეხსნა. შერკინებაში ბოლო კაცი ის მორკინალია, ვისი ტერფებიც თავისი კარის ხაზიდან ყველაზე ახლოა. თუ იგი შერკინებას მოეხსნა და ხელით აიღო მის წინ, მიწაზე დებული ბურთი, შერკინება დასრულებულია.

20.11 დატრიალება

- (ა) თუ შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა (მობრუნდა), მსაჯმა თამაში უნდა შეაჩეროს და ხელახალი შერკინება დანიშნოს.
- (ბ) ეს შერკინება უნდა მოეწყოს წინას დასრულების ადგილზე, ოღონდაც კარის ხაზიდან არა-ნაკლებ 5 მეტრზე.
ახალ შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც მას წინას შეჩერებისას არ ფლობდა, ხოლო თუ ბურთი ვერაგინ მოიგო - ის გუნდი, ვინც ეს წინაში გააკეთა.

ჭაბუკები

(ა) გუნდმა შერკინება განგებ არ უნდა დაატრიალოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

თუ ბრუნმა 45 გრადუსს მიაღწია, მსაჯმა თამაში უნდა შეაჩეროს. თუ დარტილება განგებ არ მომხდარა, მსაჯი შეჩერების ადგილზე ხელახალ შერკინებას დანიშნავს.

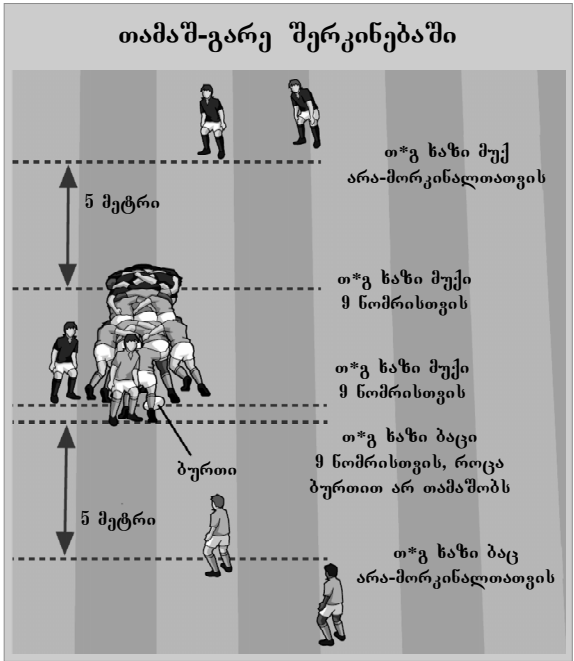
20.12 თამაშ-გარე შერკინებაში

- (ა) შერკინების მოწყობის დროს იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც ბურთს არ აგდებს – უნდა დადგეს შერკინების იმავე მხარეს, სადაც ბურთის შეშვები 9 ნომერია, ან სხვა მოთამაშეთათვის დადგენილი თამაშ-გარეს ხაზის უკან დაიხიოს.
- (ბ) თამაშ-გარე 9 ნომრისთვის. თუ გუნდმა შერკინებაში ბურთი მოიგო, მისი 9 ნომერი თამაშ-გარეთაა, თუ ორივე ფეხი ბურთის წინ მაშინ დადგა, როცა ბურთი ჯერაც შერკინებაშია. თუ 9 ნომერს ბურთის წინ მარტო ცალი ფეხი უდგას, იგი თამაშ-გარეთ არაა.
- (გ) თუ გუნდმა შერკინებაში ბურთი მოიგო, მეტოქის 9 ნომერი თამაშ-გარეთაა, თუ ცალი ფეხი ბურთის წინ მაშინ დადგა, როცა ბურთი ჯერაც შერკინებაშია.
- (დ) იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც შერკინებაში ბურთი ვერ მოიგო, არ უნდა გადავიდეს შერკინების იქეთა მხარეს და იქ თამაშ-გარეს ხაზის წინ დადგეს. ეს ხაზი შერკინებაში ჩაბმულ თანა-გუნდელთა ბოლო ფეხზე გადის.
- (ე) იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც შერკინებაში ბურთი ვერ მოიგო, არ უნდა მოშორდეს შერკინებას და თამაშ-გარეს ხაზის

წინ დადგეს. ეს ხაზი შერკინებაში ჩაბმულ თანა-გუნდელთა ბოლო ფეხზე გადის.

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

- (გ) 9 ნომრობა ნებისმიერ მთამაშეს შეუძლია, ოღონდაც გუნდს თითოეულ შერკინებაში თითო 9 ნომერზე მეტი არ უნდა ჰყავდეს.



(ზ) თამაშ-გარე არა-მორკინალთათვის. თუ მოთამაშე შერკინებაში არ დგას და არც 9 ნომერია, შერკინების დროს თამაშ-გარეთაა, თუ თავისი გუნდის თამაშ-გარეს ხაზის წინ დარჩა ან გადავიდა. ეს ხაზი კარის ხაზის პარალელურია და შერკინებაში ჩაბმულთა ბოლო ფეხზე 5 მეტრით უკან გადის.

(თ) თუ ბოლო ფეხი კარის ხაზზე ან მის უკანაა, 9 ნომრისა და არა-მორკინალთათვის თამაშ-გარეს ხაზი კარის ხაზია.

(ი) **ზოზინი.** შერკინების მოწყობის დროს არა-მორკინალმა თამაშ-გარეს ხაზის უკან გაუჯანჯლებლივ უნდა დაიხიოს. თუ იგი ასე არ მოიქცა, ფეხს ითრევს და დასასჯელია.

სასჯელი: (გ) - (ი) საჯარიმო დარტყმა თამაშ-გარეს ხაზზე.

20.13 ჭაბუკთა წესები კაცთა მატჩებში

კავშირს ჭაბუკთა შერკინების წესების შემოღება კაცთა ზოგიერთ თანრიგშიც შეუძლია.

21. საჯარიმო და თავისუფალი დარტყმები

საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმა მეტოქის მიერ წესის დარღვევის გამო, მართალი გუნდის სასარგებლოდ ინიშნება.

21.1 სად ინიშნება?

თუ წესებში სხვაგვარად არ წერია, საჯარიმო ან თავისუფალი დარღვევის ადგილზე ინიშნება.

21.2 საიდან სრულდება?

- (ა) მოთამაშემ დარტყმა უნდა შეასრულოს მითითებული ადგილიდან, ან მასზე უკნიდან - პირვანდელ ადგილზე გამაჯვალ ხაზზე.

თუ დარტყმის ადგილი მეტოქის კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალშია, დარტყმა დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ამავე კარის ხაზიდან 5 მეტრზე სრულდება.

- (ბ) თუ ლელოში დაინიშნა, დარტყმა მოედანში, შესაბამისი კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, (დარღვევის) ადგილის პირდაპირ სრულდება.

21.3 როგორ სრულდება?

- (ა) დარტყმის შესრულება შეუძლია ნებისმიერ მოთამაშეს და ნებისმიერი სერხით: ხელიდან, არეკნით ან მიწიდან. ბურთის დარტყმა შეიძლება ფეხის ნებისმიერი, მუხლზე ქვემო ნაწილით, მაგრამ არა ქუსლით და მუხლით.

შვიდკაცა

- (ა) ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან ან არეკნით, მაგრამ არა მიწიდან.

- (ბ) მუხლზე ბურთის აკენწვლა დარტყმად არ ითვლება.
- (გ) დამრტყმელმა უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც მანამდე თამაშობდნენ. უვარგისი ბურთის გამოცვლა შეიძლება მხოლოდ მსაჯის დასტურით.

სასჯელი: (ა) – (გ) თუ დამრტყმელის გუნდმა წესი დაარღვია, იმავე ადგილზე დაინიშნება შერკინება და მასში ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.4 დამატებითი პირობები

- (ა) **სამაგიერო შერკინება.** საჯარიმოს ან თავისუფალის მაგივრად გუნდს შეუძლია დაანიშნოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

- (ბ) **გაუჯანჯლებლივ.** თუ მსაჯს ანიშნა, რომ დარტყმას კარში აპირებს, მოთამაშემ საჯარიმო ერთ წუთში უნდა შეასრულოს.

განზრახვის გამოლაგნებად ითვლება სადგამის ან ქვიშის მოტანა, ან დარტყმის ადგილის მონიშვნა.

გინდაც ბურთი დარტყმამდე წაიქცეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს, დამრტყმელმა ყველაფერს მაინც ერთი წუთი უნდა ამყოფინოს.

ამ დროის გასვლის შემდეგ დარტყმა გაუქმდება და იმავე ადგილზე დაინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

კარში დარტყმის მსგავსად, ყველა სხვა დარტყმაც გაუჯანჯლებლივ უნდა შესრულდეს.

შვიდკაცა

- (ბ) კარში დარტყმა 30 წამში უნდა შესრულდეს.

- (გ) **თვალ-საჩინოდ.** დამრტყმელმა ბურთი თვალ-საჩინოდ უნდა დაარტყას: თუ ხელში უჭირავს, ბურთი მტევანს ცხადად უნდა მოშორდეს, და თუ მიწაზე დევს - ადგილი მოინაცვლოს.
- (დ) **ბურთის აუტში გადატანა.** დამრტყმელს ბურთის აუტში დარტყმა შეუძლია ხელიდან ან არეკნით, მაგრამ არა მიწიდან.
- (ე) **მოქმედების თავისუფლება.** დამრტყმელს ბურთის დარტყმა ნებისმიერ მხარეს შეუძლია და მისით ხელახლა თამაშის უფლებაც შეუზღუდავად აქვს.
- (ვ) **დარტყმა ლელოდან.** თუ საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმის შესასრულებლად მოთამაშემ უკან, თავის ლელოში დაიხია, მისმა გუნდელმა კი ბინძურად თამაშით მეტოქეს ლელო არ გაატანინა - საჯარიმო ლელო ჩაითვლება.
- (ზ) **უქმად ლელოში.** თუ საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმის ლელოდან შესრულების შედეგად ბურთი ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა, ან კარის ხაზის გადაკვეთამდე დამცველმა უქმად აქცია - მოედანში, 5 მეტრზე, ინიშნება შერეინება, რომელშიც ბურთს შემტვევი შეაგდებს.
- (თ) **ბურთის უკან.** საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმის შესრულების დროს დამრტყმელის მთელი გუნდი დარტყმამდე ბურთის უკან უნდა იყოს. გამონაკლისია მიწიდან დარტყმის დროს ბურთის დამყენებელი.
- (ი) **სწრაფად შესრულებული დარტყმა.** თუ საჯარიმო ან თავისუფალი ისე სწრაფად შესრულდა, რომ დამრტყმელის გუნდელები ბურთის წინ ჩარჩნენ, ისინი თამაშ-გარეთ ყოფნისთვის არ უნდა დაჯარიმდნენ.

ამ მოთამაშეებმა უკან-დახევა უმაღლესი უნდა დაიწყო და თამაშში მობრუნებამდე არ შეწყვიტონ. ამავე დრომდე ისინი თამაშში არ უნდა ჩაერიონ. ეს ეხება გუნდის ყველა მოთამაშეს - იმის და მიუხედავად, სათამაშო არის შიგნითა თუ გარეთ.

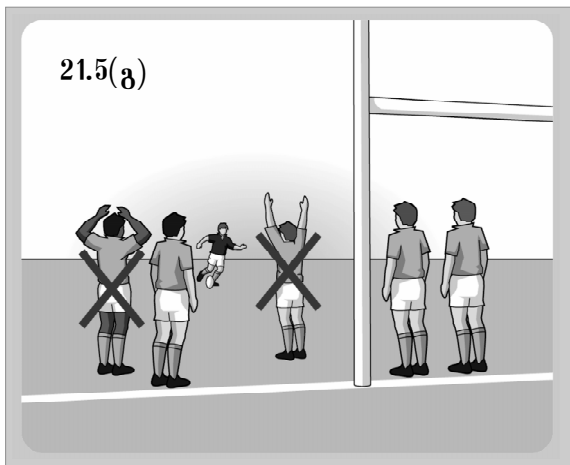
- (კ) ამ დროს მოთამაშე თამაშში მობრუნებულად ითვლება, თუ
 - :: საჯარიმო ან თავისუფალი დარტემის შემსრულებლის უკან თავად ჩავიდა;
 - :: მას გაუსწრო ბურთიანმა გუნდელმა ან
 - :: იმ გუნდელმა, ვინც დარტემის შესრულებისას ბურთზე უკან იყო.

- (ლ) თამაშ-გარეთ ჩარჩენილი მოთამაშე თამაშში მეტოქის ვერანაირი მოქმედებით ვერ მობრუნდება.

სასჯელი: თუ წესებში სხვაგვარად არ წერია, დამრტყმელი გუნდის მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო იქვე ინიშნება შერეინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.5 საჯარიმოდან გოლის გატანა

- (ა) საჯარიმო დარტემიდან შეიძლება გოლის გატანა.
- (ბ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ კარში ურტყამს, სიტყვა უნდა შეასრულოს. განზრახვის გამჟღავნების შემდეგ დამრტყმელს მისი გადათქმა აღარ შეუძლია. მსაჯს დამრტყმელთან განზრახვის გადამოწმების უფლება აქვს.
- (გ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ კარში ურტყამს, მეტოქე გუნდი დამრტყმელის მიერ გამოვლენის დაწყებიდან ბურთისთვის ფეხის დარტყმამდე უძრავად, ხელეზ-ჩამოშვებული უნდა იდგეს.



- (დ) თუ დამრტყმელს მსაჯისთვის არ უნიშნებია, რომ კარში დარტყმას აპირებდა, მაგრამ არეკნი გაიტანა, გოლი ითვლება.
- (ე) თუ დარტყმის შესრულების დროს მეტოქე გუნდმა წესი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა, გოლი ითვლება და ხელ-ახალი (გინდაც დამატებითი) დარტყმა აღარ ინიშნება.
- (ვ) დამრტყმელს ბურთის დაყენება შეუძლია უშუალოდ მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან კაგშირის მიერ მოწონებულ სადგამზე.

სასჯელი: თუ წესებში სხვაგვარად არ წერია, დამრტყმელი გუნდის მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო იქვე ინიშნება შერეინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.6 თავისუფალიდან გოლი არ ითვლება

- (ა) თავისუფალი დარტყმიდან გოლის გატანა არ შეიძლება.
- (ბ) თავისუფალი დარტყმის შემსრულებელ გუნდს არეკნით გოლის გატანა მხოლოდ მას შემდეგ შეუძლია, რაც ბურთი ისევ უქში გახდა, ბურთს მეტოქე შეეხო ან მეტოქემ ბურთიანი შებოჭა. ეს შეზღუდვა თავისუფალის ნაცვლად არჩეულ შერკინებაზეც ვრცელდება.

21.7 რა ჰქნას მეტოქე გუნდმა საჯარიმოსა და თავისუფალის დროს

- (ა) უკან დაიხიოს. მეტოქე გუნდი თავისი კარის ხაზისკენ უშალ უნდა გაიქცეს და უკან-დახევა განაგრძოს მანამ, სანამ
:: დარტყმის ადგილს 10 მეტრით არ დაშორდება; ან
:: არ მიაღწევს თავის კარის ხაზს, თუ ეს ხაზი დარტყმის ადგილს 10 მეტრზე ნაკლებადაა დაშორებული.
- (ბ) განაგრძოს უკან დახევა. გინდ დარტყმა შესრულდეს და დამრტყმელის გუნდიც ბურთით თამაშობდეს, მეტოქემ მანამ უნდა იხიოს უკან და თამაშში არ ჩაერიოს, სანამ დარტყმის ადგილს დადგენილ მანძილზე არ დაშორდება.
- (გ) სწრაფად შესრულებული დარტყმა. თუ დარტყმა ისე სწრაფად შესრულდა, რომ მეტოქეს გაცლის შესაძლებლობა ვერ მიეცა, იგი არ უნდა დაისაჯოს.

ერთი კია, ვიდრე თამაშში ჩაებმება, მეტოქემ უკან-დახევა უნდა განაგრძოს (ბ) მუხლის თანახმად ან მანამ, სანამ დარტყმის ადგილს 10 მეტრით დაშორებული გუნდელი არ გადაუსწრებს.

(დ) ხელის შეშლა. მეტოქემ მართალ გუნდს დარტყმის დროულად შესრულებაში ხელი არ უნდა შეუშალოს და არც გზა შეუკრას დამრტყმელს. მეტოქემ დამრტყმელის გუნდისგან შორს განგებ არ უნდა წაიღოს, გადააგდოს ან ფეხით დაარტყას ბურთი.

სასჯელი: მეტოქის მიერ წესის დარღვევა ისჯება პირვანდელზე 10 მეტრით წინ დანიშნული, იმავე ტიპის ახალი დარტყმით, ოღონდაც ამისი ადგილი მეტოქის კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში ვერ იქნება.

ამ ახალი დარტყმის შესრულება მართალი გუნდის ნების-მიერ მოთამაშეს შეუძლია.

საჯარიმოს დამრტყმელს უფლება აქვს შეცვალოს დარტყმის ხერხი და კარშიც კი დაარტყას.

თუ ხელ-ახალი დარტყმა დაინიშნა, იგი მას შემდეგ უნდა შესრულდეს, რაც მსაჯმა ახალი ადგილი მიუთითა.

21.8 კიდევ რა ჰქნას მეტოქემ თავისუფალის დროს

(ე) დამრტყმელზე თავდასხმა. დადგენილი მანძილით უკან-დანევის შემდეგ მეტოქე გუნდის მოთამაშეს შეუძლია მიეჭრას დამრტყმელს და არ დაარტყმევინოს.

მეტოქეს თავდასხმა შეუძლია მას შემდეგ, რაც დამრტყმელი ბურთისკენ წავა.

(გ) დარტყმის არ-დანებება. თუ მეტოქე დამრტყმელს თავს დაესხა და არ დაარტყმევინა, დარტყმა უქმდება. თამაში თავისუფალის ადგილზე, შერკინებით ახლდება. მასში ბურთს დამრტყმელის მეტოქე გუნდი შეაგდება.

(ზ) ლელოდან შესრულებული თავისუფალი. თუ მოედანში დანიშნული თავისუფალის შესასრულებლად დამრტყმელმა უკან, თავის ლელოში დაიხია, მეტოქე კი თავს დაეხსნა და არ დაარტყმევინა, 5-მეტრა შერკინება ინიშნება. მასში ბურთს შემტევი გუნდი შეაგდებს.

თუ წესებს იცავს, თავისუფალის ლელოდან დარტყმის შემდეგ მეტოქეს იქ ბურთით თამაში და ლელოს გატანა შეუძლია.

(თ) დაფარება. თუ მეტოქემ თავისუფალს დააფარა, თამაში გრძელდება.

21.9 გამოჭერა საჯარიმოსა და თავისუფალის დროს

(ა) თავისუფალის დამრტყმელმა ცრუ მოძრაობა არ უნდა გააკეთოს. თუ იგი დასარტყმელად გაინძრა, მეტოქეს თავდასხმა შეუძლია.

(ბ) თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ საჯარიმოს ან თავისუფალის დამრტყმელმა გუნდმა მეტოქე წესის დარღვევაზე გამოიჭირა, ხელ-ახალი დარტყმა აღარ უნდა დანიშნოს და თამაში გააგრძელებინოს.

22. ლელოში

ბურთის ლელოში დამიწება ორივე გუნდის მოთამაშეს შეუძლია.

თუ შემტევმა ბურთი მეტოქის ლელოში დაამიწა, მის გუნდს ლელო გატანილად ეთვლება.

თუ დამცველმა ბურთი თავის ლელოში დაამიწა, მის გუნდს ლელო დაცულად ეთვლება.

თუ დამცველმა ბურთი მიიღო და ამ დროს ცალი ფეხი კარის ხაზზე ან ლელოში უდგას, თავის ლელოში მყოფად ითვლება.

22.1 ბურთის დამიწება

ხდება ორი ხერხით:

- (ა) მოთამაშემ ბურთი მიწას შეახხო. მოთამაშეს ბურთი ხელში ეჭირა და იგი ლელოში მიწას შეახხო. ჭერა ნიშნავს მტევნ(ებ)ით ან მკლავ(ებ)ით ფლობას.



- (ბ) მოთამაშე ბურთის დააწვავს. ბურთი მიწაზე იყო და მოთამაშე მას დააწვავს მტკევენ(ებ)ით, მკლაგ(ებ)ით ან ზედა ტანის წინა მხრით - მუცლიდან მოყოლებული კისრის ჩათვლით.

22.2 ბურთის აღება

მიწიდან ბურთის აღება დამიწება არაა. მოთამაშეს შეუძლია ლელოში მიწიდან აიღოს ბურთი და ლელოშივე სხვაგან დაამიწოს.

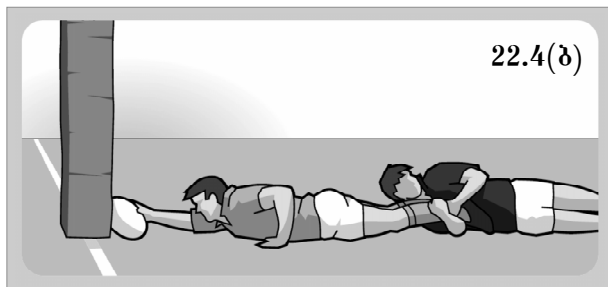
22.3 შემტევის მიერ ბურთის დამიწება

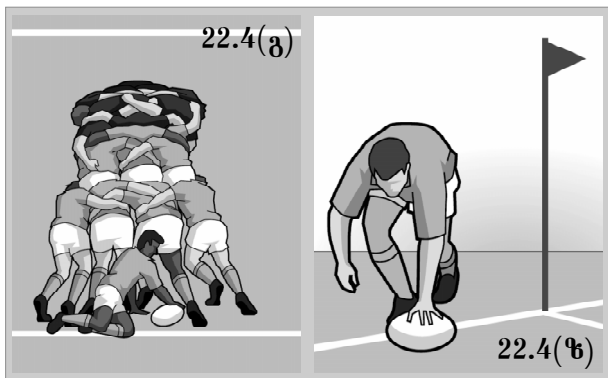
- (ა) ლელო. თუ თამაშში მყოფმა (იხილე 11. წესი) შემტევმა მოთამაშემ ბურთი მეტოქის ლელოში დაამიწა, ლელო გატანილად ეთვლება. ამ დროს სულ ერთია, ლელოში ბურთი ვინ შეიტანა - შემტევმა თუ დამცველმა.
- (ბ) თუ ბურთიანმა შემტევმა ბურთი ლელოში დაამიწა და იმაგდროულად ლელოს კიდის ან უკანა ხაზს შეეხო, დამცველ გუნდს 22-დან დარტყმა ერგება.

22.4 ლელოს გატანის სხვა ხერხები

- (ა) კარის ხაზზე დამიწება. კარის ხაზი ლელოს ნაწილია. თუ შემტევმა მოთამაშემ ბურთი მეტოქის კარის ხაზზე დაამიწა, ლელო გატანილად ეთვლება.
- (ბ) ძელის ძირში დამიწება. კარის ძელი და მასზე შემოხვეული შალითა კარის ხაზზეა, ეს კი, თავის მხრივ, ლელოს ნაწილია. თუ შემტევმა მოთამაშემ ბურთი (შალითიანი) ძელის ძირში დაამიწა - იგი ერთ-დროულად შეახო მიწასა და ძელს - ლელო გატანილად ეთვლება.
- (გ) ძალისძიერი ლელო. შერკინება და რაქი ლელოში აღარ გრძელდება. თუ მოედანში დაწყებული შერკინება ან რაქი ლელოში გადავიდა და ბურთი კარის ხაზზე ან მის მიღმა - შემტევს მისი დამიწებით ლელოს გატანა შეუძლია.

- (დ) **ინერციული ლელო.** თუ კარის ხაზამდე შებოჭვას, მაგრამ ბურთიანმა შემტევმა ინერციით, ერთი უწყვეტი მოძრაობით მანაც მიაღწია მეტოქის ლელომდე და ბურთი დაამიწა - ლელო გატანილად ეთვლება.
- (ე) **ბოჭვა კარის ხაზთან.** თუ მოთამაშე მეტოქის კარის ხაზთან შებოჭვას, მაგრამ ლელოს მიწვდა და ბურთი უმაღ დაამიწა კარის ხაზზე ან მის მიღმა - ლელო გატანილად ეთვლება.
- (ვ) **ამ დროს, ზეზეულად (დგომელა) მოთამაშე დამცველს შეუძლია შებოჭილს ბურთი ხელით წაართვას, მაგრამ ფეხის დარტყმა ეკრძალება.**
- (ზ) **აუტში ან ლელოს კიდეზე მყოფი.** გინდ შემტევი აუტში (კიდეზე) ან ლელოს კიდეზე იყოს, თუ ბურთი არ უჭირავს - მეტოქის ლელოში მისი დამიწვებით ლელოს გატანა შეუძლია.
- (თ) **საჯარიმო ლელო.** თუ მეტოქის მხრივ ბინძურად თამაშის გარეშე გუნდი ლელოს უეჭველად გაიტანდა, ან მას გაიტანდა უკეთეს ადგილზე - საჯარიმო ლელო ინიშნება.





- (ი) საჯარიმო ლელო კარის ძელებს შორის გატანილად ითვლება, დამცველ გუნდს კი გარდასახვავზე დაფარების უფლება უნარჩუნდება.

22.5 დამცველის მიერ ბურთის დამიწება

- (ა) ლელოს დაცვა. თუ დამცველმა მოთამაშემ ბურთი თავის ლელოში დაამიწა, ლელო დაცულად ეთვლება.
- (ბ) აუტში ან ლელოს კიდეზე მყოფი. გინდ დამცველი აუტში (კიდეზე) ან ლელოს კიდეზე იყოს, თუ ბურთი არ უჭირავს - თავის ლელოში მისი დამიწებით ლელოს დაცვა შეუძლია.
- (გ) ძელის ძირში დამიწება. კარის ძელი და მასზე შემოხვეული შალითა კარის ხაზზეა, ეს კი, თავის მხრივ, ლელოს ნაწილია. თუ დამცველმა მოთამაშემ ბურთი (შალითიანი) ძელის ძირში დაამიწა - იგი ერთ-დროულად შეახლო მიწასა და ძელს - ლელო დაცულად ეთვლება.

22.6 ლელოში გადასული შერკინება, რაქი და მოლი

თუ მოედანზე დაწყებული შერკინება, რაქი ან მოლი ლელოში გადავიდა და ბურთი კარის ხაზზე ან მის მიღმაა - დამცველს მისი დამიწებით ლელოს დაცვა შეუძლია.

22.7 განახლება ლელოს დაცვის შემდეგ

- (ა) თუ მეტოქის ლელოში შემტევა შეაგდო ან შეიტანა, და იქ ბურთი უქმი გახდა იმის გამო, რომ დამცველმა დაამიწა, ლელოს კედელზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა - 22-დან დარტყმა ინიშნება.
- (ბ) თუ შემტევს მოედანში წინ დაუგარდა ან გადააწოდა, ბურთი კი მეტოქის ლელოში შევიდა და იქ უქმი გახდა - ბურთის წინ დაგარდნის ან გადაწოდების ადგილზე შერკინება ინიშნება.
- (გ) თუ ცენტრიდან ან 22-დან დარტყმის შემდეგ ბურთი მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა მეტოქის ლელოში, იქ კი დამცველმა დაამიწა ან უქმად უმაღ აქცია - დამცველ გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:
 - :: შერკინება დაანიშნინოს იმ ხაზის ცენტრში, საიდანაც დაარტყეს, და ბურთი თავად შეაგდოს; ან
 - :: დარტყმა გაამეორებინოს.
- (დ) თუ დამცველმა ბურთი თავის ლელოში შეიტანა ან შეაგდო, იქ კი მისმა გუნდმა დაამიწა და წესი არ დარღვეულა - თამაში განახლება ნ-მეტრა შერკინებით, რომელიც დამიწების ადგილის პირდაპირ მოეწყობა და მასში ბურთს შემტევი გუნდი შეაგდებს.

- (ე) თუ გუნდმა ბურთი თავის ლელოში გაგზავნა, იქ კი დამცველს დარტყმაზე დაუფარეს და ბურთი უქმი გახდა – შემტყვეს 5-მეტრა შერკინება ბურთის უქმად გახდომის ადგილის პირდაპირ ერგება.

22.8 უქმი ბურთი ლელოს გავლით

თუ ფეხით დარტყმული ბურთი მეტოქის ლელოს გავლით ლელოს კედლე ან უკანა ხაზზე გადავიდა – გამონაკლისია კარში წარუმატებელი დარტყმა, გინდ მიწიდან და გინდაც არეკნით – დამცველ გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: დაარტყას 22-დან; ან

:: დარტყმის ადგილზე შერკინება დაანიშნინოს და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

22.9 დამცველი თავის ლელოში

- (ა) თუ დამცველს ცალი ტერფის ნაწილი თავის ლელოში უდგას, ითვლება, რომ იგი ორივე ფეხით იქაა.
- (ბ) თუ თავის ლელოში მყოფმა მოთამაშემ მოედნიდან აიღო უძრავი ბურთი – ბურთის ლელოში შეტანა ჩაეთვლება.
- (გ) თუ თავის ლელოში მყოფმა მოთამაშემ მოედნიდან აიღო მოძრავი ბურთი – ბურთის ლელოში აღება ჩაეთვლება.
- (დ) თუ ლელოს უკანა ხაზის მიღმა ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ ლელოდან აიღო უძრავი ბურთი – ბურთის უქმად ქცევა ჩაეთვლება.
- (ე) თუ ლელოს უკანა ხაზის მიღმა ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ ლელოდან აიღო მოძრავი ბურთი – ბურთის სათამაშო არის გარეთ აღება ჩაეთვლება.

22.10 ბურთაობის შეფერხება ლელოში

თუ ბურთიანი მოთამაშე ლელოში ისე დაიჭირეს (გაკაკავეს), რომ ბურთს ვერ ამიწებს, ან იქვე მოლის მსგავსი ჭიდილი გაიმართა - ბურთი უქმია.

ამ დროს 5-მეტრა შერკინება ინიშნება. მასში ბურთს შემტევი შეაგდებს.

22.11 უქმი ბურთი ლელოში

- (ა) თუ ლელოს კიდის ან უკანა ხაზებს, ან ამათ მიღმა რამეს ან ვინმეს შეეხო - ბურთი უქმია.

თუ ბურთი ლელოში შემტევემა გუნდმა შეიტანა, დამცველმა 22-დან უნდა დაარტყას.

თუ ბურთი ლელოში დამცველმა გუნდმა შეიტანა, დაინიშნება 5-მეტრა შერკინება, რომელშიც ბურთი შემტევემა უნდა შეაგდოს.

- (ბ) თუ ბურთიანი მოთამაშე ლელოს კიდის ან უკანა ხაზებს, ან ამათ მიღმა მიწას შეეხო - ბურთი უქმია.

თუ ბურთი ლელოში შემტევემა გუნდმა შეიტანა, დამცველმა 22-დან უნდა დაარტყას.

თუ ბურთი ლელოში დამცველმა გუნდმა შეიტანა, დაინიშნება 5-მეტრა შერკინება, რომელშიც ბურთი შემტევემა უნდა შეაგდოს.

- (გ) თუ მოთამაშემ ლელო გაიტანა ან დაიცვა, ბურთი უქმია.



22.12 ბურთი ან მოთამაშე სარს შეეხო

თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე შეეხო ალაძს ან (ალშიან) კუთხის სარს, რომელიც დასობილია კარისა და ლელოს კიდის ხაზთა, ან უკანა და ლელოს კიდის ხაზთა გადაკვეთაზე, და სხვაფრივ აუტი არაა - ბურთი გადასულად არ ითვლება. გამონაკლისია სარის ძირში დაშიწება.

22.13 შემტევის (შერკინებით დასასჯელი) დარღვევა

თუ შემტევა მოთამაშემ ლელოში წესი ისე დაარღვია, რომ ამისთვის სასჯელი შერკინებაა (მაგალითად, ბურთი წინ დაუვარდა) - თამაში ახლდება დარღვევის ადგილის პირდაპირ დანიშნული 5-მეტრა შერკინებით, რომელშიც ბურთი დამცველმა გუნდმა უნდა შეაგდოს.

22.14 დამცველის (შერკინებით დასასჯელი) დარღვევა

თუ დამცველმა მოთამაშემ ლელოში წესი ისე დაარღვია, რომ ამისთვის სასჯელი შერკინებაა (მაგალითად, ბურთი წინ დაუვარდა) - თამაში ახლდება დარღვევის ადგილის პირდაპირ დანიშნული 5-მეტრა შერკინებით, რომელშიც ბურთი შემტევმა გუნდმა უნდა შეაგდოს.

22.15 ჭოჭმანი დამიწების გამო

როცა საჭოჭმანო ისაა, თუ ლელოში რომელმა გუნდმა დაამიწა ბურთი - თამაში ახლდება დარღვევის ადგილის პირდაპირ დანიშნული 5-მეტრა შერკინებით, რომელშიც ბურთი შემტევემა გუნდმა უნდა შეაგდოს.

22.16 წესის დარღვევა ლელოში

ლელოში მომხდარი ნებისმიერი დარღვევა მოედანზე ჩადენილის მსგავსად ისჯება. ასე მაგალითად, ლელოში ბურთის წინ დავარდნას ან გადაწოდებას დარღვევის ადგილის პირდაპირ დანიშნული 5-მეტრა შერკინება მოყვება.

სასჯელი: თუ საჯარიმო დარტყმა ლელოში მომხდარი დარღვევის გამოა დასანიშნი, იგი მოედანში, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ ინიშება.

22.17 უწესობა და უპიროდ თამაში ლელოში

(ა) შემტევის მიერ გზის შეკვრა. თუ შემტევი ლელოში თავს დაესხა ან გზა განგებ შეუკრა დამცველს, ვინც ბურთს ეს-ესაა ფეხი დაარტყა, დამცველ გუნდს შეუძლია საჯარიმო მითითხოვოს

:: მოედანზე, თავისი კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ; ან

:: ბურთის მიწაზე დაცემის ადგილზე. თუ ბურთი აუტში ან მოედნის ნაპირზე დაეცა, საჯარიმო ინიშნება აუტის ხაზიდან 15 მეტრზე, ბურთის აუტში გასვლის ან მიწაზე დაცემის ადგილის გასწვრივ.

ლელო უქმდება და საჯარიმო დარტყმა ინიშნება, თუ ბინძურად თამაშის გარეშე შემტევი მას ვერ გაიტანდა.

- (ბ) **დამცველის მიერ ბინძურად თამაში.** მსაჯმა საჯარიმო ლელო უნდა დანიშნოს, თუ დამცველის მიერ თავის ლელოში ბინძურად თამაშის გარეშე შემტევი ლელოს უეჭველად, ან უკეთეს ადგილზე გაიტანდა.

საჯარიმო ლელო კარის ძელებს შორის გატანილად ითვლება, დამცველ გუნდს კი გარდასახვავაზე დაფარების უფლება უნარჩუნდება.

თუ ბინძურად ითამაშა და შეტოქეს ლელო არ გაატანინა, მსაჯმა მოთამაშე სათამაშო დროის 10 წუთით ან მატჩის ბოლომდე უნდა გააძეგოს.

- (გ) **სხვაგვარი ბინძურად თამაში.** თუ მოთამაშემ ლელოში ბინძურად ითამაშა იმ დროს, როცა თამაში გაჩერებული იყო - საჯარიმო დაინიშნება იქ, სადაც თამაში ამ დარღვევის გარეშე განახლდებოდა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

არსებითი რა შეიცვალა?

გვ.	წესი	სათაური / არსი	ხალხური მინიშნება
17	3.14(ა)	როტაციული შეცვლები	შედი-გამოდი!
22	5.2	15-წუთა შესვენება	დაგრძელდა 5 წუთით
23	5.4	გაცდენილი დრო	ამოუშლიათ სიმულაცია
39	8.5(ა)	მიყოლებით დარღვევა	რომლის სასჯელი?
48	10.4(კ)	შუბური ბოჭვა	სახიფათოდ თამაშია
75	15.6(გ)	მბოჭავის დამქაშები	ესენიც ჭიშკრიდან
81	16.4(ბ)	ხელით რაქის შექმნამდე	ჯარიმა აღარაა
87	17.4(გ)	მეტოქე მოლს გამოეცალა	მაინც გრძელდება
89	18.2	ალაღი ლელოში	ურტყამ 5 მეტრიდან
93	19.1(ბ)	22-ში შეტანა	მოედანს გელარ მოიგებ
99	19.2(ვ)	სწრაფად შემოგდება	შენი ლელოსკენაც
99	19.5	ფენი კიდეზე	უძრავ-მოძრავი ბურთი
103	19.8(ი)	მიძლები 2 მეტრზე	ამგდების მეტოქეც
129	20.12(ზ)	თამაშ-გარე შერეინებაში	ბეკები 5 მეტრზე
130	21.2(ბ)	ჯარიმა ლელოში	ურტყამ 5 მეტრიდან
143	22.9	ლელოდან ფენის გადგმა	უძრავ-მოძრავი ბურთი
145	22.12	სარის შენება	მაინც ლელოა!

14.02.2011

განსაზღვრებანი

ადგილზე გამავალი (გაფლებული) ხაზი, თუკი საპირისპირო არ თქმულა, ყოველთვის აუტის ხაზის პარალელურია.

10-მეტრიანი თამაშ-გარე - წესი 11

ალალი (ალალად დაჭერა) - წესი 18

არე (სათამაშო) - წესი 1

არეკნი(თ დარტყმა) - ბურთს ხელით ძირს დააგდებენ და მიწიდან პირველი არეკნისას დაარტყამენ ფეხს.

აუტის (კიდის) ხაზი - წესი 1

აწევა - წესი 19

ახლოს ნიშნავს ერთი მეტრის ფარგალში.

ბინძურად თამაში - წესი 10

ბოლო ფეხი შერეინებაში, რაქში და მოლში ჩაბმული ბოლო გუნდელის ის ფეხია, რომელიც მისი ლელოდან ყველაზე ახლოა.

ბოჭვა - წესი 15

ბურთიანი ის მოთამაშეა, ვისაც ბურთი უჭირავს.

ბურთი თამაშიდან გაავიდა, თუ თავად ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე აუტში ან ლელოს კიდეზე გადავიდა, ლელოს უკანა ხაზს შეეხო ან ეს ხაზი გადაკვეთა.

ბურთის თამაში ნიშნავს, რომ მოთამაშე ბურთს შეეხო.

ბურჯი პირველი ხაზის განაპირა მორკინალია.

გადააბიჯა ნიშნავს, რომ მოთამაშე ხაზს ცალი ან ორივე ტერფით გადაცდა. ხაზი შეიძლება იყოს ნამდვილი (კარისა) ან წარმოსახვითი (თამაშ-გარესი).

გადაღმა, უკან, წინ ნიშნავს, რომ მოთამაშე სათანადო ადგილზე ორივე ფეხითაა (თუ ამით უაზრობა არ გამოდის)

გადაწოდება (ბასი) მაშინაა, როცა მოთამაშემ სხვას ბურთი ხელით გადაუგდო და მაშინაც, როცა ბურთი უტყორცნელად გადასცა.

გამოცვლა - წესი 3

გარდასახვა - წესი 9

გარემო (სათამაშო) - წესი 1

გზის შეკვრა - წესი 10

გოლი (კარში გატანა) მოთამაშემ გოლი გაიტანა, თუ მოედანზე ყოფნისას ბურთი მიწიდან ან არეკნით დაარტყა და ბურთმა მეტოქის კარის ძელებს შორის და ხარისხის ზემოთ გაიარა. ცენტრიდან, 22-დან და თავისუფალი დარტყმიდან გატანილი გოლი არ ითვლება.

გუნდელი (თანა-გუნდელი) მოთამაშის გუნდის სხვა წევრია.

დამიწება - წესი 22

დამყენებელი ის მოთამაშეა, ვისაც მიწაზე ბურთი ხელით იმისთვის უჭირავს, რომ გუნდელმა ფეხით დაარტყას.

დამცველი გუნდი იგია, ვინც თამაშის დროს მოედნის საკუთარ (თავის) ნახევარზეა.

დარტყმა (ბურთისა) სრულდება ფეხის ნებისმიერი, მუხლზე ქვემო ნაწილით, ოღონდ საკუთრივ მუხლისა და ქუს-

ლის გამოკლებით. დარტყმის შედეგად ბურთი ხელის მტვეგანს უნდა მოწყდეს, ან მიწაზე თვალ-საჩინოდ გადაადგილდეს.

დაძვრა - წესი 19

დერეფანი - წესი 19

დროებით გაძევება (სინბინი) - წესი 10

ზედიზედ დარღვევა - წესი 10

თავისუფალი დარტყმა ინიშნება მართალი გუნდის სასარგებლოდ, მეტოქის მიერ წესის დარღვევის გამო.

თამაშ-გარე (ოფ-საიდი) - წესი 11

თამაშ-გარეს ხაზი წარმოსახვითია. იგი ერთი აუტის ხაზიდან მეორემდე, მოედნის მთელ სიგანეზე, კარის ხაზების პარალელურად გადის. მისი ზუსტი მდებარეობა ცალკეული წესებით განისაზღვრება.

თამაშში (ონ-საიდი) - წესი 11

თანა-მსაჯი (კიდის მსაჯი) - წესი 6

კავშირი მატჩის მეურვე მმართველი გაერთიანებაა. ნაკრებთა მატჩისთვის იგია საერთაშორისო საბჭო (ირბ) ან მისი რომელიმე კომიტეტი.

კაპიტანს გუნდი ნიშნავს. მოთამაშეთაგან მხოლოდ იგი ეთათბირება მსაჯს და ერთ-პიროვნულადაა პასუხის-მგებელი მსაჯის ზოგი გადაწყვეტილების დროს არჩევანის გაკეთებაზე.

კარის ხაზი - წესი 1

კიდე - წესი 19

ლელო - წესი 22

ლელოს გატანა - წესები 9 და 22

ლელოს დაცვა - წესი 22

ლელოს კიდის ხაზი - წესი 1

ლელოს უკანა ხაზი - წესი 1

მიმღები - წესი 19

მიწიდან დარტყმის წინ ბურთს საგანგებოდ ამისთვის მიწაზე დებენ.

მოედანი - წესი 1

მოლი - წესი 17

მოწოდება - აუტიდან ბურთის გადმოგდება.

მსაჯი - წესი 6

მხედრული - წესი 10

ორგანიზატორი (მომწყობი) ის გაერთიანებაა, რომელსაც მატჩის გამართვა აბარია. იგი შეიძლება იყოს რაგბის კავშირი, კავშირთა ჯგუფი და რეგიონული ორგანიზაცია.

22 (ოცდა ორი) - წესი 1

22-დან დარტყმა - წესი 13

პირველ-ხაზელი - შერკინების წინა ხაზის წევრი: მარცხენა ბურჯი, ჰუქერი (კვაჭი) ან მარჯვენა ბურჯი.

რაქი - წესი 16

სახიფათოდ თამაში - წესი 10

საჯარიმო გოლი - წესი 9

საჯარიმო დარტყმა ინიშნება მართალი გუნდის სასარგებლოდ, მეტოქის მიერ წესის დარღვევის გამო.

საჯარიმო ლელო - წესი 10

სისხლდენა - წესი 3

სოლური - წესი 10

სწრაფად შემოგდება - წესი 19

უქმი მაშინაა ბურთი, თუ ის სათამაშო არიდან გავიდა, მსაჯმა თამაშის შეჩერების ნიშნად დაუსტვინა ან გარდასახვა დაარტყეს.

ფლობა (ბურთისა) ნიშნავს, რომ მოთამაშეს ბურთი ხელ(ებ)ით უჭირავს, ან ბურთს გუნდი აკონტროლებს. მაგალითად, გუნდი ბურთს ფლობს, თუ იგი შერკინებაში ან რაქში მის მხარესაა.

ფრთა (ფლანკერი) - მორკინალი, ჩვეულებრივ 6 ან 7 ნომერი.

შეგდება - შერკინებაში ბურთის შეგდება (შეგორება)

შეკვრა ნიშნავს სხვა მოთამაშისთვის მთელი მკლავის (მხრიდან მტევენამდე) მკვიდრად მოხვევას, მხრიდან გაგამდე ნებისმიერ დონეზე.

შემტევი გუნდი იგია, ვინც თამაშის დროს მეტოქის ნახევარზეა.

შერკინება - წესი 20

შესვენება შუალედია მატჩის ორ ტაიმს (ნახევარს) შორის.

შეცვლა - წესი 3

შორს გადმოგდება - წესი 19

შუა ხაზი - დერეფანში წესი 19, შერკინებაში წესი 20

ცენტრიდან დარტყმა (დაწყება) - წესი 13

ცრუ შერკინება ჩვეულებრივისგან იმით განსხვავდება, რომ მასში ბურთისთვის არ იბრძვიან; ბურთი შეშვდება გუნდმა უნდა მოიგოს და მიწოლაც აკრძალულია.

9 ნომერი ის მოთამაშეა, ვინც შერკინებაში ბურთს აგდებს.

ძალისძიერი ლელო - წესი 22

წილის ყრა - წესი 6

წინ ნიშნავს მეტოქე გუნდის ლელოს უკანა ხაზისკენ.

წინ გადაწოდება (ბურთისა) - წესი 12

წინ დაგარდნა (ბურთისა) - წესი 12

ხეირი (უბირატესობა) - წესი 8

ხელიდან დარტყმის დროს ბურთს ხელს გაუშვებენ და ფეხს მიწის შეხებამდე დაარტყამენ.

ხელის კვრა ილეთია - ბურთიანი მოთამაშე მეტოქეს გაშლილ მტევანს (ხელის გულს) შეაგებებს.

ჭუქერი (კვაჭი) შერკინების წინა ხაზის შუა მოთამაშეა.

სამატჩო რაზმი
match squad მან სქეოდ

ბეკები (უკანა ხაზი) ფორვარდები (შერკინება)
backs (back-line) ბექს (ბექ-ლაინ) **forwards (pack)** **წოვადზ** (ფექ)

დამწყები 15-ეული * run-on xv რან-ონ FიFთის

- | | |
|---|---|
| <p>15 ფულბეკი
full-back ფულ-ბექ</p> <p>14 მარჯვენა ფრთა
right wing რაით ვინგ</p> <p>13 შუამარბი
outside centre, three-quarter
აუთსაიდ სენტა, სრი-ქვოთა</p> <p>12 მეორე მგეზავი
inside centre, second five-eight
ინსაიდ სენტა, სექონდ Fაიგ-ეით</p> <p>11 მარცხენა ფრთა
left wing ლეფთ ვინგ</p> <p>10 პირველი მგეზავი
pivot, fly-half, stand-off,
out-half, first five-eight
ფივოთ, ფლაი-ჰაფ, სტანდ-ოფ,
აუთ-ჰაფ, Fესთ Fაიგ-ეით</p> <p>9 ჰაგბეკი
half-back, scrum-half
ჰაგ-ბექ, სკრამ-ჰაგ</p> | <p>1 მარცხენა ბურჯი
loose-head prop ლუზ-ჰედ ფროფ</p> <p>2 კვაჭი (ჰუქერი)
hooker, rake ჰუქა, რეიქ</p> <p>3 მარჯვენა ბურჯი
tight-head prop თაით-ჰედ ფროფ</p> <p>4 (წინა) მსტომელი
lock (front) jumper
ლოქ, ფრანთ ჯამფა</p> <p>5 (შუა) მსტომელი
lock (middle) jumper
ლოქ, მიდლ ჯამფა</p> <p>6 მარბიელი
break-away, blind-side flanker
ბრეიქ-ევეი, ბლანდ-საიდ ფლენქა</p> <p>7 მღლეტელი
fetcher, open-side flanker
ფენჩა, ოუფენ-საიდ ფლენქა</p> <p>8 მარბიელი, შექკვრელი
eightman, No (number) 8, loosie
ეითმენ, ნამბა ეით, ლუზი</p> |
|---|---|

15 14 11 უკანა სამეული
back three ბექ სრი

13 12 10 ცენტრი
mid-field მიდ-Fილდ

10 9 ღერძი
axis ექსის

1 2 3 პირველი (წინა) ხაზი
front row ფრანთ როუ

1 2 3 4 5 წინა ხუთეული
front five ფრანთ Fაიგ

6 7 8 მესამე ხაზი
back row ბექ როუ

მარქაფა bench ბენჩ (სათადარიგონი reserves რიზერვს)

22 უკანა ბეკი (15 14 11) **21** შუა ბეკი (13 12 10) **20** ჰაგბეკი
16 კვაჭი, **17** ბურჯი, **18** მსტომელი, **19** მარბიელ-მღლეტელი

მსაჯის ჟესტები

ჟესტები მსაჯს
მოთამაშეებთან
და მაცურებ-
ლებთან
ურთიერთობას
უადგილებს.



1. ჯარიმა



2. თავისუფალი



3. ლელო!



4. ხეირი ამ გუნდს



5. შერკინება



6. შერკინეთ!



7. წინ პასი



8. წინ დაუგარდათ



9. ბურთს
ვერ შეეღია



10. შებოჭილს
არ მოეშვა



11. ბოჭვის ადგილს
არ გაუცალბა



12. ბოჭვაზე
გვერდიდან შევიდა



13. წაქცეულს
განგებ დააწვა



14. ბოჭვაზე
დაყვინთა



15. რაქში ბურთი
ჩაიხურა



16. მთლიან ბურთი
გაუჭედეს



17. ბოლო ფენის
წინ



18. მძლი ჩააქციეს



19. ბურჯმა
მეტოქე დაწია



20. ბურჯმა
მეტოქე მოწია



21. შერკინება
დატრიალდა



22. ჰუქერმა
ფეხი აწია



23. თავისკენ
შეაგორა



24. მოეხსნა



25. რაქში
ხელით ითამაშა



26. დერეფანში
უხსოროდ ააგდო



27. დერეფანში
შუალედი დაირღვა



28. დერეფანში
იდაყვი ჩაარტყა



29. დაეყრდნო



30. უბიძგა



31. ადრე აწიეს



32. თამაშ-გარე
დერეფანში



33. გზის შეკვრა
(ბლოკი, ჩარბენი)



34. ხაზის
თამაშ-გარე



35. აქა თუ იქ?



36. ათი მეტრი



37. სახიფათო
ბოჭვა



38. დაწიხლვა



39. მუშტი



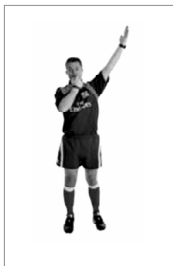
40. ხმა, კრინტი!



41. „22“



42. ვერ დაამიწეს



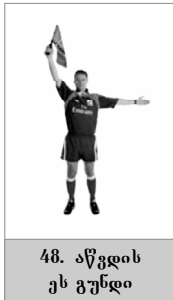
43. მასაჟისტი



44. ექიმი



თანამსაჯის უესტები





მსაჯის ქართულ - ინგლისური ლექსიკონი

* თამაშის წესები	The Laws	ზი ლოზ
------------------	----------	--------

* ფერები	colours	ქალაზ
----------	---------	-------

წითელი	red	რედ
ყვითელი	gold	გოულდ
მწვანე	green	გრინ
ლურჯი	blue	ბლუ
თეთრი	white	ვაით
შავი	black	ბლექ

* თვლა 1-დან 23-მდე ნომრების სათქმელად		
--	--	--

ერთი	one	ვან
ორი	two	თუ
სამი	three	სრი
ოთხი	four	Fორ
ხუთი	five	Fაივ
ექვსი	six	სიქს
შვიდი	seven	სევენ
რვა	eight	ეით
ცხრა	nine	ნაინ
ათი	ten	თენ
თერთმეტი	eleven	ილევენ
თორმეტი	twelve	თველვ
ცამეტი	thirteen	სერთინ
თოთხმეტი	fourteen	Fორთინ
თხუთმეტი	fifteen	FიFთინ

თექვსმეტი	sixteen	სიქსთინ
ჩვიდმეტი	seventeen	სევენთინ
თვრამეტი	eighteen	უითინ
ცხრამეტი	nineteen	ნაინთინ
ოცი	twenty	თვენთი
ოცდა ერთი	twenty-one	თვენთი ვან
ოცდა ორი	twenty-two	თვენთი თუ
ოცდა სამი	twenty-three	თვენთი სრი

* მოედანი	ground	გრაუნდ
------------------	---------------	---------------

უსაფრთხო	safe	სეიF
ხაზი	line	ლაინ
ხაზები	markings	მარქინგზ

* კარი	goal	გოულ
---------------	-------------	-------------

ძელი	post	ფოუსტ
ხარისხა	crossbar	ქროსბარ
დამცავი შალითა	padding	ფედიინგ

* ბურთი	ball	ბოლ
----------------	-------------	------------

* კვარტი (მაისური)	shirt	შერთ
---------------------------	--------------	-------------

ხელთათმანი	mitts	მიტს
დამცავი სამოსი	pads	ფედზ
გამასინჯვეთ ბუცები	let me to inspect studs	

ლეუთ მი თუ ინსექექთ სთადზ

* შეცვლა	change	ჩეინჯ
-----------------	---------------	--------------

მარქაფა	bench	ბენჩ
სათადარიგო	reserve	რიზერვ
შემცვლელი	sub(stitute)	საბ(სთითიუთ)
	replacement	რიფლეისმენტ
სისხლი	blood	ბლად

* მსაჯვი	ref(eree)	რეფ(ერი)
კიდის მსაჯვი	touch judge	თახ ჯაჯ
თანა-მსაჯვი	assistant ref	ესისთენტ რეფ
ღროშა	flag	Fლეგ
სასტვენნი	whistle	ვისლ
საათი	clock	ქლოქ
წილისყრა	toss	თოს
ღროს ვუმატებ	time on	თაიმ ონ
მორჩა პირველი	half time	ჰაე თაიმ
შესვენება	interval, break	ინტევალ, ბრეიქ
მორჩა თამაში	full time	Fულ თაიმ

* ხეირი(უპირატესობა)	advantage	ედვანთიჯ
ხეირი, წითლებო!	advantage, red!	ედვანთიჯ, რედ!
ხეირი გრძელდება	still advantage	სთილ ედვანთიჯ
ხეირი დასრულდა	advantage over	ედვანთიჯ ოვა
აბა, რა ხეირი გაქვთ!	no advantage	ნოუ ედვანთიჯ

* ლელო!	try	თრაი
საჯარმიო ლელო	penalty try	ფენალთი თრაი
"22" დან განახლება	drop out	დროფ აუთ
5-მეტრა შერკინება	scrum five	სკრამ Faიე
გარდასახვა	conversion	ქონვერშენ
ბურთის სადგამი	kicking tee	ქიქინგ თი
ერთი წუთი	one minute	ვან მინით
ცენტრიდან დაწყება	kick off	ქიქ ოF
არეკნი	drop kick	დროფ ქიქ

* ბლოკი	obstruction	ობსტრაქშენ
ჩარბენი	crossing	ქროსინგ
ღრო ნუ გაგყავთ	too slow	თუ სლოუ
დაწინდება	stomping	სტომფინგ

ათი წუთით გადი!	sin bin	სინ ბინ
სულ გადი!	you are off!	იუ არ ოF
კისერში ბოჭვა	high tackle	ჰაი თექლ
სახიფათო	dangerous	დენჯეროზ
ჰაერში	in the air	ინ ზი ეარ
ხმა! კრინტი!	shut up!	შათ აფ
აქა თუ იქ (არჩევანი)	here or there (choice)	ჰაი ო ზეა (ჩოის)

*** თამაშ-გარე**

ათი მეტრი	ten metres	თენ მითაზ
უკან დაიხიეთ ათით!	back ten	ბექ თენ
ზოზინა	lazy runner	ლეიზი რანა

*** განაგრძეთ!**

წინ დაუვარდა	knock on	ნოქ ონ
უკან დაუვარდა	knocked back	ნოქლ ბექ
წინ პასი	forward (pass)	Fო(რ)ვარლ (ფას)
დაუფარა	charged down	ჩარჯდ დაუნ
პასზე ჩაუკრა ხელი	tapped forward	თეფლ Fო(რ)ვარლ

*** ბოჭვაზე**

გაუშვი ხელი!	hands off	ჰენდზ ოF
გაუშვი ბურთს!	release (ball)	რილიზ (ბოლ)
მბოჭავო, მოშორდი!	tackler away	თექლა ევეი
წამოდექით!	stand up	სთენდ აფ
თქვენ მხარეს იდექით!	stay on	სთეი ონ
გადახიდება	bridging	ბრიჯინგ
მოსხება	sealing	სილინგ
ხაწოლა (დახტომა)	diving	დაივინგ
მიწაზე (გემპანზე)	on the deck	ონ ზი დექ
გვერდიდან	from the side	Fრომ ზი საიდ
ჭიშკარი (ჭიშკრიდან)	(thru) gate	(სრუ) გეით

არ მოშორდა	not rolling away	ნოთ როლინგ ევეი
ბურთს არ გაუშვა	not releasing	ნოთ რილიზინგ

* რაქი	ruck	რაქ
---------------	-------------	------------

რაქია! უხელებოდ!	ruck! no hands	რაქ! ნოუ ჰენდზ
ბურთი გამოვიდა	ball out	ბოლ აუთ
რაქი მორჩა	ruck over	რაქ ოვა
ბოლო ფეხი	last feet	ლასტ Fით
ხელი რაქში	handling	ჰენდლინგ
გადაყრა (მოკრიალეება)	clean up	ქლინ აფ
ყარაული	sentinel	სენტინელ

* მოლი	maul	მოლ
---------------	-------------	------------

გამოიტანეთ!	use it	იუზ ით
ბურთი გაგიტყედეს	turned over	თენდ ოვა
ჩაქცევა	collapse	ქოლფეს
სატვირთო და მისაბმელი	truck & trailer	თრაქენდ თრეილა

* ალალი!	mark	მა(რ)ქ
-----------------	-------------	---------------

თავისუფალი	free kick	Fრი ქიქ
------------	-----------	---------

* აუტი	touch	თაჩ
---------------	--------------	------------

ლელოს კედეზე	touch in goal	თაჩ ინ გოულ
--------------	---------------	-------------

* დერეფანი	line out	ლაინ აუთ
-------------------	-----------------	-----------------

მოწოდება	throw in	სროუ ინ
სწრაფად	quick	ქვიქ
ადრე დაახლოვდით	closing gap	ქლოუზინგ გეფ
აწევა	lifting	ლიFთინგ
დაჯახება	barging	ბარჯინგ
ხელის კერა	pushing	ფუშინგ
მიმღები (9 ნომერი)	receiver	რისივა

* შერკინება წითლებს	scrum red	სქრამ რედ
პირველი ხაზი	front row	ფრანთ როუ
ბურჯი	prop	ფროფ
კვაჭი	hooker	ჰუქა
შეკვრა	binding	ბაინდინგ

დაიხარეთ, შეეხეთ, ყოვნი, შეეჭიდეთ!	crouch, touch, pause, engage	ქრაუჩ, თაჩ, ფოზ, ინგეიჯ
------------------------------------	------------------------------	-------------------------

არ მოეხსნათ!	stay bound	სთეი ბაუნდ
აღრე	early	ერლი
9 ნომერი	halfback	ჰავბექ
შეაგორე!	put in	ფუთ ინ
შუაში არ შეაგდე!	not straight	ნოთ სთრეით
დატრიალდა	wheeled	ვილდ
ცრუ შერკინება	uncontested scrum	ანქონტესთიდ სქრამ
ნუ მიაწევებით!	no pushing!	ნოუ ფუშინგ

* ჯარიმა	penalty	ფენალთი
კარში	at goal	ეთ გოულ

* ლელო (ადგილი)	in goal	ინ გოულ
-----------------	---------	---------

დაშიწება	grounding	გრაუნდინგ
ლელოში შეიტანა	carried over	ქერიდ ოვა
დარტყმული გადაცდა	kicked dead	ქიქდ დედ
ვერ დადეთ!	held up	ჰელდ აფ
ლელოს უკანა ხაზი	dead ball line	დედ ბოლ ლაინ

+		
უნებური	accidental	ექსიდენტალ
განგებ	deliberate, intentional	დელიბერეთ, ინტენშენალ
უშალ	at once, immediately	ეთ ვანს, იმედიეითლი
გაუჯანჯვლებლივ	without delay	ვიზაუთ დილეი

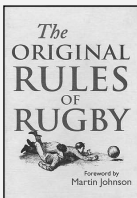
1	ასპარეზი	4
2	ბურთი	10
3	გუნდი	11
4	სამოსი	18
5	დრო	22
6	მსაჯები	27
7	თამაშის ხერხი	37
8	ხეირი	38
9	ბურთის გატანა	40
10	ბინძურად თამაში	44
11	თამაშგარეთ და თამაშში	54
12	წინ დაფარდნა ან გადაწოდება	61
13	დაწყება და 22-დან განახლება	63
14	ბურთი მიწაზეა	70
15	ბოჭვა	72
16	რაქი	79
17	მოლი	84
18	ალალზე დაჭერა	89
19	აუტი და დერეფანი	92
20	შერკინება	113
21	საჯარიმო და თავისუფალი	130
22	ლელოში	138
	რა შეიცვალა	148
	განსაზღვრებანი	149
	რაზმის გადანომრვა	155
	უესტები	156
	ლექსიკონი	162
	შვიდკაცა	12 22 23 24 35 42 43
		53 64 65 66 114 115 130 131
	ჭაბუკები	13 16 26 115 116 125 126 127

რაგბის წესები

მსაჯის მოკლე ლექსიკონით

2011

მეხუთე გამოცემა



პირველი წესები ინგლისის ქალაქ რაგბის სკოლაში 1845 წელს დაიწერა.

გუნდში 15 კაცი 1877 წლიდანაა.

ანგარიშის ქულებად დათვლა საერთაშორისო საბჭომ (ირბ) 1890 წელს შექმნილი.

1958 წლამდე ბოჭვის შემდეგ ბურთი ფეხით უნდა გეთამაშა.

შეცვლა 1968 წელს დაუშვეს და ისიც ერთი კაცის.

1992 წელს ლელოს ფასი ხუთ ქულამდე გაიზარდა.

ბოჭვის თანამედროვე წესი 2000 წლიდან მოქმედებს.

რუსულიდან გადმო-ქართულებული წესები ერთად-ერთხელ, 1966 წელს გამოიცა.

ინგლისური დედნიდან წიგნი ორჯერ - 1990 და 2000 წლებში ითარგმნა და ოთხჯერ (1992 1995 2002 2006) დაისტამბა.





ქართული რაგბის ნახევარ-საუკუნოვანი თავგადასავალი:
ამბავი, ანგარიშები, ცხრილები, რაზმები, ფოტოები
ჰჰჰ-გვერდა სტატისტიკურ წიგნში

Qaflan.netai.net/Matiane50



შემდეგი

რაგბი
გლობალზე

სრული
განრიგი

წინა

ხუთ
16-09

შემდეგი



"პუმებთან" ღამის ტეხვითა
ჩხირი კედელსა და "ღუნისმიების მულღებელთან"



2011
13 დღით ადრეა?

წინა

პარ

2011



ერთა თასი ექვსი ერი მსოფლიო სამი ერი ზე'15

2011
01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12



2010
01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12

2002-2005



მორჯღალი მსოფლიო სამხრეთი ევროპა შინაური შვიდკაცა ლიგა

