

რეგბის წესები



2018-19

ცნებები	4	14. ბოჭვა	47
1. ასპარეზი	10	15. რაჭი	50
2. ბურთი	14	16. მოლი	53
3. გუნდი	15	17. ბურთის ალაღად დაჭერა	56
4. სამოსი	20	18. აუტი უცებ შემოგდება დერეფანი	57
5. დრო	22	19. შერკინება	69
6. მსაჯები	24	20. ჯარიმა თავისუფალი	78
7. ხეირი	30	21. ლელო	82
8. ბურთის გატანა	31	მსაჯის უესტები	85
9. ბინძურად თამაში	35	რაზმის გადანომრვა	90
10. თამაშ-გარე ღია თამაშში	39	მსაჯის ლექსიკონი რეპლიკები	91
11. ბურთის წინ თამაში პასი	42	ჭაბუკები [19წ]	19 23 77
12. ცენტრიდან 22-დან დარტყმა	43	შვიდკაცა [7კ]	19 23 29 34 38 45 68 78 81
13. წაქცევა ღია თამაშში	46		

ინგლისური დედანი

მსოფლიო რაგბი [ყოფილი "ირბ"]

[https://laws.worldrugby.org/downloads/
World_Rugby_Laws_2018_EN.pdf](https://laws.worldrugby.org/downloads/World_Rugby_Laws_2018_EN.pdf)

Cover: Gilbert Footballs @ PlanetRugby.com

8/04-17/07_2018



თარგმანი და კაბადონი

ზაალ გიგინეიშვილი

Ovaluri.comxa.com/2018

ფონტი ამირან, კოდირება GE

უდახე: გილბერტის ბურთები @ ბლანეტ რაგბი

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

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 შედლოს.

*** მეშვიდე გამოცემა *** 2018

2017 წელს "მსოფლიო რაგბის" ექსპერტებმა წესები მთლიანად გადაწერეს -- გაამარტივეს და დაამოკლეს, რითაც ზოგი რამ კი გამორჩათ, მაგრამ წესთა გაგება და თარგმნაც გაადვილდა. გაჩნდა ახალი ცნებები: [შერკინების] ზონა, [აუტის] მიჯნა, [თამაშის] ფაზა ... თარგმანში კი ჩავნერგეთ " | -- ან; " ... " გამოვიყენეთ ფრაზის | "რამდენიმე სიტყვიანი ცნების" შესაკრავად, ხოლო [...] -- [უკეთ გასაგებად, შთაბეჭდილების გასაძლიერებლად].

მწვრთნელისა და მასწავლებლის ვალია, მოთამაშე ისე მოამზადოს, რომ ამან წესები დაიცვას და უსაფრთხოდ ითამაშოს.

მსაჯი მოვალეა, თამაშის ყველა წესი უოველ მატჩში ზუსტად ამოქმედოს, რაგბის კავშირს კი იმისი უზრუნველყოფა ეკისრება, რომ ნებისმიერი დონის თამაში წესიერად წარიმართოს.

ეს მარტო მსაჯის ძალის-ხმევით ვერ მიიღწევა -- მას კავშირმა, რეგიონებმა, კლუბებმა, მწვრთნელებმა და მოთამაშეებმაც უნდა შეუწყონ ხელი.

კავშირმა უნდა შეიმუშაოს ჭაბუკთა ზრდის პროგრამა. მის თანახმად მოზარდები თანდათან, თავის დროზე უნდა ეზიარონ რაგბის სათანადო ფორმას, რაც მათ დაშავებისგან მეტად დაცავს.

ასეთი პროგრამის შინაარსი კავშირმა თავად უნდა მოიფიქროს თავის წიაღში არსებული, უნიკალური გარემოსა და მახასიათებლების გათვალისწინებით.

ადგილზე გამავალი | გავლებული | გატარებული ხაზი -- თუ საპირისპირო არ თქმულა, ყოველთვის "კიდის ხაზის" პარალელურია.

ალალად დაჭერა -- თამაშის შეჩერებისა და თავისუფალის მოპოვების ხერხი: მოთამაშემ თავის 22-ში | ლელოში პირდაპირ უნდა დაიჭიროს მეტოქის მიერ დარტყმული ბურთი და "ალალი!" დაიძახოს.

არე -- [სათამაშო] მოედანი და ლელოები. "კიდის ხაზე-ბი", "ლელოს კიდის ხაზები" და "უკანა ხაზები" არეს არ ეკუთვნებიან.

არეკნი[თ] -- დარტყმა: ხელ[ებ]ით ჭერილ ბურთს ძირს განზრახ დააგდებენ და მიწიდან პირველივე არეკნისას დაარტყამენ ფეხს.

ასპარეზი -- 1. წესში, გეგმაზე გამოსახული მთელი მიდამო.

ასტრონომიული დრო -- ითვლება უწყვეტად | საათის გაუჩერებლად >> შეადარეთ "სათამაშო დროს"

აუტის მიჯნა -- მოედანზე, კიდის ხაზის მართობულად, იმ ადგილზე გატარებული წარმოსახვითი ხაზი, სადაც ბურთი კიდიდან უნდა მოაწოდონ. მიჯნა კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში ვერ იქნება.

ახლოს -- 1 მეტრის ფარგალში.

ბინძურად თამაში -- [სათამაშო] გარემოში ჩადენილი ნებისმიერი ჭმედება, რომელიც 9. წესს არღვევს: გზის შეკვრა, უპიროდ თამაში, ზედიზედ დარღვევა, სახიფათოდ თამაში და უწყესობა.

ბოლო ფეხი -- შერკინებაში | რაჭში | მოლში ჩაბმულ გუნდელთა ის ფეხი, რომელიც მათი ლელოდან ყველაზე ახლოა.

ბოჭვა -- ბურთიანის დაჭერა და [მიწაზე] წაქცევა.

ბურთიანი -- მოთამაშე, ვისაც ბურთი უჭირავს | ვინც ბურთს ფლობს.

ბურთით ითამაშა -- მოთამაშე ბურთს განზრახ შეეხო.

ბურჯი -- პირველი ხაზის განაპირა მორკინალი.

გადაღმა, უკან, წინ დგომა | ყოფნა -- მოთამაშე "სათანადო ადგილზე" ორივე ფეხითა [თუ არ ეწინააღმდეგება საღ აზრს].

გადაცემა | გადაწოდება [პასი] -- მოთამაშემ სხვას ბურთი ხელით გადაუგდო | უტყორცნულად გადასცა.

განახლება -- ოცდა ორიდან [22] არეკნით დარტყმა ლელოს დაცვის შემდეგ და სხვა შემთხვევებში.

გარემო -- [სათამაშო] არე და მისი გარემომცველი ზოლი, რომელსაც "პერიმეტრი" ჰქვია.

გაშეშებული | გაშლილი მკლავი -- ბოჭვის | დაჭერის აკრძალული ხერხი: მოთამაშე მეტოქეს "გაშლილ მკლავს" ურტყამს.

გაძვევა [ბოლომდე] -- მსაჯი დამრღვევს წითელ ბარათს უჩვენებს იმის ნიშნად, რომ "იმ მატჩში" მეტად ველარ ითამაშებს.

გაძვევა [დროებითი] -- მსაჯი დამრღვევს ყვითელ ბარათს უჩვენებს იმის ნიშნად, რომ თამაშს დროებით [მეტწილად 10 წუთით] უნდა გამოაკლდეს.

გვირაბი -- მეტოქე "პირველ ხაზებს" შორის მოქცეული სივრცე.

გზის შეკვრა [ბლოკი] -- მოთამაშეს წესის დარღვევით აფერხებენ და თამაშში ხელს უშლიან.

გოლი -- ბურთი მოედნიდან დაარტყეს მიწიდან | არეკნით და მან მეტოქის კარის ხარისხს გადაუფრინა.

გუნდელი -- მოთამაშის გუნდის სხვა წევრი.

გუნდი [რაზმი] -- მოთამაშეთა ჯგუფი: [მეტწილად] 15 პირი, რომლებიც თამაშს | მატჩს იწყებენ, და მათი შემცვლელები | სათადარიგოები [მარჯაფა].

დამცველი -- გუნდი, რომლის [მოედნის] ნახევარზეც მიმდინარეობს თამაში.

დამჭერი -- მოთამაშე, ვისაც მიწაზე დადებული ბურთი ხელით იმიტომ უჭირავს, რომ გუნდელმა ფეხით დაარტყას.

დარტყმა -- ბურთისთვის ფეხის დარტყმა მუხლზე ქვემო ნებისმიერი ნაწილით, ოღონდაც მუხლისა და ქუსლის

გამოკლებით. დარტყმის შედეგად ბურთი "ხელის მტევანს" უნდა მოშორდეს, ან მიწაზე თვალ-საჩინოდ გადაადგილდეს.

დგომელა | ზეზეულად -- მოთამაშე მიწას მხოლოდ ტერფებით ეხება და წაქცეულებს არ ებჩინება.

დერეფანი -- თითო გუნდიდან მინიმუმ ორ-ორი მოთამაშის "მწკრივად დადგომა" [გამწკრივება] იმ მიზნით, რომ ამათ კიდიდან მოწოდებული ბურთის დასაფულელად იბრძოლონ.

დერეფნელი -- დერეფანში [ჩა]მდგარი მოთამაშე.

დერეფნის მონაწილენი -- დერეფნელები, გუნდიდან [მაქსიმუმ] თითო მიმდები, მომწოდებელი, მისი [უშუალო] მეტოქე.

ზონა -- მოედნის ის ნაწილი, სადაც შეიძლება შერკინების მოწყობა | დაყენება | გამართვა.

თავისუფალი -- დარტყმა, რომლითაც გუნდი ისჯება დარღვევისათვის | რომელიც გუნდს ერგება "ალალზე დაჭერისთვის".

თამაშ-გარეთ [ოფ-საიდ] -- ზოხიციური დარღვევა: მოთამაშე ისეთ ადგილზეა, რომ არ უნდა ითამაშოს, თორემ დაჯარიმდება = თუ ითამაშებს -- დაჯარიმდება.

კავშირი -- "მსოფლიო რაგბის" მიერ ხელ-დასხმული ორგანიზაცია, რომელიც პასუხს აგებს ამა თუ იმ

გეოგრაფიულ არეში მატჩების დაგეგმვასა და გამართვაზე.

კაპიტანი -- გუნდის მიერ არჩეული მოთამაშე, რომელიც მასვე წინამძღოლობს, ეთათბირება მსაჯს და ამის შეკითხვაზე არჩევანს "აკეთებს".

კარის ხაზი -- მოედნის მოკლე "შემომსახლვრელი ხაზი", რომელიც მას არ ეკუთვნის.

კვარტი -- ხედა ტანის სამოსი, რომელიც არაა მიკერებული | მიმაგრებული შორტსა და საცვალზე.

კვაჭი [ჭუჭერ] -- პირველი ხაზის შუა მორკინალი.

კიდე -- [სათამაშო] მოედნის მეზობელი | მოსახლვრე ზოლი: კიდის ხაზები და იქეთ.

კიდის სიბრტყე -- კიდის | ლელოს კიდის ხაზ[ებ]ისადმი მართობული | ვერტიკალური სიბრტყე.

ლელო -- "კარის ხაზით", "უკანა ხაზითა" და "ლელოს კიდის ხაზებით" შემოსახლვრული ნაკვეთი. ამ ხაზებიდან ლელოს ეკუთვნის მხოლოდ "კარის ხაზი". კარის ძელები და მათი შალითა ლელოში არიან.

ლელოს კიდე -- ლელოს მეზობელი | მოსახლვრე ზოლი: ლელოს კიდის ხაზები და იქეთ.

მბოჭავი -- მეტოქე, რომელმაც ბურთიანი შებოჭა და თავდაც წაიჭცა.

მეორე-ხაზელი -- პირველი ხაზის უკან მდგარი მორკინალი [ორნი არიან], რომელიც აწვება ბურჯსა და კვაჭს.

მიმღები -- მოთამაშე, რომელიც დერეფნის მწკრივის უკან დგება იქედან გადმოწოდებული | გადმოგდებული ბურთის მისაღებად.

მიწიდან -- დარტყმა: ბურთს წინდაწინ, საგანგებოდ დებენ | აყენებენ მიწაზე | სადგამზე.

მოედანი -- "კარის ხაზებითა" და "კიდის ხაზებით" შემოსახლვრული ნაკვეთი. სახლვარი მოედანს არ ეკუთვნის.

მოლი -- თამაშის ფაზა: ბურთიანი მოთამაშე და მინიმუმ თითო მისიანი და მეტოქე, რომლებიც ზეზეულად ერთმანეთს ეჭიდებიან.

მსაჯები -- პირები, რომლებიც თამაშს უძღვებიან: [უბრალოდ] მსაჯი ანუ რეფერი და ორი "კიდის მსაჯი"; აგრეთვე ტელე-რეფი და შვიდკაცაში -- ორი "ლელოს მსაჯიც".

მხედრული -- აკრძალული ფანდი: შემტევს ლელოსთან ჯარიმა | თავისუფალი რომ ერგება, დამრტყმელის ნიშანზე მოიერიშეთა გზუფი შორიდან გამოქანება, დამრტყმელი კი ბურთს ფეხს მიჰკრავს და ერთ-ერთს მაშინლა მიაწოდებს, როცა ესენი ახლოს მივლენ.

ორგანიზატორი -- გაერთიანება, რომელსაც თამაშის გამართვა ახარია: შეიძლება იყოს "მსოფლიო რაგბი", ჭვეუნის | შტატის | კუთხის "რაგბის კავშირი", კავშირთა ჯგუფი, ანაც "მსოფლიო რაგბის" | "რაგბის კავშირის" მიერ ხელ-დასხმული ორგანიზაცია.

ოცდა ორი [22] -- "კარის ხაზით", "22-მეტრა ხაზითა" და "კიდის ხაზებით" შემოსაზღვრული ნაკვეთი. ამ ხაზებიდან "ოცდა ორს" ეკუთვნის მხოლოდ "22-მეტრა ხაზი".

პირდაპირ აუტში -- ფეხით დარტყმული ბურთი კიდევ ისე გადავიდა, რომ [სათამაშო] არეში მიწაზე არ დაეცემულა და არც არავის [მოთამაშეს | მსაჯს] შეხებია.

პირდაპირ დაიჭირა -- ისე დაიჭირა ბურთი, რომ ეს მანამდე არ შეხებია არც მიწას და არც სხვას არავის.

პირველ-ხაზელი -- შერკინების "წინა | პირველი ხაზის" წევრი: მარცხენა ბურჯი, კვაჭი [ჭუჭერი], მარჯვენა ბურჯი.

რაჭვა -- რაჭში ბურთის მოსაპოვებლად | შესანარჩუნებლად "ფეხით თამაში" წესების დაცვით.

რაჭი -- თამაშის ფაზა: მეტოქეთა "თითო ან მეტი მოთამაშე" მიწაზე დებული ბურთის გარშემო ერთმანეთს ზეზეულად | დგომელა ეჭიდება.

სადგამი -- ორგანიზატორის მიერ მოწონებული მოწო-ბილობა "მიწიდან დარტყმის" დროს ბურთის დასადე-ბად | დასაუენებლად.

სათამაშო დრო -- სუფთა | ნალდი დრო: პაუზების | საათის გაჩერების გამოკლებით >> შეადარეთ "ასტრო-ნომიულ დროს"

სამოსი -- ყველაფერი, რაც მოთამაშეს აცვია | უკეთია; უნდა შეესაბამებოდეს "მსოფლიო რაგბის" 12. დე-ბულებას.

სახჯელი -- თამაშის განახლების ხერხი [მეთოდი] და-რღვევის | შეფერხების შემდეგ.

საცვალი -- უტოტებო | მოკლე-ტოტებიანი სამოსი, რომელიც ფარავს სხეულს წელიდან ჭვემთ, მუხლე-ბამდე არ-მისული; ეხება კანს და შიგნიდან -- სხვა სამოსს, და არაა მიკერებული | მიმაგრებული კვართ-სა და შორტზე.

საჯარიმო ლელი -- მსაჯს მიაჩნია, რომ შემტვეი ლელოს ნალდად გაიტანდა | გაიტანდა უფრო ხელ-საყრელ ადგილზე, მეტოქეს ბინძურად თამაშით რომ არ შეე-შალა ხელი.

სინბინი [განსაწმენდელი] -- [სათამაშო] არის გარეთ გამოყოფილი ადგილი, სადაც "დროებით გაძევებუ-ლი" უნდა მოთავსდეს.

სისხლი -- [მისახედი] სისხლ-მდენი ჭრილობა.

სოლური -- აკრძალული ფანდი: შემტევს ლელოსთან გარიმა | თავისუფალი რომ ერგება, დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიჭკრავს და წინ წავა, ან ბურთს გუნდელს გადაუგდებს და ლელოსკენ ეს დაიძვრება. სხვა გუნდლები ბურთიანს უმალ ორივე მხრიდან მოხვევენ ხელს და მეტოქესთან დაჭიდებამდე სოლად ისე დაეწოებიან, რომ ზოგი მათგანი ბურთიანის წინაც კი იქნება.

უკანა ხაზი -- [სათამაშო] არის მოკლე "შემომსახლვრელი ხაზი", რომელიც ამ არეს არ ეკუთვნის.

უქმი ბურთი -- ვითარება: მსაჯმა თამაში დასტყენით შეაჩერა, ანაც გუნდმა გარდასახვა ვერ გაიტანა.

უცებ შემოგდება -- ბურთის კიდიდან მოწოდება დერეფნის მოწოვამდე იმ გუნდის მიერ, ვისაც ეს დერეფანში უნდა ექნა | გაეკეთებინა.

ფაზა -- შერკინება | დერეფანი | რაქი | მოლი.

ფლობა -- მოთამაშე | გუნდი ბურთს აკონტროლებს, ან მოპოვებას | დაუფლებას ცდილობს.

ფრთა [ფლენქერ] -- მესამე ხაზის განაპირა მორკინალი.

ღია თამაში -- თამაშის მონაკვეთი ფაზებს შორის; ანაც ცენტრიდან | 22-დან დარტყმიდან, ჭარიმიდან | თავისუფალიდან შემდეგ ფაზამდე, ოღონდაც "უქმი ბურთის" გამოკლებით.

ყვითელი -- ბარათი, რომელსაც მსაჯი მოთამაშეს უჩვენებს "დროებითი გაძევების" [სინზინის] ნიშნად.

შებოჭილი -- ბურთიანი, რომელიც მბოჭავ[ებ]მა დაიჭირა | დაიჭირეს და [მიწაზე] წააქცია | წააქციეს.

შეგდება -- შერკინებაში ბურთის შეგორება.

შეკვრა -- "სხვა მოთამაშისთვის" მთელი მკლავის [მხრიდან მტვენამდე] მკვიდრად მოხვევა, "მხრიდან გავამდე" ნებისმიერ დონეზე.

შემკვრელი [რვა | 8 ნომერი] -- მესამე ხაზის მორკინალი, რომელიც აწვება ორ მეორე-ხაზელს | მეორე-ხაზელსა და ფრთას.

შემტევი -- გუნდი, რომლის მეტოქის ნახევარზეც მიმდინარეობს თამაში.

შემცვლელი -- მოთამაშე, რომელმაც გუნდელი შეცვალა ტრავმის გამო | ტაქტიკური მოსაზრებით.

შერკინება -- თამაშის ფაზა: გუნდებიდან 8-8 მოთამაშე ერთმანეთს ჯგუფად ეჭიდება.

შესვენება -- შუალედი თამაშის ტაიმებს შორის.

შორტი -- მოკლე შარვალი: მუხლებამდე არ-მისული და წელში რუზინ | ზონარ-გაყრილი, რომელიც არაა მიკრებული | მიმაგრებული კვართსა და საცვალზე.

ცენტრიდან დარტყმა [ჭიჭოფ] -- თამაშის | "დამატებითი დროის" თითოეული ნახევრის დაწყება არეკნით, ანაც არეკნითვე თამაშის განახლება ბურთის გატანის შემდეგ.

ცრუ შერკინება -- ამაში: ბურთი შემგდებმა გუნდმა უბრძოლველად უნდა მოიგოს; მიწოლა ორივე გუნდს ეკრძალება; და "იტალიური წესით" -- ორივე გუნდი 8-8 მოთამაშეს [ჩა]აყენებს.

ცხრა [9 ნომერი] -- ვინც ბურთს შერკინებაში აგდებს.

წაჭცეული -- მოთამაშე მიწას, ტერფების გარდა, სხვა რამითაც ეხება, ან სხვა წაჭცეულს ეჭინება.

წითელი -- ბარათი, რომელსაც მსაჯი მოთამაშეს უჩვენებს "ბოლომდე გაძევების" ნიშნად.

წინ -- მეტოქის [ლელოს] უკანა ხაზისკენ.

წინ გადაწოდება [წინ პასი] -- მოთამაშემ ბურთი წინ გადააგდო | ტყორცნა | უპასა: ტყორცნისას მკლავები წინ გაამოძრავა.

წინ თამაში -- ბურთის დავარდნა: მოთამაშემ ბურთი დაკარგა და ბურთი წინ წავიდა; მოთამაშემ ბურთი მტკვნით | მკლავით წინ გადააგდო; მოთამაშეს ბურთი მტკვანზე | მკლავზე მოხვდა, და [ყველა ამ შემთხვევაში] ბურთი მიწას ან "სხვა მოთამაშეს" მანამ შეეხო, სანამ "პირველად ხსენებული მოთამაშე" მას დაიჭერდა.

ჭერა -- მოთამაშე ბურთს ხელ[ე]ბით | მკლავ[ე]ბით ფლობს.

ჭიშკრიდან -- თავისი ლელოს მხრიდან.

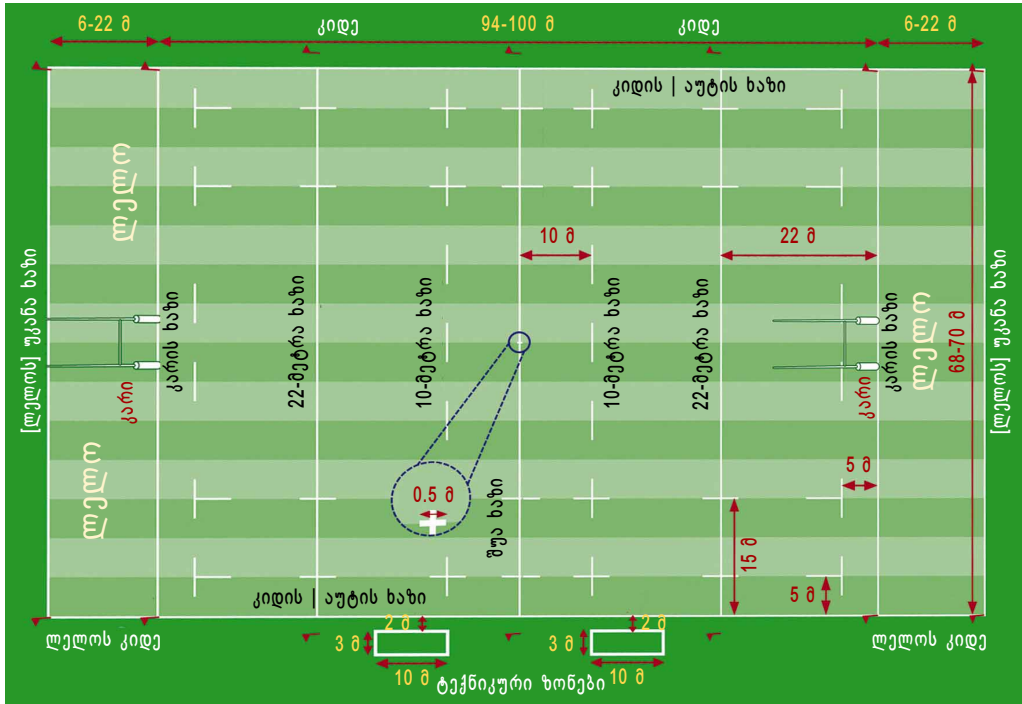
ხიერი -- ცხადი და რეალური ტაქტიკური ან ტერიტორიული უპირატესობა, რომელიც გუნდმა მიიღო მეტოქის მიერ წესის დარღვევის შემდეგ | მიუხედავად.

ხელიდან -- დარტყმა: ბურთს ხელს განზრახ გაუშვებენ და ფეხს მიწის შეხებამდე დაარტყამენ.

ხელის კვრა -- ილეთი: "ბურთიანი მოთამაშე" მეტოქეს "გაშლილ მტკვანს" [ხელის გულს] აგებებს გზიდან ჩამოსაშორებლად.

ჯარიმა -- დარტყმა, რომლითაც გუნდი ისჯება მძიმე | სერიოზული დარღვევისათვის.

1. ასპარეზი



1. ასპარეზის ზედაპირი | საფარი უხიფათო უნდა იყოს.
2. თამაში ნება-დართულია ბალახზე, ქვიშაზე, თიხაზე, თოვლსა და ხელოვნურ გაზონზეც -- ამისი მახასიათებლები იხილეთ "მსოფლიო რაგბის" 22. დებულებაში.
3. [სათამაშო] არის ზომები ნახაზზე წერია.

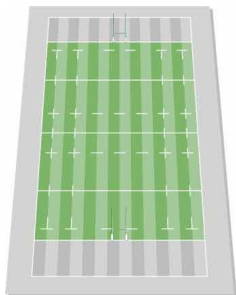
ზომები [მეტრი]	მოედნის სიგრძე	ლელოს სიგრძე	სიგანე
მაქსიმუმი	100	22	70
მინიმუმი	94	6	68

- ა. [სათამაშო] არის ყველა ნაკვეთი მართ-კუთხაა.
- ბ. საშინაო შეჯიბრებაში ზომათა ნებისმიერი ცვლა კავშირის საქმეა, ხოლო სანაკრებო | საერთაშორისო მატჩებზე "მსოფლიო რაგბის" დასტურია საჭირო.
- გ. თუ მოედნის სიგრძე 100 მეტრზე ნაკლებია -- სათანადოდ მცირდება მანძილი 10-მეტრა და 22-მეტრა ხაზებს შორის.
- დ. თუ მოედნის სიგანე 70 მეტრზე ნაკლებია -- სათანადოდ მცირდება მანძილი 15-მეტრა ხაზებს შორის.
- ე. თუ ხერხდება -- პერიმეტრის განი 5 მეტრზე ნაკლები არ უნდა იყოს.

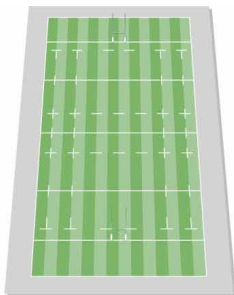
დახაზვა

4. უწვევტად ივლება
 - ა. [ლელოს] "უკანა ხაზები" და "ლელოს კიდის ხაზები".
 - ბ. "კარის ხაზები".
 - გ. "22-მეტრა ხაზები".
 - დ. "შუა ხაზი".
 - ე. "კიდის | აუტის ხაზები".
5. წვეტილები ივლება
 - ა. ორივე "კიდის ხაზთან" 5 მეტრზე -- მათ პარალელურად.
 - ბ. ორივე "კიდის ხაზთან" 15 მეტრზე -- მათ პარალელურად.
 - გ. "შუა ხაზიდან" ორივე მხარეს 10 მეტრზე -- მის პარალელურად.
 - დ. ორივე "კარის ხაზთან" 5 მეტრზე -- მათ პარალელურად.

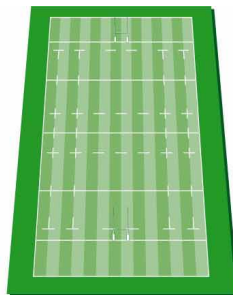
ამ წვეტილთა შტრიხების სიგრძე 5 მეტრია.
6. ერთი მოკლე -- ნახევარ-მეტრიანი შტრიხი -- მოედნის "შუა ხაზს" ცენტრში კვეთს.



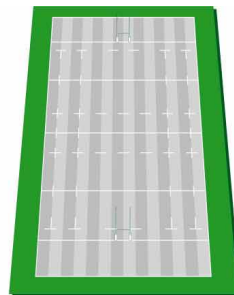
მოედანი



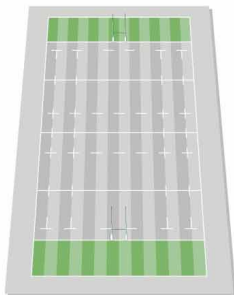
არე



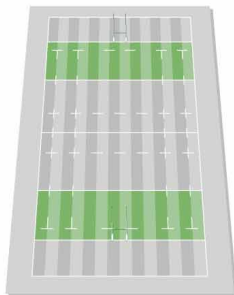
გარემო



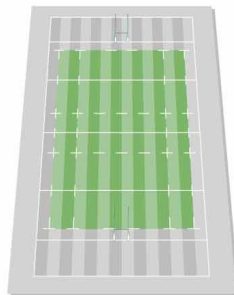
პერიმეტრი



ლულო



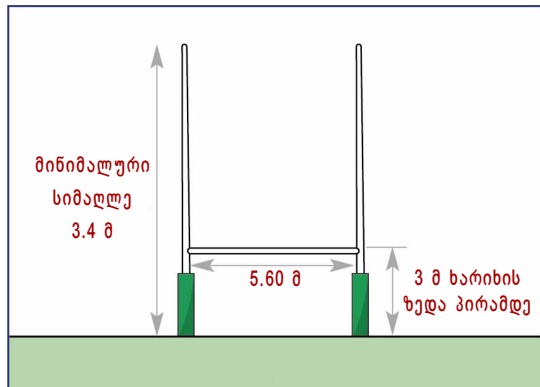
ოცდა ორი [22]



[შერკინების] ზონა

კარის ძელები და ხარისა

7. თუ ძელს დამცავი შალითა უკეთია, მისი ზედაპირი მოედანში 30 სანტიმეტრზე მეტად არ უნდა შედიოდეს.



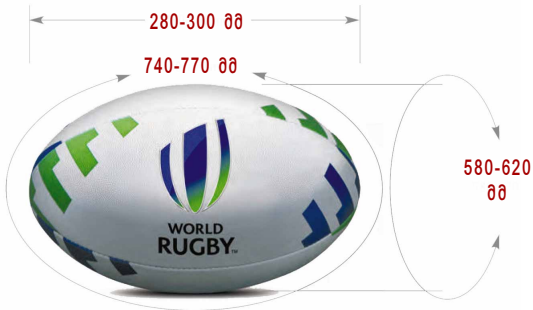
კარი

ალმინი სარები

8. [სათამაშო] გარემოში დასობილია 14 "ალმინი სარი". ამათი მინიმალური სიმაღლე 1.20 მეტრია.
9. 8 სარი უნდა დაისოს "ლულოს კიდის ხაზებისა" და "კარის ხაზების" გადაკვეთაზე, და "ლულოს კიდის ხაზებისა" და [ლულოს] "უკანა ხაზების" გადაკვეთაზე.
10. დანარჩენი 6 სარი უნდა დაისოს "22-მეტრა ხაზებისა" და მოედნის "შუა ხაზის" გაყოლებაზე, "კიდის ხაზებიდან" 2 მეტრით გარეთ -- ოღონდაც [სათამაშო] გარემოს ფარგალში.

ჩივილი ასპარეზის გამო

11. თუ გუნდს არ მოსწონს ასპარეზი | მისი დახაზულობა -- მსაჯს თამაშის დაწყებამდე უნდა მიმართოს.
12. მსაჯი ნაკლის გამოსწორებას უნდა ეცადოს. თუ ასპარეზის რომელიმე უბანი სახიფათოდ მიაჩნია -- მსაჯმა თამაში არ უნდა დაიწყოს.



1. ბურთი ოვალურია. მისი გარსი 4 ნაჭრისგან შედგება.
2. ზომები -- სიგრძე და გრძივი | განივი გარშემოწერილობა -- ნაჩვენებია ნახატზე.
3. ბურთის წონა 410 - 460 გრამია.
4. ბავშვები შეიძლება მომცრო ბურთითაც ათამაშოთ.
5. ბურთის გარსი მზადდება ტყავის ან მსგავსი სინთეტიკისგან. ნება-დართულია ამ მასალათა ისე დამუშავება, რომ ბურთი არ დასველდეს და იოლად დასაჭერიც გახდეს.
6. თამაშის დაწყებისას ბურთში ჰაერის წნევა უნდა იყოს 0.67 - 0.70 კილოგრამი კვადრატულ სანტიმეტრზე.
7. თამაშის დროს ნება-დართულია სამარჯაფო | სათადარიგო ბურთების გამოყენება.

რაოდენობა[ნი]

1. თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს მაქსიმუმ 15 მოთამაშე.
2. ორგანიზატორს შეუძლია შეამციროს წინა მუხლში მოტანილი მაქსიმუმი.
3. გუნდს შეუძლია მსაჯს მოსთხოვოს მეტოქის მოთამაშეთა დათვლა. თუ გაირკვა, რომ მეტოქეს ზედმეტ[ები] ჰყავს -- მსაჯი მის კაპიტანს მოთამაშეთა რიცხვს სათანადოდ შეამცირებინებს, ოღონდაც ანგარიში ვერ შეიცვლება. * სასჯელი: ჯარიმა.
4. ნაკრებთა | სანაკრებო თამაშზე | მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლიოს მაქსიმუმ 8 შემცვლელი [სათადარიგო].
5. სხვა თამაშებზე შემცვლელთა რაოდენობას -- მაქსიმუმ რვას -- ორგანიზატორი აწესებს.
6. შეცვლა კეთდება | ხორციელდება მხოლოდ "უქმ ბურთზე" და თანაც -- მსაჯის დასტურით.
7. თუ მოთამაშე თამაშში მსაჯის უკითხავად ჩაება -- შემცვლელად შევიდა, ანაც შეცვლილი | სინბინიდან დაბრუნდა -- და მსაჯს მიაჩნია, რომ ეს უპირატესობის მისაღებად გაკეთდა -- მოთამაშე უწესობისთვისაა დასასჯელი. * სასჯელი: ჯარიმა.

8. ქვემოთ მოტანილ ცხრილში წერია პირველ-ხაზელთა მინიმალური რაოდენობანი და ვალდებულებანი. მოთამაშეთა უსაფრთხოებაზე ზრუნვის გამო ორგანიზატორს შეუძლია ამათი შეცვლა [გაზრდა | მომატება | გამკაცრება] ზოგ ლიგაში | რაგბის სახეობაში.

გუნდში სულ რამდენი კაცია	რამდენი იყოს პირველ-ხაზელი	ვისი შეცვლა უნდა შეეძლოს
15 ან ნაკლები	3	
16, 17 ან 18	4	კვაჭის ან ბურჯის
19, 20, 21 ან 22	5	კვაჭისა და ბურჯისაც
23	6	კვაჭისა და ორივე ბურჯის

9. თუ ორგანიზატორმა 23-კაცა რაზმებით თამაში დაადგინა, მაგრამ გუნდს მხოლოდ ორი სათადარიგო [შემცვლელი] პირველ-ხაზელი ჰყავს -- გუნდი სიაში მაქსიმუმ 22 კაცს ჩაწერს.
10. თამაშამდე გუნდმა იმ მსაჯს, ვისაც ეს საქმე აბარია -- ოქმში უნდა მიუთითოს პირველ-ხაზელები, მათი შესაძლო შემცვლელეები და ის პოზიციები, რომელზე დადგომაც ამათ შეუძლიათ.
"ნაღდი | მიწოლიანი შერკინების" პირველ ხაზში მართო ეს მოთამაშეები უნდა ჩადგნენ და თანაც -- [მხოლოდ] მითითებულ პოზიციებზე.

11. პირველ-ხაზელის შემცვლელს თამაშის დაწყება სხვა პოზიციაზეც შეუძლია.
12. გუნდს ეკისრება პასუხის-მგებლობა იმაზე, რომ ყველა პირველ-ხაზელი და მათი შემცვლელიც გამოცდილი და სათანადოდ გაწვრთნილი იყოს.

ცრუ შერკინება

13. თუ თუნდაც ერთ გუნდს აღარა ჰყავს სათანადოდ გაწვრთნილი პირველი ხაზი, ანაც მსაჯი ასე თავად გადაწყვეტს -- თამაში "ცრუ შერკინებით" უნდა გაგრძელდეს.
14. ორგანიზატორს შეუძლია დებულებაში ჩაწეროს, მატჩის "ცრუ შერკინებით" დაწყება [თუ] რა შემთხვევაშია ნება-დართული.
15. წითლით გადაკვეთის | სინბინის | ტრავმის გამო შემოღებულ "ცრუ შერკინებაში" ორივე გუნდმა 8-8 მოთამაშე უნდა დააყენოს.
16. თუ პირველ-ხაზელი [სათამაშო] არიდან გავიდა -- სულ ერთია, ტრავმის | სინბინის | წითლით გადაკვეთის გამო -- მსაჯმა გუნდთან მაშინვე უნდა გაარკვიოს, "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" დადგომა კიდევ თუ შეეძლება.

თუ უთხრეს, ვერაო -- მსაჯი "ცრუ შერკინებას" შემოიღებს. როცა ეს "გასული პირველ-ხაზელი" დაბრუნდება | თამაშში სხვა პირველ-ხაზელი ჩაებმება -- "ნაღდი შერკინება" შეიძლება აღდგეს.

17. როცა რაზმში 23 კაცია | კავშირმა ასე საგანგებოდ დაადგინა -- გუნდი ვერავის შეიყვანს იმ მოთამაშის ნაცვლად, რომლის მოედნიდან გასვლასაც "ცრუ შერკინების" შემოღება მოჰყვა.
 18. სხვა მოთამაშეს მხოლოდ მაშინ შეუძლია [ცრუ შერკინების] პირველ ხაზში ჩადგომა, როცა გუნდს [სათანადოდ გაწვრთნილი] პირველ-ხაზელები აღარ ჰყოფნის.
 19. თუ პირველ-ხაზელის სინბინის [დროებითი გადაკვეთის] გამო გუნდი მოედანზე მყოფი მოთამაშეებით "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" ველარ დგება -- მორიგი შერკინების დანიშვნის შემდეგ, მის მოწყობამდე -- გაიყვანს | გაწირავს რომელიმე არა-პირველ-ხაზელს და მის ნაცვლად [სათანადოდ გაწვრთნილი] პირველ-ხაზელი შევა.
- ეს -- გაყვანილი | გაწირული მოთამაშე სინბინის განმავლობაში ვერავის შეცვლის, დაბრუნება კი სინბინის ამოწურვის შემდეგლა შეეძლება თავის ნაცვლად შესული პირველ-ხაზელის მაგივრად.

20. თუ პირველ-ხაზელის წითლით | ბოლომდე გაძევების გამო გუნდი მოედანზე მყოფი მოთამაშეებით "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" ველარ დგება -- მორიგი შერკინების დანიშვნის შემდეგ, მის მოწყობამდე -- გაიყვანს | გაწირავს რომელიმე არა-პირველ-ხაზელს და მის ნაცვლად პირველ-ხაზელი შევა.

ამ -- გაყვანილ | გაწირულ მოთამაშეს [მყის] ენიჭება შემცვლელის [სათადარიგოს] უფლებები.

ბოლომდე შეცვლა

21. ნება-დართულია დაშავებული [დამტკრეული | ტრაგ-მირებული] მოთამაშის შეცვლა. ასე შეცვლილი თამაში მეტად | ხელ-მეორედ ველარ ჩაებმება.

22. მოთამაშე დაშავებულად ითვლება, თუ მისთვის თამაშის გაგრძელება საზიანო იქნება:

ა. ნაკრებთა მატჩში -- [მორიგე | ნეიტრალური] ექიმის აზრით.

ბ. სხვა თამაშეში, ოღონდაც ორგანიზატორის საგანგებო ნებართვით -- "მედიცინაში ჩახედული პირის" აზრით.

გ. მსაჯის გადაწყვეტილებით -- დამოუკიდებლად | ექიმის რჩევით: ამ დროს მსაჯი დაშავებულს [სათამაშო] არიდან დაითხოვს | გასვლას უბრძანებს.

23. მსაჯს დაშავებულის დათხოვნა შეუძლია მაშინაც, თუ სურს, რომ იგი ექიმმა გასინჯოს.

ბოლომდე -- "შენიშნე და გაიყვანე"

24. თუ თამაშის ნებისმიერ წუთზე მოთამაშეს ტვინი შეერყა, ან შერყევის სიმბტომები შეეტყო | გამოაჩნდა -- იგი "ბოლომდე" უმაღ უნდა შეიცვალოს. ამ პროცესს "შენიშნე და გაიყვანე" ჰქვია.

დროებითი შეცვლა -- სისხლი

25. თუ მოთამაშეს სისხლი სდის -- [სათამაშო] არიდან უნდა გავიდეს. ნება-დართულია მის ნაცვლად "დროებითი შემცვლელის" შესვლა, ოღონდაც საკალდეზულო სულაც არაა.

სისხლ-დადინებული მას შემდეგდა შეიძლება დაბრუნდეს, რაც სისხლ-დენას შეუჩერებენ და ჰრილობას დაუფარავენ. თუ იგი 15 "ასტრონომიულ წუთში" დასაბრუნებლად მზად ვერ | არ იქნა -- "ბოლომდე შეცვლილად" მიიჩნევა | თამაში მეტად ველარ ჩაებმება.

26. ნაკრებთა თამაშე "მორიგე ექიმი" წყვეტს, სისხლ-დენა იმდენად სერიოზული თუა, რომ მოთამაშე დროებით შეიცვალოს.

დროებითი -- შერყევაზე გასინჯვა

27. კაცთა იმ ელიტარულ მატჩებში, რომლებზეც "მსოფლიო რაგბმა" -- 10.1.4 და 10.1.5 დებულებათა თანახმად -- წინდაწინ გასცა სათანადო ნებართვა,
- ა. მოთამაშე, რომელსაც [ტკინის] შერყევაზე გასინჯვა | შემოწმება ჰკირდება -- [სათამაშო] არიდან უნდა გავიდეს.
 - ბ. ნება-დართულია მის ნაცვლად "დროებითი შემცვლელის" შესვლა.
 - გ. თუ გასასინჯად გაუვანისლს შერყევა დაუდგინდა -- "დროებითი შეცვლა" "ბოლომდე შეცვლად" იქცევა.
 - დ. გასასინჯად გაუვანისლს გინდაც არაფერი სჭირდეს -- თამაშში მაინც ვერ ჩაებმება 10 "ასტრონომიულ წუთზე" ადრე.

დროებითი -- რაგინდარა მიზეზით

28. ნება-დართულია "დროებითი შემცვლელის" დროებით შეცვლაც -- გინდაც გუნდს ყველა შემცვლელი | სათადარიგო უკვე გამოყენებული ჰქავდეს.

29. თუ "დროებითი შემცვლელი" დაშავდა -- შეიძლება მისი [ბოლომდე] შეცვლაც.

30. თუ "დროებითი შემცვლელი" წითლით | ბოლომდე გადაქვეს -- "მის მიერ შეცვლილი" ველარ დაბრუნდება.

გამონაკლისია 3.19 და 3.20 წესები -- თუ გასულ [დროებით შეცვლილ] პირველ-ხახელს დროულად უწამლეს და გუნდს იგი "ნალდ | მიწოლიან შერკინებაში" დაჭირდა.

31. თუ "დროებითი შემცვლელი" სინბინში | ყვითლით | დროებითვე გადაქვეს -- "მის მიერ შეცვლილი" სინბინის ამოწურვის შემდეგლა შემოვა.

გამონაკლისია 3.19 და 3.20 წესები -- თუ გასულ [დროებით შეცვლილ] პირველ-ხახელს დროულად უწამლეს და გუნდს იგი "ნალდ | მიწოლიან შერკინებაში" დაჭირდა.

32. თუ "დროებით შეცვლილის" დასაბრუნებლად დადგენილი ვადა შესვენებას დაემთხვა -- დამბრუნებელმა მეორე ტაიმი თავიდანვე უნდა დაიწყო, თორემ "ბოლომდე შეცვლილად" მიიჩნევა.

შეცვლილის შეყვანა

33. [ტაქტიკურად | არა "ტრავმის გამო"] შეცვლილ მოთამაშეს შეუძლია თამაშში ხელახლა ჩაებას -- შეცვალოს:
- დაშავებული პირველ-ხაზელი.
 - დასისხლიანებული მოთამაშე.
 - [ტვინის] შერყევაზე გასასინჯად გაყვანილი მოთამაშე.
 - თამაშის წინა ეპიზოდში "ბინძურად თამაშის" გამო დაშავებული -- რისთვისაც მსაჯმა [მინიმუმ] ჭარი-მა დანიშნა.
 - 3.19 და 3.20 წესების თანახმად გაყვანილი | გაწირული მოთამაშე.

როტაცია

34. ორგანიზატორს ზოგ ლიგაში | რაგბის სახეობაში შეუძლია "როტაციული შეცვლების" [შედი-გამოდი] შემოღება. ასეთ შეცვლათა მაქსიმუმი თორმეტი. სათანადო წესებს ორგანიზატორი თავად ადგენს.

ჭაბუკები

++ ემატება

- 8'. გუნდში გინდ 22 მოთამაშე იყოს -- მაინც აუცილებელია 6 პირველ-ხაზელის ყოლა: გუნდს უნდა შეეძლოს კვაჭისა და ორივე ბურჯის შეცვლა.
35. [ტაქტიკურად] შეცვლილ მოთამაშეს [უპირობოდ] შეუძლია დაშავებული გუნდელის შეცვლა.

შვიდკაცა

- თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს მაქსიმუმ 7 მოთამაშე.
 - = არ მოქმედებს =
 - ნაკრებთა თამაშზე გუნდს შეუძლია იყოლოს და გამოიყენოს მაქსიმუმ 5 შემცვლელი [სათადარიგო].
 - სხვა თამაშებზე შემცვლელთა რაოდენობას -- მაქსიმუმ ხუთს -- ორგანიზატორი აწესებს.
- 8-13. და 15-20. = არ მოქმედებს =
31. თუ "დროებითი შემცვლელი" სინბინში | ყვითლით გააძევეს და "მის მიერ შეცვლილს" დროულად უწამლეს -- ამას შესვლა სინბინის ამოწურვის შემდეგ შეეძლება.

33ა და 33ე, 34. = არ მოქმედებს =

შინ

++ ემატება

17'. ჩვენშიც მიღებული "ფრანგული წესით" კაცის მოკლება ეხება სინბინსა და წითლით გაძევებასაც:

პირველივე "ცრუ შერკინების" მოწყობის წინ -- მისმა გამომწვევემა გუნდმა უნდა მოიკლოს | მოედნიდან გაიყვანოს [კიდევ] ერთი მოთამაშე -- და სინბინის შემთხვევაში, იგი დაიბრუნოს ნაღდი | მიწოლიანი შერკინების აღდგენის-თანავე.

1. მოთამაშის სამოსის ყველა ნაწილი | ერთეული უნდა შეესაბამებოდეს "მსოფლიო რაგბის" 12. დებულებას.
2. მოთამაშეს აცვია: კვართი [მაისური], შორტი [მოკლე შარვალი] და საცვალი, გეტრები [წინდები] და ბუცები [წალები].
კვართის სახელო მკლავს მხრიდან იდაყვამდე მინიმუმ სანახევროდ უნდა ფარავდეს.
3. მოთამაშეს დამატებით შეიძლება:
 - ა. ეცვას რეცხვადი ელასტიური | კუმშვადი ბანდაჟი.
 - ბ. გეტრის შიგნით ეკეთოს წვივ-საცავი.
 - გ. გეტრის შიგნითვე ეკეთოს არა-ლითონის კოჭ-საცავი, რომელიც წვივის მესამედზე მაღალი არაა.
 - დ. ეკეთოს უთითო ხელ-თათმან[ებ]ი.
 - ე. კვართის შიგნით ეკეთოს ბეჭ-საცავ[ებ]ი.
 - ვ. პირში ედოს კბილ-საცავი.
 - ზ. თავზე ეფაროს ჩაფხუტი.
 - თ. ეკეთოს ნახვევი | თხელი თასმა | სხვა მსგავსი რამ.
 - ი. ეკეთოს დამცავი, დრეკადი სათვალე [ინგლისურად "გოგლზ" ჰქვია].
 - კ. ბუცის ლანჩაზე ეკეთოს მორჩები, ანაც ეცვას სხმული რეზინის ლანჩიანი ბუცები.

4. ქალ მოთამაშეს კიდევ შეიძლება:

- ა. ეკეთოს მკერდ-საცავი.
- ბ. შორტისა და გეტრების შიგნით ეცვას ზამბა-ნარევი, გრძელი, ფეხზე ცალ-შიგა-ნაკერიანი ელასტიკი.
- გ. ეკეთოს თავ-შალი, რომელიც უხიფათოა თავისთვისა და სხვისთვისაც.

5. მოთამაშეს არ უნდა:

- ა. ეცვას სისხლით დალაქავებული სამოსი.
- ბ. ეკეთოს მჭრელი ან მჭისე | უხეში რამეები.
- გ. ეცვას | ეკეთოს ნებისმიერი რამ, რასაც მჭისე | გამოჩრილი ხრახნი, რგოლი, დუგმა, ელვა ... აჭვს.
- დ. ეკეთოს სამკაულები.
- ე. ეკეთოს თითებიანი ხელ-თათმანი.
- ვ. ეცვას შორტი, რომელშიც დამცავი საფენია ჩაკერებული.
- ზ. ეცვას | ეკეთოს ისეთი რამ, რაც წესებით დაშვებული კია, მაგრამ მსაჯის აზრით -- მოთამაშეთა დაშავება შეუძლია.
- თ. ეკეთოს კავშირ-გაბმულობის მოწყობილობანი.

6. მსაჯს ნებისმიერ დროს შეუძლია დაასკვნას, რომ მოთამაშის სამოსის რომელიმე ნაწილი სახიფათო ან აკრძალულია. ამ დროს მსაჯმა მოთამაშეს ამ ნაწილის

გახდა | მოხსნა უნდა მოსთხოვოს და სათამაშოდ მას შემდეგლა დაუშვას, რაც მოთხოვნა დაკმაყოფილდება.

- 7. თუ თამაშის წინ, სამოსის შემოწმებისას, რომელიმე მსაჯმა მოთამაშეს უთხრა, რომ აკრძალული რამ აცვია | უკეთია და მერე, თამაშისას გაირკვა, რომ მოთამაშეს ის არ გაუხდია | მოუხსნია -- დამრღვევი უწესობისთვისაა გასაძევებელი. * სასჯელი: ჯარიმა.
- 8. მსაჯმა მოთამაშე [სათამაშო] არიდან მხოლოდ მაშინ შეიძლება გაუშვას სამოსის გამოსაცვლელად, თუ ეს სისხლითაა დასვრილი.

1. თამაში | მატჩი გრძელდება 80 წუთს და იყოფა ორ 40-წუთა ნახევრად | ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო".

გარდა ამისა, ორგანიზატორმა ფრედ დასრულებულ თამაშზე შეიძლება დააწესოს "დამატებითი დრო".

2. ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 15 წუთია -- ამას აზუსტებს ორგანიზატორი.

შესვენებაზე გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. მათ და მსაჯებს შეუძლიათ [სათამაშო] გარემოდან გასვლა -- გასახდელში წასვლა.

3. ორგანიზატორს შეუძლია არა-სანაკრებო თამაშის დამოკლება -- დროის შემცირება. თუ მას ხანგრძლიობა არ დაუდგენია, მორიგება გუნდებს მართებთ, ხოლო თუ გერც ეს მოხერხდა -- მსაჯი გადაწყვეტს, გუნდები რამდენ წუთს ათამაშოს.

4. დროს მსაჯი ინიშნავს, მაგრამ შეუძლია ეს საქმე გადააბაროს ერთ-ერთ | ორივე თანა-მსაჯს, ანაც ოფიციალურ "დროის მსაჯს". სამივე შემთხვევაში მსაჯმა მათ უნდა ანიშნოს საათის ყოველი გაჩერება | დაპაუზება -- "გაცდენილი დრო".

თუ თამაშს "დროის მსაჯი" არ ემსახურება და მსაჯი დროის სისწორემ დააეჭვა, შეუძლია ეთათბიროს ერთ-ერთ | ორივე თანა-მსაჯს, ხოლო თუ ამათაც ვერაფერი

არგვს -- მხოლოდ ამ შემთხვევაში შეუძლია, სხვასაც მიმართოს.

5. მსაჯს შეუძლია თამაში გააჩეროს და
 - ა. 1 წუთი გამოყოს დაშავებული მოთამაშის მისახედად, მაგრამ თუ ტრავმა მძიმეა | სერიოზულია, მოთამაშის [სათამაშო] არიდან გასაყვანად თამაშის მეტი ხნით შეწყვეტაც უპრიანია;
 - ბ. ეთათბიროს [ამავე მატჩის მომსახურე] სხვა მსაჯებს.
6. თუ თამაში უკვე | ისედაც გაჩერებულია -- ანუ "ბურთი უჭმია", მსაჯს შეუძლია
 - ა. გუნდს ადროვოს მოთამაშეთა შეცვლა.
 - ბ. მოთამაშეს -- სამოსის გამოცვლა | მოწესრიგება.
 - გ. მოთამაშესვე -- ბუცის ზონრის შეკვრა.
 - დ. მომსახურე პერსონალს -- [შორს გადავარდნილი] ბურთის მოტანა.
7. ტაიმი სრულდება დროის ამოწურვის შემდეგ, [პირველსავე] უქმ ბურთზე. თამაში გრძელდება [შემდეგ უქმ ბურთამდე], თუ
 - ა. დროის ამოწურვამდე დანიშნული შერკინება | დერეფანი | ცენტრიდან დარტყმა | 22-დან დარტყმა არ დასრულებულა | წესისამებრ არ შესრულებულა და ამდენად, მათ შედეგად არც ბურთი დაბრუნებულა "ღია თამაშში".

- ბ. მსაჯმა დანიშნა ჯარიმა | თავისუფალი.
- გ. მოთამაშემ ჯარიმა კიდევ დაარტყა -- გაუთამაშებლად და სხვათა შეუხებლად.
- დ. გატანილ იქნა ლელო -- ამ დროს მსაჯი გუნდს გარდასახვას ადროვებს.
8. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმაცა და მასზე უარის თქმაც.
- ა. თუ გუნდი უარზეა, ლელოს გამტანმა მოთამაშემ ლელოს ჩათვლის-თანავე მსაჯს უნდა უთხრას "არ ვურტყამთ".
- ბ. თუ დარტყმა | "უარის თქმა" დროის ამოწურვამდე მოესწრო, მსაჯი [სათანადო] გუნდს "ცენტრიდან დაწყებას" ადროვებს.
- გ. გარდასახვის დროდ ბურთზე ფეხის დარტყმის მომენტი ითვლება.
9. თუ უსაშველოდ ცხელა | ჰაერია შეხუთული [ტენიანობაა მაღალი], მსაჯს ტაიმის შუაში -- ბურთის გატანის შემდეგ | როცა თამაში "მოედნის შუა-წელშია" გაჩერებული -- შეუძლია გამოაცხადოს 1-წუთიანი [დასარწყულებელი] ტაიმ-აუტი.
10. მსაჯს თუ მიაჩნია, რომ გაგრძელება სახიფათოა -- ნებისმიერ დროს შეუძლია დაასრულოს | შეწყვიტოს თამაში.

ჭაბუკები

1. თამაში გრძელდება 70 წუთს და იყოფა ორ 35-წუთა ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". გინდ შეჯიბრი "ოლიმპიური სისტემით" იმართებოდეს -- მსაჯმა ფრედ დასრულებული მატჩის შემდეგაც კი არ უნდა დანიშნოს "დამატებითი დრო".

შვიდკაცა

1. თამაში გრძელდება 14 წუთს და იყოფა ორ 7-წუთა ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". თუ ფრეზე დასანიშნია "დამატებითი დრო", იგი -- 1-წუთიანი შესვენების შემდეგ -- თითო თითოდ, 5-წუთა მონაკვეთებად ეწყოება. თითოეულის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს შეუსვენებლივ ცვლიან.
2. ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 2 წუთია.

შინ

- +. კაცების "დამატებითი დრო" 20 წუთაა და ორ 10-წუთა ტაიმად იყოფა. მის წინ 15-წუთა შესვენება ცხადდება და წილიც ხელ-ახლა იკრება.

არსი

[ყოველ] თამაშს | მატჩს უძღვებიან მსაჯები: "მოედნის მსაჯი" | რეფერი [ქვემოთ] მოკლედ -- უბრალოდ "მსაჯი" და ორიც "კიდის მსაჯი" ან თანა-მსაჯი.

ორგანიზატორმა თამაშზე კიდევ შეიძლება დანიშნოს | დაუშვას "სათადარიგო მსაჯი", ტელე-მსაჯი [ვიდეო-რეფი], დროის მსაჯი, მატჩის ექიმი, გუნდების ექიმები, გუნდების არა-მოთამაშე წევრები და "ბურთის მიმტანები".

თანა-მსაჯმა | კიდის მსაჯმა [მოედნის] მსაჯს უნდა ანიშნოს აუტში | ლელოს კიდეზე გადასვლა და კარში დარტყმის შედეგი. მსაჯმა თანა-მსაჯი შეიძლება დაიხმაროს სხვა მხრივაც -- ანიშნებინოს ბინძურად თამაშიც.

მსაჯის დანიშვნა

1. მსაჯს ნიშნავს ორგანიზატორი. თუ ამას მსაჯი არ დაუნიშნავს -- გუნდები მსაჯს თავად აირჩევენ; ხოლო თუ ვერ შეთანხმდნენ -- მსაჯს მასპინძელი გუნდი დაასახელებს.
2. თუ მსაჯი თამაშს ბოლომდე ვერ გაუძღვა -- მისი შემცვლელი ორგანიზატორის მითითების თანახმად უნდა აირჩეს. თუ ორგანიზატორს ასეთი მითითება არ

გაუცია -- მსაჯი თავად დაასახელებს შემცვლელს; ხოლო თუ მსაჯს ამის უნარი ვე[ლა]რ შესწევს -- ახალი მსაჯი მასპინძელმა უნდა დანიშნოს.

მსაჯის საქმე თამაშამდე

3. მსაჯმა უნდა ჩაატაროს წილის-ყრა: ერთი გუნდის კაპიტანმა "ბორჯღალი" | "თეთრი" აირჩიოს | თქვას, მეორისამ კი -- მონეტა ააგდოს.

წილის მომგები აირჩევს ბურთს [თამაშის დაწყებას] ან მოედანს [მოედნის მხარეს].

თუ მან მოედანი აირჩია -- თამაშს "მეტოქე გუნდი" დაიწყებს, და პირუკუ:

თუ აირჩია ბურთი -- მოედანს აირჩევს მეტოქე.

4. მსაჯებმა უნდა შეამოწმონ, შეესაბამება თუ არა მოთამაშეთა სამოსი და ბუცის მორჩები 4. წესის მოთხოვნებს.

მსაჯის საქმე თამაშის დროს

5. [სათამაშო] არის ფარგალში
 - ა. მსაჯი წესებს ერთ-პიროვნულად უთანადებს მოვლენებს. მსაჯმა წესები ყოველთვის ზუსტად | განუხრებლად უნდა ამოქმედოს.

- ბ. მსაჯი ინიშნავს [სათამაშო] დროს. ერთია კია, ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს [ცალკე] "დროის მსაჯი", რომელიც ტაიმის ბოლოს | დამთავრებას [ხმოვანი სიგნალით] საჯაროდ გამოაცხადებს.
- გ. მსაჯი ითვლის ანგარიშს.
6. მსაჯი მოთამაშეებსა და შემცველებებს [სათამაშო] არეში შესვლის ნებას მაშინ რთავს, როცა ეს დროული | უხიფათოა.
7. მსაჯი მოთამაშეს [სათამაშო] არიდან გასვლის ნებას რთავს.

სასტვენნი

8. მსაჯს თან უნდა ჰქონდეს სასტვენნი და მას ჩაჰბეროს:
- ა. თამაშის ორივე ნახევრის დაწყებისა და დამთავრების ნიშნად .
- ბ. თამაშის შესაჩერებლად -- მსაჯს ამის გაკეთება ნებისმიერ დროს შეუძლია.
- გ. "ბურთის გატანისა" და "ლელოს დაცვის" ნიშნად.
- დ. დამრღვევის [დროებით | ბოლომდე] გასაძევებლად -- აქ ჯარიმის დანიშვნის | "საჯარიმო ლელოს" ჩათვლის დროს მსაჯმა [ხელ]მეორედაც უნდა დაუსტვინოს.

- ე. ბურთის უქმად გახდომისას -- გამონაკლისია გაცუდებული | აცილებული გარდასახვა.
- გ. თუ ბურთის თამაში შეუძლებელია [ბურთი "ჩაიხურა"].
- ზ. ჯარიმის | თავისუფალის | შერკინების დასანიშნად.
- თ. თუ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა | მოთამაშის მძიმედ დაშავება აშკარაა.

უქმი ბურთი

9. მსაჯმა ბურთი "უქმად" უნდა მიიჩნიოს, თუ
- ა. ბურთი აუტში | ლელოს კიდეზე გადავიდა.
- ბ. ბურთი ლელოში დაამიწეს.
- გ. გარდასახვა შესრულდა | უკვე დაირტყა.
- დ. გავიდა | ჩაითვალა ლელო ან "ჯარიმიდან | არეკნით გატანილი" გოლი.
- ე. ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" შეეხო [ლელოს] უკანა ხაზს ან "რამეს მის გადაღმა".
- ვ. ბურთი [სათამაშო] არის ზემოთ რამეს -- ჰერს, კამერას, ნათურას მოხვდა | შეეხო.

მსაჯის | "არა-მოთამაშის" შეხება

10. თუ ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" შეეხო მსაჯს | არა-მოთამაშეს [გარეშე პირს], მაგრამ ამით ვერავინ იხეირა -- თამაში გრძელდება.

თუ რომელიმე გუნდმა მანძი იხეირა მოედანში -- მსაჯმა შერკინება უნდა უბოძოს იმას, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა.

11. თუ "ბურთიანი მოთამაშე" მსაჯს | არა-მოთამაშეს ლელოში შეეხო, ამით რომელიმე გუნდმა იხეირა და ბურთს ფლობდა

- ა. შემტევი -- მსაჯმა შეხების ადგილზე უნდა ჩათვალოს ლელო.
- ბ. დამცველი -- მსაჯმა შეხების ადგილზე "ლელო დაცულად" უნდა მიიჩნიოს.

12. თუ ლელოში ბურთი მსაჯს | არა-მოთამაშეს შეეხო -- მსაჯმა უნდა შეაფასოს, უამისოდ რა მოხდებოდა, და შეხების ადგილზე "ლელო გატანილად | დაცულად" მიიჩნიოს.

თანა- | კიდის მსაჯთან ურთიერთ-ქმედება

13. მსაჯს შეუძლია რჩევა თანა-მსაჯს ჰკითხოს ამის ფუნქციათა, ბინძურად თამაშის, [სათამაშო] დროისა და სხვა წესთა გამოც.

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

ტელე-მსაჯი [ვიდეო-რეფი]

15. ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს ტელე-მსაჯი, რომელიც ტექნიკის მოშველიებით გაარკვევს

- ა. დაამიწეს თუ არა ბურთი ლელოში.
- ბ. ბურთის [ლელოში] დამიწებისას მოთამაშე ხომ არ გადავიდა აუტში | ლელოს კიდეზე | [ლელოს] უკან ხაზზე, ანაც ბურთი უჭმი ხომ არ გახდა.
- გ. გავიდა თუ არა [ფეხით დარტყმული] ბურთი კარში.
- დ. ლელოს გატანის პროცესში ხომ არ დაირღვა წესი | წესის დარღვევით ხომ არ იქნა ლელო თავიდან აცილებული.

ე. ბინძურად ხომ არ ითამაშეს | რა სასჯელი იქნება უპირიანი.

16. ტელე-განხილვის მოთხოვნა შეუძლია ნებისმიერ მსაჯს -- მათ შორის, თავად ტელე-მსაჯსაც. განხილვა მოქმედი პროტოკოლის მიხედვით წარმართება.

მსაჯის საქმე თამაშის შემდეგ

17. მსაჯმა გუნდებს ანგარიში უნდა გამოუცხადოს და იგი ორგანიზატორსაც აცნობოს.

18. თუ მსაჯმა მოთამაშე [ბოლომდე | წითლით] გააძევა -- ორგანიზატორს ინციდენტის "წერილობითი პატაკი" შეძლების და გვარად მალე უნდა წარუდგინოს.

თანა- | კიდის მსაჯის დანიშვნა | მართვა

19. თამაშს ორი თანა-მსაჯი | კიდის მსაჯი ემსახურება. თუ ორგანიზატორს ისინი არ დაუნიშნავს -- გუნდებმა თითო "კიდის მსაჯი" უნდა გამოიჭონ.

20. ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს "სათადარიგო მსაჯი", რომელიც -- თუ საჭირო გახდა -- შეცვლის თანა-მსაჯს | კიდის მსაჯს. ეს პირი თამაშის დროს პერიმეტრში იმყოფება.

21. "თანა- | კიდის მსაჯებს" რეფერი [მსაჯი] განაგებს. ამას შეუძლია "თანა- | კიდის მსაჯს" განუმარტოს მისი საქმეები | როლი და გადაწყვეტილებაც შეუცვალოს | გაუშქმოს.

თუ "კიდის მსაჯი" მოვალეობას თავს ვერ ართმევს -- მსაჯს შეუძლია მისი გამოცვლა მოითხოვოს. მეტიც -- თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ "კიდის მსაჯი" უწესოდ იქცევა -- მას გააძევებს და ამის შესახებ ორგანიზატორს უპატაკებს.

თანა- | კიდის მსაჯი თამაშის დროს

22. ასპარეზის ორივე კიდეზე თითო "თანა- | კიდის მსაჯი" მოქმედებს.

"თანა- | კიდის მსაჯი" სულ კიდეზეა. გამონაკლისია "კარში დარტყმის" განსჯა. ამ დროს "თანა- | კიდის მსაჯი" ლელოში, "კარის ძელის" უკან დგება.

23. თუ "ბინძურად თამაშის" შესახებ მსაჯს უნდა მოახსენოს -- თანა-მსაჯს შეუძლია, თამაშის პირველივე შეჩერებისას, მსაჯის დასტურით შევიდეს [სათამაშო] არეში.

თანა- | კიდის მსაჯის უესტები

24. გადაწყვეტილების სანიშნებლად "თანა- | კიდის მსაჯს" ალამი ან მსგავსი რამ უნდა ეჭიროს.

25. გარდასახვა | ჯარიმის კარში დარტყმა

ამ დროს კარის ორივე ძელის უკან თითო "თანა- | კიდის მსაჯი" უნდა დადგეს.

თუ ბურთმა ძელებს შორის, ხარიხის ზემოთ გაიფრინა -- "თანა- | კიდის მსაჯებმა" გოლის ნიშნად აღმები უნდა აწიონ.

26. აუტში გასვლა

ა. თუ ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" აუტში | ლელოს კიდეზე გა[და]ვიდა -- "თანა- | კიდის მსაჯმა" ალამი უნდა აწიოს.

ბ. "თანა- | კიდის მსაჯი" უნდა დადგეს "აუტის მიჯნაზე" და ხელი გაიშვიროს იმ გუნდისკენ, რომელსაც მოწოდება ერგება.

გ. კიდიდან ბურთის მოწოდების შემდეგ "თანა- | კიდის მსაჯმა" ალამი უნდა დაუშვას -- იმ შემთხვევათა გარდა, როცა

1. ბურთის მოწოდებელმა თუნდაც ცალი ტერფის ნებისმიერი ნაწილი [სათამაშო] მოედანს დააბიჯა.

II. ბურთი იმ გუნდმა მოაწოდა, რომელსაც არ ერგებოდა.

III. "უცებ შემოგდებისას" გამოიყენეს სხვა ბურთი, ან აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს -- მისი "იქ გადაიტანისა" და "აუტიდან შემომგდების" გარდა -- სხვა პირიც შეეხო.

დ. იმას, ბურთი სათანადო ადგილიდან მოაწოდეს თუ არა -- წვეტს მსაჯი და არა "თანა- | კიდის მსაჯი".

27. ბინძურად თამაშის ნიშნება

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

ბ. მსაჯისთვის "ბინძურად თამაშისა" და უწყესობის სანიშნებლად -- თანა-მსაჯმა ალამი ჰორიზონტალურად უნდა დაიჭიროს და მოედანში კიდის მართობულად გადაფინოს.

გ. "ბინძურად თამაშის ნიშნების" შემდეგ თანა-მსაჯი კიდეზე რჩება [თამაშის] მომდევნო შეჩერებამდე და მისთვის დაკისრებული სხვა ფუნქციების შესრულებას აგრძელებს.

დ. [თამაშის] პირველივე შეჩერებაზე თანა-მსაჯი [სათამაშო] არეში შევა მსაჯის მიწვევით და მას ყველაფერს მოახსენებს. ამის შემდეგ მსაჯი თავად გადაწყვეტს, რა მოიმოქმედოს.

ე. თუ მოთამაშე [ბოლომდე | წითლით] თანა-მსაჯის ჩარევის გამო გადაძვევს -- ამავე თანა-მსაჯმა თამაშის შემდეგ, შეძლების და გვარად მალე -- მსაჯს უნდა წარუდგინოს "წერილობითი პატაკი", რომელშიც გადაეგზავნება ორგანიზატორს.

სხვა პირები

28. ექიმი | ფიზიო -- დაშავებული მოთამაშის მისახედად -- ნებისმიერ დროს შეიძლება შევიდეს [სათამაშო] არეში, თუ ამით "სახიფათო ვითარება" არ შეიქმნება.
29. მსაჯის უკითხავად [სათამაშო] არეში შესვლა შეუძლია:
- ა. თულუჩხს -- მოთამაშეთათვის წყლის მზიდავს -- "ტრავმის გამო" თამაშის შეჩერებისას | ლელოს გატანის შემდეგ.
 - ბ. "ბურთის სადგამის" შემტანს -- ჩარიმის კარში დარტყმისას | ლელოს გატანის შემდეგ.
 - გ. მწვრთნელს -- შესვენებაზე, თავისი გუნდის დასამოდღვრად | ჭკუის დასარიგებლად.
- ოღონდაც, ეს პირები თამაშში არ უნდა ჩაერიონ, და მათ მსაჯებს არ უნდა მიმართონ | არაფერი უთხრან.
30. შეცვლების გაძღოლა შეიძლება დაევალოს | დაეკისროს ორგანიზატორის მიერ დანიშნულ "კიდის მენეჯერებს" -- "მეოთხე | მეხუთე მსაჯებს".

შვიდკაცა

++ ემატება

3'. მსაჯმა "დამატებითი დროის" წინ ამავე ხერხით წილი [თავიდან] უნდა ჰყაროს.

ლელოს მსაჯები

31. თამაშს ორი "ლელოს მსაჯი" ემსახურება -- ორივე ლელოში თითო მოქმედებს.
32. მსაჯი ისევე განაგებს "ლელოს მსაჯს", როგორც თანა-კიდის მსაჯს.
33. გარდასახვის | ჩარიმის კარში დარტყმის დროს "ლელოს მსაჯმა" [მოედნის] მსაჯს დარტყმის შედეგი უნდა ანიშნოს.
34. თუ ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" "ლელოს კიდეზე" გადავიდა -- იქ მოქმედმა "ლელოს მსაჯმა" ალაში უნდა აწიოს.
35. თუ მსაჯი "ლელოს გატანის | დაცვის" გამო შეეჭვდა -- რჩევას "ლელოს მსაჯს" დაეკითხება.
36. ორგანიზატორს შეუძლია, "ლელოს მსაჯს" დაავალოს ლელოში ჩადენილი "ბინძურად თამაშის" შემთხვევათა [მსაჯისთვის] ნიშნება.

არსი

თუ მეტოქემ წესი დაარღვია, მაგრამ [ბურთიანმა] გუნდმა ხეირი მიანიც ნახა -- მსაჯს შეუძლია თამაში არ შეაჩეროს, რათა ბურთაობა [უფრო] უწყვეტი გახადოს.

1. ხეირი არსებობს

- ა. ტაქტიკური -- თუ [მართალ] გუნდს შეუძლია [უფრო] თავისუფლად იბურთაოს.
- ბ. ტერიტორიული -- თუ თამაშმა დამრღვევი გუნდის ლელოსკენ გადაინაცვლა.
- გ. კომბინირებული -- თუ ორივე წინა პირობა ერთდროულად შესრულდა.
- დ. ხეირი ცხადი და რეალური უნდა იყოს -- მისი მიღების [მხოლოდ] შანსი არ კმარა [არაფრის მაქნისია].

2. "ხეირზე თამაში" სრულდება, თუ

- ა. მსაჯს მიაჩნია, რომ [მართალმა] გუნდმა უკვე [საკმაოდ] იხეირა -- ამ დროს მსაჯი თამაშს აგრძელებს.
- ბ. მსაჯს მიაჩნია, რომ [მართალი] გუნდი ვერ იხეირებს -- ამ დროს მსაჯი თამაშს აჩერებს და ნიშნავს იმ დარღვევის სარგო სასჯელს, რომლისთვისაც გუნდს ხეირზე ათამაშებდა.
- გ. [მართალმა] გუნდმა თავად დაარღვია წესი, სანამ [საკმაოდ] იხეირებდა -- ამ დროსაც მსაჯი აჩერებს

თამაშს და ნიშნავს პირველი დარღვევის სარგო სასჯელს. თუ ერთ-ერთი ან ორივე დარღვევა "ბინძურად თამაშია", მსაჯი დამრღვევ(ებ)ს სათანადო სასჯელ(ებ)ს დააკისრებს.

- დ. დამრღვევმა გუნდმა წესი კიდევ დაარღვია და [მართალი] გუნდი მაქედან ვერანაირად ველარ იხეირებს -- ამ დროს მსაჯი თამაშს აჩერებს და [მართალი] გუნდის კაპიტანს ანდობს სასჯელის არჩევას: ეკითხება, თამაშის განახლება საიდან გირჩევნიათო.
3. ხეირის წესი არ გამოიყენება -- და მსაჯმა უმაღ უნდა დაუსტვინოს, თუ
 - ა. ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" მსაჯს შეეხო და ამით ერთ-ერთმა გუნდმა იხეირა.
 - ბ. შერკინებაში ბურთი გვირაბის ნებისმიერი ბოლოდან გამოვარდა.
 - გ. შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა.
 - დ. შერკინებაში მოთამაშე იმდენად აწიეს, რომ მიწას ფეხ(ებ)ით აღარ ეხება.
 - ე. [კიდიდან] უცვბ შემოგდება | [ჯარიმის | თავისუფალის] უცვბ გათამაშება არა-სწორად შესრულდა.
 - ვ. ბურთი უქმი გახდა.
 - ზ. თამაშის გაგრძელება სახიფათოა.
 - თ. მსაჯი ეჭვობს, რომ მოთამაშე მძიმედ დაშავდა.

1. ბურთის სხვადასხვა ხერხით გატანა ასე ფასდება:

- ა. ლელო 5 ქულა
- ბ. გარდასახვა 2 ქულა
- გ. საჯარიმო ლელო 7 ქულა
- დ. ჭარიმიდან გატანილი გოლი 3 ქულა
- ე. არეკნით გატანილი გოლი 3 ქულა

ლელო

2. ლელო გატანილია, თუ

- ა. მოთამაშემ პირველმა დაამიწა ბურთი მეტოქის ლელოში, ან ბურთი ერთ-დროულად შეახო მიწასა და მეტოქის კარის ძელის | ამისი შალითის ძირს.
- ბ. შერკინებამ | რაჭმა | მოლმა უწია კარის ხახს და შემტევმა პირველმა დაამიწა ბურთი.
- გ. შემტევი მეტოქის ლელომდე შებოჭეს, მაგრამ მან ინერციით -- მიწის გასწვრივ უწყვეტი მოძრაობით -- მაინც უწია მეტოქის ლელოს და იქ ბურთი პირველმა დაამიწა.
- დ. შემტევი მეტოქის ლელოსთან შებოჭეს, მაგრამ უმალ გადასწვდა ლელოს და ბურთი დაამიწა.

ე. მოთამაშე კიდევ | ლელოს კიდევ იყო, მაგრამ ისე, რომ ბურთი ხელით არ აუღია -- მაინც დაამიწა მეტოქის ლელოში.

საჯარიმო ლელო

3. შემტევს ძელებს შორის ეთვლება | ერგება "საჯარიმო ლელო", თუ ლელოს ნაღდად გაიტანდა | გაიტანდა "უკეთეს | უფრო ხელ-საყრელ ადგილზე", მეტოქეს ბინძურად თამაშით რომ არ შეეშალა ხელი -- ამ დროს მეტოქე სინბინშია გასაშვები | წითლთაა გასაძვებელი. გარდასახვა **ალარ** ირტყება.

გოლი: გარდასახვა | ჭარიმა | არეკნი

- 4. გოლი ითვლება, თუ ფეხით დარტყმული ბურთი -- გუნდელისა და მიწის შეუხებლად -- კარში გავიდა: ბურთმა გაიფრინა კარის ხარხის ხეშოთა და ძელებს შორის.
- 5. თუ ბურთი ხარხისა გადააფრინდა და ძელებსაც გადასცდა -- გოლი ითვლება, თუ ბურთი ძელებს შორის გაიფრენდა, ესენი უფრო მაღალი რომ ყოფილიყო.
- 6. თუ ბურთი ხარხისა გადააფრინდა, მაგრამ ჭარმა უკან, მოედანში წაიღო -- გოლი [მაინც] ითვლება.

გარდასახვა

7. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმა -- მიწიდან ან არეკნით.
8. დამრტყმელმა
 - ა. უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც თამაშობდნენ -- თუკი არ დაზიანებულია.
 - ბ. დარტყმა უნდა შეასრულოს მოედნიდან -- ლელოს გატანის ადგილზე, კიდის ხაზის პარალელურად გავლებული [წარმოსახვითი] ხაზიდან.
 - გ. ბურთი უნდა დადოს | დააყენოს [პირდაპირ | უშუალოდ] მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან "ბურთის სადგამზე". დამრტყმელს ბურთი შეიძლება დაუჭიროს გუნდელმა -- ნებისმიერი სხვა დახმარება იკრძალება.
 - დ. დარტყმა უნდა შეასრულოს ლელოს ჩათვლიდან [სათამაშო დროის] 90 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი წაეჭყეს | გადაუგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გაუხდეს. * **სასჯელი: გარდასახვა უქმდება.**
9. დამრტყმელის გუნდი -- ძირს დადებული ბურთის დამჭერის გამოკლებით -- ბურთის უკან უნდა დადგეს და არ უნდა ჩაიდინოს ისეთი რამ, რასაც შეუძლია გა-

მოიწვიოს მეტოქის ნაადრევად თავდასხმა. * **სასჯელი: გარდასახვა უქმდება.**

10. თუ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი მანამ წაეჭყა, სანამ მისკენ გაეჭანებოდა -- მსაჯი ხელახლა დადებას ადროვებს. ამ დროს მეტოქე თავისი კარის ხაზის უკან უნდა დარჩეს.
11. თუ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი მას შემდეგ წაეჭყა, რაც მისკენ გაეჭანა -- შეუძლია მაინც დაარტყას, ანაც ბურთი აიღოს და არეკნი სცადოს.
12. თუ დაყენებული ბურთი წაიჭყა და გადაგორდა ლელოს გატანის ადგილზე გავლებული ხაზიდან, მაგრამ დამრტყმელმა ბურთი კარში მაინც გაიტანა -- გოლი ითვლება.
13. თუ დაყენებული ბურთი წაიჭყა და კიდზე გადაგორდა მას შემდეგ, რაც დამრტყმელი მისკენ გაეჭანა -- გარდასახვა უქმდება.

მეტოქე გარდასახვის დროს

14. მეტოქის ყველა მოთამაშე უნდა ჩავიდედს თავისი კარის ხაზის უკან და ამ ხაზს არ გადმოაბიჯოს, სანამ დამრტყმელი ბურთისკენ არ გაეჭანება. როცა დამრტყმელი ამას იზამს, მეტოქეებს შეუძლიათ მას მიუხდნენ |

თავს დაესხან ან[და ახტენ დარტყმაზე დასაფარებლად, მაგრამ ერთმანეთის აწევა | ერთურთზე დაურდნობა | შედგომა კი ეკრძალება.

15. მეტოქემ გარდასახვის დროს არ უნდა იყვიროს.

* სასჯელი: თუ მეტოქემ წეხი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება. თუ ბურთი კარში არ გასულა, დამრტყმელი გარდასახვას ხელახლა შეასრულებს, მეტოქეს კი თავ-დასხმა აეკრძალება. ამ დროს დამრტყმელს [მთელი] სამზადისის გამოორება და დარტყმის ხერხის | ტიპის შეცვლაც შეუძლია.

16. თუ დამრტყმელს დაქენებული ბურთი მას შემდეგ წაეჭცა, რაც მისკენ გაეჭანა -- გამოჭცეულ მეტოქეებს შეუძლიათ თავ-დასხმა განაგრძონ.

17. თუ მეტოქე ბურთს შეეხო, მაგრამ ბურთი კარში მინც გავიდა -- გოლი ითვლება.

ჯარიმიდან გატანილი გოლი

18. ასეთი გოლი გაიტანება მხოლოდ ჯარიმიდან.

19. გუნდმა დროულად უნდა ბრძანოს | გაამხილოს, კარში ვარტყამთო.

20. თუ გუნდმა მსაჯს უთხრა | ამცნო | ანიშნა, კარში ვარტყამთო -- ეგრევე უნდა მოიჭცეს. თქმის გარდა,

აქ განზრახვის გამხელად ითვლება ჭვიშის | ნახერხის | სადგამის მოედანზე შეტანა, ანდა დამრტყმელის მიერ მიწაზე ადგილის მონიშვნა.

21. დარტყმა უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 60 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი გადაგორდეს და ხელახლა დასაყენებული გახდეს. * სასჯელი: დარტყმა უჭმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

22. თუ გუნდმა მსაჯს ამცნო, კარში ვარტყამთო -- მეტოქე უძრავად, ხელეზ-ჩამოშვებული [მიმკლავით] უნდა იდგეს დამრტყმელის გამოჭანებიდან ბურთისთვის ფეხის დარტყმამდე. >> წეხი 20.12 [გვ.81]

23. თუ დამრტყმელს მსაჯისთვის არ უნიშნებია, კარში ვარტყამთო, მაგრამ არეკნით დაარტყა და ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება.

24. დამრტყმელმა ბურთი უნდა დააყენოს მიწაზე, ჭვიშაზე, ნახერხზე ან "ბურთის სადგამზე". დამრტყმელს ბურთი შეიძლება დაუჭიროს გუნდელმა -- ნებისმიერი სხვა დახმარება იკრძალება. * სასჯელი: [მეტოქის] შერკინება.

25. მოთამაშეს ეკრძალება ჯარიმიდან კარში დარტყმული ბურთის განზრახ შეხება -- გოლის "თავიდან ასაცილებლად".

26. მეტოქემ ჯარიმის კარში დარტყმისას არ უნდა იყვიროს.

27. თუ ჯარიმის კარში დარტყმისას მეტოქემ წესი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება და მეტოქეს ახალი სასჯელი აღარ ეკისრება. თუ ბურთი კარში არ გასულა, [მართალ] გუნდს ერგება ახალი ჯარიმა -- თანაც, 10 მეტრით წინ.

* სასჯელი: ჯარიმა.

არეკნით გატანილი გოლი

28. ასეთი გოლი გაიტანება "ღია თამაშიდან", არეკნით დარტყმის შედეგად.

29. თუ გუნდს თავისუფალი ერგო, ანაც მან თავისუფალი [თავად] აირჩია შერკინების | დერეფნის ნაცვლად -- გოლის არეკნით გატანა შეუძლია მხოლოდ მას შემდეგ, რაც ბურთი ისევ უჭმი გახდა | მეტოქემ ბურთით ითამაშა | მას შეეხო | "ბურთიანი მოთამაშე" შეზოჭა. ნებისმიერი "უდროო" არეკნი აცდენილად ითვლება და თამაში გრძელდება.

შვიდკაცა

7. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმა -- მხოლოდ არეკნით.

გგ. = არ მოქმედებს =

8დ. დარტყმა უნდა შეასრულოს ლელოს ჩათვლიდან [სათამაშო დროის] 30 წამში * სასჯელი: გარდასახვა უქმდება.

14. მეტოქის ყველა მოთამაშე უმალ უნდა მოგროვდეს თავის 10-მეტრა ხაზთან.

* სასჯელი: = ეჭრება ბოლო სამი ფრაზა =

16. = არ მოქმედებს =

21. [ჯარიმიდან] კარში დარტყმა უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 30 წამში. * სასჯელი: დარტყმა უქმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

24. [ჯარიმიდან] კარში დარტყმა უნდა შესრულდეს მხოლოდ არეკნით. * სასჯელი: [მეტოქის] შერკინება.

++ ემატება

30. "დამატებით დროში" პირველივე ბურთის გამტანი გუნდი გამარჯვებულად ცხადდება და თამაში მთავრდება -- ლელოს შემდეგ გარდასახვა აღარ ირტყმება.

არსი

თუ მოთამაშემ ბინძურად ითამაშა -- მსაჯმა დროებით | ბოლომდე უნდა გააძევოს.

გზის შეკვრა [ბლოკი]

1. თუ ორი მეტოქე ბურთისკენ გარბის -- ერთმანეთს არ უნდა დაეჯახონ | ხელი ჰკრან. ამ დროს ნება-დართულია მხოლოდ "მხრით მხარში" [მხარ-და-მხარ] ბიძგება.
2. "თამაშ-გარეთ მყოფმა" მოთამაშემ განგებ არ უნდა დაბლოკოს მეტოქე და არც თამაშში ჩაერიოს.
3. მოთამაშემ მეტოქეს ხელი განგებ არ უნდა შეუშალოს ბურთიანის [შე]ბოჭვაში.
4. ბურთის მოსაპოვებლად ბრძოლის | ჭიდილის | ცილობის გარდა -- მოთამაშემ მეტოქეს ხელი სხვა-ნაირად არ უნდა შეუშალოს ბურთის თამაშში | დაუფლებავში.
5. "ბურთიანი მოთამაშე" განგებ არ უნდა დაეჯახოს "თამაშ-გარეთ მყოფ" გუნდულს და მეტოქეს ასე დაემართოს.
6. ბურთის უჭმობის დროს მოთამაშემ მეტოქე არა-ნაირად არ უნდა შეაფერხოს.

* სასჯელი: ჯარიმა.

უპიროდ თამაში

7. მოთამაშემ განგებ არ უნდა
 - ა. არღვიოს თამაშის ნებისმიერი წესი.
 - ბ. [გა]დააგდოს | გადადოს | გა[და]აგოროს | ტყორცნოს -- ბურთი ხელით [მკლავით | მტევნით] [სათამაშო] არიდან [აუტში | ლელოს კიდეზე | "ლელოს უკანა ხაზს" მიღმა].
 - გ. ჩაიღინოს ისეთი რამ, რაც მსაჯს აფიქრებინებს, რომ მეტოქემ წესი დაარღვია.

* სასჯელი: ჯარიმა.

დ. წელოს დრო. * სასჯელი: თავისუფალი.

წესის ზედიზედ დარღვევა

8. გუნდმა ზედიზედ არ უნდა არღვიოს "ერთი და იგივე" | მსგავსი წესი.
 9. მოთამაშემ წესები ზედიზედ არ უნდა არღვიოს.
- * სასჯელი: ჯარიმა.
10. თუ "ერთი და იგივე | მსგავსი წესი" ზედიზედ გუნდის სხვადასხვა მოთამაშემ დაარღვია -- მსაჯმა ამ გუნდს [ზოგადი] შენიშვნა უნდა მისცეს.

თუ გუნდი თავისას არ დაიშლის -- მსაჯმა დამრღვევ[ებ]ი დროებით უნდა გააძევოს.

სახიფათოდ თამაში

11. მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც სხვისთვის სახიფათო იქნება.
12. მოთამაშემ ფიზიკურად | სიტყვიერად არავინ არ უნდა შეურაცხჷყოს.
"ფიზიკურ შეურაცხყოფად" მიიჩნევა: კბენა, მუშტის დარტყმა, თვალის ხელ-ყოფა, მკლავით | მხრით | თავით | მუხლ[ებ]ით დარტყმა, დაწიხლვა | დაბიჯება, სარმა [კვანტის | ფეხის დადება], ფეხის დარტყმა | ჩარტყმა და მისთანები.
13. მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს ადრე | გვიან | სახიფათოდ.
"სახიფათო ბოჭვად" მიიჩნევა "მხრებს ზემოთ ჩავლუბა" -- გინდაც მოთამაშემ მეტოქეს კერ დაბლა შეახოს ხელი, და მისთანები.
14. მოთამაშემ არ უნდა შებოჭოს | დაიჭიროს უბურთო მეტოქე.
15. შერკინების, რაჭისა და მოლის გარდა -- "უბურთო მოთამაშემ" არ უნდა დაიჭიროს "უბურთო მეტოქე" და მას არც უბიძგოს | დაეჯახოს | გზა შეუკრას.

16. მოთამაშე "ხელის ჩაუვლებლად" არ უნდა დაეჯახოს "ბურთიან მეტოქეს" -- იგი არც ამგვარად წააქციოს.
17. მოთამაშემ არ უნდა შებოჭოს | დაიჭიროს მეტოქე, რომელიც მიწას ტერფებით აღარ ეხება -- მას არც დაეჯახოს | ჰკრას | სწვდეს.
18. მოთამაშემ არ უნდა აწიოს | აიყვანოს [მიწას ტერფებით მოსწვივითს] მეტოქე და იგი [მიწაზე] დააგდოს თავით | "ტანის ზემო ნაწილით" -- ესაა "შუბური ბოჭვა".
19. სახიფათოდ თამაში შერკინებაში
 - ა. "პირველი ხახი" არ უნდა დადგეს | დაეწყოს შორს და მეტოქისკენ გაეჭანოს.
 - ბ. პირველ-ხახელი მეტოქეს თავისკენ არ უნდა ეწყო-დეს.
 - გ. პირველ-ხახელმა მეტოქე განგებ არ უნდა აწიოს | შერკინებიდან ამოდეუნოს.
 - დ. პირველ-ხახელმა შერკინება განგებ არ უნდა ჩააქციოს.
20. სახიფათოდ თამაში რაჭში | მოლში
 - ა. მოთამაშე რაჭს | მოლს არ უნდა დაეჯახოს -- მათში არ ჩაებას ისე, რომ უკვე ჩაბმულ სხვა მოთამაშეს არ შეეკრას | ხელი არ მოხვიოს [ჩაავლოს].

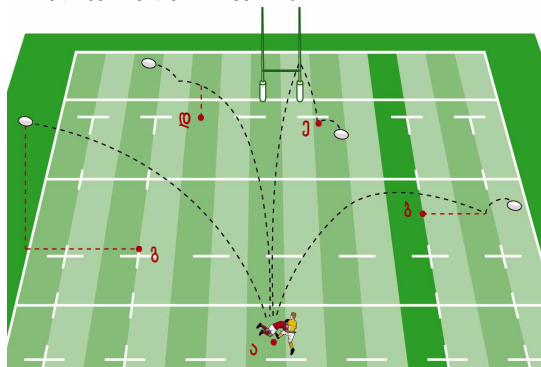
ბ. მოთამაშე მეტოქეს არ უნდა დაეჭიდოს "მხრებს ზემოთ".

გ. მოთამაშემ რაქი | მოლი განგებ არ უნდა ჩააქციოს.

21. მოთამაშემ მეტოქეს სამაგიერო არ უნდა გადაუხადოს.

22. გუნდმა არ უნდა გამოიყენოს "მხედრული" | "სოლური" ფანდები.

23. მოთამაშემ ფეხი არ უნდა დაარტყას ბურთს, თუ ეს მეტოქეს ხელ[ე]ბით უჭირავს.



დამრტყმელზე გვიან თავ-დასხმა

24. ბურთიანს შეუძლია მეტოქე "ხელის კვრით" ჩამოიშოროს -- ოღონდაც, ძალის ზომიერად დატანებით.

* **სასჯელი:** ჯარიმა.

25. მოთამაშე განგებ არ უნდა დაეჩახოს [თავს დაესხას] მეტოქეს, რომელმაც ბურთს ეს-ესაა ფეხი დაარტყა -- და მას არც გზა შეუკრას.

* **სასჯელი:** ჯარიმა.

"მართალ გუნდს" ჯარიმა ერგება | მისი მოთხოვნა შეუძლია:

ა. დარღვევის ადგილზე.

ბ. ბურთის მიწაზე დაცემის | "დაცემამდე ბურთით შემდეგი თამაშის | მისი შეხების" ადგილზე -- ოღონდ კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე.

გ. თუ ბურთი აუტში პირდაპირ გადავიდა | დაეცა -- 15-მეტრა ხაზზე, ბურთის აუტში გასვლის ადგილის გასწვრივ.

დ. თუ ბურთი ლელოში | ლელოს კიდეზე | [ლელოს] უკანა ხაზზე | ამის გადაღმა დაეცა -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე: იმ ადგილის პირდაპირ, სადაც ბურთმა კარის ხაზი გადაკვეთა -- ოღონდაც, კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე.

ე. თუ ბურთი კარის ძელს | ხარისხს მოხვდა -- ბურთის მიწაზე დაცემის ადგილზე.

უწესობა | უღირსი საქციელი

26. მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც სპორტულ ადატს ეწინააღმდეგება.
27. მოთამაშე მსაჯებს პატივით უნდა მოეპყრას -- გადაწყვეტილებათა გამო არ ედავოს. თუ მსაჯი თამაშის შესაჩერებლად ჩაჰბერავს სასტვენს -- მოთამაშემ თამაში მყის უნდა შეწყვიტოს.

* სასჯელი: კარიმა.

უციურობა | წითელი ბარათი

28. თუ მსაჯი მოთამაშეს დროებით -- [სათამაშო დროის] 10 წუთით აძევებს -- მას "უციურობის ბარათს" უჩვენებს. თუ ამ მოთამაშემ მერე "უციურობის" კიდევ დაიმსახურა -- მსაჯი ბოლომდე | "წითლით" გააძევებს.
29. თუ მსაჯი მოთამაშეს [თამაშის] ბოლომდე აძევებს -- მას "წითელ ბარათს" უჩვენებს. "ბოლომდე გაძევებული" თამაშში მეტად აღარ მონაწილეობს -- მას ვერავინ შეცვლის | მის ნაცვლად ვერავინ შევა.

შვიდკაცა

28. თუ მსაჯი მოთამაშეს დროებით -- [სათამაშო დროის] 2 წუთით აძევებს -- მას "უციურობის ბარათს" უჩვენებს. თუ ამ მოთამაშემ მერე "უციურობის" კიდევ დაიმსახურა -- მსაჯი ბოლომდე | წითლით გააძევებს.

არსი

[რატომ] უნდა ითამაშოს მხოლოდ "თამაშში მყოფმა" და არა იმან, ვინც თამაშ-გარე[თა].

თამაშ-გარეთ | თამაშში ყოფნა

1. მოთამაშე "ღია თამაშში" თამაშ-გარეა -- თუ იგი წინაა "ბურთიან გუნდელზე" | იმ გუნდელზე, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა.
"თამაშ-გარეთ მყოფი" თამაშში არ უნდა ჩაერიოს -- არ უნდა
 - ა. ითამაშოს ბურთით.
 - ბ. შებოჭოს ბურთიანი მეტოქე.
 - გ. მეტოქეს ხელი შეუშალოს [თავისუფლად | გემოზე] თამაშში.
- * **სასჯელი: ჯარიმა.**
2. მოთამაშე თამაშ-გარეთ შეიძლება აღმოჩნდეს [სათამაშო] გარემოს ნებისმიერ ადგილას -- მოედანზე | ლელოში | კიდეზე.
3. თუ მოთამაშემ [გუნდელის მიერ] "უნებლიეთ წინ ნასროლი | გადაწოდებული" ბურთი დაიჭირა -- თამაშ-გარეთ არაა.

4. "თამაშ-გარეთ მყოფი" დასასჯელია, თუ

- ა. თამაშში ჩაერია.
- ბ. წინ -- ბურთისკენ გაიჭყა | წავიდა | გადაადგილდა.
- გ. გუნდელმა ბურთს ფეხი დაარტყა, თავად კი მასზე წინ იყო | იდგა და უმალ არ დაიხია იმ წარმოსახვითი ხაზის უკან, რომელიც მისი გუნდის მხარეს, მოედნის მთელ სიგანეზე, ბურთის დამჭერიდან | მიწაზე დაცემის ადგილიდან 10 მეტრზე ივლება.
 აქ სულ ერთია, ბურთი ჯერ კარის ძელ[ებს] | ხარიხას მოხვდა თუ არა.

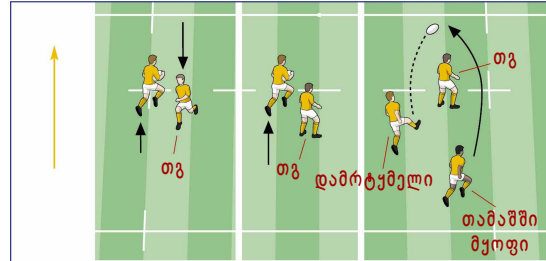
თუ წესი რამდენიმე მოთამაშემ [ერთხაზად] დაარღვია -- ისჯება ის, რომელიც ბურთის დამჭერიდან | მიწაზე დაცემის ადგილიდან ყველაზე ახლოს იყო.
 ამ წესს [მოკლედ] "**10 მეტრი**" ჰქვია.

იგი ძალაშია მაშინაც, როცა ბურთი მეტოქეს შეეხო | მეტოქემ ბურთით ითამაშა -- მაგრამ არ მოქმედებს მეტოქის მიერ [ფეხით] დარტყმაზე დაფარების დროს.

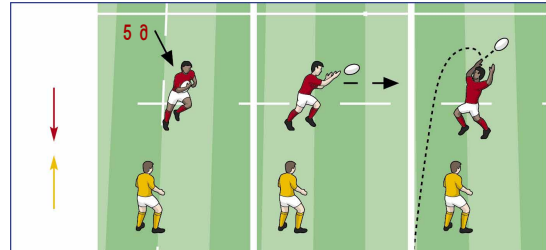
* **სასჯელი: მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს**

- I. **ჯარიმა -- დარღვევის ადგილზე.**
- II. **შერკინება -- სადაც "დამრღვევმა გუნდმა" ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა.**

5. მოთამაშე "უნებლიეთა თამაშ-გარე", თუ ბურთს | ბურთიან გუნდელს ვერ ასცდა | უნებლიეთ შეეხო. აქ მსაჯი მაშინდა უსტვენს, თუ დამრღვევმა გუნდმა იხე-
ირა. * სასჯელი: შერკინება.
6. "10 მეტრის" [10.4გ მუხლის] გარდა -- "თამაშ-გარეთ
მყოფი" უკვე თამაშშია | თამაშში მობრუნდა, თუ
- თავად დაიხია | ჩამოვიდა
 - იმ გუნდელზე უკან, რომელმაც ბურთით ბოლომ
ითამაშა.
 - "თამაშში მყოფი" გუნდელზე უკან.
 - "თამაშში მყოფმა" გუნდელმა გადაუსწრო და ეს
გუნდელი [სათამაშო] არეშია | არეში უკვე დაბრუნ-
და.
 - მეტოქემ
 - ბურთიანად გაირბინა 5 მეტრი -- სულ ერთია,
საით.
 - პასი შეასრულა [გააკეთა] | სხვას უპასა.
 - ბურთს ფეხს დაარტყა.
- მეტოქე
- ბურთს განზრახ | განგებ შეეხო, მაგრამ არ | ვერ
დაეუფლა.



თავად დაიხია ბურთიანის უკან | ბურთიანმა დამრტყმელმა | სხვა
გადაუსწრო თამაშში-მყოფმა
გადაუსწრო



ბურთიანმა მეტოქემ 5 მეტრი გაირბინა | მეტოქემ ბურთს
ფეხს დაარტყა | მეტოქე ბურთს
განგებ შეეხო | სხვას უპასა

7. თამაშ-გარეთ "10 მეტრში" მყოფი მოთამაშე [10.4გ მუხლი] თამაშში შეიძლება მობრუნდეს მეტოქის ერთადერთი მოქმედებით -- ეგაა [ფეხით] დარტყმაზე დაფარება.

მობრუნება ფაზურ თამაშში

8. თუ მოთამაშე რაჭში | მოლში | შერკინებაში | დერე-ფანში თამაშ-გარეა -- თამაშ-გარეთვე რჩება მათი დასრულების შემდეგ.

9. აქ მოთამაშე "უკვე თამაშშია | თამაშში მობრუნდა", თუ

ა. თავად უმალ დაიხია სათანადო "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან.

ბ. მეტოქემ ბურთიანად გაირბინა 5 მეტრი -- სულ ერთია, საით.

გ. მეტოქემ ბურთს ფეხს დაარტყა.

10. თამაშ-გარეთ მყოფი | ჩარჩენილი დასასჯელია, თუ
ა. უმალ კი არ დაიხია "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან, არამედ უფრო ხელ-საყრელ ადგილზე მეტოქეს მოაბრუნებინა თავი.

ბ. თამაშში ჩაერია.

გ. ბურთისკენ გაიჭცა | წავიდა | გადაადგილდა.

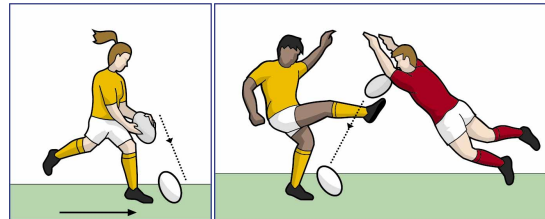
* სასჯელი: ჯარიმა.

წინ თამაში -- ბურთის დავარდნა

1. "წინ თამაში" [სათამაშო] არის ნებისმიერ ადგილზე შეიძლება მოხდეს | აღინუსხოს.
2. თუ მოთამაშე მეტოქის ბოჭკისას ბურთს შეეხო და ბურთი მბოჭკავისგან წინ წავიდა | დავარდა -- მბოჭკავზე "წინ თამაშია". * სასჯელი: შერკინება.
3. მოთამაშემ ბურთი მტევნის | მკლავის დარტყმით | ჩაკვრით წინ განზახ | განგებ არ უნდა გადააგდოს. * სასჯელი: ჯარიმა.
4. თუ მოთამაშემ ბურთის დაჭერა | პასის ჩაჭრა სცადა და ამის შანსი ნაღდად ჰქონდა, მაგრამ ბურთი წინ დაუვარდა -- "განზახ წინ თამაში" არაა.
5. "წინ თამაში" არაა და თამაში გრძელდება, თუ
 - ა. მოთამაშემ მეტოქეს [ფეხით] დარტყმაზე დაუფარა და ბურთი დამფარებლისგან წინ წავიდა.
 - ბ. თუ მოთამაშეს ბურთი მეტოქემ წააღლიტა | [ხელიდან] განგებ გააგდებინა და ბურთი წინ ამ მოთამაშისგან წავიდა.

წინ პასი | გადაწოდება

6. "წინ პასი" [სათამაშო] არის ნებისმიერ ადგილზე შეიძლება მოხდეს | აღინუსხოს. * სასჯელი: შერკინება.
7. მოთამაშემ ბურთი [ხელით] წინ განზახ | განგებ არ უნდა გადააგდოს | გადააწოდოს. * სასჯელი: ჯარიმა.



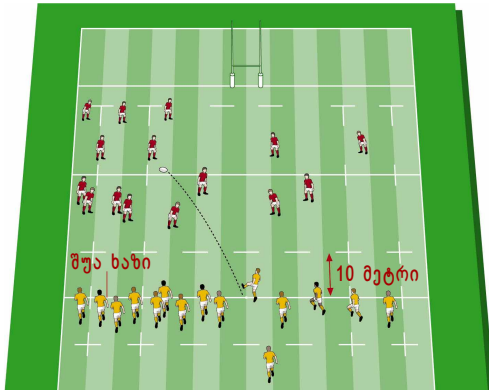
წინ თამაში დარტყმაზე დაფარება

არსი

"ცენტრიდან დარტემით" იწყება თამაშის | მატჩის და "დამატებითი დროის" ორივე ნახევარი | ტაიმი, და ახლდება თამაში "ბურთის გატანის" შემდეგ.

"22-დან დარტემით" თამაშს "დამცველი გუნდი" აახლებს.

1. ცენტრიდან | 22-დან დარტემა არეკნით სრულდება.
* სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტემის გამეორებას | შერკინებას.



ცენტრიდან დარტემა

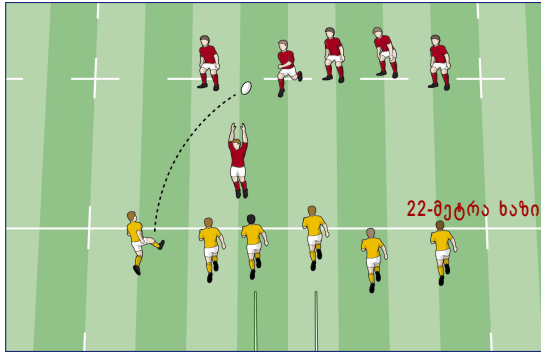
2. ცენტრიდან დარტემა სრულდება "შუა ხაზის" ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან. * სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტემის გამეორებას | შერკინებას.
3. მეორე ტაიმს იწყებს ის გუნდი, რომლის მეტოქემაც დაიწყო პირველი.
4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განაახლებს "ბურთის გამშვები" გუნდი.
5. ბურთის დარტემისას
 - ა. დამრტემელის გუნდულები ბურთზე უკან უნდა იდგნენ. * სასჯელი: შერკინება.
 - ბ. მეტოქე გუნდი "10-მეტრა ხაზზე" ან მის უკან უნდა განლაგდეს. * სასჯელი: დარტემის გამეორება.
6. ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უნდა უწიოს. * სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტემის გამეორებას | შერკინებას.
7. თუ ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უწია, მაგრამ ჭარმა უკანვე წაიღო | მეტოქემ მანამ ითამაშა, სანამ ბურთი 10-მეტრა ხაზამდე მიაღწევდა -- თამაში გრძელდება.
8. თუ ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ გა[და]ვიდა -- მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:
 - ა. დარტემის გამეორება.

- ბ. შერკინება.
 გ. დერეფანი.
 დ. უცებ შემოგდება.
9. თუ [ცენტრიდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებელივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმალ დაამიწა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამოერებას | შერკინებას.
10. თუ ბურთი დამრტყმელი გუნდისვე ლელოში შევიდა, იქ კი დამცველმა უქმად აქცია | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქეს ერგება [5-მეტრა] შერკინება.

22-დან დარტყმა

11. ცენტრიდან | 22-დან დარტყმის გარდა -- თუ შემტყვმა ბურთი გაგზავნა | შეიტანა "მეტოქის ლელოში", იქ კი დამცველმა "უქმად აქცია" | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] და წესებიც არ დარღვეულა -- თამაში 22-დან დარტყმით განახლდება.

12. 22-დან დარტყმა
- ა. სრულდება 22-მეტრა ხაზის | მის უკან მდებარე ნებისმიერი ადგილიდან. * სასჯელი: შერკინება.
 - ბ. უნდა შესრულდეს მალე [გაუჭანჯღბლივ]. * სასჯელი: თავისუფალი.
 - გ. ბურთმა 22-მეტრა ხაზი უნდა გადაკვეთოს. * სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამოერებას | შერკინებას.
 - დ. ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ არ უნდა გა[და]ვიდეს -- მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:
 - I. დარტყმის გამოერება.
 - II. შერკინება.
 - III. დერეფანი.
 - IV. უცებ შემოგდება.
13. ბურთის დარტყმამდე მეტოქე არ უნდა გადასცდეს 22-მეტრა ხაზს. * სასჯელი: თავისუფალი.
14. 22-ში მყოფმა მეტოქემ დარტყმა არ უნდა შეაფერხოს. * სასჯელი: ჯარიმა.
15. თუ ბურთმა 22-მეტრა ხაზი გადაკვეთა, მაგრამ ჯარიმა უკანვე წაიღო -- თამაში გრძელდება.
16. თუ ბურთს 22-მეტრა ხაზი არ გადაუკვეთია -- შეიძლება ხეირის ამოქმედება.



17. თუ [22-დან დარტემული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხე-ბლივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღ დაამიწა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქე აირჩევს დარტ-უმის გამეორებას | შერკინებას.
18. დამრტემელის გუნდულები დარტემისას ბურთზე უკან უნდა იდგნენ, ხოლო ვინც წინაა, შეიძლება დაისაჯოს, თუ უკან არ დაიხევს | თამაშში ჩაერევა მანამ, სანამ "გუნდელის მოქმედებით" თამაშში მობრუნდება.
* სასჯელი: შერკინება.

შვიდკაცა

2. = იგივე = * სასჯელი: თავისუფალი.
4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განაახლებს იგივე -- "ბურთის გამტანი" გუნდი -- გარდასახვიდან | გოლი-დან 30 წამში. * სასჯელი: თავისუფალი.
- 5ა. = იგივე = * სასჯელი: თავისუფალი.
6. = იგივე = * სასჯელი: თავისუფალი.
8. ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ არ უნდა გა[და]-ვიდეს.* სასჯელი: თავისუფალი.
9. = იგივე = -- მეტოქეს ცენტრში ერგება თავისუფალი.
- 12ბ. უნდა შესრულდეს [დანიშნინდან] 30 წამში. * სასჯელი: თავისუფალი.

არსი

მოთამაშეებმა დგომელა | ხეზეულად უნდა ითამაშონ | იბურთაონ.

1. მოთამაშე[მ], რომელიც მიწაზე გდებული ბურთის ასაღებად დაწვა | შეუბოჭავი [ბოჭვის გარეშე] წაიქცა ბურთიანად, უმალ უნდა
 - ა. ბურთიანად წამოდგეს.
 - ბ. ბურთით ითამაშოს -- გადააწოდოს | სხვას უპასოს, მაგრამ ბურთს ფეხი არ დაარტყას.
 - გ. ბურთს ხელი გაუშვას.
- * **სასჯელი: ჯარიმა.**
2. ბურთით თამაშის | ბურთისთვის ხელის გაშვების შემდეგ -- წაქცეული მოთამაშე უმალ უნდა გაეცალოს ბურთს | "გადაგორდეს" | წამოდგეს. * **სასჯელი: ჯარიმა.**



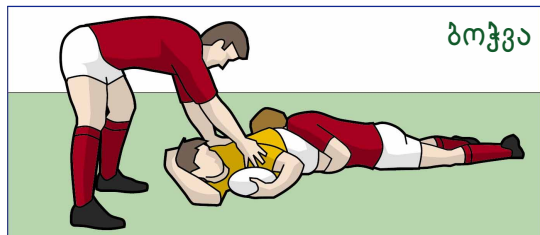
3. წაქცეულმა უბურთო მოთამაშემ
 - ა. "დგომელა მეტოქეს" ხელი არ უნდა შეუშალოს ბურთის თამაშში | დაუფლებავში.
 - ბ. ბურთით არ უნდა ითამაშოს.
 - გ. მეტოქე არ უნდა შებოჭოს | ამას არცკი ეცადოს.
- * **სასჯელი: ჯარიმა.**
4. დგომელა უბურთო მოთამაშე არ უნდა დააწვეს | გადააწვეს წაქცეულ ბურთიანს | ბურთის ახლოს წაქცეულებს. * **სასჯელი: ჯარიმა.**

არსი

ბოჭვა ხდება | მისი წესი მოქმედებს მოედანზე, მაგრამ არა -- ლულოში. ბოჭვაზე მოთამაშეები ისე უნდა მოიქცნენ | გაისარჯონ, რომ ბრძოლა ალალი | თანა-სწორი | სამართლიანი გამოვიდეს და ბურთაობის უმაღლეს გავრძელებაც შესაძლებელი იყოს.

აუცილებელი პირობები

1. "ბურთიანი მოთამაშე" შებოჭილია -- თუ იგი ერთმა | რამდენიმე მეტოქემ დაიჭირა და [მიწაზე] წააქცია.
2. "წააქცია" ნიშნავს, რომ "ბურთიანი მოთამაშე" მიწაზე წევს | ზის | მინიმუმ ცალი მუხლით ეხება მიწას, ან აწევს | აზის | მუხლითვე ეხება სხვა წაქცეულს.



3. "დაიჭირა" ნიშნავს, რომ მბოჭავმა ბურთიანი წაქცევის შემდეგ "ცოტა ხნით მაინც" გააკავა.

ბოჭვის მონაწილენი

4. ბოჭვაში მონაწილეობენ:
 - ა. შებოჭილი [მოთამაშე].
 - ბ. მბოჭავ[ებ]ი.
 - გ. სხვები:
 - I. მოთამაშეები, რომლებმაც ბურთიანი დაიჭირეს, მაგრამ თავად არ წაქცეულან.
 - II. მოთამაშეები, რომლებიც ბოჭვაზე ბურთის მოსაპოვებლად | დასაუფლებლად | ასაღებად მივიდნენ.
 - III. მოთამაშეები, რომლებიც უკვე | ისედაც მიწაზე იწვნენ.

მონაწილეთა ვალდებულებანი

5. მბოჭავმა
 - ა. ბურთსა და შებოჭილს ხელი უმაღლეს -- წაქცევის თანავე უნდა გაუშვას.

- ბ. იგი უმალ უნდა გაეცალოს | მოეშვას შებოჭილსა და ბურთს | უმალ წამოდგეს.
- გ. ვიდრე ბურთით | "ბურთზე" ითამაშებდეს -- კერ უნდა წამოდგეს.
- დ. მან შებოჭილს უნდა ადროვოს [აცალოს] | დაანებოს ბურთის გაათავისუფლება | თამაში.
- ე. შებოჭილს უნდა ადროვოს | დაანებოს ბურთის[გან] გაცლა | "გადაგორება".

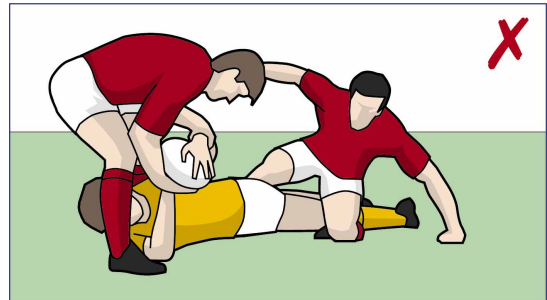
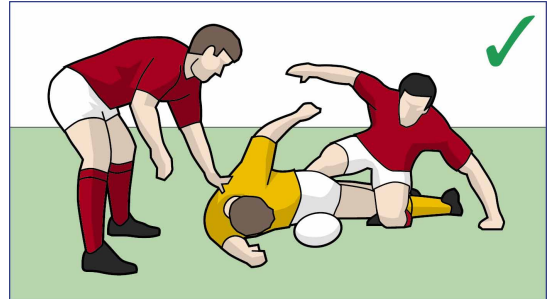
* სასჯელი: ჯარიმა.

- 6. თუ წინა მუხლის პირობებს იცავს და რაჭი კერ არ შექმნილა | დაწყებულია -- მბოჭავს შეუძლია "ბურთზე თამაში" -- ოღონდაც, მხოლოდ ჭიშკრიდან | თავისი ლელოს მხრიდან. * სასჯელი: ჯარიმა.

- 7. შებოჭილმა უმალ [მყის]

- ა. უნდა გაათავისუფლოს ბურთი თამაშის გასაგრძელებლად -- ბურთს ხელი გაუშვას | ბურთი მიწაზე [გა]დადოს ნებისმიერ მხარეს, ან ბურთი გადააწოდოს [სხვას უპასოს] | მიწაზე გააგოროს -- ოღონდაც, წინ არა.
- ბ. იგი უნდა გაეცალოს | მოშორდეს ბურთს | "გადაგორდეს" | [უბურთოდ] უმალ წამოდგეს.
- გ. ბურთზე | მის ახლოს ისე არ უნდა იწვევს, რომ მეტოქეს "ბურთის დაუფლებაში" ხელი შეუშალოს.

* სასჯელი: ჯარიმა.



შებოჭილმა თამაშის გასაგრძელებლად უმალ უნდა გაათავისუფლოს ბურთი

8. სხვები

- ა. არ უნდა წაიქცნენ. მათ უმაღლ უნდა [გა]უშვან ხელი ბურთსა და შებოჭილს.
- ბ. მათ მხოლოდ ზეზეულად | დგომელა შეუძლიათ "ბურთით თამაში".
- გ. ისინი ბოჭვაზე -- ბურთისთვის ბრძოლაში -- ჭიმკრიდან | თავისი ლელოს მხრიდან უნდა ჩაებან.
- დ. თუ თავად მიწაზე წვანან ბოჭვის ახლოს -- [მათ] ბურთით არ უნდა ითამაშონ | შებოჭონ მეტოქე.

* სასჯელი: ჭარიმა.

9. მოთამაშემ, რომელმაც ბოჭვაზე ბურთი აიღო | იხელ-თა,

- ა. მისით უმაღლ უნდა ითამაშოს -- ბურთი ბოჭვის ადგილიდან წაიღოს | სხვას გადააწოდოს [უპასოს] | ბურთს ფეხი დაარტყას.

ეს მოთამაშე,

- ბ. თუ მეტოქეს არ შეუბოჭავს -- იქვე | ახლოს [მიწაზე] არ უნდა წაწვეს | წაიქცეს.
- გ. შეიძლება შებოჭოს მეტოქემ, ოღონდაც მხოლოდ თავისი [ამ მეტოქის] ჭიმკრიდან | ლელოს მხრიდან.

* სასჯელი: ჭარიმა.



ბოჭვის შემდეგ "ყველა სხვას" ბურთის თამაში მხოლოდ ზეზეულად | დგომელა შეუძლია

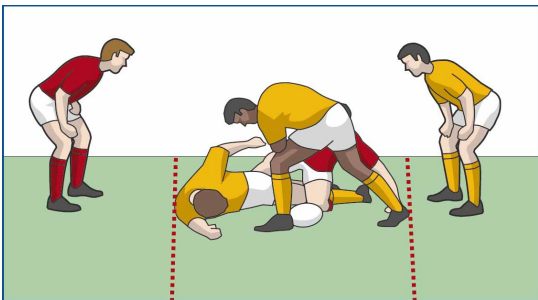
10. თუ ბოჭვის შედეგად მიწაზე [და]დებულ ბურთთან მივი-და ფეხზე მდგარი [დგომელა] მოთამაშე -- მოქმედებას იწყებს "თამაშ-გარეს წესი":

ორივე გუნდისთვის ცალკე | თითო "თამაშ-გარეს ხაზი" იკლება მოედნის მთელ სიგანეზე -- "კარის ხაზის" პარალელურად, ამ გუნდიდან ბოჭვის მონაწილეთა "სხეულის ბოლო ნაწილზე" [და არა -- მხოლოდ ფეხზე].

თუ ეს "ბოლო ნაწილი" კარის ხაზზე | მის უკანაა -- ამ გუნდისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მისივე "კარის ხა-ზია". >> ნახატი [გვ.50]

11. ბოჭვა დასრულდა, თუ

- ა. შეიქმნა რაჭი.
- ბ. ნებისმიერი გუნდის დგომელა მოთამაშემ ბურთი აიღო | იხელთა და იგი ბოჭვის ადგილიდან წაიღო | სხვას გადააწორდა [უპასა] | ბურთს ფეხი დაარტყა.
- გ. ბურთი ბოჭვის არეს გასცდა | გამოვიდა ბოჭვის არიდან.
- დ. ბურთი ბოჭვის არეში შეფერხდა | "დაიშარხა". აქ მსაჯმა თუ ვერ დაადგინა, ვინ დაარღვია წესი -- შერკინება უნდა დანიშნოს.



ფეხზე მდგარი მოთამაშე ბურთთან რომ მივა,
უმალ გაივლება "თამაშ-გარეს ხაზები"

არსი

რაჭში ბურთი მიწაზეა, მოთამაშეები კი მის მოსაპოვებლად | დასაუფლებლად იბრძვიან.

რაჭის შექმნა

1. რაჭი იმართება | ხდება მოედანზე, მაგრამ არა -- ლელოში.
2. რაჭია -- თუ მეტოქეთა "თითო ან მეტი მოთამაშე" მიწაზე დებული ბურთის გარშემო ერთმანეთს ხეუხულად | დგომელა ეჭიდება.
3. რაჭის განმავლობაში მის მონაწილეს "თავი და ბეჭე-ბი" საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰჭონდეს დახრილი. * სასჯელი: თავისუფალი.

თამაშ-გარე რაჭის დროს

4. რაჭის შექმნის-თანავე, ორივე გუნდისთვის ცალკე | თითო "თამაშ-გარეს ხაზი" ივლება მოედნის მთელ სიგანეზე -- "კარის ხაზის" პარალელურად, ამ გუნდიდან რაჭში ჩაბმულთა "ბოლო ფეხზე".

თუ ეს "ბოლო ფეხი" კარის ხაზზე | მის უკანაა -- ამ გუნდისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მისივე "კარის ხაზია".

რაქში ჩაბმა

5. რაქთან მისული მოთამაშე მასში "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან, ზეზეულად | დგომელა უნდა ჩაებას.
 6. მოთამაშეს შეუძლია ჩაებას "ბოლო ფეხის" გვერდით -- ოღონდ, წინ არა.
 7. მოთამაშე უნდა შეეკრას გუნდელს | მეტოქეს -- "ხელის მოხვევა" [დროში] უნდა უსწრებდეს | ემთხვეოდეს რაქთან სხეულის სხვა ნაწილით შეხებას.
 8. მოთამაშე ან რაქში უნდა ჩაებას, ანაც უმაღლ ჩა[მო]-ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან.
 9. თუ მოთამაშე რაქიდან გავიდა -- მასში ხელახლა ჩაბმა კვლავაც შეუძლია "თამაშ-გარეს ხაზის" უკნიდან.
- * სასჯელი: ჯარიმა.

რაქის დროს

10. რაქში ბურთის მოპოვება შეიძლება რაქვით | მეტოქის "გადაქრით" -- მიწოლის გამო მეტოქე თუ უკან დაიხვევს.
11. "ფეხზე მდგარ" [დგომელა] მოთამაშეს შეუძლია [ხელით] უმაღლ აიღოს ბურთი, მაგრამ როგორც კი



მეტოქე დაეჭიდება -- ხელით თამაში ორივე გუნდს ეკრძალება.

12. რაქის განმავლობაში მისი მონაწილე ფეხზე უნდა იდგეს.
13. მოთამაშე რაქში უნდა ჩაითრიონ [დაიჭირონ] | [მასში] თავად ჩაებას. თუ იგი უბრალოდ რაქის გვერდითა -- მასში ჩაბმულად ვერ მიიჩნევა.
14. მოთამაშეს შეუძლია ბურთის ფეხით თამაში -- ოღონდაც უხიფათოდ.
15. წაჭცეული "ბურთის გაცლას" უნდა ეცადოს -- რაქში არ უნდა ითამაშოს ბურთით | არ უნდა შეაფერხოს რაქიდან გამომავალი ბურთი.

16. მოთამაშემ

- ა. რაქში ბურთი ფეხ[ებ]ით არ უნდა აწიოს.
- ბ. რაქი განზრახ არ უნდა ჩააქციოს | იგი რაქს არ უნდა შეახტეს.
- გ. სხვას განზრახ | განგებ არ უნდა დააბიჯოს.
- დ. იგი რაქიდან გამომავალ ბურთს არ უნდა დაახტეს | დააწვეს.
- ე. ბურთი რაქიდან არ უნდა გამოგდოს ფეხის მირტყმით | არც ამას ეცადოს.

* სასჯელი: **ჯარიმა.**

- გ. [რაქიდან] გამოსული ბურთი რაქში[ვე] არ უნდა მიაბრუნოს.
- ზ. თუ რაქი ჯერაც გრძელდება, ისეთი არაფერი უნდა ჩაიღინოს, რაც მეტოქეს აფიქრებინებს, რომ რაქი დასრულდა.

* სასჯელი: თავისუფალი.

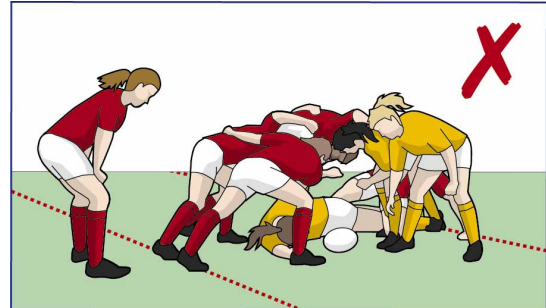
რაქის დასრულება

17. თუ გუნდმა რაქში ბურთი ცხადად | თვალ-საჩინოდ მოიგო | მოიპოვა და მისით თამაში შეუძლია -- მსაჯი დაუძახებს "გამოიტანეთ!"

აქედან 5 წამში გუნდმა ბურთი რაქს უნდა განარიდოს | მოაშოროს. * სასჯელი: **შერკინება.**

18. თუ ბურთი რაქიდან გამოვიდა | უკვე ლელოშია [კარის ხაზზეა | მის გადაღმდაა] -- რაქი დასრულებულია და თამაში [ლიად] გრძელდება.

19. თუ ბურთი "ჩაიხურა | ჩაიმარხა" [მისით თამაში შეუძლებელი გახდა] -- რაქი დასრულებულია. თუ მსაჯმა გადაწყვიტა, რომ ბურთი რაქიდან დროულად ვერ გამოვა -- შერკინება უნდა დანიშნოს.



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

არსი

მოლში ბურთი მიწაზე არაა, მოთამაშეები კი მის მოსაპოვებლად | დასაუფლებლად იბრძვიან.

მოლის შექმნა

1. მოლი იმართება | ხდება მოედანზე, მაგრამ არა -- ლელოში.
2. მოლის შემადგენლობა: ბურთიანი და მინიმუმ თითო "მისიანი | თანა-გუნდელი და მეტოქე". ყველანი ფეხზე დგანან და ერთმანეთს შებმიან | ეჭიდებიან.
3. მოლი შექმნის-თანავე ლელოსკენ უნდა დაიძრას | ამოძრავდეს.

თამაშ-გარე მოლის დროს

4. მოლის შექმნის-თანავე, ორივე გუნდისთვის ცალკე | თითო "თამაშ-გარეს ხაზი" იკლება მოედნის მთელ სიგანეზე -- "კარის ხაზის" ბარალელურად, ამ გუნდიდან მოლში ჩაბმულთა "ბოლო ფეხზე".

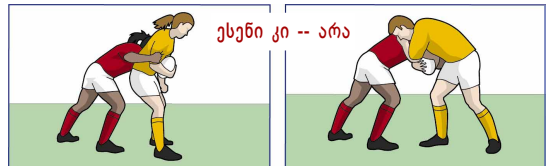
თუ ეს "ბოლო ფეხი" კარის ხაზზე | მის უკანაა -- ამ გუნდისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მისივე "კარის ხაზია".

ეს მოლია



5. მოთამაშე [წესის დაცვით] ან უნდა ჩაებას მოლში, ანაც უმაღლ ჩა[მო]ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან. * **სასჯელი: ქარიმა.**
6. თუ მოთამაშე მოლიდან გავიდა -- უმაღ უნდა ჩა[მო]ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან და მოლში ხელახლა ჩაბმა მერეულა | მაშინდა შეეძლება. * **სასჯელი: ქარიმა.**

ესენი კი -- არა



მოლში ჩაბმა

7. მოთამაშე მოლში
- ა. უნდა ჩაებას "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან | უკნიდან.
 - ბ. ჩაბმისას უნდა შეეკრას მოლში ჩაბმულ "ბოლო" მოთამაშეს [ვისიცაა "ბოლო ფეხი"].
- * **სასჯელი: ჯარიმა.**
- გ. მას "თავი და ბეჭები" საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰჭონდეს დახრილი. * **სასჯელი: თავისუფალი.**

მოლის დროს

8. ბურთიანი შეიძლება წაიჭცეს, ოღონდაც ბურთი უმაღლეს და გაათავისუფლოს | სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომი გახადოს. * **სასჯელი: შერკინება.**
9. მოლის განმავლობაში ყველა სხვა მოთამაშე ფეხზე უნდა იდგეს.
10. მოთამაშე მოლს უნდა შეეკრას და არა უბრალოდ მის გვერდით იდგეს.
11. მოთამაშემ
 - ა. მოლი განზრახ არ უნდა ჩააჭციოს | იგი მოლს არ უნდა შეახტეს.

ბ. იგი მოლიდან მეტოქის გამოთრევას არ უნდა ეცადოს.

- * **სასჯელი: ჯარიმა.**
- გ. თუ მოლი ჯერაც გრძელდება, ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს -- რაც მეტოქეს აფიჭრებინებს, რომ მოლი დასრულდა. * **სასჯელი: თავისუფალი.**
12. მოლი გრძელდება -- გინდაც "ბურთის მფლობელი გუნდის" მეტოქე მოლს განგებ გამოეცალოს და მასში არავინ დატოვოს.
13. [ამ შემთხვევაში] "მოლის მიმტოვებელი გუნდის" მოთამაშე მოლში ხელ-ახლა ჩასაბმელად "ბურთის მფლობელი გუნდის" მოწინავეს უნდა დაეჭიდოს. * **სასჯელი: ჯარიმა.**
14. თუ მოლმა ლელოსკენ სვლა 5 წამზე მეტი ხნით შეწყვიტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს -- გუნდს უნდა დაუძახოს "გამოიტანეთ!" ბურთიანმა გუნდმა მითითება "დროულად" [5 წამში] უნდა შეასრულოს. * **სასჯელი: შერკინება.**
15. თუ მოლმა ლელოსკენ სვლა შეწყვიტა -- მისი ხელ-ახლა დაძვრა | ამოძრავება 5 წამში შეიძლება. თუ ამის შემდეგ მოლმა სვლა მეორედაც შეწყვიტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს -- გუნდს უნდა დაუძახოს "გამოიტანეთ!"

ბურთიანმა გუნდმა მითითება "დროულად" [5 წამში] უნდა შეასრულოს. * სასჯელი: შერკინება.

მოლის დასრულება

16. მოლი დასრულებულია და თამაში [ღიად] გრძელდება, თუ
- ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე მოლიდან გავიდა.
 - ბურთი მიწაზეა.
 - ბურთი უკვე ლელოშია -- კარის ხაზზეა | მის გადაღმაა.
17. მოლი უშედეგოდ დასრულდა, თუ
- ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა.
 - მოლი ჩაიჭცა -- ოღონდაც, ბინძურად თამაშის გარეშე.

- მოლმა ლელოსკენ სვლა 5 წამზე მეტი ხნით შეწყვიტა, გუნდმა კი ბურთი ვერ გამოიტანა.
 - ბურთიანი წაიჭცა, მაგრამ ბურთი უმალ ვერ გაათავისუფლა | სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომი ვერ გახდა.
 - ბურთი სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომი იყო, მსაჯმაც დაუძახა "გამოიტანეთ!" -- მაგრამ გუნდმა ბურთი მოლიდან 5 წამში [მაინც] არ | ვერ გამოიტანა.
- * სასჯელი: შერკინება.
18. თუ მოთამაშემ "ლია თამაშში" პირდაპირ დაიჭირა მეტოქის მიერ "ფეხით დარტყმული ბურთი" და მოლი უმალ შეიჭმნა -- [ხემათ მოტანილი ნებისმიერი მიზეზით დასანიშნი] შერკინება "ბურთის დამჭერ გუნდს" ერგება.

არსი

თამაშის შეჩერება მეტოქის მიერ [ფეხით] დარტყმული ბურთის [საკუთარ] 22-ში | ლელოში პირდაპირ დაჭერით.



ალაღის მოთხოვნა

- ალაღად [ალაღზე] დასაჭერად მოთამაშეს
 - [მინიმუმ] ცალი ფეხი უნდა ედგას თავის 22-მეტრა ხაზზე | მასზე უკან, ანაც ნახტომით დაჭერის შემდეგ იგი მანდვე უნდა დახტეს [მინიმუმ] ცალი ფეხით.
 - მან "მეტოქის მიერ ფეხით დარტყმული ბურთი" უნდა დაიჭიროს პირდაპირ -- ბურთი მანამდე არ

უნდა შეეხოს მიწას | სხვა მოთამაშეს, მაგრამ [კი] უნდა უწიოს 22-მეტრა ხაზის სიბრტყეს.

- მან დაჭერისას უნდა დაიძახოს "ალაღი! | მარკ!"
- ალაღად დაჭერა შეიძლება მაშინაც, თუ ბურთი კარის ძელ[ებ]ს | ხარისხს მოხვდა.
- თუ მოთამაშემ ალაღი სწორად მოითხოვა -- მსაჯმა თამაში უმაღ უნდა შეაჩეროს და მის გუნდს თავისუფალი უბოდოს | დაუნიშნოს.
- ცენტრიდან დარტყმის შედეგად "ალაღზე დაჭერილი" არ ითვლება.

თამაშის განახლება ალაღის დროს

- ალაღად დამჭერი დაარტყამს თავისუფალს [20. წესი]
- თუ დამჭერი 1 წუთში ვერ დაარტყამს -- მის გუნდს ერგება შერკინება.
- თავისუფალის ადგილი

ალაღად დაიჭირეს

დაარტყამენ

ლელოში |
კარის ხაზიდან 5 მეტრში
სხვაგან [22-ში]

5-მეტრა ხაზზე,
ალაღის პირდაპირ
ალაღის ადგილიდან

არსი

[სათამაშო] მოედანს გვერდებიდან "კიდის ხაზები" საზღვრავენ. თუ თამაშმა კიდის ხაზს უწია -- "ბურთი აუტშია | კიდეზეა" და [თანაც უკვე] უქმია.

თუ ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე აუტში | კიდეზე გა[და]ვიდა -- თამაში უნდა განახლდეს კიდიდან ბურთის ტყორცნით -- უცებ შემოგდებით, ანაც დერეფანში მოწოდებით | აგდებით.

აუტში | ლელოს კიდეზე გადასვლა

1. ბურთი აუტში | ლელოს კიდეზეა, თუ
 - ა. ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" ეხება კიდის ხაზს | ლელოს კიდის ხაზს | რამეს ამ ხაზებს იქეთ | გადალმა.
 - ბ. ბურთი დაიჭირა | აიღო მოთამაშემ, ანაც მოხვდა გარეშეს, რომელიც [უკვე] ეხებოდა კიდის ხაზს | ლელოს კიდის ხაზს | რამეს ამ ხაზებს გადალმა.
 - I. თუ ბურთმა უკვე უწია კიდის სიბრტყეს -- მოთამაშეს ბურთის "კიდეზე გადატანილად" არ ჩაეთვლება.
 - II. თუ ბურთმა ჯერ არ უწია კიდის სიბრტყეს --

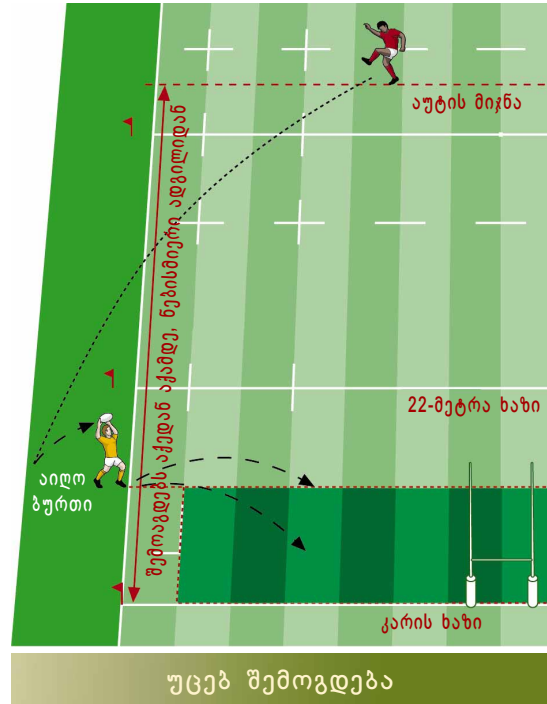
მოთამაშეს გინდ მოძრავი და გინდაც უძრავი ბურთი "კიდეზე გადატანილად" ეთვლება.

2. ბურთი აუტში | ლელოს კიდეზე [გადასული] არაა, თუ
 - ა. [ბურთმა] უწია კიდის სიბრტყეს, მაგრამ დაიჭირა | გადმოაგდო | მას ფეხი დაარტყა [სათამაშო] არეში მყოფმა მოთამაშემ.
 - ბ. [სათამაშო] არეში | მის გარეთ მყოფი მოთამაშე ახტა, ბურთი დაიჭირა და [სათამაშო] არეში დახტა -- აქ სულ ერთია, ბურთმა უწია თუ არა კიდის სიბრტყეს.
 - გ. მოთამაშე [სათამაშო] არიდან ახტა, ბურთი [წაკვრით] არეში გადმოაგდო და მერე არის გარეთ დახტა -- აქ სულ ერთია, ბურთმა უწია თუ არა კიდის სიბრტყეს.
 - დ. კიდეზე | ლელოს კიდეზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთს ფეხი დაარტყა | იგი გადმოაგდო ისე, რომ არ დაუჭერია | მას არ დაუფლებია, და არც ბურთი მისულა კიდის სიბრტყემდე.

უცებ შემოგდება

3. თუ ბურთიანი მოთამაშე კიდეზე გადავიდა -- ბურთს უმალ უნდა გაუშვას ხელი, რათა მეტოქეს უცებ შემოგდება შეეძლოს. * სასჯელი: კარიმა.

4. "უცებ შემოგდებისას" ბურთი მოედანში უნდა იტყორცნოს
 - ა. ნებისმიერი ადგილიდან "აუტის მიჯნასა" და მტყორცნელის "კარის ხაზს" შორის.
 - ბ. მტყორცნელის კარის ხაზის პარალელურად | ლელოსკენ [უკან] -- "წინ" არა.
 - გ. ისე, რომ მიწის | მოთამაშის შეხებამდე ბურთმა მიაღწიოს "5-მეტრა წყვეტილს"
 - დ. იმ მოთამაშის მიერ, რომელსაც ორივე ტერფი მოედნის გარეთ უდგას.
- * სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დერეფანს | შერკინებას.
5. უცებ შემოგდება ბათილდება და იმავე გუნდს ეძლევა დერეფანი, თუ
 - ა. დერეფანი უკვე მოეწყო.
 - ბ. აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს შეეხო სხვაც -- გარდა "კიდევ ბურთიანად გადასული მეტოქისა" და "მისი უცებ შემოგდებისა".
 - გ. ბურთი შეცვალეს -- შემოგდეს სხვა და არა ის, რომელიც აუტში გავიდა.
6. მოთამაშე ბურთს 5-მეტრა წყვეტილამდე არ უნდა შეეხოს. * სასჯელი: თავისუფალი.
7. თუ აუტის მიჯნა 22-ის გარეთაა -- დამცველს უცებ შემოგდება 22-ის შიგნიდანაც შეუძლია, ოღონდაც ბურთი 22-ში შეტანილად ეთვლება.



დერეფანი

8. თუ სად მოეწყობა დერეფანი და რომელი გუნდი მოაწვდის ბურთს -- დგინდება ასე:

ა. საზოგადოდ

მოკლენა	მოეწყობა	მოაწვდის
ბურთიანი აუტში გავიდა	სადაც მოთამაშე შეეხო კიდის ხაზს მიწას მის გადაღმად	მეტოქე
მოთამაშემ ბურთი განზრახ დააგდო უპასა ტყორცნა კიდეზე	სადაც ბურთმა უწია კიდის ხაზს	
ბურთი მოხვდა მოთამაშეს და პირდაპირ გავიდა აუტში	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია კიდის ხაზზე, მოხვედრის ადგილის გასწვრივ -- იმის და მიხედვით, ამ მოთამაშის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	
ბურთი მოხვდა მოთამაშეს, დაეცა მოედანში და გავიდა აუტში	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია	
კიდეზე მყოფმა მოთამაშემ დაიჭირა აიღო ბურთი, რომელმაც კიდის სიბრტყეს უწია	სადაც ბურთმა კიდის სიბრტყეს უწია	დამჭერის ამღების გუნდი
კიდეზე მყოფმა მოთამაშემ დაიჭირა აიღო ბურთი, რომელმაც კიდის სიბრტყეს ვერ უწია	სადაც მოთამაშე იდგა	მეტოქე

ბ. ცენტრიდან | 22-დან დარტყმული ბურთი პირდაპირ გავიდა აუტში

მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
ცენტრიდან დარტყმის შედეგად	თუ მეტოქემ დერეფანი უცებ შემოგდება აირჩია: სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია შუა ხაზზე -- იმისდა მიხედვით, დამრტყმელის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	მეტოქე
22-დან დარტყმის შედეგად	თუ მეტოქემ დერეფანი უცებ შემოგდება აირჩია: სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია 22-მეტრა ხაზზე -- იმისდა მიხედვით, დამრტყმელის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	

გ. ჯარიმა კიდეზე დაარტყეს

მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
სულ ერთია, პირდაპირ მოედანში დაეცა მოხვდა მოთამაშეს ან მსაჯს	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია	დამრტყმელის გუნდი
კიდეზე მყოფმა მეტოქემ ბურთი დაიჭირა აიღო	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია მეტოქე იდგა	

დ. ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს 22-დან | ლელოდან

მოედნის ვერ-მოგება

დამცველმა ბურთი თავის 22-ში შეიტანა, ანაც 22-ში მყოფმა აილო 22-ის გარედან | დაიჭირა, ვიდრე ბურთი 22-მეტრა ხაზის სიბრტყეს უწევდა; დარტყმამდე არ მომხდარა ბოჭვა | რაჭი | მოლი, და არც მეტოქე შეხებია ბურთს 22-ში

მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია კიდის ხაზზე, დარტყმის ადგილის გასწვრივ -- იმის და მიხედვით, დამრტყმელის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	მეტოქე
ბურთი კიდეზე მყოფმა მეტოქემ დაიჭირა		

მოედნის მოგება

ბურთი 22-ში დამცველს არ შეუტანია, ანაც დარტყმამდე 22-ში მოხდა ბოჭვა | რაჭი | მოლი | მეტოქე ბურთს შეეხო

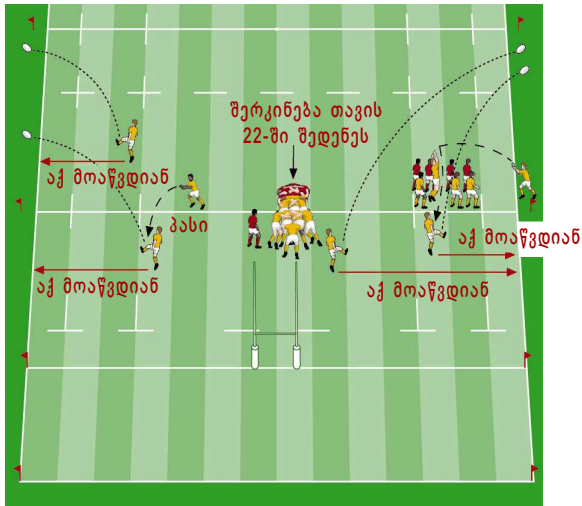
მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია	მეტოქე
ბურთი კიდეზე მყოფმა მეტოქემ დაიჭირა		
22-ის შიგნით ბოძებული თავისუფალი აუტში დაარტყეს		

ე. ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს 22-ის გარედან

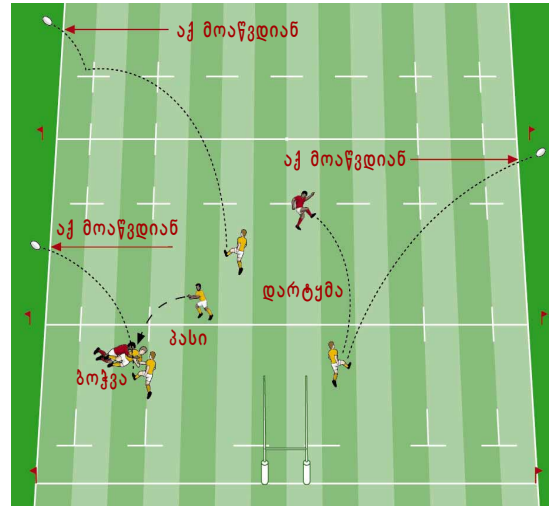
მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
სულ ერთია, ღია თამაშში თუ თავისუფალიდან	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია კიდის ხაზზე, დარტყმის ადგილის გასწვრივ -- იმის და მიხედვით, დამრტყმელის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	მეტოქე

ვ. თუ გუნდმა დერეფანი აირჩია

მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
დერეფანში უსწოროდ მოწოდების შემდეგ	პირვანდელი დერეფნის ადგილზე	მეტოქე
გაბათილებული უცებ მოწოდების შემდეგ	სადაც მოეწვობოდა დერეფანი, ბურთი უცებ რომ არ მოეწოდებინათ	იგივე გუნდი
უსწორო უცებ მოწოდების შემდეგ	სადაც ბურთი უცებ მოაწოდეს	მეტოქე
წინ თამაშის პასის შემდეგ, რის შედეგადაც ბურთი კიდეზე გადავიდა	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია	მეტოქე
დერეფანშივე მოპოვებული ჭარიმის თავისუფალის შემდეგ	პირვანდელი დერეფნის ადგილზე	თავად ეს გუნდი



მოედნის ვერ-მოგება

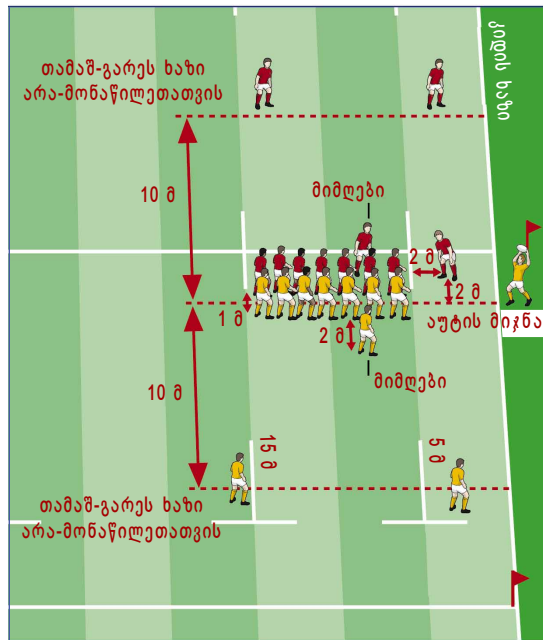


მოედნის მოგება

დერეფანში მოწყობა | დადგომა

9. დერეფანი ეწყობა | დგება | იმართება "აუტის მიჯნაზე".
10. [ორივე] გუნდი "აუტის მიჯნის" პარალელურად, თავისი ლელოს მხარეს, მიჯნიდან ნახევარ მეტრზე, 5- და 15-მეტრა წვეკტილებს შორის -- ცალკე, ერთ-მაგ ხაზად ამწყობივებს მოთამაშეებს.

ეს 1-მეტრა შუალედი [მეტოქე] მწყობრებს შორის შენარჩუნებულ უნდა იქნას ბურთის მოწოდებამდე | აგდებამდე. * სასჯელი: თავისუფალი.
11. დერეფანში [თითო] გუნდიდან მინიმუმ ორი მოთამაშე უნდა დადგეს.
12. გუნდმა დერეფანში დადგომა | მოწყობა არ უნდა დაახანოს | გააჩანჯლოს. * სასჯელი: თავისუფალი.
13. გასამწყობრებელ მოთამაშეთა მაქსიმუმს ადგენს | განსაზღვრავს [კიდიდან] ბურთის მომწოდებელი გუნდი.
14. მეტოქემ მომწოდებელზე მეტი მოთამაშე არ უნდა გაამწყობოს -- გამონაკლისია, თუ ბურთი დერეფნის მოწყობის-თანავე "ავარდა". * სასჯელი: თავისუფალი.
15. მომწოდებლის მეტოქეს კიდის ხაზსა და 5-მეტრა წვეკტილს შორის უნდა ეყენოს ერთი მოთამაშე --



დერეფანი

აუტის მიჯნიდან 2 მეტრზე, თავისი ლელოს მხარეს, და 5-მეტრა წვეტილიდანაც 2 მეტრზე. * სასჯელი: თავისუფალი.

16. გუნდს შეუძლია დაიყენოს [მხოლოდ] ერთი მიმღები - თავისი ლელოს მხარეს, მწკრივიდან 2 მეტრზე, 5- და 15-მეტრა წვეტილებს შორის. * სასჯელი: თავისუფალი.

17. დერეფნის მოწყობის [დერეფნად დადგომის] შემდეგ მოთამაშეს მწკრივის მიტოვება შეუძლია მხოლოდ იმისთვის, რომ თუ თავად

ა. მომწოდებელი გუნდიდანაა -- ადგილი გაუცვალოს დერეფნის მონაწილე გუნდელს.

ბ. არა-მომწოდებელი გუნდიდანაა -- მის გუნდს დერეფანში მეტოქეზე მეტი მოთამაშე ა[ლა]რ ეყენოს.

* სასჯელი: თავისუფალი.

18. დერეფნის მონაწილეს ბურთის "ავარდნამდე" შეუძლია, ადგილი გაუცვალოს დერეფნისკე მონაწილე გუნდელს.

19. თუ მოთამაშე [ბურთის დასაუფლებლად ასახტომელი] გუნდელის აწევას აპირებს -- მისთვის ხელის წინდაწინ ჩავლება შეუძლია: უკნიდან -- შორტზე და ზემოთ, წინიდან კი -- ბარძაყზე და ზემოთ. * სასჯელი: თავისუფალი.

20. ვიდრე ბურთი [კიდიდან მისი] მომწოდებლის | ამგდების ხელის მტევანს არ მოსწყდება -- დერეფნელი არ უნდა ახტეს | აწიონ. * სასჯელი: თავისუფალი.

21. ბურთის "ავარდნამდე" დერეფნელი მეტოქეს არ უნდა შეეხოს. * სასჯელი: ქარიშა.

ბურთის ავარდნა | მოწოდება | აგდება

22. [კიდიდან] ბურთის მომწოდებელ მოთამაშეს ორივე ფეხი "აუტის მიჯნაზე", [სათამაშო] მოედნის გარეთ უნდა ედგას. მომწოდებელმა ბურთის ავარდნამდე მოედანს [ფეხი] არ უნდა დააბიჯოს.

* სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დერეფანს | შერკინებას.

23. ბურთი [ხელით] უნდა იტყორცნოს

ა. პირდაპირ -- "აუტის მიჯნის" გასწვრივ.

ბ. მან მიწის | მოთამაშეთა შეხებაამდე 5-მეტრა წვეტილს უნდა უწიოს.

* სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დერეფანს | შერკინებას.

თუ მეტოქემ დერეფანი აირჩია და თავადაც არა-სწორად მოაწოდა -- შერკინება ერგება იმ გუნდს, რომელმაც არა-სწორად პირველმა მოაწოდა.

გ. გაუჯანჯლებლივ, დერეფნის მოწყობის-თანავე.

* სასჯელი: თავისუფალი.

24. მომწოდებელმა "ცრუ მოძრაობა" | ფინტი არ უნდა იხმაროს. * სასჯელი: თავისუფალი.

დერეფნის დროს

25. დერეფანი იწყება მაშინ, როცა ბურთი [კიდიდან] მისი მომწოდებლის ხელის მტევანს სწყდება | შორდება.
26. მომწოდებელს | "ამის უშუალო მეტოქეს" დერეფნის დაწყების-თანავე შეუძლია
- ჩადგეს დერეფანში.
 - [დერეფნის] არა-მონაწილეთათვის დადგენილი, სათანადო [თავისი გუნდის] "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან დაიხიოს | ჩაივიდეს.
 - დარჩეს კიდის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში -- ოღონდაც, აუტის მიჯნის უკან.
 - თუ მიმღების პოზიცია თავისუფალია -- იქ გადავიდეს.
27. თუ ეს ორი მოთამაშე სხვაგან წავა -- თამაშ-გარეთ აღმოჩნდება. * სასჯელი: **ჯარიმა**.
28. "დერეფნელს" დერეფნის დაწყების-თანავე შეუძლია
- იბრძოლოს ბურთისთვის [მის მოსაპოვებლად | დასაუფლებლად].



- ბურთი დაიჭიროს | ხელის წაკვრით [უკან] გადმოაგდოს. ამხტარს გარე [არა მეტოქის-კენა] ხელით თამაში მაშინდა შეეძლება, თუ ორივე მტევანს თავს ზემოთ აწევს. * სასჯელი: თავისუფალი.
- აწიოს გუნდელი. თუ მოთამაშეებმა ამხტარს ხელი შეაშველეს, როგორც კი ბურთს ვინმე მოიგებს -- აწეული ძირს უხიფათოდ უნდა დაუშვან. * სასჯელი: თავისუფალი.

დ. მწკრივიდან იმისთვის გავიდეს, რომ [იქიდან გადმოგდებული | გადმოწოდებული] ბურთი დაიჭიროს -- ოღონდაც, მოთამაშე თავისი ლელოს მხარეს, აუტის მიწინიდან 10 მეტრის ფარგალში უნდა დარჩეს და დერეფნის დასრულებამდე არ გაჩერდეს.

* სასჯელი: თავისუფალი.

ე. დაიჭიროს | [მიწაზე] წააქციოს ბურთიანი მეტოქე - ოღონდაც, არა ამხტარი. * სასჯელი: ჭარიმა.

თამაშ-გარე დერეფანში

29. ბურთის ავარდნამდე და მოთამაშის | მიწის შეხებამდე -- დერეფნელი თამაშშია [თამაშ-გარეთ არაა], თუ აუტის მიწინიდან თავისი ლელოს მხარესაა.

30. მოთამაშე თუ ბურთისთვის ახტა, მაგრამ ვერ დაიჭირა და აუტის მიჯნასაც გადასცდა -- უმაღ უნდა დაბრუნდეს თავის მხარეზე.

31. ბურთის ავარდნამდე და მოთამაშის | მიწის შეხებამდე -- დერეფნელისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" აუტის მიჯნაა, ხოლო შემდეგ -- თავად "ბურთი" [ბურთზე მიჯნის პარალელურად გამავალი ხაზი].

32. თუ აუტის მიჯნაზე რაქი | მოლი გაიბართა, დერეფნის მონაწილე

ა. ან უნდა ჩაებას [ამ] რაქში | მოლში.

ბ. ანაც ჩა[მო]ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან -- ეს ხაზი რაქში | მოლში ჩაბმულ გუნდელთა "ბოლო ფეხზე" გადის.

33. დერეფნელს ბურთის ავარდნის-თანავე შეუძლია 15-მეტრა წვევტილის იქეთ | მიღმა გადასვლა. თუ ბურთი ამავე წვევტილს არ გადასცდა -- მოთამაშე დერეფანს უმაღ უნდა დაუბრუნდეს.

34. "დერეფნის არა-მონაწილე" უნდა იდგეს | დარჩეს თავისი ლელოს მხარეს, აუტის მიწინიდან მინიმუმ 10 მეტრზე -- ანაც თავის ლელოში | კარის ხაზზე, თუ ეს უფრო ახლოა.

თუ ბურთი უკვე ავარდა და მოთამაშე თამაშ-გარეა -- უმაღ უნდა ჩა[მო]ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან, თორემ დაისჯება. ეს მოთამაშე თამაშში ვერ მობრუნდება სხვების ვერა-ნაირი მოქმედებით.

35. "დერეფნის არა-მონაწილეს" გუნდელის მიერ ბურთის მოწოდების-თანავე შეუძლია წინ გაქცევა | თამაშ-გარეს ხაზის გადაკვეთა.

ამ დროს გამოქცევა "არა-დერეფნელ მეტოქესაც" შეუძლია, მაგრამ თუ ბურთი 15-მეტრა წვევტილს არ გადასცდა -- ორივენი უმაღ უნდა ჩა[მო]ვიდნენ "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან, თორემ დაისჯებიან.

* სასჯელი: ჭარიმა.

დერეფნის დასრულება

36. დერეფანი დასრულებულია, თუ
- ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე
 - დერეფნიდან გავიდა.
 - კიდის ხახსა და 5-მეტრა წყვეტილს შორის გადავიდა.
 - 15-მეტრა წყვეტილს გადასცდა.
 - მასში გამართულ რაჭში | მოლში ჩაბმულთა ტერფები უკლებლივ გადასცდა აუტის მიჯნას.
 - ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა.
37. დერეფნის დასრულებამდე "დერეფნელი" მწკრივიდან არ უნდა გავიდეს. გამონაკლისია მიმღებად გადასვლა, თუ ეს პოზიცია თავისუფალია. * სასჯელი: ჯარიმა.



მეტოქეს არ დაეყრდნო



მეტოქეს ხელი არ ჰკრა



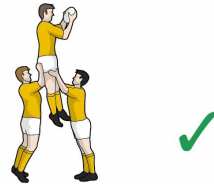
მეტოქეს არ დაეჯახო



მოწოდებაში ხელი არ შეუშალო

შვიდკაცა

12. მსაჯის მიერ "აუტის მიჯნის" მითითებიდან 15 წამში -- გუნდი დერეფანში უნდა დადგეს. * სასჯელი: თავისუფალი.

წინდაწინ ჩავლება
ნება-დართულიააწევაც
ნება-დართულია

არსი

შერკინებაში თამაში "ბურთისთვის ბრძოლით" ახლდება -- მცირე [უმნიშვნელო] დარღვევის | შეფერხების შემდეგ.

1. თუ სად მოეწომა შერკინება და მასში რომელი გუნდი შეაგდებს ბურთს -- დგინდება ასე:

დარღვევა შეფერხება	მოეწომა	შეაგდებს
ბურთის წინ თამაში პასი -- ოღონდაც, არა დერეფანში	[შერკინების] ზონაში -- დარღვევის ადგილთან უახლოეს წერტილში	დამრღვევის მეტოქე
ბურთის წინ თამაში პასი დერეფანში; დერეფანში არა-სწორად [მრუდედ] მოწოდება; უსწორო "უცებ შემოგდება"	აუტის მიჯნაზე, 15-მეტრა წვეტილზე	დამრღვევის მეტოქე
თამაშ-გარე "ღია თამაშში"	ზონაში -- იმ ადგილთან უახლოეს წერტილში, სადაც დამრღვევმა ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა	დამრღვევის მეტოქე
ჯარიმის თავისუფალის მაგივრად არჩეული	ზონაში -- დარღვევის ადგილთან უახლოეს წერტილში	იგივე გუნდი
დამცველის მიერ [თავის] ლელოში შეტანილი ბურთი უჭმი გახდა	ზონაში -- იმ ადგილთან უახლოეს წერტილში, სადაც ბურთი უჭმი გახდა [= 5 მეტრზე]	შემტევი გუნდი
ბოჭკაზე რაჭში ბურთი ჩაიხურა	ზონაში -- ბოჭკასთან რაჭთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელიც წინ ბოლო[ს] მიიწვედა; თუ წინ ვერავინ მიიწვედა -- შემტევი

დარღვევა შეფერხება	მოუწობა	შეაგდებს
მოლი უშედეგოდ დასრულდა	ზონაში -- მოლის დასრულების ადგილთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელიც მოლის დაწყებისას ბურთს არ ფლობდა; თუ მსაჯმა ვერ დაადგინა, ბურთი ვისი იყო -- მოლის შეფერხებისას წინ-მავალი გუნდი; თუ წინ ვერავინ მიიწვედა -- შემტევი
მოლი შეფერხდა ღია თამაშში ფეხით დარტყმულის დაჭერის შემდეგ	ზონაში -- მოლთან უახლოეს წერტილში	მოლის დაწყებისას ბურთის მფლობელი
უსწორო "ცენტრიდან 22-დან დარტყმა"	შუა 22-მეტრა ხაზის ცენტრში	დამრღვევის მეტოქე
შერკინებაში რაჭში მოლში გუნდმა არ ვერ შეასრულა მსაჯის ბრძანება "გამოიტანეთ!"	ზონაში -- შერკინებასთან რაჭთან მოლთან უახლოეს წერტილში	ურჩი გუნდის მეტოქე
ბურთი ბურთიანი მოთამაშე მსაჯს შეეხო და ამით რომელიმე გუნდმა იხეირა	ზონაში -- ფათერაკთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა
ტრავმა მოთამაშის დაშავება	ზონაში -- იმ ადგილთან უახლოეს წერტილში, სადაც ბურთით ბოლოჯერ ითამაშეს	გუნდი, რომელიც ბურთს ბოლო[ს] ფლობდა
ხელ-ახალი შერკინება [წესის დაურღვევლად]	პირვანდელი შერკინების ადგილზე	იგივე გუნდი
[კარიმის] კარში დარტყმა გააჩანჯლდა ვერ მოესწრო	ზონაში -- დარღვევის ადგილთან უახლოეს წერტილში	დამრტყმელის მეტოქე
ალალად დამტკერმა 1 წუთში ვერ დაარტყა	ზონაში -- თავისუფალის ადგილთან უახლოეს წერტილში	დამტკერის გუნდი
ნებისმიერი სხვა გაუთვალის-წინებელი მიზეზით	ზონაში -- შეფერხების ადგილ-თან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელიც წინ ბოლო[ს] მიიწვედა; თუ წინ ვერავინ მიიწვედა -- შემტევი

შერკინებაში მოწყობა | დადგომა

2. შერკინება ეწყობა ზონაში -- მსაჯის მიერ მითითებულ ადგილზე.
3. მსაჯი "კარის ხაზთა" პარალელურად, [მიწაზე ტერფით] მონიშნავს [შერკინების] "შუა ხაზს".
4. ამ მონიშენიდან 30 წამში გუნდი შესარკინებლად მზად უნდა იყოს. * სასჯელი: თავისუფალი.
5. თუ ორივე გუნდს [მოედანზე] 15 მოთამაშე ჰყავს -- [ნაღდ | მიწოლიან] შერკინებაში, ნახატზე მოცემული წყობით, [სამ ხაზად], თითომ 8 მოთამაშე უნდა დააყენოს.

გუნდს პირველ ხაზში სამი კაცი უნდა ეყენოს: ორი ბურჯი [აქეთ-იქეთ] და ერთიც კვაჭი [შუაში]; მეორეში -- ორი კაცი; მესამეში კი -- ასევე სამი. * სასჯელი: კარიმა.

6. თუ გუნდში რაიმე მიზეზით 15-ზე ერთით | ორით | სამით | ... ნაკლები მოთამაშე დარჩა -- შეიძლება [ნაღდ] შერკინებაში [ორივე გუნდიდან] დასაყენებელთა რიცხვის ამდენით-ვე შემცირება, ოღონდაც მინიმუმ ხუთამდე.

[ერთ-ერთმა] გუნდმა გინდაც ამ შეღავათით ისარგებლოს -- მეტოქეს იგივე არ მოეთხოვება.



შერკინება

7. მორკინალები [შერკინებაში ჩამდგარი მოთამაშეები] ერთმანეთს ასე უნდა შეეკრან:
- ბურჯები -- კვაჭს [ცალი ხელით].
 - კვაჭი -- ბურჯებს ორივე ხელით: ამათ მკლავებს ზემოთ | ქვემოთ.
 - მეორე-ხაზელი -- წინ მდგომ ბურჯსა და გვერდით მდგომ მეორე-ხაზელს.
 - მესამე-ხაზელი -- მეორე-ხაზელ[ებს] მინიმუმ ცალი ხელით.

* სასჯელი: ჯარიმა.

- მეტოქე მწეობრები | ჯგუფები პირისპირ დგებიან -- შუა ხაზის აქეთ-იქეთ, მის პარალელურად.
- მეტოქე "პირველი ხაზები" მკლავის ერთ გაწვდენაზე ისე უნდა დაუდგნენ ერთმანეთს, რომ მსაჯის მიერ მითითებულ ნიშნულზე კვაჭები მოხვდნენ.

პირველ ხაზთა შეჭიდება

- თუ ორივე მწეობრი [უკვე] სწორადა და მყარად დგას და არც იძვრის -- მსაჯმა უნდა დაიძახოს "დაიხარეთ!" [ინგლისურად "ჭრაუჩ"]
 - თუ პირველი ხაზები აქამდე არ დახრილან -- წინ იმდენად უნდა დაიხარონ, რომ ყოველ მოთამაშეს

"თავი და ბეჭები" საკუთარ გავაზე დაბლა არ ექნეს. ასეთი დგომი პირველ-ხაზელმა შერკინების დასრულებამდე უნდა შეინარჩუნოს.

- პირველი ხაზები ერთმანეთს "ყურ-და-ყურ" უნდა დაუდგნენ -- ისე, რომ თითოეული მოთამაშის თავი უშუალო | მოპირდაპირე მეტოქის თავის მარცხნივ ხედვბოდეს, ხოლო შუბლები ერთმანეთს სცდებოდნენ.

* სასჯელი: თავისუფალი.

- თუ ორივე მწეობრი [უკვე] სწორადა და მყარად დგას და არც იძვრის -- მსაჯმა უნდა დაიძახოს "შეეკარით!" [ინგლისურად "ბაინდ"]

- "მარცხენა ბურჯმა" მეტოქის "მარჯვენა ბურჯს" მარცხენა მკლავი "მარჯვენა მკლავის შიგნიდან" უნდა დაადოს.
- "მარჯვენა ბურჯმა" მეტოქის "მარცხენა ბურჯს" მარჯვენა მკლავი "მარცხენა წინა-მხრის გარედან" უნდა დაადოს.
- ბურჯმა მეტოქის კვართს ხელი ზურგზე | გვერდზე უნდა ჩაავლოს.
- მოთამაშეები ასე შეკრულნი შერკინების დასრულებამდე უნდა დარჩნენ.

* სასჯელი: ჯარიმა.

12. თუ ორივე მწყობრი [უკვე] სწორადა და მყარად დგას და არც იძვრის -- მსაჯმა უნდა დაიძახოს "შეეჭიდეთ!" [ინგლისურად "სეთ"]

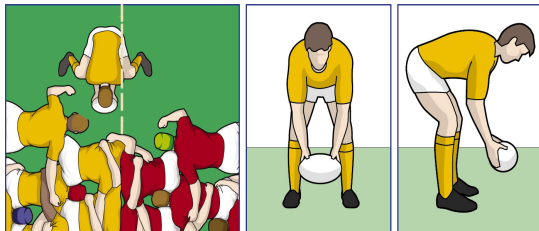
ა. მწყობრებს შეჭიდება ამის შემდეგლა შეუძლიათ -- შერკინების მოწყობაც სრულდება და იჭმება გვირაბი, რომელშიც ბურთი უნდა შეაგდონ.

ბ. ყველა მოთამაშე ისე უნდა იდგეს, რომ მზად იყოს "წინ მისაწოლად".

გ. პირველ-ხაზულს ორივე ფეხი მიწაზე უნდა ედგას, სიმძიმე კი მყარად ჰჭონდეს გადატანილი თუნდაც ცალზე.

დ. კვანძს ფეხი არ უნდა ედგას "თანა-გუნდელი ბურჯების უწინარესი [ყველაზე წინა] ტერფის" წინ.

* სასჯელი: თავისუფალი.



ბურთის შეგდება

13. "ცხრა" თავად ირჩევს იმ მხარეს, საიდანაც ბურთი შერკინებაში უნდა შეაგდოს.

14. თუ როგორ უნდა ეჭიროს ცხრას ბურთი -- ეგ იხილეთ ნახატზე.

15. თუ ორივე მწყობრი [უკვე] სწორადა და მყარად დგას და არც იძვრის -- ცხრამ ბურთი უნდა შეაგდოს

ა. არჩეული მხრიდან.

ბ. გვირაბის გარედან.

გ. მალე | გაუჯანჯლებლივ.

დ. ერთ-მაგი | უწყვეტი "წინ მოძრაობით".

ე. ისე, რომ ბურთი სწრაფად მოძრაობდეს.

ვ. სწორად | პირდაპირ -- შუა ხაზის გასწვრივ. ცხრას შეუძლია, გვირაბის-კენა მხარი შუა ხაზზე გაი-სწოროს, ანუ თავისი გუნდის ლელოსკენ ჩაიწიოს "მხრის განის" ტოლი მანძილით.

ზ. ისე, რომ ბურთი მიწას პირველად გვირაბშილა შეეხოს.

* სასჯელი: თავისუფალი.

შერკინების დროს

16. შერკინება იწყება მაშინ, როცა ბურთი "ცხრის" ხელის მტევანს სწყდება | შორდება.
17. გუნდი არ უნდა მიაწვეს შერკინების დაწყებამდე.
* სასჯელი: თავისუფალი.
18. ბურთის მოპოვება ნება-დართულია მიწოლით -- მეტოქე თუ უკან დაიხევეს და ბურთი აქეთ დარჩება.
19. მოთამაშე უნდა მიაწვეს პირდაპირ და მიწის პარალელურად. * სასჯელი: ჯარიმა.
20. თუ გვირაბში ბურთი უკვე შეეხო მიწას -- პირველ-ხაზელს შეუძლია, მისი მოგება ფეხით სცადოს.
21. პირველ-ხაზელს შეუძლია, ბურთს ჰკრას ნებისმიერი ფეხი, მაგრამ არა -- ერთ-ბაშად ორივე. * სასჯელი: ჯარიმა.
22. [შერკინებაში] ბურთის შემგდები გუნდის კვაჭმა ბურთს აუცილებლად უნდა [და]ჰკრას | მიარტყას ფეხი. * სასჯელი: თავისუფალი.
23. პირველ-ხაზელმა ბურთი გვირაბიდან განზრახ არ უნდა გამოაგდოს შეგდების მხარეს. * სასჯელი: თავისუფალი.

24. შერკინებაში მდგარ მოთამაშეს შეუძლია იქვე მყოფი ბურთით თამაში -- ოღონდაც მხოლოდ "ტერფით | ფეხის ქვემო ნაწილით".

მოთამაშემ ბურთი [მიწიდან] ტერფებით არ უნდა აწიოს. * სასჯელი: ჯარიმა.

გამონაკლისი: შემკვრელს შეუძლია, [ხელით] აიღოს მეორე-ხაზელთა ფეხებთან დეზული ბურთი.

25. თუ შერკინება ჩაიჭცა, ანაც მორკინალი ჰაერში აწიეს | შერკინებიდან ამოდევნეს -- მსაჯმა უმაღ უნდა დაუსტვინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.

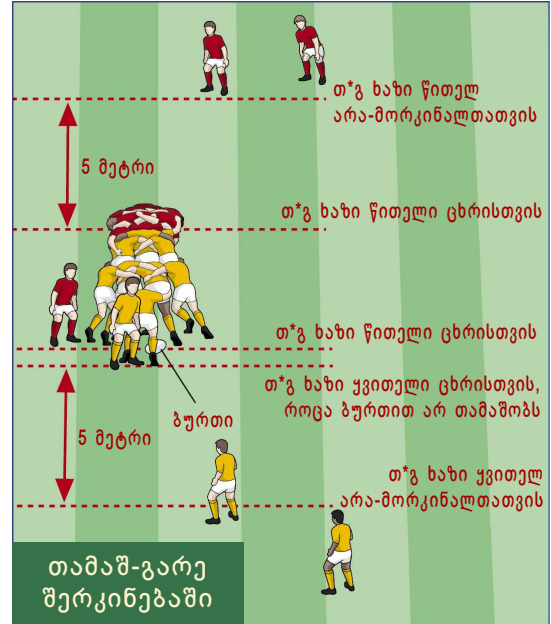
26. თუ შერკინება არ იძვრება, მაგრამ გუნდმა უკვე 3-5 წამია, რაც ბურთი მოიგო და მას შემკვრელი აკონტროლებს -- მსაჯმა უნდა დაუძახოს "გამოიტანეთ!" ბურთიანმა გუნდმა მითითება | ბრძანება უმაღ უნდა შეასრულოს. * სასჯელი: შერკინება.

თამაშ-გარე შერკინებაში

27. შერკინების განმავლობაში მოთამაშე თამაშ-გარეთ არ უნდა იყოს.
28. შერკინების დაწყებამდე არა-შემგდები გუნდის ცხრა უნდა დადგეს:

- ა. შუა ხაზიდან თავისი ლელოს მხარეს, ბურთიანი ცხრის გვერდით.
 - ბ. ანაც შერკინებაში მდგარ | ჩაბმულ გუნდელთა "ბოლო ფეხზე" მინიმუმ 5 მეტრით უკან და იქ შერკინების დასრულებამდე დარჩეს.
29. შერკინების დაწყების-თანავე ბურთიანი გუნდის ცხრას მინიმუმ ცალი ფეხი ბურთის დონეზე | უკან უნდა ედგას.
30. შერკინების დაწყების-თანავე უბურთო გუნდის ცხრა უნდა:
- ა. დადგეს შერკინების ახლოს -- ოღონდაც ორივე ფეხით ბურთის უკან.
 - ბ. ან ჩა[მო]ვიდეს "ბოლო ფეხზე" გამავალი თამაშ-გარეს ხაზის უკან და იქ [შერკინების დასრულება-მდე] დარჩეს.
 - გ. ანაც ჩავიდეს "ბოლო ფეხზე" მინიმუმ 5 მეტრით უკან და იქ დარჩეს.
31. ვინც შერკინებაში არ მონაწილეობს -- თავისი გუნდის "ბოლო ფეხზე" მინიმუმ 5 მეტრით უკან უნდა იდგეს.
32. თუ ეს "ბოლო ფეხი" ლელოშია | კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალშია -- ამ გუნდელი არა-მონაწილისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მისივე "კარის ხაზია".

* სასჯელი: ჯარიმა.



33. თამაშ-გარეს ხაზები უქმდება | ჭრება | იშლება შერკინების დასრულების-თანავე.

ხელ-ახალი შერკინება

34. როცა წესი არ დარღვეულა -- მსაჯი თამაშს აჩერებს და შერკინებას ხელ-ახლა ნიშნავს, თუ
- ცხრამ ბურთი შერკინებაში შეაგდო, ის კი გვირაბის [ნებისმიერი] ბოლოდან გამოვარდა.
 - სანამ სხვაფრივ დასრულდებოდა -- შერკინება ჩაიქცა | დაიშალა.
 - შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა -- მისი შუა ხაზი კიდის ხაზისადმი პარალელურ მდგომარეობას გადასცდა.
 - ბურთი ვერავინ მოიგო | მოიპოვა.
 - ბურთი გვირაბიდან განგებ არ გამოუგდიათ.
- გამონაკლისი:** თუ ბურთი გვირაბიდან ზედიზედ გამოაგდეს -- მსაჯმა ეს "განზრახ დარღვევად" უნდა მიიჩნიოს. * **სასჯელი:** ჯარიმა.
35. ხელ-ახალ შერკინებაში ბურთს იგივე გუნდი შეაგდებს.

შერკინების დასრულება

36. შერკინება დასრულებულია, თუ
- ბურთი იქიდან ნებისმიერი გზით გამოვიდა -- გვირაბის გარდა.

- ბურთმა "ბოლო ფეხს" უწია და იგი აიღო "ბოლო კაცმა" | გა[მო]იტანა ამისმა გუნდელმა ცხრამ.
- შემკვრელმა [ხელით] აიღო მეორე-ხაზელთა ფეხებთან დებული ბურთი.
- მსაჯმა დარღვევის ნიშნად დაუსტვინა.
- [ჯერაც] შერკინებაში მყოფი ბურთი უკვე ლელოშია [კარის ხაზზეა | მის გადაღმაა]

სახიფათო | აკრძალული ფანდები

37. შერკინებაში სახიფათო თამაშად ითვლება:
- პირველი ხაზი მეტოქისკენ რომ გაეჭანება.
 - მეტოქის "შენსკენ" მოწევა.
 - მეტოქის განზრახ აწევა | ამოდევნა.
 - შერკინების განზრახ ჩაქცევა.
 - განზრახ წაქცევა | ჩამუხლვა.
- * **სასჯელი:** ჯარიმა.
38. კიდევ იკრძალება:
- შერკინებიდან გამოსულ ბურთზე უმაღლ დახტომა | დაწოლა.
 - ცხრა რომ [ჯერაც] შერკინებაში მყოფ ბურთს ფეხს დაარტყამს.

- გ. არა-პირველ-ხაზელი მეტოქეს რომ იჭერს | აწვევა.
- * სასჯელი: ჯარიმა.
- დ. შერკინებიდან გამოსული ბურთის იჭვე მიბრუნება.
- ე. არა-პირველ-ხაზელი გვირაბში რომ ბურთით თამაშობს.
- ვ. ცხრა რომ მეტოქეს [ხელის დაქნევით] ატყუებს, ბურთი შერკინებიდან გამომაქვსო.
- * სასჯელი: თავისუფალი.

განვრცობა

39. კავშირს ჭაბუკთა "შერკინების წესების" განვრცობა მოზრდილთა ზოგიერთ თანრიგზეც შეუძლია.

ჭაბუკები

6. "პირველი ხაზის" სამივე და "მეორე ხაზის" ორივე მორკინალი ამ პოზიციებისთვის "სათანადოდ გაწვრთნილი" უნდა იყვნენ. თუ ესენი ერთ-ერთმა გუნდმა რაიმე მიზეზით მოისაკლისა -- მსაჯმა თამაში 8-კაცა "ცრუ შერკინებით" უნდა გააგრძელოს.

- ა. "8-კაცა შერკინება" 3-4-1 წყობით უნდა დადგეს. შემკვრელი უნდა მიაწვეს მეორე-ხაზელებს, ამათ კი თავები კვაჭის აქეთ-იქით ედოთ.
- ბ. თუ გუნდში რაიმე მიზეზით 15-ზე ერთით | ორით | სამით | ... ნაკლები მოთამაშე დარჩა -- შეიძლება [ნაღდ] შერკინებაში [ორივე გუნდიდან] დასაყენებელთა რიცხვის ამდენით-ვე შემცირება, ოღონდაც მინიმუმ ხუთამდე.
- გ. თუ [ერთ-ერთმა] გუნდმა ამ შეღავათით ისარგებლა -- მეტოქეც ასევე უნდა მოიქცეს.
- დ. "ნაკლული შერკინება" ასე ეწეობა:
- I. 7-ჭაბუკა 3-4 [უშემკვრელოდ]
 - II. 6-ჭაბუკა 3-2-1 [უფრთებოდ]
 - III. 5-ჭაბუკა 3-2 [პირველ და მეორე ხაზთა ამარა]
- * სასჯელი: თავისუფალი.

- 34გ. შერკინება არა-განგებ დატრიალდა 45 გრადუსზე მეტად.

38. კიდევ იკრძალება:

++ ემატება

- ზ. გუნდი "შერკინებაში მიწოლით" მეტოქეს რომ უკან დაახევინებს "მეტრ-ნახევარზე მეტით".

თ. გუნდი მოგებულ ბურთს რომ შერკინების კუდში აკონტროლებს -- მაგრამ არ გამოაქვს.

- * სასჯელი: თავისუფალი.
- ი. შერკინების განზრახ დატრიალება.
- * სასჯელი: ჯარიმა.

შვიდკაცა

4. მონიშნიდან 15 წამში გუნდი შესარკინებლად მზად უნდა იყოს. * სასჯელი: თავისუფალი.
5. შერკინებაში [თითო] გუნდმა [ერთ ხაზად] უნდა დააყენოს სამი მოთამაშე. ისინი შეკრულნი უნდა დარჩნენ შერკინების დასრულებამდე. * სასჯელი: ჯარიმა.
6, 7გ, 7დ = არ მოქმედებს =
23. პირველ-ხაზელმა ბურთი გვირაბიდან | მეტოქის ლელოსკენ განზრახ არ უნდა გამოაგდოს. * სასჯელი: ჯარიმა.
36ბ. ბურთი ცხრამ გა[მო]იტანა.
36გ = არ მოქმედებს =

არსი

გუნდის მიერ ზოგიერთი წესის დარღვევის შემდეგ -- მეტოქე თამაშს ჯარიმით | თავისუფალით აახლებს.

ადგილ-მდებარეობა

1. ჯარიმა | თავისუფალი ინიშნება [სათამაშო] მოედანზე, ოღონდაც ლელოდან | კარის ხაზიდან მინიმუმ 5 მეტრზე -- ამ ცხრილის მიხედვით >>
2. ჯარიმა | თავისუფალი სრულდება იქიდან, სადაც დაინიშნა, ანაც ამ ადგილზე უკნიდან -- მასზე "გამავალი ხაზიდან". თუ დარტყმა უსწორო ადგილიდან შესრულდა -- უნდა გამეორდეს.

სამაგიერო ფაზები

3. გუნდს ჯარიმის | თავისუფალის მაგივრად შეუძლია შერკინების მოთხოვნა | არჩევა.
4. თუ გუნდს ჯარიმა | თავისუფალი დერეფანში ერგო -- იქვე შეუძლია დერეფნის | შერკინების არჩევა.

წესი დაირღვა	ინიშნება
ღია თამაშში -- დამრტყმელზე გვიან თავ-დასხმის გარდა	დარღვევის ადგილზე
ბურთის უჭმობისას	სადაც თამაში უნდა განახლდეს; ოღონდაც თუ * ეს ადგილი კიდის ხაზზე მისგან 15 მეტრის ფარგალშია -- 15-მეტრა წვეტილზე, მის გასწვრივ * დაინიშნა "22-დან დარტყმა" -- 22-მეტრა ხაზის ნებისმიერი წერტილიდან [დაახუსტებს აირჩევს დამრღვევის მეტოქე]
თამაშის დროს, ოღონდაც [სათამაშო] არის გარეთ	15-მეტრა წვეტილზე, დარღვევის ადგილის გასწვრივ; მაგრამ თუ * დარღვევა ლელოს კიდეზე [ლელოს] უკანა ხაზის გადაღმა მოხდა -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წვეტილზე], დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე
დერეფანში	აუტის მიჯნაზე, 15-მეტრა წვეტილზე
ფაზაში -- თამაშ-გარე	დამრღვევის თამაშ-გარეს ხაზზე
იმავე გუნდის მიერ, დარტყმის დანიშვნის შემდეგ, მაგრამ მის შესრულებამდე	პირვანდელ ადგილზე 10 მეტრით წინ
ლელოში კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში	[სათამაშო] მოედანზე, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წვეტილზე], დარღვევის ადგილის პირდაპირ

წესი დაირღვა

ინიშნება

ღია თამაშში -- დამრტყმელს [გვიან] განზრახ დაეკახნენ

>> წესი 9.25 [გვ.37] ++ ემატება

* თუ დარღვევის ადგილი დამრტყმელის ლელოშია -- ჯარიმა გადმოდის კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წვევტილზე], დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე

* თუ ბურთის მიწაზე დაცემის | "დაცემამდე ბურთით შემდეგი თამაშის | მისი შეხების" ადგილი კიდიდან 15 მეტრის ფარგალშია -- ჯარიმა ამის გასწვრივ, 15-მეტრა წვევტილზე გადადის

ბურთი ხელით განზრახ გადააგდეს [სათამაშო] არიდან

თუ გადააგდეს

* მოედნიდან კიდეზე | ლელოს კიდეზე | უკან ხაზზე -- დარღვევის ადგილზე, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე და კარის ხაზიდან მინიმუმ 5 მეტრზე

* ლელოდან კიდეზე | ლელოს კიდეზე -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წვევტილზე], ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე

* ლელოდან [ლელოს] უკან ხაზზე -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წვევტილზე], დარღვევის ადგილის პირდაპირ

შესრულება

- დარტყმა მალე [გაუჩანჯლებლივ] უნდა შესრულდეს.
- დარტყმა გუნდის ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია -- **გამონაკლისია** "ალალის" გამო დანიშნული თავისუფალი. >> წესი 17.5 [გვ.56]

- დამრტყმელმა უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც თამაშობდნენ. "უვარგისი ბურთის" გამოცვლა შეიძლება მხოლოდ მსაჯის დასტურით.
- ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით | მიწიდან.
გამონაკლისი: მიწიდან არ შეიძლება კიდეზე [აუტში] დარტყმა.

9. დარტყმა შეიძლება ნებისმიერ მხარეს [მიმართულე-ბით].
10. დამრტყმელის [მთელი] გუნდი დარტყმამდე ბურთის უკან უნდა იყოს. **გამონაკლისია** მიწიდან დარტყმისას ბურთის დამჭერი.
11. დარტყმით ბურთი თვალ-საჩინოდ უნდა გადაადგილდეს: თუ დამრტყმელს ხელით უჭირავს -- ბურთი მტევანს ცხადად უნდა მოშორდეს. თუ ბურთი მიწაზე დეკს -- ადგილი უნდა მოინაცვლოს.
- თუ დარტყმა სწორად შესრულდა -- დამრტყმელს ბურთით [ხელ-ახლა] თამაში არა-ნაირად არ ეხლუდება.

მეტოქე დარტყმის დროს

12. ჭარიმის | თავისუფალის დანიშვნის-თანავე მეტოქემ [ამ ადგილიდან] უმაღლეს უკან უნდა დაიხიოს 10 მეტრით, ანაც თავის ლულოში [კარის ხაზამდე] ჩავიდეს -- თუ ეს უფრო ახლოა.
13. გინდ დარტყმა უცეხე შესრულდეს და [დამრტყმელის] გუნდიც ბურთობდეს -- მეტოქემ მაინც უკან უნდა იხიოს და დადგენილი მანძილის გავლამდე თამაშში არ ჩაერიოს.
14. თუ დარტყმა ისე სწრაფად შესრულდა, რომ მეტოქემ გაცლა ვერ მოასწრო -- არ უნდა დაისაჯოს. მას თამაშ-

ში ჩარევა შეეძლება 10 მეტრით უკან-დახევის შემდეგ, ან როცა მას გადაუსწრებს "დარტყმის ადგილს" 10 მეტრით დაშორებული გუნდელი.

15. მეტოქე დამრტყმელს არ უნდა გადაეღობოს. მან [მართალ] გუნდს ხელი არ უნდა შეუშალოს დარტყმის დროულად | უცეხე შესრულებაში -- მისგან შორს განგებ არ უნდა წაიღოს | გადააგდოს | ფეხით დაარტყას ბურთი.
- * **სასჯელი: ხელ-ახალი ჭარიმა | თავისუფალი** -- პირვანდელზე 10 მეტრით წინ. ეს დარტყმა რომ შესრულდეს -- მსაჯმა კერ "ახალი ადგილი" უნდა მონიშნოს.

მეტოქე თავისუფალის დროს

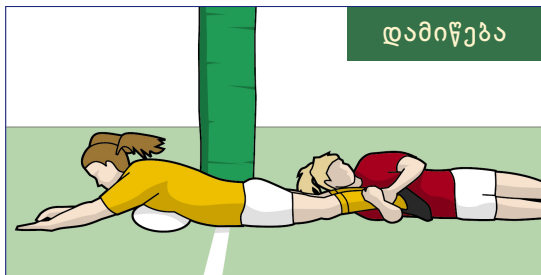
16. როგორც-კი დამრტყმელი გამოძრავდება -- მეტოქეს შეუძლია შესაბოჭად | დარტყმაზე დასაფარებლად მიუხდეს | მიეჭრას | თავს დაესხას.
17. თუ მეტოქე დამრტყმელს წესის დაცვით მიუხდა და არ დაარტყმევინა -- თავისუფალი უჭმდება. მეტოქეს იჭვე ერგება შერკინება.

შვიდკაცა

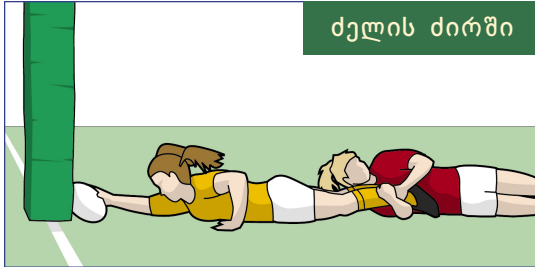
5. დარტყმა დანიშვნიდან 30 წამში უნდა შესრულდეს.
8. ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით -- მაგრამ არა მიწიდან.

ბურთის დამიწება

1. მოთამაშებ ბურთი ლელოში დაამიწა, თუ
 - ა. ბურთი ხელით ეჭირა და იგი ლელოში მიწას შეახო.
 - ბ. ბურთს ლელოში დაადო [ხელის] მტევანი [მტევნები] | მკლავები, ანაც დააწვა გულ-მკერდით [მუცლიდან მოყოლებული კისრის ჩათვლით].
2. ბურთის "მიწიდან აღება" დამიწება არაა. მოთამაშეს შეუძლია ლელოში [მიწიდან] აიღოს ბურთი და ლელოშივე სხვაგან დაამიწოს.
3. თუ შემტევმა ბურთი დაამიწა [მეტოქის] ლელოში -- მის გუნდს "ლელო გატანილად" ეთვლება. >> წესი 8.2 [გვ.31]



4. თუ ბურთიანმა შემტევმა ბურთი [მეტოქის] ლელოში დაამიწა და იმავე-დროულად შეეხო ლელოს კიდის ხაზს | უკანა ხაზს | მიწას ამათ გადაღმა -- დამცველს ერგება "22-დან დარტყმა".
5. თუ ბურთიანმა მოთამაშებ ბურთი [ნებისმიერ] ლელოში დაამიწა და იმავე-დროულად შეეხო კიდის ხაზს | მიწას ამის გადაღმა -- ბურთი აუტშია და მეტოქეს ერგება დერეფანი.
6. თუ დამცველმა ბურთი დაამიწა [თავის] ლელოში -- მის გუნდს "ლელო დაცულად" ეთვლება.
7. თუ შებოჭილმა დამცველმა ინერციით უწია თავის ლელოს და ბურთი იქ დაამიწა -- ლელო დაცულად ეთვლება.
8. თუ დამცველი თავის "კარის ხაზთან" შებოჭეს, მაგრამ ლელოს მისწვდა და იქ ბურთი უმაღლ დაამიწა -- ლელო დაცულად ეთვლება. * სასჯელი: ჯარიმა.
9. თუ დამცველმა ბურთი [შალითიანი] ძელის ძირში დაამიწა -- ერთ-დროულად შეახო მიწასა და ძელის ძირს -- "ლელო დაცულად" ეთვლება.
10. გინდ მოთამაშე აუტში [კიდეზე] | "ლელოს კიდეზე" იყოს -- თუ ბურთი არ უჭირავს -- ლელოში მისი დამიწებით "ლელოს გატანა | დაცვა" მაინც შეუძლია.



11. თუ შებოჭილი ლელოს გადასწვდა და იქ ბურთის დამიწებას ცდილობს -- მეტოქეს შეუძლია ბურთი "ხელით წაართვას" -- ოღონდაც, ბურთის "ფეხით დარტყმა" ეკრძალება. * **სასჯელი: ჯარიმა.**

უქმი ბურთი "ლელოს გავლით"

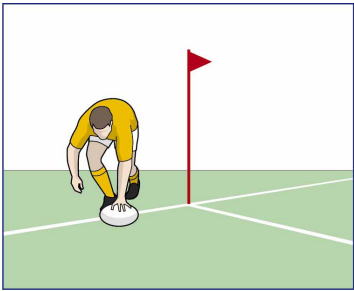
12. თუ მოედნიდან ფეხით დარტყმული ბურთი "მეტოქის ლელოს გავლით" ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადავიდა -- **გამონაკლისია** ჯარიმიდან | არეკნით "კარში წარუმატებელი" დარტყმა -- დამცველ გუნდს შეუძლია აირჩიოს:

- ა. 22-დან დარტყმა.
- ბ. შერკინება დარტყმის ადგილზე.

დამცველი თავის ლელოში

- 13. თუ დამცველი თუნდაც ნაწილობრივადაა თავის ლელოში და იმაგ-დროულად გადასული არაა კიდეზე | ლელოს კიდეზე | [ლელოს] უკანა ხაზზე -- "თავის ლელოში მყოფად" ითვლება | მიიჩნევა.
- 14. თუ ლელოში მყოფმა მოთამაშემ მოედნიდან აიღო ბურთი -- მას ბურთის "ლელოში შეტანა" ჩაეთვლება.
- 15. თუ ლელოს უკანა ხაზზე | ამის გადაღმა | ლელოს კიდეზე მყოფმა მოთამაშემ ლელოდან აიღო ბურთი -- მას ბურთის "უქმად ჭეცვა" ჩაეთვლება.

ლელოს კიდიდან



ალმიანი სარის შეხება

16. თუ ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე შეეხო კარის ხაზის ბოლოში დასობილ ალმიან სარს, მაგრამ კიდეზე | ლელოს კიდეზე [სხვა-ნაირად] არ გადასულა -- თამაში გრძელდება.

გამონაკლისია "სარის ძირში" დამიწება.

შეფერხება ლელოში

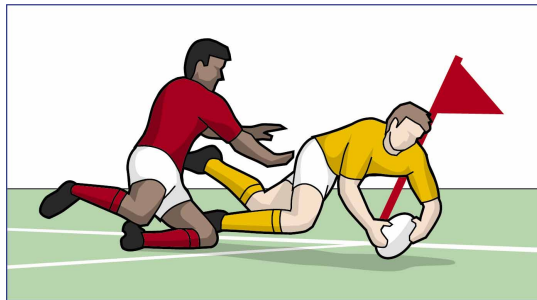
17. თუ "ბურთიანი მოთამაშე" ლელოში ისე დაიჭირეს | გააკავეს, რომ ბურთს ვერ ამიწებს | ვეღარ თამაშობს -- ბურთი უჭმია.

თამაში ახლდება შერკინებით: 5-მეტრა წყვეტილზე, შეფერხების ადგილის პირდაპირ. ბურთს შეაგდებს შემტევი.

ჭოჭმანი დამიწების გამო

18. თუ ვერ დგინდება, ლელოში ბურთი [ჯერ] რომელმა გუნდმა დაამიწა -- თამაში ახლდება შერკინებით:

5-მეტრა წყვეტილზე, დამიწების ადგილის პირდაპირ. ბურთს შეაგდებს შემტევი.



მოთამაშე დამიწებისას სარს შეეხო





მთელში ბურთი გაიჭედა



შერკინება დატრიალდა

დერეფანში
მრუდედ ააგდო

ლელოში ვერ დაამიწეს



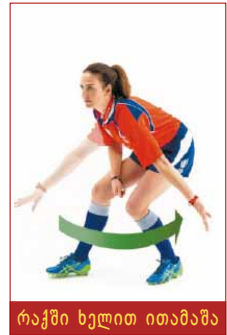
კვაჭმა ფეხი აწია



თავისკენ შეაგორა

დერეფანში
შუალედი დაირღვადერეფანში
ადრე აწიესბოჭბაზე
ბურთს ვერ შეელია

შებოჭილს არ მოეშვა









ბურთი კარში გავიდა



აწვდის ეს გუნდი



ბინძურად თამაში

დამწყები 15-ეული [XV]

უკანა ხაზი [ბეჭები]

- 15 ზურგი [ფულბეჭ]
- 14 მარჯვენა გარე-მარბი
- 13 შუა-მარბი
- 12 შუა-მარბი | მგეზავი
- 11 მარცხენა გარე-მარბი

ღერძი

- 10 მგეზავი [ათი | პიკოთ]
- 9 ცხრა [ჭავჭავ]

შერკინება [ფორგარდები]

პირველი ხაზი

- 1 მარცხენა ბურჯი
- 2 კვაჭი [ჭუჭერ]
- 3 მარჯვენა ბურჯი

მეორე ხაზი

- 4 მხტომელი
- 5 მხტომელი

მესამე ხაზი

- 6 მარბიელი
- 7 მლღეტელი [ფეჩერ]
- 8 შემკვრელი | მარბიელი

მარჯაფა [თადარიგი]

ბეჭები | ღერძი

- 23 ზურგი | გარე-მარბი
- 22 მგეზავი | შუა-მარბი
- 21 ცხრა

ფორგარდები

- 16 კვაჭი
- 17 მარცხენა ბურჯი
- 18 მარჯვენა ბურჯი
- 19 მხტომელი
- 20 მესამე ხაზელი

შინ	გარეთ	დროებითი შეცვლა	თემფორარი საბ	სისხლი	ბლად
ალალი	ყა ქეჩ მარქ	თავისუფალი	ფრით ქიქ	უკანა ხახი [ლელოსი]	დედ'ბოლ ლაინ
არეკნი	დროფ ქიქ ვოულ	თამაშ-გარე	ოფ'საიდ	უმალ მუის	იმედი'ეითლი
ბინძურად თამაში	ფაულ ფლვი	თამაშის ბოლო	ფულ'თაიმ	უქმი ბურთი	დედ ბოლ
ბოლო ფეხი	ჭინდმოუსთ Fუთ	კავშირი	იუნორნ	უცებ შემოგდება	ჭვიჭ სროუ
ბოლომდე შეცვლა	ფერმანენთ საბ	კარი გოლი	გოულ	ფრთა	ფლენქერ
ბოჭვა	თექლ	კვართი	კურხი	ლია თამაში	ოუფენ ფლვი
ბურთი	ბოლ	კვაჭი	ჭუქერ	შეკარით!	ბაინდ!
ბურჯი	ფროფ	კიდე აუტი	თაჩ	შუეჭიდეთ!	სეთ!
გამოიტანეთ!	იუზ-ით!	ლელო [ადგილი]	ინ'გოულ	შერკინება	სქრამ
განაგრძეთ!	ფლეი'ონ!	ლელო [ნ ქულა]	თრაი	შესვენება	ინთერვალ ბრეიქ
განზრახ განგებ	ინ'თენშენალი	მბოჭავი	თექლერ	შვიდკაცა	სევენს
გარდასახვა	ჭონ'ვერშენ	მეორე ხახელი	ლოჭ	შუალედი	გეფ დეი-ლაით
გატანა ანგარიში	სქორ	მიმღები	რი'სივერ	ჩაქცევა	ქო'ლუფს
გაუშვი!	რი'ლიიხ!	მიწა	გრაუნდ	ცენტრიდან დარტყმა	ჭიქ'ოF
გაძეგება	სენდ ორდერ ოF	მოუდანი	Fილდ	ცრუ შერკინება	ან'ქონთესთიდ სქრამ
გვირაბი	თანელ	მორჩი [ბუცის]	სთად	ცხრა	ჭავ-ბექ სქრამ-ჭავ
გზის შეკვრა ბლოკი	თახელ	მოშორდი გადაგორდი!	მუუვ როლ ევეი!	ძელი სარი	ფოუსთ
გუნდი	თიიმ	მრუდე	ნოთ სტრეით	წეს[ე]ი	ლოო[ხ]
გუნდელი	თიიმ'მეით	მსაჯი	რეF	წილის ყრა	თოს
დაიხარეთ!	ჭრაუჩ!	ოცდა ორი	თვენთი'თუ დროფ'აუთ	წინ თამაში	ნოქ'ონ
დარტყმა [ფეხის]	ჭიქ	პირდაპირ	დი'რუქთილი	წინ პასი	სროუ Fორვარდ
დარღვევა	ინ'Fრინქმენტ	პირველი ტაიმის ბოლო	ჭავ'თაიმ	წყალი	ვოთერ
დატრიალება	ვიილ	პირველი ხახი	Fრანთ როუ	წყვეტილი [ხახი]	დეშ
დაფარება	ჩარჯ'დაუნ	რაზმი	სქვოდ	ჭიმკარი	გეით
დახანება გაკანქლება	დი'ლეი	სადგამი	ჭიქინგ თიი	ხახი	ლაინ
დაგომელა	ონ'Fიით	სათადარიგო	რი'ფლუისმენტ	ხარხხა	ქროსბარ
დეურფანი	ლაინ'აუთ	სამოსი	დრეს ქლოუსინგ	ხეირი	ედ'ვანთიჯ
დრო გააჩერეთ ჩართეთ!	თაიმ ოF ონ!	სასტვენი	ვისლ	ხელის კვრა [ილეთი]	ჭენ'დოF
		სახიფათო	დენჯეროზ	ჯარიმა	ფენალთი



ბირველი წესები 1845 წელს შეთხზეს ინგლისის ქალაქის -- რაგბის -- საჯარო სკოლის მოწაფეებმა.

გუნდში **15 მობურთალი** 1877 წლიდანაა.

ანგარიში **ქულებად** 1890 წლიდან ითვლება.

1958 წლამდე ბოჭვის შემდეგ ბურთის **ხელით ალება** არ შეიძლებოდა -- ჯერ ფეხით უნდა გეთამაშა.

შეცვლა -- და ისიც ერთი კაცის -- 1968 წელს დაუშვეს.

1992 წელს **ლელოს ფასი** 5 ქულამდე გაიზარდა.

ბოჭვის თანამედროვე წესი -- ბურთისათვის ბრძოლაში ჰიპოკრიდან ჩაბმისა -- 2000 წელს შემოიღეს.

2017 წელს "მსოფლიო რაგბის" ექსპერტებმა **კრებული მთლიანად გადაწერეს** -- გაამარტივეს და დაამოკლეს.

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

მას აქეთ **ინგლისური დედნებიდან** წიგნი სამჯერ -- 1990, 2000 და 2018 წლებში -- ითარგმნა და უკვე 7-ჯერ -- 1992, 1995, 2002, 2006, 2011, 2016 და 2018 წლებში -- დაისტამბა.

