

თამაშის წესები

2005



დაბუქდვისთვის მადლობა სააქციო საზოგადოება „კეგელს“

დამტკიცებულია

საქართველოს ლიგის (ლიგური) რაგბის
ეროვნული ფედერაციის (სფრმფ) მიერ

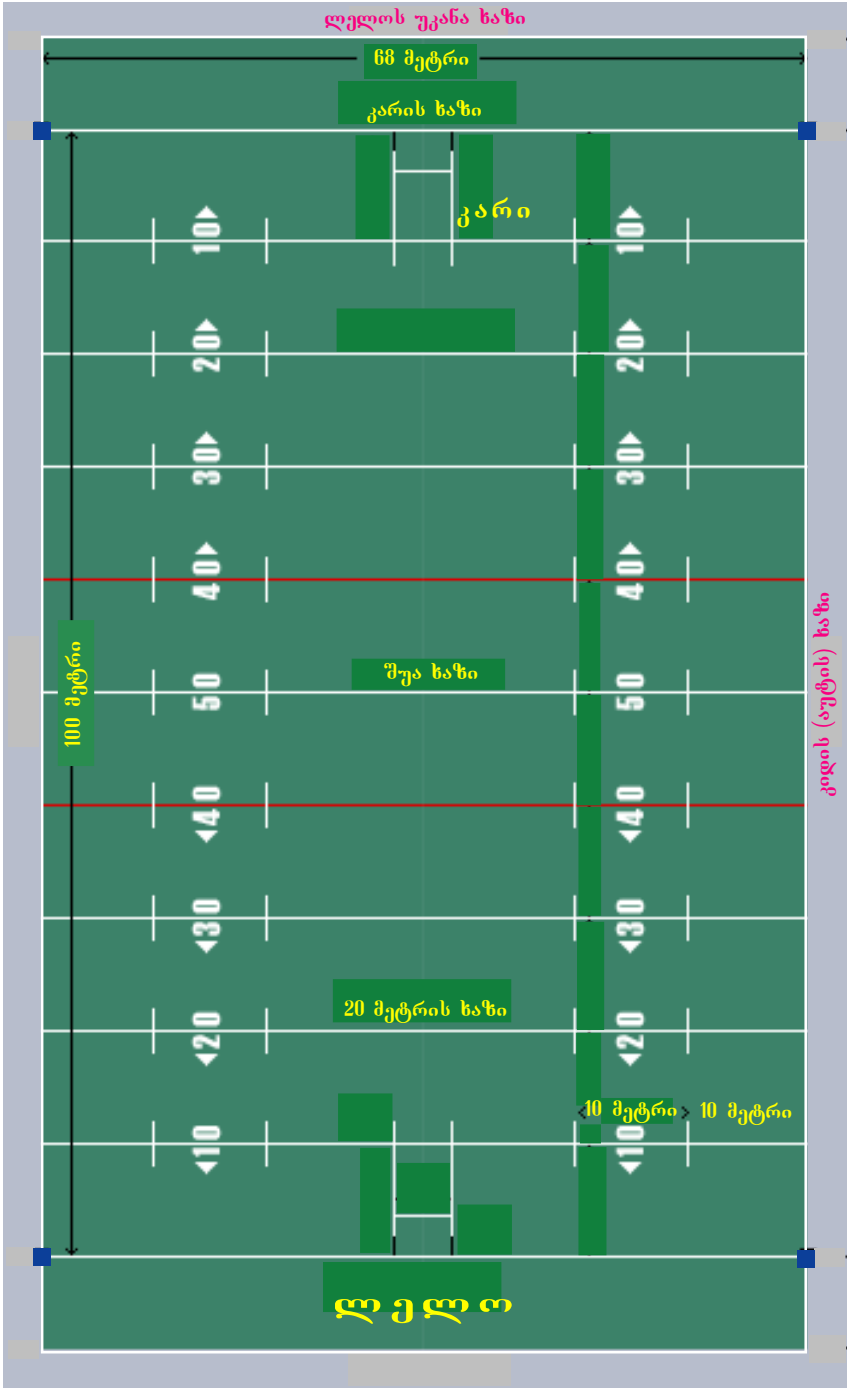
ლიგის რაგბის წესები

პირველი გამოცემა

2005

სამიუბელი

1 მოედანი	5	11 ბოჭვა და ბურთის გამოთორება	25
2 ლექსიკონი.....	6	12 შერკინება	30
3 ბურთი	10	13 ჯარიმა.....	34
4 მოთამაშე და მისი სამოსი.....	11	14 ოფსაიდი	37
5 თამაშის ხერხი	13	15 უწესობა.....	38
6 ბურთის გატანა: ლელო და გოლი.....	14	16 რეფერი და კიდის მსაჯები.....	41
7 დრო	18	17 მსაჯის შესტები	45
8 დაწყება და განახლება	20		
9 კიდე და ლელოს კიდე.....	22		
10 წინ გავარდნა და წინ პასი.....	24	დანართი (გადასული დარტყმები) ...	50



წესი 1. მოედანი

მოედნის ნახაზი, მისი წარწერები და თანდართული შენიშვნები წესების ნაწილია.

1. კიდის (აუტის) ხაზები და ლელოს კიდის ხაზები მოედანს არ ეკუთვნის (ბურთი გადასულია). კარის ხაზი ეკუთვნის ლელოს, უკანა ხაზი კი არა.

2. ■ აღნიშნავს კუთხის სარს. სარი მზადდება რბილი მასალისგან. მისი მინიმალური სიმაღლე 125 სანტიმეტრია. ისინი დასობილია კარისა და კიდის ხაზების ოთხივე გადაკვეთაზე. სარი ლელოს კიდეზეა. კიდის მსაჯს ევალება, რომ სარი მთელი თამაში თავის ადგილას იყოს.

3. კარის სიგანე ხუთ-ნახევარი მეტრია. ხარიხა მიწიდან სამ მეტრზეა გადაებული. ძელების სასურველი სიმაღლე 16 მეტრია. გოლის ამბავში ისინი უსასრულოდ გრძელდება. ძელებს ძირიდან ორ მეტრამდე შალითა უნდა ფარავდეს.

4. კარის ხაზებს შორის მანძილი 100 მეტრია, მოედნის სასურველი სიგანე 66 მეტრი, ლელოს სიღრმე კი რვა მეტრი. კაცთა თამაშისთვის მოედნის ზომები აქ მოტანილს შეძლების და გვარად უნდა შეეფერებოდეს.

თუ კარებს შორის მანძილი 100 მეტრზე ნაკლებია, მოედანს სიგრძე 30 და 40 მეტრის ხაზებს შორის აკლდება, ლელოს სიღრმედ კი ექვსი მეტრიც იკმარებს.

5. მოედნის გარდღვარდმო, ერთმანეთს 10 მეტრით დაშორებული თეთრი ხაზები კიდიდან კიდიმდე უნდა გაივლოს. მათი სისქე 15 სანტიმეტრია. ამავე ფერისა და სისქისაა მოედნის საზღვარი (კიდისა და ლელოს უკანა ხაზები).

ორივე კიდიდან 10 და 20 მეტრზე უნდა გაივლოს თეთრი, სისქით 10 სანტიმეტრი, შერკინების წყვეტილი ხაზები.

6. ორი წითელი, სისქით 10 სანტიმეტრი გარდღვარდმო ხაზი უნდა გაყვეს 40 მეტრის ხაზებს.

7. ელიტარულ დონეზე, ავსტრალიის ნრლ-ში, გარდღვარდმო ხაზებს თეთრ-წითლად, ორ-მეტრა ციფრებით აწერია ლელომდე დარჩენილი მანძილი, მოედნის პერიმეტრს კი მეტრ-ნახევრის დაშორებით შემოვლებული აქვს 10 სანტიმეტრი სისქის, წითელი, მედიის ზღუდე.

წესი 2. ლექსიკონი

აბრაგანი	bomb		ბომ
ათი წუთით გაგდება	sin bin	41 49	სინ ბინ
აიღე მიწიდან	lift of ground	28	ლიფთ ოვ გრაუნდ
ალამი	flag	44	ფლეგ
ანგარიში	score(line)		სქორ(ლაინ)
არეკნი(თ დარტყმა)	drop kick	16	დროფ ქიქ
ბეკი	back	12 30	ბექ
ბოჭვა	tackle	25	თექლ
ბოჭვაა!	held!	26	ჰელდ
ბურთი	ball	10	ბოლ
ბურთის გატანა	score	14	სქორ
ბურჯი	prop	12 32	ფროფ
გაგანია თამაში	general play	31	ჯენერალ ფლეი
გადაბარება (ბურთის)	handover	27 47	ჰენდ ოვა
გადაკიდება (ფეხით)	chip (kick)		ჩიფ (ქიქ)
გამოგორება	play the ball	28 51	ფლეი ზი ბოლ
განახლება	restarting, dropout	20	რი'სთარტინგ, დრო'ფაუთ
განგებ	intentional(ly)	23 24 31 37 38	ინ'თენ'შენალ(ი)
	deliberate		დი'ლიბერეთ
განსხვავებული	differential	16 34	დიფერენშალ
გარეშარბი	wing(er)	12	ვინგ(ა)
გაფრთხილება	caution	41	ქოშენ
გაძეგება	dismiss	42 49	დის'მის
დაკვრა (შერკინებაში)	strike	32	სთრაიქ
დამიწვება	grounding	14	გრაუნდინგ
დანებება	succumbing	26	სუქამინგ
დარტყმა (ფეხით)	kick	13	ქიქ
დარღვევა	infringement	36	ინ'ფრინგმენტ
	offence		ო'ფენს
დაფარება (დარტყმაზე)	charge down	24	ჩარჯ დაუნ
დაშავდა	injured	11	ინჯარდ
დაწყება (ცენტრიდან)	kick off	20	ქიქ ოფ
დახტომა	dive	26	დაივ

დგომელა	upright	25 30	აფრაით
დროის გაყვანა	time wasting	39	თაიმ ვეისთინგ
დროის მსაჯი	timekeeper	18 41	თაიმ ქიფა
თავი და შეგორება	loose head & put in	31	ლუზ ჰედ ენდ ფუთ ინ
თავისუფალი	free, loose	23 35	ფრი, ლუუზ
თავის ძეკრება	butting	32	ბათინგ
თამაშგარეთ	out of play	29 35 38	აუთ ოფ ფლეი
თამაშის ბოლო	full time	18	ფულ თაიმ
ითამაშეთ!	play on!	26 35	ფლეი ონ
კარი	goal	5	გოულ
კარის ძელი	goal post, upright	5 17	გოულ ფოუსთ,აფრაით
კარის ხაზი	goal line	4	გოულ ლაინ
კარის ხარისხა	cross bar	5	ქროს ბარ
კვართი (მაისური)	jersey	12	ჯეჟი
კიდე	touch	4 22	თაჩ
კიდის მსაჯი	touch judge	17 43 49	თაჩ ჯაჯ
კონტაქტში (პასი)	offload		ოF'ლოულ
კუთხის სარი	corner post	5	ქორნერ ფოუსთ
ლელო (ადგილი)	in goal	4	ინ გოულ
ლელო (4 ქულა)	try	14 45	თრაი
ლელოს უკანა ხაზი	dead ball line	4	დედ ბოლ ლაინ
ლიგა (13-კაცა რაგბი)	rugby league	3	რაგბი ლიიგ
მბოჭავი	tackler	27	თექლა
მეექვსე	sixth	26	სიქს
მეორე ხაზი	second row	12 30	სეკონდ როუ
მეურვე	marker	28	მარქერ
მესუთე	fifth	27 47	ფიფს
მიმღები	acting halfback	28	ექთინგ ჰაFბექ
	dummy half		დამი ჰაF
მიწა	ground	25	გრაუნდ
მიწიდან დარტყმა	place kick	16	ფლეის ქიქ
მიწოლა	pushing	31	ფუშინგ
მოგება (გამარჯვება)	win (victory)		ვინ (ვიქტორი)

მოედანი	field	5	ფილდ
მოედნის შუა ხაზი	halfway line	4	ჰაF'გეი ლაინ
მოთამაშე	player	11	ფლეიპა
მოკლე ფრთა	blind side	31	ბლაინდ საიდ
მორჩი (ბუცის)	stud	12	სთად
მოტრიალება	wheel	33	ვიილ
მსაჯი (რეფერი)	ref(eree)	41	რეF(ე'რიი)
მსაჯის უესტები	referee signals	45	რეფე'რიი სიგნელზ
მუხლები	knees	38	ნიიზ
მწყობრი (შერკინების)	pack	30	ფეკ
ნებაყოფლობითი	voluntary	26	ვოლანთრი
ნომერი	number	12	ნამბა
ნულოვანი	zero	27	ზიეროუ
ორმოციდან ოცში	forty to twenty 40/20	31	Fოთი თუ თვენთი
პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად)	on the full	20 21 23 27 34 50	ონ ზი Fულ
პირველი ტაიმის ბოლო	half time	18	ჰაF'თაიმ
რაგინდარა	optional	20	ოფშენალ
სადგამი	tee	17	თიი
სათადარიგო	sub(stitute)	11	საბ(სთითიუთ)
სათვალაფი (ბოჭვათა)	(tackle) count	27	(თექლ) ქაუნთ
საიდანაც დაარტყი!	ball back!	23 44 49	ბოლ ბექ
სასტვენი	whistle	42	ვისლ
სისხლზე შეცვლა	blood bin	11	ბლად ბინ
სრიალით	sliding	14 26	სლაიდინგ
ტრავმა	injury	11	ინჯარი
უკან დაიხიე	retire	21 29 32 35	რიითაიბ
უნებურ(ი)ად უცაბედად	accidental(ly)	24 28 31 37 40	ექსი'დენტალ(ი)

უპირატესობა	advantage	43	ედ'ვანთიჯ
უწესობა	misconduct	38	მის'ქონდაქო
ფერი	colour	12	ქალა
ფორვარდი	forward	12 30	ფორვარდ
ფრე	draw (tie)	14	დროო (თაი)
ქულა	point	14	ფონინო
შებოჭილი	tackled player	25	თექლდ ფლეია
შეშკვრელი	lock forward	12 30	ლოქ ფორვარდ
შერკინება	scrum	23 30 48	სქრამ
შესვენება	interval	18	ინთერვალ
შეფერხება (ბლოკი)	obstruction	13 39 48	ობ'სთრაქშენ
შეცვლა (12)	interchange	11	ინთერჩინჯ
შეცურება (ფეხით)	grubber		გრაბა
შუამარბი	centre	12	სენტა
წაგება (მარცხი)	loss (defeat)		ლოს (დი'ფიით)
წამოდექი	regain feet	28	რი'გეინ ფიით
წართმევა	stealing (მოპარვა)	27	სთილინგ
წესები	laws	3	ლოლზ
წილისყრა	toss	13	თოს
წინ გაგარდნა	knock on	24 46	ნოქ ონ
წინ პასი	forward pass	24 46	ფორვარდ ფას
წყება	set (of six)		სეთ (ოგ სიქს)
(ზედიზედ ნ შეტევა)			
ხელიდან დარტყმა	punt	34	ფანო
ხუთი მერვედი (1/8 ნ)	five eighth	12	ფაივ ეითს
ჯარიმა	penalty	34 48	ფენალთი
ჯახი (ბურთით)	hit up		ჰით აფ
ჯგარი (პასი)	scissors (შაკრატელი)	40	სიზაზ
პაერში	mid air	25	მიდ ეა

წესი 3. ბურთი

ფორმა და მასალა

1. თამაში ოვალური, ჰაერით გაბერილი ბურთით წარმოებს. მისი გარსი ტყავის ან ლიგის მიერ მოწონებული სხვა მასალისაა. ბურთის დამზადებისას ისეთი არაფერი უნდა იქნას გამოყენებული, რაც მოთამაშეთათვის საზიანო იქნება.

ფერი

კაცთა თამაშში ბურთი ნათელი ფერისა უნდა იყოს, რათა მაცურებლებმა უკეთ დაინახონ.

ზომა და წონა

2. ბურთის განზომილებებს ამტკიცებს ლიგა.

ტრადიციული ბურთის ღერძის ოპტიმალური სიგრძეა 28 სანტიმეტრი, ღერძული გარშემოწერილობა 74 სანტიმეტრი, განივი გარშემოწერილობა 59 სანტიმეტრი, წონა კი 410 გრამი.

ბურთი ჩაიფუშა

3. როცა მსაჯი შენიშნავს, რომ ბურთის ზომა ან ფორმა წესებით დადგენილს აღარ შეეფერება, თამაში უმაღ უნდა გააჩეროს.

გასკდა

თუ მოთამაშეს ბურთი მიწიდან დარტყმის დროს გაუსკდა, ხელმოკრედ დარტყმის ნება უნდა დაერთოს.

თუ მოთამაშემ ბურთი შეტოქის ლელოში დაამიწა, მერე კი გაირკვა, რომ ბურთი გამსკდარა, ლელო უნდა ჩაითვალოს.

ყველა სხვა შემთხვევაში მსაჯი თამაშს გააჩერებს, ბურთს გამოცვლის და დანიშნავს შერკინებას იქ, სადაც ბურთი გასკდა. შერკინებაში თავი და შეგორება ერგება გუნდს, ვინც ბურთით ბოლომ ითამაშა. **“ ინილე წესი 12.5**

წესი 4. მოთამაშე და მისი სამოსი

13 კაცი

1. თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი. თითოეული მოედანზე 13 მოთამაშეზე მეტი არასდროს არ უნდა იყოს.

შეცვლა

2. (ა) მატჩის განმავლობაში გუნდს შეუძლია ოთხი მოთამაშის შეცვლა. სათადარიგოების ვინაობა გუნდმა მსაჯს მატჩამდე უნდა აცნობოს (ოქმში ჩაწეროს).

შეცვლის ნებართვას რეფერი იძლევა. შეცვლა ხდება მხოლოდ მაშინ, როცა თამაშში შეჩერებულია. როგორც კი დაშავებული მოედნიდან გავა, შემცვლელს შეუძლია ნებართვა კიდის მსაჯისგან აიღოს და მოედანზე ისე შევიდეს, რომ თამაშგარეთ არ იყოს.

(ბ) თუ მოთამაშეს სისხლი საკმაოდ სდის, მსაჯმა მას მოედანი უნდა დაატოვებინოს. ამ მოთამაშის მაგივრად თამაშში სათადარიგო ჩაებმება და ეს შეცვლა წინა მუხლში მოტანილ ლიმიტში არ ჩაითვლება. როცა გამოცვლილი თავს მოიწესრიგებს, მოედანზე თავისი შემცვლელის მაგივრად უნდა დაბრუნდეს.

კარში დარტყმა

თუ შეცვლა კარში დარტყმის წინ გაკეთდა, შემოსულს დარტყმა ეკრძალება, მაგრამ თუ ეს მოთამაშე სისხლდენის გამო იყო დროებით შეცვლილი, ან დარღვევის გამო დროებით გაგდებული, იგი შემცვლელად ვერ ჩაითვლება და ამიტომ კარში დარტყმა შეუძლია.

თამაშზე დაგვიანება

შეცვლის წესი იმ მოთამაშეზეც ვრცელდება, ვინც მატჩზე დააგვიანა და თამაშში ჩაბმა შემცვლელად სურს.

ადგილობრივი წესები

ზემოთ მოტანილი შეცვლის წესი მხოლოდ საერთაშორისო მატჩებში მოქმედებს. ადგილობრივი ბირთბებიდან (მაგალითად, ჰაგა) გამომდინარე ცალკეულ ლიგას შეუძლია საკუთარი წესის შემოღება და შინაურ მატჩებში მისი გამოყენება.

12 შეცვლა

ასე მაგალითად, ელიტარულ დონეზე, ავსტრალიურ ნრლ-ში და ბევრ სხვაგანაც, გუნდს უნის ოთხი სათადარიგო, რომელთა მეშვეობით შეუწლედაგად შეიძლება 12 შეცვლის გაკეთება: ამ ლიმიტის ფარგალში ვისაც რამდენჯერ გინდა, იმდენჯერ შეცვლი.

ლიმიტში არ ითვლება სისხლის გამო შეცვლა. მასში აგრეთვე არ ითვლება იმ მოთამაშის შეცვლა, ვინც მეტოქე წესის დარღვევით დაამტვრია და დამრღვევი ამის გამო 10 წუთით ან მატჩის ბოლომდე გააგდეს. შეცვლა ლიმიტში რომ არ ჩაითვალოს, გუნდმა დაშავებული უმაღლეს უნდა შეცვალოს. მერე და მერე თუ დაშავებული მოკეთდა და მოედანზე დაბრუნდა, შეცვლა ლიმიტში ჩაითვლება.

ნომერი და ბოზიცია

3. მოთამაშეთა ცნობა რომ გადავვიღდეს, თითოეულს კვართზე უნდა ეწეროს ნომერი 1-დან 13-მდე. სათადარიგოებს მეტი ნომრები ერგებათ.

ნომერი უთითებს ბოზიციას. ყოველ ბოზიციას აქვს სახელი.

ბეკები	ფორვარდები
1 ფულბეკი	8 ბურჯი
2 მარჯვენა გარემარბი	9 ჰუკერი
3 მარჯვენა შუამარბი	10 ბურჯი
4 მარცხენა შუამარბი	11 მთრე ხაზელი
5 მარცხენა გარემარბი	12 მთრე ხაზელი
6 ხუთი მერვედი	13 შემკვრელი
7 პაგბეკი	

მოთამაშის სამოსი

4. (ა) მოთამაშეს ისეთი არაფერი უნდა ეცვას ან ეკეთოს, რასაც სხვებისთვის ზიანის მოტანა შეუძლია.

(ბ) მოთამაშის ტრადიციულ სამოსში შედის ნომრიანი კვართი (მაისურნი), შორტი, გეტრები და მორჩიანი ბუცები.

(გ) დამცავი სამოსის ჩაცმა ნებადართულია იმ პირობით, რომ ის უხეშო და სხვისთვის ზიანის მომტანი არაა.

მოაწესრიგებინე სამოსი

(დ) თუ მოთამაშის სამოსის რაიმე ნაწილს სხვებისთვის ზიანის მოტანა შეუძლია, მსაჯმა მოთამაშეს მისი გახდა (მოხსნა) უნდა მოთხოვოს და სათამაშოდ მანამ არ დაუშვას, სანამ მოთამაშე მითითებას არ შეასრულებს. თუ ამ მიზეზით მატჩის დაწყება ან განახლება გვიანდება, მოთამაშე მოედნიდან უნდა გავიდეს და თავი გარეთ მოიწესრიგოს.

თამაშამდე შეუმოწმე

რეფერიმ გუნდებს მატჩამდე თავად უნდა შეუმოწმოს სამოსი, ან ეს საქმე კიდის მსაჯებს გადააბაროს. შეუმოწმება მოთამაშეს არ აცილებს იმის პასუხისმგებლობას, რომ არ ეკეთოს ბეჭდები, უხეში სახმრეები, ლურსმნები (ბუცზე), სახიფათო შორჩები და მისთანები.

მსგავსი ფერები

(ე) გუნდებს მკვეთრად განსხვავებული ფერის სამოსი უნდა ეცვათ. თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ მეტოქეთა ფერები ერთმანეთს იმდენად ჰგავს, რომ ამას თამაშში გაუგებრობა მოყვება, სამოსი იმ გუნდს უნდა გამოაცვლეთ ვინოს, რომელსაც ეს შეჯიბრების დებულებით ევალება.

მსაჯმა სამოსის ფერი მოედანზე გუნდების გასვლამდე უნდა შეამოწმოს, რადგან თუ გამოცვლა აუცილებელი გახდა, ამით თამაშის დაწყება არ დაგვიანდეს.

ბუცის მორჩები

(ვ) ბუცის მორჩს წვერის დიამეტრი 8 მილიმეტრზე ნაკლები არ უნდა ჰქონდეს. ლითონის მორჩის პირი მომრგვალებული უნდა იყოს.

წესი 5. თამაშის ხერხი

მიზანი

1. თამაშის მიზანია ლელოსა და გოლის გატანა. ერთ შემთხვევაში ბურთი მეტოქის ლელოში უნდა დაამიწო, მეორეში კი ფეხის დარტყმით ბურთი მეტოქის კარის ხარისხაზე გადააფრინო. **“ იხილე წესი 6**

თამაშის დაწყება

2. გუნდების კაპიტნებმა მსაჯის თანდასწრებით ხურდა ფული უნდა ააგდონ. ვინც წილისყრას მოიგებს, აირჩევს ან თამაშის დაწყებას და ან იმ ლელოს, რომელსაც მისი გუნდი დაიცავს. ამის შემდეგ მეტოქეს ერგება გამოუყენებელი არჩევანი.

თამაშის ხერხი

3. თამაშის დაწყების შემდეგ მოთამაშეს, ვინც თამაშგარეთ არაა, უშუალოდ

ბურთის გაქცუნება;

ფეხით ნებისმიერ მხარეს დარტყმა და

ხელით მოსროლა ან დაგდება ნებისმიერ მხარეს, ოღონდაც არა წინ (მეტოქის ლელოს უკანა ხაზისკენ). **“ იხილე წესი 10**

ბურთის ფეხით დარტყმა ნიშნავს ბურთის ამოძრავებას ფეხის ნებისმიერი ნაწილით მუხლიდან ფეხის წვერამდე, ოღონდ ქუსლის გამოკლებით.

ბოჭვა

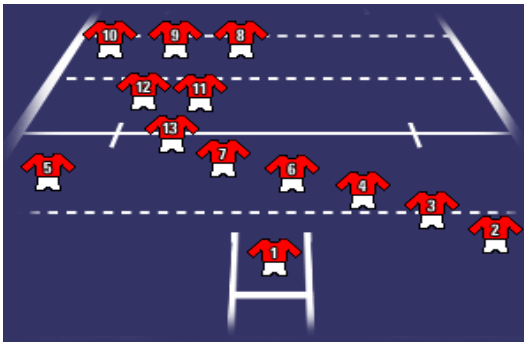
4. თამაშის დროს ბურთიანი კაცი შეიძლება შებოჭოს მეტოქემ ან მეტოქეებმა, რათა ბურთიანმა ბურთი ვეღარ გააქცუნოს და იგი თავისიანებს ვერ მიაწოდოს ან დაურტყას. **“ იხილე წესი 11**

უბურთო მოთამაშე

5. აკრძალულია უბურთო მოთამაშის შებოჭვა ან შეფერხება. **იხილე წესი 15**

მხრით ბიძგება

თუ ბურთთან ახლოს ან მისკენ მეტოქენი მხარდამხარ მირბიან, ნებადართულია მეტოქისთვის მხრის ბიძგება.



წესი ნ. ბურთის გატანა: ლელო და გოლი

ნიხრი

1. ლელო ოთხ ქულად ფასობს, გარდასახვით ან ჯარიმით გატანილი გოლი ორად, ფილდ-გოლი (თამაშიდან გატანილი არეკნი) კი ერთად.

გამარჯვებულის გამოვლენა

2. (ა) მატჩის გამარჯვებული ის გუნდია, რომელიც მეტ ქულას მოაგროვებს. თუ მეტოქენი ქულას თანაბრად მოაგროვებენ (ან ბურთს საერთოდ ვერ გაიტანენ), მატჩი ფრედ დამთავრდება.

(ბ) გავარდნით (ოლიმპიურ) შეჯიბრში ფრეზე ინიშნება ორი 10-წუთიანი, დამატებითი ტაიმი. თუ ამის შემდეგაც ფრე იქნა, მოეწეობა ახალი წილისყრა და თამაში გაგრძელდება ბირველ გატანილ ბურთამდე (ბირველ ქულამდე). მისი გამტანი გამარჯვებულად გამოცხადდება.

როგორ გაიტანება ლელო

3. ლელო გატანილად ითვლება, თუ

(ა) მოთამაშემ ბირველმა დაამიწა ბურთი მეტოქის ლელოში და ამ დროს თავად არ იყო კიდეზე, ლელოს კიდეზე, (ლელოს) უკანა ხაზზე ან მის გადაღმა.

ბურთი დამიწებულია, თუ

(ა) მოთამაშემ ბურთი მიწაზე ცალი ან ორივე ხელის მტევნით დადო;

(ბ) ბურთი მიწაზე ეგდო და მოთამაშემ ხელის მტევანი ან მკლავი ზემოდან დაადო;

(გ) ბურთი მიწაზე ეგდო და მოთამაშე მას ისე დაახტა (დააწვა), რომ სხეულით (წელიდან კისრამდე) დაფარა.

საზიარო დამიწება

(ბ) მეტოქე მოთამაშეებმა ბურთი ერთდროულად დაამიწეს ლელოში და ამ დროს შემტევი არ იყო კიდეზე, ლელოს კიდეზე, უკანა ხაზზე ან მის გადაღმა.

გასრიალება

(გ) შებოჭილმა მოთამაშემ ინერციით მიაღწია მეტოქის ლელომდე და ბურთი იქ დაამიწა. ამ დროს ბურთი მიწას შეიძლება შეეხოს კარის ხაზამდე. მთავარია, ამ ხაზის გადაკვეთის შემდეგ მოთამაშე არ იყოს კიდეზე, ლელოს კიდეზე, უკანა ხაზზე ან მის გადაღმა.

საჯარიმო ლელო

(დ) მსაჯს შეუძლია ჩათვალოს საჯარიმო ლელო, თუ მისი აზრით, მეტოქეს უწესოდ რომ არ ეთამაშა, შემტევი გუნდი ლელოს უეჭველად გაიტანდა. საჯარიმო ლელო ძელებს შორის გატანილად ითვლება იმის და მიუხედავად, თუ დარღვევა სად მოხდა.

მსაჯის ან გარეშეთა შეხება

(ე) ლელო ითვლება, თუ ბურთიანი შემტევი მეტოქის ლელოში შეეხო მსაჯს, კიდის მსაჯს ან მაყურებელს და ამით თამაში აირია.

სად ითვლება ლელო

4. ლელო გატანილად ითვლება

3(ა) და 3(ბ) დროს: ბურთის დამიწების ადგილას.

3(გ): იქ, სადაც ბურთმა პირველად გადაკვეთა კარის ხაზი.

3(დ) (საჯარიმო ლელო): კარის ძელებს შორის.

3(ე): შეხების ადგილას.

ლელოს ჩათვლა მსაჯის საქმეა

5. ლელოს ჩათვლა შეუძლია მხოლოდ მსაჯს (რეფერის). გადაწყვეტილებების მიღებამდე მას შეუძლია ეთათბიროს კიდის მსაჯებს. რეფერიმ ლელოს სანიშნებლად მისი გატანის ადგილი უნდა მიუთითოს. ვიდრე ამას იზამს, მსაჯმა ჯერ კიდის მსაჯებს უნდა გახედოს და დარწმუნდეს, რომ ესენი დარღვევას არ ამცნობენ.

ბურთის მიწიდან აღება

ბურთის მიწიდან აღება დამიწება არაა. ამდენად, მოთამაშეს შეუძლია მეტოქის ლელოში მიწიდან აიღოს ბურთი და იგი უკეთეს ადგილზე დაამიწოს.

კარის ხაზზე დამიწება

რადგან კარის ხაზი ლელოს ეკუთვნის, შემტევს ლელოს გატანა ამ ხაზზე დამიწებითაც შეუძლია. მოედნის მხრიდან კარის ძელების ძირისთვის ბურთის მიღება ლელოდ არ ითვლება.

უსწორო დამიწება

თუ შემტევი მოთამაშე ბურთს სწორად ვერ დაამიწებს, თამაში გრძელდება იმ შემთხვევის გარდა, როცა ვასანერებელია რაიმე სხვა მიზეზით; მაგალითად, ბურთის წინ გაგარდნის ან ლელოს უკანა ხაზზე გადასვლის გამო.

ხელის გაშვება

მსაჯმა გატანილი ლელო არ უნდა გააუქმოს მხოლოდ იმის გამო, რომ მოთამაშემ სწორად დამიწების შემდეგ ბურთი ვეღარ (ალარ) შეინარჩუნა (ბურთის ხელი გაუშვა).

მსაჯმა ვერ დაინახა

მსაჯმა გატანილი ლელო არ უნდა გააუქმოს მხოლოდ იმის გამო, რომ სადაც თავად იდგა, იქიდან დამიწება ვერ დაინახა.

შერკინებაში

ვიდრე ბურთი შერკინებაშია, მისი დამიწებით ლელოს გატანა არ შეიძლება.

გზის გაკვალვა

მოთამაშეს შეუძლია შერკინების კუდში მიწიდან აიღოს ბურთი, თავისიან ფორვარდებს შორის გზა გაიკვალოს და ლელო გაიტანოს.

როგორ გაიტანება გოლი

ნ. გოლი გატანილად ითვლება, თუ მოთამაშემ ბურთს ფეხი დაარტყა და მან ფრენის დროს, სხვა მოთამაშეთა შეუხებლივ, მეტოქის კარის ხარი-ხას ლელოს უკანა ხაზისკენ მოლიანად გადაუფრინა:

(ა) ლელოს გატანის შემდეგ **მიწიდან დარტყმისას** (გარდასახვა) – ორი ქულა;

(ბ) **ჯარიმიდან**: მიწიდან ან არეკნით დარტყმისას – ორი ქულა.

მიწიდან დარტყმის წინ ბურთს საგანგებოდ ამისთვის მიწაზე დებენ.

ქარი

თუ ბურთმა ხარისხას მოლიანად გადაუფრინა, მერე კი ქარმა უკან წამოიღო, გოლი ითვლება.

ფილდ-გოლი

7. ფილდ-გოლი თამაშიდან, არეკნით გაიტანება და ერთი ქულა ღირს. დარტყმიდან კარში გასვლამდე ბურთი მიწას არ უნდა დაეცეს. ფილდ-გოლი ითვლება მაშინაც, თუ ბურთს ფრენისას მეტოქის მოთამაშე შეეხო.

არეკნით დარტყმის დროს ცალი ან ორივე ხელის მტკვნით ჭკრილი ბურთი მიწაზე უნდა დააგდო და ფეხი მიწიდან არეკნის თანავე დაარტყა.

რა არ ითვლება

ცენტრიდან დაწყებისას (წესი 8.1), კარის ხაზიდან და 20 მეტრიდან განახლებისას (წესი 8.2-4), თავისუფალიდან (წესი 13.4(ა)) და განსხვავებულიდან (წესი 13.1, ინიშნება შერკინების დროს) გატანილი გოლები არ ითვლება.

საიდან სრულდება გარდასახვა და ჯარიმა

8. ლელოს გატანის შემდგომი დარტყმა (გარდასახვა) შეიძლება შესრულდეს იმ ხაზის ნებისმიერი წერტილიდან, რომელიც ლელოს გატანის ადგილზე, კიდის პარალელურად გაივლება.

ჯარიმის კარში დარტყმა შეიძლება იმ ხაზის ნებისმიერი წერტილიდან, რომელიც ჯარიმის ადგილზე, დამრტყმელის კარის ხაზისკენ, კიდის პარალელურად გაივლება.

უნწენე, საიდან დაარტყას

მსაჯმა მოთამაშეს უნდა უწენოს, თუ ამან საიდან დაარტყას. თუ დამრტყმელი მსაჯის რჩევას გადაუხევეს, გოლი არ ჩაითვლება და აღარც ხელახლა დარტყმა დაინიშნება.

დროის გაყვანა

როცა დამრტყმელს დრო გაყავს, მსაჯს შეუძლია მისი გაფრთხილება და გაძევებაც, მაგრამ დარტყმის გაუქმების უფლება არა აქვს. მსაჯმა გაცდენილი დრო ტაიმს უნდა წაუშაბოს.

სად უნდა იდგნენ მოთამაშეები

9. გარდასახვის დროს მეტოქის მოთამაშეები თავიანთ ლელოში უნდა იდგნენ, დამტყმელის გუნდელები კი ბურთს უკან.

ჯარიმის დარტყმისას მეტოქე გუნდმა თავის კარის საზამდე, ან ჯარიმის ადგილიდან 10 მეტრით უკან უნდა დაიხიოს. “**ახილე წესი 13**”

დამრტყმელის გულისყურის სხვა რამეზე გადატანა დარღვევაა.

დამხმარე გუნდელი და სადგამი

კარში დარტყმის დროს, ხისტ გრუნტზე ან ძლიერ ქარში, დამრტყმელის გუნდელს შეუძლია ხელი დაადოს მიწაზე დადებულ ბურთს, რათა იგი არ წაიქცეს. ცენტრიდან დაწყება-განახლებისას და კარში დარტყმის დროს ნებადართულია სადგამის გამოყენება.

კარის ძელები

10. კარში დარტყმის განსჯისას იგულისხმება, რომ ძელები უსასრულოდ გრძელდება.

დარტყმის განსჯა

11. თუ კიდის მსაჯი თვლის, რომ გოლია, ალაში თავს ზემოთ უნდა აწიოს. თუ დარტყმა უზუსტო იყო, კიდის მსაჯმა ალაში წინ, წელს ქვემოთ უნდა გაიქნიოს. თუ კიდის მსაჯები ერთმანეთს ეთანხმებიან, რეფერიმ მათი დასკვნა უნდა მიიღოს, თუ არა და თავად გამოიტანოს განაჩენი.

რომელ კიდის მსაჯს უფრო დაეჯერება

როცა ბურთი ძელის ახლოს გაიფრენს, მასთან მდგარი კიდის მსაჯი შედეგს უკეთ განსჯის. ამიტომ თუ კიდის მსაჯების დასკვნა ერთმანეთს არ დაემთხვა, რეფერიმ იმას უნდა დაუჯეროს, ვინც ამ ძელთან იდგა.

კიდის მსაჯს ბურთის ფრენის დროს კარს უკან ფეხმოუცვლელად დგომა არ ევალება. იგი ისე უნდა გადაადგილდეს, რომ ბურთის ყოველთვის კარგად ზედავდეს.

მსაჯის მოტყუება

თუ მსაჯს უთხრა, ჯარიმას კარში ვარტყამო, მოთამაშემ სხვა მხარეს განგებ აღარ უნდა დაარტყას. ასეთი დარღვევა უწესობად ჩაითვლება და ჯარიმით დაისჯება.

წესი 7. დრო

თამაშის ხანგრძლიობა

1. თამაში (მატჩი) ჩვეულებრივ 80 წუთს გრძელდება.

შესვენება

პირველი ტაიმის (ნახევრის) შემდეგ ეწყობა 5-წუთიანი შესვენება. ნებადართულია მისი დაგრძელება ან დამოკლება.

მოკლე მატჩი

თუ შეჯიბრების დებულებაში წერია, გუნდების თანხმობით შეიძლება მატჩის დამოკლება. ავდარში ზოგჯერ უბრინია ნაკლები დროით შესვენება ან სულაც შეუსვენებელი თამაში.

ლელოთა მონაცვლეობა

2. გუნდმა პირველ ტაიმში ერთი ლელო უნდა დაიცვას, მეორეში კი მეტოქეს ლელო გაუცვალოს.

თამაშის (ტაიმის) ბოლო

3. თუ დრო ამოიწურა და თამაში შეჩერებულია, ან ბურთიანი შებოჭეს და მას ბურთი ჯერ არ გამოუგორებია, მსაჯმა მყის უნდა დაუსტგინოს და ტაიმი დაამთავროს.

თუ დრო გახურებულ (გაგანია) თამაშში ამოიწურა, მსაჯმა ტაიმი უნდა დაამთავროს, როგორც კი თამაში შეჩერდება ან ბურთიან მოთამაშეს შებოჭავენ, მაგრამ თუ შეჩერების შემდეგ ჯარიმა დაინიშნა ან (ლელოს) გარდასახვა დასარტყმელი, თამაში დარტყმის შესასრულებლად უნდა გაგრძელდეს მანამ, სანამ შემდეგ ჯერზე არ შეჩერდება ან ბურთიანს არ შებოჭავენ. თუ ამ დროსაც მორიგი ჯარიმა დაინიშნა, თამაში ისევ გაგრძელდება და ასე შემდეგ.

დროის მსაჯი

თუ მატჩს დროის მსაჯი ემსახურება, რეფერიმ მისგან მიღებულ ნიშანზე (სირენაზე) ტაიმი ამ წესის თანახმად უნდა დაამთავროს. დროის მსაჯსავე ევალება დროებით გაგდებულთა სასჯელის ათვლა.

აცალე თავისუფალის გამოყენება

თუ გუნდმა ჯარიმა კიდევ დაარტყა და დროც ამოიწურა, მსაჯმა ტაიმი არ უნდა დაამთავროს. მან გუნდს თავისუფალის გამოყენება უნდა აცალოს. **“ ინილე წესი 13.4**

აცალე შერეინებიდან თამაში

თუ შერეინება დროის ამოწურვამდე მოეწყო და მასში ბურთის შეგორებაც მოესწრო, თამაში ბურთიანის შებოჭვამდე ან სხვა მიზეზით შეჩერებამდე უნდა გაგრძელდეს.

დროის წამატება

4. სხვადასხვა მიზეზით გაცდენილი დრო მატჩის შესაბამის ნახევარს (ტაიმს) უნდა წაემატოს. თუ რამდენია წასამატებელი, მაგას საზღვრავს რეფერი იმ შემთხვევის გარდა, როცა მატჩს დროის მსაჯი ემსახურება.

ანიშნე წამატება

რეფერიმ დროის მსაჯის საათის გაჩერება ორი ხელის აწევით, გაშვება კი თავს ზემოთ ცალი ხელის გაქნევით უნდა ანიშნოს.

შენიშვნის მიცემისას საათი გააჩერე

მოთამაშისთვის შენიშვნის მიცემის გამო გაცდენილი დრო ტაიმს უნდა დაემატოს (ან ამ დროს საათი გაჩერდეს).

ტრაფმის შემდეგ თამაშის განახლება

5. (ა) თუ მსაჯი თვლის, რომ დაშავებული მოთამაშე სასწრაფოდ და მისახელი, შეუძლია თამაში მყის გააჩეროს.

თუ ამ დროს ბურთს რომელიმე მოთამაშე ფლობდა, თამაშს ეს მოთამაშე ბურთის გამოგორებით **(იხილე წესი 11.10)** განაახლებს. ყველა სხვა შემთხვევაში დაინიშნება შერკინება იმ ადგილზე, სადაც ბურთი თამაშის შეჩერებისას იყო, და ამ შერკინებაში თავი და შეგორება ერგება გუნდს, ვინც ბურთს ბოლო ფლობდა.

(ბ) თუ ბურთიანი მოთამაშე ბოჭვისას ისე დაშავდა, რომ ბურთის გამოგორება ვეღარ შეძლო და მსაჯმა თამაში გააჩერა, თამაში მისმა გუნდელმა ბოჭვის ადგილზე, ბურთის გამოგორებითვე უნდა განაახლოს.

(გ) თუ ბურთიანი მოთამაშე ბოჭვისას ისე დაშავდა, რომ ბურთის გამოგორება ვეღარ შეძლო, მსაჯმა კი ჩათვალა, რომ სახიფათო არაფერია და თამაში არ გააჩერა, მაშინ ბოჭვის ადგილის გაყოლებაზე, ხუთი მეტრით შიგნით, ბურთი დაშავებულის გუნდელმა უნდა გამოაგოროს.

ნაკლები ზაუზა

მსაჯმა ცდა არ უნდა დააკლოს იმას, რომ თამაშში ზაუზა ნაკლები იყოს. დაშავებული მოთამაშე, ტრაფმის სიმბიმის გათვალისწინებით, მოედნიდან შეძლების და გვარად მალე უნდა გაიყვანონ და მიხედონ. ნებადართულია თამაშის შეუჩერებელი, მოედანზე შევლაც, ოღონდ ერთი კაცის მიერ და ისიც მაშინ, თუ მსაჯის აზრით, ამით თამაში არ შეფერხდება. ამ გარეშემ მოედანზე არ უნდა დადოს საგნები, რომლებიც ამ ადგილზე თამაშის (სწრაფი) გადმონაცვლების დროს არეულობას გამოიწვევს.

წესი 8. დაწყება და განახლება

ცენტრიდან დაწყება და განახლება

1. თამაში მოედნის შუა ხაზის ცენტრიდან, მიწიდან დარტყმით იწყება. პირველი ტაიმის დასრულება გუნდი წილისყრით დგინდება. “**ახილე წესი 5.2** მეორე ტაიმს მისი მეტოქე დაიწყებს.

ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს ამავე ხერხით განაახლებს ის გუნდი, ვინც ბურთი გაუშვა.

თუ დარტყმის შემდეგ ბურთი მიწას მოხვდა და კიდეზე გადავიდა, შერეინებაში თავი და შეგორება დამრტყმელ გუნდს ერგება. იგივე წესი მოქმედებს კარის ხაზიდან და 20 მეტრიდან თამაშის განახლების დროსაც.

რაგინდარა 20 მეტრიდან

2. გუნდმა თამაში საკუთარი 20-მეტრა ხაზიდან, რაგინდარა ხერხით უნდა განაახლოს, თუ

(ა) ვიდრე ბურთი ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა, ბოლოს შემტევ მთამაშეს შეეხო.

აქ გამოწვევისებია მეტოქის მიერ კარში დარტყმული ჯარიმა (**ახილე წესი 8.3**) და ცენტრიდან დაწყება. “**ახილე წესები 8.4(ა) და 8.6(ბ)**

(ბ) შემტევმა მთამაშემ წესი მეტოქის ლელოში დაარღვია.

თუ ეს დარღვევა განგებ მოხდა, ჯარიმა დამცველი გუნდის 10-მეტრა ხაზზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ დაინიშნება. “**ახილე წესი 13.8**

(გ) მეტოქის მიერ თამაშიდან დარტყმული ბურთი დამცველმა საკუთარ ლელოში პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) დაიჭირა.

20 მეტრიდან ასე განახლებისას ბურთის დარტყმა რაგინდარა (ნებისმიერი) ხერხით შეიძლება. ბურთი დარტყმის თანავე თამაშშია.

მეტოქემ 20-მეტრა ხაზიდან 10 მეტრით უკან უნდა დაიხიოს და წინ არ უნდა წამოვიდეს მანამ, სანამ დარტყმა არ შესრულდება. დამრტყმელი გუნდის წევრები დარტყმამდე ბურთს უკან უნდა დარჩნენ. ნებისმიერი გუნდის მიერ წესის დარღვევისთვის ჯარიმა 20-მეტრა ხაზის ცენტრში დაინიშნება.

საბატიო სტუმარი

თუ მატჩის პირველ დარტყმას საბატიო სტუმარი ასრულებს, ცერემონიის შემდეგ ბურთი ცენტრში უნდა დააბრუნონ და თამაში ჩვეულ ყაიდაზე, ხელახლა დაიწყონ.

არეკნი 20 მეტრიდან

3. თუ მეტოქის მიერ დარტყმული ჯარიმა (გინდ კარში და გინდ კიდეზე) მიზანს აცდა და ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა, დამცველმა გუნდი თამაში არეკნით, 20-მეტრა ხაზის ცენტრიდან უნდა განაახლოს.

არეკნი კარიდან

4. თამაში დამცველმა გუნდმა არეკნით, საკუთარი კარის ხაზის ცენტრიდან (კარიდან) უნდა განაახლოს, თუ

(ა) ვიდრე ბურთი ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა, ბოლოს დამცველი გუნდის მოთამაშეს შეეხო.

(ბ) დამცველმა საკუთარ ლელოში წესი უნებურად დაარღვია.

განგებ დარღვევა

თუ დამცველმა ლელოში წესი განგებ დაარღვია, ჯარიმა კარის ხაზიდან 10 მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ დაინიშნება. “ ისილე წესი 13.8

(გ) დამცველმა ბურთი საკუთარ ლელოში დაამიწა.

(დ) ბურთიანი დამცველი საკუთარ ლელოში შებოჭეს.

(ე) დამცველმა საკუთარი ლელოდან დაარტყა და ბურთი პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) კიდეზე გადავიდა.

(ვ) დამცველმა საკუთარ ლელოში დაარტყა ან უბასა, ბურთი უცაბე-დად მოხვდა მეტოქეს და გადავიდა ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე.

(ზ) ბურთი ან ბურთიანი დამცველი ლელოში შეეხო რეფერის, კიდის მსაჯს ან მაყურებელს და ამით თამაში აირია.

(თ) მეტოქემ თამაში ცენტრიდან განაახლა, მის მიერ დარტყმული ბურთი მიწაზე დაეცა და მერეცა გადავიდა ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე.

ბურთის ლელოში დაჭერა

5. თუ მეტოქის მიერ თამაშიდან დარტყმული ბურთი დამცველმა ლელოში პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) დაიჭირა და თამაში ლელოშივე შეჩერდა, დამცველი თამაშს 20 მეტრიდან, რაგინდარა ხერხით განაახლებს. “ ისილე წესი 8.2(გ)

წესი დამრტყმელმა დაარღვია

6. მოთამაშე, ვინც თამაშს იწყებს ან აახლებს, დასაჯარიმებულია, თუ

(ა) დარტყმამდე სათანადო ხაზს გადაცდა.

(ბ) ბურთი პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) გადააცილა კიდის, ლელოს კიდისა და უკანა ხაზებს.

(გ) მის მიერ დარტყმულმა ბურთმა წინ 10 მეტრი ვერ გაიარა.

(დ) ბურთი ისე არ დაარტყა, როგორც წესითაა დადგენილი.

წესი სხვებმა დაარღვიეს

7. ნებისმიერი სხვა მოთამაშე დასაჯარიმებულია, თუ

(ა) განგებ შეეხო დარტყმულ ბურთს მანამ, სანამ ამან წინ 10 მეტრი გაიარა.

(ბ) დამრტყმელის წინ გაიქცა.

(გ) 10 მეტრზე ნაკლებ მიუახლოვდა იმ ხაზს, საიდანაც მეტოქე ურტყამდა.

უკან დროულად ვერ დაიხიეს

როცა დარტყმა ჩქარა შესრულდა და მეტოქეს 10 მეტრით უკან დახევის საკმაო შანსი არ მიეცა, იგი დასაჯარიმებულია, თუკი ბურთის მიერ 10 მეტრის წინ გავლამდე თამაშში განგებ ჩაერიო, მაგრამ თუ ეს უნებურად გააკეთა, შერკინებაა დასაწესი.

ბურთი კარს მოხვდა

ბურთი ფრენისას გინდ კარის ძელს და გინდაც ხარიხას მოხვდეს, წუხის დარღვევა დარღვევად რჩება.

საიდან სრულდება ჯარიმა

მ. თამაშის ცენტრიდან დაწყება-განახლების გამო დანიშნული ჯარიმა სრულდება მოედნის ცენტრიდანვე, 20-მეტრა ხაზიდან განახლებისას დანიშნული – ამავე ხაზის ცენტრიდან, კარიდან განახლებისას დანიშნული კი – დამცველი გუნდის 10-მეტრა ხაზის ცენტრიდან.

წესი 9. კიდე და ლელოს კიდე

კიდეზე გადასულია

1. ბურთი კიდეზეა გადასული, თუ თავად ბურთი ან ის მოთამაშე, ვინც ბურთს ეხება, შეეხო კიდის ხაზს, ამ ხაზს იქეთ მიწას ან კიდევ საგანს, რომელიც ამ ხაზზე და მის გარეთაა.

კაცი საგანი არაა

ასე მაგალითად, ბურთი გადასული არაა, თუ ბურთიანი მოთამაშე მოედანზეა და ეხება კიდეზე მყოფ სხვა მოთამაშეს.

კიდეზე წამომდგარი

გამონაკლისია მოთამაშე, ვინც მოედანზე შებოჭეს, მაგრამ წამოდგომის დროს კიდეზე დააბიჯა. ეს კაცი გადასული არაა. მან ბურთი უნდა გამოათავოს. “ იხილე წესი 11.10

ამსტარმა ბურთი შემოავლო

ბურთი გადასულია, თუ კიდეზე გადასული მოთამაშე ახტა და ბურთს ჰაერში შეეხო.

ბურთი გადასული არაა, თუ მან ფრენისას გადაკვეთა კიდის ხაზი, მოთამაშე კი მოედნიდან ახტა და ბურთი მოედანში შემოავლო.

ლელოს კიდეზე გადასული

2. ბურთი ლელოს კიდეზეა გადასული, თუ თავად ბურთი ან ის მოთამაშე, ვინც ბურთს ეხება, შეეხო ლელოს კიდის ხაზს, ამ ხაზს იქეთ მიწას ან კიდევ საგანს, რომელიც ამ ხაზზე და მის გარეთაა.

უძრავი ბურთი

როცა ბურთი უძრავად გდია მოედანზე ან ლელოში და მას შეეხება მოთამაშე, ვინც კიდეზე ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზეა გადასული, ბურთი გადასულად ჩაითვლება.

არეკნი კარიდან

თუ დამცველი, ვისაც ცალი ფეხი ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე უდგას, ბურთს შეეხება, თამაშს მისი გუნდი კარიდან, არეკნით განაახლებს.

კუთხის სარი

კუთხის სარი კიდისა და კარის ხაზების გადაკვეთაზე ესობა. ამით სარი ლელოს კიდეზე ხვდება. თუ თამაშის დროს სარი დაიძრა, კიდის მსაჯმა უნდა გაასწოროს.

გადასვლის ადგილი

3. კიდეზე ან ლელოს კიდეზე გადასვლის შემდეგ გადასვლის ადგილად ის წერტილი ითვლება, სადაც ბურთმა ხაზი პირველად გადაკვეთა.

საიდანაც დაარტყა

4. თუ მოთამაშემ ბურთს ფეხი დაარტყა ან ბურთი მისგან წინ ასხლტა და კიდეზე პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) გადავიდა, შერკინება მოეწეობა იქ, სადაც მოთამაშე ბურთს შეეხო.

გამონაკლისია, თუ ეს მეხუთე ბოჭვის შემდეგ მოხდა. ამ დროს ხდება მეტოქისთვის ბურთის გადაბარება. “*იხილეთ წესი 11.7 (ა) (IV)*”

კიდევ გამონაკლისია, თუ ბურთი საკუთარი ლელოდან დაარტყეს. ამ დროს თამაშში კარის ხაზიდან, არეკნით ახლდება. “*იხილეთ წესი 8.4(ე)*”

და კიდევ, შერკინება ეწეობა კიდიდან მინიმუმ 20 და კარის ხაზიდან მინიმუმ 10 მეტრზე. “*იხილეთ წესი 12.10*”

ჯარიმიდან კიდეზე

5. თუ გუნდმა ბურთი კიდეზე ჯარიმიდან დაარტყა, იგივე გუნდი თამაშს განაახლებს თავისუფალი დარტყმით, რომელიც კიდეზე გადასვლის ადგილის გაყოლებაზე, კიდიდან 10 მეტრზე (სათანადო წყვეტილზე) ინიშნება. “*იხილეთ წესი 13.4*”

შერკინება 20-მეტრა წყვეტილზე

6. ყველა სხვა შემთხვევაში (ესე იგი, 4. და 5. მუხლებიდან განსხვავებულად) ბურთის კიდეზე გადასვლის შემდეგ თამაშში ახლდება შერკინებით, რომელიც ინიშნება კიდიდან 20 მეტრზე, ბურთის გადასვლის ადგილის გაყოლებაზე, ოღონდ კარის ხაზიდან არა ნაკლებ 10 მეტრში. “*იხილეთ წესი 12.10*”

7. კაცი, ვისაც ბურთით განგებ არ უთამაშია, თამაშის ნებისმიერი განახლებისას არ უნდა დაზარალებდეს იმის გამო, რომ ბურთი კიდეზე, ლელოს კიდეზე ან უკანა ხაზზე გადავიდა.

წესი 10. წინ გაგარდნა და წინ პასი

განგებ

1. თუ მოთამაშემ ბურთი წინ (მეტოქის ლელოს უკანა ხაზისკენ) (ხელით ან მკლავით) განგებ დააგდო ან უბასა (სხვას ხელით გადაუგდო), მსაჯმა იგი უნდა დააჯარიმოს.

უნებურად

2. თუ უნებურად წინ გაგარდნის შემდეგ მოთამაშემ ბურთი ხელახლა დაიჭირა ან მას ფეხი დარტყა მანამ, სანამ იგი მიწას, კარის ძელს, ხარისხას ან მეტოქეს შეეხებოდა, თამაში გრძელდება. სხვაფრივ თამაში ჩერდება და შერკინება ინიშნება იმ შემთხვევის გარდა, როცა დარღვევა მესხუთე გამოგორების შემდეგ მოხდა (ამ დროს ხდება მეტოქისთვის ბურთის გადაბარება; იხილე წესი 11.7 (ა) (II))

დარტყმაზე დაფარება

3. ნებადართულია ფეხით დარტყმის დროს ბურთზე (ხელის მტევნით, მკლავით ან ტანით) დაფარება და ეს ბურთის წინ გაგარდნად არ ითვლება.

თავური

4. თავის დარტყმით ბურთის წინ გაგზავნა დარღვევაა.

პასის მიმართულება

წინ პასის განსჯისას მთავარია ბურთის გადაადგილება მოთამაშის და არა მიწის მიმართ. მეტოქის ლელოსკენ გაქცეული შემტევი უკან მყოფ გუნდელს რომ უგდებს ბურთს, მეპასის ინერციის გამო ბურთი შეიძლება მიწის მიმართ წინ წავიდეს. ეს წინ პასი არაა, რადგან შემტევს ბურთი თავისი თავის მიმართ წინ არ გადაუგდია. ეს მოვლენა კარგად ჩანს მაღალი, ჩანგეული პასის დროს.

შერკინება წინ პასისთვის

ხელდახელ ბურთაობის დროს წინ პასი განგებ კი არ კეთდება, არამედ ვითარების უსწორო შეფასების შედეგია. უშეტეს შემთხვევაში ეს უნებური დარღვევაა. მის შემდეგ თამაში შე-რკინებით უნდა განახლდეს.

ჯარიმა ზოგიერთი წინ პასისთვის

თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ მოთამაშემ იცოდა, მისიანი წინ რომ იყო, მაგრამ მას მაინც უბასა, შეუძლია ეს პასი განგებ დარღვევად ჩაუთვალოს და დააჯარიმოს.

წინ ასხლტა ან ქარმა წაიღო

თუ პასი სწორად გაკეთდა, მაგრამ ბურთი წინ მიწიდან ასხლტა ან იგი წინ ქარმა წაიღო, წესი არ დარღვეულა და თამაში უნდა გაგრძელდეს.

წინ გაგარდნა კარის ხაზზე

თუ მოთამაშეს ბურთი მოედინიდან მეტოქის ლელოში წინ გადაუვარდა და მერე იქ ბურთი თვითონ ან მისმა გუნდელმა დაამიწა, თამაში უნდა განახლდეს შერკინებით, რომელიც დარღვევის ადგილზე მოეწყოება.

“ შერკინების ადგილის გამო იხილე წესი 12.10

წესი 11. ბოჭვა და ბურთის გამოგორება

შებოქვე მხოლოდ ბურთიანი

1. მეტოქის მოთამაშეს ან მოთამაშეებს შეუძლიათ ბურთიანი მოთამაშის შებოჭვა. უბურთოს შებოჭვა ან შეფერხება ჯარიმაა.

აკრძალული გდებები

მბოჭავმა არ უნდა გამოიყენოს ისეთი ჩაგლეხები და გდებები, რომლებსაც ბურთიანის და-შაგება შეუძლია. მბოჭავმა არც მუხლი უნდა იხმაროს. ნებადართულია ბურთიანის წაქცევა გაშლილ ფეხში ხელის გამოკვრით, ოღონდაც ამის გაკეთებამდე შესაბოჭს ჯერ ორივე ხე-ლი უნდა ჩაავლო.

ამხტარის შებოჭვა

(ბ) როცა მოთამაშე ფეხით დარტყმული ბურთის ბირდაბირ (მიწაზე დაუცემლად) დაჭერას ნახტომში ცდილობს, აკრძალულია მისი ჰაერში, ჩამოსტომამდე შებოჭვა. “ იხილე წესი 15

როდისაა კაცი შებოჭილი

2. ბურთიანი მოთამაშე შებოჭილია, თუ

ბურთი მიწას ეხება

(ა) მას იჭერს ერთი ან რამდენიმე მეტოქე და ამ დროს მიწას ეხება ბურთი ან ის ხელი, რომლითაც მოთამაშეს ბურთი უჭირავს.

ბოჭვიდან გასხლტომა

თუ მბოჭავები ბურთიანს აქცევენ, მაგრამ ეს ბურთით ან ბურთიანი ხელით მიწის შეხებამდე გაუსხლტებათ, ბოჭვა შესრულებულად არ ითვლება. მსაჯს ამ დროს მომხდარის ზუსტად შეფასება მართებს, თორემ უსამართლოდ იზარალებს ის გუნდი, რომლის წევრებიც წესებს იცავენ და შებოჭილის მიწის შეხების თანავე ხელს უშეებენ.

მეორე მოძრაობა



ჯარიმაა, თუ შემტევს შებოჭავენ, ის კი მეტოქის ლელოს მეორე მოძრაობით მაინც მიწაზე-ბა, მაგრამ თუ მსაჯს ვითარებაში მეტოქის ლელოსთან დაჭერილი შემტევი ბურთით ან ბურთიანი ხელით მიწას ჯერ არ შეხება, ბოჭვა შესრულებული არაა და ლელო გატანი-ლად ითვლება.

დგას, მაგრამ წინ ვეღარ მიდის

(ბ) მას ერთი ან რამდენიმე მეტოქე ისე იჭერს, რომ მოთამაშე წინ ვეღარ მიიწევს და ვეღარც ბურთს იშორებს.

დგომელა ბოჭვის დროს შებოჭილმა ბურთი არ უნდა გამოაგოროს მანამ, სანამ მსაჯი არ დაუძახებს, რომ ბოჭვა შესრულდა.

მბოჭავს დანებდა

(გ) მოთამაშეს მეტოქე იჭერს, ბურთიანი კი ისე ირჯება, რომ ცხადია, იგი მბოჭავს დანებდა და უნდა, რომ ამან ხელი გაუშვას, რათა თავად ბურთი გამოაგოროს.

შებოქილმა დანებების ნიშნად ბურთი მიწაზე უნდა დადოს. ამით იგი თავიდან აიცილებს ბოჭვის დასასრულებლად სხვა მეტოქეთა დაჭიდებას.

დაწოლილს ხელი დაადეს

(დ) ბურთიანი მიწაზე წევს და მეტოქემ ხელი დაადო.

შებოქილის დაძვრა აკრძალულია

3. როცა ბურთიანს შებოჭავენ, ბოჭვის ადგილიდან მის დაძვრას არავენ, არც მისიანი და არც მეტოქე, არ უნდა ეცადოს.

როცა მეტოქეები იმის მაგივრად, რომ ბურთიანის ბოჭვა დაასრულონ, შესაბოჭის უკან წა–თრევენ ან წაყვანას ცდილობენ, მაშინ ბურთიანის გუნდულებსაც აქვთ უფლება, თავისიანს მიაწვინენ, რათა გუნდმა უკან არ დაიხიოს. როგორც კი ასეთი ჭიდაობა გაიმართება, მსაჯმა „ბოჭვაა“ უნდა დაიძახოს.

ნებაყოფლობითი ბოჭვა

4. ბურთიანი მოთამაშე, ვისაც არ იჭერენ, განგებ, ნებით არ უნდა დაწვეს მიწაზე, რათა მეტოქეს ამ ხერხით თავი შეაბოჭინოს.

თუ მოთამაშე უბატრონო ბურთს დაახტება და წამოსადგომად და თამა–შის გასაგრძელებლად საკმაო დრო აქვს, მიწაზე არ უნდა იწვეს და არ ელოდოს, ემანდ როდის შემბოჭავენო.

მეურვე (იხილე წესი 11.10(გ)) ბურთს დაახტა

თუ გამოგორების შემდეგ შებოქილის მეურვე ამის ზურგს უკან ბურთს დაახტა, ჯარიმაა იმ შემთხვევის გარდა, როცა მიმღები (იხილე წესი 11.10(გ)) თავის ბოზიციაზე არ იყო. ამ დროს მეურვე თუ არ შეუბოჭავთ, უმაღ უნდა წამოდგეს, თორემ დაჯარიმდება.

სრიადლი

5. თუ შებოქილი მოთამაშე ინერციით მიწაზე გასრიადლა, ბოჭვა შე–სრულებულად იქ ჩაითვლება, სადაც სრიადლი დასრულდა. “ იხილე წ.3(გ)

რეფერის (მსაჯის) შეძახილი

6. თუ ბოჭვაზე ყველაფერი ცხადი ვერაა, რეფერიმ მოთამაშეებს უნდა დაუძახოს: „ითამაშეთ!“ ან „ბოჭვაა!“

მეექვსე ბოჭვა

7. (ა) (ბურთიან) გუნდს უფლება აქვს ზედიზედ ხუთჯერ გამოაგოროს ბურთი. მეხუთე ბოჭვის შემდეგ ბურთის მეტოქისთვის გადაბარება ხდება შემდეგ შემთხვევებში:

I. გუნდი მეექვსედ შებოჭეს.

II. ბურთიანმა წესი დაარღვია და ამისთვის მეტოქეს შერკინება ერგება.

III. ბურთიანი მეტოქის ლელოში გააკავეს. “ იხილე წესი 12.1 შენიშვნა

IV. გუნდმა ბურთი კიდევ (აუტში) პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) დაარტყა.

ამ დარღვევისთვის შერკინება ბურთის დარტყმის ადგილზე ინიშნება.

ბურთის გადაბარება მოხდება მეექვსე ბოჭვის ადგილზე; ან იქ, სადაც შერკინება უნდა დანიშნულიყო, ოღონდ კილიდან მინიმუმ 10 მეტრზე.

გადაბარების დროს (შემდეგ) ბურთის გამოგორება ბოჭგათა სათვალავში არ შედის.

ნულოვანი ბოჭვა

7. (ბ) თუ გუნდმა ისეთი წესი (ბურთის წინ გავარდნა, წინ ბასი) დაარღვია, რომ მეტოქეს შერკინება ერგება და ბურთსაც მეტოქე დაეუფლა, მაშინ მომდევნო ბოჭვა ნულოვანია (ექვსში არ ითვლება), გინდაც მეტოქემ მანამდე წინ ბლომად წაიწიოს.

ბოლო ბოჭგათა ნიშნება

მსაჯმა მეხუთე ბოჭვა გუნდს ხელის აწევითა და ხუთი თითის გაშლით უნდა ანიშნოს, მეექვსეზე კი მოკლედ უნდა დაუსტგინოს, ხელი აწიოს, მერე ხელი იმ გუნდისკენ გაიშვიროს, ვისაც ბურთი გადაეცემა და ფეხით გააკეთოს გამოგორების იმპლაცია (წაბაძვა).

ბოჭგათა ხელახლა ათვლა

მეტოქის მიერ ბურთის შეხების შემდეგ ბოჭგათა თვლა ხელახლა, ერთიდან იწყება. ფეხით დარტყმაზე დაფარება შეხებაა. შეხებაა აგრეთვე ბურთის განგებ თამაში სხეულის ნებისმიერი ნაწილით (როცა ბურთი მეტოქეს არ უჭირავს). რიკოშეტი (ბურთის მოხვედრა, როცა მის თამაშს არ ცდილობ) შეხება არაა.

ბურთის დაკარგვა

8. შებოჭილმა მოთამაშემ ბურთი წესის თანახმად უნდა გამოაგოროს. მან ბურთი განგებ არ უნდა გადააგდოს. თუ ბოჭვის შემდეგ შებოჭილი ბურთს უნებურად დაკარგავს (გაუვარდება), შერკინება დაინიშნება (გამონაკლისია მეხუთე ბოჭვის შემდეგ; ამ დროს გადაბარება ხდება).

თუ შებოჭილი მეტოქესთან და მიწასთან შეხების გამო ბურთს დაკარგავს, თამაში გაგრძელდება იმ შემთხვევის გარდა, როცა გასაჩერებელია რაიმე სხვა მიზეზით (მაგალითად, ბურთის წინ გავარდნის გამო).

თუ მბოჭავს არ დანებება, დანოქილ ან ბეჭებზე წაქცეულ მოთამაშეს კიდევ შეუძლია ბასის გაკეთება. ამ დროს მსაჯმა იგი არ უნდა დააჯარიმოს, თორემ სხვა მოთამაშეები ბოჭვის დასრულებამდე ბასს უხალისოდ გააკეთებენ და ამით ბურთობა წყვეტილი გამოვა.

ბურთის წართმევა

9. ბოჭვის შესრულების შემდეგ შებოჭილისთვის ბურთის წართმევა იკრძალება.

ბოჭვის პროცესში, ერთი ერთზე, ნებადართულია ბურთის წართმევა. თუ მბოჭავი რამდენიმეა და ისინი შებოჭილს ბურთს წართმევენ, დაჯარიმდებიან, გინდაც ერთის გარდა ყველა სხვა მეტოქეს დროზე დაეხსნას

თამაში ბოჭვის შემდეგ ბურთის გამოგორებით გრძელდება (ახლდება).

10. ბურთის გამოგორება შემდეგნაირად სრულდება:

მყის დაეხსენი შებოჭილს

(ა) მეტოქეები შებოჭილს მყის უნდა დაეხსნან და გამოგორების დროს მას ხელი აღარ ახლონ.

ვისია ბურთი

როცა ცხადი ვერაა, თუ ბურთი რომელმა გუნდმა უნდა გამოაგოროს, მსაჯმა უნდა დაიძახოს, ამა და ამ გუნდის ბურთიაო. ასე მაგალითად, მოთამაშე შეიძლება მიწაზე იწვევს და ბურთი ორი ხელით ვერ ეჭიროს. ამ დროს თუ იგი ბურთს თუნდაც ცალი ხელით სხეულის რომელიმე ნაწილზე მიიდებს, ბურთი მისი ვახდება.

წამოდეკი

(ბ) შებოჭილი მყის უნდა წამოდგეს იქ, სადაც შებოჭეს, ბურთი ცხადად აიღოს მიწიდან, მეტოქის ლელოსკენ მიბრუნდეს და წინ დადგმული ტერფის წინ ბურთი მიწაზე დადოს ან დააგდოს.

ბურთის დადება-დაგდების დროს შებოჭილი მიწას მხოლოდ ტერფებით უნდა ეხებოდეს. თუ მოთამაშე წამოდგომის შემდეგ ბურთს მიწიდან ცხადად არ აიღებს, დაჯარიმდება.

მეურვე

(გ) შებოჭილს წინ შეიძლება დაუდგეს ერთი მეტოქე, ანუ მეურვე.

(დ) შებოჭილმა ბურთი მანამ არ უნდა გამოაგოროს, სანამ მბოჭაგები მასა და მეურვეს შორის მოქცეულ ადგილს არ გაეცლებიან.

თუ მბოჭავი გამოგორების დროს მეტოქის მხარეზე ჩარჩა, იქაურობას ჩქარა უნდა გაეცალოს და შებოჭილს თამაშში ხელი არ შეუშალოს, თორემ დაჯარიმდება.

ფენით თამაშზე

(ე) როცა ბურთი მიწას შეეხება, შებოჭილმა იგი ქუსლით ან ფენის გულლით უკან უნდა გააგოროს.

მეურვეს ეკრძალება ნებისმიერი ხერხით ფენით თამაში.

ბურთი თამაშშია უკან გაგორების თანაგვე.

უცაბედად წინ

როცა შებოჭილი უკან გაგორებას ცდილობს, ბურთი კი უცაბედად წინ წაუვა, მეტოქის სასარგებლოდ შერკინება დაინიშნება.



მიმღები

(ვ) ორივე გუნდის თითო მოთამაშეს, ანუ მიმღებს, შეუძლია დადგეს გამოგორებაში მონაწილე თავისიანის ზურგს უკან. მიმღები ამ პოზიციაზე გამოგორების დასრულებამდე უნდა დარჩეს.

გამოგორებაზე მეტოქე გუნდების თითო მოთამაშე პირისპირ დგება. მიმღებებმა თავისიანის ზურგს უკან პოზიცია მყის უნდა დაიკაონ, ყველა სხვა მოთამაშე კი დადგენილ მანძილზე უნდა დაშორდეს გამოგორების ადგილს. * იხილე წესი 11.10(ზ)

წინ არაგინ დაგიდგა

თუ შებოჭილს წინ არც შეურვე დაუდგა და არც მეტოქის მიმღები, გამოგორების თანავე თავად შეუძლია აიღოს ბურთი და ითამაშოს.

უკან დაიხიეთ

(ზ) უბურთო გუნდის ყველა მოთამაშე, მეურვისა და მიმღების გარდა, თამაშგარეთ დარჩება, თუ გამოგორების ადგილიდან 10 მეტრით უკან (ან საკუთარ კარის ხაზამდე) არ დაიხევს.

ბურთიანი გუნდის წევრებმა გამოგორებაში მონაწილე თავისიანების (ან საკუთარი კარის ხაზის) უკან უნდა დაიხიონ.

(თ) უბურთო გუნდის მოთამაშეს დადგენილ მანძილზე უკან დახევის შემდეგ მანამ ეკრძალება წინ ასვლა, სანამ ბურთი გამოგორების ადგილს არ მოშორდება. მოთამაშეს, ვინც თამაშგარეთ ჩარჩა, თამაშში მაშინვე შეუძლია, როცა მისი იქ ყოფნით მიღებული უპირატესობა გაბათილდება.

დააჯარიმე, ვინც განგებ ჩაერევა

თუ ბურთი სწრაფად გამოგორეს, დადგენილი მანძილით უკან დახევა ყველამ შეიძლება ვერ მოასწროს. ამ დროს მსაჯმა მხოლოდ ისინი უნდა დააჯარიმოს, ვინც ვინდა აქტიურად და ვინდა პასიურად თამაშში განგებ ჩაერევა.

უნებური ჩარევა

თუ თამაშგარეთ ჩარჩენილი კაცი სხვებს ხელს უნებურად შეუშლის, შერკინება დაინიშნება. ერთი კია, ეგ ხელის შეშლა უნებურად ვერ ჩაითვლება, თუ დამრღვევს საკმაო დრო ჰქონდა იმისთვის, რომ სხენებულ ადგილს გაცლოდა.

ხელების აწევა

თუ ბურთთან ახლოს მყოფი, თამაშგარეთ ჩარჩენილი კაცი ხვევება, რომ წესს არღვევს, ხელები თავს ზემოთ უნდა აწიოს. ამის გაკეთება შეწყველებას არ ნიშნავს. მსაჯმა დამრღვევი უნდა დააჯარიმოს, თუკი იგი თამაშში ჩაერევა.

10 მეტრის ჩვენება

ჩვეულებრივ, მსაჯი გამოგორების ადგილიდან 10 მეტრზე, უბურთო გუნდის მხარეს უნდა იდგეს, რათა ამის წევრები გაუსწორდნენ, მაგრამ თუ ბოჭვა ზომასე შეტად ფიცხელია და თამაშშიც ძაან ხისტი, მსაჯმა ეს პრინციპი შეიძლება დაარღვიოს და ბოჭვის ადგილს მიუახლოვდეს.

ჩქარა

11. ბურთის გამოგორება შეძლების და გვარად ჩქარა უნდა შესრულდეს. ნებისმიერი მოთამაშე, ვინც ამას ხელს უშლის, დასასჯელია.

ბოჭვა კარის ხაზთან

12. თუ შებოჭილის სხეულის ნაწილი კარის ხაზზე ან მის გადაღმაა, ბურთი კი მოედანზეა, შებოჭილმა იქიდან უნდა გამოგოროს, სადაც ბურთი დევს.

თუ დგომელა მოთამაშეს ისე ბოჭავენ, რომ ცალი ფეხი კარის ხაზს აქვთ აქვს, მეორე კი იქით, იგი ლელოში შებოჭილად ჩაითვლება.

წესი 12. შერკინება

როდის ინიშნება

1. შერკინება ინიშნება მაშინ, როცა თამაში არ ახლდება ცენტრიდან, 20 მეტრიდან ან კარიდან დაწყებით (წესი 8), ჯარიმით (წესი 13) და ბურთის გამოგორებით (წესი 11).

შემტევი ლელოში გააკავეს

თუ ბურთიანი შემტევი მეტოქის ლელოშია, მაგრამ იქ ბურთს ვერ ამიწებს, თამაში მანვე უნდა განაახლოს ბურთის გამოგორებით, რომელიც კარის საზიდან 10 მეტრზე, თამაშის შეჩერების ადგილის პირდაპირ შესრულდება. ბოჭვათა თვლა გაგრძელდება, ხოლო თუ შემტევი მეხუთე ბოჭვის შემდეგ გააკავეს, ბურთს მეტოქე გადაიბარებს. “ იხილე წესი 11.7(ა)(III)

შერკინებაში ჩადგომა

2. გუნდის (არაუმეტეს) სამი ფორვარდი მკლავებს გადააჭდობს და ამგვარადვე მოწყობილ მეტოქეს კისრებით შეეჭიდება. ამით შეიქმნება გვირაბი, რომელიც კიდის საზის მართობულია.

მწყობრის წინა საზის შუა მოთამაშემ (ჰუკერმა) აქეთ-იქით მდგომ გუნდელებს (ბურჯებს) ხელები მხრებს ზემოთ უნდა გადახვიოს.

მსაჯმა ყურადღება უნდა მიაქციოს იმას, რომ ჰუკერს ცალი მკლავი თავისუფალი არ ჰქონდეს.

(არაუმეტეს) ორი მეორე საზელი ფორვარდი ერთმანეთს ხელს გადახვევს, თავს წინა საზში მოწყობილთა შორის მოათავსებს და თავისუფალ ხელს მათვე მოხვევს.

შემკვრელი ფორვარდი თავს მეორე საზელთა შორის მოათავსებს და მწყობრს ხელებით შეეკვრება.

ყველა ფორვარდის ტანი და ფეხები გვირაბის მართობული უნდა იყოს, ზედატანი კი მიწის პარალელური.

შერკინებაში ბურთის შეგორების შემდეგ მწყობრს ვერავინ დაემატება.

იმ მხარეზე, საიდანაც ბურთს შერკინებაში აგორებენ, ორივე გუნდის ბურჯს გარე (ნაპირისკენა) ტერფი წინ უნდა ედგას. ჰავეტეკმა ბურთი ტერფებს შორის დარჩენილ ადგილში უნდა შეაგოროს.

ვიდრე ბურთი შერკინებაშია, მწყობრებს არავინ უნდა მოეხსნას (წამოღდეს).

წამოღება

როცა ბურთი მეორე საზელთა ტერფებს შორის გამოდის, შემკვრელს (13 ნომერი) შეუძლია მოხსნა და ბურთის აღება.

6 ფორვარდი და 7 ბეკი

3. შერკინებაში 6 კაცზე (ფორვარდზე) მეტი არ უნდა ჩადგეს. ვიდრე ბურთი შერკინებაშია, ბეკად (ვინც შერკინებაში არ მონაწილეობს) თამაში მაქსიმუმ 7 კაცს შეუძლია.

ნაკლული შერკინება

როცა ფორვარდი ექვსია, 3-2-1 წყობა სავალდებულოა. თუ გუნდს ხალხი დაემტვრა, წინა ხაზში სამი კაცის ჩაყენება კვლავ აუცილებელია, წყობა კი შეიძლება იყოს 3-2-0, 3-1-0 ან 3-0-0 იმ პირობით, რომ ბეკი შვიდზე მეტი არ იქნება.

თუ გუნდს (რაიმე მიზეზით) შვიდ ბეკზე ნაკლები ჰყავს, ფორვარდს შეუძლია შერკინებაში აღარ ჩადგეს.

მიწოლა

4. შერკინებაში სწორად ჩადგომის შემდეგ ნებადართულია მიწოლა, მაგრამ თუ ამით ბურთის შეგორებამდე მწყობრი იმდენად გადაადგილდება, რომ რომელიმე გუნდმა იზარალა, მსაჯმა შერკინება ძველ (პირვანდელ) ადგილზე უნდა დააბრუნოს.

მსაჯმა მწყობრებს შექიფების ნება მაშინდა უნდა დართოს, როცა ჰავბეკი ბურთის შესაგორებლად შზად იქნება.

თავი და შეგორება

5. (ა) შერკინებაში თავი (მსაჯთან უფრო ახლო მდგომი ბურჯი) და შეგორება იმ გუნდს ერგება, ვისაც წესი არ დაურღვევია.

დამრღვევი ის გუნდია, ვის მიერ წინ პასის, ბურთის წინ გაგარდნის, კიდეზე ბურთის გადაგდება და მისთანათა გაში თამაში შეჩერდა.

(ბ) ერთდროული დარღვევის დროს თავი და შეგორება იმ გუნდისაა, ვინც ამ დროს მეტოქის ნახევარზეა.

თუ ამ დროს შერკინება ზედ შუა ხაზზე დაინიშნა, მაშინ თავი და შეგორება ერგება იმ გუნდს, ვინც ბურთს ბოლო ფლობდა.

(გ) თუ დაწყების ან განახლების (წესი 8) დროს დარტყმული ბურთი ჯერ მიწას დაეცა და კიდეზე მერეა გადავიდა, თავი და შეგორება დამარტყმელი გუნდისაა.

(დ) თუ გაგანია თამაშში გუნდმა დაარტყა საკუთარი ლელოს უკანა ხაზითა და 40 მეტრა (წითელი) ხაზით შემოსაზღვრული არიდან, ბურთი მიწაზე დაეცა და მერე კიდეზე გადავიდა მეტოქის კარის ხაზსა და 20 მეტრა ხაზს შორის, თავი და შეგორება დამარტყმელი გუნდისაა.

(ე) თუ გაგანია თამაშში გუნდმა დაარტყა ან უბასა, ბურთი კი უცაბედად მოხვდა მეტოქეს და მერე კიდეზე გადავიდა, თავი და შეგორება მეტოქე გუნდისაა.

ბურთის შეგორება

6. (ა) ბურთი შერკინებაში იმ მხრიდან უნდა შეაგორონ, საითაც რეფერი დგას. ჰავბეკს (7 ნომერს) ბურთი ჰორიზონტალურად, ორივე ხელით, ბოლოებით (წვეროებით) უნდა ეჭიროს. მან ბურთი მიწაზე უნდა შეაგოროს იმ გვირაბში, რომელიც მეტოქე წინა ხაზებს შორისაა.

თუ საით დადგება, მავას რეფერი თავად წყვეტს. უმჯობესია მოკლე ფრთაზე (უახლოესი კიდის ხაზის მხარეს) დადგომა.

(ბ) ჰავბეკმა ბურთი არ უნდა შეაგოროს მანამ, სანამ შერკინება სწორად არ დადგება.

(გ) შეგორება უმიზეზოდ არ უნდა გაჯანჯლდეს.

(დ) ჰავბეკმა შეგორებისას ცრუ მოძრაობა არ უნდა გააკეთოს, შეგორების შემდეგ კი თავისი მწყობრის უკან უმაღლ უნდა დაიხიოს.

თუ შერკინება სწორად გათამაშდა და ჰავბეკმაც უკან დახვევა დროულად დაიწყო, მწყობრიდან გამოსული ბურთის აღება შეუჩერებელივ შეუძლია.

სხვანი

7. იმ გუნდის ჰავბეკმა, ვინც შერკინებაში ბურთს არ აგორებს, თავისი მწყობრის უკან უმაღლ უნდა დაიხიოს.

ყველა სხვა ბეკმა (ბურთის შემგორებელი ჰავბეკის გარდა) თავისი ფორვარდების მწყობრზე სუთი მეტრით უკან უნდა დაიხიოს და იქ მანამ დარჩეს, სანამ ბურთი შერკინებიდან სწორად არ გამოვა.

შერკინებაში თამაში

მ. შერკინებაში ბურთის თამაში მხოლოდ ფეხით (ტერფით) შეიძლება.

ბურჯმა ბურთის შეგორებამდე ტერფი გვირაბში წინ არ უნდა წაყოს და არც აწიოს. მანვე ბურთს ფეხი ჰუკერზე ადრე არ უნდა დაკრას.

როგორც კი ბურთი გვირაბში მიწას შეეხება, ჰუკერს ბურთზე დაკვრა ნებისმიერი ფეხით (ტერფით) შეუძლია. ამის შემდეგ ფეხით თამაში (დარტემა, ქუსლით გამოგორება) (შერკინებაში ჩამდგარ) სხვა ფორვარდებსაც შეუძლიათ.

ჰუკერის მიერ ნაადრევად დაკვრა გაგრცელებული დარღვევაა. თუ მსაჯი ამაზე თვალს დახუჭავს, ვალში არც შეტოქე ჰუკერი დარჩება. ამიტომ რეფერიმ დამრღვევი პირველ ჯერზე უნდა დასაჯოს.

თავის ძვერება

წინა ხაზის ფორვარდი, ვინც შეჭიდებისას შეტოქეს თავს აძვერებს, დასაჯარიმებულია.

შერკინების განგებ ჩაქცევა აკრძალულია. ფორვარდი მიწას მხოლოდ ტერფებით უნდა ეხებოდეს. და კიდევ, მთამაშემ შერკინების სწორად მოწყობა (დადგომა) განგებ არ უნდა დაახანოს.

როდისაა ბურთი თამაშში

9. ბურთი თამაშშია შერკინებიდან გამოსვლის შემდეგ, ოღონდ მან ჯერ მთორე ხაზის ფორვარდების შიგა ტერფებს შორის უნდა გამოიაროს და მათ გამოცდეს.

თუ ბურთი სწორად არ გამოვა და ეს ვერავის ბრალდება, მაშინ ბურთი შერკინებაში ხელახლა უნდა შეაგორონ.

შერკინებაში ფორვარდთა ტერფები განუწყვეტელ მოძრაობაშია, რის გამოც იმ მომენტის შედმიწვენით განსაზღვრა, როცა ბურთი შერკინებიდან გამოვა, ძნელია.

სად ეწყობა (დგება) შერკინება

10. ჩვეულებრივ შერკინება დარღვევის ადგილზე უნდა მოეწყოს, მაგრამ თუ ეს ადგილი კიდიდან 20 მეტრში ან კარის ნახიდან 10 მეტრშია, მსაჯმა იგი ისე უნდა გადაიტანოს, რომ ხსენებულ ფარგლებს გაცდეს.

ჯერ ეწყობა დამრღვევი

ბოშიცია ჯერ დამრღვევმა გუნდმა უნდა დაიკავოს. მეტოქე მერეა დაეწყობა და დამრღვევს შეეჭიდება. თუ დარღვევა ერთდროულად მოხდა, შერკინებაში ჯერ შემტევის (შემგორებელი გუნდის) მეტოქე დგება.

11. თუ (განსვავებული " იხილე წესი 13.1 შენიშვნა) ჯარიმა დაინიშნა, შერკინება კი გადაადგილდა, ჯარიმა იქაა, სადაც შერკინება თავიდან მოეწყო.

მოტრიალდა

12. თუ შერკინებიდან ბურთი სწორად გამოვიდა, ბურთი თამაშშია, გინდაც შერკინება მოტრიალდეს. ნებისმიერ ფორგარდს შეუძლია მოეხსნას მწყობრს და ბურთი აიღოს ან დაარტყას. იგივე უფლება აქვს ბეკს, თუ ბურთის გამოსვლამდე წესით დადგენილ ადგილზე იდგა. " იხილე წესი 12.7



წესი 13. ჯარიმა

როდის ინიშნება

1. ჯარიმა ინიშნება იმ გუნდის წინააღმდეგ, რომლის მოთამაშეც უწესოდ მოიქცა (იხილე წესი 15) ან სხვა წესი ისე დაარღვია, რომ ამისთვის სასჯელად ჯარიმა დადგენილი. ჯარიმის დანიშვნამ დამრღვევის მეტოქეს უპირატესობა არ უნდა დააკარგვინოს. თუ წესში საგანგებოდ მითითებული არაა, ჯარიმა დარღვევის ადგილზე ინიშნება.

თუ დარღვევა კიდეზე მოხდა, ჯარიმა მოედანზე, დარღვევის ადგილის გაყოლებაზე, კიდიდან 10 მეტრზე დაინიშნება.

ბლოკის (დამრტყმელის შეფერხების) შემდეგ ჯარიმა ინიშნება იქ, სადაც ბურთი მოედანში მიწაზე დაეცა ან მოთამაშემ ბურთი დაიჭირა. თუ ბურთი კიდეზე პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) გადავიდა, ჯარიმა ინიშნება კიდიდან 10 მეტრზე, იმ ადგილის გაყოლებაზე, სადაც ბურთი კიდეზე გადავიდა. თუ ბურთმა კარის ხაზი პირდაპირ (მიწაზე დაუცემლად) გადაკვეთა, ჯარიმა ლელოდან 10 მეტრზე დაინიშნება.

“ლელოში წესის დარღვევის გამო იხილე წესი 13.8

თუ დამრღვევი გუნდი უწესოდ კიდეც მოიქცა, მსაჯმა ჯარიმის ადგილი მისი ლელოსკენ 10 მეტრით, მხოლოდ ერთხელ უნდა წაწიოს.

“დამრტყმელი გუნდის მიერ დარღვევის გამო იხილე წესი 13.6

უპირატესობა

მსაჯმა დარღვევის გამო თამაში რომ არ გააჩეროს, ამისთვის მეტოქეს აშკარა, მზამზარეული უპირატესობა უნდა ჰქონდეს. თამაშის გაგრძელება არ გამოირიცხავს შემდგომში დამრღვევის დასჯას.

თუ გუნდს ჯარიმა შერკინების წესის დარღვევის გამო ერგება, თამაშის გაგრძელების ნაცვლად უმეტეს შემთხვევაში მისი მიღება ურჩევნია.

განსხვავებული ჯარიმა

თუ მოთამაშე უწესოდ შერკინებაში მოიქცა (ბინძურად თამაშისა და გინების გარდა), მსაჯმა უნდა დანიშნოს განსხვავებული ჯარიმა, რომელიც ნადლისგან მარტო იმით განსხვავდება, რომ იქიდან გოლის გატანა არ შეიძლება.

განსხვავებული ჯარიმა ეხებათ შერკინების გარეთ მდგომებსაც (ბეკებს). შერკინების დადგომამდე ჩადენილი დარღვევა ნაღდი ჯარიმით ისჯება.

როგორ სრულდება

2. ჯარიმის დარტყმა შეიძლება ხელიდან, არეკნით ან მიწიდან, ჯარიმის ადგილიდან ან მასზე უკან მდებარე ნებისმიერი წერტილიდან, რომელიც კიდის ხაზს იმდენზეა დაშორებული, რამდენზეც ჯარიმის ადგილი.

ხელიდან დარტყმის დროს ცალი ან ორივე ხელის მტკვნითი ჭკერილ ბურთის ხელი უნდა გაუშვა და მას მიწაზე დაცეამდე დაარტყა.

ჯარიმის დარტყმა ნებისმიერ მხარეს შეიძლება. გამონაკლისია კარში დარტყმა (იხილე წესი 6.11 ბოლო შენიშვნა). ბურთი დარტყმის თანავე თამაშშია.

გინ სად უნდა დადგეს

3. დამრტყმელის გუნდი დარტყმისას ბურთის უკან უნდა დადგეს. მეტოქემ საკუთარ კარის ხაზამდე ან 10 მეტრით უკან უნდა დაიხიოს და დამრტყმელი არ შეაწუნოს. დარტყმის შემდეგ მეტოქეს წინ ამოსვლა შეუძლია.

დარტყმის ადგილი

დარტყმის ადგილი მოედანზე მიახლოებით ინიშნება. ხელიდან ან არეკნით დამრტყმელს შეუძლია ადგილი მცირედ მონაცვლოს, თუკი ამით საქმეს ბევრად არ გააადვილებს. დარტყმის შემდეგ დამრტყმელს შეუძლია თავადვე აიღოს ბურთი და ითამაშოს.

თუ კარში დარტყმის წინ მოთამაშე ბურთს უკან წამოიღებს, მეტოქე გუნდს წინ ამოსვლა იმ ბირობით შეუძლია, რომ 10-მეტრიან დისტანციას დაიცავს.

ჯარიმიდან კიდევ

4. (ა) თუ გუნდმა ბურთი კიდევზე დაარტყა და იგი არავის შეეხო, ამავე გუნდმა თამაში თავისუფალით უნდა განაახლოს, მეტოქემ კი ბურთის კიდევზე გადასვლის ადგილიდან 10 მეტრით უკან ან საკუთარ კარის ხაზამდე დაიხიოს.

თუ თავისუფალზე წესი ბურთიანმა გუნდმა დაარღვია, შერკინება კიდიდან 20 მეტრზე, ოღონდაც კარის ხაზიდან მინიმუმ 10 მეტრზე, თავისუფალის ადგილის გაყოლებაზე დაინიშნება. თუ წესი მეტოქემ დაარღვია, დარღვევის ადგილის ბირდაპირ, 10 მეტრით წინ ჯარიმა დაინიშნება.

(ბ) თუ ჯარიმიდან დარტყმული ბურთი ფრენისას მეტოქეს მოხვდა და კიდევზე გადავიდა, ბურთის გადასვლის ადგილის გაყოლებაზე, კიდიდან 20 მეტრზე დაინიშნება შერკინება, რომელშიც თავი და შეგორება დამრტყმელ გუნდს ერგება.

მეორე დარტყმა (თავისუფალი)

კიდევზე დარტყმის შემდგომი თავისუფალის შესრულება ნებისმიერი ხერხით, რაგინდარა მხარეს დარტყმით შეიძლება, ოღონდ მაქედან გატანილი გოლი არ ითვლება და არც კიდევზე ბირდაპირ (ბურთის მიწაზე დაუცემლად) დარტყმით მოიგება მანძილი. დამრტყმელს თავადვე შეუძლია ბურთის აღება და თამაში.

ჩქარა დაარტყეს

თუ ჯარიმა ან კიდევზე დარტყმის შემდგომი თავისუფალი ჩქარა შესრულდა და მეტოქემ 10 მეტრით უკან დახუკა ვერ მოასწრო, იგი მხოლოდ მასწინ უნდა დაჯარიმდეს, როცა თამაშში ჩაერევა. თამაშგარეთ ჩარჩენილ მეტოქეს თამაშში ჩაბმა მასწინვე შეუძლია, როცა აკრძალულ ადგილზე მისი ყოფნით მიღებული უპირატესობა გაბათილდება.

კიდის მსაჯი დარტყმის ადგილს 10 მეტრით უნდა დაშორდეს, რათა მეტოქე გუნდი მას გაუსწორდეს. **“ იხილე წესი 16.16**

ჯარიმა ლელოს გადაცდა

თუ (გინდ კარში და გინდ კიდევზე) დარტყმული ჯარიმა ლელოს კიდევზე ან უკან ხაზზე გადავიდა, დამცველი გუნდი თამაშს 20 მეტრიდან, არეკნით განაახლებს. **“ იხილე წესი 8.3**

დროს ნუ გაიყვან

5. მოთამაშეებმა ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინონ, რითაც ჯარიმის დართვმა გააჯანჯლდება.

ბურთს ნუ დაუკაგებენ

ჯარიმის დანიშვნის შემდეგ მსაჯმა ყურადღება უნდა მიაქციოს იმას, რომ დამრღვევმა გუნდმა მეტოქეს ბურთი არ დაუკაგოს, ჯარიმის ადგილიდან შორს არ გადააგდოს ან ფეხით დაარტყას.

წესი დამრტყმელის გუნდმა დაარღვია

6. თუ ჯარიმა წესის დაცვით არ შესრულდა ან (სხვა) წესი დამრტყმელი გუნდის (სხვა) წევრმა დაარღვია, ჯარიმის ადგილას შერეილება დაინიშნება.

აუხსენი, რისთვის დააჯარიმე

7. მსაჯი მოთამაშეს რომ დააჯარიმებს, მიზეზი უნდა განუმარტოს.

ჯარიმა ლელოში ჩადენილი დარღვევისთვის

8. თუ (გინდ შემტევი და გინდ დამცველი) გუნდი ლელოში დაჯარიმდა, დარტყმა კარის ხაზიდან 10 მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ დაინიშნება. გამონაკლისია ლელოს გამტანის მიმართ ბინძურად თამაში. “ იხილე წესი 13.9

მძიმე დარღვევა

თუ დამცველმა გუნდმა საკუთარ ლელოში წესი მძიმედ დაარღვია, მსაჯს საჯარიმო ლელოს ჩათვლა შეუძლია. “ იხილე წესი 6.3(დ)

დარღვევა ლელოს გამტანზე

9. თუ ლელოს გამტანის პროცესში, დამიწების დროს (და არა მერე) გამტანს მეტოქე ბინძურად ეთამაშა, გარდასახვის შემდეგ დამატებით ინიშნება ჯარიმა. იგი შესრულდება კარის წინიდან (10 მეტრიდან) და მის შემდეგ თამაში ცენტრიდან ჩვეულებრივ განახლდება.

დარღვევა არეკნით დამრტყმელზე

10. (ა) თუ კარში არეკნით დამრტყმელს მეტოქე ბინძურად ეთამაშა, კარის წინ (10 მეტრზე) ჯარიმა დაინიშნება.

(ბ) თუ არეკნი გავიდა (ჩათვალა ფილდ-გოლი, ანუ 1 ქულა), დამატებითი ჯარიმა კარში უნდა დაირტყას, მის შემდეგ კი, შედეგის და მიუხედავად, თამაში ცენტრიდან განახლდეს.

(გ) თუ არეკნი არ გასულა, დამატებითი ჯარიმა შეიძლება შესრულდეს ნებისმიერი ხერხით, რის შემდეგაც თამაში მისი შედეგის და მიხედვით გაგრძელდება.

წესი 14. ოფსაიდი

როდისაა ოფსაიდი

1. მოთამაშე ოფსაიდშია, თუ თავად საკუთარ ლელოში არაა და ამ დროს ბურთის ეხება, ფლობს ან ფენს ურტყამს მის უკან მდგომი გუნდელი.

არ ითამაშო

2. ოფსაიდში მყოფი თამაშში არ უნდა ჩაერიოს და არც თამაშზე წეგავლენას ეცადოს.

გამოჭერას ნუ ეცდები

მოთამაშემ, ვინც ოფსაიდში მყოფი მეტოქის ახლოს ბურთის იჭერს, გეზი განგებ არ უნდა შეცვალოს იმ მიზნით, რომ ეს მეტოქე დარღვევაზე გამოიჭიროს. დამჭერმა თამაშში ჩვეულებრივად უნდა გააგრძელოს, ოფსაიდში მყოფს კი, თუ იგი თამაშში ჩაერევა, მსაჯი დააჯარიმებს. თუ დამჭერი ასეთ მეტოქეზე შინც წავა, მსაჯმა თამაშში აღარ უნდა გააჩეროს.

უნებური ოფსაიდი

თუ მსაჯი თვლის, რომ ოფსაიდში მყოფი მოთამაშე თამაშში უნებურად ჩაერია, შერკინება უნდა დაინშნოს.

გაეცალე 10 მეტრით

ოფსაიდში მყოფი 10 მეტრზე ნაკლებად არ უნდა მიუახლოვდეს ბურთის მომლოდინე მეტოქეს. იგი მყის 10 მეტრით უნდა გაეცალოს იმ მეტოქეს, ვინც ბურთს პირველი დაეუფლება (იხელთებს).

დამჭერისთვის ხელის შეშლა

ოფსაიდში მყოფი მოთამაშე, ვინც წინ დარტყმული ბურთის დასაჭერად მომლოდინე მეტოქიდან 10 მეტრშია, დამჭერს ხელს აშკარად უშლის, რის გამოც მსაჯმა უნდა დააჯარიმოს იმ შემთხვევის გარდა, როცა მეტოქე უპირატესობას უმაღლ მიიღებს.

დამჭერი ალყაში

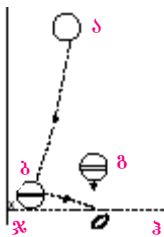
მოთამაშე, ვინც დარტყმის დროს დამრტყმელის წინაა, ბოლო ბურთის გამოგორების ადგილს მანამ არ უნდა გადაცდეს, სანამ ბურთი ყველა ოფსაიდში მყოფს არ გაცდება. ეს წესი რომ არა, ოფსაიდში მყოფები ბურთის დამჭერ მეტოქეს ალყაში მოიქცევენ.

თამაშში ჩართვა (შეყვანა)

3. ოფსაიდში მყოფი მოთამაშე თამაშში ერთვება, თუ

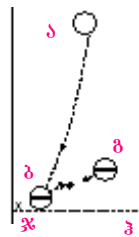
- (ა) ბურთიანი მეტოქე 10 მეტრით გადაადგილდა.
- (ბ) მეტოქე ბურთს შეეხო, მაგრამ ვერ დაეუფლა.
- (გ) მას ბურთიანმა გუნდელმა გადაუსწრო.
- (დ) მისმა გუნდელმა ბურთი წინ დაარტყა ან წინ გადაუვარდა და მერე მას გადაუსწრო.
- (ე) თავად დაინხა იმ ადგილზე უკან, სადაც მისი გუნდელი ბურთს ბოლოჯერ შეეხო.

მაგალითები



ანმა დაარტყა. მისმა მეტოქემ, ბანმა დაჭყერა სცადა, მაგრამ ბურთი გაუფარდა და უკან გაუგორდა. ბანის გუნდელი განი თავიდან მასზე წინ კი იყო, მაგრამ ბურთის ასაღებად ბანის უკან ჩავიდა. როცა

განმა ბურთი აიღო, იგი იმ ადგილზე უკან იყო, სადაც ბანი ბურთის შეეხო, რის გამოც განი ოფსაიდში არაა. “**იხილე ჯან-პაე წყვეტილი**



ანმა დაარტყა. მისმა მეტოქემ, ბანმა დაჭყერა სცადა, მაგრამ ბურთი ხელიდან წინ აუსხლტა. ბანის გუნდელი განი ოფსაიდშია და თუ ითამაშებს, დაჯარიმდება, მაგრამ თუ ბანი ბურთს მანამ გაუსწორდება, სანამ განი ბურთამდე მიადწევს, ბურთის წინ გაგარდნის გამო შერკინება დაინიშნება.

თამაშვარე სხვაა, ოფსაიდი სხვა!

მოთამაშე, ვინც თამაშვარეა ბურთის გამოვორებაზე (წესი 11), შერკინებაში (წესი 12), დაწყება-განახლებაზე (წესი 8), ჯარიმაზე და თავისუფალზე (წესი 13), ამ წესით თამაშში ვერ ჩაერთვება.

წესი 15. უწესობა

რა ითვლება უწესობად

1. მოთამაშე უწესოდ მოიქცა, თუ

- (ა) ფეხი დაუდო, ფეხი დაარტყა ან ხელი გაარტყა სხვა მოთამაშეს.
- (ბ) ბოჭვის დროს მეტოქეს თავში ან კისერში განგებ, გაუფრთხილებლობით ან დაუდევრობით უთავაზა.
- (გ) დაწოლილ მეტოქეს მუნღებით დაახტა.
- (დ) ბოჭვისას სახიფათო გდება გამოიყენა.

თუ ბოჭვისას ან კონტაქტში მოთამაშე იხე აწიეს, რომ იგი მიწას თავით ან კისრით უნდა დაეცეს, მბოჭავის საქციელი სახიფათოდ შეფასდება იმ შემთხვევის გარდა, როცა ხიფათის აცილება პრაქტიკულად შეუძლებელია.

(ე) წესები განგებ და ზედიზედ არღვია.

თუ წესები გარკვეულ ბოზიციაზე მოთამაშემ (მაგალითად, პუკერმა ან პაგბეკმა) ზედიზედ არღვია, რეფერმ ბოლო შენიშვნის მიცემის შემდეგ კაპიტანს უნდა გააფრთხილოს. ამას შეუძლია დამრღვევის სხვა ბოზიციაზე გადაყვანა. თავად რეფერი კაპიტანს ამას ვერ უბრძანებს.

(ვ) შეიგინა.

(ზ) შეედავა რეფერის ან კიდის მსაჯებს.

მოთამაშეს შეუძლია მსაჯს თავაწიანად კითხოს დაჯარიმების მიზეზი.

(თ) მოედნიდან დროებით გასული, თამაშში რეფერისა და კიდის მსაჯთა უკითხავად ჩაება.

(ი) თამაშის სულის შესაფერად ვერ მოიქცა.

დროის გაყვანა

თუ გუნდი ცენტრიდან, 20 მეტრიდან და კარიდან თამაშის განახლებას ახანებს, უწესოდ იქცევა.

(კ) უბურთო მეტოქე განგებ შეაფერხა.

დარტყმის შემდეგ

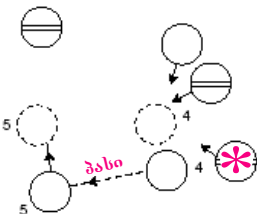
შეფერხება ყველაზე ხშირად ფეხით დარტყმის შემდეგ ხდება. ამ დროს მბოჭკავს პასუხი არ მოუკითხება იმის გამო, რომ ბურთიანმა დარტყმა დაახანა. შეფერხების გამო ჯარიმა მარტო მაშინაა, როცა ბურთიანმა მანამ დაარტყა, სანამ მეტოქე ბოჭკავს დაიწყებდა.



აქ ჯარიმა არაა, რადგან ბურთიანმა მანამ არ დაარტყა, სანამ მბოჭკავი არ გადმოხტა.

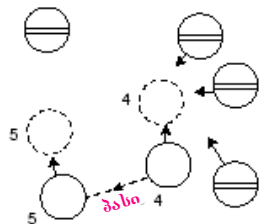
აქ ჯარიმაა, რადგან დარტყმა მანამ შესრულდა, სანამ მეტოქე ბოჭკავს დაიწყებდა.

შეფერხება (ბლოკი) პასათვის დროს



ოთხმა პასი გააკეთა და სირბილი შეანელა, რათა ხუთისგან ბურთის უკანვე მიღება შეეძლოს. ოთხმა გზა უნდა დაუთმოს იმ მეტოქეებს, რომლებიც მის შესახვედრად, ხუთის დასაჭერად მორბიან, მაგრამ არ დაჯარიმდება იმ მეტოქის შეფერხებისთვის, ვინც მის უკანაა (ამ კაცს ნახატზე ვარსკვლავი უწის).

ოთხმა ხუთს უბასა და მის წინ სირბილი გააგრძელა, რათა ხუთის დასაჭერად გამოქცეული მეტოქეები თავისიანთან არ მიუშვას. ამ დროს ჯარიმაა.

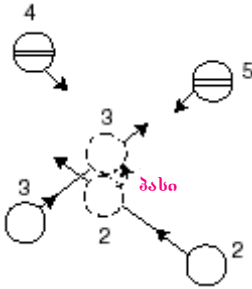


უცაბედი შეფერვება

ასხვავებენ აქტიურ, პასიურ და უნებურ შეფერვებას.

პასიური ისაა, როცა მოთამაშე მეტოქეს განგებ არ უთმობს გზას და ამით მას აფერხებს იმის და მიუხედავად, რომ გაცლა შეეძლო. თუ მოთამაშე ხვდება, რომ მეტოქეს გზას უღობავს და შემდგომი გადაადგილებით ვითარებას კიდევ უფრო დაამძიმებს, შეუძლია ხელები თავს ზემოთ აწიოს და მსაჯს ამცნოს, რომ თამაშში არ ერევა.

უნებური შეფერვება კარგად ჩანს ჯგრისა და ფინტის მაგალითზე. თუ ასეთი შეფერვება მოხდა, თამაშში უნდა გაჩერდეს და შერკინება დაინიშნოს მართო მაშინ, როცა დამრღვევმა გუნდმა ხეირი ნახა.

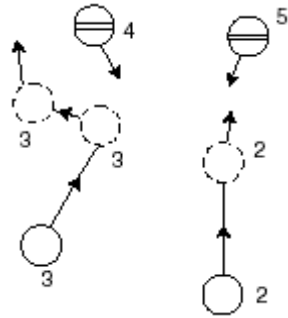


ჯგარი

სამი ბურთიანად მირბის ფრთისკენ და თავისკენ იზიდავს მეტოქეებს, ოთხსა და ხუთს. მისი გუნდელი ორი შედის ჯგარზე და სამის ზურგს უკან იღებს ბურთს. პასის შემდეგ სამი ინერციით მიდის ფრთისკენ და შეიძლება ხუთს დაეჯახოს. ამ დროს უნებური შეფერვების გამო შერკინება მართო მაშინ დაინიშნება, თუ სამის მოქმედებამ ხუთს ორის შებოჭვა მართლა არ დაანება.

ფინტი

სამი ბურთიანად მირბის ფრთისკენ, აკეთებს ფინტს, თავისიან ორს ბურთს არ აძლევს და მარცხნივ, შიგნით უხვევს. ორი პასს რომ ელოდა, ინერციით პირდაპირ გარბის და შეიძლება მეტოქე ხუთს დაეჯახოს. ამ დროსაც უნებური შეფერვების გამო შერკინება მართო მაშინ დაინიშნება, თუ ორის მოქმედებამ ხუთს სამის შებოჭვა მართლა არ დაანება.



ოფსაიდში მყოფის შეფერვება

აკრძალულია ნებისმიერი უბურთო მეტოქის შეფერვება. ამათში შედის ის, ვინც ოფსაიდშია და ისიც, ვინც ბურთის წინ გაგარდნის ან წინ პასის შემდეგ ბურთისკენ მიიწევს.

ბურთიანი ვერავის შეაფერხებს

ბურთიან მოთამაშეს შეფერვებისთვის ვერ დააჯარიმებენ. მეტოქისგან თავის დასაღწევად ბურთიანს შეუძლია კარის ძელს ან თავისიანთა ჯგროს ამოეფაროს. ბურთიანს შერკინების შემდეგ თავისიანთა შორის გზის გაკვალვაც შეუძლია.

წესი 16. რეფერი და კიდის მსაჯები

ერთი რეფერი, ორი კიდის მსაჯი

1. ნებისმიერ მატჩზე რეფერი და ორი კიდის მსაჯი ან უნდა დაინიშნონ, და ან მათ გამო მეტოქე გუნდები მორიგდნენ.

რეფერის გამოცვლა

თუ რეფერის თამაშის გაძლიერა ვეღარ შეუძლია, თავის შემცვლელად ნეიტრალური კიდის მსაჯი უნდა დანიშნოს. თუ რეფერის ამის გაკეთებაც ვერ ძალუძს, შემცვლელზე მეტოქე კაბიტნები უნდა შეთანხმდნენ. თუ ესენი ვერ მორიგდნენ, მაშინ რეფერიდ კიდის მსაჯთაგან უფრო გამოცდილი დადგება.

თუ რეფერი ისე ცუდად შეიქნა, რომ თამაშის გასაჩერებლად ვეღარც დაუსტგინა, თამაში შეწყვეტილად მსაჯის შეუძლოდ გახდომის დროიდან ითვლება.

ამოქმედვ წესები

2. რეფერიმ უნდა ამოქმედოს წესები და მათი დამრღვევები დასაჯოს. იგია მომხდარის ერთმხროვნული განმსჯელი. გამონაკლისია კიდესა და ლელოს კიდესთან დაკავშირებული საკითხები. “**იხილვ წესი 16.11**”

ეთათბირე კიდის მსაჯებს

განაჩენის გამოტანამდე რეფერის შეუძლია ერთ ან ორივე კიდის მსაჯს ეთათბიროს.

დაინიშნე დრო

3. რეფერი თამაშის დროს ერთმხროვნულად აღრიცხავს. გამონაკლისი მაშინაა, როცა მატჩს დროის მსაჯი ემსახურება. “**იხილვ წესი 7**”

შეგიძლია შეწყვიტო

4. რეფერის შეუძლია თამაში დროებით შეაჩეროს ან ნაადრევად დაამთავროს ავდრის, მაყურებელთა ჩარევის, მოთამაშეთა უსაქციელობის ან ნებისმიერი სხვა მიზეზით, რომლის გამოც თამაშს ვეღარ უძღვება.

უნებართვოდ ნურავის გააჭაჭანებ

5. რეფერის საგანგებო ნებართვის გარეშე, მოედანზე მოთამაშეთა გარდა სხვა არავინ უნდა იყოს.

მოთამაშე მოედანზე ბრუნდება

მოედნიდან დროებით გასული მოთამაშე თამაშში ჩაბმამდე უახლოეს კიდის მსაჯს უნდა ერგნოს.

შეგიძლია გააგდო

6. თუ მოთამაშე უწესოდ მოიქცა, რეფერის საკუთარი შეხედულების და მიხედვით შეუძლია გააფრთხილოს, 10 წუთით გააგდოს (სინბინი) ან სულ (თამაშის ბოლომდე) გააძეგოს დამრღვევი.

გაფრთხილება (შენიშვნა)

რეფერის ერთბაშად მთელი გუნდის გაფრთხილებაც შეუძლია. ამ დროს ითვლება, რომ შენიშვნა ყველამ საითათოდ მიიღო.

რეფერირი უნდა დაინსოქოს (ჩაინიშნოს) ბოლო შენიშვნის მიცემის მომენტი და არსი და ისინი დამოწმოს, როცა იმავე დარღვევისთვის მოთამაშეს გააგდებს.

ლმობიერად ნუ მოეპყრობი

10 წუთით გაგდების შესაძლებლობის გამო რეფერი ლმობიერად არ უნდა მოეპყრას დამრღვევს, ვინც თამაშის ბოლომდე გაძევებას იმსახურებს.

10 წუთით გაგდებულის დაბრუნება

10 წუთით გაგდებულს მოედანზე დაბრუნების ნებას რეფერი რთავს. თუ მატჩის დროის მსაჯი არ ემსახურება, დრო თავად რეფერირი უნდა დაინიშნოს. დაბრუნებული შემცველად არ ითვლება. **“ იხილე წესი 4.2 შენიშვნა**

ბოლომდე გაძევებული

გაძევებული თამაშში ვეღარ ჩაებმება. იგი მოედნის შემოგარენში არ უნდა დარჩეს, თორემ მორიგი აყალმაყალია მოსალოდნელი.

სხვა პოზიციაზე გადაყვანა

რეფერი ბოლო შენიშვნას რომ მიცემს ზედიზედ დამრღვევს, შეუძლია მის კაპიტანს ამ მოთამაშის სხვა პოზიციაზე გადაყვანა ურჩიოს.

მოთამაშე უნეს განკარგულებაშია

7. რეფერი მოთამაშეებს განკარგავს მოედანზე (ასპარეზზე) გამოსვლიდან მის დატოვებამდე.

მსაჯის შეურაცხყოფა

თუ მსაჯებს გარეშენი (გინდაც მატჩის შემდეგ) შეურაცხყოფენ, რეფერირი სათანადო პატიაკი ლიგას უნდა წარუდგინოს.

როდის უნდა დაუსტგინო

8.1 რეფერის უნდა ჰქონდეს სასტგენი, რომელსაც მატჩის ორივე ნახევრის (ტაიმის) დაწყებისა და დამთავრების დროს ჩაბერავს. ამ შემთხვევების გარდა, სასტგენზე თამაშში დროებით ჩერდება.

რეფერი სასტგენს ჩაბერავს, თუ

(ა) ლელო ან გოლი გაიტანეს.

(ბ) ბურთი თამაშიდან გავიდა.

(გ) თამაშში უნდა განახლდეს (შერკინების გარდა).

(დ) წესების დარღვევა შენიშნა. გამონაკლისია შემთხვევა, როცა თამაშის გაჩერება დამრღვევ გუნდს აწყობს.

(ე) თამაშში იმის გამო აირია, რომ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე შეეხნენ მსაჯებს, გარეშე ხალხს ან საგანს, რომელიც მოედანზე არ უნდა ყოფილიყო.

(ვ) მოხდა წესებით გაუთვალისწინებელი შემთხვევა და ამით ერთერთმა გუნდმა ხერი ნახა.

(ზ) თამაშის გაჩერება წესრიგის დამყარებისთვის აუცილებელია.

8.2 თუ მსაჯმა თამაშში მოთამაშის გასაფრთხილებლად გაჩერა, ვიდრე გასახლებლად დაუსტგენდეს, ჯერ ტაიმს გაცდენილი დრო უნდა წაუმატოს.

შემთხვევით დაუსტვინა

თამაში უნდა გაჩერდეს მაშინაც კი, თუ რეფერმა შემთხვევით (უნებურად) დაუსტვინა. ამ დროს იქ, სადაც მოთამაშე მოედანზე ბურთს დასტვენამდე ბოლოჯერ შეეხო, დაინიშნება შერკინება, რომელშიც თავი და შეგორება ამავე მოთამაშის გუნდს ერგება.

უბირატესობის პრინციპის მოქმედება

უბირატესობის (ხეირის) პრინციპი თამაშის ყოველ ეპიზოდში გამოიყენება. რეფერია ხეირის რაობის ერთობილოვნულად განმსჯელი. მართო იმით, რომ მეტოქე ბურთს შეეხო, ამ პრინციპის მოქმედება არ წყდება. მეორე მხრივ, თამაშის გასაგრძელებლად საჭიროა, რომ დამრღვევის მეტოქეს ხეირის ცხადი შანსი ჰქონდეს და მისი ნახვის სურვილიც ეტყობოდეს. და კიდევ, უბირატესობის პრინციპის გამოყენება ამ გამორიცხავს დამრღვევის მოგვიანებით დასჯას.

წესი შემტევა დაარღვია

თუ გუნდმა წესი (გინდ ტაქტიკურად და გინდაც ტერიტორიულად) ხელსაყრელ, შემტევ ბოზიციაში დაარღვია, რეფერმა თამაში მართო მაშინ უნდა გააგრძელოს, თუ მეტოქე ბურთს უმაღ დაეუფლა. საქმე ისაა, რომ დაცვაში მყოფი გუნდისთვის შემტევის მიერ ბურთის უბრალოდ (ოდენ) დაკარგვა დიდი ვერაფერი შეგება.

განაჩენის შეცვლა

9. რეფერის განაჩენი მომხდარის საფუძველზე გამოაქვს. მან განაჩენი არ უნდა შეცვალოს იმ შემთხვევის გარდა, როცა ბინძურად თამაში ვერ შენიშნა და მერე მის შესახებ კიდის მსაჯმა აცნობა.

ლელოს ჩათვლა

ამ მუხლში მოტანილი გამონაკლისი ვერ მოხდება ლელოს გატანის დროს, რადგან ვიდრე ლელოს ჩათვლიდეს, რეფერმა ვერ კიდის მსაჯებს უნდა გახედოს.

სადაო განაჩენი

რეფერის შეუძლია განმარტოს სადაო გადაწყვეტილება, თუკი ამით გაუგებრობასა და კამათს თავიდან აიცილებს.

დაუჯერე კიდის მსაჯს

10. რეფერმა უნდა ცნოს ის განჩინებანი, რომლებსაც ოფიციალურად დაინიშნული კიდის მსაჯები ბურთის კიდეზე ან ლელოს კიდეზე გადასვლისა და გოლის განსჯისას გამოიტანენ.

კიდის მსაჯი რეფერის განკარგულებაშია

კიდის მსაჯი მატჩის დროს რეფერის განკარგულებაშია. თუ კიდის მსაჯი შეუფერებლად იქცევა, რეფერის შეუძლია მისი გაძევება და სხვითი შეცვლა. ამ დროს რეფერის შეუძლია გააუქმოს კიდის მსაჯის განაჩენი, მატჩის შემდეგ კი მსაჯის უსაქციელობის ამბავი ლიგას უნდა უბატაკოს.

კიდის მსაჯი

11. თითო კიდის მსაჯი მოედნის თითო კიდეზე მთელი მატჩი უნდა დარჩეს. გამონაკლისებია

(ა) კარში დარტყმის განსჯა (იხილე წესი 6.11) და

(ბ) რეფერისთვის მისგან შეუმჩნეველი ბინძურად თამაშის შემთხვევის მოყოლა.

უწესობა მარდად აცნობე

თუ კიდის მსაჯს რეფერისთვის ბინძურად თამაშის ამბავი აქვს საამბობი, მისი ყურადღება სასწრაფოდ უნდა მიიბყროს. ამით თამაშში ტყუილად აღარ გაგრძელდება. ჯარიმა დაინიშნება დარღვევის ადგილზე და არა იქ, სადაც რეფერიმ თამაშში შეაჩერა.

ნუ შეაწუხებ რეფერის

თუ რეფერიმ უწესობა თავადაც შენიშნა, კიდის მსაჯმა თავი არ უნდა გამოიღოს და საქმეში აღარ ჩაეროს.

აღლამი

12. კიდის მსაჯს უნდა ეჭიროს აღლამი.

აღნიშნე კიდეზე გადასვლა

13. თუ ბურთი კიდეზე გადავიდა, კიდის მსაჯმა აღლამი უნდა აწიოს და ბურთის კიდეზე გადასვლის ადგილზე (მის გაყოლებასზე) დადგეს. აქ გამონაკლისია „საიდანაც დაარტყი“ (იხილე წესი 9.4) ამ დროს კიდის მსაჯმა აღლამი თავს ზემოთ, იმ გუნდის ლელოსკენ უნდა გაიქნიოს, რომელმაც მანძილი ვერ მოიგო.

ნუ იჩქარებ

კიდის მსაჯმა აღმის აწვევა არ უნდა იჩქაროს. ბურთმა ფრენისას შეიძლება გადაკვეთოს კიდის ხაზი, მაგრამ შემდეგ მოედანში შებრუნდეს ან იქით ქარმა წაიღოს. თუ ბურთი მოედანში დაეცა, იგი კიდეზე გადასული არაა.

აღნიშნე ლელოს კიდეზე გადასვლა

14. თუ ბურთი ლელოს კიდეზე გადავიდა, კიდის მსაჯმა აღლამი წინ, წელს ქვემოთ უნდა გაიქნიოს, მეორე ხელი კი იმ ხაზისკენ გაიშვიროს, საიდანაც თამაშში უნდა განახლდეს. მსაჯმა არ უნდა მიუთითოს იმ მოთამაშეზე, ვისგანაც ბურთი გადავიდა.

განსაჯე კარში დარტყმა

15. კიდის მსაჯი რეფერის კარში დარტყმის განსჯაში უნდა მიეშველოს.
“ იხილე წესი 6.11

დადექი 10 მეტრზე

16. თავისუფალი დარტყმის შესრულებისას ორივე კიდის მსაჯი დარტყმის ადგილზე 10 მეტრით უკან უნდა დადგეს, რათა დამრღვევი გუნდი მათ გაუსწორდეს.

ოფიციალური მოკვლევა

17. თუ მატჩთან დაკავშირებით მოკვლევა (გამოძიება) დაინიშნა, რეფერიმ და კიდის მსაჯებმა ანგარიში მხოლოდ სათანადო უწყებას უნდა ჩააბარონ და სხვა არსებით კომენტარს მოერიდონ.

წესი 17. მსაჯის შესტები

აუსენის დარღვევის არსი

1. რეფერიმ გადაწყვეტილების მიღების შემდეგ დარღვევის არსი შესტით უნდა აუხსნას მოთამაშეებსა და მაყურებლებს.

ურგენე, თამაში როგორ განახლდეს

2. თამაშის გასაჩერებლად რეფერი დაუსტგენს, დარღვევის არსს შესტით ახსნის, დამრღვევზე მიუთითებს და შესტითვე ურგენებს, თუ თამაში როგორ უნდა განახლდეს.

რეფერის შესტის რამდენჯერმე გამეორება შეუძლია, თუ ამით მოთამაშეები დარღვევის არსს უკეთ გაიგებენ და სიტყვიერი განმარტება აღარ დაჭირდებათ. გამეორება უბრიანია შერკინების შემდეგ, რადგან ფორგარდთა ნაწილს თავი ჩარგული ექნებოდა და ბირველ შესტს ვერ შენიშნავდა.

რეფერის შესტები

ბი ბი სის ფოტოები



ითამაშეთ! (წესი არ დარღვეულა)

მსაჯი მკლავებს მხრის სიმაღლეზე აწევს, მოთამაშეებს გაშლილ ხელისგულებს მიუშევრს და მტყუნებს გაამოძრავებს.



ლელო

მსაჯი ხელს ლელოს გატანის ადგილისკენ გაიშევრს, მჭახედ დაუსტგენს და კიდის მსაჯს დააგალებს, რომ ამ ადგილზე ცოტა ხნით დადგეს, რათა კარში დამრტყმელი მას გაუსწორდეს.



ლელო არ ითვლება

მსაჯი მკლავებს გადააჯვარედინებს და გაიქნევს.

გოლი

მსაჯი ხელს თავს ზემოთ, ბოლომდე აწევს და მჭახედ დაუსტგენს.





გააჩერეთ საათი

მსაჯი ორივე ხელს თავს ზემოთ აწევს.

ჩართეთ საათი

მსაჯი ცალ ხელს თავს ზემოთ გაიქნევს.

კარიდან ან 20 მეტრიდან განახლება

მსაჯი იმ ადგილზე მიუთითებს, საიდანაც დარტემა უნდა შესრულდეს.

ბურთი კიდევზე გადავიდა

რეფერი კიდის მსაჯზე მიუთითებს.

უსურათებოდ



წინ გაფარდნა

მსაჯი სანახევროდ ჩამოშვებულ ხელის გულებს მთავაშუებს მიუშვებს და ბურთის ხელიდან გაფარდნის წაბადვას გააკეთებს.



წინ პასი

მსაჯი გაშლილი ხელით ბურთის წინ მოძრაობის გაიმეორებს.

თავში (კისრის ზემოთ) ჩაწვლება

მსაჯი ორივე მტევანს თავის დონეზე აწევს და მათ შორის გამოიხედავს.





მეხუთე ბოჭვა

მსაჯი ხელს თავს ზემოთ აწევს, გაშლის ხუთივე თითს და „ხუთი“ დაიძახებს.



ბურთის გადაბარება

მსაჯი მოკლედ დაუსტვენს, მომუქულ ხელს აწევს, მეორე ხელს იმ გუნდისკენ გაიშვებს, ვისაც ბურთი გადაეცემა და ფეხით გამოვლორების წაბაძვას გააკეთებს.



ბოჭვათა ხელახლა ათვლა

მსაჯი მომუქულ მტკვანს თავს ზემოთ გაიქნევს.



შებოჭილს არ დაეხსნენ

მსაჯი ხელის გულებს მიწას მიუშვებს და ბიძგების მსგავს მოძრაობას გააკეთებს.



სწორად ვერ გამოავლორა

მსაჯი ვითომც ბურთს აგორებს (გამოვლორების წაბაძვას გააკეთებს).

ბურთიანი დამეჯახა

მსაჯი მოთამაშეზე მიუთითებს და მტკვანს გულზე მიირტყამს.

უსურათოდ



შერკინება

მსაჯი ორივე მტკეწის თითებს მიჯრის და წვერებს ერთმანეთთან მიიტანს, შერე კი ხელს იმ გუნდისკენ გაიშვერს, რომელსაც თავი და შეგორება ერგება.



ჯარიმა

მსაჯი პირს იმ გუნდისკენ იზამს, რომელსაც ჯარიმა უბოძა და ხელს მხრის დონეზე მისკენვე გაიშვერს. განსხვავებულ ჯარიმაზე (საიდანაც გოლი არ ითვლება) მსაჯი გაშვერილ ხელს ამის შემდეგ ორჯერ აიქნებს.



ოფსაიდი

მსაჯი ცალს ხელს იმ გუნდისკენ გაიშვერს, რომელსაც ჯარიმა უბოძა, მეორეთი კი დამრღვევ მთიამაშეზე მიუთითებს.



ნუ მედაგებით

მსაჯი ცალი ხელით ჯარიმას ანიშნებს, მეორის მტკეწას კი პირზე აიფარებს.

შეფერხება

მსაჯი მუჭებს შეკრავს, ხელებს მოხრის და მკერდის წინ ოდნავ გადააჯვარდინებს.





ათი წითით გაგდება

მსაჯი დამრღვევს ყვითელ ბარათს უჩვენებს.



(თამაშის ბოლომდე) გაგდება

მსაჯი დამრღვევს წითელ ბარათს უჩვენებს.

კიდის მსაჯის შესტები

კიდის მსაჯი თამაშს თავად ვერ გააჩერებს, მაგრამ მას შეუძლია რეფერის ანიშნოს დარღვევა მაშინ, როცა ეს ვერ შენიშნავს ან რჩევას კითხავს.

კიდეზე გადავიდა

მსაჯი ბურთის კიდეზე გადასვლის ადგილზე ალამს თავის დონე აწევს.

საიდანაც დაარტყეს

მსაჯი ალამს უკან, დარტყმის ადგილისკენ, თავს ზემოთ გაიქნევს.

ლელოს კიდეზე გადავიდა

მსაჯი ალამს წინ, წელს ქვემოთ გაიქნევს, მეორე ხელს კი კარის ან 20-მეტრა ხაზისკენ გაიშეურს.

უკანა ხაზზე გადავიდა

მსაჯი ალამს მხარსა და მუხლს შორის აიქნევ-დაიქნევს, მეორე ხელს კი იმ ხაზისკენ გაიშეურს, საიდანაც თამაში უნდა განახლდეს.

გოლია

მსაჯი ალამს თავს ზემოთ აწევს.

აცდა (გოლი არაა)

მსაჯი ალამს წინ, წელს ქვემოთ გაიქნევს. თუ ბურთი უკანა ხაზზე გადავა, მსაჯი ალმის წვერს მიწას შეახებს.

მთარგმნელის მიერ შედგენილი **დანართი**

დარტყმა რომ გადავა, თამაში საიდან და როგორ განახლება

დავარტყით	გადავიდა	როგორ	დანიშნება
თამაშიდან	კიდევ	ბირდაპირ	იმათი შერკინება საიდანაც დავარტყით
თამაშიდან	კიდევ	მიწაზე დაეცა	იმათი შერკინება სადაც გადავიდა
თამაშიდან ! ჩვენი 40-დან	კიდევ ! იმათ 20-ში	მიწაზე დაეცა	ჩვენი შერკინება სადაც გადავიდა
თამაშიდან	იმათ ლელოში	სულერითა	იმათი 20 რაგინდარა
ჩვენი ლელოდან	ჩვენსავე ლელოში	სულერითა	არეკნი ჩვენი კარიდან
ჩვენი ლელოდან	კიდევ	ბირდაპირ	არეკნი ჩვენი კარიდან
ჩვენი ლელოდან	კიდევ	მიწაზე დაეცა	იმათი შერკინება სადაც გადავიდა
ჩვენი ლელოდან	კიდევ ! იმათ 20-ში	მიწაზე დაეცა	ჩვენი შერკინება სადაც გადავიდა
ჯარიმიდან	კიდევ	სულერითა	ჩვენი თავისუფალი სადაც გადავიდა
ჯარიმიდან	კიდევ	იმათ მოხვდათ	ჩვენი შერკინება სადაც გადავიდა
ჯარიმიდან	იმათ ლელოში	სულერითა	იმათი 20 არეკნით
დაწყებიდან	კიდევ ან იმათ ლელოში	ბირდაპირ	იმათი ჯარიმა საიდანაც დავარტყით (კარის ნაცვლად 10 შეტრზე)
დაწყებიდან	იმათ ლელოში	მიწაზე დაეცა	არეკნი იმათი კარიდან
დაწყებიდან	კიდევ	მიწაზე დაეცა	ჩვენი შერკინება სადაც გადავიდა

სწორად როგორ გამოვავტოროთ ბურთი

ბურთის გამოვტორება ლიგის უნიკალური ილეთია. იგი 13-კაცა თამაშს ყველა სხვა ბურთაობისგან გამოარჩევს. გამოვტორებით თამაში ბოჭვის შემდეგ ახლდება. იგი ერთი შეხედვით იოლია, მაგრამ მისი შესრულებისას მთამაშეებს წუნ მანც საკმაოდ მოხდით.



ბოჭვის დროს ეცადე, რომ იდაყვზე ან მუხლებზე დაეცე. ამით უფრო მალე წამოდეგი.



ბურთზე ისე დაიხარე, რომ სიმყარისთვის ცალი მუხლით მიწას დაებჯინო. ბურთი მიწაზე განივად, ძლიერი ხელით, საყრდენი ფეხის გაყოლებაზე დადე.



ტერფი ბურთს ზემოდან დაადე და ოვალი შენს უკან მდგომ მიმღებს მარდად გაუვტორე.



შენგან ბურთის გაგორების შემდეგ მასი ან შეტევა მიმღების საქმეა, მაგრამ თავს ვალმოხდილად მანც ნუ ჩათვლი: მყის მიენმარე შენს გუნდელებს!

ბი ბი სის ნახატები

ლიგა 1895 წელს განუდგა
დედა თამაშს, 1897 წელს
გააუქმა დერეფანი, 1907 წელს
გახდა 13-კაცა და გამოგორება
შემოიღო, 1922 წელს კი ლიგა
დაირქვა. ექვსი ბოჭვა 1972
წელს შემოვიდა.

ქართული რაგბილიგა 2004
წელს დაარსდა.

