

რეგბის წესები



2016



სარჩევი

1.	ასპარუზი	4
2.	ბურთი	10
3.	გუნდი	11
4.	სამოსი	18
5.	დრო	21
6.	მსაჯები	26
7.	თამაშის ხერხი	34
8.	ხეირი	35
9.	ბურთის გატანა	37
10.	ბინძურად თამაში	41
11.	თამაშ-გარეთ და თამაშში	49
12.	ბურთის "წინ თამაში" ან "წინ პასი"	55
13.	დაწყება და 22-დან განახლება	57
14.	ბურთი მიწაზეა -- ბოჭვის გარეშე	63
15.	ბოჭვა -- ბურთიანის წაჭცევა	65
16.	რაჭი	70
17.	მოლი	74
18.	ბურთის "ალაღზე" დაჭერა	79
19.	აუტი და დერეფანი	81
20.	შერკინება	99
21.	საჯარიმო და თავისუფალი	112
22.	ლელო	118
	განსახდვრებანი	126
	ჟესტები	131
	რაზმის გადანომრვა	131

შვიდკაცა (7კ) 11 12 21 22 23 30 33 39 40 48 58 60 99 101 107 112 113

ჭაბუკები (19წ)..... 13 17 21 101 108 109

შესავალი

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

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

რადგან რაგბში ნება-დართულია ფიზიკური კონტაქტი, თამაში ხიფათიანია და მონაწილეთა მიერ წესების დაცვაც -- არსებითი.

მორაგბეს მუდამ უნდა ახსოვდეს საკუთარი და სხვათა უსაფრთხოება. იგი ისე უნდა იყოს ნაწრთობი, ნავარჯიშები და გაწაფული, რომ თამაში ამ წესების მიხედვით შეძლოს.

მწვრთნელისა 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 იმისი უზრუნველ-ყოფა ეკისრება, რომ ნებისმიერი დონის თამაში წესიერად წარიმართოს.

ეს მარტო მსაჯის ძალის-ხმევით ვერ მიიღწევა -- მას კავშირმა, რეგიონ-ნებმა და კლუბებმაც უნდა შეუწყონ ხელი.

მეექვსე გამოცემა

წესების ეს კრებული ჩრდილოეთ ნახევარ-სფეროში -- და ამდენად, საქართველოშიც -- 2016 წლის 1 ივლისიდან მოქმედებს

წინა -- 2011 წლის -- გამოცემის შემდეგ წესებში შეტანილ მნიშვნელოვან სიახლეებს არშიაზე ასეთი ზოლი დაჰყვება

"... " გამოიყენება ფრაზის | "რამდენიმე სიტყვიანი ცნების" შესაკრავად

1. ასპარეზი

ასპარეზია გეგმაზე გამოსახული მთელი მიდამო. მასში გამოიყოფა:

"სათამაშო მოედანი" -- არე "კარის ხაზებსა" და "აუტის (კიდის) ხაზებს" შორის. ეს ხაზები მოედანს არ ეკუთვნის.

"სათამაშო არე" -- მოედანი და ლელოები. "აუტის, ლელოს კიდისა და ლელოს უკანა ხაზები" სათამაშო არეს არ ეკუთვნის.

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

"ლელო" -- ნაკვეთი "კარის ხაზიდან" "ლელოს უკანა ხაზამდე" და "ლელოს კიდის ხაზებს" შორის. ლელო მოიცავს "კარის ხაზს", "ლელოს კიდისა და უკანა ხაზები" კი მას არ ეკუთვნიან.

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

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

1.1 "სათამაშო გარემოს" ზედაპირი

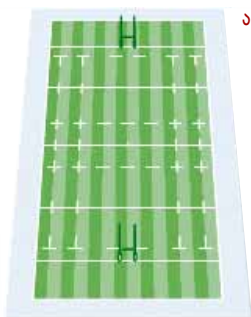
- (ა) **საზოგადო მოთხოვნა.** ზედაპირი (საფარი) სათამაშოდ უხიფათო უნდა იყოს.
- (ბ) **საფარის ტიპი.** ზედაპირად სასურველია ბალახი, მაგრამ ივარგებს ქვიშა, თიხა, თოვლი და ხელოვნური გაზონიც. უხიფათო უნდა იყოს თავად თოვლი და მის ქვეშ მოქცეული ზედაპირიც. მუდმივად ხისტი საფარი -- ბეტონი და ასფალტი -- იკრძალება. "ხელოვნური გაზონი" "მსოფლიო რაგბის" (ყოფილი "ირბ") სპეციფიკაციებს უნდა აკმაყოფილებდეს.

1.2 "სათამაშო გარემოს" ზომები

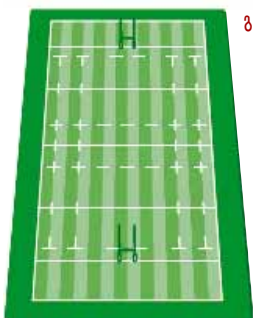
- (ა) **მაქსიმუმი.** მოედანი არ უნდა იყოს 100 მეტრზე გრძელი და 70 მეტრზე განიერი. ლელოს "სიღრმე" არ უნდა აღემატებოდეს 22 მეტრს.



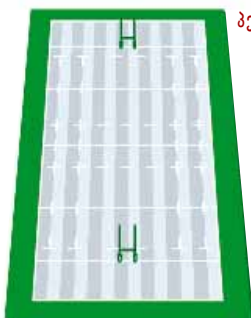
მოედანი



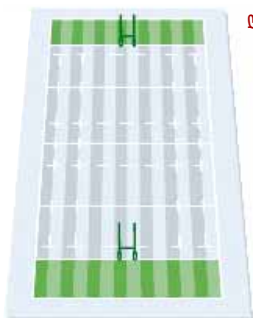
არე



გარემო



პერიმეტრი

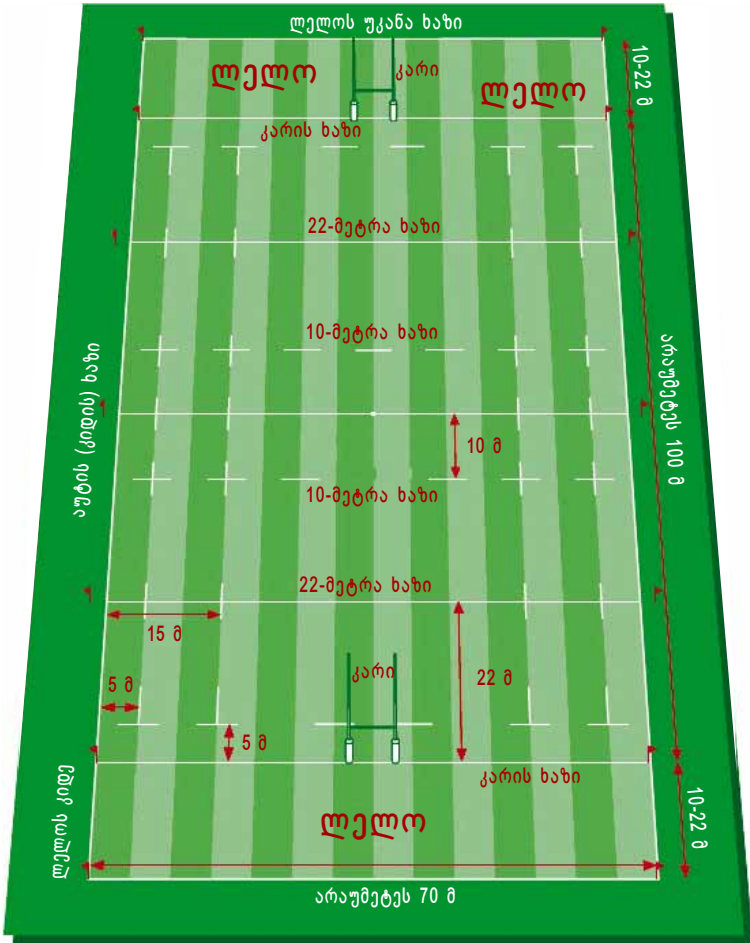


ლელო



22





ასპარეზის გეგმა

- (ბ) "სათამაშო არის" ზომები შეძლების-და-გვარად უნდა უახლოვდებოდეს მითითებულს. ყველა არე მართ-კუთხაა.
- (გ) სასურველია, რომ მანძილი "ლელოს უკანა ხაზიდან" "კარის ხაზამდე" 10 მეტრზე ნაკლები არ იყოს.
- (დ) (I) ეროვნული და მეორე ნაკრებების მატჩებში და (II) შვიდკაციის საერთაშორისო ტურნირებში -- მოედნის ზომები შეძლების-და-გვარად ახლოს უნდა იყოს მაქსიმალურთან. ნება-დართული მინიმუმებია: სიგრძეში - 94 მეტრი, სიგანეში - 68 მეტრი, ლელოს სიღრმე - 6 მეტრი. თუ კავშირს ამ ზომათა შეცვლა სურს, დასტურისთვის "მსოფლიო რაგბს" უნდა მიმართოს.
- (ე) თუ ხერხდება, პერიმეტრის განი არ უნდა იყოს 5 მეტრზე ნაკლები.

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 ხაზთა" პარალელურია.
- * "შუა ხაზი" "კარის ხაზთა" პარალელურია.
- * "აუტის (კიდის) ხაზები" მოედანს არ ეკუთვნიან.

(ბ) წვეტილად

წვეტილთა შტრიხების სიგრძე 5 მეტრია.

- * "10-მეტრა წვეტილები" "შუა ხაზის" ორივე მხარეს -- მისგან 10 მეტრზე -- პარალელურად ივლება და ჰკვეთს "კიდის ხაზთა" პარალელურ, "5-მეტრა და 15-მეტრა წვეტილებს".
- * "5-მეტრა წვეტილები" ლელოდან 5 მეტრზე გავლებული შტრიხიდან ეგეთსავე, მოპირდაპირე, იჭეთა ლელოსთან გავლებულ შტრიხამდე -- "აუტის ხაზთა" პარალელურად -- ამათგან 5 მეტრზე ივლება და ჰკვეთს "22-მეტრა ხაზებს", "10-მეტრა წვეტილებსა" და "შუა ხაზს".

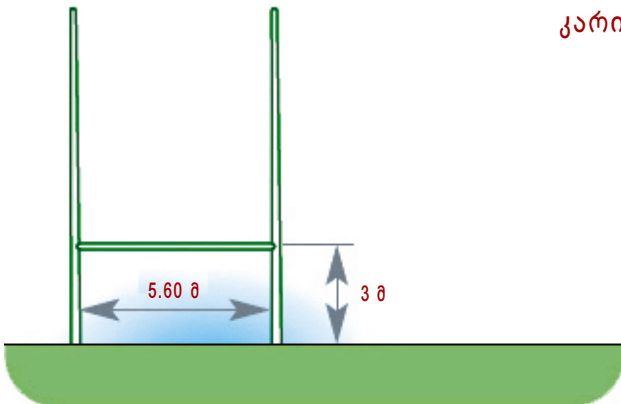
- * "15-მეტრა წყვეტილები" ლულოდან 5 მეტრზე გავლებული შტრიხიდან ეგეტსავე, მოპირდაპირე, იქეთა ლულოსთან გავლებულ შტრიხამდე -- "აუტის ხაზთა" პარალელურად -- ამათგან 15 მეტრზე ივლება და ჰკვეთს "22-მეტრა ხაზებს", "10-მეტრა წყვეტილებსა" და "შუა ხაზს".
- * 6-6 შტრიხი ინიშნება კარის ხაზებიდან 5 მეტრზე, მათ პარალელურად -- კიდევებიდან 5 და 15 მეტრის მოშორებითა, და კარის ორივე ძელის წინ -- ერთმანეთისგან 5 მეტრის მოშორებით.

(გ) ცენტრში

- * ნახევარ-მეტრა ხაზი მოედნის "შუა ხაზს" ცენტრში ჰკვეთს.

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 მიამიტური ტრადიციით) ძელების (მიწიდან აზომილი) მინიმალური სიმაღლე 3.40 მეტრია.
- (დ) თუ ძელს დამცავი შალითა უკეთია, იგი "კარის ხაზიდან" მოედანში 300 (სამას) მილიმეტრზე მეტად არ უნდა გადადიოდეს.





1.5 ალმიანი სარები

- (ა) "სათამაშო გარემოში" დასობილია 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 8 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 -- ოლონდაც სათამაშო გარემოს ფარგალში.

1.6 ჩივილი ასპარეზის გამო

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



2. ბურთი

2.1 ფორმა

ბურთი ოვალურია. მისი გარსი 4 ნაჭრისგან შედგება.

2.2 ზომა

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

2.3 მასალა

ტყავი ან მსგავსი სინთეტიკა. ნება-დართულია ამ მასალათა ისე დამუშავება, რომ ბურთი არ დასველდეს და იოლად დასაჭერი იყოს.

2.4 წონა

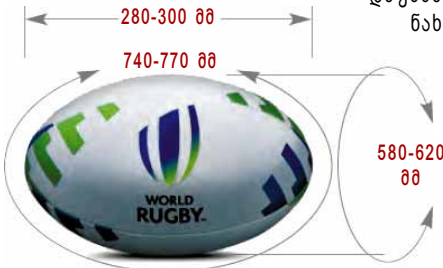
410 - 460 გრამი

2.5 წნევა თამაშის დაწყებისას

0.67 - 0.70 კილოგრამი კვადრატულ სანტიმეტრზე

2.6 სამარჩაფო ბურთები

მატჩის დროს ნება-დართულია სამარჩაფო (სათადარიგო) ბურთების გამოყენება, მაგრამ გუნდმა მათი მეშვეობით 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 15 მოთამაშისა და სათადარიგო (სამარჩაფო) მოთამაშეებისგან.

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

3.1 მოთამაშეთა რაოდენობა

მაქსიმუმი. გუნდს თამაშის დროს "სათამაშო არეში" არ უნდა ჰყავდეს 15 მოთამაშეზე მეტი.

შვიდკაცა
გუნდს სათამაშო არეში არ უნდა ჰყავდეს 7 მოთამაშეზე მეტი.

3.2 ზედმეტი მოთამაშეები

გუნდს მატჩამდგეა და თამაშის დროსაც შეუძლია მსაჯს მოსთხოვოს მეტოქის მოთამაშეთა დათვლა. თუ მსაჯმა დაადგინა, რომ გუნდს ზედმეტ(ებ)ი ჰყავს -- მის კაპიტანს მოთამაშეთა რიცხვს სათანადოდ შეამცირებინებს, ოღონდაც 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, ოღონდაც შერკინებაში თითო გუნდიდან მინიმუმ 5 მოთამაშის მონაწილეობა აუცილებელი აღარაა.

აქ გამონაკლისია 7-კაცა გუნდებით თამაში, რომელსაც ცალკე წესები აქვს.

3.4 სათადარიგო მოთამაშეები

■ (ა) ნაკრებთა მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლოს 8 სათადარიგო.



- (ბ) სხვა მატჩებზე ამათ რაოდენობას -- მაქსიმუმ რგას -- მატჩის გამართველი კავშირი აწესებს.

შვიდკაცა

გუნდს შეუძლია იუოლიოს მაქსიმუმ 5 სათადარიგო.

- (გ) გუნდს შეუძლია 3 პირველ-ხაზელისა და სხვა 5 მოთამაშის გამოცვლა.
- (დ) ეს შეიძლება გაკეთდეს მხოლოდ "ბურთის უქმობის" დროს და მხოლოდ მსაჯის დასტურით.

შვიდკაცა

გუნდს შეუძლია (ნებისმიერი) 5 მოთამაშის შეცვლა | გამოცვლა.

3.5 პირველ-ხაზელთა შეცვლა | გამოცვლა

- (ა) გუნდს მართებს იმის უზრუნველ-ყოფა, რომ ყველა პირველ-ხაზელი და მათი შესაძლო შემცვლელ | გამომცვლელელებიც სათანადოდ გაწვრთნილები იყვნენ.

მსაჯის საქმე არაა იმის გარკვევა | დადგენა, მოთამაშე პირველ ხაზში სათანაშოდ | დასადგომად სათანადოდ გაწვრთნილია თუ არა.

- (ბ) ქვემოთ მოტანილ ცხრილში წერია, თუ
 - * გუნდის მინიმუმ რამდენი მოთამაშე უნდა იყოს ისე გაწვრთნილი, რომ შერკინების პირველ ხაზში დადგომა შეძლოს, და
 - * ამათ "საჭიროების შემთხვევაში" ვისი შეცვლა უნდა შეეძლოს ისე, რომ თამაში ნაღდი (მიწოლიანი) შერკინებით გაგრძელდეს.

გუნდში რამდენი კაცია	რამდენი უნდა იყოს პირველ-ხაზელი	მაგათ ვისი შეცვლა უნდა შეეძლოს
15 ან ნაკლები	3	-
16, 17 ან 18	4	ჰუქერისა და ბურჯის
19, 20, 21 ან 22	5	ჰუქერისა და ბურჯის
23	6	ჰუქერისა და ორი ბურჯის



ჭაბუკები

გინდ გუნდში 22 მოთამაშე იყოს, მაინც აუცილებელია 6 პირველ-ხაზელის ყოლა -- მარჯაფაში უნდა იხსდნენ ჰუქერი და ორი ბურჯი.

საშინაო განმარტება

არ ვასხვავებთ მარცხენა და მარჯვენა ბურჯს -- ბურჯი ბურჯია! "სათანადოდ გაწვრთნილი" უნივერსალი უნდა იყოს - ორივე მხარეს შეუძლოს დადგომა.

- (გ) თამაშამდე გუნდმა მსაჯს (ოქმში) უნდა მიუთითოს პირველ-ხაზელები და მათი შესაძლო შემცვლელ | გამომცვლელელები.
ნაღდი (მიწოლიანი) შერკინების პირველ ხაზში თამაში (ჩადგომა) მარტო ამ მოთამაშეებს შეუძლიათ.
- (დ) (მსაჯისთვის მითითებულ) პირველ-ხაზელს თამაშის დაწყება სხვა პოზიციანზე შეუძლია.

საშინაო განმარტება

პირველ-ხაზელს მატჩის განმავლობაში ნებისმიერ (სხვა) პოზიციანზე(ც) შეუძლია თამაში.

3.6 ცრუ შერკინება

- (ა) შერკინებაში მიწოლა უნდა აიკრძალოს, თუ თუნდაც ერთ გუნდს აღარა ჰყავს სათანადოდ გაწვრთნილი პირველი ხაზი.
- (ბ) კავშირს შეუძლია დებულებაში ჩაწეროს, შეიძლება თუ არა მატჩის "ცრუ შერკინებით" დაწყება | გაგრძელება.
- (გ) თუ პირველ-ხაზელი მოედნიდან გავიდა -- სულ ერთია, ტრავმის | სინბინის | ბოლომდე გაძევების გამო -- მსაჯმა მაშინვე უნდა ჰკითხოს მის კაპიტანს, გუნდს ნაღდი (მიწოლიანი) შერკინებაში დადგომა თუ კიდევ შეუძლება.
თუ კაპიტანმა მსაჯს ამაზე უარით უპასუხა, მაშინ მსაჯი "ცრუ შერკინებას" შემოიღებს -- მიწოლის აკრძალვას გამოაცხადებს.



როცა ეს "მოედნიდან გასული პირველ-ხაზელი" დაბრუნდება ან მოედანზე სხვა პირველ-ხაზელი შევა -- შერკინებაში მიწოლა შეიძლება აღდგეს.

- (დ) თუ რაზმში 23 კაცია, ან კავშირმა ასე საგანგებოდ დაადგინა -- გუნდი ვერავის შეიყვანს იმ მოთამაშის ნაცვლად, რომლის მოედნიდან გასვლასაც "ცრუ შერკინების" შემოღება მოჰყვა.

საშინაო განმარტება

ჩვენში მიღებული "ფრანგული წესით" -- "ცრუ შერკინებისას" კაცის მოკლება უპირობოა -- ეხება სინბინსა და ბოლომდე გაძევებასაც:

სინბინით | ბოლომდე გაძევებით "ცრუ შერკინების" გამომწვევმა გუნდმა -- პირველივე "ცრუ შერკინების" მოწყობის წინ -- უნდა მოიკლოს (მოედნიდან გაიყვანოს) ერთი მოთამაშე -- და სინბინის შემთხვევაში, იგი დაიბრუნოს ნაღდი (მიწოლიანი) შერკინების აღდგენის-თანავე.

ახალი, საცდელი "იტალიური წესით" -- "ცრუ შერკინებაში" ორივე გუნდი 8 მოთამაშით ეწყობა.

- (ე) თუ ჰყავს -- გუნდმა პირველი ხაზის სამივე პოზიციაზე (სათანადოდ გაწვრთნილი) პირველ-ხაზელი უნდა დააყენოს.
- "ცრუ შერკინებაში" სხვა მოთამაშეს მხოლოდ მაშინ შეუძლია პირველ ხაზში თამაში (ჩადგომა), როცა გუნდს (სათანადოდ გაწვრთნილი) პირველ-ხაზელები აღარ ჰყოფნის.
- (ვ) თუ პირველ-ხაზელის დროებითი გაძევების (სინბინის) გამო გუნდმა სხვა მოთამაშე გაიყვანა და მის ნაცვლად (სათანადოდ გაწვრთნილი) პირველ-ხაზელი შეიყვანა -- ამ, გაყვანილ მოთამაშეს მოედანზე დაბრუნება შეეძლება მხოლოდ სინბინის ამოწურვის შემდეგ.
- (ზ) თუ პირველ-ხაზელის ბოლომდე (წითელი ბარათით) გაძევების გამო გუნდმა სხვა მოთამაშე გაიყვანა და მის ნაცვლად (სათანადოდ გაწვრთნილი) პირველ-ხაზელი შეიყვანა -- ეს, გაყვანილი მოთამაშე სათადარიგოდ იჭევა და თამაშში ჩაბმა შეცვლის წესთა თანახმად შეეძლება.



საშინაო განმარტება

პირველ-ხაზელის შესაშვებად სხვა მოთამაშის გაყვანა უნდა მოხდეს მორიგი შერკინების დანიშვნის შემდეგ -- მის მოწყობამდე.

3.7 გაძევება "ბინძურად თამაშის" გამო

მატჩის ბოლომდე გაძევებული მოთამაშის მაგივრად თამაშში კერავინ ჩაებმება.

3.8 "მატჩის ბოლომდე" შეცვლა

ნებადართულია დაშავებული მოთამაშის შეცვლა -- ოღონდაც ბურთის უჭმობის დროს და მხოლოდ მსაჯის დასტურით. თუ დაშავებული "მატჩის ბოლომდე" შეცვალეს -- იგი თამაშში ხელ-მეორედ აღარ უნდა ჩაებას.

3.9 "ბოლომდე შეცვლის" საჭიროების დადგენა

(ა) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში დაშავებულის შეცვლა შეიძლება მხოლოდ მაშინ, როცა -- ეჭიმის აზრით -- დაშავებულისთვის თამაშის გაგრძელება საზიანოა.

(ბ) სხვა მატჩებში დაშავებულის შეცვლა შეიძლება ფიზიოს რჩევითაც - - თუ კავშირს მისთვის სათანადო უფლება მიუნიჭებია. თუ მატჩს "მედიცინის მცოდნე" არავინ ესწრება -- დაშავებულის შესაცვლელად მსაჯის თანხმობაც კმარა.

3.10 დაშავებულის "იძულებით დათხოვნა"

თუ მსაჯმა თავად, ან ეჭიმის რჩევით გადაწყვიტა, რომ დაშავებულმა თამაში უნდა შეწყვიტოს -- შეუძლია მოთამაშეს "სათამაშო არიდან" გასვლა უბრძანოს. მსაჯს ამისვე მოთხოვნა მაშინაც შეუძლია, როცა სურს, რომ დაშავებული ეჭიმმა გასინჯოს.

3.11 "დროებით შეცვლა" -- სისხლ-დენის გამო

(ა) თუ მოთამაშეს სისხლი სდის -- "სათამაშო არიდან" უნდა გავიდეხ და მას შემდეგ-ღა დაბრუნდეს, რაც სისხლ-დენას შეუჩერებენ და ჭრილობას დაუფარავენ.



ნება-დართულია ასეთი მოთამაშის "დროებით შეცვლა". თუ "დროებით შეცვლილი" მოედანს 15 "ასტრონომიული წუთის" განმავლობაში არ | ვერ დაუბრუნდა -- იგი "მატჩის ბოლომდე" შეცვლილად მიიჩნევა და თამაშში ვეღარ ჩაებმება. თუ ამ 15 წუთის გასვლა შესვენებას დაემთხვა, დამბრუნებელმა მეორე ტაიმი თავიდანვე უნდა დაიწყო.

- (ბ) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში "მორიგე ექიმი" წყვეტს, სისხლ-დენა იმდენად სერიოზული თუა, რომ მოთამაშე დროებით შეიცვალოს.
- (გ) უმნიშვნელო ნაკაწრები და გადატყავებული ადგილები -- რომლებიც "სისხლ-მდენ ჭრილობებად" ვერ ჩაითვლება -- უნდა დამუშავდეს თამაშის სხვა მიხეზით შეჩერების დროს.
- (დ) თუ დროებით-შემცვლელი დაშავდა, შეიძლება მისი შეცვლაც.
- (ე) თუ დროებით-შემცვლელი "ბინძურად თამაშის" გამო (ბოლომდე) გააძევეს -- შეცვლილი ვეღარ დაბრუნდება.
- (ვ) თუ დროებით-შემცვლელი მოედნიდან დროებითვე (10 წუთით) გააძევეს -- დროებით-შეცვლილი მოედანზე ამ სასჯელის ვადის გასვლის შემდეგლა შემოვა.

3.12 "დროებით შეცვლა" -- "ტვინის შერყევახე" შესამოწმებლად

თუ მატჩის ნებისმიერ წუთზე მოთამაშეს ტვინი შეერყა, ან შერყევის სიმბტომები გამოაჩნდა -- ეს მოთამაშე დაუყოვნებლივ და "მატჩის ბოლომდე" უნდა შეიცვალოს.

საშინაო განმარტება

"ტვინის შერყევახე" შესამოწმებლად "დროებითი შეცვლის" წესი მოქმედებს მხოლოდ კაცთა იმ ელიტარულ მატჩებში, რომლებზეც "მსოფლიო რაგბმა" წინდაწინ გასცა სათანადო ნებართვა.

ეს წესები სისხლზე შეცვლის წესთა მსგავსია, ოღონდაც გაყვანილი 10 "ასტრონომიულ წუთში" უნდა დაბრუნდეს, მის "დროებით შემცვლელს" კი მანამ ეკრძალება კარში ჯარიმებისა და გარდასახვების დარტყმა, სანამ დროებითი შეცვლა "ბოლომდე შეცვლად" არ იქცევა.



3.13 "სათამაშო არიდან გასულის" დაბრუნება

- (ა) თუ მოთამაშე "სათამაშო არიდან" ტრავმის ან ნებისმიერი სხვა მიზეზით გავიდა -- იგი თამაშში მსაჯის უკითხავად არ უნდა ჩაუბას. მსაჯმა მოთამაშეს დაბრუნების ნება შეიძლება დართოს მხოლოდ "ბურთის უქმად გახდომის" შემდეგ.
- (ბ) თუ მოთამაშე მსაჯის უკითხავად ჩაება თამაშში -- მოედანზე დაბრუნდა, ანაც სათადარიგო იყო და შევიდა -- ხოლო მსაჯმა დაასკვნა, რომ მან ეს თავისი გუნდის საშველად ან მეტოქის შესაფერხებლად გააკეთა -- მოთამაშე უწესობისთვის უნდა დასაჯოს.

სასჯელი: საჭარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

3.14 "გამოცვლილის" დაბრუნება

(ტაქტიკური მოსაზრებით) გამოცვლილ მოთამაშეს შეუძლია შეცვალოს მხოლოდ

- * დაშავებული პირველ-ხაზელი >> 3.5 მუხლი
- * დასისხლიანებული >> 3.11 მუხლი
- * "ტვინის შერყევაზე" შესამოწმებლად გაყვანილი >> 3.12 მუხლი
- * მსაჯის აზრით, "ბინძურად თამაშის" გამო დაშავებული.

საშინაო განმარტება

... რისთვისაც დაინიშნა მინიმუმ კარიმა

ჭაბუკები

(ტაქტიკური მოსაზრებით) გამოცვლილ მოთამაშეს (უპირობოდ) შეუძლია დაშავებული გუნდელის შეცვლა.

3.15 როტაციული შეცვლები

კავშირს შინაურ ლიგაში შეუძლია "როტაციული შეცვლების" (შედი-გამოდი) შემოღება. ასეთ შეცვლათა მაქსიმუმი 12-ია. სათანადო წესებს კავშირი თავად შეადგენს.



4. სამოსი

მოთამაშის სამოსია ყველაფერი, რაც კი მას თამაშის დროს აცვია ან უკეთია -- კვარტი (მაისური), შორტი, საცვლები, გეტრები და ბუცები (წალები).

კვარტის სახელო მკლავს მხრიდან იდაყვამდე მინიმუმ სანახევროდ უნდა ფარავდეს.

დაწვრილებითი ინფორმაცია სამოსის სპეციფიკაციათა შესახებ წერია "მსოფლიო რაგბის" სათანადო დოკუმენტში (მე-12 დებულება)

4.1 დამატებითი სამოსი

მოთამაშეს

- (ა) შეიძლება ეცვას რეცხვადი ელასტიური ბანდაჟი.
- (ბ) გეტრის ქვეშ შეიძლება ეკეთოს წვივ-საცავი, თუ ის შეესაბამება "მსოფლიო რაგბის" სპეციფიკაციებს.
- (გ) გეტრის ქვეშ შეიძლება ეკეთოს კოჭ-საცავი, რომელიც წვივის მესამედზე მაღალი არაა. იგი შეიძლება დამზადებული იყოს ხისტი, ოღონდაც არა-ლითონური მასალისგან.
- (დ) შეიძლება ეკეთოს უთითო ხელ-თათმანი, რომელიც შეესაბამება "მსოფლიო რაგბის" სპეციფიკაციებს.
- (ე) შეიძლება ეკეთოს საბეჭურა, რომელსაც უნდა ეკრას "მსოფლიო რაგბის" დამლა.
- (ვ) პირში შეიძლება ედოს კბილ-საცავი.
- (ზ) თავზე შეიძლება ეფაროს ჩაფხუტი, რომელსაც უნდა ეკრას "მსოფლიო რაგბის" დამლა.
- (თ) ნატკენი ადგილის დაფარვა და დაცვა ბანდაჟით ან ნახვევით შეუძლია.
- (ი) ტრავმის თავიდან ასაცილებლად შეიძლება ეკეთოს თხელი თასმა ან მსგავსი რამ.



4.2 ქალის დამატებითი სამოსი

ზემოთ ჩამოთვლილის გარდა, ქალს

- (ა) შეიძლება ეკეთოს მკერდ-საცავი, რომელსაც უნდა ეკრას "მსოფლიო რაგბის" დამლა.
- (ბ) შორტისა და გეტრების შიგნით შეიძლება ეცვას ბამბა-ნარევი, გრძელი, ფეხზე ცალ-შიგა-ნაკერიანი ელასტიკი.
- (გ) შეიძლება ეკეთოს თავ-შალი, რომელიც ყველასათვის უხიფათო იქნება და არ არღვევს "მსოფლიო რაგბის" სპეციფიკაციებს.

4.3 ბუცის მორჩები

- (ა) ბუცის მორჩები უნდა შეესაბამებოდეს "მსოფლიო რაგბის" სპეციფიკაციებს.
- (ბ) ნება-დართულია სხმული, მრავალ-მორჩა ლანჩის გამოყენებაც, ოღონდაც მას მჭრელი პირები არ უნდა ჰქონდეს.

4.4 აკრძალული სამოსი

მოთამაშეს არ უნდა

- (ა) ეცვას გასისხლიანებული სამოსი.
- (ბ) ეკეთოს მჭრელი და მჭისე (უხეში, ტლანჩი) რამეები.
- (გ) ეცვას (ეკეთოს) ნებისმიერი რამ, რასაც ექნება მჭისე ან გამოჩრილი ხრახნი, რგოლი, დუგმა, ელვა და მისთანები.
- (დ) ეკეთოს სამკაულები: ბეჭედი, საყურე და მისთანები.
- (ე) ეკეთოს თითებიანი ხელ-თათმანი.
- (ვ) ეცვას შორტი, რომელშიც დამცავი საფენია ჩაკერებული.
- (ზ) ეცვას | ეკეთოს ისეთი რამ, რაც არ შეესაბამება "მსოფლიო რაგბის" სპეციფიკაციებს (მე-12 დებულება)
- (თ) ეცვას | ეკეთოს ისეთი რამ, რაც წესებით დაშვებული კია, მაგრამ მსაჩის ახრით -- მოთამაშეთა დაშავება შეუძლია.
- (ი) მოთამაშეს სხეულზე და სამოსზე არ უნდა ეკეთოს კავშირ-გაბმულობის მოწყობილობანი.



- (კ) ეცვას | ეკეთოს ისეთი რამ, რაც "მსოფლიო რაგბის" მე-12 დებულებას ეწინააღმდეგება.

4.5 სამოსის შემოწმება

- (ა) იმას, შეესაბამება თუ არა მოთამაშეთა სამოსი და ბუცის მორჩები წყის 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 | მოხსნა უნდა მოსთხოვოს და დამრღვევი სათამაშოდ მას შემდეგ დაუშვას, როცა მოთხოვნა დაკმაყოფილდება.
- (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 უნდა გააძევონ.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლდეს.

4.6 სამოსის გამოცვლა

მსაჯმა მოთამაშე "სათამაშო არიდან" სამოსის გამოსაცვლელად მხოლოდ მაშინ შეიძლება გაუშვას, როცა 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. თითოს ხანგრძლივობა არა-უმეტეს 7 წუთია.

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

ჭაბუკები

19 წლამდეულთა მატჩში ტაიმი 35-წუთაა.

მატჩი გრძელდება არა-უმეტეს 70 წუთს.

გინდ შეჯიბრი "ოლიმპიური სისტემით" იმართებოდეს -- მსაჯმა ფრედ დასრულებული მატჩის შემდეგაც კი არ უნდა დანიშნოს "დამატებითი დრო".

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 2-წუთიანი შესვენება.

5.3 დროის აღრიცხვა

თამაშის დროს ინიშნავს მსაჯი.

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

თუ მატჩს "დროის მსაჯი" არ ემსახურება, მსაჯი კი დროის სისწორემ დააეჭვა -- 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) **ტრავმა.** მსაჯს შეუძლია თამაში გააჩეროს არა-უმეტეს 1 წუთით, რათა დაშავებულ მოთამაშეს მიხედონ და უშამლონ.

მსაჯს შეუძლია გააგრძელებინოს თამაში იმ დროს, როცა ეჭიმი დაშავებულ მოთამაშეს "სათამაშო არეში" შველის, ანაც ტრავმირებული კიდესთან თავად მისულა.

თუ მძიმედ დაშავებული მოთამაშე მოედნიდანაა გასაყვანი, მსაჯს საკუთარი შეხედულებისამებრ შეუძლია თამაში მეტი ხნითაც შეწყვიტოს.

- (ბ) **სამოსის გამოცვლა.** "უკმ ბურთზე" მსაჯი მოთამაშეს ნებას რთავს, რომ ამან გამოიცვალოს ან შეაკეთოს გახეული კვარტი, შორტი და ბუც(ებ)ი, ან ბუცის გახსნილი 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 -- დეზულეების თანახმად -- ფრეზე "დამატებითი დრო" დასანიშნი.

საშინაო განმარტება

"დამატებითი დრო" არა-უმეტეს 20 წუთია და ორი 10-წუთა ტაიმისგან შედგება. დამატებითი დროის წინ (მაქსიმუმ) 15-წუთა შესვენება ცხადდება და წილიც ხელ-ახლა იყრება. "დამატებითი დროის" პირველი ტაიმის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს ცაცკლიან და თამაშს შეუსვენებლივ განაახლებენ.

შვიდკაცა

თუ მატჩი ფრედ დამთავრდა და დასანიშნია დამატებითი დრო, იგი -- 1-წუთიანი შესვენების შემდეგ -- ეწეობა 5-წუთა მონაკვეთებად. თითოეულის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს შეუსვენებლივ ცვლიან.

საშინაო განმარტება

შვიდკაცაში -- "დამატებით დრო"ში პირველივე ბურთის გამტანი გუნდი გამარჯვებულად ცხადდება და მატჩიც მთავრდება -- ლელოს შემდეგ გარდასახვა აღარ ირტყმება.

5.7 სხვა დეზულეებები

- (ა) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში თამაში ყოველთვის 80 წუთს გრძელდება. ამას ემატება "გაცდენილი დრო".
- (ბ) სხვა 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 უქმი არაა, ან მანამდე დანიშნული შერკინება ან დერეფანი არ დასრულებულა -- მსაჯმა თამაში უნდა გააგრძელებინოს მანამ, სანამ ბურთი კვლავ უქმი არ გახდება.

"ტაიმის დასამთავრებლად" ბურთი უქმია, 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-ახლად დასაწყობი -- არ დასრულებულა.

თუ ჯერ დრო ამოიწურა, მერე კი "ალაღად დაჭერა", თავისუფალი ან საჯარიმო დარტყმა დაინიშნა -- მსაჯმა თამაში უნდა გააგრძელებინოს.

- (გ) თუ დრო ლელოს გატანის შემდეგ ამოიწურა -- მსაჯმა გუნდს გარდასახვის შესრულება უნდა ადროვოს.
- (ზ) თუ გუნდმა ლელო თამაშის ბოლოს-კენ გაიტანა -- ეგებ გარდასახვა აღარც დაარტყას.

ამ დროს და მაშინაც, როცა გარდასახვის დარტყმა "80 წუთის" ამოწურვამდე მოესწრო -- თამაში უნდა განახლდეს ცენტრიდან და დასრულდეს შემდეგ შეჩერებაზე-და -- სათანადო წესთა თანახმად.

გარდასახვა "მოესწრო" -- თუ დარტყმისას "80 წუთი" არ შესრულებულა.

- (თ) თუ ლელო | გარდასახვა | ჯარიმა | არეკნი თამაშის ბოლოს გავიდა და თამაშის "ცენტრიდან განახლება" მოესწრო, მაგრამ დრო დარტყმის შესრულების-თანავე ამოიწურა და დამრტყმელმა ბურთი

- * 10 მეტრზე არ დაარტყა
- * პირდაპირ აუტში დაარტყა
- * მეტოქის ლელოს კიდეს ან უკანა ხაზს გადააცილა --



მსაჯმა მეტოქეს უნდა შესთავაზოს 13.7 | 13.8 | 13.9 მუხლებით დადგენილი არჩევანი და თამაში გააგრძელოს შემდეგ "უკმ ბურთა-მდე".

- (ი) როცა ძან ცხელა ანდა ჰაერი შეხუთულია (ტენიანობაა მაღალი) -- მსაჯს თავისი შეხედულებისამებრ შეუძლია ორივე ტაიმში თითო 1-წუთიანი, "დასარწყულებელი ტაიმ-აუტის" გამოაცხადოს.

"გაცდენილი დრო" უნდა წაემატოს შესაბამის ტაიმს.

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



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".

"კიდის მსაჯს" ნიშნავს ორგანიზატორი ან მატჩის მონაწილე გუნდი. კიდის მსაჯმა (მოედნის) მსაჯს უნდა ანიშნოს აუტში ან ლელოს კიდუზე გადასვლა და კარში დარტყმის შედეგი.

თანა-მსაჯს ნიშნავს ორგანიზატორი. თანა-მსაჯმა, "კიდის მსაჯის" მოვალეობებზე დამატებით, მსაჯს ბინძურად თამაშიც უნდა ანიშნოს. მსაჯმა მასვე შეიძლება დააკისროს ნებისმიერი სხვა ფუნქციაც, რომელსაც თავად ასრულებს.

6.ა მოედნის მსაჯი (რეფერი)

თამაშამდე

6.ა.1 მსაჯის დანიშვნა

მსაჯს "მატჩის ორგანიზატორი" ნიშნავს. თუ მას მსაჯი არ დაუნიშნავს -- გუნდები მსაჯს თავად აირჩევენ; ხოლო თუ გუნდები ვერ შეთანხმდნენ -- მსაჯი მასპინძელმა გუნდმა უნდა დაასახელოს.

6.ა.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 -- ხალხი მსაჯი მასპინძელმა უნდა დანიშნოს.



6ა.3 წილის-ყრა

მსაჯმა წილი უნდა ჰყაროს. საამისოდ ერთი გუნდის კაპიტანმა ხურდა ფული უნდა ააგდოს, მეორისამ კი მანამდე "ბორჯალი" ან "თეთრი" თქვას.

წილის მომგები აირჩევს "თამაშის დაწყებას" ან "მოედნის მხარეს". თუ მან "მოედნის მხარე" აირჩია -- თამაშს "მეტოქე გუნდი" დაიწყებს.

თამაშის დროს

6ა.4 რა ევალეზა მსაჯს

- (ა) მსაჯი წესებს ერთ-პიროვნულად უთანადებს თამაშის დროს მოედანზე მომხდარ მოვლენებს. მსაჯმა ყველა წესი ყოველთვის ზუსტად და განუხრელად უნდა ამოქმედოს.
- (ბ) მსაჯი ინიშნავს სათამაშო დროს.
- (გ) მსაჯი ითვლის ანგარიშს.

6ა.5 "სათამაშო არეში" შეშვება და იჭიდან გასვლა

- (ა) ეჭიმსა და ფიზიოს -- დაშავებული მოთამაშის მისახედად -- "სათამაშო არეში" შესვლა თამაშის დროსაც შეუძლიათ -- ოღონდაც ამით "სახიფათო ვითარება" არ უნდა წარმოიქმნას.
- (ბ) თულუჩხს -- მოთამაშეთათვის წყლის მზიდავს -- "სათამაშო არეში" შესვლა შეუძლია მხოლოდ თამაშის "ტრავმის გამო" შეჩერებისას.
- (გ) "ბურთის სადგამის მიმტანს" მოედანში შესვლა შეუძლია მხოლოდ მას შემდეგ, რაც გუნდმა მსაჯს ანიშნა, რომ ჯარიმის კარში ურტყამს, და ლელოს გატანის თანავეც.
- (დ) მსაჯი მოთამაშეს "სათამაშო არიდან" გასვლის ნებას რთავს.
- (ე) მსაჯი "სათადარიგო მოთამაშეს" "სათამაშო არეში" შესვლის ნებას რთავს.
- (ვ) მწვრთნელს შეუძლია შესვენების დროს "სათამაშო არეში" შევიდეს და თავის გუნდს რჩევა მისცეს.



6ა.6 გადაწყვეტილების შეცვლა

მსაჯს შეუძლია შეცვალოს გადაწყვეტილება, თუ "კიდის მსაჯმა" ალამი აწია და ამით "აუტზე გადასვლა" ანიშნა; ანაც თანა-მსაჯმა ამავე ხერხით ანიშნა "ბინძურად თამაში".

6ა.7 სხვათა რჩევის მოსმენა

- (ა) მსაჯს შეუძლია თანა-მსაჯს რჩევა ჰკითხოს მისი ფუნქციის, ბინძურად თამაშის, სათამაშო დროისა და სხვა წესთა (მათ შორის, თამაშ-გარეს) გამოც.
- (ბ) ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს ტელე-მსაჯი, რომელიც ტექნიკის მოშველიებით გაარკვევს --
 - (I) დამიწეს თუ არა ბურთი ლელოში;
 - (II) გავიდა თუ არა (ფეხით დარტყმული) ბურთი კარში;
 - (III) ბურთის ლელოში დამიწებად მოთამაშე ხომ არ გადავიდა აუტში ან ლელოს კიდეზე, ანაც ბურთი ხომ არ გახდა უქმი;
 - (IV) ლელოს გატანის პროცესში ხომ არ დაირღვა წესი, ანაც წესის დარღვევით ხომ არ იქნა ლელო თავიდან აცილებული;
 - (V) ბინძურად ითამაშეს თუ არა ეპიზოდში -- რამაც მსაჯები დააეჭვა;
 - (VI) რა სასჯელი იქნება უპირიანი ბინძურად თამაშისთვის.
- (გ) ტელე-განხილვის მოთხოვნა შეუძლია ნებისმიერ მსაჯს -- ტელე-მსაჯის ჩათვლით. განხილვა წარიმართება მოქმედი პროტოკოლის მიხედვით.
- (დ) ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს "დროის მსაჯი", ვინც ტაიმთა დამთავრებას საჯაროდ გამოაცხადებს.
- (ე) აქ ჩამოთვლილთა გარდა -- მსაჯმა რჩევა სხვას არავის არ უნდა ჰკითხოს.

6ა.8 სასტვენო

- (ა) მსაჯს თან უნდა ჰქონდეს სასტვენო და მას მატჩის ორივე ნახევრის დაწყებისა და დამთავრების ნიშნად ჩაჰბეროს.

- (ბ) მსაჯს დასტვენით თამაშის შეჩერება ნებისმიერ დროს შეუძლია.
- (გ) მსაჯმა "ბურთის გატანისა" და "ლელოს დაცვის" ნიშნად უნდა დაუსტვინოს.
- (დ) მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს, თუ თამაშს აჩერებს "წესის დარღვევის" ან "ბინძურად თამაშის" გამო.
თუ მსაჯმა დამრღვევი გააფრთხილა ან გააძევა, "საჯარიმო დარტყმის" ან "საჯარიმო ლელოს" დანიშვნის დროს მეორედაც უნდა დაუსტვინოს.
- (ე) მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს, თუ ბურთი თამაშიდან გავიდა, მისი თამაში შეუძლებელი გახდა ან საჯარიმო დაინიშნა.
- (ვ) მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს, თუ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა, ანაც მოთამაშის მძიმედ დაშავება აშკარაა.

6ა.9 ტრავმა

თუ მსაჯმა თამაში ტრავმის გამო შეაჩერა, მაგრამ წესი არ დარღვეულა და არც ბურთი გამხდარა უჭმი -- თამაში შერკინებით განახლდება.

მასში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვინც ბურთს ბოლო ფლობდა, ხოლო თუ ბურთი არავისი იყო -- შეაგდებს შემტევი.

6ა.10 ბურთი მსაჯს შეეხო

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

6ა.11 ლელოში ბურთი "გარეშე პირს" შეეხო

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

თამაშის შემდეგ

6ა.12 ანგარიში

მსაჯმა გუნდებს ანგარიში უნდა გამოუცხადოს და იგი ორგანიზატორსაც აცნობოს.

6ა.13 გაძევებული მოთამაშე

თუ მსაჯმა მოთამაშე მოედნიდან გააძევა -- მატჩის შემდეგ, შეძლების და გვარად მალე -- ორგანიზატორს უნდა წარუდგინოს "წერილობითი პატაკი".

შვიდკაცა

6ა.14 წილის-ყრა "დამატებითი დროის" წინ

მსაჯმა წილი (თავიდან) უნდა ჰყაროს 6ა.3 მუხლში მოტანილი ხერხით.

6.ბ თანა-მსაჯები (კიდის მსაჯები)

თამაშამდე

6ბ.1 თანა-მსაჯების დანიშვნა

მატჩს ორი თანა-მსაჯი (ან კიდის მსაჯი) ემსახურება. თუ ისინი ორგანიზატორს არ დაუნიშნავს -- გუნდებმა მსაჯს თითო "კიდის მსაჯი" უნდა მიუყვანონ.

6ბ.2 თანა-მსაჯის შეცვლა

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



6ბ.3 თანა-მსაჯის მართვა

თანა-მსაჯებს განაგებს მსაჯი. ამას შეუძლია თანა-მსაჯს განუმარტოს მისი ფუნქციები და გაუშქმოს გადაწყვეტილება.

თუ თანა-მსაჯი მოგალეობას თავს ვერ ართმევს -- მსაჯს შეუძლია მისი გამოცვლა მოითხოვოს. მეტიც -- თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ თანა-მსაჯი უწესოდ იქცევა -- მას გააძევებს და ორგანიზატორს უპატაკებს.

თამაშის დროს

6ბ.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 ძელის" უკან დგება.
- (ბ) თანა-მსაჯს შეუძლია, "სათამაშო არეში" შევიდეს, თუკი მსაჯს "სახიფათოდ თამაშის" ან უწესობის შესახებ უნდა მოახსენოს. მან ეს უნდა გააკეთოს მხოლოდ თამაშის შემდეგი შეჩერებისას.

6ბ.5 თანა-მსაჯის უნეტები

- (ა) გადაწყვეტილების სანიშნებლად თანა-მსაჯს უნდა ეჭიროს ალამი ან მსგავსი საგანი.
- (ბ) **კარში დარტყმა.** გარდასახვისა და საჯარიმოს კარში დარტყმის დროს თანა-მსაჯები მსაჯს შედეგის დადგენაში უნდა შეეშველონ. ისინი თითოდ უნდა დადგენენ "კარის ძელების" უკან და თუ ბურთმა ძელებს შუა და ხარისხის ზემოთ გაიფრინა -- გოლის ნიშნად აღმებიაწიონ.
- (გ) **აუტში გასვლა.** თუ ბურთი ან "ბურთიანი მოთამაშე" აუტში (კიდეზე) გავიდა -- თანა-მსაჯმა ალამი 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 აღმის აწევით უნდა ანიშნოს.
- (დ) **აუტის მოწოდება.** კიდიდან ბურთის მოწოდების შემდეგ თანა-მსაჯმა ალამი უნდა დაუშვას იმ შემთხვევათა გარდა, როცა



1. გამონაკლისი: ბურთის მომწოდებელმა მოთამაშემ თუნდაც ცალი ტერფი დააბიჯა "სათამაშო მოედანს";

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

3. გამონაკლისი: აუტში გასული ბურთი "სწრაფად (უცეპ) შემოგდებამდე" 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 უწყსობის სანიშნებლად თანა-მსაჯმა ალამი ჰორიზონტალურად უნდა დაიჭიროს და მოედანში კიდის მართობულად გადაფინოს.

6ბ.6 ბინძურად თამაშის ნიშნების შემდეგ

ორგანიზატორს შეუძლია, თანა-მსაჯს მსაჯისთვის "ბინძურად თამაშის" ნიშნება დაავალოს.

როცა ამას შვრება, თანა-მსაჯი თამაშის მომდევნო შეჩერებამდე კიდეზე რჩება და მასზე დაკისრებული სხვა ფუნქციების შესრულებას აგრძელებს, სასტვენზე კი -- მსაჯის მიწვევით -- "სათამაშო არეში" შევა და მას ყველაფერს მოახსენებს.

პატაკის მოსმენის შემდეგ მსაჯი იღონებს იმას, რასაც საჭიროდ მიიჩნევს. დამრღვევს ნებისმიერი სასჯელი "ბინძურად თამაშის" წესის მიხედვით უნდა დაეკისროს.

თამაშის შემდეგ

6ბ.7 გადაქვებული მოთამაშე

თუ მოთამაშე მოედნიდან თანა-მსაჯის ჩარევის გამო გადაქვევს -- ამ თანა-მსაჯმა მატჩის შემდეგ, შეძლების და გვარად მალე -- მსაჯს უნდა წარუდგინოს "წერილობითი პატაკი" და ასლი ორგანიზატორსაც გაუგზავნოს.



შვიდკაცა

6ბ.8 ლელოს მსაჯები

- (ა) მატჩს ორი "ლელოს მსაჯი" ემსახურება.
- (ბ) მათ მსაჯი ისევე განაგებს, როგორც 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 ბურთმა ძელებს შუა და ხარისხის ზემოთ გაიფრინა -- გოლის ნიშნად ალამი აწიოს.
- (ე) **"ლელოს კიდეზე" გადასვლა.** თუ ბურთი ან "ბურთიანი მოთამაშე" "ლელოს კიდეზე" გადავიდა -- იქ მოქმედმა "ლელოს მსაჯმა" ალამი უნდა აწიოს.
- (ვ) **ლელოს გატანა.** თუ მსაჯი "ლელოს გატანის" ან "ლელოს დაცვის" გამო შეეჭვდა -- რჩევას "ლელოს მსაჯს" დაეკითხება.
- (ზ) **ბინძურად თამაში.** ორგანიზატორს შეუძლია "ლელოს მსაჯს" დაავალოს ლელოში ჩადენილი "ბინძურად თამაშის" შემთხვევათა მსაჯისთვის ნიშნება.

6.გ სხვა პირები

6გ.1 სათადარიგო თანა-მსაჯი

თუ მატჩზე სათადარიგო თანა-მსაჯია დანიშნული -- მსაჯს შეუძლია მას მოთამაშეთა შეცვლა | გამოცვლის გაძღოლა დაავალოს.

6გ.2 ისინი, ვისაც "სათამაშო არეში" შესვლა შეუძლიათ

ტრავმის დროს "სათამაშო არეში" თამაშის შეუჩერებელი შესვლა შეუძლიათ მხოლოდ "მატჩის ექიმსა" და "დაშავებული მოთამაშის" გუნდის ექიმსა და ფიზიოს, ხოლო გუნდის სხვა "არა-მოთამაშე წევრებს" საამისოდ მსაჯის დასტური ჭირდებათ.

თუ მსაჯმა ამ პირებს ნება არ დართო -- მათ შესვლა შეეძლება მხოლოდ "ბურთის უქმობის" დროს, ოღონდაც არავინ არ უნდა შეაფერხონ, არც თამაშში ჩაერიონ და არც მსაჯებს მიმართონ.



7. თამაშის ხერხი

7.1 ბურთაობა

მატჩი იწყება "ცენტრიდან დარტყმით".

ამის შემდეგ "თამაშში მყოფ" ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია:

- * აიღოს ბურთი და ბურთიანად გაიჭყეს;
- * ბურთი ხელით ტყორცნოს და მას ფეხი დაარტყას;
- * ბურთი სხვა მოთამაშეს მისცეს (გადასცეს);
- * "ბურთიანი მეტოქე" შებოჭოს, დაიჭიროს და მასვე უბიძგოს;
- * დაწვეს ბურთზე;
- * მონაწილეობდეს შერკინებაში, რაჭში, მოლსა და დერეფანში;
- * ლელოში ბურთი დაამიწოს.

"ბურთიან მოთამაშეს" შეუძლია მეტოქეს ხელი ჰკრას.

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



8. ხეირი (უპირატესობა)

ხეირის წესი სხვა წესთა უმეტესობას სძლავს. მისი დანიშნულება ისაა, რომ "დარღვევებით გამოწვეულ შეჩერებათა" შემცირებით თამაში უფრო უწყვეტი გამოვიდეს.

მოთამაშემ -- მეტოქის მიერ წესის დარღვევის მიუხედავად -- თამაში არ უნდა შეწყვიტოს სასტვენამდე, რადგან თუ ამ დარღვევის შემდეგ "მართალი გუნდი" ხეირობს -- მსაჯი უმაღლ 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) **მოთამაშის აწვევა.** თუ მოთამაშე შერკინებაში ისე აწივს ან ამოდეგნეს, რომ მიწას აღარ ეხება (ეხვინება). ამ დროს მსაჯმა დაუყოვნებლივ უნდა დაუსტგინოს.

(ე) **უქმი ბურთი.** ბურთი უქმი გახდა.

8.4 ხეირის გარეშე - მყისი სასტგვნი!

მსაჯმა თუ გადაწყვიტა, რომ "მართალი გუნდი" ვერ ხეირობს -- მყის (უმალ) უნდა დაუსტგინოს.

8.5 რამდენიმე დარღვევა

(ა) თუ გუნდმა წესები მიყოლებით დაარღვია და

* მეორე დარღვევას ხეირი არ მოჰყვება -- მსაჯმა უნდა დანიშნოს ის სასჯელი, რომელიც "მართალ გუნდს" მეტად აწყობს;

* თუ ამ დარღვევათაგან რომელიმე "ბინძურად თამაში" იყო -- მსაჯმა უნდა დანიშნოს ის სასჯელი, რომელიც "მართალ გუნდს" მეტად აწყობს. მსაჯს შეუძლია დამრღვევის დროებით ან ბოლომდე გაძვევაც.

(ბ) თუ ხეირის წესი ერთ-ერთი გუნდის მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო მოქმედებდა და ამ დროს წესი მეტოქემაც დაარღვია - მსაჯმა უნდა დაუსტგინოს და პირველი გუნდი დასაჯოს.

თუ ამ დარღვევათაგან რომელიმე "ბინძურად თამაში" იყო -- მსაჯი შესაბამის სასჯელს დანიშნავს. მსაჯს შეუძლია დამრღვევის დროებით ან ბოლომდე გაძვევაც.



9. ბურთის გატანა

9.ა ქულების მოგროვება

9ა.1 ნიხრი

ლელო 5 ქულა

თუ "შემტვემა მოთამაშემ" ბურთი "მეტოქის ლელოში" დაამიწა -- მის გუნდს ლელო გატანილად ეთვლება.

საჯარიმო ლელო 5 ქულა

თუ მეტოქის მიერ "ბინძურად თამაში" რომ არაა, მოთამაშე ლელოს ნაღდად გაიტანდა -- "კარის ძელებს" შორის ითვლება "საჯარიმო ლელო".

გარდასახვიდან გატანილი გოლი 2 ქულა

ლელოს გატანის შემდეგ გუნდს უფლება ეძლევა -- ოღონდაც არ ევალება -- კარში დარტყმით გოლის გატანაც სცადოს. ეს ეხება "საჯარიმო ლელოსაც". დარტყმას "გარდასახვა" ეწოდება და მიწიდან ან არეკნით სრულდება.

საჯარიმოდან გატანილი გოლი 3 ქულა

თუ მოთამაშემ "საჯარიმო დარტყმით" გაიტანა გოლი -- მის გუნდს "საჯარიმოდან გატანილი გოლი" ეთვლება.

არეკნით გატანილი გოლი 3 ქულა

თუ მოთამაშემ თამაშიდან არეკნით დაარტყა და გოლი გაიტანა -- მის გუნდს "არეკნით გატანილი გოლი" ეთვლება.

"თავისუფალი დარტყმიდან" არეკნის გატანა მხოლოდ მას შემდეგ შეიძლება -- რაც ბურთი ისევ უჭმი გახდა, მეტოქემ ბურთით ითამაშა, მას შეეხო ან "ბურთიანი მოთამაშე" შებოჭა. ეს შეხლუდგა თავისუფალის მაგივრად არჩეულ შერკინებაზეც ვრცელდება.



9ა.2 კარში დარტყმის ზოგი წესი

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

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

9.ბ გარდასახვა

9ბ.1 გარდასახვის შესრულება

- (ა) თუ არ დახიანებულა -- დამრტყმელმა ის ბურთი უნდა გამოიყენოს, რომლითაც თამაშობდნენ.
- (ბ) დარტყმა სრულდება -- "ლელოს გატანის ადგილზე" "სათამაშო მოედანში" გავლებული -- ხაზიდან.
- (გ) გუნდელს შეუძლია დამრტყმელისთვის "ბურთის დაყენება".
- (დ) დამრტყმელს "ბურთის დაყენება" შეუძლია უშუალოდ მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან "კავშირის მიერ მოწონებულ" სადგამზე.
- (ე) დამრტყმელმა დარტყმა "ლელოს ჩათვლიდან" წუთ-ნახევარში (90 წამში) უნდა შეასრულოს. ბურთი დარტყმამდე გინდაც წაიქცეს და ხელ-ახლა დასაყენებელი გახდეს -- დამრტყმელმა ყველაფერს მაინც 90 წამი უნდა ამყოფინოს.

სასჯელი: დამრტყმელმა დადგენილ დროში თუ არ | ვერ დაარტყა -- გარდასახვა უქმდება.

შვიდკაცა

- (გ) გარდასახვა არეკნით სრულდება.
- (დ) -- არ მოქმედებს --
- (ე) თუ გუნდი გარდასახვას ურტყამს -- ეს "ლელოს გატანიდან" 30 წამში უნდა გააკეთოს; წინააღმდეგ შემთხვევაში -- დარტყმა უქმდება.

9ბ.2 გარდასახვაზე "უარის თქმა"

- (ა) თუ გუნდი გარდასახვას არ ურტყამს, ეს მსაჯს "ლელოს გამტანმა" უნდა აცნობოს -- ლელოს ჩათვლის შემდეგ, ოღონდაც დროის ამოწურვამდე -- უთხრას "არ ვურტყამთ".
- (ბ) თუ გუნდმა გარდასახვაზე დროულად თქვა უარი, მსაჯმა "ცენტრიდან დარტყმა" უნდა დანიშნოს. იგი შესრულდება იმის და მიუხედავად, გუნდები "დროის ამოწურვისას" თამაშის გასაახლებლად მზად იყვნენ თუ არა.

9ბ.3 დამრტყმელის გუნდი

- (ა) დამრტყმელის მთელი გუნდი -- გარდა "ბურთის დამყენებლისა" -- დარტყმისას ბურთზე უკან უნდა იყოს.
- (ბ) დამრტყმელმა და დამყენებელმა ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინონ, რომ მეტოქე მოტყუვდეს და მათ თავს ნაადრევად დაეხსას.
- (გ) თუ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი გამორბენის დაწყებამდე წაეჭვა -- მსაჯი ხელ-ახლა, ოღონდაც გაუჯანჯლებლივ დაყენების ნებას დართავს. ამ დროს მეტოქეები თავიანთი "კარის ხაზის" უკან უნდა დარჩნენ.

თუ დაყენებული ბურთი გამოქცეულ დამრტყმელს წაეჭვა -- მას მაინც შეუძლია მიწიდან ან არეკნით დარტყმა.

თუ ბურთი "ლელოს გატანის ადგილზე გავლენილი" ხაზიდან გადაგორდა, მაგრამ დამრტყმელმა კარში მაინც გაიტანა -- გოლი ითვლება.

თუ გამოქცეულ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი აუტში გადაგორდა -- გარდასახვა უქმდება.

სასჯელი: (ა) - (გ) თუ წესი დამრტყმელის გუნდმა დაარღვია -- დარტყმა უქმდება.

98.4 მეტოქე გუნდი

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

(ბ) თუ გამოჭყვეულ დამრტყმელს ბურთი წაეჭვა -- მეტოქეს შეუძლია არ გაჩერდეს.

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

სასჯელი: (ა) (გ) თუ წესი "დამცველმა გუნდმა" დაარღვია, ხოლო ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება.

თუ დარტყმა გაცუდდა -- დამრტყმელს ხელ-მეორედ დარტყმა შეუძლია, ხოლო დამცველს -- გამოჭყვავა ეკრძალება.

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

შვიდკაცა

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

(ბ) -- არ მოქმედებს --

სასჯელი: ბოლო აბზაცი -- არ მოქმედებს --

10. ბინძურად თამაში

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

"ბინძურ თამაშად" ითვლება გზის შეკვრა, უპიროდ თამაში, წესების ზედიზედ დარღვევა, სახიფათოდ თამაში და უწესობა.

10.1 გზის შეკვრა (ბლოკი)

- (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, რომლებმაც შეიძლება ბურთი მიიღონ.
- (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.** "ბურთიანი მოთამაშე" განგებ არ უნდა დაეჯახოს წინ მდგომ გუნდელს.

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 -- უმაღლ გააძევეონ მოედნიდან.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

თუ მოთამაშემ "განგებ დარღვევით" მეტოქეს "უეჭველი ლელო" არ გაატანინა -- მსაჯმა "საჯარიმო ლელო" უნდა ჩათვალოს.

თუ დამრღვევმა ლელო "ბინძური თამაშით" ჩაშალა -- იგი უნდა "გააფრთხილონ და სათამაშო დროის 10 წუთით" გააძვეონ, ანაც "თამაშის ბოლომდე" გააძვეონ.

- (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, უბიძგოს ან ტყორცნოს -- აუტში, ლელოს კიდეზე ან "უკანა ხაზს" მიღმა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა -- კიდიდან 15 მეტრზე, თუ "დარღვევის ადგილი" აუტისა და 15-მეტრა ხაზებს შორისაა;

დარღვევის ადგილზე -- თუ იგი მოედანში უფრო ღრმდაა;

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

უნდა დაინიშნოს "საჯარიმო ლელო" -- თუ ამ დარღვევის გარეშე მეტოქე ლელოს უეჭველად გაიტანდა.

- (დ) მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც მსაჯს აფიქრებინებს, რომ ამ მოთამაშეს მეტოქე "ბინძურად ეთამაშა" ან რაიმე დაუშავა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა

10.3 წესის "ზედიზედ დარღვევა"

- (ა) მოთამაშემ ნებისმიერი წესი ზედიზედ (მრავალ-ჯერ, განმეორებით) არ უნდა არღვიოს. ამის დადგენისას არსებითია, რომ მოთამაშე წესს მართლაც არღვევს, თორემ იმას, რომ იგი დარღვევას აპირებდა -- მნიშვნელობა არა აქვს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

"ზედიზედ დამრღვევი" უნდა "გააფრთხილონ და სათამაშო დროის 10 წუთით" გააძვეონ.



- (ბ) **გუნდური "განმეორებითი დარღვევები".** თუ გუნდის სხვადასხვა მოთამაშემ ზედიზედ ჩაიდინა ერთნაირი დარღვევა -- მსაჯმა უნდა გადაწყვიტოს, გუნდს ეს "განმეორებით დარღვევებად" ჩაუთვალოს თუ არა.

თუ მსაჯმა ეს დარღვევები განმეორებითად მიიჩნია -- მან გუნდს "საზოგადო შენიშვნა" უნდა მისცეს. თუ ამის შემდეგ ამ გუნდის მოთამაშემ იგივე წესი კიდევ დაარღვია -- მსაჯმა დამრღვევი უნდა "გააფრთხილოს და სათამაშო დროის 10 წუთით" გააძევოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

უნდა დაინიშნოს "საჯარიმო ლელო" -- თუ ბოლო დარღვევის გარეშე მეტოქე ლელოს უჩქველად გაიტანდა.

- (ბ) **ერთიანი სტანდარტი.** სანაკრებო და კაცთა მატჩებში მსაჯი ერთიან სტანდარტს უნდა მიჰყვეს იმის დადგენისას, თუ განმეორებითად მერამდენე დარღვევა ჩათვალოს.



თუ მოთამაშემ წესი 3-კერ დაარღვია, მსაჯმა მას შენიშვნა უნდა მისცეს. ერთი კია, ჭაბუკთა და სალალბო მატჩებში უპრიანია შეღავათის დაშვება, რადგან "წესების ვერ-ცოდნა" და "ბურთაობაში გაუწაფავობა" მეტ დარღვევას განაპირობებს.

10.4 სახიფათოდ თამაში და უწესობა

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

ბოჭვის დროს მოთამაშე მეტოქეს მხრებს ზემოთ არ უნდა წვდეს -- გინდაც კერ დაბლა შეახოს ხელი. კისრითა და თავით დაჭერა "სახიფათო თამაშია".

სახიფათოა "გაშლილი მკლავით" ბოჭვაც. ამ დროს მოთამაშე მეტოქეს "გაშლილ მკლავს" ურტყამს.



უბურთო მეტოქის დაჭერაც "სახიფათო თამაშია".

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

(გ) **უბურთო მეტოქის დაჭერა.** შერკინების, რაჭისა და მოლის გარდა -- "უბურთო მოთამაშემ" არ უნდა დაიჭიროს "უბურთო მეტოქე" და მას არც უბიძგოს, დაეჯახოს ან გზა შეუკრას.

(ხ) **სახიფათოდ თავ-დასხმა.** მოთამაშე "ხელის მოუკიდებლად" არ უნდა დაეჯახოს "ბურთიან მეტოქეს" და იგი არც ამგვარად წააქციოს.

(თ) მოთამაშე არ უნდა შეიჭრას რაჭსა და მოლში ისე, რომ სხვა მოთამაშეს არ შეეკრას (ხელი არ მოხვიოს ან ჩაავლოს)

(ი) **ამხტარის ჰაერში დაჭერა.** მოთამაშე ფეხში არ უნდა სწვდეს დერეფანსა და "სახოგადო თამაშში" ბურთის დასაუფლებლად ამხტარ მეტოქეს.

(კ) **შუბური ბოჭვა.** მოთამაშის აყვანა (აწევა) და მიწაზე თავით ან "ტანის ზემო ნაწილით" მაშინ დაგდება, როცა მიწას ტერფებით აღარ ეხება -- სახიფათო თამაშია.

(ლ) **სახიფათოდ თამაში შერკინებაში, რაჭსა და მოლში.**

შერკინებაში -- "პირველი ხახი" მეტოქისკენ არ უნდა გაეჭანოს.

პირველ-ხახულმა მეტოქე განგებ არ უნდა აწიოს და არც შერკინებიდან ამოდევნოს.

მოთამაშემ შერკინება, რაჭი 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.

(ნ) **უღირსად თამაში.** მოთამაშემ "სათამაშო გარემოში" ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც "სპორტულ ადატსა" და "ალალი მეტოქეობის პრინციპს" ეწინააღმდეგება.

სასჯელი: (ა) - (ნ) საჯარიმო დარტემა.



- (მ) **უწესობა "ბურთის უქმობისას".** მოთამაშე უწესოდ არ უნდა მოიქცეს არც მაშინ, როცა თამაში შეჩერებულია. მან მეტოქეს გზა არ უნდა შეუკრას და არც შეეხას.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, 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 საჯარიმოს დანიშვნის შემდეგ, მაგრამ მის შესრულებამდე, "დამრღვევი გუნდი" უწესოდ მოიქცა -- მსაჯი დამნაშავეს გააფრთხილებს ან გააძევეს და საჯარიმოს 10 მეტრით წინ წაწევს. ამით ერთ-ბაშად გასწორდება პირველი დარღვევაცა და უწესობაც.

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

თუ დარღვევა "სათამაშო არის" გარეთ მაშინ ჩაიძინეს, როცა მოედანზე ბურთს თამაშობდნენ, და მას ამ წესის არც-ერთი მუხლი არ ესადაგება -- საჯარიმო უნდა დაინიშნოს 15-მეტრა ხაზზე, დარღვევის ადგილის გასწვრივ.

- (პ) **დამრტყმელზე "გვიან თავ-დასხმა".** მოთამაშე განგებ არ უნდა "დაესხას თავს" მეტოქეს, ვინც ბურთს ეს-ესაა ფეხი დაარტყა, და მას არც გზა შეუკრას.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

"მართალ გუნდს" ამ დარტყმის ადგილად შეუძლია აირჩიოს თავად დარღვევის, "ბურთის მიწაზე დაცემის" ან "დაცემამდე მისით შემდეგი 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" საჭარიმოს ადგილად შეუძლია აირჩიოს "ბურთის მიწაზე დაცემის" ან "დაცემამდე მისით თამაშის" (შეხების) ადგილები, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე.

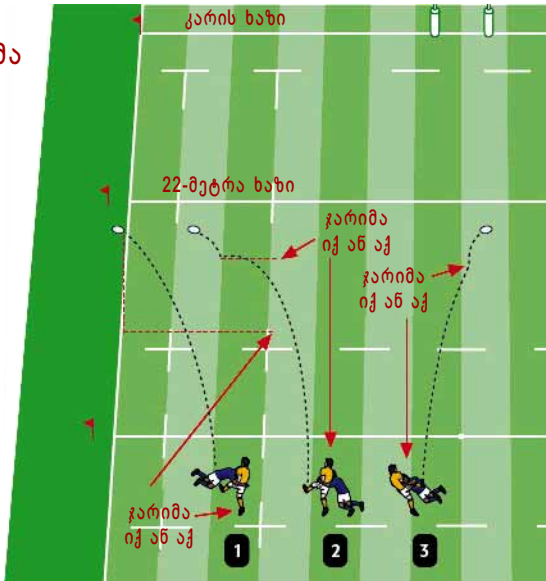
ბურთის მიწაზე დაცემის ადგილი. თუ ბურთი აუტში დაეცა -- "არჩე-შვითი საჭარიმო" ინიშნება 15-მეტრა ხაზზე, ბურთის აუტში გასვლის ადგილის გასწვრივ.

თუ ბურთი დაეცა, ან დაცემამდე მისით ითამაშეს კიდიდან 15 მეტრის ფარგალში -- საჭარიმო 15-მეტრა ხაზზე, დაცემის ან შეხების ადგილის გასწვრივ ინიშნება.

თუ ბურთი ლელოში, ლელოს კიდეზე, უკანა ხაზზე ან მის გადაღმა დაეცა -- საჭარიმო 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 -- საჭარიმო ინიშნება იქ, სადაც ბურთი მიწას დაეცა.

**გვიან
თავდასხმა**



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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა პირვანდელი დარღვევის ადგილზე.

სოლური და მხედრული იერიშები იგეგმება, თუ შემტევს მეტოქის ლელოსთან საჯარიმო ან თავისუფალი უბოძეს.

სოლური. დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიჭკრავს და წინ წავა, ან ბურთს თავისიანს გადაუგდებს და ლელოსკენ ეს დაიძვრება. გუნდულები ბურთიანს უმაღლეს ორივე მხრიდან მოხვევენ ხელს და ისე დაეწყობიან სოლად, რომ ზოგი მათგანი ბურთიანის წინაც იქნება.

მხედრული. შემტევები დამრტყმელის უკან, ერთი მეორისგან ორიოდ მეტრის შუალედით, მოედნის სიგანეზე გამწკრივდებიან. დამრტყმელის ნიშანზე ისინი წინ დაიძვებიან და მხოლოდ მაშინ, როცა მას დაუახლოვდებიან -- დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიჭკრავს და ერთ-ერთს მიაწოდებს.

(რ) ხეირის გამოყენება "ბინძურად თამაშზე" შეიძლება, მაგრამ თუ დარღვევამ უქვეყლი ლელო ჩაშალა -- "საჯარიმო ლელო" უნდა ჩაითვალოს.

(ს) თანა-მსაჯის მიერ ნაბატაკე "ბინძურად თამაშზე" საჯარიმო შეიძლება დაინიშნოს დარღვევის ადგილზე, ანაც გამოყენებულ იქნას ხეირი.

(ტ) მოთამაშე მსაჯს პატივით უნდა მოეპყრას და გადაწყვეტილებათა გამო არ ედავოს. როგორც კი მსაჯი სასტვენს ჩააბურავს -- "ცენტრიდან დარტყმისა" და გაძვევებათა მომდენო, ხელ-მეორე დასტვენის გარდა -- მოთამაშემ თამაში მყის უნდა შეწყვიტოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

10.5 სასჯელები

(ა) თუ მოთამაშემ ამ წესის მუხლი დაარღვია --

* შენიშვნა უნდა მიეცეს; ან

* იგი უნდა გააფრთხილონ და მოედნიდან "დროებით, სათამაშო დროის 10 წუთით" გააძვეონ; და ანაც

* მატჩის ბოლომდე გააძვეონ.

- (ბ) თუ ერთხელ "გაფრთხილებულმა და დროებით გაძევებულმა მოთამაშემ" იმავე მატჩში კიდევ ჩაიდინა დარღვევა, რომლისთვისაც სასჯელად გაფრთხილებაა დადგენილი -- ეს მოთამაშე "მატჩის ბოლომდე" უნდა გააძევონ.

10.6 უვითელი და წითელი ბარათები

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

შვიდკაცა

"დროებითი 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

"მატჩის ბოლომდე" გაძევებული მოთამაშე თამაშში მეტად აღარ მონაწილეობს.

11. თამაშ-გარეთ და თამაშში

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

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

"ზოგად თამაშში" მოთამაშე "თამაშში შეიძლება მობრუნდეს" გუნდელის ან მეტოქის მოქმედებით -- მაგრამ მას "თამაშში ვერ მოაბრუნებენ", თუ თამაშში თავად ჩაერევა; წინ, ბურთისკენ წავა; 10 მეტრით არ გაეცლება იმ ადგილს, სადაც ბურთი მიწაზე ეცემა.

11.1 საზოგადო თამაშ-გარეთ

(ა) მოთამაშე "თამაშ-გარეთ ყოფნის" გამო მხოლოდ მაშინ შეიძლება დაჯარიმდეს, თუ

- * თამაშში ერევა;
- * წინ -- ბურთისკენ მიიწევს;
- * არღვევს "10 მეტრის წესს" >> 11.4 მუხლი

"თამაშ-გარეთ მოთამაშე" ავტომატურად არ ჯარიმდება.

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

მოთამაშე თამაშ-გარეთ შეიძლება აღმოჩნდეს ლელოშიც.

(ბ) **თამაშ-გარეთდან თამაშში ჩაერევა.** "თამაშ-გარეთ მოთამაშე" თამაშში არ უნდა ჩაერიოს. ეს ნიშნავს, რომ მან თავად არ უნდა ითამაშოს ბურთით, და არც მეტოქე შეაფერხოს.

(გ) **თამაშ-გარეთდან 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.

სასჯელი: თუ მოთამაშე თამაშ-გარეთს გამო "ზოგად თამაშში" დაჯარიმდა -- მეტოქე გუნდი აირჩევს "საჯარიმო დარტყმას დარღვევის

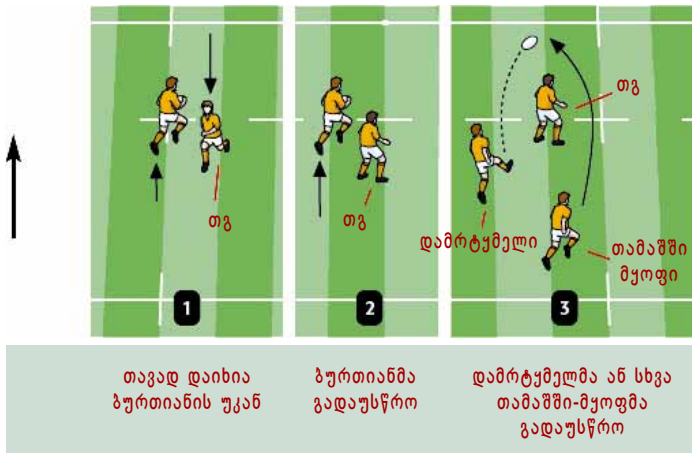
ადგილზე", ან შერკინებას იქ, სადაც "დამრღვევა გუნდმა" ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა.

თუ ეს ადგილი დამრღვევის ლელოშია -- შერკინება კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, ამ ადგილის პირდაპირ მოეწეობა.

- (დ) თუ ერთ-ბაშად რამდენიმე "თამაშ-გარეთ მყოფი" მიიწევს წინ მას შემდეგ, რაც მათმა გუნდელმა ბურთს ფეხი დაარტყა -- "დარღვევის ადგილად" მიიჩნევა იმ დამრღვევის პოზიცია, რომელიც "ბურთის მომლოდინე მეტოქესთან" ან "მიწაზე ბურთის დაცემის ადგილთან" ყველაზე ახლოა.

11.2 თამაშში მობრუნება "გუნდელის მოქმედებით"

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



- (ა) **თავისივე მოქმედება.** თუ "თამაშ-გარე მოთამაშემ" თავად დაიხია იმ გუნდელზე უკან, ვინც "ბურთს ფეხი ბოლომ დაარტყა, მას ბოლო შეეხებო ან ბურთი ბოლოს მიჰჭონდა" -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.
- (ბ) **ბურთიანის მოქმედება.** თუ "ბურთიანმა გუნდელმა" თამაშ-გარე მოთამაშეს გადაუსწრო -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.

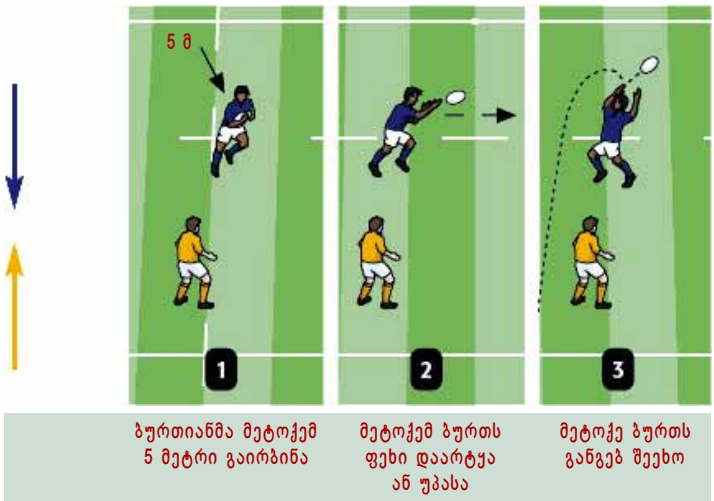


- (ბ) **დამრტყმელის ან "სხვა თამაშში-მყოფის" მოქმედება.** თუ "თამაშ-გარე მოთამაშეს" გადაუსწრო "ბურთის დამრტყმელმა" ან იმ "გუნდელმა, ვინც ბურთის დარტყმის დროს | შემდეგ დამრტყმელის გვერდით | მასზე უკან იყო -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.

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

11.3 თამაშში მობრუნება "მეტოქის მოქმედებით"

"ზოგად თამაშში" არსებობს სამი გზა, რათა "თამაშ-გარეთ მყოფი" თამაშში "მეტოქის მოქმედებით" მობრუნდეს -- ოღონდაც, ეს გზები არ ვრცელდება მოთამაშეზე, ვინც თამაშ-გარეთ "10 მეტრის წესითაა".



- (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 უპასა -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.
- (გ) **ბურთის "განგებ შეხება".** თუ მეტოქე ბურთს განგებ შეეხო და არ | ვერ დაიჭირა -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.



11.4 თამაშ-გარე "10 მეტრის წესის" თანახმად

(ა) თუ გუნდელმა ბურთი ფეხით "წინ დაარტყა" -- "თამაშ-გარე მოთამაშეს" "თამაშში ჩარევა" დაბრალდება, თუ იმ "წარმოსახვითი ხახის" წინ დარჩება, რომელიც "მოედნის მთელ სიგანეზე" გადის და 10 მეტრითა დაშორებული ბურთის მომლოდინე მეტოქეს, ან მიწაზე ბურთის (სავარაუდო) დაცემის ადგილს.

"თამაშ-გარე მოთამაშემ" უმაღ უნდა დაიხიოს ამ "წარმოსახვითი ხახის" ან დამრტყმელის -- თუკი ეს 10 მეტრზე უფრო ახლოა -- უკან, და თან არც მეტოქეები შეაფერხოს და არც თამაშში ჩაერიოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ბ) "10 მეტრის წესით" "თამაშ-გარეთ მყოფი" მოთამაშე ამ უკან-დახევის დროს თამაშში ვერ მობრუნდება "მეტოქის ვერა-ნაირი მოქმედებით".

ერთი კია -- ვიდრე სრული 10 მეტრით გაცელება ხსენებულ ხახს, "თამაშ-გარეთ მყოფი" თამაშში შეიძლება მოაბრუნოს "თამაშშივე მყოფმა გუნდელმა" -- თუკი მას გადაუსწრებს.

(გ) "10 მეტრის წესით" "თამაშ-გარეთ მყოფი" თუ მანინ მიეჭრა მეტოქეს, ვინც ბურთს დასაჭერად ელის -- მსაჯმა უმაღ უნდა დაუსტვინოს და მიმხვდური დააჯარიმოს, რადგან დაუოვნება "ბურთის დამჭერის-თვის" სახიფათოა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(დ) "10 მეტრის წესით" "თამაშ-გარეთ მყოფმა" თუ ბურთით მას შემდეგ ითამაშა, რაც მეტოქე ბურთს კი შეეხო, მაგრამ ვერ დაიჭირა -- დაჯარიმდება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ე) "10 მეტრის წესში" არაფერი შეიცვლება, თუ ბურთი ჯერ კარის ძელ(ებ)ს ან ხარისხს მოხვდა. მთავარია -- ბურთი მიწას სად დაეცა. "თამაშ-გარე მოთამაშე" "წარმოსახვით ხახზე" წინ არ უნდა იყოს "მოედნის მთელ სიგანეზე".

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ვ) "10 მეტრის წესი" არ ვრცელდება შემთხვევაზე -- როცა მოთამაშემ ბურთს ფეხი დაარტყა, მეტოქემ ამ დარტყმაზე დაუფარა და დამრტყმელის იმ გუნდელმა, ვინც "წარმოსახვით 10-მეტრა ხახზე" წინ იყო -- ბურთით ითამაშა.



საქმე ისაა -- რომ აქ მეტოქე "ბურთს დასაჭერად არ ელოდა" და დამრტყმელის გუნდელიც თამაშში იყო >> **11.3 (გ) დეზულეა**

მოკლედ -- "10 მეტრის წესი" მოქმედებს, თუ მეტოქე ბურთს შეეხო | ბურთით ითამაშა -- მაგრამ დაფარებას არ მოიცავს.

სასჯელი: თუ მოთამაშე "10 მეტრის წესით" დაჯარიმდა -- მეტოქე გუნდი აირჩევს "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 პირდაპირ მოეწოება.

11.5 თამაშში მობრუნება "10 მეტრის წესის" თანახმად

(ა) "თამაშ-გარე მოთამაშემ" მოედნის "მთელ სიგანეზე" გამავალი, "წარმოსახვითი 10-მეტრა ხაზის" უკან უნდა დაიხიოს -- თორემ დაჯარიმებას დაექვემდებარება.

(ბ) უკან-დახვევის დროს ეს მოთამაშე გუნდელმა "თამაშში შეიძლება მობრუნოს" მაშინაც, თუ მას 10 მეტრი ჯერ არ გაუვლია >> **11.2 მუხლი**
ერთი კია, "10 მეტრის წესით" "თამაშ-გარეთ მყოფი" თამაშში "მეტოქის ვერა-ნაირი მოქმედებით" ვერ მობრუნდება.

11.6 უნებლიე თამაშ-გარე

(ა) თუ "თამაშ-გარეთ მყოფი" ვერ ასცდა ბურთს ან "ბურთიან გუნდელს" -- ეს "უნებლიე თამაშ-გარე"დ 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.

თუ მიმღები თამაშ-გარეთ განგებ არ ყოფილა -- მას "უნებლიე თამაშ-გარე" ეთვლება და ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს, ხოლო თუ მიმღები თამაშ-გარეთ განგებ იყო -- დამრღვევი დაჯარიმდება.



11.7 თამაშ-გარე "წინ დავარდნის | თამაშის" შემდეგ

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

(ა) თუ მოთამაშე "რაჭის, მოლის, შერკინების, დერეფნის" შექმნისას თამაშ-გარეთ იყო; მეტოქემ მათში ბურთი მოიპოვა; ეს "რაჭი, მოლი, შერკინება, დერეფანი" დასრულდა -- მოთამაშე მანინც თამაშ-გარეთ რჩება, გინდაც "წესების თანახმად" უკან იხევდეს.

ეს მოთამაშე "თამაშში მობრუნდება" -- თუ იმ "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან დაიხვეს, რომელიც მას ეხება.

ამ ხერხის გარდა, იგი თამაშში ვერ მობრუნდება "ვერც თავისი და ვერც გუნდულთა ვერა-ნაირი მოქმედებით".

(ბ) თუ ეს მოთამაშე თამაშ-გარეთ რჩება -- თამაშში მისი მობრუნება შეუძლია მხოლოდ "მეტოქის ორ მოქმედებას":

* **ბურთით 5 მეტრის გარბენა.** თუ "ბურთიანმა მეტოქემ" 5 მეტრი გაირბინა -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.

ერთი კია, ეს მოთამაშე "თამაშში ვერ მობრუნდება" -- თუ მეტოქემ ბურთი სხვას გადააწოდა (უპასა). გინდაც მეტოქეებმა რამდენიმე პასი გააკეთონ -- ამით არაფერი შეიცვლება.

* **დარტყმა.** თუ მეტოქემ ბურთს ფეხი დაარტყა -- "თამაშ-გარე მოთამაშე" თამაშშია.

11.9 ზოზინი

მოთამაშე, ვინც თამაშ-გარეთ რჩება და ამით მეტოქეს "უკეთ ბურთაობაში" ხელს უშლის -- თამაშში ერევა და ამდენად, დასასჯელია.

მსაჯმა უნდა უზრუნველ-ჭყოს, რომ ზოზინამ ვერ ისარგებლოს **11.3 მუხლით** -- თამაშში თავად კი არ მობრუნდეს, არამედ თავი "მეტოქეს მოაბრუნებინოს"

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა "თამაშ-გარეს ხაზზე".

12. ბურთის "წინ თამაში" ან "წინ პასი"

ბურთის "წინ თამაში" (დავარდნა) ნიშნავს, რომ

- * მოთამაშემ ბურთი დაკარგა და ბურთი წინ წავიდა;
- * მოთამაშემ ბურთი "მტევნით ან მკლავით" წინ გადააგდო;
- * მოთამაშეს ბურთი "მტევანზე ან მკლავზე" მოხვდა, და მიწას ან "სხვა მოთამაშეს" მანამ შეეხო, სანამ "პირველად ხსენებული მოთამაშე" მას დაიჭერდა.

"წინ" ნიშნავს მეტოქე გუნდის "ლელოს უკანა ხახისკენ".

თუ მოთამაშე "მეტოქის ბოჭვის დროს" ბურთს შეეხო და ბურთი ამ მეტოქის ხელიდან წინ წავიდა -- "წინ თამაში".

თუ მოთამაშემ მეტოქეს ბურთი წააღიჭა | "ხელიდან განგებ გააგდებინა" და ბურთი ამ მეტოქის ხელიდან წინ წავიდა -- "წინ თამაში" არაა.

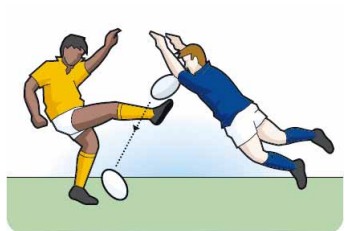
გამონაკლისი: დაფარება. თუ მოთამაშემ მეტოქეს "ბურთის ფეხით დარტყმისას" ან დარტყმის-თანავე დაუფარა -- ეს მოქმედება "წინ თამაშად" არ მიიჩნევა, გინდაც ბურთი "წინ წავიდეს".

"წინ პასი" (ბურთის წინ გადაწოდება) ნიშნავს, რომ მოთამაშემ ბურთი წინ გადააგდო (ტყორცნა) ან უპასა.

გამონაკლისი: წინ ასხლტომა. თუ ბურთი წინ არ გადაუგდიათ, მაგრამ მოთამაშეს ან მიწას მოხვდა და წინ ასხლტა -- "წინ პასი" არაა.



წინ თამაში



დარტყმაზე დაფარება

12.1 რა მოჭყვება დარღვევას -- წინ თამაშსა და პასს

- (ა) **უნებლიე წინ თამაში ან პასი.** "დარღვევის ადგილზე" დაინიშნება შერკინება.
- (ბ) **უნებლიე "წინ თამაში ან პასი" დერეფანში.** შერკინება დაინიშნება "კიდიდან 15 მეტრზე".
- (გ) **"წინ თამაში ან პასი" მოედნიდან ლელოში.** თუ შემტევს მოედანზე "წინ თამაში ან პასი" შეემთხვა, შემდეგ კი ბურთი ლელოში შევიდა და იქ უჭმი გახდა -- "დარღვევის ადგილზე" დაინიშნება შერკინება.
- (დ) **"წინ თამაში ან პასი" ლელოში.** თუ "ნებისმიერი გუნდის" მოთამაშეს ლელოში "წინ თამაში ან პასი" შეემთხვა -- 5-მეტრა შერკინება დაინიშნება "დარღვევის ადგილის" პირდაპირ, ოლონდაც კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე.
- (ე) **"წინ თამაში ან პასი" კიდეზე.** თუ "წინ თამაშის ან პასის" შედეგად ბურთი კიდეზე გადავიდა -- "მართალ გუნდს" შეუძლია აირჩიოს
 - * დერეფანი -- "ბურთის კიდეზე გადასვლის" ადგილზე, ან
 - * შერკინება -- "წინ თამაშის ან პასის" ადგილზე.

"დერეფნის დაწყობამდე" ნება-დართულია ბურთის "სწრაფად (უცებ) შემოგდებაც".
- (ვ) **განგებ "წინ თამაში ან პასი".** მოთამაშემ ბურთი "ხელის მტკვნით ან მკლავით" განგებ "არ უნდა გადააგდოს წინ" და "არც წინ გადააწოდოს".

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. თუ დარღვევამ "უჩქველი ლელო" ჩამალა -- "საჯარიმო ლელო" უნდა ჩაითვალოს.

13. ცენტრიდან დაწყება და 22-დან განახლება

"ცენტრიდან დარტყმით" იწყება მატჩისა და "დამატებითი დროის" ორივე ნახევარი (ტაიმი) და ახლდება თამაში "ბურთის გატანის" შემდეგ.

13.1 საიდან და როგორ სრულდება "ცენტრიდან დარტყმა"

- (ა) "ცენტრიდან დარტყმა" სრულდება არეკნით -- "შუა ხაზის" ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან.
- (ბ) თუ ბურთი "უსწორო ხერხით" ან "არა-სათანადო ადგილიდან" დაარტყეს -- "მეტოქე გუნდს" შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:
 - * დარტყმა გაამეორებინოს, ან
 - * "შუა ხაზის" ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს.

ცენტრიდან დარტყმა



13.2 ვინ ასრულებს ამ დარტყმას

- (ა) მატჩს იწყებს ის გუნდი,
 - * ვისმა კაპიტანმაც წილის-ყრა მოიგო და დაწყება ამკობინა, ან
 - * მეტოქე -- თუ იღბლიანმა კაპიტანმა "მოედნის მხარე" აირჩია.

- (ბ) "შესვენების შემდეგ" თამაშს განაახლებს ის გუნდი, რომლის მეტოქე-მაც ცენტრიდან "მატჩის დაწყებისას" დაარტყა.
- (გ) "ბურთის გატანის შემდეგ" თამაშს ცენტრიდან განაახლებს "ბურთის გამშვები გუნდი".

შვიდკაცა

"ბურთის გატანის შემდეგ" თამაშს ცენტრიდან -- არეკნით განაახლებს იგივე -- "ბურთის გამტანი" გუნდი.

სასჯელი: "თავისუფალი დარტყმა" შუა ხაზის ცენტრში.

13.3 "დამრტყმელის გუნდის" განლაგება

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

13.4 "მეტოქე გუნდის" განლაგება

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

13.5 ბურთის "10 მეტრზე დარტყმა"

თუ ბურთმა მეტოქის "10-მეტრა ხაზს" მიაღწია -- თამაში გრძელდება, გინდაც ჭარმა ბურთი უკანვე წაიღოს.

13.6 ნაკლებზე დარტყმა, მაგრამ მეტოქემ ითამაშა

თუ ბურთმა "10-მეტრა ხაზს" ვერ მიაღწია, მაგრამ ბურთით ჯერ მეტოქემ ითამაშა -- თამაში გრძელდება.

13.7 ნაკლებზე დარტყმა, მაგრამ მეტოქემ არ ითამაშა

თუ ბურთმა "10-მეტრა ხაზს" ვერ მიაღწია -- "მეტოქე გუნდს" შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:



- * დარტყმა გაამეორებინოს, ან
- * "შუა ხაზის" ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს.

13.8 ბურთი აუტში "პირდაპირ გავიდა"

ბურთი "სათამაშო მოედანში" უნდა დაეცეს. თუ იგი აუტში (კიდუხე) პირდაპირ გავიდა -- "მეტოქე გუნდს" შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:

- * დარტყმა გაამეორებინოს;
- * "შუა ხაზის" ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს; ან
- * სცნოს მომხდარი. ამ დროს ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ "მოედნის შუა ხაზზე", მაგრამ თუ ბურთმა (ჭარის გამო) "შუა ხაზს" ვერ მი-აღწია და აუტში პირდაპირ გავიდა -- "კიდუხე გადასვლის ადგილზე".

13.9 ბურთი ლელოში შევიდა

(ა) თუ ცენტრიდან დარტყმული ბურთი მოთამაშეთა შეუხებელი შევიდა "მეტოქის ლელოში" -- ამ გუნდს შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:

- * დაამიწოს ბურთი;
- * ბურთი უქმად აქციოს -- ფეხით გაგზავნოს ლელოს კიდუხე ან უკანა ხაზს იქეთ, ან
- * თამაში გააგრძელოს.

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

- * ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს; ან
- * დარტყმა გაამეორებინოს.

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



- (დ) თუ ბურთმა "10-მეტრა ხაზს" ვერ მიაღწია და "დამრტყმელი გუნდის" ლელოში შევიდა, ხოლო იქ
 - * დამცველმა უქმად აჭცია; ან
 - * ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა --
დაინიშნება 5-მეტრა შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

შვიდკაცა

13.3, 13.7, 13.8, 13.9 (ბ)

სასჯელი: მეტოქეს პირდაპირ ერგება "თავისუფალი დარტყმა" შუა ხაზის ცენტრში.

13.10 "22-დან დარტყმა"

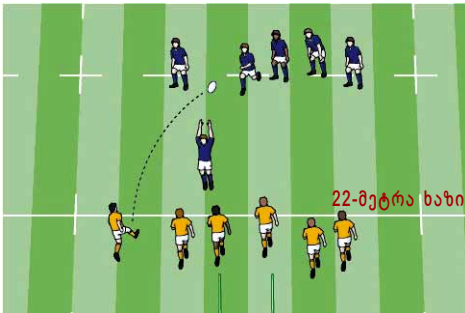
22-დან არეკნით ურტყამს "დამცველი გუნდი". დარტყმის შესრულება შეიძლება 22-მეტრა ხაზიდან ან მის უკან მდებარე ნებისმიერი ადგილიდან.

თამაში ამ დარტყმით ახლდება -- თუ შემტყვმა ბურთი "წესის დაურღვევლად" შეიტანა ან შეაგდო "მეტოქის ლელოში" და იქ დამცველმა "უქმად აჭცია", ანაც ბურთი თავად გადავიდა "ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე".

13.11 დარტყმის გაჯანჯლება

"22-დან დარტყმა" გაუჯანჯლებლივ უნდა შესრულდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა 22-მეტრა ხაზზე.



22-დან დარტყმა



13.12 უსწორო დარტყმა

თუ ბურთი "უსწორო ხერხით" ან "არა-სათანადო ადგილიდან" დაარტყეს -- მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

- * დარტყმა გაამეორებინოს, ან
- * "22-მეტრა ხაზის" ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს.

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, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს.

(ბ) თუ ბურთმა "22-მეტრა ხაზი" გადაკვეთა, მაგრამ ქარმა უკანვე წაიღო -- თამაში გრძელდება.

(გ) თუ ბურთმა "22-მეტრა ხაზი" არ გადაკვეთა, მოქმედებს "ხეირის წესი" და მეტოქეს ლელოს გატანა შეუძლია.

13.14 ბურთი აუტში "პირდაპირ გავიდა"

ბურთი მოედანში უნდა დაეცეს. თუ იგი აუტში (კიდებუ) პირდაპირ გავიდა -- "მეტოქე გუნდს" შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:

- * დარტყმა გაამეორებინოს;
- * "22-მეტრა ხაზის" ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს; 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 დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს; ან
 - * დარტყმა გაამეორებინოს.
- (გ) თუ მეტოქემ ბურთის დამიწება ან "უქმად ქცევა" გადაწყვიტა -- ეს უმალ 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, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.
- (ბ) ერთი კია -- დარტყმის "სწრაფად (უცეპ) შესრულების" შემდეგ არ უნდა დაისაჯონ "დამრტყმელის ის გუნდელები", რომლებიც უკან იხევენ, მაგრამ ჯერაც ბურთზე წინ არიან,

ამათ უკან-დახევა არ უნდა შეწყვიტონ და არც თამაშში ჩაეხან 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 გადასცდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა "დარღვევის ადგილზე".
- (ბ) თუ მეტოქის მოთამაშე "22-მეტრა ხაზის" გადაღმად და დარტყმას აფერხებს -- მისი საქციელი უწესობად მიიჩნევა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 22-მეტრა ხაზზე.

14. ბურთი მიწაზეა, ოღონდაც ბოჭვის გარეშე

ეს წესი ეხება შემთხვევებს, როცა

* ბურთი მიწაზე უპატრონოდ გდია, მოთამაშე კი მის ასაღებად წაიქცა (დაწვა) -- ოღონდაც არა შერკინებისა და რაჭის შემდეგ; ან

* "ბურთიანი მოთამაშე" მიწაზეა წაქცეული, ოღონდაც მას არავინ ბოჭავს.

მოთამაშეებმა ზეზეულად (დგომელა) უნდა იბურთონ. მოთამაშე განგებ არ უნდა წაიქცეს და ამით ბურთი ისე არ შეაფერხოს -- რომ ბურთობა უმალ ველარ გაგრძელდეს.

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

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

"ახლოს" ნიშნავს "1 მეტრის ფარგალში".

14.1 წაქცეული მოთამაშე

(ა) ამ მოთამაშემ მუის უნდა მოიმოქმედოს სამიდან ერთი:

* ბურთიანად წამოდგეს;

* ბურთი გადააწოდოს (უპასოს); ან

* ბურთს ხელი გაუშვას.

(ბ) პასისა და ხელის გაშვების შემდეგ -- მოთამაშე უმალ უნდა წამოდგეს ან იჭაურობას გაეცალოს.

(გ) "უბურთო მოთამაშე" არ უნდა იწვევს ბურთზე ან "მის ახლოს" -- და ამით მეტოქეს "ბურთის დაუფლებაში" ხელს უშლიდეს.

(დ) "წაქცეულმა მოთამაშემ" მეტოქე არ უნდა შებოჭოს და არც ამას ეცადოს.

სასჯელი: (ა) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

14.2 დგომელა მოთამაშე

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

სასჯელი: (ა) - (ბ) საჯარიმო დარტყმა.

15. ბოჭვა -- ბურთიანის წაქცევა

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

"წაქცეული ბურთიანი", ვინც გაკავებული | დაჭერილი არაა -- შებოჭილად "არ მიიჩნევა" და არც ბოჭვა "ითვლება შესრულებულად", რის გამოც 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.

ბოჭვა



15.1 სად

"ბოჭვის წესები" მოქმედებს მხოლოდ მოედანზე -- და არა ლელოში.

15.2 რა შემთხვევაში არაა ბოჭვა

თუ მეტოქე(თა) მიერ "დაჭერილ ბურთიანს" ამისივე გუნდელი დაეჭიდა (შეეკრა) -- ეს უკვე "მოლი"ა და არა ბოჭვა.

15.3 "წაქცევა"ში კიდევ რა იგულისხმება

(ა) თუ "ბურთიანი მოთამაშე" ცალი ან ორივე მუხლით ეხება მიწას -- წაქცეულია.

(ბ) თუ "ბურთიანი" მიწაზე ზის ან "სხვა წაქცეულს აზის" (აწევს) -- თავადაც წაქცეულია.

15.4 მბოჭავი

(ა) თუ მოთამაშემ "ბურთიანი მეტოქე" შებოჭა და ორივენი წაიქცნენ -- მბოჭავმა შებოჭილს ხელი უმაღ უნდა გაუშვას.

(ბ) მბოჭავი უმაღ უნდა წამოდგეს, ან უმაღვე გაეცალოს "შებოჭილსა და ბურთს".

(გ) ვიდრე ბურთით ითამაშებდეს -- მბოჭავი ჯერ უნდა წამოდგეს. მბოჭავს "ბურთზე თამაში" "ნებისმიერი მხრიდან" შეუძლია.

სასჯელი: (ა) - (გ) საჯარიმო დარტემა.



15.5 (ბ)



15.5 (ე)



შებოჭილმა მოთამაშემ თამაშის გასაგრძელებლად ბურთი უმაღ უნდა გაათავისუფლოს

15.5 შებოჭილი

(ა) "შებოჭილი" ბურთზე ან მის ახლოს ისე არ უნდა იწევს, რომ მეტოქეს "ბურთის დაუფლებლაში" ხელი შეუშალოს. იგი უნდა ეცადოს იმას, რომ "თამაშის გასაგრძელებლად" ბურთი უმაღ გახადოს ხელმისაწვდომი.



- (ბ) შებოჭილმა ბურთი უმაღლეს და გადააწოდოს (უბასოს) ან მას ხელი გაუშვას. იგი უმაღლეს და წამოდგეს ან იჭაურობას გაეცალოს (გადაგორდეს).
- (გ) შებოჭილს "ბურთი ხელ-განაშვებად" ეთვლება -- თუ იგი მიწაზე უმაღლეს დადო "ნებისმიერ მხარეს".
- (დ) შებოჭილს ბურთი ასევე ეთვლება ხელ-განაშვებად, თუ იგი მიწაზე უმაღლეს გააგორა -- ოღონდაც, წინ არა.
- (ე) თუ ზეზეულად მყოფი (დგომელა) მეტოქე "ბურთის თამაშს" ცდილობს -- შებოჭილმა ბურთის ხელი უნდა გაუშვას.

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

- (ვ) თუ შებოჭილმა ლელოში ინერციით შეაღწია -- ლელოს "გატანა ან დაცვა" შეუძლია.
- (ზ) თუ მოთამაშე "კარის ხაზთან" შებოჭეს -- შეუძლია ლელოს უმაღლეს მისწვდეს და იქ "ბურთის დამიწებით" ლელოს გატანა ან დაცვა სცადოს.

15.5 (ზ)

შებოჭილი ლელოს მისწვდა



15.6 სხვა მოთამაშეები -- მბოჭავისა და შებოჭილის გარდა

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

"ჭიმკრიდან" -- ბურთის, შებოჭილისა და "თავისი ლელოდან ყველაზე ახლოს მყოფი მბოჭავის" უკნიდან.

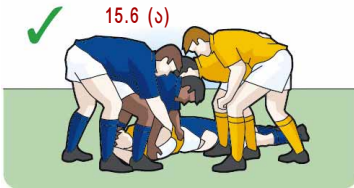
- (ა) ბოჭვის შემდეგ "ყველა სხვა მოთამაშეს" ბურთის თამაში მხოლოდ ზეზეულად შეუძლია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.



გამონაკლისი: ლელოში შესული ბურთი. თუ "კარის ხაზთან" ბოჭვის შემდეგ "ხელ-განაშვები ბურთი" ლელოში შევიდა -- იქ მისი დამიწება ნებისმიერ მოთამაშეს -- თვით წაქცეულსაც კი -- 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 უმაღ უნდა გაუშვან. ამ მოთამაშეებს "ბურთით თამაში" შეუძლიათ მხოლოდ ხეზეულად და ჭიშკრიდან.
- (დ) ბოჭვის ადგილზე და მის ახლოს -- "სხვა მოთამაშეს" ბურთის თამაში შეუძლია მხოლოდ ჭიშკრიდან.
- (ე) თუ მოთამაშემ ბოჭვაზე ბურთი აიღო, მისით უმაღ უნდა ითამაშოს - ბოჭვის ადგილიდან წაიღოს, გადააწოდოს (უპასოს) ან ფეხი დაარტყას.
- (ვ) მოთამაშე -- რომელმაც ბოჭვის ადგილზე პირველმა აიღო ბურთი -- იქვე ან ახლოს მიწაზე არ უნდა დაწვეს (წაიქცეს). გამონაკლისია -- თუ იგი მეტოქემ შებოჭა.





- (ზ) მოთამაშე -- რომელმაც ბოჭვის ადგილზე ან მის ახლოს პირველმა აიღო ბურთი -- შეიძლება შებოჭოს მეტოქემ, ოღონდაც მხოლოდ ჭიშკრიდან.
- (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 სწვდება და იქ ბურთის დამიწებას ცდილობს - მეტოქეს შეუძლია ბურთი ხელით წაართვას, მაგრამ ბურთზე "ფეხის დარტყმა" ეკრძალება.

სასჯელი: (გ) - (კ) საჯარიმო დარტყმა.

15.7 აკრძალული მოქმედებანი

- (ა) არავისა აქვს უფლება -- შებოჭილს "ბურთის გადაწოდება (პასი)" არ დაანებოს.
- (ბ) არავისა აქვს უფლება -- შებოჭილს "ბურთისთვის ხელის გაშვება, წამოდგომა ან გაცლა" არ დაანებოს.
- (გ) არავისა აქვს ბოჭვის შემდეგ (ბურთიანად) "წაქცეულებზე ან მათ ახლოს" დაწოლის უფლება.
- (დ) (დგომელა) მოთამაშე თავს არ უნდა დაესხას (დაეჭიდოს) მეტოქეს, ვინც "ბურთის ახლოს" არაა.
- (ე) თუ შებოჭილმა ბურთს ხელი უმაღ ვერ გაუშვა, იჭაურობას ვერ გაეცალა ან ამის გაკეთება არ დაანებეს -- მსაჯმა საჯარიმო უმაღ უნდა დანიშნოს, თორემ სახიფათო ვითარება შეიქმნება.

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

15.8 ჭოჭმანი "წესის დამრღვევის" გამო

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

მასში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, რომელიც თამაშის შეჩერებისას "წინ მიიწვება", ხოლო თუ წინ ვერავინ მიდიოდა -- შეაგდებს შემტევი.



16. რაქი

"რაქის" დროს მეტოქე გუნდების "თითო ან მეტი მოთამაშე" მიწაზე დეპული ბურთის გარშემო ერთმანეთს ზეზეულად ეჭიდება.

რაქის შექმნით "ლია თამაში" დამთავრდა.

"რაქში მყოფი" მოთამაშე "რაქავს" -- 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 "მინიმუმ ერთი" მოთამაშე ეჭიდება მეტოქეს, ხოლო ბურთი მიწაზეა.

თუ ბურთი მიწაზე 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.



რაქი

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 (უბრალოდ) "ხელის მტევნის დადება" მკლავის მოხვევად ვერ ჩაითვლება.



(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" წაიჭყეს ან ჩაიმუხლოს -- ასე მოქცევა "სახიფათო თამაშია".

(გ) მოთამაშემ რაქი "განგებ არ უნდა" ჩააქციოს -- ესეც "სახიფათო თამაშია".

(დ) მოთამაშე რაქს არ უნდა შეახტეს.

სასჯელი: (ა) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ვ) მოთამაშემ ბურთის რაქვის დროს "წაჭცეულ მეტოქეს" ფეხი არ უნდა ჩაახილოს. მან წაჭცეულებს განგებ კი არ უნდა დააბიჯოს -- არამედ მათზე გადალაჩებას ეცადოს. რაქვა ნება-დართულია მხოლოდ "ბურთის ახლოს".

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა "სახიფათოდ თამაშისთვის".

16.4 სხვა დარღვევები

(ა) მოთამაშემ "რაქიდან გამოსული" ბურთი რაქში აღარ უნდა დააბრუნოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ბ) მოთამაშემ რაქში ბურთს ხელი არ უნდა ახლოს.

გამონაკლისია, თუ "დგომელა მოთამაშემ" "ბურთზე ხელით თამაში" ბოჭვის შემდეგ -- ოღონდაც რაქის შექმნამდე -- დაიწყო.

(გ) მოთამაშემ რაქში ბურთი ფეხებით არ უნდა აწიოს.



(დ) "რაჭში ან მის ახლოს წაქცეული" მოთამაშე ბურთის გაცლას უნდა ეცადოს. ამ მოთამაშემ არ უნდა შეაფერხოს "რაჭში 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.

16.5 თამაშ-გარე

(ა) **თამაშ-გარეს ხაზი.** ასეთი ხაზი ორია -- მეტოქე გუნდებისათვის თითო -- და "კარის ხაზთა" პარალელურად გადის "ამ გუნდიდან რაჭში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე".

თუ ეს ფეხი (ტერფი) "კარის ხაზზე" ან მის უკანაა -- "დამცველი გუნდისთვის" თამაშ-გარეს ხაზი მისივე "კარის ხაზია".

(ბ) მოთამაშე რაჭში უმაღლეს და ჩაებას, ანაც მან დაუყოვნებლივ უნდა დაიხიოს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან.

თუ მოთამაშე რაჭის გვერდით შეყოვნდა -- თამაშ-გარეთაა.

(გ) **ვინც რაჭში ებმება.** თუ მოთამაშე რაჭში ებმება -- თავისი "ბოლო გუნდელის ბოლო ფეხის" უკან ან მის გვერდით უნდა ჩაებას.

თუ მოთამაშე რაჭში "მეტოქის მხრიდან" ან "ბოლო გუნდელის წინ" ჩაება -- თამაშ-გარეთაა.

თუ თავად თამაშ-გარეთ არაა -- მოთამაშეს მეტოქესთან დაჭიდებაც შეუძლია.

(დ) **ვინც რაჭში არ ებმება.** თუ მოთამაშე "თამაშ-გარეს ხაზის" წინაა და რაჭში არ ებმება -- ამ ხაზის უკან უმაღლეს უნდა დაიხიოს.

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

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



16.6 რაჟის "შედეგიანად დასრულება"

- * თუ ბურთი რაჟიდან გამოვიდა, ან
 - * კარის ხაზზე ან მის გადაღმაა --
- რაჟი შედეგიანად დასრულდა.

16.7 რაჟის "უშედეგოდ დასრულება"

(ა) რაჟი უშედეგოდ დასრულდა -- თუ მასში "ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა" და შერკინება დაინიშნა.

ამ შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, რომელიც რაჟის შეფერხებისას "წინ მიიწევდა".

თუ წინ ვერც-ერთი გუნდი ვერ მიიწევდა, ან მსაჯი ვერ ადგენს სათანადო გუნდს -- შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, რომელიც "წინ მიიწევდა" რაჟის დაწყებამდე.

თუ წინ ამ დროსაც ვერავინ მიიწევდა -- შერკინებაში ბურთს "შემტევი გუნდი" შეაგდებს.

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

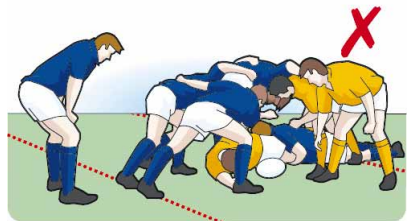
თუ რაჟი აღარ იძვრება, ან მსაჯი გადაწყვეტს, რომ ბურთი იქიდან დროულად ვერ გამოვა -- შერკინება უნდა დანიშნოს.

(გ) თუ გუნდმა რაჟში ბურთი ცხადად | თვალ-საჩინოდ მოიგო და მისით თამაში შეუძლია -- მსაჯი უნდა დაუძახოს **"გამოიტანეთ!"**

თუ გუნდი აქედან 5 წამში ბურთით არ ითამაშებს -- მსაჯი დანიშნავს შერკინებას, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.



თამაშ-გარეს ხაზი რაჟში ჩაბმული "ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე" გადის, რის გამოც ჯვარ-დასმული კარიბაშია



17. მოლი

"მოლი" დაწესებულია -- თუ "ბურთიანი მოთამაშე" ერთმა ან მეტმა მეტოქემ დაიჭირა, ბურთიანს კი ერთი ან რამდენიმე გუნდელი მიეშველა და შეეჭიდა.

აქედან გამომდინარე -- მოლში შეჭმნისას არა-ნაკლებ 3 მოთამაშეა: ბურთიანი და მინიმუმ თითო მისიანი და მეტოქე.

ყველა ესენი ფეხზე დგანან, ერთმანეთს შებმიან ან ეჭიდებიან, და ლელოსკენ მიიწევენ.

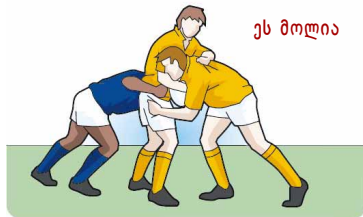
მოლის შეჭმნით "ღია თამაში" დამთავრდა.

17.1 მოლის შეჭმნა

სად? მოლი შეიძლება გაიმართოს მხოლოდ მოედანზე.

17.2 მოლში ჩაბმა

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



სასკელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (ბ) მოთამაშე მოლში უნდა დაიჭირონ ან მასში თავად ჩაებას. თუ იგი უბრალოდ მოლის გვერდითაა -- ჩაბმულად ვერ მიიჩნევა.
- (გ) "მოლში ჩაბმულზე" ხელის მტევნის დადება "მკლავის მოხვევად" ვერ მიიჩნევა.
- (დ) **ზეზეულად ყოფნა.** მოთამაშე მოლში "ფეხზე დგომას" უნდა ეცადოს. ბურთიანი შეიძლება წაიჭყეს, მაგრამ თუ ბურთი სათამაშოდ უმაღლა ხელ-მისაწვდომი -- თამაში გრძელდება.
- (ე) მოთამაშემ მოლი განგებ არ უნდა ჩააქციოს --ასე მოქცევა "სახიფათო 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 კერაც იჭაა.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

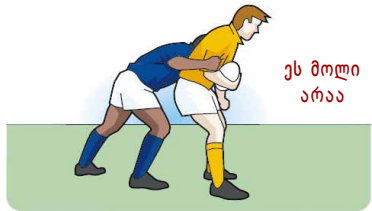
- (+) ჩამოყალიბებულ მოლში ნება-დართულია ბურთის "ხელიდან ხელში უკან გადაწოდება" -- ოღონდაც ბურთიანს ეკრძალება "უკან ჩაჩოჩება".

დერეფანში -- გამომრთმევი მხტომელთან კონტაქტში უნდა დარჩეს, სანამ მას ბურთს არ გამოათმევს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

17.4 თამაშ-გარე

- (ა) თამაშ-გარეს ხაზი. ასეთი ხაზი ორია -- მეტოქე გუნდებისთვის თითო -- და "კარის ხაზთა" პარალელურად გადის "ამ გუნდიდან მოლში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე".



თუ ეს ფეხი (ტერფი) "კარის ხაზზე" ან მის უკანაა -- "დამცველი გუნდისთვის" თამაშ-გარეს ხაზი მისივე "კარის ხაზია".



- (ბ) მოთამაშე მოლში უმაღლესი უნდა ჩაეხას, ანაც მან დაუყოვნებლივ უნდა დაიხიოს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან.

თუ მოთამაშე მოლის გვერდით შეუკვნდა -- 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 - - თამაშ-გარეთაა.

- (ე) **ვინც მოლიდან გავიდა ან მასში 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.

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

- (გ) თუ "ბურთის მფლობელი გუნდის" მეტოქე მოლს განგებ გამოეცალა და მასში არავინ დატოვა -- მოლი მაინც გრძელდება.

ამ დროს "თამაშ-გარეს ხაზი" ბურთის მფლობელისთვის კვლავაც "მოლში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე" გადის, ხოლო მეტოქისთვის -- "მოლში ჩაბმულთაგან მოწინავეს წინა ფეხზე".

- (ხ) "მოლის მიმტოვებელი გუნდის" მოთამაშე მოლში ხელ-ახლა ჩასაბმელად "ბურთის მფლობელი გუნდის" მოწინავეს უნდა დაეჭიდოს.

სასჯელი: (გ) - (ხ) 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 უშედეგიანად 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 ჩაიჭცა -- ოღონდაც "ბინძურად თამაშის" გარეშე -- და შერკინება დაინიშნა.

(გ) **"უშედეგო მოლის" შემდგომ** შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, რომელიც ბურთს "მოლის დაწყებისას" არ ფლობდა.

თუ მსაჯმა ვერ დაადგინა, ბურთი რომელ გუნდს ჰქონდა -- შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, რომელიც "წინ მიიწევდა" მოლის გაუძრავებამდე.

თუ ამ დროს წინ ვერც-ერთი გუნდი ვერ მიიწევდა -- შერკინებაში ბურთს "შემტევი გუნდი" შეაგდებს.

(დ) თუ მოლი "არ იძვრება" ან წინ-სვლა "5 წამზე მეტით" შეწყვიტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს -- ბურთს მოლიდან გამოსვლა უნდა ადროგოს | აცალოს,

ხოლო თუ ბურთი დროულად მაინც ვერ გამოვიდა -- შერკინება დაინიშნოს.

(ე) თუ მოლმა წინ-სვლა შეწყვიტა -- წინ მისი "ხელ-ახლა დაძვრა" 5 წამის განმავლობაში შეიძლება.

მოლმა ამის შემდეგ წინ-სვლა თუ მეორედაც შეწყვიტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს -- ბურთს მოლიდან გამოსვლა უნდა ადროგოს | აცალოს,

ხოლო თუ ბურთი დროულად მაინც ვერ გამოვიდა -- შერკინება დაინიშნოს.

(ვ) თუ მოლში "ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა" -- მსაჯმა მოთამაშეები დიდხანს არ უნდა აჭიდოს და შერკინება დაინიშნოს.



(ზ) თუ მოლში ბურთიანი წაიქცა, ჩაიძუხლა ან მიწაზე დაჯდა -- მსაჯმა შერკინება უნდა დანიშნოს იმ შემთხვევის გარდა, როცა ბურთი სათამაშოდ მყისაა ხელ-მისაწვდომი.

თუ ბურთი სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომია -- მსაჯმა გუნდს უნდა დაუძახოს **"გამოიტანეთ!"**

თუ გუნდი აქედან 5 წამში ბურთით არ ითამაშებს -- მსაჯი დანიშნავს შერკინებას, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

(თ) **მოლის-შემდგომი 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 და შეიქმნა მოლი, რომელიც გაუძრავდა 5 წამზე მეტით ან მასში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა --

ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს "დამჭერის გუნდი" შეაგდებს.

აქ "პირდაპირ" ნიშნავს, რომ დამჭერამდე ბურთი არ შეჭხებია სხვა მოთამაშესა და მიწას.

18. ბურთის "ალალზე" დაჭერა

ბურთის "ალალზე" 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 "მეტოქის მიერ ფეხით დარტყმული ბურთი" პირდაპირ და სუფთად -- გინდაც ნახტომით -- უნდა დაიჭიროს და "ალალი!" დაიძახოს.

"ცენტრიდან დარტყმისას" ალალზე დაჭერა "არ ითვლება" -- "22-დან დარტყმის" შემდეგ კი შეიძლება.

"ალალზე დამჭერის" სასარგებლოდ "დაჭერის ადგილზე" დარტყმა ინიშნება.

ალალზე დაჭერა შეიძლება მაშინაც, თუ დაჭერამდე ბურთი გზად მოხვდა "კარის ძელ(ებ)ს ან ხარისხს".

"დამცველი გუნდის" მოთამაშეს ალალზე დაჭერა "თავის ლელოშიც" შეუძლია.

18.1 დაჭერის შემდეგ

მსაჯი უმალ დაუსტვენს და "ბურთის დამჭერ მოთამაშეს" დარტყმას დაუნიშნავს | უბოძებს.



18.2 დანიშვნის ადგილი

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 "გამავალი ხაზიდან".

18.4 ვინ დაარტყამს

მოთამაშე -- ვინც ბურთი "ალალზე დაიჭირა".

თუ მან დარტყმა 1 წუთში ვერ შეძლო -- იქვე ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მისივე გუნდი შეაგდება.

თუ "დაჭერის ადგილი" ლელოშია -- შერკინება მოედანზე, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე, ამ ადგილის პირდაპირ -- ოლონდაც კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე -- მოეწყობა.

18.5 როგორ სრულდება დარტყმა

"ალალზე დაჭერისთვის" დანიშნული დარტყმა "თავისუფალი დარტყმის" წესებით სრულდება >> **წესი 21**

18.6 სამაგიერო შერკინება

(ა) ბურთის "დამჭერის გუნდს" დარტყმის ნაცვლად "შერკინების მოთხოვნა" შეუძლია.

(ბ) **სად გაიმართება შერკინება?** თუ "დაჭერის ადგილი" მოედანზეა -- შერკინება ეწყობა იქვე, ოლონდაც კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე.

თუ "დაჭერის ადგილი" ლელოშია -- შერკინება "კარის ხაზიდან" 5 მეტრზე და კიდიდან მინიმუმ 5 მეტრზე ეწყობა.

(გ) **ვინ შეაგდება ბურთს?** შერკინებაში ბურთს შეაგდება ის გუნდი, რომლის მოთამაშემაც ბურთი "ალალზე დაიჭირა".

18.7 საჯარიმო დარტყმა

(ა) გინდ "თამაშში მყოფი" და გინდაც "თამაშ-გარე მეტოქე" -- ბურთის "ალალზე დამჭერს" -- მსაჯის სასტვენის შემდეგ -- "თავს აღარ უნდა დაესხას".

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ბ) **საიდან სრულდება საჯარიმო?** თუ დამრღვევი "თამაშში იყო" -- დარტყმა "დარღვევის ადგილიდან" სრულდება.

თუ დამრღვევი "თამაშ-გარეთ იყო" >> **წესი 11**

(გ) **ვინ დაარტყამს?** "მართალი გუნდის" ნებისმიერი მოთამაშე.

19. აუტი

"პირდაპირ აუტში დარტყმა" -- ფეხით დარტყმული ბურთი აუტში (კიდუხე) ისე გავიდა, რომ "სათამაშო არეში" მიწაზე არ დაცემულა და მას არც "მოთამაშეები და მსაჯი" შეჭხებიან.

"22" (ოცდა ორი) -- კარის ხახსა და (მასთან უახლოეს) "22-მეტრა ხახს" შორის მოჭყეული ნაკვეთია. იგი მოიცავს "22-მეტრა ხახს", მაგრამ მას არ ეკუთვნის "კარის ხახი".

"დერეფნის შუა ხახი" წარმოსახვითია. იგი მოედანზე, "აუტის (კიდის) ხახის" მართობულად, იმ ადგილზე ივლება -- სადაც ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ.

ბურთი აუტშია (კიდუხეა გადასული) -- თუ იგი მოთამაშეს არ უჭირავს და თავად ეხება "აუტის ხახს", ან ვინმეს ან რამეს "ამ ხახზე ან მის გადაღმა".

ბურთი აუტშია -- თუ იგი მოთამაშეს უჭირავს და ეს მოთამაშე ან თავად ბურთი ეხება "აუტის ხახს ან მის გადაღმა მიწას" -- მაგრამ არა "ვინმეს ან რამეს".

"ბურთის აუტში გასვლის ადგილი" იქაა, სადაც "ბურთიანი მოთამაშე" ან ბურთი "აუტის ხახს" შეეხო ან გადაკვეთა.

ბურთი აუტშია -- თუ ბურთი დაჭერის დროს მოთამაშეს "თუნდაც ცალი ტერფი" უდგას "აუტის ხახზე" ან მის გადაღმა.

თუ "ბურთიანი მოთამაშეს" ცალი ფეხი მოედანზე უდგას, მეორე კი აუტში -- ბურთი აუტშია.

თუ ბურთმა (ჭაერში) გადაკვეთა აუტის ან "ლელოს კიდის ხახი" და დაიჭირა მოთამაშემ, ვისაც ორივე ფეხი "სათამაშო არეში" უდგას -- ბურთი აუტში ან "ლელოს კიდუხე" გადასული არაა. ამ მოთამაშეს ბურთის "სათამაშო არეში" გადმოგდება ხელის წაკვრით შეუძლია.

თუ მოთამაშე დაჭერისას ახტა -- ორივე ფეხით "სათამაშო არეში" უნდა დახტეს -- თორემ ბურთი აუტში ან "ლელოს კიდუხე" გადასულად ჩაითვლება.

თუ ბურთს "აუტის ხახის" სიბრტყე არ გადაუკვეთია -- აუტში (კიდის გადაღმა) მყოფ მოთამაშეს შეუძლია ფეხი დაარტყას ან ხელი წაჭკრას -- მაგრამ არ უნდა დაიჭიროს. "აუტის ხახის სიბრტყე" ამ ხახისადმი ვერტიკალურია.

19.1 "მოწოდების ადგილი" დარტემის შემდეგ

მოედნის ვერ-მოგება

(ა) **22-ის გარედან "პირდაპირ აუტში"**. თუ "სათამაშო არეში" მყოფმა მოთამაშემ "თავისი 22-ის გარედან" ბურთი აუტში "პირდაპირ და-არტყა" -- გამონაკლისია საჯარიმო დარტემა -- მისი გუნდი მოედანს ვერ მოიგებს -- წინ ვერ წაიწევს.

ამ დროს ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ

- * "დარტემის ადგილის" გასწვრივ, კიდევუ მდებარე წერტილიდან, ან
- * იქიდან, სადაც ბურთი "აუტში გავიდა" --

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

(ბ) **22-ში შეტანა და არ-შეხება**. თუ მოთამაშემ ბურთი თავისი "22-ის გარედან" "22-ში ან თავის ლელოში" მეტოქის შეუხებლივ გაგზავნა და შემდეგ -- მეტოქის შეხებამდე, ბოჭვამდე, რაჭის ან მოლის





შექმნამდე -- მისმა გუნდმა აუტში "პირდაპირ დაარტყა" -- გუნდი მოედანს ვერ მოიგებს.

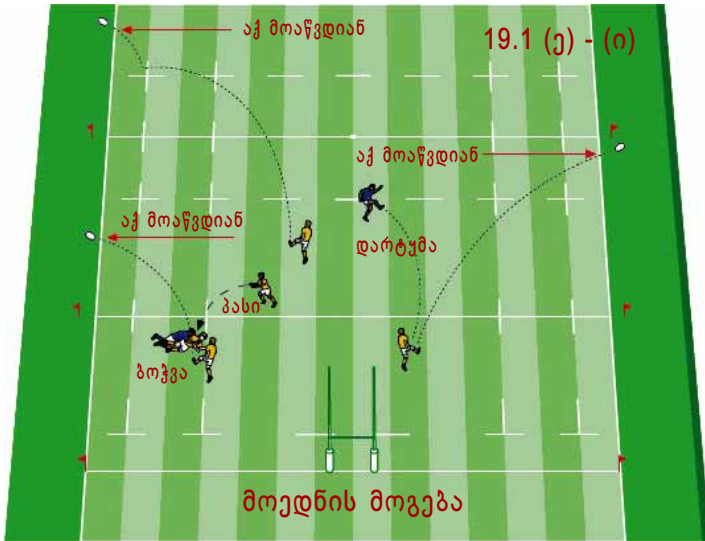
ეს წესი მოქმედებს მაშინაც, თუ "სწრაფად (უცეპბ) შემოგდებამდე" გუნდმა ბურთი 22-ის ნიშნულის წინიდან ჩამოიტანა და მერე აუტში "პირდაპირ დაარტყა".

- (ბ) **უძრავი ბურთი.** 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, რადგან ამ მოთამაშემ ბურთი "თავის 22-ში შეიტანა".
- (დ) **22-ში შერკინებიდან ან დერეფნიდან.** თუ გუნდმა ბურთი შერკინებაში ან დერეფანში "თავისი 22-ის გარეთ" შეაგდო ან მოაწოდა, ბურთი კი "მეტოქის შეხებლივ" მის 22-ში შევიდა და შემდეგ -- მეტოქის შეხებამდე, ბოჭვამდე, რაჭის ან მოლის შექმნამდე -- გუნდმა აუტში "პირდაპირ დაარტყა" -- მოედანი ვერ მოიგება.

მოედნის მოგება

- (გ) **მოძრავი ბურთი.** 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 და შეხება.** თუ მოთამაშემ ბურთი "22-ის გარედან" "თავის 22-ში ან ლელოში" გაგზავნა და მისმა გუნდმა აუტში "პირდაპირ დაარტყა" -- მეტოქის შეხების, ბოჭვის, რაჭის ან მოლის შემდეგ -- ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც "აუტში გავიდა".
- (ხ) **22-ში მეტოქისგან.** თუ ბურთი 22-ში მეტოქისგან შევიდა -- 22-ის ხაზის გადაკვეთამდე დამცველებს არ შეჭვბუბია -- და "დამცველმა გუნდმა" აუტში "პირდაპირ დაარტყა" -- ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც "აუტში გავიდა".
- (თ) **არა-პირდაპირ აუტში.** თუ სათამაშო არეში, ნებისმიერ ადგილზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთი აუტში "არა-პირდაპირ დაარტყა" -- 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" -- ჯერ 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" -- 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.

საჯარიმო დარტყმა

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

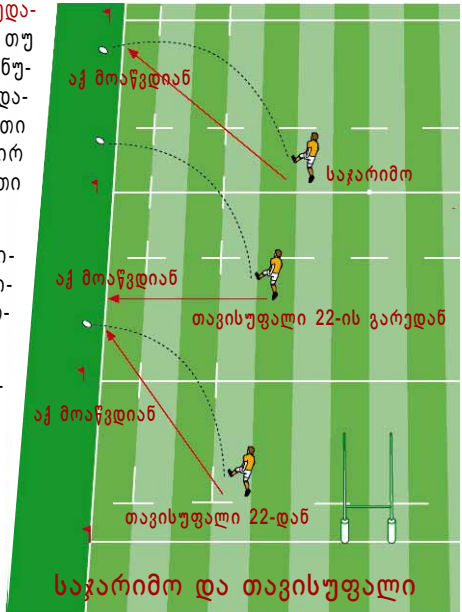
თავისუფალი დარტყმა

- (კ) 22-ის გარედან "მოედანი ვერ მოიგება". თუ 22-ის გარეთ დანიშნული "თავისუფალი დარტყმიდან" ბურთი აუტში "პირდაპირ დაარტყეს" -- ბურთი უნდა მოაწოდონ

* "დარტყმის ადგილის" გასწვრივ, კიდევუ მდებარე წერტილიდან, ან

* იქიდან, სადაც ბურთი "აუტში გავიდა" --

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



- (ლ) 22-დან | ლელოდან "მოედანი მოიგება". თუ დამცველი გუნდის 22-ში ან ლელოში დანიშნული "თავისუფალი დარტყმიდან" ბურთი აუტში (პირდაპირ) დაარტყეს -- ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც "აუტში გავიდა".

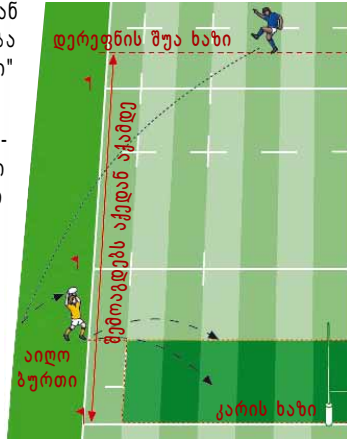
19.2 სწრაფად (უცებ) შემოგდება

- (ა) მოთამაშეს ბურთის "აუტიდან შემოგდება" შეუძლია უცებაც -- სწრაფად -- იე, რომ დერეფნის მოწყობას არ დაელოდოს.
- (ბ) "სწრაფად შემოგდებისას" მოთამაშე უნდა იდგეს მოედნის გარეთ -- "(კერაც დაუწყობელი) დერეფნის შუა ხაზსა" 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 შემოსაგდებად მოთამაშემ "აუტში გასული" ბურთი უნდა გამოიყენოს. თუ აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს -- შემომგდებისა და კიდევ "ბურთიანად გადასული" მეტოქის გარდა -- სხვაც შეეხო, ან ბურთი შეცვალეს -- შემოგდება გაბათილდება და "იგივე გუნდი" დერეფანში მოაწვდის.

სწრაფად შემოგდება



(ე) "სწრაფად შემოგდება" ბათილდება, თუ

- * მოთამაშის მიერ ხელით ნატყორცნი ბურთი "წინ წავიდა";
- * ბურთი "დერეფნის შუა ხაზის" წინიდან შემოაგდეს;
- * ბურთი დამცველის "კარის ხაზზე" ან მასზე უკნიდან შემოაგდეს;
- * მიწის ან მოთამაშეთა შეხებამდე ბურთმა ვერ მიაღწია "5-მეტრა წვეტილს";
- * შემომგდებმა (ფეხი) "სათამაშო მოედანს" დაახიჭა.
"შემოგდების გაბათილების" შემდეგ მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს
- * დერეფანში მოწოდება იქ -- სადაც ბურთის "სწრაფად შემოგდება" სცადაეს;
- * იქვე, 15-მეტრა ხაზზე -- შერკინებაში ბურთის შეგდება.

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



- (გ) "სწრაფად შემოგდებისას" მოთამაშეს შეუძლია ბურთი ტყორცნოს "(დერეფნის) შუა ხაზის" გასწვრივ -- "აუტის ხაზის" მართობულად, ან უკან - თავისი ლელოსკენ.
 - (ზ) "სწრაფად შემოგდებისას" მოთამაშეს შეუძლია "(დერეფნის) შუა ხაზთან" მივიდეს და შემდეგ -- ამ ადგილს დაუსჯელად გაეცალოს.
 - (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 -- მან ბურთი მეტოქეს უნდა "დაუთმოს | არ უნდა დაუძვიროს" -- რათა ამას "სწრაფად შემოგდება" შეეძლოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.3 "მოწოდების ადგილი" სხვა დროს

ყველა სხვა შემთხვევაში -- 19.1 და 19.2 მუხლთა გარდა -- ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც იგი "აუტში გავიდა (კიდევუ გადავიდა)"

19.4 გინ მოაწვდის

- (ა) ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდოს იმ მოთამაშის "მეტოქე გუნდმა", ვინც აუტში გასვლამდე ბურთს ბოლო ფლოზბდა ან შეეხო. "საჭოჭმანო ვითარებაში" ბურთს "შემტევი გუნდი" აწვდის.

გამონაკლისი: თუ გუნდმა "საჯარიმო დარტყმიდან" ბურთი აუტში გაგზავნა -- გინდ პირდაპირ და გინდაც არა-პირდაპირ -- ბურთი აუტიდან "ამავე გუნდმა" უნდა მოაწოდოს.

- (ბ) თუ ბურთი აუტში "წინ თამაშის" ან "წინ პასის" შედეგად გავიდა -- "მეტოქე გუნდს" სამი არჩევანი აქვს:

- * დერეფანი იქ, სადაც ბურთმა "კიდის ხაზი" გადაკვეთა;
- * შერკინება "წინ თამაშის" | "წინ პასის" ადგილზე;
- * კიდიდან სწრაფად (უცეპ) შემოგდება.



19.5 ვისაც ფეხი აუტში უდგას

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

19.6 როგორ უნდა მოაწოდონ

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

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



ბურთმა მიწის ან მოთამაშეთა შეხებამდე არა-ნაკლებ 5 მეტრი უნდა 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 შეაგდება, ვინც არა-სწორად პირველმა მოაწოდა.

- (ბ) მოთამაშემ ბურთი დერეფანში გაუჯანჯლებლივ, "ცრუ მოძრაობის გარეშე" უნდა მოაწოდოს.
სასჯელი: თავისუფალი დარტემა "15-მეტრა ხაზზე".
- (გ) მოთამაშემ ბურთი არა-სწორად "არც განგებ" ან "არც განმეორებით" არ უნდა აწოდოს.
სასჯელი: საჯარიმო დარტემა "15-მეტრა ხაზზე".

დერეფანი

დერეფნის დანიშნულებაა "თამაშის დროულად, უხიფათოდ და სამართლიანად განახლება" ბურთის აუტიში გასვლის შემდეგ -- ორ ხაზად დაწყობილ მოთამაშეთა შორის ბურთის მოწოდებით (გადმოგდებით).

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

"მიმღები" მწყობრის უკან -- "დერეფნის მოთამაშეთა" მიერ გადმოწოდებული ან გადმოგდებული ბურთის დასაჭერად დგება. მიმღებად დადგომა ნებისმიერს შეუძლია -- ოღონდაც გუნდს უოგველ, ცალკეულ დერეფანში შეიძლება ჰყავდეს "მაქსიმუმ ერთი" მიმღები.

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

ველა სხვა მოთამაშე -- ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს -- დერეფნის დასრულებამდე უნდა იდგეს "შუა ხაზზე" მინიმუმ 10 მეტრით უკან, ან თუ მისი გუნდის "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 "დერეფნის შუა ხაზისა" და "15-მეტრა ხაზის" გადაკვეთაზე ეწყობა.

19.8 დერეფნად მოწყობა

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

"დერეფნის მოთამაშეები" შუა ხაზთან გაუჩანკლებლივ უნდა მივიდნენ. თუ მწყობრში ჩადგა -- მოთამაშემ დერეფანი აღარ უნდა დატოვოს მისი "გათამაშების დასრულებამდე".

- (ე) თუ ბურთის "მომწოდებელმა გუნდმა" დერეფანში ჩვეულზე ნაკლები მოთამაშე დააყენა -- მეტოქეს დრო უნდა მიეცეს, რათა დერეფნიდან იმდენი მოთამაშე გაიყვანოს, რამდენიც წესის დასაცავადაა საჭირო.
- (ვ) ეს -- ზედმეტი მოთამაშეები დერეფნიდან გაუჩანკლებლივ 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 ჩაება.
- (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, თუ გუნდი მას იყენებს?**

ვიდრე დერეფანი დაიწყება -- 5 და 15-მეტრა ხაზებს შორის, დერეფანში გამწკრივებულ გუნდელთა უკან, თავისი ლელოსკენ, მინიმუმ 2 მეტრზე.

დერეფნის დაწყების შემდეგ -- მიმღებს შეუძლია დერეფნის მწყობრში გადავიდეს და გააკეთოს ყველაფერი, რისი უფლებაც "დერეფნის



მოთამაშეს" აქვს. ამ დროს მიმღებს სასჯელიც "დერეფნის მოთამაშესაკით" ეკისრება.

- (კ) მოთამაშე "აუტისა და 5-მეტრა ხაზებს" შორის. ბურთის "მომწოდებელი გუნდის მეტოქე" ვალდებულია -- დერეფანში მოწეობის დროს, აუტისა და 5-მეტრა ხაზებს შორის დააყენოს ერთი მოთამაშე. იგი თავისი გუნდის მხარეს, "დერეფნის შუა და 5-მეტრა" ხაზებიდან 2 მეტრზე უნდა იდგეს.
- (ლ) აუტიდან ბურთის მოწოდებამდე "დერეფნის მოთამაშეებს" ადგილის "მონაცვლება და ერთმანეთისთვის გაცვლაც" შეუძლიათ.
- (მ) ორი ერთ-მაგი სწორი ხაზი. მეტოქე გუნდების "დერეფნის მოთამაშეები" -- ერთ-მაგ, პარალელურ, აუტის ხაზისადმი მართობულ -- ორ მწეობრად დგებიან.
- (ნ) დერეფანში დამდგარ მეტოქეთა შორის "ცხადი შუალედი" უნდა დარჩეს. იგი იზომება გამართულად მდგომ მოთამაშეთა "შიდა (მეტოქის-კენა) მხრებს" შორის.

(ო) მეტრიანი შუალედი. გუნდის მწყობრი თავისი ლელოსკენ, "დერეფნის შუა ხაზიდან" ნახევარ მეტრზე უნდა დადგეს.

სასჯელი: (ა) - (ო) თავისუფალი დარტემა "15-მეტრა ხაზზე".

(პ) "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.

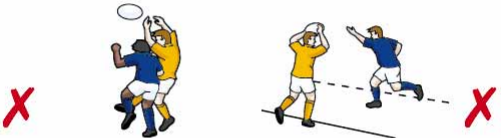
სასჯელი: საჯარიმო დარტემა "15-მეტრა ხაზზე".

19.10



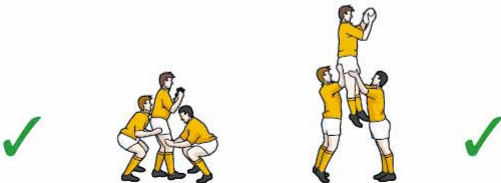
მეტოქეს არ დაეყრდნო

მეტოქეს ხელი არ ჰკრა



მეტოქეს არ უბიძგო

მოწოდებაში ხელი არ შეუშალო



წინდაწინ ჩავლება
ნება-დართულია

აწევა
ნება-დართულია



19.9 დერეფნის "დაწყება და დასრულება"

- (ა) დერეფანი იწყება მაშინ, როცა ბურთი აუტიდან მისი "გადმომგდები მოთამაშის" ხელის მტევანს სწყდება (შორდება).
- (ბ) დერეფანი სრულდება მაშინ, როცა ბურთი ან "ბურთიანი მოთამაშე" დერეფნიდან გადის. ეს მოიცავს შემდეგს:
 - * ბურთი დერეფნიდან ტუორცნეს, 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 "რაჭი ან მოლი" და მასში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები "დერეფნის შუა ხაზს" იქით 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.** ახტომის დროს მოთამაშე მეტოქეს არ უნდა დაეყრდნოს.
- (ბ) **დაჭერა და კვრა.** დერეფნის მოთამაშემ "უბურთო მეტოქე" არ უნდა დაიჭიროს და მას არც უზიძგოს, თავს დაესხას, გზა შეუკრას ან ხელი ჩაავლოს. გამონაკლისია დერეფანში შექმნილი რაჭი და მოლი.
- (გ) **უწესოდ თავდასხმა.** "დერეფნის მოთამაშე" მეტოქეს შეიძლება თავს დაესხას მხოლოდ მაშინ, როცა თავად ცდილობს "ბურთიანის შებოჭვას" ან "ბურთის თამაშს".

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

- (დ) **აწევა და ხელის შეშველება.** მოთამაშეს შეუძლია მხტომელის აწევა და მისთვის ხელის შეშველება -- ოღონდაც "უკნიდან - შორტზე | წინიდან - ბარძაყზე" არა-ჰკვემოთ.



- (ე) ხელის წინდაწინვე ჩავლება. თუ მოთამაშემ მხტომელი უნდა აწიოს -- უფლება აქვს, მას წინდაწინვე ჩაავლოს ხელი -- ოღონდაც "უკნიდან - შორტზე | წინიდან - ბარძაუხე" არა-ჩვემთ.
- (ვ) ახტომა, აწვევა და ხელის შეშველება ბურთის გადმოგდებად. ვიდრე ბურთი "აუტიდან მისი გადმომგდების" ხელის მტევანს არ მოსწყდება -- "დერეფნის მოთამაშე" არ უნდა ახტეს და არც აწიონ.
- (ზ) ამხტარის დაშვება. თუ მოთამაშეებმა "ამხტარ გუნდელს" ხელი შეა-შველეს -- როგორც კი ბურთს "რომელიმე მოთამაშე" მოიგებს -- "ხელ-შეშველებული" ძირს უნდა დაუშვან.
- (თ) მოწოდების დაბლოკვა. "დერეფნის მოთამაშე" აუტის ხაზიდან 5 მეტ-რის ფარგალში არ უნდა დადგეს.

"ნებისმიერ მოთამაშეს" ეკრძალება "მოწოდების დაბლოკვა" და "ბურთის მიერ 5 მეტრის გავლისთვის" ხელის შეშლა.
- (ი) თუ "აუტიდან გადმომგებული ბურთი" დერეფნის მოთამაშეს გასცდა -- ამას შეუძლია "აუტისა და 5-მეტრა ხაზებს შორის მოქცეულ ზოლ-ში" გადავიდეს. თუ მოთამაშე ასე მოიქცა, "დერეფნის დასრულება-მდე" თავისი კარის ხაზისკენ აღარ უნდა წავიდეს. გამონაკლისია "დერეფნიდან დაძვრა".
- (კ) ბურთის დაჭერა და გადმომგდება. დერეფანში "ამხტარი მოთამაშე" ბურთის დაჭერასა და გადმომგდებას ორივე, ან "მარტო შიდა (მეტოქის-კენა)" ხელით უნდა ეცადოს.

ამხტარ მოთამაშეს ეკრძალება "მარტო გარე ხელით" თამაში; მაგრამ თუ ორივე მტევანი თავს ზემოთ აწია -- ბურთის თამაში "ნებისმიერი ხელით" შეუძლია.

სასჯელი: (დ) - (კ) თავისუფალი დარტემა "15-მეტრა ხაზზე".

19.11 აუტიდან ბურთის მომწოდებელი

აუტიდან "ბურთის მომწოდებელმა" -- და მისმა "უშუალო მეტოქემაც" -- 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 მიმღების 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 მოსწყდება.
- (ბ) **სად?** "დაძრული მოთამაშე" დერეფნის დასრულებამდე უნდა დარჩეს "დერეფნის შუა ხაზსა" და ამაზე "10 მეტრით უკან გავლებულ ხაზს" შორის მოქცეულ ზოლში, და არც გაჩერდეს.

სასჯელი: (ა) - (ბ) თავისუფალი დარტყმა "დერეფნის შუა ხაზზე", კიდიდან 15 მეტრზე.

19.13 "თამაშ-გარეს ხაზები" დერეფანში

- (ა) დერეფანში მოწყობის შემდეგ -- (თითო) გუნდისთვის ივლება ორი სხვადასხვა, "კარის ხაზის" პარალელური "თამაშ-გარეს ხაზი".
- (ბ) **მონაწილენი.** პირველი "თამაშ-გარეს ხაზი" ეხება "დერეფნის მონაწილე მოთამაშეებს" -- ჩვეულებრივ, ეგენი არიან ფორვარდები, 9 ნომერი და "აუტიდან ბურთის გადმომგდები".

"აუტიდან ბურთის გადმოგდებამდე" და "ბურთის მიერ მიწის ან მოთამაშის შეხებამდეც" ეს "თამაშ-გარეს ხაზი" იგივე "დერეფნის შუა ხაზია", შეხების შემდეგ კი -- ბურთზე გამავალი ხაზი.

- (გ) **არა-მონაწილენი.** მეორე "თამაშ-გარეს ხაზი" ეხება მოთამაშეებს, რომლებიც დერეფანში "არ მონაწილეობენ" -- ჩვეულებრივ, ბექებს.

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

19.14 თამაშ-გარე "დერეფნის მონაწილისთვის"

(ა) **ბურთის მიერ მიწის ან მოთამაშის შეხებამდე.** "დერეფნის მოთამაშე" თამაშ-გარეა -- თუ "დერეფნის შუა ხაზს" მანამ გადააბიჯა, სანამ აუტიდან "გადმოგდებული ბურთი" მოთამაშეებს ან მიწას შეეხებოდნენ.

გამონაკლისია, თუ მოთამაშე "დერეფნის შუა ხაზის" მიმართ თავისი მხრიდან -- ბურთისთვის ახტა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა "15-მეტრა ხაზზე".

(ბ) თუ ახტა და "დერეფნის შუა ხაზი" გადაკვეთა, მაგრამ ბურთი ვერ დაიჭირა და უკან გაუჯანჯლებლივ დაიხია -- მოთამაშე არ უნდა დააჯარიმონ.

ახტომისას მოთამაშეს ნაბიჯის გადადგმა ნებისმიერ მხარეს შეუძლია -- ოღონდაც "დერეფნის შუა ხაზს" არ უნდა გადააბიჯოს.

(გ) **ბურთის მიერ მიწის ან მოთამაშის შეხების შემდეგ.** მას შემდეგ, რაც ბურთი მოთამაშეებს ან მიწას შეეხო -- "უბურთო მოთამაშე" თამაშ-გარეა, თუ ბურთზე წინაა.

გამონაკლისია "მეტოქის შებოჭვა ან ამისი მცდელობა" -- ოღონდაც, მოთამაშემ ბოჭვა უნდა დაიწყოს "ბურთის მიმართ" თავისი მხრიდან.

(დ) მსაჯმა უნდა დააჯარიმოს მოთამაშე, რომელიც "განგებ ან უნებლიეთ" თამაშ-გარეთ გადავიდა -- მაგრამ ბურთის დაუფლებას ან მეტოქის შებოჭვას არც ცდილა.

(ე) მოთამაშემ დერეფანი მის დასრულებამდე არ უნდა დატოვოს.

(ვ) **შორს გადმოგდება.** თუ ბურთს შორს, აუტიდან "15-მეტრა ხაზის მიღმა" აგდებენ -- "დერეფნის მონაწილეს" მოედნის სიღრმეში, ამ ხაზის იქით გადასვლა შეუძლია მაშინვე, როგორც კი ბურთი "მომწოდებლის ხელის მტევანს" მოსწყდება.

ამ დროს მეტოქესაც შეუძლია "15-მეტრა ხაზის" გადაკვეთა. ერთი კია -- თუ მოედნის სიღრმისკენ გაიქცა, მაგრამ ბურთი "15-მეტრა ხაზის მიღმა" არ გადმოუგდეს -- მოთამაშე თამაშ-გარეთაა და დასაჯარიმებელია.

(ზ) **დერეფანში შექმნილი რაჟი და მოლი.** თუ დერეფანში "რაჟი ან მოლი" გაჩაღდა -- დერეფნის მონაწილისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი"



ბურთის ნაცვლად გადის -- რაჭში ან მოლში "ჩაბმულ, ამ მოთამაშის გუნდელთა" ბოლო ფეხზე .

- (თ) "რაქ-მოლიანი დერეფანი" დასრულებულია, თუ "რაქი ან მოლი" "დერეფნის შუა ხაზს" გადასცდა -- მასში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები ამ ხაზის მიღმაა.
- (ი) "დერეფნის მონაწილე" მასში წარმოქმნილ "რაქსა და მოლში" უნდა ჩაებას, ანაც "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან დაიხიოს და იქ დარჩეს -- თორემ თამაშ-გარეთ აღმოჩნდება.

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

- (კ) რაქისა და მოლის სხვა წესები აქაც მოქმედებს. 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 დაუხევია. ერთი კია, თუ ეს მოთამაშე "თამაშში დაბრუნებას" გაუქანჯლებლივ არ ცდილობს -- თამაშ-გარეთაა.
- (გ) **შორს გადმოგდება.** თუ ბურთს შორს, "15-მეტრა ხაზის მიღმა" აგდებენ -- მომწოდებლის "არა-დერეფნელ გუნდელს" ბურთის დასა-უფლებლად წინ გაქცევა -- თამაშ-გარეს 10-მეტრა ხაზის გადაკვეთა -- შეუძლია მაშინვე, როგორც კი ბურთი "მომწოდებლის ხელის მტევანს" მოსწყდება.

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



(დ) დერეფანში შექმნილი რაქი და მოლი. თუ დერეფანში "რაქი ან მოლი" გაჩაღდა -- დერეფანი მაშინდა დასრულებული, თუ რაქში ან მოლში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები "დერეფნის შუა ხაზის" მიღმაა.

ვიდრე ეს მოხდება -- იმ მოთამაშისთვის, ვინც "დერეფანში არ მონაწილეობს" -- "თამაშ-გარეს ხაზი" კვლავაც "შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან" გადის, ხოლო თუ მისი "კარის ხაზი" უფრო ახლოა -- "თამაშ-გარეს ხაზიც" იგია. თუ მოთამაშემ ამ ხაზ(ებ)ს 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 დანიშნულებაა "თამაშის დროულად, უხიფათოდ და სამართლიანად განახლება" წესის "უმნიშვნელო დარღვევის" ან "თამაშის შეფერხების" შემდეგ.

შერკინება "სათამაშო მოედანზე" იმართება. მასში თითო გუნდიდან 8 მოთამაშე დგება. ისინი ერთმანეთს ხელს გადახვევენ და სამ ხაზად დაეწყობიან.

"მეტოქე მწყობრები" ისე დაუახლოვდებიან ერთმანეთს, რომ "პირველ (წინა) ხაზში ჩამდგართა თავები" მეტოქისას გადაეჭდოს.

ამით იქმნება გვირაბი, რომელშიც "9 ნომერი" ისე შეაგდება ბურთს, რომ პირველ-ხაზულებმა მის დასაუფლებლად ფეხით იბრძოლონ.

"გვირაბი" მეტოქე "პირველ ხაზებს" შორის მოქცეული სივრცეა.

"9 ნომერი" (ჭაგბეჭი) ის მოთამაშეა, ვინც შერკინებაში ბურთს აგდება.

"შერკინების შუა ხაზი" წარმოსახვითია და მიწაზე, გვირაბში გადის მეტოქე პირველ-ხაზულთა "მხრების შეხების ადგილის" ქვეშ. "შუა ხაზი" კარის ხაზიდან "5 მეტრის ფარგალში" არ უნდა იყოს და შერკინებაც "კიდის ხაზიდან" "5 მეტრის ფარგალში" არ უნდა მოეწყოს.

"ჭუჭერი" (კვაჭი) "პირველი 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 ჭუჭერს" აწვება.

"ფრთები" (ფლენქერები) გარედან დგებიან და ხელს "მეორე ან მესამე" ხაზულებს ხვევენ.

"8 ნომერი" (შემკვრელი) "მესამე ხაზში" დგება და უფრო ხშირად ორ მეორე-ხაზულს აწვება -- მაგრამ შეუძლია მეორე-ხაზულსა და ფრთას მიაწვეს.

შვიდკაცა

შერკინებაში -- გუნდის სამი მოთამაშე ერთმანეთს ხელს გადახვევს და "ერთ ხაზად" დაეწყობა.



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 შეფერხება" ლელოში მოხდა -- შერკინება ამ ადგილის პირდაპირ, "კარის ხაზიდან 5 მეტრზე" ინიშნება.

(დ) **გაუჯანჯლებლივ.** გუნდმა შერკინებაში დადგომა "განგებ არ უნდა" გააჯანჯლოს. მსაჯის მიერ "შერკინების ადგილის" ტერფით მონიშვნიდან "30 წამში" გუნდი მზად უნდა იყოს საიმისოდ, რომ მსაჯმა "დაიხარეთ!" დაიძახოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ე) **8 მორკინალი.** შერკინებაში თითო გუნდიდან 8 მოთამაშე უნდა იდგეს. შერკინების დასრულებამდე რვავე მწყობრთან შეკრული უნდა რჩებოდეს.

* პირველ ხაზში -- არც მეტი და არც ნაკლები, სამი,

* ხოლო მეორეში -- ორი მოთამაშე უნდა იდგეს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

გამონაკლისი. თუ გუნდში "რაიმე მიზეზით" 15-ზე ნაკლები მოთამაშე დარჩა -- ნება-დართულია "ნაღდ შერკინებაში" დასაყენებელთა რიცხვის სათანადოდ შემცირება.

გუნდმა გინდაც ამ შეღავათით ისარგებლოს -- მეტოქეს იგივე არ მოეთხოვება.

გუნდმა შერკინებაში "ნებისმიერ შემთხვევაში" "მინიმუმ 5" მორკინალი უნდა დააყენოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.



შვიდკაცა

(ე) **3 მორკინალი.** შერკინებაში გუნდიდან ყოველთვის 3 მოთამაშე უნდა იდგეს. ისინი შერკინების დასრულებამდე შეკრული უნდა დარჩნენ.

ჭაბუკები

(ე) "8-კაცა შერკინება" 3-4-1 წყობით უნდა დადგეს. მესამე ხაზის ერთადერთი მოთამაშე (8 ნომერი) მეორე-ხაზელებს უნდა მიაწვეს, ამით კი თავები ჰუჭერის აქეთ-იქით ედოთ.

გამონაკლისი. გუნდმა შერკინებაში რვაზე ნაკლები მოთამაშე უნდა დააქენოს -- თუ "სრული შემადგენლობა" არ ჰყავს, მოთამაშე "ბინძურად თამაშისთვის" გაუძევეს ან ამან "მოედანი ტრავმის გამომ" დატოვა. ერთი კია, ამ დროსაც ორივე გუნდს მინიმუმ 5 მორკინალის დაქენება მართებს.

"ნაკლული შერკინება" ასე ეწყობა:

* თუ (ერთ-ერთ) გუნდს ერთი მოთამაშე აკლია -- "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 -- ორივე გუნდი 3-2 განლაგებით (მარტო პირველი და მეორე ხაზები) უნდა დაეწყოს.

ნაღდ (მიწოლიან) შერკინებაში -- "პირველი ხაზის" სამივე და "მეორე ხაზის" ორივე მორკინალი "სათანადოდ გაწვრთნილი" უნდა იყოს.

თუ ერთ-ერთ გუნდს ასე გაწვრთნილი მორკინალები აკლია მათი "უყოლობის, მოედნიდან გაძევების ან დაშავების გამო" და სათანადოდ გაწვრთნილი შემცველიც არა ჰყავს -- მსაჯმა თამაში "ცრუ შერკინებით" უნდა გააგრძელოს.

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

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

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

"პირველი ხაზები" ერთმანეთს "ყურ-და-ყურ" უნდა გადაეჭდონ -- ისე, რომ შეჭიდების შედეგად "მოთამაშის თავი გუნდულის თავის მუხობლად" არ აღმოჩნდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (ზ) მსაჯმა ზედიზედ უნდა დაიძახოს **"დაიხარეთ!"** და **"შეკარით!"**

ამაზე "პირველი ხაზები" წინ უნდა დაიხარონ და (ოთხივე) ბურჯი "გარე (თავისუფალი) ხელით" უშუალო მეტოქეს **20.3 (გ) - (დ) დებულებათა** თანახმად უნდა შეეკრას.

მცირე ყოვნის შემდეგ -- როცა "პირველი ხაზები" მზად იქნებიან -- მსაჯი დაუძახებს **"შეერკინეთ!"**

ამაზე "პირველ ხაზებს" შეუძლიათ ერთმანეთს შეეხებან.

"შეერკინეთ!" ბრძანება არაა -- ის მხოლოდ მითითებაა, რათა "პირველი ხაზები" ერთმანეთს შეეხებან, როცა-კი ამისთვის მზად იქნებიან.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (თ) "დაიხარეთ!" -- ჩვეულებრივად დგომისას მუხლის იმდენად მოხრა, რომ მეტოქესთან შეჭიდება "გამოჭანების გარეშე" მოხერხდეს.

- (ი) **გამოჭანება.** "პირველი ხაზი" არ უნდა დადგეს შორს და მეტოქისკენ გაეჭანოს ან "ისინი თავისკენ მოწიოს". ეს "სახიფათო თამაშია".

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (კ) **უძრავი და ბარალელური.** ვიდრე ბურთი "9 ნომრის" ხელის მტკვნებს არ მოსწყდება -- შეერკინება უძრავად უნდა იდგეს და მისი შუა ხაზი "კარის ხაზთა ბარალელური" იყოს.

"ბურთის შეგდებამდე" გუნდს "მიწოლით შეერკინების ადგილიდან დაძვრა" ეკრძალება.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.



20.2 "პირველ ხაზელთა" დგომი

(ა) **მისაწოლად მზად-ყოფნა.** შერკინების მოწყობის შემდეგ -- პირველ-ხაზელს "ტანი და ფეხები" მზად უნდა ჰქონდეს "წინ მისაწოლად".

(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) **ჰუჭერი (კვაჭი).** შერკინებაში ბურთის შეგდებაში -- ჰუჭერი "ბურთის მოსაგებად" უნდა გაემზადოს.

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

ჰუჭერმა 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, იღლიაზე ქვემოთ, მთლიანად -- მტკენიდან მხრამდე -- უნდა მოხვიოს. გუნდელისთვის მხოლოდ ხელის დადება "შეკვრა" არაა.

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

(ბ) **ჰუჭერმა "თანა-გუნდელ ბურჯებს" ხელი მკლავებს "ქვემოთ ან ზემოთ" უნდა მოხვიოს.** ბურჯებს ჰუჭერი ისე არ უნდა ეჭიროთ, რომ ამას სიმძიმე არც-ერთ ფეხზე არ ჰქონდეს გადატანილი.

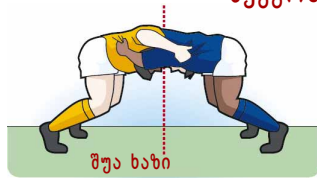
(გ) **"მარცხენა ბურჯმა"** მეტოქის "მარჯვენა ბურჯს" მარცხენა მკლავი "მარჯვენა მკლავის შიგნიდან" უნდა ამოსდოს. მან მეტოქის კვართი "მარცხენა ხელით" უნდა ჩაბლუკოს მხოლოდ ზურგზე ან გვერდზე და არა -- მკერდზე, მკლავზე, სახელოზე ან საუელოზე, და მეტოქეს არც დაბლა უნდა ეწეოდეს.



(დ) **"მარჯვენა ბურჯმა"** მეტოქის "მარცხენა ბურჯს" მარჯვენა მკლავი "მარცხენა წინა-მხრის გარედან" უნდა ამოსდოს. მან მეტოქის კვართი "მარჯვენა ხელით" უნდა ჩაბღუჯოს მხოლოდ ზურგზე ან გვერდზე და არა -- მკერდზე, მკლავზე, სახელოზე ან საყელოზე, და მეტოქეს არც დაბლა უნდა ეწოდეს.

შეკვრა

(ე) "ამ წესის ფარგალში" ორივე ბურჯს შეუძლია "შეკვრის მეთოდის" შეცვლა.



(ვ) პირველ-ხაზელთა გარდა -- **ყველა სხვა მორკინალი** -- პირველ ხაზთა შეჭიდებამდე "თუნდაც ცალი მკლავით" უნდა შეეკრას "თანა-გუნდელ მეორე-ხაზელს".

მეორე-ხაზელი "მის წინ მდგარ ბურჯს" უნდა შეეკრას, მეტოქის ჩაბღუჯვა 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 მოზრუნდეს და ამით "მეტოქის 9 ნომერი" შეაფერხოს.

სასჯელი: (ა) - (ზ) საჯარიმო დარტყმა.

(თ) **ჩაქცევა.** შერკინების ჩაქცევის შემდეგ -- მსაჯმა უმაღლეს უნდა დაუსტიცინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.

(ი) **ამოღვევა.** თუ მორკინალი "ჭაერში აწივს ან შერკინებიდან ამოღვევს" -- მსაჯმა უმაღლეს უნდა დაუსტიცინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.

20.4 ბურთს "რომელი გუნდი" შეაგდებს

(ა) წესის **დარღვევის შემდეგ** -- შერკინებაში ბურთი "მართალმა გუნდმა" -- დამრღვევის მეტოქემ -- უნდა შეაგდოს.

(ბ) რაჭის შემდეგ >> **16.7 მუხლი**

(გ) მოლის შემდეგ >> **17.6 მუხლი**

(დ) **სხვა დროს.** თამაშის "ნებისმიერი სხვა შეფერხებისას" და "წესებში გაუთვალისწინებელ" შემთხვევებშიც -- შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, რომელიც შეფერხებამდე "წინ მიიწვიდა".



თუ ამ დროს წინ ვერაგინ მიდიოდა -- შერკინებაში ბურთს "შემტევი გუნდი" შეაგდება.

- (ე) თუ შერკინება არ იძვრება და ბურთიც იქიდან უმაღლ არ გამოდის -- "შეფერხების ადგილზე" ინიშნება "ახალი შერკინება". მასში ბურთს ის გუნდი შეაგდება, რომელიც შეფერხებისას "ბურთს არ ფლობდა".
- (ვ) თუ შერკინება გაუძრავდა და უმაღლ ხელ-ახლა არ ამოძრავდა -- ბურთი იქიდან დაუყოვნებლივ უნდა გამოიტანონ. თუ ასე არ მოხდა -- დაინიშნება "ახალი შერკინება". მასში ბურთს ის გუნდი შეაგდება, რომელიც შეფერხებისას "ბურთს არ ფლობდა".
- (ზ) თუ შერკინება ჩაიჭცა | წამოიშალა და კარიმა არ დანიშნულა -- იქვე გაიმართება "ახალი შერკინება", რომელშიც ბურთს "იგივე გუნდი" შეაგდება.

თუ "ხელ-მეორე შერკინება" ამ წესში "მოუხსენიებელი მიხეზით" უნდა მოეწყოს -- ბურთს ის გუნდი შეაგდება, რომელმაც ეს "წინა შერკინებაში" გააკეთა.

20.5 შერკინებაში "ბურთის შეგდება"

გაუკანგლებლივ. როგორც კი მეტოქე "პირველი ხაზები" ერთმანეთს შეეჭიდებიან -- "9 ნომერმა" ბურთი შერკინებაში დაუყოვნებლივ უნდა შეაგდოს.

- * "9 ნომერმა" ბურთი მაშინ უნდა შეაგდოს, როცა მსაჯი ანიშნებს, და
- * შერკინების იმ მხრიდან, რომელიც თავიდან აირჩია.

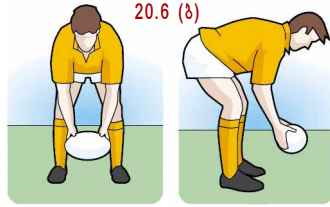
სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

20.6 "როგორ აგდება" ბურთს "9 ნომერი"

- (ა) "9 ნომერი" -- შერკინებიდან 1 მეტრზე, "შერკინების 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 --
 - * "პირველ ხაზებს" შორის, შერკინების შუა ხაზზე;
 - * მუხლიდან და კოჭიდან ტოლ მანძილზე, და
 - * ისეც, რომ ბურთის "გრძელი დერძი" მიწისა და "აუტის ხაზის" პარალელური იყოს.



(გ) "9 ნომრის" მიერ "შეგდებული ბურთი" სწორად უნდა მოძრაობდეს. ბურთი "9 ნომრის" ხელის მტკვნებს "გვირაბის გარეთ" უნდა მოსწყდეს.



(დ) "9 ნომერმა" ბურთი სწორად, "შუა ხაზზე" უნდა შეაგდოს -- თან ისე, რომ ბურთი მიწას პირველად შეეხოს "ახლო-მდგომი ბურჯის" იქეთა ბეჭის გადაღმად.

(ე) "9 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 "9 ნომრის" ხელის მტკვნებს სწყდება.

(ბ) თუ "9 ნომერმა" ბურთი შერკინებაში შეაგდო, ის კი გვირაბის "ნებისმიერი ბოლოდან" გამოვიდა და "საჯარიმო | თავისუფალი დარტყმა" არ დანიშნულა -- "იმავე გუნდმა" ბურთი ხელ-ახლა უნდა შეაგდოს.

(გ) თუ ბურთით პირველ-ხაზულებს არ უთამაშიათ, მან კი გვირაბი გაიარა და "იქეთა ბურჯის" ტერფებს უკნიდან, მოთამაშეთა შეუხებლივ გამოვიდა -- "იმავე გუნდმა" ბურთი ხელ-ახლა უნდა შეაგდოს.

20.8 აკრძალვები პირველ-ხაზულთათვის

(ა) **მირტყმა "ბურთის შეგდებაზე"**. პირველ-ხაზულებს ფეხები ისე უნდა ედგათ, რომ გვირაბი არ ჩაიხერგოს.

ვიდრე ბურთი "9 ნომრის" ხელის მტკვნებს არ მოსწყდება -- პირველ-ხაზულმა ტერფი "მიწიდან არ უნდა აიღოს" და "არც წინ გაწიოს".

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



- (ბ) **მირტმა "შეგდების შემდეგ"**. თუ გვირაბში ბურთი უკვე შეეხო მიწას -- ნებისმიერ პირველ-ხაზულს შეუძლია, მისი მოგება "ნებისმიერი ტერფით" სცადოს.
- (გ) **ბურთის გამოგდება**. პირველ-ხაზულმა ბურთი "განგებ არ უნდა გამოაგდოს" გვირაბის იმ ბოლოდან, საიდანაც იგი შერკინებაში შეაგდეს.
სასჯელი: (ა) და (გ) თავისუფალი დარტყმა.

შვიდაცა

(გ) ... და არც მეტოქის ლელოსკენ.

სასჯელი: საჭარიმო დარტყმა.

- (დ) თუ ბურთი გვირაბიდან განგებ არ გამოუგდიათ -- იგი "იმავე გუნდმა" ხელ-ახლა უნდა შეაგდოს.
- (ე) თუ ბურთი გვირაბიდან ზედიზედ | განმეორებით გამოაგდეს -- მსაჯმა ეს "განგებ დარღვევად" უნდა მიიჩნიოს და დამნაშავე დასაჯოს.
- (ვ) **ორივე ფეხით**. პირველ-ხაზულმა ბურთს "ერთ-ბაშად არ უნდა დაჰკრას" ორივე ფეხით. მეტიც, შერკინებაში ბურთის შეგდებადმდე და მის შემდეგაც -- მოთამაშემ მიწას "ერთ-ბაშად არ უნდა მოსწყვიტოს" ორივე ტერფით.
- (ზ) **ჩაქცევა**. შერკინებაში ბურთის შეგდებადმდე და მის შემდეგაც -- პირველ-ხაზულმა ისე არ უნდა დახაროს ან დაგრიხოს ტანი, და არც მეტოქე დაწიოს ისე -- რომ ამით შერკინება ჩაიქცეს.
- (თ) მსაჯმა შერკინების ნებისმიერი "განგებ ჩაქცევა" მკაცრად უნდა აღკვეთოს -- რადგან ეს "სახიფათო თამაშია".
- (ი) **აწევა და ამოდევნა**. შერკინებაში ბურთის შეგდებადმდე და მის შემდეგაც -- პირველ-ხაზულმა მეტოქე არ უნდა აწიოს და არც შერკინებიდან ამოდევნოს -- რადგან ესეც "სახიფათო თამაშია".

სასჯელი: (ე) - (ი) საჭარიმო დარტყმა.

20.9 საყოველთაო აკრძალვები

- (ა) **ყველას -- ჩაქცევა**. მოთამაშემ შერკინება "განგებ არ უნდა" ჩააქციოს. მორკინალი "განგებ არ უნდა" წაიჭყეს; მან "განგებ არ უნდა" ჩაიშუხლოს. ეს ყველაფერი "სახიფათო თამაშია".



- (ბ) **ყველას -- ხელით თამაში.** მოთამაშემ შერკინებაში ბურთს "ხელი არ უნდა ახლოს" და იგი არც "მიწიდან აიღოს | აწიოს ტერფებით".
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 | გამოსულ ბურთს "არ უნდა დააწვეს".
სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.
- (ვ) **მეორე ხახულსა და ფრთას -- გვირაბი.** თუ მორკინალი "პირველ ხახში" არ დგას -- "გვირაბში მყოფი" ბურთით არ უნდა ითამაშოს.
სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.
- (ზ) **9 ნომერს -- ფეხით თამაში.** ვიდრე ბურთი შერკინებაშია -- "9 ნომერ-მა" მას ფეხი არ უნდა დაარტყას.
სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.
- (თ) **9 ნომერს -- ხელის დაჭნევა.** "9 ნომერმა" ისეთი არაფერი უნდა ჰქნას -- რაც მეტოქეს აფიჭრებინებს, რომ ბურთი შერკინებიდან გამოსულია მაშინ, როცა იგი ჯერაც იქაა.
სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.
- (ი) **9 ნომერს -- ფრთის გაკავება.** "9 ნომერმა" მეტოქე "ფრთის მორკინალი" არ უნდა ჩაბლუჯოს.
სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

ჭაბუკები

- (კ) **მიწოლა.** გუნდმა "შერკინებაში მიწოლით" მეტოქეს უკან არ უნდა დაახევინოს "მეტრ-ნახევარზე (1.5 მეტრზე) მეტად".
- (ლ) **ბურთის გამოტანა.** თუ გუნდმა ბურთი მოიგო და მას შერკინების კუდში აკონტროლებს -- იქ მეტად აღარ უნდა დააყოვნოს.
სასჯელი: (კ) - (ლ) თავისუფალი დარტყმა.



20.10 შერკინების დასრულება

- (ა) **ბურთი გამოვიდა.** თუ ბურთი -- გვირაბის გარდა -- შერკინების "ნე-ბისმიერი 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, "ბურთის ლელოში დამიწებით" შემტევს შეუძლია "ლელოს გატანა", ხოლო დამცველს -- "ლელოს დაცვა".
- (გ) **"ბოლო კაცი" მოეხსნა.** შერკინებაში "ბოლო კაცი" ის მორკინალია, ვისი ტურფებიც "თავისი კარის ხაზიდან" ყველაზე ახლოა. თუ იგი შერკინებას მოეხსნა და ხელით აიღო "მის წინ, მიწაზე" დებული ბურთი -- შერკინება დასრულებულია.
- (დ) თუ გუნდმა შერკინებაში "ბურთი მოიგო" -- მას "8 ნომერი" აკონტროლებს -- მაგრამ თუმც მეთოქეს აწვევა, ვერ-კი ძრავს -- მსაჯმა ცოტა (3-5 წამი) უნდა ადროვოს და შემდეგ **"ითამაშეთ | გამოიყენეთ!"** დაუძახოს. ამის შემდეგ გუნდმა უმაღლესი უნდა გამოიტანოს ბურთი.

20.11 შერკინების დატრიალება

- (ა) თუ შერკინება **"90 გრადუსზე"** მეტად დატრიალდა (მოზრუნდა) -- მსაჯმა თამაში უნდა შეაჩეროს და "ხელ-ახალი შერკინება" დანიშნოს.
- (ბ) "ახალი შერკინება" მოეწურობა იქ, სადაც წინა დასრულდა -- ოღონდაც, "კარის ხაზიდან" არა-ნაკლებ 5 მეტრზე. მასში ბურთს "იგივე გუნდი" შეაგდებს -- ვინაც ეს "წინა შერკინებაში" გააკეთა.

ჭაბუკები

- (ა) გუნდმა შერკინება "განგებ არ უნდა" დაატრიალოს.

სასჯელი: საჭარიმო დარტყმა.

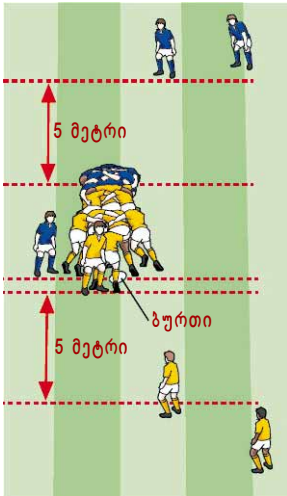
თუ ბურთმა **"45 გრადუსს"** მიაღწია -- მსაჯმა თამაში უნდა შეაჩეროს. თუ დატრიალება "განგებ არ მომხდარა" -- მსაჯი "შეჩერების ადგილზე" დანიშნავს "ხელ-ახალ შერკინებას", რომელშიც ბურთს "იგივე გუნდი" შეაგდებს.



20.12 თამაშ-გარე შერკინებაში

თამაშ-გარე "9 ნომრისთვის"

- (ა) შერკინების მოწყობის დროს "იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც ბურთს არ აგდებს" -- უნდა დადგეს შერკინების იმავე მხარეს, სადაც "ბურთის შემდგები" 9 ნომერია -- ანაც "სხვა მოთამაშეთათვის დადგენილი თამაშ-გარეს ხაზის" უკან დაიხიოს.
 - (ბ) 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.
 ეს "9 ნომერი" ბურთის მიყოლისას არ უნდა გადავიდეს "ჩიბში" -- "შერკინების ფრთასა" და შემკვრელს (8 ნომერს) შორის არსებულ სივრცეში.
 - (დ) იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც შერკინებაში ბურთი ვერ მოიგო -- არ უნდა გადავიდეს "შერკინების იქეთა მხარეს" და იქ "თამაშ-გარეს ხაზის წინ" დადგეს.
 ეს "თამაშ-გარეს ხაზი" შერკინებაში ჩაბმულ თანა-გუნდელთა "ბოლო ფეხზე" გადის.
 - (ე) იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც შერკინებაში ბურთი ვერ მოიგო -- არ უნდა დაშორდეს შერკინებას და თამაშ-გარეს ხაზის წინ დადგეს.
 "თამაშ-გარეს ხაზი" აქაც შერკინებაში ჩაბმულ თანა-გუნდელთა "ბოლო ფეხზე" გადის.
- სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.**
- (გ) "9 ნომრობა" ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია -- ოღონდაც გუნდს უოგელ, ცალკეულ შერკინებაში შეიძლება ჰყავდეს "მაქსიმუმ ერთი" 9 ნომერი.



თამაშ-გარე შერკინებაში

თ*გ ხაზი ლურჯ არა-მორკინალთათვის

თ*გ ხაზი ლურჯი 9 ნომრისთვის

თ*გ ხაზი ლურჯი 9 ნომრისთვის

თ*გ ხაზი ყვითელი 9 ნომრისთვის,
როცა ბურთით არ თამაშობს

თ*გ ხაზი ყვითელ არა-მორკინალთათვის

თამაშ-გარე არა-მორკინალთათვის

(ზ) თუ მოთამაშე "შერკინებაში არ დგას" და არც "9 ნომერია" -- შერკინების დროს თამაშ-გარეთაა -- თუ თავისი გუნდის "თამაშ-გარეს ხაზის" წინ დარჩა ან გადავიდა.

ეს "თამაშ-გარეს ხაზი" კარის ხაზის პარალელურია და "შერკინებაში ჩაბმულთა ბოლო ფეხზე" 5 მეტრით უკან გადის.

(თ) თუ "ბოლო ფეხი" ამავე გუნდის "კარის ხაზზე" ან მის უკანაა -- 9 ნომრისა და არა-მორკინალთათვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მაითვე "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: (ვ) - (ი) საჯარიმო დარტყმა "თამაშ-გარეს ხაზზე".

20.13 "ჭაბუკთა წესები" კაცთა მატჩებში

კავშირის "ჭაბუკთა შერკინების წესების" შემოღება კაცთა ზოგიერთ თანრიგშიც შეუძლია.



21. საჯარიმო და თავისუფალი დარტყმები

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

21.1 სად ინიშნება

თუ წესებში სხვა-გვარად არ წერია -- საჯარიმო ან თავისუფალი "დარღვევის ადგილზე" ინიშნება.

21.2 საიდან სრულდება

(ა) მოთამაშემ დარტყმა უნდა შეასრულოს იქიდან, სადაც დაინიშნა, ან ამ ადგილზე უკნიდან -- მასზე "გამავალი ხაზიდან".

თუ დარტყმა -- სულ ერთია, რომელი -- "კარის ხაზიდან" 5 მეტრის ფარგალში დაინიშნა -- იგი უნდა შესრულდეს "დარღვევის ადგილის" პირდაპირ, ამავე "კარის ხაზიდან" 5 მეტრზე მდებარე ადგილიდან, ან მასზე უკნიდან.

(ბ) თუ ლელოში დაინიშნა -- დარტყმა მოედანში, "დარღვევის ადგილის" პირდაპირ, შესაბამისი "კარის ხაზიდან" 5 მეტრზე მდებარე ადგილიდან, ან მასზე უკნიდან -- სრულდება.

(გ) თუ "საჯარიმო ან თავისუფალი" სწრაფად (უცებ) შეასრულეს "უსწორო ადგილიდან" -- მსაჯმა დარტყმა უნდა გაამეორებინოს.

21.3 როგორ სრულდება

(ა) საჯარიმოსა და "დარღვევისთვის დანიშნული თავისუფალის" შესრულება შეუძლია "ნებისმიერ მოთამაშეს" და "ნებისმიერი ხერხით" -- ხელიდან, არეკნით ან მიწიდან. "ბურთის დარტყმა" შეიძლება ფეხის ნებისმიერი -- მუხლზე ჭვემო ნაწილით, ოღონდაც არა "ქუსლით და მუხლით".

შვიდკაცა

(ა) "ბურთის დარტყმა" შეიძლება ხელიდან ან არეკნით -- ოღონდაც "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 -- იქვე დაინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.4 დამატებითი პირობები

- (ა) **სამაგიერო შერკინება.** საჯარიმოს | თავისუფალის მაგივრად -- გუნდს შეუძლია იქვე დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს.
- (ბ) **სამაგიერო დერეფანი.** თუ გუნდს დერეფანში "საჯარიმო | თავისუფალი" ერგო -- იქვე შეუძლია დაანიშნინოს დერეფანიც, რომელშიც ბურთს თავად მოაწვდის.
- (გ) **გაუჯანჯლებლივ.** თუ მსაჯს ანიშნა, რომ დარტყმას კარში აპირებს - მოთამაშემ საჯარიმო "აქედან 1 წუთში" უნდა შეასრულოს.

აქ მინიშნებად ითვლება სადგამის ან ჭკვიშის მოტანა, ანაც "დარტყმის ადგილის" მონიშვნა.

გინდაც ბურთი დარტყმამდე წაიჭცეს და ხელ-ახლა დასაყენებელი გახდეს -- დამრტყმელმა ყველაფერს მაინც 1 წუთი უნდა ამოფინოს.

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

"კარში დარტყმის" მსგავსად -- ყველა სხვა დარტყმაც გაუჯანჯლებლივ უნდა შესრულდეს.

შვიდკაცა

- (გ) "კარში დარტყმა" მისი დანიშვნიდან "30 წამში" უნდა შესრულდეს.
- (დ) **თვალ-საჩინოდ.** დამრტყმელმა ბურთი თვალ-საჩინოდ უნდა დაარტყას: თუ ხელით უჭირავს -- ბურთი მტევანს ცხადად უნდა მოშორდეს | მოსწყდეს, ხოლო თუ მიწაზე დევს -- ადგილი მოინაცვლოს.



- (ე) **ბურთის აუტში გადატანა.** დამრტყმელს ბურთის "აუტში (კიდუხე) დარტყმა" შეუძლია ხელიდან ან არკენით -- ოღონდაც "არა მიწიდან".
- (ვ) **მოჭმედების თავისუფლება.** დამრტყმელს "ბურთის დარტყმა" ნებისმიერ მხარეს შეუძლია და არც "ბურთით ხელ-ახლა თამაში" ეზღუდება.
- (ზ) **დარტყმა ლელოდან.** თუ საჭარიმოს | თავისუფალის შესასრულებლად მოთამაშემ მოედნიდან უკან -- თავის ლელოში დაიხია, მისმა გუნდელმა კი "ბინძურად თამაშით" მეტოქეს ლელო არ გაატანინა -- "საჭარიმო ლელო" ჩაითვლება.
- (თ) **უჭმად ლელოში.** თუ საჭარიმოს | თავისუფალის ლელოდან შესრულების შედეგად -- ბურთი ლელოს კიდუხე ან უკანა ხაზზე გადავიდა, ან "კარის ხაზის" გადაკვეთამდე დამცველმა "უჭმად აქცია" -- მოედანში, 5 მეტრზე, ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს შემტევი შეაგდებს.
- (ი) **ბურთის უკან.** საჭარიმოს | თავისუფალის შესრულების დროს -- დამრტყმელის "მთელი გუნდი" დარტყმამდე ბურთის უკან უნდა იყოს. **გამონაკლისია** -- მიწიდან დარტყმის დროს "ბურთის დამყენებელი".
- (კ) **სწრაფად (უცებ) შესრულებული დარტყმა.** თუ საჭარიმო | თავისუფალი ისე სწრაფად შესრულდა, რომ დამრტყმელის გუნდელები "ბურთის წინ" ჩარჩნენ -- ისინი თამაშ-გარეთ ყოფნისთვის არ უნდა დაჯარიმდნენ.

ამ მოთამაშეებმა უკან-დახევა უმაღლესი უნდა დაიწყონ 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.

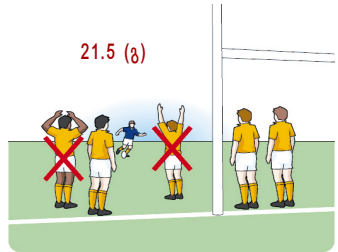
- (ლ) ამ დროს მოთამაშე "თამაშში მობრუნებულად" ითვლება, თუ
 - * საჭარიმოს | თავისუფალის შემსრულებლის უკან თავად ჩავიდა;
 - * მას გაუსწრო "ბურთიანმა გუნდელმა"; ან
 - * იმ გუნდელმა, ვინც დარტყმის შესრულებისას "ბურთზე უკან" იყო.
- (მ) თამაშ-გარეთ ჩარჩენილი მოთამაშე თამაშში "მეტოქის ვერა-ნაირი მოჭმედებით" ვერ მობრუნდება.

სასჯელი: თუ წესებში სხვა-გვარად არ წერია -- "დამრტყმელის გუნდის" მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო იქვე ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.5 საჯარიმოდან "გოლის გატანა"

- (ა) "საჯარიმო დარტყმიდან" შეიძლება "გოლის გატანა".
- (ბ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ კარში ურტყამს -- სიტყვა უნდა შეასრულოს. მინიშნების შემდეგ დამრტყმელს "განზრახვის გადა-თქმა" აღარ შეუძლია, მსაჯს კი უფლება აქვს -- დამრტყმელთან მისი განზრახვა გადაამოწმოს.

- (გ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ კარში ურტყამს -- "მეტოქე გუნდი" უძრავად, ხელეჩამოშვებული უნდა იდგეს -- დამრტყმელის მიერ "გამორბენის დაწყებიდან" ბურთისთვის ფეხის დარტყმამდე.



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

სასჯელი: თუ წესებში სხვა-გვარად არ წერია -- "დამრტყმელის გუნდის" მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო იქვე ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.6 თავისუფალიდან "გოლი არ ითვლება"

- (ა) თავისუფალი დარტყმიდან "გოლის გატანა" არ შეიძლება.
- (ბ) თავისუფალის "შემსრულებელ გუნდს" არეკნით "გოლის გატანა" მხოლოდ მას შემდეგ შეუძლია -- რაც ბურთი ისევ "უქმი გახდა", ბურთს მეტოქე შეეხო ან "მეტოქემ ბურთიანი შებოჭა".

ეს შეზღუდვა "თავისუფალის მაგივრად არჩეულ" შერკინებასა და დერეფანზეც ვრცელდება.

21.7 რა ჰქნას "მეტოქე გუნდმა" საჯარიმოს | თავისუფალის დროს

(ა) **უკან დაიხიოს.** მეტოქე გუნდი თავისი "კარის ხაზისკენ" უმაღლეს და გაიქცეს და უკან-დახევა განაგრძოს მანამ, სანამ

* "დარტემის ადგილს" 10 მეტრით არ დაშორდება; ან

* არ მიაღწევს თავის "კარის ხაზს" -- თუ ეს ხაზი "დარტემის ადგილს" 10 მეტრზე ნაკლებადაა დაშორებული.

(ბ) **განაგრძოს უკან დახევა.** გინდ დარტემა შესრულდეს და "დამრტემელის გუნდიც" ბურთით თამაშობდეს -- მეტოქემ მანამ უნდა იხიოს უკან და "თამაშში არ ჩაერიოს", სანამ "დარტემის ადგილს" დადგენილ მანძილზე არ დაშორდება.

(გ) **სწრაფად (უცებ) შესრულებული დარტემა.** თუ დარტემა ისე სწრაფად შესრულდა, რომ მეტოქეს გაცლის შესაძლებლობა ვერ მიეცა -- იგი არ უნდა დაისაჯოს.

ერთი კია -- ვიდრე თამაშში ჩაებმება -- მეტოქემ უკან-დახევა უნდა განაგრძოს **21.7 (ბ) დებულებით** -- ან მანამ, სანამ "დარტემის ადგილს" 10 მეტრით დაშორებული გუნდელი არ გადაუსწრებს.

(დ) **ხელის შეშლა.** მეტოქემ "მართალ გუნდს" დარტემის დროულად შესრულებაში ხელი არ უნდა შეუშალოს, და არც გზა უნდა შეუკრას დამრტემელს.

მეტოქემ "დამრტემელის 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 დარტემით -- ოღონდაც "ამისი ადგილი" მეტოქის "კარის ხაზიდან" 5 მეტრის ფარგალში ვერ იქნება.

ამ, ახალი დარტემის შესრულება "მართალი გუნდის" ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია.

საჯარიმოს დამრტემელს უფლება აქვს შეცვალოს "დარტემის ხერხი" და კარშიც კი დაარტყას.



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

21.8 კიდევ რა ჰქნას მეტოქემ "თავისუფალის დროს"

(ე) **დამრტყმელზე თავ-დასხმა.** დადგენილი მანძილით უკან-დახვევის შემდეგ -- "მეტოქე გუნდის" მოთამაშეს შეუძლია მიეჭრას დამრტყმელს და არ დაარტყმევინოს.

მეტოქეს თავ-დასხმა შეუძლია მას შემდეგ, რაც დამრტყმელი ბურთისკენ წავა.

(ვ) **დარტყმის არ-დანებება.** თუ მეტოქე დამრტყმელს თავს დაესხა და არ დაარტყმევინა -- დარტყმა უქმდება. თამაში განახლდება "თავისუფალის ადგილზე" დანიშნული შერკინებით, რომელშიც ბურთს "დამრტყმელის მეტოქე გუნდი" შეაგდება.

(ზ) **ლელოდან შესრულებული თავისუფალი.** თუ მოედანში დანიშნული თავისუფალის შესასრულებლად დამრტყმელმა უკან, "თავის ლელოში" დაიხია, მეტოქე კი თავს დაესხა და არ დაარტყმევინა -- დაინიშნება "5-მეტრა შერკინება", რომელშიც ბურთს "შემტვეი გუნდი" შეაგდება.

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 საჯარიმოს | თავისუფალის დროს

(ა) თავისუფალის დამრტყმელმა "ცრუ მოძრაობა" არ უნდა გააკეთოს. თუ იგი დასარტყმელად გაინძრა -- მეტოქეს თავ-დასხმა შეუძლია.

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



22. ლელო

"ბურთის ლელოში დამიწება" შეუძლია როგორც შემტვეი, ასევე დამცველი გუნდის მოთამაშეს.

თუ შემტვემა ბურთი "მეტოქის ლელოში" დაამიწა -- მის გუნდს "ლელო გატანილად" ეთვლება.

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

თუ დამცველს ბურთის მიღებისას "ცალი ფეხი" კარის ხაზზე ან ლელოში უდგას -- თავის "ლელოში მყოფად" ითვლება.

22.1 ბურთის დამიწება

ხდება ორი ხერხით:

- (ა) **მოთამაშემ ბურთი მიწას შეახო.** მოთამაშეს ბურთი ხელით ეჭირა და იგი ლელოში მიწას შეახო. "ჭერა" ნიშნავს მტვენ(ებ)ით ან მკლავ(ებ)ით ფლობას.
- (ბ) **მოთამაშე ბურთს დააწვა.** ბურთი ლელოში, მიწაზე იყო და მოთამაშე მას დააწვა მტვენ(ებ)ით, მკლავ(ებ)ით ან მკერდით -- მუცლიდან მოყოლებული კისრის ჩათვლით.

22.2 ბურთის აღება

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



22.3 შემტვეის მიერ "ბურთის დამიწება"

- (ა) **ლელო.** თუ თამაშში მყოფმა >> წესი 11 "შემტვემა მოთამაშემ" ბურთი "მეტოქის ლელოში" დაამიწა -- "ლელო გატანილად" ეთვლება. ამ დროს სულ ერთია, ლელოში ბურთი ვინ შეიტანა -- შემტვემა თუ დამცველმა.



- (ბ) **22-დან დარტყმა.** თუ "ბურთიანმა შემტევმა" ბურთი "მეტოქის ლელოში" დაამიწა და იმავე-დროულად "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.

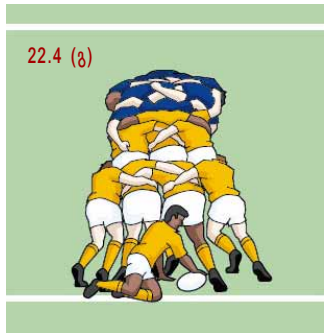
- (ბ) **ძელის ძირში დამიწება.** კარის ძელი და მასზე შემოხვეული შალითაც "კარის ხაზზეა", ეს კი, თავის მხრივ -- ლელოს ნაწილია.



თუ "შემტევმა მოთამაშემ" ბურთი (შალითიანი) "ძელის ძირში" დაამიწა -- იგი ერთ-დროულად შეახო მიწასა და ძელს -- "ლელო გატანილად" ეთვლება.

- (გ) **ძალისმიერი ლელო.** შერკინება და რაჭი ლელოში "ალარ გრძელდება".

თუ "მოედანში დაწყებული" შერკინება ან რაჭი "ლელოში გადავიდა" და ბურთი "კარის ხაზზე ან მის მიღმა" -- შემტევს მისი დამიწებით "ლელოს გატანა" შეუძლია.



- (დ) **ინერციული ლელო.** თუ "კარის ხაზამდე" შებოჭვს, მაგრამ "ბურთიანმა შემტევმა" ინერციით -- მიწაზე ერთი "უწყვეტი მოძრაობით" -- მაინც მიაღწია "მეტოქის ლელომდე" და ბურთი დაამიწა -- "ლელო გატანილად" ეთვლება.

- (ე) **ბოჭვა კარის ხაზთან.** თუ მოთამაშე მეტოქის "კარის ხაზთან" შებოჭვს, მაგრამ ლელოს კი მისწვდა და ბურთი უშვალ დაამიწა "კარის ხაზზე ან მის მიღმა" -- ლელო გატანილად ეთვლება.



- (ვ) ამ დროს "ხეზეულად მოთამაშე (დგომელა) დამცველს" შეუძლია შებოჭილს ბურთი "ხელით წაართვას" -- ოღონდაც ბურთის "ფეხით დარტყმა" ეკრძალება.
- (ზ) **აუტში ან ლელოს კიდეზე მყოფი.** გინდ შემტევი აუტში (კიდეზე) ან "ლელოს კიდეზე" იყოს -- თუ ბურთი არ უჭირავს - - "მეტოქის ლელოში" მისი დამიწებით "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 -- ოღონდაც "დამცველ გუნდს" კვლავაც შეუძლია "გარდასახვაზე დაფარება".

22.4 (ზ)



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.** თუ "დამცველმა მოთამაშემ" ბურთი (შალითიანი) "ძელის ძირში" დაამიწა -- იგი ერთ-დროულად შეახო 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 მიღმა" -- დამცველს მისი დამიწებით "ლელოს დაცვა" შეუძლია.



22.7 განახლება "ლელოს დაცვის" შემდეგ

- (ა) თუ ბურთი შემტევმა შეაგდო ან შეიტანა "მეტოქის ლელოში", იქ კი "უქმი გახდა" იმის გამო -- რომ დამცველმა დაამიწა, ან ბურთი თავად გადავიდა "ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე" -- დაინიშნება **"22-დან დარტყმა"**.
- (ბ) თუ შემტევს მოედანში "წინ თამაში ან პასი" შეემთხვა, ბურთი კი "მეტოქის ლელოში" შევიდა და იქ "უქმი გახდა" -- ბურთის "წინ თამაშის | პასის ადგილზე" დაინიშნება **შერკინება**.
- (გ) თუ "ცენტრიდან ან 22-დან" დარტყმის შემდეგ ბურთი "მოთამაშეთა შეუხებელივ" შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი დამცველმა დაამიწა ან "უქმად უმაღ აქცია" --

"დამცველ გუნდს" შეუძლია **აირჩიოს** ორიდან ერთი:

- * იმ ხაზის ცენტრში, საიდანაც დაარტყეს -- დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს; ან
 - * დარტყმა გაამეორებინოს.
- (დ) თუ ბურთი დამცველმა შეაგდო ან შეიტანა "თავის ლელოში", იქ კი მისმა გუნდმა დაამიწა და წესიც არ დარღვეულა -- თამაში განახლდება **"5-მეტრა შერკინებით"** -- რომელიც "დამიწების ადგილის" პირდაპირ მოეწყობა და რომელშიც ბურთს "შემტევი გუნდი" შეაგდებს.
 - (ე) თუ გუნდმა ბურთი "თავის ლელოში" გაგზავნა, დამცველს დარტყმაზე "ლელოშივე დაუფარეს" და ბურთი "უქმი გახდა" -- შემტევს "5-მეტრა შერკინება" ბურთის "უქმად გახდომის" ადგილის პირდაპირ ერგება.

22.8 უქმი ბურთი "ლელოს გავლით"

თუ ფეხით დარტყმული ბურთი "მეტოქის ლელოს გავლით" ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა -- **გამონაკლისია** "კარში წარუმატებელი" დარტყმა, გინდ საკარიმოდან და გინდაც არეკნით -- "დამცველ გუნდს" შეუძლია **აირჩიოს** ორიდან ერთი:

- * დაარტყას 22-დან >> **13.10 მუხლი**; ან
- * დარტყმის ადგილზე დაანიშნინოს შერკინება, რომელშიც ბურთს თავად შეაგდებს.



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" - მას ბურთის "ლელოში შეტანა" ჩაეთვლება.
- (გ) თუ თავის ლელოში მყოფმა მოთამაშემ მოედნიდან აიღო "მოძრავი ბურთი" - მას ბურთის "ლელოში აღება" ჩაეთვლება.
- (დ) თუ ლელოს "უკანა ხაზის მიღმა" ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ ლელოდან აიღო "უძრავი ბურთი" -- მას ბურთის "უჭმად ქცევა" ჩაეთვლება.
- (ე) თუ ლელოს "უკანა ხაზის მიღმა" ცალი ან ორივე ტერფით მყოფმა მოთამაშემ ლელოდან აიღო "მოძრავი ბურთი" - მას ბურთის "სათამაშო არის გარეთ აღება" ჩაეთვლება.

22.10 "ბურთაობის შეფერხება" ლელოში

თუ "ბურთიანი მოთამაშე" ლელოში ისე დაიჭირეს | გააკავეს, რომ ბურთს ვერ ამიწებს -- ან იქვე "მოლის მსგავსი" ჭიდილი გაიმართა -- ბურთი უჭმია.

ამ დროს დაინიშნება "5-მეტრა შერკინება", რომელშიც ბურთს შემტევი შეაგდება.

22.11 "უჭმი ბურთი" ლელოში

- (ა) თუ ბურთი შეეხო -- ლელოს კიდის ან უკანა ხაზებს, ან ამათ გადაღმა "ვინმეს ან რამეს" -- ბურთი უჭმია.

თუ ბურთი ლელოში "შემტევი გუნდმა" შეიტანა -- დამცველმა 22-დან უნდა დაარტყას >> 13.10 მუხლი

თუ ბურთი ლელოში "დამცველმა გუნდმა" შეიტანა -- დაინიშნება "5-მეტრა შერკინება", რომელშიც ბურთს შემტევი შეაგდება.

- (ბ) თუ "ბურთიანი მოთამაშე" ლელოს კიდის ან უკანა ხაზებს, ან ამათ გადაღმა მიწას შეეხო -- ბურთი უჭმია.



თუ ბურთი ლელოში "შემტევემ გუნდმა" შეიტანა -- დამცველმა **22-დან** უნდა დაარტყას >> **13.10 მუხლი**

თუ ბურთი ლელოში "დამცველმა გუნდმა" შეიტანა -- დაინიშნება **"5-მეტრა შერკინება"**, რომელშიც ბურთს შემტევი შეაგდებს.

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

22.12 ბურთი ან მოთამაშე "სარს შეეხო"

თუ "ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე" შეეხო ალამს ან (ალმინან) კუთხის სარს -- რომელიც დასობილია კარისა და ლელოს კიდის ხაზთა, ან უკანა და ლელოს კიდის ხაზთა გადაკვეთაზე -- და სხვა-ფრივ "აუტი არაა" -- ბურთი **"გადასულად არ ითვლება"**.



გამონაკლისია "სარის ძირში" დამიწება.

22.13 შემტევის "შერკინებით დასასჯელი" დარღვევა

თუ "შემტევემ მოთამაშემ" ლელოში ისე დაარღვია წესი, რომ ამისთვის სასჯელი შერკინებაა (მაგალითად, ბურთი წინ დაუვარდა) -- თამაში განახლდება "დარღვევის ადგილის" პირდაპირ დანიშნული **"5-მეტრა შერკინებით"**, რომელშიც ბურთს "დამცველი გუნდი" შეაგდებს.

22.14 დამცველის "შერკინებით დასასჯელი" დარღვევა

თუ "დამცველმა მოთამაშემ" ლელოში ისე დაარღვია წესი, რომ ამისთვის სასჯელი შერკინებაა (მაგალითად, ბურთი წინ დაუვარდა) -- თამაში განახლდება "დარღვევის ადგილის" პირდაპირ დანიშნული **"5-მეტრა შერკინებით"**, რომელშიც ბურთს "შემტევი გუნდი" შეაგდებს.



22.15 ჭოჭმანი "დამიწების გამო"

როცა საჭოჭმანო ისაა, თუ ლელოში ბურთი "რომელმაც გუნდმა" დაამიწა -- თამაში განახლდება "დამიწების ადგილის" პირდაპირ დანიშნული "5-მეტრა შერკინებით", რომელშიც ბურთს "შემტვეი გუნდი" შეაგდება.

22.16 "წესის დარღვევა" ლელოში

"ლელოში მომხდარი" ნებისმიერი დარღვევა მოედანზე ჩადენილის მსგავსად ისჯება.

ასე მაგალითად, ლელოში "ბურთის წინ თამაშს | პასს" დარღვევის ადგილის პირდაპირ დანიშნული "5-მეტრა შერკინება" მოჰყვება.

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

22.17 "უწესობა და უპიროდ თამაში" ლელოში

(ა) **შემტვეის მიერ გზის შეკვრა.** თუ შემტვეი ლელოში თავს დაესხა, ანაც მან გზა "განგებ შეუკრა" -- დამცველს, ვინც ბურთს ეს-ესაა ფეხი დაარტყა -- "დამცველ გუნდს" შეუძლია საჯარიმო მოითხოვოს

* მოედანზე -- თავისი "კარის ხაზიდან" 5 მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ; ან

* ბურთის "მიწაზე დაცემის" ადგილზე. თუ ბურთი აუტში ან მოედნის ნაპირზე დაეცა -- საჯარიმო ინიშნება "კიდის ხაზიდან 15 მეტრზე", ბურთის "აუტში გასვლის" ან "მიწაზე დაცემის" ადგილის გასწვრივ.

ლელო გაუქმდება და "საჯარიმო დარტყმა" დაინიშნება -- თუკი შემტვეი ამ ლელოს ვერ გაიტანდა "ბინძურად თამაშის" გარეშე.

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

თუ ბინძურად ითამაშა და ამით მეტოქეს ლელო არ გაატანინა -- მსაჯმა მოთამაშე "სათამაშო დროის 10 წუთით, ანაც მატჩის ბოლომდე" უნდა გააძევოს.



- (ბ) **სხვა-გვარი ბინძურად თამაში.** თუ მოთამაშემ ლელოში ბინძურად ითამაშა იმ დროს, როცა თამაში შეჩერებული იყო -- საჯარიმო დაინიშნება იქ, სადაც თამაში "ამ დარღვევის გარეშე" განახლდებოდა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.



განსაზღვრებანი

ადგილზე გამავალი (გავლებული) ხაზი -- თუკი საპირისპირო არ თქმულა -- ყოველთვის "აუტის ხაზის" პარალელურია.

10-მეტრიანი თამაშ-გარე >> წესი 11

ალალი (ალალად | ალალზე 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 "1 მეტრის ფარგალში"

ბინძურად თამაში >> წესი 10

ბოლო ფეხი შერკინებაში, რაჭში და მოლში ჩაბმული "ბოლო გუნდელის" ის ფეხია, რომელიც მისი ლელოდან ყველაზე ახლოა.

ბოჭვა >> წესი 15

ბურთიანი ის მოთამაშეა, ვისაც ბურთი უჭირავს.

ბურთი თამაშიდან გავიდა -- 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" გადასცდა. ხაზი შეიძლება იყოს ნამდვილი (მაგალითად, კარისა) ან წარმოსახვითი (მაგალითად, თამაშ-გარესი)

გადაღმა, უკან, წინ ნიშნავს, რომ მოთამაშე "სათანადო ადგილზე" ორივე ფეხითაა -- თუ ამით უაზრობა არ გამოდის.

გადაწოდება (პასი) -- მოთამაშემ სხვას ბურთი "ხელით გადაუგდო ან უტყორცნულად გადასცა".



გამოცვლა >> წესი 3

გარდასახვა >> წესი 9

გარემო (სათამაშო) >> წესი 1

გზის შეკვრა (ბლოკი) >> წესი 10

გოლი (კარში გატანა) -- მოთამაშემ გოლი გაიტანა, თუ მოედანზე მყოფმა ბურთი მიწიდან ან არეკნით დაარტყა და ბურთმა "მეტოქის კარის ძელებს შორის" და "ხარისხის ზემოთ" გაიარა. ცენტრიდან, 22-დან და თავისუფალი დარტყმებიდან 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 ის გუნდია, რომელიც თამაშის დროს "მოედნის საკუთარ (თავის) ნახევარზეა".

დარტყმა (ბურთისა) სრულდება ფეხის ნებისმიერი, მუხლზე ჭკემო ნაწილით, ოღონდაც საკუთრივ მუხლისა და ქუსლის გამოკლებით. დარტყმის შედეგად ბურთი "ხელის მტევანს" უნდა მოსწყდეს, ან მიწაზე თვალ-საჩინოდ გადაადგილდეს.

დაძვრა >> წესი 19

დერეფანი >> წესი 19

დროებით გაძევება (სინზინი) >> 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 ისაა "მსოფლიო რაგბი" (ყოფილი "ირბ") ან მისი რომელიმე კომიტეტი.

კაპიტანს გუნდი ნიშნავს. მოთამაშეთაგან მხოლოდ იგი ეთათბირება მსაჯს და ერთ-პიროვნულადაა პასუხის-მგებელი მსაჯის სათანადო გადაწყვეტილებათა 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 ამისათვის -- მიწაზე დებენ.

მოედანი >> წესი 1

მოლი >> წესი 17

მოწოდება -- აუტიდან ბურთის გადმოგდება.

მსაჯი >> წესი 6

მხედრული >> წესი 10

ორგანიზატორი (მომწუობი) ის გაერთიანებაა, რომელსაც მატჩის გამართვა ახარია. 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.



რაჩი >> წესი 16

სახიფათო(დ) თამაში >> წესი 10

საჭარიმოდან გატანილი გოლი >> წესი 9

საჭარიმო დარტყმა ინიშნება "მართალი გუნდის" სასარგებლოდ -- მეტოქის მიერ წესის დარღვევის გამო.

საჭარიმო ლელო >> წესი 10

სისხლ-დენა >> წესი 3

სოლური >> წესი 10

სწრაფად (უცებ) შემოგდება >> წესი 19

უქმია ბურთი -- თუ "სათამაშო არიდან" გავიდა, მსაჯმა "თამაშის შეჩერების ნიშნად" დაუსტივინა, 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 რაჭში მის მხარესაა.

ფრთა (ფლენქერი) -- მესამე ხაზის განაპირა მორკინალი, ჩვეულებრივ 6 ან 7 ნომერი.

შეგდება -- შერკინებაში ბურთის შეგდება (შეგორება)

შეკვრა ნიშნავს "სხვა მოთამაშისთვის" მთელი მკლავის (მხრიდან მტევნამდე) მკვიდრად მოხვევას -- "მხრიდან გავამდე" ნებისმიერ დონეზე.

შემტევი ის გუნდია, რომელიც 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 "შემგდება" გუნდმა უნდა მოიგოს და მიწოლაც აკრძალულია.

9 ნომერი ის მოთამაშეა, ვინც შერკინებაში ბურთს აგდებს.

ძალისმიერი ლელო >> წესი 22

წილის ყრა >> წესი 6

წინ ნიშნავს "მეტოქე გუნდის ლელოს" უკანა ხაზისკენ.

წინ გადაწოდება | პასი (ბურთისა) >> წესი 12

წინ დავარდნა | თამაში (ბურთისა) >> წესი 12

ჭიშკრიდან -- ბურთის, შებოჭილისა და "თავისი ლელოდან ყველაზე ახლოს მყოფი მბოჭავის" უკნიდან.

ხეირი (უპირატესობა) >> წესი 8

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

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

ჭუჭერი (კვაჭი) შერკინების "წინა ხაზის" შუა მოთამაშეა.



მსაჯის შესტები



შესტები მსაჯს მოთამაშეებთან და მაჟურებლებთან ურთიერთობას უადგილებს

რაზმის გადანომრვა

დამწეები 15-ეული (XV)	შერკინება (ფორგარდები)	მარჩაფა (თადარიგი)
უკანა ხაზი (ბექები)	პირველი ხაზი	ბექები ღერძი
15 ფულბეკი	1 მარცხენა ბურჯი	23 ფულბეკი გარე-მარბი
14 მარჯვენა გარე-მარბი	2 კვაჭი (ჰუჭერი)	22 მგუზავი შუა-მარბი
13 შუა-მარბი	3 მარჯვენა ბურჯი	21 ჰავბეკი
12 შუა-მარბი მგუზავი	მეორე ხაზი	ფორგარდები
11 მარცხენა გარე-მარბი	4 მხტომელი	16 კვაჭი
ღერძი	5 მხტომელი	17 მარცხენა ბურჯი
10 მგუზავი	მესამე ხაზი	18 მარჯვენა ბურჯი
9 ჰავბეკი	6 მარბიელი	19 მხტომელი
	7 მღლეტელი	20 მესამე ხაზელი
	8 შემკვრელი მარბიელი	





ჯარიმა



თავისუფალი



ლელო



ხეირი



შერკინება



შეეჭიდეთ!



წინ პასი



წინ თამაში



ბურთს ვერ შეეღია



შებოქილს არ მოეშვა



არ გადაგორდა



ბოჭვაზე

გვერდიდან შევიდა



წაქცეულს განგებ დააწვა



ბოჭვაზე დაუვინთა



რაჭმი ბურთი ჩაიხურა



მოლში ბურთი გაუჭედეს



"ბოლო ფეხის" წინ



მოლი ჩააქციეს





19

ბურჯმა მეტოქე დაწია



20

ბურჯმა მეტოქე მოწია



21

შერკინება დატრიალდა



22

შუქერმა ფეხი აწია



23

თავისკენ შეაგორა



24

მოეხსნა



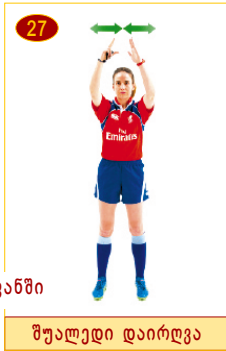
25

რაქში ხელით ითამაშა



26

ირიბად ააგდო



27

შუალედი დაირღვა

დერეფანში







გააჩერეთ/ჩართეთ საათი



ტვინის შერევა



ტაიმ-აუტი



მივმართავ ტელე-მსაჯს



ლელო არაა



ბურთი კარში გავიდა

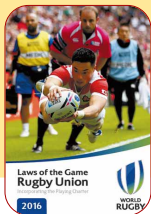


აწვდის ეს გუნდი



ბინძურად თამაში





ინგლისური დედანი

"მსოფლიო რაგბი" (უოფილი "ირბ")

[Laws.worldrugby.org/downloads/
World_Rugby_Laws_2016_EN.pdf](http://Laws.worldrugby.org/downloads/World_Rugby_Laws_2016_EN.pdf)



შემკვეთი და გამომცემელი

საქართველოს რაგბის კავშირი (სრკ)

Rugby.ge



ფოტო ყდაზე

ასე ბურთაობს გიორგი ნემსაძე!

ლევან ვერძული

[Flickr.com/photos/donshakal](https://www.flickr.com/photos/donshakal/)



თარგმანი და კაბადონი

ზაალ გიგინეიშვილი

[FB.com/Ovaluri](https://www.FB.com/Ovaluri)
Ovaluri.comxa.com/2016
Issuu.com/Qaflan/stacks

1/09 * 2016

ფონტი ამირან, კოდირება GE



ბირველი წესები 1845 წელს დაიწერა ინგლისის ქალაქის - რაგბის სკოლაში.

გუნდში 15 მობურთალი 1877 წლიდანაა.

საერთაშორისო მატჩებში ანგარიში ქულებად 1890 წლიდან ითვლება.

1958 წლამდე ბოჭვის შემდეგ ბურთი კერ ფეხით უნდა გეთამაშა.

შეცვლა - და ისიც ერთი კაცის - 1968 წელს დაუშვეს.

1992 წელს ლელოს ფასი 5 ქულამდე გაიზარდა.

ბოჭვის თანამედროვე - ჰიშკრიდან შესვლის - წესი 2000 წელს შემოიღეს.

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

ინგლისური დედნებიდან წიგნი ორკერ - 1990 და 2000 წლებში ითარგმნა და აქამდე 5-კერ (1992 1995 2002 2006 2011) დაისტამბა.

