



შესავალი

თამაშის მიზანი ისაა, რომ ორმა გუნდმა, ვაჟკაცურ შეჯიბრში და წესების დაცვით, ბურთის წაღებით, გადაწოდებით, დარტყმითა და დამიწებით მოაგროვოს შეძლების და გვარად მეტი ქულა. გუნდი, ვინც მეტოქეზე მეტი ქულა მოაგროვებ, მატჩის გამარჯვებულია.

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

რაგბში ფიზიკური კონტაქტი ნებადართული რომაა, თამაში ხიფათიანია და მოთამაშეთა მიერ წესების დაცვაც არსებითი. მორაგბეს მუდამ უნდა ახსოვდეს საკუთარი და სხვათა უსაფრთხოება.

მწურთნელისა და მასწავლებლის ვალია, მოთამაშე ისე მოაშზადოს, რომ ამან წესები დაიცვას და უსაფრთხოდ თამაშობდეს.

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

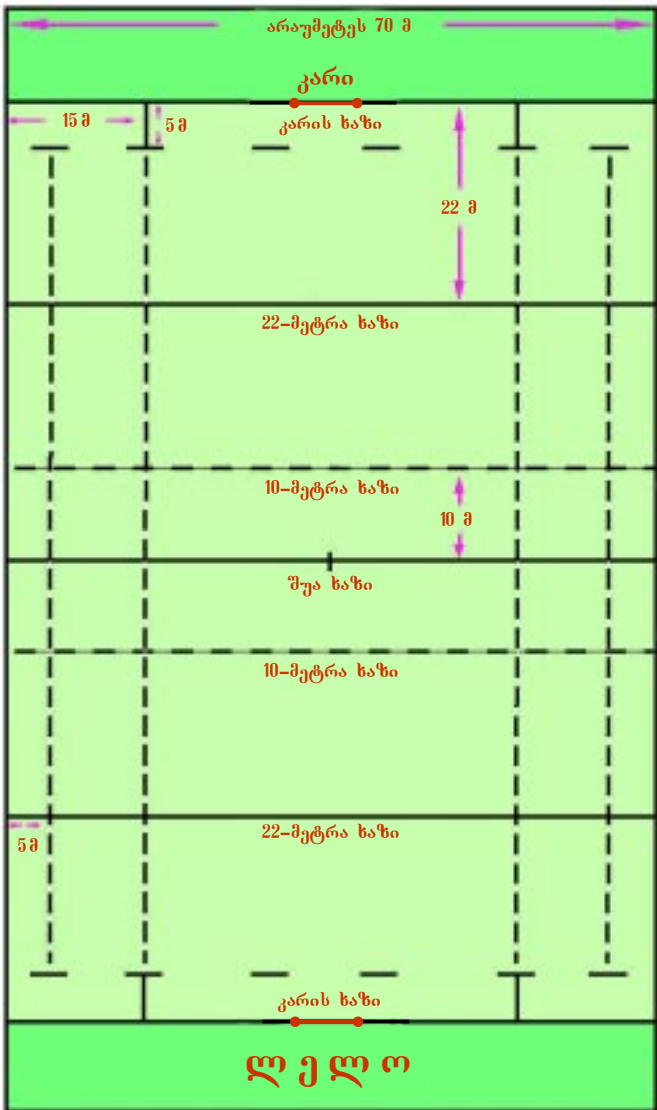
ინგლისური დედანი

<http://www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Laws/Laws.htm>

ღელის უკანა ხაზი

ღელის კბი

აუტის (კიდის) ხაზი



1. ასპარეზი

ასპარეზია გეგმაზე გამოსახული მთელი მიდამო. მასში გამოიყოფა:

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

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

სათამაშო **გარემო**, ანუ სათამაშო არე და მისი გარემომცველი (შექლებების და გვარად სუთმეტრა) ზოლი, რომელსაც **პერიმეტრი** ჰქვია.

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

„22“, ანუ ნაკვეთი კარის ხაზსა და 22-მეტრა ხაზს შორის. მას ეკუთვნიან 22-მეტრა ხაზი, მაგრამ არ ეკუთვნიან კარის ხაზი.

გეგმა, მასზე წარწერილ სიტყვებ-რიცხვებიანად, წესების სრულძალოვანი ნაწილია.

1.1 სათამაშო გარემოს საფარი

- (ა) **საზოგადო მოთხოვნა**. საფარი სათამაშოდ უხეფათო უნდა იყოს.
- (ბ) **საფარის ტიპი**. საფარად სასურველია ბალახი, მაგრამ ივარგებს ქვიშა, თიხა, თოვლი და ხელოვნური გაზონიც. თოვლის შემთხვევაში წინა მოთხოვნა ეხება თავად თოვლსა და მის ქვეშ მოქცეულ საფარს. მუდმივად ხისტი საფარი, მაგალითად ბეტონი ან ასფალტი, იკრძალება. ხელოვნური გაზონი უნდა აკმაყოფილებდეს მრბ-ის სპეციფიკაციებს.

1.2 სათამაშო გარემოს ზომები

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

1.3 სათამაშო გარემოს დახაზვა

(ა) უწყვეტად

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

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

:: 22-მეტრა ხაზები. ესენი კარის ხაზების პარალელურია.

:: შუა ხაზი, რომელიც კარის ხაზების პარალელურია.

:: აუტის (კიდის) ხაზები. ესენი არ ეკუთვნიან მოედანს.

(ბ) წყვეტილად

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

:: 5-მეტრა ხაზები. ესენი ერთი 5-მეტრა შტრიხიდან მოპირდაპირემდე, აუტის ხაზების პარალელურად, ამათგან ხუთ მეტრზე ივლება.

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

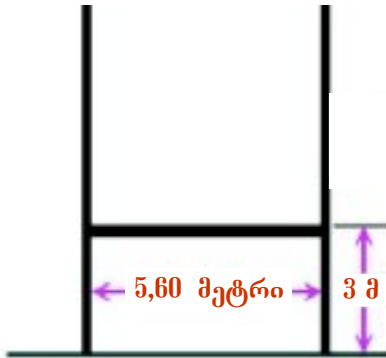
(გ) შტრიხულად

:: ექვს-ექვსი ერთმეტრა ხაზი. ესენი ინიშნებიან კარის ხაზებიდან ხუთ მეტრზე, მათ პარალელურად, კიდებიდან ხუთი და 15 მეტრის მოშორებითა და კარის ორივე ძელის წინ.

:: ორ-ორი 5-მეტრა ხაზი. ესენი ინიშნებიან აუტის ხაზებიდან 15 მეტრზე, კიდის პარალელურად, იწყებიან კარის ხაზებზე და ბოლოვდებიან 5-მეტრა შტრიხებზე.

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

(დ) ყველა ხაზი გვერდის შესაბამისად უნდა გაივლოს.



1.4 კარის ზომები

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

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

(გ) ძელების მინიმალური სიმაღლე (მიწიდან) 3,40 მეტრია.

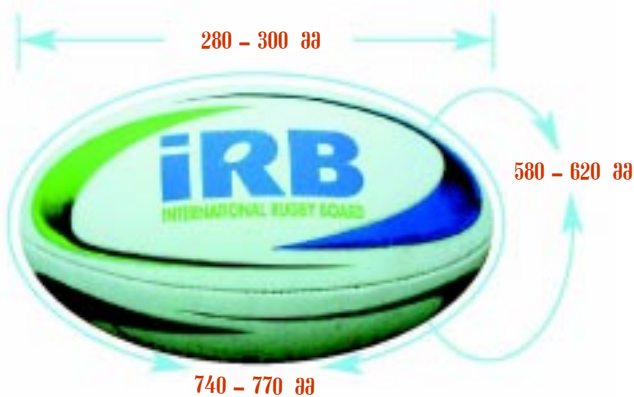
(დ) თუ ძელს დამცავი შალითა უკეთია, იგი მოედანში 300 მილი-მეტრზე მეტად არ უნდა გადადიოდეს.

1.5 ალმინი სარები

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

1.6 ჩივილი ასპარეზის გამო

- (ა) თუ გუნდს არ მოეწონა ასპარეზი ან მისი დახაზულობა, მსაჯს მატჩის დაწყებამდე უნდა მიმართოს.
- (ბ) მსაჯი ამ ნაკლის გამოსწორებას უნდა ეცადოს და მატჩი არ დაიწყოს, სანამ ასპარეზის რომელიმე უბანი სახიფათოდ მიიჩნია.



2. ბურთი

2.1 ფორმა

ბურთი ოვალურია. მისი გარსი ოთხი ნაჭრისგან შედგება.

2.2 ზომა

სიგრძე	280 - 300 მილიმეტრი
გრძივი გარშემოწერილობა	740 - 770 მილიმეტრი
განივი გარშემოწერილობა	580 - 620 მილიმეტრი

2.3 მასალა

ტყავი ან მსგავსი სინთეტიკა. ნებადართულია ამათი ისე დაშუშავება, რომ არ დასველდეს და იოლად დასაჭერი გახდეს.

2.4 წონა

410 - 460 გრამი

2.5 წნევა თამაშის დაწყებისას

0.67 - 0.70 კილოგრამი კვადრატულ სანტიმეტრზე

2.6 სამარქაფო ბურთები

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

2.7 მომცრო ბურთები

ბავშვების სათამაშებლად შეიძლება ბურთის ზომა-წონის შემცირება.

3. გუნდი

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

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

3.1 მოთამაშეთა რაოდენობა

გუნდს სათამაშო არეში არ უნდა ჰყავდეს 15 მოთამაშეზე მეტი.

3.2 ზედმეტი მოთამაშეები

გუნდს მატჩამდე და თამაშის დროს, ნებისმიერ მომენტში შეუძლია მსაჯს მოთხოვოს მეტოქე გუნდის მოთამაშეთა დათვლა. თუ მსაჯი დაადგენს, რომ გუნდს ზედმეტი მოთამაშე(ები) ჰყავს, მის კაპიტანს მოთამაშეთა რიცხვს სათანადოდ შეამცირებინებს. ამის მიუხედავად, ანგარიში არ შეიცვლება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლებულიყო.

3.3 ნაკლებკაცა რაგბი

კავშირის განკარგულებით, მატჩების გამართვა ნაკლებკაცა გუნდებითაც შეიძლება. ამ დროს კვლავ იძლევიან თამაშის ყველა წესი, ოღონდ შერკინებაში თითო გუნდიდან მინიმუმ ხუთი მოთამაშის მონაწილეობა აუცილებელი აღარ იქნება.

აქ **გამონაკლისია** შვიდკაცა გუნდებით თამაში, რომელსაც საკუთარი წესები აქვს.

შვიდკაცა

გუნდს სათამაშო არეში არ უნდა ჰყავდეს შვიდ მოთამაშეზე მეტი.

3.4 სათადარიგო მოთამაშეები და (ტაქტიკური მოსაზრებით) გამოცვლა

ნაკრებთა მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლიოს შვიდი სათადარიგო. სხვა მატჩებზე ამით რაოდენობას აწესებს მატჩის გამმართველი კაგშირი.

შვიდკაცა

გუნდს შეუძლია იყოლიოს არა უმეტეს ხუთი სათადარიგო.

გუნდს შეუძლია ორი წინა ხაზელისა და კიდევ ხუთი სხვა მოთამაშის გამოცვლა. ეს შეიძლება გაკეთდეს მხოლოდ ბურთის უქმობის დროს და ისიც მსაჯის დასტურით.

შვიდკაცა

გუნდს შეუძლია სამი მოთამაშის შეცვლა ანდა გამოცვლა.

3.5 პირველ ხაზელთა რაოდენობა

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

მოთამაშეთა რაოდენობა	პირველ ხაზელი
15 ან ნაკლები	სამი
16, 17 ან 18	ოთხი
19, 20, 21 ან 22	ხუთი

- (ბ) პირველი ხაზის მოთამაშე და მისი შესაძლო შემცვლელი (გამომცვლელი) სათანადოდ გაწურთნილი და გამოცდილი უნდა იყვნენ.
- (გ) თუ გუნდში 19, 20, 21 ან 22 მოთამაშეა, ხუთი მათგანი ისე უნდა იყოს გაწურთნილი, რომ პირველ ხაზში თამაში იცოდეს, რათა თუ გუნდს პირველად დაჭირდა სათადარიგო ჰუკერი და ასევე პირველად სათადარიგო ბურჯი, თამაშის ჩვეულებრივი შერკინებით გაგრძელება შეძლოს.

- (დ) (დაშავებული) ბირველი ხაზელის შეცვლა შეუძლია მხოლოდ ასე გაწურთინდეს და გამოცდილ მოთამაშეს, იმის და მიუხედავად, იგი მატჩის დაწყებას თუ სათადარიგო.

ჭაბუკები

(გ) თუ გუნდში 22 მოთამაშეა, მათგან არანაკლებ ექვსს უნდა შეეძლოს ბირველ ხაზში დადგომა; ანუ საფალდებულოა სათადარიგო ჰუკერისა და ორი სათადარიგო ბურჯის ყოლა.

თუ გუნდში 22 მოთამაშეზე მეტია, გუნდს დამატებით უნდა ჰყავდეს სათადარიგო მეორე ხაზელი, რათა სამ მოთამაშეს შეეძლოს შერკინების მეორე ხაზში დადგომა.

3.6 გაძევება ბინძურად თამაშის გამო

ბინძურად თამაშის გამო მატჩის ბოლომდე გაძევებული მოთამაშის მაგივრად თამაშში ვერაფერს ჩაებმება. გამონაკლისია წესი 3.13

3.7 მატჩის ბოლომდე შეცვლა

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

3.8 ასე შეცვლის საჭიროების დადგენა

- (ა) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში დაშავებულის შეცვლა შეიძლება მხოლოდ მაშინ, თუ ექიმის აზრით დაშავებულისთვის თამაშის გაგრძელება საზიანო იქნება.
- (ბ) სხვა მატჩებში დაშავებულის შეცვლა შეიძლება ექიმობის მცოდნე ბირის რჩევითაც, თუკი კავშირს მისთვის სათანადო უფლება მიუნიჭებია. თუ მატჩს ასეთი არაფერს ესწრება, დაშავებულის შესაცვლელად მსაჯის თანხმობაც იკმარება.

3.9 დაშავებულის ძალად დათხოვნა

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

3.10 დროებითი (სისხლდენის გამო) შეცვლა

- (ა) თუ მოთამაშე მოედნიდან სისხლდენის გამო გავიდა, შეიძლება მისი დროებით შეცვლა. თუ ეს მოთამაშე მოედანზე არ (გერ) დაბრუნდა შეცვლიდან 15 (თხუთმეტი) ასტრონომიული წუთის განმავლობაში, იგი მატჩის ბოლომდე შეცვლილად მიიჩნევა და თამაშში ვეღარ ჩაებმება.
- (ბ) თუ მერე ეს შემცვლელიც დაშავდა, მისი შეცვლაც შეიძლება.
- (გ) მაგრამ თუ შემცვლელი ბინძურად თამაშის გამო გააძევეს, დროებით შეცვლილი მოთამაშე თამაშში ვეღარ დაბრუნდება.
- (დ) თუ დროებითი შემცვლელი მოედნიდან დროებით (სათამაშო დროის 10 წუთით) გააძევეს, დროებით შეცვლილი მოთამაშე მოედანზე სასჯელის ვადის გასვლის შემდეგლა თუ შემოვა.

3.11 შეცვლილის დაბრუნება

- (ა) თუ მოთამაშეს სისხლი სდის, სათამაშო არიდან უნდა გავიდექ და არ დაბრუნდეს მანამ, სანამ სისხლდენას შეუჩერებენ და ჭრილობას დაუფარავენ.
- (ბ) თუ მოთამაშე სათამაშო არიდან ტრაჟმის ან ნებისმიერი სხვა მიზეზით გავიდა, იგი თამაშში მსაჯის უკითხავად არ უნდა ჩაებას. მსაჯმა ამ მოთამაშეს დაბრუნების ნება შეიძლება დართოს მხოლოდ ბურთის უქმად გახლომის შემდეგ.

- (გ) თუ მოთამაშე მსაჯის უკითხავად ჩაება თამაშში, მსაჯმა კი დაასკვნა, რომ მან ეს თავისი გუნდის საშველად ან მეტოქის შესაფერხებლად გააკეთა, მოთამაშე უწესობისთვის უნდა დასაჯოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, სადაც თამაში უნდა განახლებულიყო.

3.12 გამოცვლილის დაბრუნება

(ტაქტიკური მოსაზრებით) გამოცვლილი მოთამაშე თამაშში ხელახლა ვეღარ ჩაებება, გინდაც მას დაშავებული გუნდელის შეცვლა სურდეს.

გამონაკლისი 1. გამოცვლილს შეუძლია დასისხლიანებულის დროებით შეცვლა.

გამონაკლისი 2. (**შვიდკაცაში არა**) გამოცვლილს შეუძლია დაშავებული, დროებით გაძევებული ან მატჩის ბოლომდე გაძევებული პირველ ნახელის მაგივრად თამაშში ჩაბმა.

ჭაბუკები

(ტაქტიკური მოსაზრებით) გამოცვლილ მოთამაშეს შეუძლია დაშავებული გუნდელის შეცვლა.

3.13 გაძევებული პირველ ხაზელი

(ა) თუ გუნდს პირველ ხაზელის მატჩის ბოლომდე გაძევების შემდეგ, მისი დროებითი გაძევების პერიოდში ანდა ტრაფიკების გამო სათანადოდ გაწურთნილი პირველ ხაზელები აღარა ჰყავს, თამაში ცრუ შერკინებით უნდა გაგრძელდეს. მოთამაშეთა ამგვარად გაწურთნილობისა და მათი ყოლის დადგენა ევალება გუნდს და არა მსაჯს.

(ბ) პირველ ხაზელის მატჩის ბოლომდე გაძევების შემდეგ ან მისი დროებით გაძევების პერიოდში, პირველივე შერკინების დანიშვნისას მსაჯმა უნდა გაარკვიოს კაპიტანთან, მოედანზე დარჩენილთა შორის ვინმე ისე თუა გაწურთნილი, რომ შერკინების პირველ ხაზში გაძევებულის მაგივრად დადგეს.

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

(გ) როცა დროებით გაძევებული პირველ ხაზელი მოიხდის სასჯელს და თამაშში ხელახლა ჩაებმება, მის ნაცვლად დროებით მოთამაშე პირველ ხაზელი მოედნიდან გავა, იმ მოთამაშეს კი, ვინც გაძევებულის შემცვლელს ადგილი დაუთმო, შეუძლია ამ შემცვლელის მაგივრად მოედანზე დაბრუნდეს.

(დ) ცრუ შერკინება ჩვეულებრივისგან იმით განსხვავდება, რომ

:: მასში ბურთისთვის არ იბრძვიან;

:: ბურთი შემგდებმა გუნდმა უნდა მოიგოს და

:: მიწოლა აკრძალულია.

4. სამოსი

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

4.1 დამატებითი სამოსი

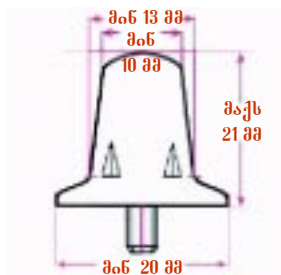
- (ა) მოთამაშეს შეიძლება ეცვას რეცნვადი ელასტიური ბანდაჟი.
- (ბ) მოთამაშეს გეტრის ქვეშ შეიძლება ეკეთოს წვიფსაცავი, თუ ის დაფარულია რბილი მასალით და ამ საფარის სისქე შეუკუშმაგ მდგომარეობაში ნახევარ სანტიმეტრზე მეტი არაა.
- (გ) მოთამაშეს გეტრის ქვეშ შეიძლება ეკეთოს კოჭსაცავი, რომელიც წვივის შესამედზე მაღალი არაა. იგი შეიძლება დამზადებული იყოს ხისტი, ოღონდ არალითონური მასალისგან.
- (დ) მოთამაშეს შეიძლება ეკეთოს უთითო **ხელთათმანი**, რომელიც მტევანს მაჯიდან თითების ბოლო სახსრებამდე ფარავს. თათმანი ელასტიური უნდა იყოს და ღილი არ ეკეროს, მოჭიდების შრე (ბირკა) კი სისქით ერთ მილიმეტრს არ აღემატებოდეს და რბილი მასალისგან იყოს დამზადებული.
- (ე) მოთამაშეს შეიძლება ეკეთოს რბილი და თხელი მასალისგან დამზადებული **საბეჭურა**, რომელიც ჩაკერებული იქნება საცვალში ან კვართში, ან მათზე იქნება მიმაგრებული. საბეჭურა შეიძლება ფარავდეს მხოლოდ მხარსა და ლავიწს. შეუკუშმაგ მდგომარეობაში მისი არცერთი ნაწილი არ უნდა იყოს ერთ სანტიმეტრზე სქელი და სიმკვრივე 45 კგ / კუბურ მეტრზე მეტი არ უნდა ჰქონდეს. საბეჭურას ირბ-ის დამლა უნდა ეკრას.
- (ვ) მოთამაშეს ბირში შეიძლება ედოს **კბილსაცავი**.
- (ზ) მოთამაშეს თავზე შეიძლება ეფაროს რბილი და თხელი მასალისგან დამზადებული **ჩაფხუტი**. შეუკუშმაგ მდგომარეობაში

მისი არცერთი ნაწილი არ უნდა იყოს ერთ სანტიმეტრზე სქელი და სიმკვრივე 45 კგ /კუბურ მეტრზე მეტი არ უნდა ჰქონდეს. ჩაფხუტს მირბ-ის დამლა უნდა ეკრას.

- (თ) მოთამაშეს ნატკენი ადგილის დაფარვა და დაცვა ბანდაჟით ან ნახვევით შეუძლია.
- (ი) მოთამაშეს ტრაგმის თავიდან ასაცილებლად შეიძლება ეკეთოს თხელი თასმა ან მსგავსი რამ.

4.2 ქალის დამატებითი სამოსი

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



4.3 ბუცის მორჩები

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

- :: სიგრძე არაუმეტეს 21 მმ (იზომება ლანჩიდან)
- :: წვეროს მინიმალური დიამეტრი 10 მმ
- :: ფუძის მინიმალური დიამეტრი 13 მმ (უსაფეხოდ)
- :: ლანჩასთან შემაერთებელი საფენის მინიმალური დიამეტრი 20 მმ

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

4.4 აკრძალული სამოსი

- (ა) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას გაცისხლიანებული სამოსი.
- (ბ) მოთამაშეს არ უნდა ეკეთოს მჭრელი და მქისე (უხეში, ტლანქი) რაშეები.
- (გ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას (ეკეთოს) ნებისმიერი რაშ, რასაც ექნება მქისე ან გამოჩრილი ხრახნი, რგოლი, დუგმა, ელვა და მისთანები.
- (დ) მოთამაშეს არ უნდა ეკეთოს საშკაულები: ბეჭედი, საყურე და მისთანები.
- (ე) მოთამაშეს არ უნდა ეკეთოს თითებიანი ხელთათმანი.
- (ვ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას შორტი, რომელშიც დამცავი საფენია ჩაკერებული.
- (ზ) მოთამაშეს ისეთი არაფერი უნდა ეცვას (ეკეთოს), რომ მის რომელიმე ნაწილს შეუკუმშავ მდგომარეობაში სისქე ერთ სანტიმეტრზე მეტი, ხოლო სიმკვრივე 45 კგ / კუბურ მეტრზე მეტი ჰქონდეს.
- (თ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას (ეკეთოს) ისეთი რაშ, რაც წესებით დაშვებული კია, მაგრამ მსაჯის აზრით, მოთამაშეთა დაშავება შეუძლია.
- (ი) მოთამაშეს ბუცის წვერზე არ უნდა ეკეთოს ცალი მორჩი.
- (კ) მოთამაშეს სხეულზე და სამოსზე არ უნდა ეკეთოს კაგშირ-გაბშულობის მოწყობილობანი.
- (ლ) მოთამაშეს არ უნდა ეცვას და არ უნდა ეკეთოს ისეთი რაშ, რაც ირბ-ის მე-12 დებულებას ეწინააღმდეგება.

4.5 სამოსის შემოწმება

- (ა) იმას, შეესაბამება თუ არა მოთამაშეთა სამოსი და ბუცის მორჩები წესის მოთხოვნებს, მატრის მსაჯი ან თანამსაჯები ამოწმებენ.
- (ბ) მსაჯს შეუძლია, მატრამდე და თამაშის დროსაც ნებისმიერ მომენტში დაასკვნას, რომ მოთამაშის სამოსის რომელიმე ნაწილი საშიფათო ან აკრძალულია. ამ შემთხვევაში მსაჯმა მოთამაშეს ამ ნაწილის განხდა ან მოხსნა უნდა მოთხოვოს და დამრღვევი სათამაშოდ მას შეძევგა დაუშვას, რაც იგი ბრძანებას შეასრულებს.
- (გ) თუ მატრის წინ, სამოსის შემოწმებისას, მსაჯმა ან თანამსაჯმა მოთამაშეს უთხრეს, რომ მას აკრძალული რამ აცვია (უკეთია) და მერე თამაშისას გაირკვა, რომ მოთამაშეს იგივე რამ არ გაუხდია (მოუხსნია), მოთამაშე უწესობისთვის მოედნიდან უნდა გააძეგონ.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა იქ, საიდანაც თამაში უნდა განახლდეს.

4.6 სამოსის გამოცვლა

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

5. დრო

5.1 მატრის ხანგრძლიობა

მატრი გრძელდება არაუმეტეს 80 წუთს. ამას შეიძლება მიემატოს გაცდენილი დრო და დამატებითი დრო. მატრი იყოფა ორ ტაიმად (ნახევრად). თითო ტაიმის ხანგრძლიობა არაუმეტეს 40 წუთია.

შეიღაცა

მატრი გრძელდება არაუმეტეს 14 წუთს. ამას შეიძლება მიემატოს გაცდენილი დრო და დამატებითი დრო. მატრი იყოფა ორ ტაიმად (ნახევრად). თითო ტაიმის ხანგრძლიობა არაუმეტეს შვიდი წუთია.

გამონაკლისი: შეჯიბრების ფინალი გრძელდება არაუმეტეს 20 წუთს. ტაიმის ხანგრძლიობა არაუმეტეს ათი წუთია.

5.2 შესვენება

ბირველი ტაიმის შემდეგ გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. ამ დროს ცხადდება არაუმეტეს 10-წუთა შესვენება.

შესვენების ხანგრძლიობას ადგენს მატრის ორგანიზატორი, რაგბის კაფშირი ან ის ორგანო, რომლის უფლებებიც ამ მატჩზე გრძელდება.

შესვენების დროს გუნდებსა და მსაჯებს შეუძლიათ სათამაშო გარემოდან გასვლა.

შეიღაცა

ბირველი ტაიმის შემდეგ გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. ამ დროს ცხადდება არაუმეტეს ერთწუთიანი შესვენება. შეჯიბრების ფინალში შესვენება არაუმეტეს ორწუთიანია.

5.3 დროის აღრიცხვა

თამაშის დროს ინიშნავს მსაჯი.

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

თუ მატჩს დროის მსაჯი არ ემსახურება, მსაჯს კი დროის სისწორე დააეჭვებს, მას შეუძლია მოეთათბიროს ერთერთ ან ორივე თანამსაჯს, და მხოლოდ მაშინ, როცა ამათი რჩევა საკმარისი ვერაა, შეუძლია მსაჯს სხვაც დაიხმაროს.

5.4 გაცდენილი დრო

დრო შეიძლება გაცდეს შემდეგ მიზეზთა გამო:

- (ა) ტრავმა. მსაჯს შეუძლია თამაშში გააჩეროს არაუშეტეს ერთი წუთით, რათა დაშავებულ მოთამაშეს მიხედონ და უწყამლონ.

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

თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ მოთამაშე ტრავმას სიმულირებს, იგი სათამაშო არიდან უნდა გააყვანინოს და თამაში უმაღლ განაანლოს. შეორე მხრივ, მსაჯს შეუძლია არ გააჩეროს თამაში მაშინ, როცა ექიმი მოთამაშეს სათამაშო არეში სინჯავს.

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

- (ბ) სამოსის გამოცვლა. ბურთის უქმობის დროს მსაჯი მოთამაშეს ნებას რთავს, რომ ამან გამოიცვალოს ან შეაკეთოს გახეული კვართი, შორტი და ბუც(ებ)ი, ან გახსნილი ზონარი შეიკრას.

- (გ) მოთამაშის შეცვლა (გამოცვლა). მსაჯი გუნდს მოთამაშის შეცვლას (გამოცვლას) ადროვებს.
- (დ) თანამსაჯის პატაკი. თანამსაჯი მსაჯს ბინძურად თამაშის შესახებ მოახსენებს.

5.5 გაცდენილი დროის ანაზღაურება

გაცდენილი დრო ემატება მატჩის შესაბამის ტაიმს.

5.6 დამატებითი დრო

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

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

შვიდკაცა

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

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

5.7 სხვა დებულებები

- (ა) ეროვნულ ნაკრებთა მატჩში თამაში ყოველთვის 80 წუთს გრძელდება. ამას ემატება გაცდენილი დრო.
- (ბ) სხვა დონის მატჩის ხანგრძლიობას რაგბის კავშირი ადგენს.
- (გ) თუ კავშირის ხანგრძლიობა არ დაუდგენია, გუნდები თავად უნდა მორიგდნენ. თუ მათ ეს ვერ შეძლეს, დავას მსაჯი გადაწყვეტს.

(დ) თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა, შეუძლია მატჩი დაუყოვნებლივ დაამთავროს.

(ე) თუ დრო ამოიწურა, მაგრამ ბურთი უქში არაა, ან მანამდე დანიშნული შერკინება ან დერეფანი არ დასრულებულა, მსაჯმა თამაში უნდა გააგრძელებინოს მანამ, სანამ ბურთი კვლავ უქში არ გახდება.

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

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

(ზ) როცა ძაან ცხელა ანდა ჰაერი შეხუთულია (ტენიანობაა მაღალი), მსაჯს თავისი შეხედულებისამებრ შეუძლია ორივე ტაიმში თითო დასარწყულებელი (წყლის დასაღვევი), ერთწუთიანი ტაიმ-აუტი გამოაცხადოს. გაცდენილი დრო შესაბამის ტაიმს უნდა წაემატოს. ტაიმ-აუტი უნდა მოეწყოს ბურთის გატანის შემდეგ ან მაშინ, როცა თამაში მოედნის შუა ხაზთანაა გაჩერებული.

ჭაბუკები

19-წლამდელთა მატჩში ტაიმი 35-წუთაა.

მატჩი გრძელდება არაუმეტეს 70 წუთს.

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

6. მსაჯები

ყოველ მატჩს უძღვებიან მსაჯები: მოედნის მსაჯი (რეფერი) და ორიც თანამსაჯი (კიდის მსაჯი).

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

6.ა მოედნის მსაჯი (რეფერი)

თამაშამდე

6.ა.1 მსაჯის დანიშვნა

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

6.ა.2 მსაჯის გამოცვლა

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

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

6.ა.3 წილისყრა

მსაჯმა უნდა მოაწყოს წილისყრა. საამისოდ ერთი გუნდის კაპიტანმა უნდა ააგდოს ხურდა ფული, მეორისამ კი „ბოროტლალი“ ან „თეთრი“ თქვას.

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

თამაშის დროს

ნა.4 რა ევალუება მსაჯს

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

ნა.5 მოთამაშე მსაჯს არ უნდა ედაოს

მოთამაშე მსაჯს პატივით უნდა მოეპყრას. მოთამაშე მსაჯს არ უნდა ედაოს ამის გადაწყვეტილებათა გამო. როგორც კი მსაჯი სასტვენს ჩაბურავს (ცენტრიდან დარტყმის გარდა), მოთამაშემ თამაში უმაღ უნდა შეწყვიტოს.

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

ნა.6 გადაწყვეტილების შეცვლა

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

ნა.7 სხვათა რჩევის მოსმენა

- (ა) მსაჯს შეუძლია თანამსაჯს რჩევა კითხოს მისი ფუნქციის, ბინძურად თამაშისა და სათამაშო დროის გამო.
- (ბ) მატჩის ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს სათანადო მოწყობილობით აღჭურვილი ტელე-მსაჯი.

თუ მსაჯი ლელოს გატანის ან ლელოს დაცვის გამო ჭოჭმანობს, შეუძლია რჩევა ამ ტელე-მსაჯს კითხოს.
- (გ) წინა შემთხვევაში მსაჯს შეუძლია ტელე-მსაჯს ბინძურად თამაშის გამოც კითხოს.
- (დ) თუ მსაჯი კარში დარტყმის შედეგის გამო ჭოჭმანობს, შეუძლია რჩევა ტელე-მსაჯს კითხოს.
- (ე) თუ მსაჯი ან თანამსაჯი იმის გამო ჭოჭმანობენ, ლელოში ბურთის დაშლიწებელი მოთამაშე აუტში იყო თუ არა, შეუძლიათ რჩევა ტელე-მსაჯს კითხონ.
- (ვ) თუ მსაჯი ან თანამსაჯი იმის გამო ჭოჭმანობენ, ლელოს გატანამდე ბურთი ლელოს უკანა ხაზზე გადავიდა თუ არა, ან უკში სხვა ხერხით ხომ არ გახდა, შეუძლიათ რჩევა ტელე-მსაჯს კითხონ.
- (ზ) ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს დროის მსაჯი, ვინც ტაიმების დამთავრებას საჯაროდ გამოაცხადებს.
- (თ) აქ ჩამოთვლილთა გარდა, მსაჯმა რჩევა სხვას არაფის არ უნდა კითხოს.

ნა.8 სასტეგონი

- (ა) მსაჯს თან უნდა ჰქონდეს სასტეგონი და მას მატჩის ორივე ნახევრის დაწყებისა და დამთავრების ნიშნად ჩაბუროს.
- (ბ) მსაჯს თამაშის შეჩერება ნებისმიერ დროს შეუძლია.
- (გ) მსაჯმა ბურთის გატანისა და ლელოს დაცვის ნიშნად უნდა დაუსტეგინოს.
- (დ) მსაჯმა უნდა დაუსტეგინოს მაშინ, როცა წესის დარღვევის ან ბინძურად თამაშის გამო თამაშს აჩერებს. თუ მსაჯმა დამრღვევი გააფრთხილა ან გააძევა, საჯარიმო დარტყმის ან საჯარიმო ლელოს დანიშვნის დროს შეორედაც უნდა დაუსტეგინოს.
- (ე) მსაჯმა უნდა დაუსტეგინოს, თუ ბურთი თამაშიდან გავიდა, მისი თამაში შეუძლებელი გახდა ან საჯარიმო დაინიშნა.
- (ვ) მსაჯმა უნდა დაუსტეგინოს, თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე მას შეეხო და ამით რომელიმე გუნდმა იხეირა.
- (ზ) თუ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა, მსაჯმა უნდა დაუსტეგინოს. აქ იგულისხმება შერკინების ჩაქცევა, შერკინებაში პირველი ხაზის მოთამაშის აწევა ან ამოდევნა, და შემთხვევა, როცა მოთამაშის სერიოზულად დაშავება აშკარაა.
- (თ) მსაჯს წესებში მოტანილი ნებისმიერი სხვა მიზეზითაც შეუძლია დაუსტეგინოს და თამაში შეაჩეროს.

ნა.9 ტრავმები

- (ა) თუ მოთამაშე ისე დაშავდა, რომ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა, მსაჯმა უმაღლესად უნდა დაუსტეგინოს.
- (ბ) თუ მსაჯმა თამაში ტრავმის გამო შეაჩერა, მაგრამ წესი არ დარღვეულა და არც ბურთი გამხდარა უქმი, თამაში შერკინებით განახლდება. მასში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვინც ბურთს ბოლო ფლობდა, ხოლო თუ ბურთი არაგვის იყო, მაშინ შეაგდებს შემტევი.

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

ნა.10 ბურთი მსაჯს შეეხო

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

ნა.11 ლელოში ბურთი გარეშე პირს შეეხო

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

თამაშის შემდეგ

ნა.12 ანგარიში

მსაჯმა გუნდებს ანგარიში უნდა გამოუცხადოს და იგი მატჩის ორგანიზატორსაც აცნობოს.

ნა.13 გაძევებული მოთამაშე

თუ მსაჯმა მოთამაშე მოედნიდან გააძევა, მატჩის შემდეგ, შეძლების და გგარად მალე, ორგანიზატორს წერილობითი ბატაკი უნდა წარუდგინოს.

ნ.ბ თანამსაჯები (კიდის მსაჯები)

თამაშამდე

ნბ.1 თანამსაჯების დანიშვნა

მატჩს ორი თანამსაჯი ემსახურება. თუ ისინი ორგანიზატორს არ დაუნიშნავს, გუნდებმა მსაჯს თითო თანამსაჯი უნდა მიუყვანონ.

ნბ.2 თანამსაჯის გამოცვლა

ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს სათადარიგო თანამსაჯი, ვინც, თუ საჭირო გახდა, მსაჯს ან თანამსაჯს შეცვლის. ეს პირი მატჩის დროს სათამაშო არის პერიმეტრში იმყოფება.

ნბ.3 თანამსაჯის მართვა

თანამსაჯებს განაგებს მსაჯი. ამას შეუძლია თანამსაჯს განუმარტოს მისი ფუნქციები და გაუუქმოს გადაწყვეტილება.

თუ თანამსაჯი მოვალეობას თავს ვერ ართმევს, მსაჯს შეუძლია მისი გამოცვლა მოითხოვოს. შეტიც, თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ თანამსაჯი უწესოდ იქცევა, მას გააძევებს და სათანადო პატაკს ორგანიზატორს გაუგზავნის.

თამაშის დროს

ნბ.4 სად მოქმედებს თანამსაჯი

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

ნბ.5 თანამსაჯის ნიშნები (იხილეთ დანართი)

- (ა) გადაწყვეტილების სანიშნებლად თანამსაჯს უნდა ეჭიროს ალაში ან მსგავსი საგანი.
- (ბ) კარში დარტყმის შედეგი. გარდასახვისა და საჯარო-მოს კარში დარტყმის დროს, თანამსაჯები მსაჯს შედეგის დადგენაში უნდა შეეშველონ. ისინი თითოეულ უნდა დადგენენ კარის ძელების უკან და თუ ბურთი ძელებს შუა და ხარისხის ზემოთ გაიფრენს, გოლის ნიშნად აღმები აწიონ.
- (გ) აუტში გასვლა. თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე აუტში (კიდუზე) გავიდა, თანამსაჯმა ალაში უნდა აწიოს. იგი უნდა დადგეს აუტის მოწოდების ადგილზე და ხელი იმ გუნდისკენ გაიშვიროს, ვისაც მოწოდება ერგება. თანამსაჯმა მსაჯს ბურთის ან ბურთიანი მოთამაშის ლელოს კიდუზე გადასვლაც აღმის აწევით უნდა ანიშნოს.
- (დ) აუტის მოწოდება. კიდიდან ბურთის მოწოდების შემდეგ თანამსაჯმა ალაში უნდა დაუშვას იმ შემთხვევათა გარდა, როცა

გამონაკლისი 1: ბურთის მოწოდებელმა მოთამაშემ თუნდაც ცალი ტერფი სათამაშო მოედანში დააბიჯა.

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

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

- (ე) იმას, ბურთი სათანადო ადგილიდან მოაწოდეს თუ არა, წყვეტს მსაჯი და არა თანამსაჯი.
- (ვ) ბინძურად თამაში. მსაჯისთვის ბინძურად თამაშისა და უწესობის სანიშნებლად თანამსაჯმა ალაში ჰორიზონტალურად უნდა დაიჭიროს და მოედანში კიდის მართობულად გადადინოს.

ნბ.6 ბინძურად თამაშის ნიშნების შემდეგ

ორგანიზატორს შეუძლია თანამსაჯს მსაჯისთვის ბინძურად თამაშის ნიშნება დაავალოს.

როცა ამას შერეობა, თანამსაჯი მომდევნო შეჩერებამდე კიდევ რჩება და მასზე დაკისრებული სხვა ფუნქციების შესრულებას აგრძელებს, თამაშის შეჩერებისას კი სათამაშო არეში შევა და მსაჯს ყველაფერს მოახსენებს.

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

თამაშის შემდეგ

ნბ.7 გაძევებული მოთამაშე

თუ მოთამაშე მოედინიდან თანამსაჯის ჩარევის გამო გააძევეს, ამ თანამსაჯმა პატჩის შემდეგ, შეძლების და გვარად მალე, უნდა წარუდგინოს მსაჯს წერილობითი პატაკი და იგი ორგანიზატორსაც გაუგზავნოს.

შვიდკაცა

ნბ.8 ლელოს მსაჯები

- (ა) პატჩს ორი ლელოს მსაჯი ემსახურება.
- (ბ) მათ მსაჯი ისევე განაგებს, როგორ თანამსაჯებს.
- (გ) ორივე ლელოში თითო ლელოს მსაჯი მოქმედებს.
- (დ) კარში დარტყმის შედეგი. გარდასახვისა და საჯარიმოს კარში დარტყმის დროს, ლელოს მსაჯი (მოედნის) მსაჯს შედეგის დადგენაში უნდა შეეშველოს. კარის ერთ ძელთან უნდა დადგეს თანამსაჯი, მეორესთან კი ამ ლელოში მოქმედი ლელოს მსაჯი და თუ ბურთი ძელებს შუა და ხარისხის ზემოთ გაიფრენს, მსაჯებმა გოლის ნიშნად აღმები უნდა აწიონ.

(ე) ლელოს კიდეზე გადასვლა. თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე ლელოს კიდეზე გადავიდა, იქ მოქმედმა ლელოს მსაჯმა ალაში უნდა აწიოს.

(ვ) ლელოს გატანა. თუ მსაჯი ლელოს გატანის ან დაცვის გამო შეეჭვდა, რჩევას ლელოს მსაჯს დაეკითხება.

(ზ) ბინძურად თამაში. ორგანიზატორს შეუძლია ლელოს მსაჯს დაავალოს ლელოში ჩადენილი ბინძურად თამაშის შემთხვევათა მსაჯისთვის ნიშნება.

ნ.ბ სხვა პირები

ნგ.1 სათადარიგო თანამსაჯი

თუ მატჩზე სათადარიგო თანამსაჯია დანიშნული, მსაჯს შეუძლია მას მოთამაშეთა შეცვლისთვის თვალყურის დევნება დაავალოს.

ნგ.2 ვის შეუძლია სათამაშო არეში შესვლა

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

ნგ.3 როდის შეუძლიათ ამათ იქ შესვლა

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

7. თამაშის სერხი

7.1 ბურთაობა

მატჩი იწყება ცენტრიდან დარტყმით.

ამის შემდეგ ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთის აღება და ბურთიანად გაქცევა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთის ხელით ტყორცნა და ფეხით დარტყმა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთის სხვა მოთამაშისთვის მიცემა.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთიანი მეტოქის შებოჭვა, დაჭერა და ბიძგება.

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ბურთზე დაწოლა.

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

ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია ლელოში ბურთის დამიწება.

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

8. ხეირი (უპირატესობა)

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

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

8.1 ხეირის არსი

- (ა) მსაჯია იმის ერთადერთი განმსჯელი, ნახა თუ არა გუნდმა ხეირი. ამის გადაწყვეტისას მსაჯს ფრიადი უფლებები აქვს.
- (ბ) ხეირი ან ტერიტორიულია და ან ტაქტიკური.
- (გ) ტერიტორიული ხეირი მოედნის მოგებით ვლინდება.
- (დ) ტაქტიკურ ხეირში ის იგულისხმება, რომ მართალ გუნდს ბურთის თამაში უფრო თავისუფლად, როგორც უნდა, ისე შეუძლია.

8.2 თუ გუნდმა ვერ იხეირა

ხეირი აშკარა და ხელმოსაჭიდი უნდა იყოს. მისი მიღების მხოლოდ შანსი არაფრის მაქნისია. თუ მართალმა გუნდმა თამაშის გაგრძელებით ხეირი ვერ ნახა, მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს და თამაში დარღვევის ადგილზე დააბრუნოს.

8.3 როდის არ გამოიყენება ხეირის წესი

- (ა) მსაჯის შეხება. თუ ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე მსაჯს შეეხო.
- (ბ) გვირაბიდან გამოვარდნა. თუ ბურთი შერკინების გვირაბის ნებისმიერი ბოლოდან უთამაშებლად გამოვიდა.

- (გ) შერკინების დატრიალება. თუ შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა.
- (დ) შერკინების ჩაქცევა. შერკინების ჩაქცევის დროს. აქ მსაჯმა დაუყოვნებლივ უნდა დაუსტვინოს.
- (ე) მოთამაშის აწევა. თუ მოთამაშე შერკინებაში აწივს ან იქიდან ამოდევნებს. მსაჯმა აქაც დაუყოვნებლივ უნდა დაუსტვინოს.

8.4 ხეირის გარეშე, უმაღლესი სასტვინო

მსაჯმა თუ გადაწყვიტა, რომ მართალი გუნდი ვერ ხეირობს, უმაღლესი უნდა დაუსტვინოს.

8.5 რამდენიმე დარღვევა

- (ა) თუ გუნდმა რამდენიმე წესი ერთბაშად დაარღვია, მსაჯმა ხეირის პრინციპი უნდა აამოქმედოს.
- (ბ) თუ ხეირის წესი ერთი გუნდის მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო მოქმედებდა და ამ დროს წესი მეორე გუნდმაც დაარღვია, მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს და ის გუნდი დასაჯოს, ვინც წესი პირველმა დაარღვია.

9. ბურთის გატანა

9.ა ქულების მოგროვება

9.ა.1 ნისრი

ლელო 5 ქულა

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

საჯარიმო ლელო 5 ქულა

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

გარდასახული გოლი 2 ქულა

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

საჯარიმო გოლი 3 ქულა

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

არეკნით გოლი 3 ქულა

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

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

9ა.2 კარში დარტყმის ზოგი წესი

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

სასჯელი: (ხელახალი) საჯარიმო დარტყმა (შეხების ადგილზე).

9.ბ გარდასახვა

თუ მოთამაშემ ლელო გაიტანა, მის გუნდს უფლება ეძლევა კარში დარტყმით გოლის გატანაც ცადოს. ეს ვრცელდება საჯარიმო ლელოზეც.

ამ დარტყმას გარდასახვა ეწოდება. იგი მიწიდან ან არეკნით სრულდება.

9ბ.1 გარდასახვის შესრულება

- (ა) დამრტყმელმა უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც იმ დროს თამაშობენ (თუ, რა თქმა უნდა, იგი არ დაზიანებულია)

- (ბ) დარტყმა სრულდება ლელოს გატანის ადგილზე გავლებული ხაზიდან.
 - (გ) დამრტყმელს ბურთის დაყენება შეუძლია უშუალოდ მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან კავშირის მიერ მოწონებულ სადგამზე.
 - (დ) დამრტყმელმა დარტყმა განზრახვის გამჟღავნებიდან ერთ წუთში უნდა შეასრულოს. გამჟღავნებად ითვლება სადგამის ან ქვიშის მოტანა ან დარტყმის ადგილის მოედანზე მონიშვნა. ბურთი დარტყმამდე გინდაც წაიქცეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს, დამრტყმელმა ყველაფერს მაინც ერთი წუთი უნდა ამყოფინოს.
- სახჯელი:** თუ დამრტყმელმა დადგენილ დროში არ (ვერ) დაარტყა, გარდასახვა უქმდება.
- (ე) ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვაზე უარი თქვას.

შვიდკაცა

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

:: ამოიშალოს (გ)

9ბ.2 დამრტყმელის გუნდი

- (ა) დამრტყმელის მთელი გუნდი, გარდა ბურთის დამყენებლისა, დარტყმისას ბურთზე უკან უნდა იყოს.
- (ბ) დამრტყმელმა და დამყენებელმა ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინონ, რითაც მეტოქე მოტყუვდება და მათ თავს ნაადრევად დაეხსმება.
- (გ) თუ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი გამორობენის დაწყებამდე წაექცა, მსაჯი ხელახლა, ოღონდაც გაუჯანჯლებლივ დაყენების უფლებას მიცემს. ამ დროს მეტოქეები თავიანთი კარის ხაზის უკან უნდა იდგნენ.
- (დ) თუ დაყენებული ბურთი გამოქცეულ დამრტყმელს წაექცა, მას მაინც შეუძლია მიწიდან ან არეკნით დარტყმა.

- (ე) თუ ბურთი ლელოს გატანის ადგილზე გავლებული ხაზიდან გადაგორდა, მაგრამ დამრტყმელმა ბურთი კარში მანც გაიტანა, გოლი ითვლება.
- (ვ) თუ გამოქცეულ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი აუტში გადაუგორდა, გარდასახვა უქმდება.

სასჯელი: თუ წესი დამრტყმელის გუნდმა დაარღვია, დარტყმა უქმდება.

9ბ.3 მეტოქე გუნდი

- (ა) ვიდრე დამრტყმელი ბურთისკენ გაიქცევა ან დარტყმას დაიწყებს, მეტოქის მთელი გუნდი თავისი კარის ხაზის უკან უნდა განლაგდეს, **შემდეგ** კი დამცველებს შეუძლიათ გამოქცევა, ახტომა და ამგვარად გოლის თავიდან აცილება. ერთი კია, ისინი ერთმანეთს არ უნდა დაეყრდნონ.
- (ბ) თუ გამოქცეულ დამრტყმელს ბურთი წაექცა, მეტოქეს შეუძლიათ აღარ გაჩერდეს.
- (გ) დამცველმა გუნდმა დარტყმის შესრულების დროს არ უნდა იყვიროს.

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

თუ დარტყმა გაცუდა, დამრტყმელს ხელმეორედ დარტყმა შეუძლია, დამცველს კი გამოქცევა ეკრძალება.

ხელახლა დარტყმისას დამრტყმელს მთელი სამზადისის თავიდან ჩატარება და დარტყმის ხერხის შეცვლაც შეუძლია.

შვიდაცა

- (ა) მეტოქე გუნდმა თავი გაუჯანჯლებლივ უნდა მოიყაროს საკუთარ 10-მეტრ ხაზთან.
- :: ამოიშალოს (ბ) და სასჯელის ბოლო წინადადება.

10. ბინძურად თამაში

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

ბინძურად თამაშად ითვლება გზის შეკვრა, უბიროდ თამაში, წესების ზედიზედ დარღვევა, სახიფათოდ თამაში და უწესობა.

10.1 გზის შეკვრა

- (ა) ბიძგება და ხელის კვრა. თუ ორი მეტოქე ბურთისკენ გარბის, მათ ერთმანეთს არ უნდა უბიძგონ და არც ხელი ჰკრან. ამ დროს ნებადართულია მხოლოდ მხრით დაჯახება.
- (ბ) ბურთიანის წინ ყოფნა. მოთამაშე ბურთიანი გუნდელის წინ განგებ ისე არ უნდა დადგეს ან გაიქცეს, რომ მეტოქე შესაბოჭად არ მიუშვას როგორც მასთან, ისე იმ მოთამაშეებთან, ვინც შეიძლება ბურთი მიიღოს.
- (გ) მბოჭავის დაბლოკვა. მოთამაშე განგებ ისე არ უნდა გაიქცეს ან დადგეს, რომ მეტოქის მოთამაშე ბურთიანთან შესაბოჭად არ მიუშვას.
- (დ) ბურთის დაბლოკვა. მოთამაშე განგებ ისე არ უნდა გაიქცეს ან დადგეს, რომ მეტოქე ბურთით არ ათამაშოს.
- (ე) ბურთიანი თავისიანს დაეჯახა. მოთამაშე, ვისაც შერკინებიდან, რაქიდან, მოლიდან და დერეფნიდან მიღებული ბურთი მიაქვს, თავის წინ მდგომ გუნდელს არ უნდა დაეჯახოს.
- (ვ) ფრთამ მეტოქის 9 ნომერი შეაფერხა. შერკინების ფრთამ მეტოქის 9 ნომერს შერკინების გარშემო გადაადგილებაში ხელი არ უნდა შეუშალოს.

სასჯელი: (ა) - (ვ) საჯარიმო დარტყმა.

10.2 უპიროდ თამაში

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

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

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. უნდა დაინიშნოს საჯარიმო ლელო, თუკი ამ დარღვევის გარეშე მეტოქე ლელოს უეჭველად გაიტანდა. თუ მოთამაშემ ბინძურად ითამაშა და ამით მეტოქეს ლელო არ გაატანინა, მსაჯმა დამრღვევი სათამაშო დროის 10 წუთით და ან თამაშის ბოლომდე უნდა გააძევოს.

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა კიდიდან 15 მეტრზე. უნდა დაინიშნოს საჯარიმო ლელო, თუკი ამ დარღვევის გარეშე მეტოქე ლელოს უეჭველად გაიტანდა. წესის ლელოში დარღვევისას საჯარიმო ინიშნება მოედანში, კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე, დარღვევის ადგილის ბირდაპირ.

10.3 წესის ზედიზედ დარღვევა

- (ა) მოთამაშემ ნებისმიერი წესი **ზედიზედ** (განმეორებით) არ უნდა არღვეოს. ამის დადგენისას არსებითი ისაა, რომ მოთამაშე წესს მართლაც არღვევს, თორემ იმას, რომ იგი დარღვევას აბიურება, მნიშვნელობა არა აქვს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა. **ზედიზედ დამრღვევი** მოთამაშე უნდა გააფრთხილონ და სათამაშო დროის 10 წუთით გააძევეთ. ამ მოთამაშემ მერე იგივე წესი თუ კიდევ დაარღვია, ან ისე დააშავა, რომ ამისთვისაც 10 წუთით გააძევება დაწესებული, მსაჯმა დამრღვევი თამაშის ბოლომდე უნდა გააძევეს.

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

თუ მსაჯი ჩაუთვლის, მაშინ მან გუნდს საერთო შენიშვნა უნდა მიცეს. თუ შემდეგ ამ გუნდის მოთამაშე იმავე წესს კიდევ დაარღვევს, მსაჯმა დამრღვევი უნდა გააფრთხილოს და მოდინდან სათამაშო დროის 10 წუთით გააძევეს.

თუ ამ გუნდის რომელიმე მოთამაშემ შემდეგ კიდევ დაარღვია იგივე წესი, მსაჯმა იგი მატჩის ბოლომდე უნდა გააძევეს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (გ) **ერთიანი სტანდარტი.** სანაკრებო და კაცთა მატჩებში მსაჯი ერთიან სტანდარტს უნდა მიეყვას იმის დადგენისას, თუ განმეორებითად მერაბდენე დარღვევა ჩათვალოს.

თუ მოთამაშემ წესი **სამჯურ** დაარღვია, მსაჯმა იგი უნდა გააფრთხილოს. ერთი კია, ჭაბუკთა და სალაღობო მატჩებში უპრიანია შეღავათის დაშვება, რადგან წესების ცუდად ცოდნა და ბურთაობაში გაუწაფაობა მეტ დარღვევას განაპირობებს.

10.4 სახიფათოდ თამაში და უწყობა

- (ა) ჩარტყმა. მოთამაშემ მეტოქეს არ უნდა ჩაარტყას მუშტი, ხელი, იდაყვი, ბეჭი, თავი ან მუხლ(ებ)ი.
- (ბ) დაწინლვა. მოთამაშემ მეტოქეს ფეხი არ უნდა დააბიჯოს.
- (გ) ფეხის დარტყმა. მოთამაშემ მეტოქეს ფეხი არ უნდა დაარტყას.
- (დ) სარმა. მოთამაშემ მეტოქე ფეხის დადებით არ უნდა მოცელოს.

- (ე) სახიფათოდ ბოჭვა. მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს ადრე, გვიან ან სახიფათოდ.

ბოჭვის დროს მოთამაშე მეტოქეს მხრებს ზემოთ არ უნდა წვედეს. კისრითა და თავით დაჭერა სახიფათო თამაშია.

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

უბურთო მეტოქის დაჭერაც სახიფათოდ თამაშია.

- (ვ) უბურთო მეტოქის დაჭერა. შერკინების, რაქისა და მოლის გარეშე მოთამაშემ არ უნდა დაიჭიროს უბურთო მეტოქე და მას არც უბიძგოს, დაეჯახოს ან გზა შეუკრას.

- (ზ) სახიფათოდ თავდასხმა. მოთამაშე ხელის მოუკიდებლად არ უნდა დაეჯახოს ბურთიან მეტოქეს და იგი არც ამგვარად წააქციოს.

- (თ) ამხტარის ჰაერში დაჭერა. მოთამაშე ფეხში არ უნდა წვედეს დერეფანში ბურთის დასაუფლებლად ამხტარ მეტოქეს.

ამგვარადვე, საზოგადო თამაშში მოთამაშემ არ უნდა შებოჭოს მეტოქე, ვინც ბურთის დასაჭერად ამხტარა.

- (ი) სახიფათოდ თამაში შერკინებაში, რაქსა და მოლში. შერკინებაში პირველი ხაზი მეტოქისკენ არ უნდა გაექანოს. ამ ხაზის მოთამაშემ განგებ არ უნდა აწიოს მეტოქე და იგი არც შერკინებიდან ამოდეუნოს.

მოთამაშემ განგებ არ უნდა ჩააქციოს შერკინება, რაქი და მოლი.

მოთამაშე არ უნდა შეიჭრას რაქსა და მოლში ისე, თუ სხვა მოთამაშეს არ შეეკრა (ხელი არ მოხვია).

(კ) **სამაგიეროს გადახდა.** მოთამაშემ მეტოქეს სამაგიერო არ უნდა გადაუხადოს. გინდ მეტოქე წესს არღვევდეს, მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც ამ მეტოქისთვის სახიფათო იქნება.

(ლ) **უდირსად თამაში.** მოთამაშემ სათამაშო არეში ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც ალალე მეტოქეობის პრინციპს ეწინააღმდეგება.

სასჯელი: (ა) - (ლ) საჯარიმო დარტყმა.

(მ) **უწესობა შეჩერებულ თამაშში.** მოთამაშე უწესოდ არ უნდა მოიქცეს მაშინაც, როცა თამაში შეჩერებულია. მან გზა არ უნდა შეუკრას მეტოქეს და არც შეაფერხოს.

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

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

თუ თამაში ხუთმეტრა შერკინებით უნდა განახლდეს, დარტყმა აუტის ხაზიდან მინიმუმ 15 მეტრზე ინიშნება.

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

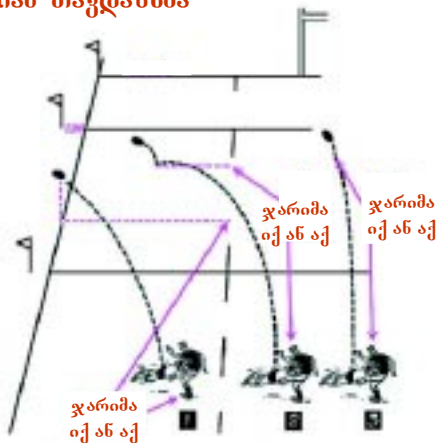
თუ საჯარიმო დარტყმის დანიშვნის შემდეგ, მაგრამ მის შესრულებამდე, დამრღვევი გუნდი უწესოდ მოიქცა, მსაჯი დამნაშავეს გააფრთხილებს ან გააძეგებს და საჯარიმოს ათი მეტრით წინ წაწევს. ამით ერთბაშად გასწორდება ბირველი დარღვევა და უწესობა.

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

თუ დარღვევა სათამაშო არის გარეთ ჩაიდინეს მაშინ, როცა მოედანზე ბურთს თამაშობდნენ და ამ დარღვევას ამ წესის ვერცერთი მუხლი ვერ ესადაგება, საჯარიმო უნდა დაინიშნოს 15-მეტრა ხაზზე, დარღვევის ადგილის გასწვრივ.

თანამსაჯის მიერ ნაპატაკევი დარღვევის გამო საჯარიმო დარღვევის ადგილზე ინიშნება, ანაც ხეირის წესი გამოიყენება.

გვიან თავდასხმა



- (ბ) **დამრტყმელზე გვიან თავდასხმა.** მოთამაშე განგებ არ უნდა დაესხას და არც ვზა შეუკრას მეტოქეს, ვინც ესესაა ბურთს ფეხი დაარტყა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

მართალ გუნდს ამ დარტყმის ადგილად შეუძლია აირჩიოს თავად დარღვევის, ან ბურთის მიწაზე დაცემის ადგილი.

დარღვევის ადგილი. თუ დარღვევა დამრტყმელის ლელოში მოხდა, საჯარიმო ინიშნება კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე, საკუთრივ დარღვევის ადგილის პირდაპირ.

თუ დარღვევა მოედნის გარეთ მოხდა, საჯარიმო ინიშნება 15-მეტრა ხაზზე, საკუთრივ დარღვევის ადგილის გასწვრივ.

თუ დარღვევა ლელოს კიდეზე მოხდა, საჯარიმო ინიშნება კარის ხაზიდან ხუთ და აუტიდან 15 მეტრზე.

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

თუ ბურთი კიდიდან 15 მეტრის ფარგალში დაეცა, საჯარიმო 15-მეტრა ხაზზე, დაცემის ადგილის გასწვრივ ინიშნება.

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

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

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

სახჯელი: საჯარიმო დარტყმა პირვანდელი დარღვევის ადგილზე.

სოლური. ასეთი იერიში იკვებება მაშინ, როცა შემტვეს მეტოქის ლელოსთან საჯარიმო ან თავისუფალი უბოძეს.

დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიკრავს და წინ თავად წავა, ან ბურთს თავისიანს გადაუგდებს და ლელოსკენ ეს დაიძვრება.

გუნდელები ბურთიანს უმაღლ ორივე მხრიდან მოხვევენ ხელს და სოლად ისე დაეწყობიან, რომ ზოგი მათგანი ბურთიანის წინ იქნება.

სოლი სახიფათოა იმათთვის, ვინც მას უნდა დაუხვდეს და ამდენად, მისი გამოყენება იკრძალება.

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

შემტევი მოთამაშეები დამრტყმელის უკან, ერთი შეთრისგან ორიოდ მეტრის შუალედით, მოედნის სიგანეზე გამწკრივდებიან. დამრტყმელის ნიშანზე ისინი წინ დაიძრებიან და მხოლოდ მაშინ, როცა მას დაუახლოვდებიან, დამრტყმელი ბურთს ფეხს მიკრავს და ერთერთს მიაწოდებს. ბურთის დარტყმამდე დამცველი გუნდი საჯარიმოს ადგილიდან 10 მეტრის მოშორებით, ან საკუთარი კარის ხაზის უკან უნდა იდგეს (თუკი ლელომდე 10 მეტრზე ნაკლებია).

მხედრული ხიფათის მომასწავებელი ფანდია და ამდენად, მისი გამოყენება იკრძალება.

10.5 სასჯელები

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

10.6 ყვითელი და წითელი ბარათები

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

შეიღკაცა

მოედნიდან დროებით გაძევება ორ წუთიანია.

- (ბ) თუ მსაჯი ნაკრებთა მატჩში მოთამაშეს მოედნიდან სულ (თამაშის ბოლომდე) აძევებს, მას წითელი ბარათი უნდა უჩვენოს.
- (გ) სხვა მატჩებში ბარათების გამოყენების მიზანშეწონილებას მატჩის ორგანიზატორი ადგენს.

10.7 გაძევებული მოთამაშე

მოედნიდან სულ (მატჩის ბოლომდე) გაძევებული მოთამაშე თამაშში შეტად აღარ მონაწილეობს.

11. თამაშგარეთ და თამაშში

თამაშგარეთ ყოფნა ნიშნავს, რომ მოთამაშე დროებით ისეთ ადგილზეა, რომ თუ ითამაშებს, დაჯარიმდება.

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

ამ ვითარებაში მოთამაშე თამაშში შეიძლება მობრუნდეს გუნდელის ან მეტოქის ქმედებით.

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

11.1 საზოგადო თამაშგარე

(ა) თამაშგარეთ მყოფი მოთამაშე მარტო მაშინ ექვემდებარება დაჯარიმებას, თუ ჩადის საშიდან ერთს:

:: თამაშში ერევა;

:: წინ, ბურთისკენ მიიწევს;

:: არღვევს 10 მეტრის წესს (იხილეთ წესი 11.4)

თამაშგარე მოთამაშე ავტომატურად არ დაჯარიმდება.

მოთამაშე, ვინც უნებლიედ წინ გადაწოდებული ბურთი დაიჭირა, თამაშგარე არაა.

მოთამაშე ლელოშიც შეიძლება იყოს თამაშგარეთ.

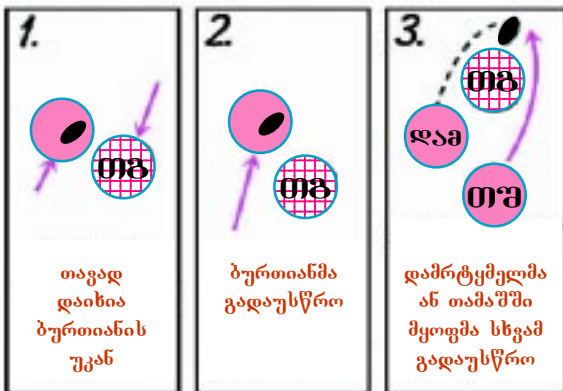
(ბ) თამაშგარედან თამაშში ჩარევა. თამაშგარე მოთამაშე თამაშში არ უნდა ჩაერიოს. ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშემ თავად არ უნდა ითამაშოს ბურთით და არც მეტოქე შეაფერხოს.

- (გ) **თამაშგარედან წინ სვლა.** თუ თამაშგარე მყოფი მოთამაშის გუნდელმა ბურთი წინ დაარტყა, თამაშგარე მოთამაშე მანამ არ უნდა წაგიდეს ბურთის მოძლოდინე მეტოქისა და მიწაზე ბურთის დაცემის ადგილისკენ, სანამ მას თამაშში არ მოაბრუნებენ.

11.2 თამაშში მობრუნება გუნდელის ქმედებით

ზოგად თამაშში არსებობს იმის ოთხი გზა, რომ თამაშგარე მყოფი მოთამაშე თამაშში თავისი ან გუნდელთა ქმედებით მობრუნდეს:

- (ა) **საკუთარი ქმედება.** თუ თამაშგარე მოთამაშემ თავად დაიხია იმ გუნდელზე უკან, ვინც ბურთს ფეხი ბოლომ დაარტყა, მას ბოლო შეეხო ან ბურთი ბოლოს მიჰქონდა, იგი თამაშში მობრუნებულად ითვლება.
- (ბ) **ბურთიანის ქმედება.** თუ თამაშგარე მოთამაშეს ბურთიანმა გუნდელმა გადაუსწრო, იგი თამაშში მობრუნებულად ითვლება.
- (გ) **დამრტყმელის ან სხვა თამაშში მყოფის ქმედება.** თუ თამაშგარე მოთამაშეს გადაუსწრო ბურთის დამრტყმელმა ან იმ გუნდელმა, ვინც ბურთის დარტყმის დროს ან მის შემდეგ



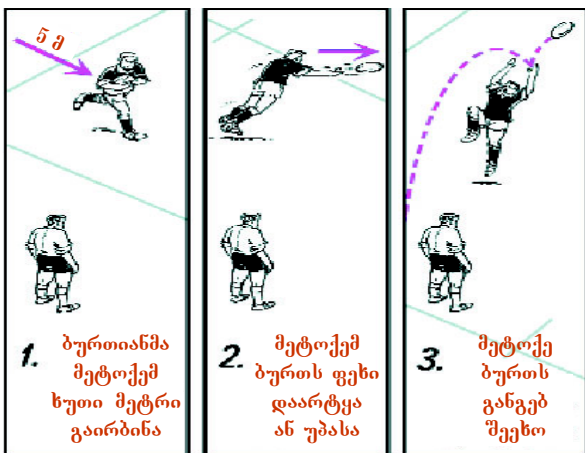
დამრტყმელის გვერდით ან მასზე უკან იყო, თამაშგარე მოთამაშე თამაშში მობრუნებულად ითვლება.

- (დ) გუნდელებს თამაშგარე მოთამაშემდე არბენა აუტისა და ლელოს კიდის გავლითაც შეუძლიათ, მაგრამ თამაშში მის მოსაბრუნებლად თავად სათამაშო არეში უნდა დაბრუნდნენ.

11.3 თამაშში მობრუნება მეტოქის ქმედებით

ზოგად თამაშში არსებობს იმის საში გზა, რომ თამაშგარეთ მყოფი მოთამაშე თამაშში მეტოქის ქმედებით მობრუნდეს. ერთი კია, ესენი არ ვრცელდება იმ მოთამაშეზე, ვინც თამაშგარეთ 10 მეტრის წესის თანახმადაა.

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



11.4 თამაშგარე 10 მეტრის წესის თანახმად

- (ა) თუ გუნდელმა ბურთი ფეხით წინ დაარტყა, თამაშგარე მოთამაშეს თამაშში ჩარევა დაბრალდება, თუკი აღმოჩნდება იმ წარმოსახვითი ხაზის წინ, რომელიც მოედნის მთელ სიგანეზე გადის და 10 მეტრითაა დაშორებული ბურთის მომლოდინე მეტოქეს, ან მიწაზე ბურთის (სავარაუდო) დაცემის ადგილს.

თამაშგარე მოთამაშემ ამ წარმოსახვითი ხაზის უკან უმაღლეს უნდა დაინხოს და თან მეტოქეები არ შეაფერხოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (ბ) თამაშგარე მოთამაშე ამ უკანდახვევის დროს თამაშში მეტოქე გუნდის ვერანაირი ქმედებით ვერ მობრუნდება. ერთი კია, ვიდრე ეს მოთამაშე სრული 10 მეტრით გაეცლება ხსენებულ ხაზს, იგი თამაშში შეიძლება მოაბრუნოს თამაშში მყოფმა იმ გუნდელმა, ვინც თამაშგარე მოთამაშეს გადაუსწრებს.

- (გ) თუ ამ წესის თანახმად თამაშგარეთ მყოფი მოთამაშე მაინც მიეჭრა მეტოქეს, ვინც ბურთს დასაჭერად ელოდა, მსაჯმა უმაღლეს უნდა დაუსტგინოს და მიმდური დააჯარიმოს, რადგან დაყოვნება ბურთის დამჭერისთვის სახიფათოა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (დ) თუ ამ წესის თანახმად თამაშგარეთ მყოფმა მოთამაშემ ბურთით მას შეეძვევ ითამაშა, რაც იგი მეტოქემ ვერ დაიჭირა, დაჯარიმდება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

თამაშგარე მოთამაშე წარმოსახვით ხაზზე წინ არ უნდა იყოს მოედნის მთელ სიგანეზე.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

- (გ) 10 მეტრის წესი არ გრცელდება იმ შემთხვევაზე, როცა მოთამაშემ ბურთს ფეხი დაარტყა, მეტოქემ ამ დარტყმას დააფარა და მერე დამრტყმელის იმ გუნდელმა, ვინც წარმოსახვით 10 მეტრა ხაზზე წინ იყო, ბურთით ითამაშა. საქმე ისაა, რომ აქ მეტოქე ბურთს დასაჭერად არ ელოდა და დამრტყმელის გუნდელიც თამაშში იყო (იხილეთ წესი 11.3 (გ))

სახჯელი: თუ მოთამაშე ზოგად თამაშში თამაშგარესთვის დაჯარიმდა, მეტოქე გუნდი ირჩევს საჯარიმო დარტყმას დარღვევის ადგილზე, ან შერკინებას იქ, სადაც დამრღვევმა გუნდმა ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა. თუ ეს ადგილი დამრღვევი გუნდის ლელოშია, შერკინება კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე, ამ ადგილის პირდაპირ გაიმართება.

- (ზ) თუ ერთბაშად რამდენიმე თამაშგარეთ მყოფი მოთამაშე მიიწვევს წინ მას შემდეგ, რაც მათმა გუნდელმა ბურთს ფეხი დაარტყა, დარღვევის ადგილად ითვლება იმ დამრღვევის პოზიცია, ვინც ბურთის მომლოდინე მეტოქესთან ან მიწაზე ბურთის დაცემის ადგილთან ყველაზე ახლოა.

11.5 თამაშში მობრუნება 10 მეტრის წესის თანახმად

- (ა) თამაშგარე მოთამაშემ მოედნის მთელ სიგანეზე გამაგალი, წარმოსახვითი 10 მეტრა ხაზის უკან უნდა დაინიოს, თორემ დაჯარიმებას დაექვემდებარება.
- (ბ) უკანდახვევის დროს ეს მოთამაშე მისმა გუნდელმა (იხილეთ წესი 11.2) თამაშში შეიძლება მობრუნდეს მაშინაც კი, თუ მას 10 მეტრი ჯერ არ გაუვლია. ერთი კია, თამაშგარე მოთამაშე ამ დროს თამაშში მეტოქის გერანაირი ქმედებით ვერ მოხვდება.

11.6 უნებლიე თამაშგარე

- (ა) თუ თამაშგარეთ მყოფი მოთამაშე ვერ აცდა ბურთს ან ბურთიან გუნდელს, ეს უნებლიე თამაშგარედ ჩაეთვლება. თუ მისმა გუნდმა ამით ხეირი ვერ ნახა, თამაშში გრძელდება, თუ არა და ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდება.

- (ბ) თუ მოთამაშემ ბურთი თავის წინ მყოფ გუნდელს (ხელიდან ხელში) გადააწოდა, ეს უკანასკნელი თამაშგარეა. ერთი კია, თუ მიძღები თამაშგარეთ განგებ არ ყოფილა (რისთვისაც უნდა დაჯარიმებულიყო), მას უნებლიე თამაშგარე ეთვლება და ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

11.7 თამაშგარე ბურთის წინ დაგარდნის შემდეგ

თუ მოთამაშეს ბურთი წინ დაუგარდა, თამაშგარეთ მყოფმა მისმა გუნდელმა კი ბურთით შემდეგმა ითამაშა და ამით მეტოქეს მოსალოდნელი ხეირი ხელიდან გამოაცალა, თამაშგარე მოთამაშე დასაჯარიმებულია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

ეს მოთამაშე თამაშში მობრუნდება, თუ იმ თამაშგარეს ხაზის უკან დაიხეგს, რომელიც მას ენება. ამ ხეინის გარდა, იგი თამაშში ვერ მობრუნდება ვერც საკუთარი და ვერც გუნდელთა ვერანაირი ქმედებით.

თუ ეს მოთამაშე თამაშგარეთ რჩება, მისი თამაშში მობრუნება შეუძლია მხოლოდ მეტოქე გუნდის ქმედებას.

კერძოდ:

:: **ბურთით ხუთი მეტრის გარბენა.** თუ ბურთიანმა მეტოქემ ხუთი მეტრი გაირბინა, თამაშგარე მოთამაშე თამაშშია.

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

:: **დარტყმა.** თუ მეტოქემ ბურთს ფეხი დაარტყა, თამაშგარე მოთამაშე თამაშშია.

11.9 ზოზინი

მოთამაშე, ვინც თამაშგარეთ რჩება და მეტოქეს ბურთის თავისუფლად თამაშს უშლის, თამაშში ერევა და ამდენად, დასაჯარიმებულია. მსაჯმა აქ უნდა უზრუნველყოს, რომ ზოზინამ ვერ ისარგებლოს 11.3 წესით (თამაშში თავი მეტოქეს მოაბრუნებინოს)

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

12. ბურთის წინ დაგარდნა და წინ გადაწოდება

ბურთი წინ დაგარდნილად ითვლება,

:: თუ მოთამაშემ იგი დაკარგა და ბურთი წინ წავიდა;

:: თუ მოთამაშემ ბურთი მტევნით ან მკლავით წინ გადააგდო;

:: თუ მოთამაშეს ბურთი მტევანზე ან მკლავზე მოხვდა და მიწას ან სხვა მოთამაშეს მანამ შეეხო, სანამ პირველი მოთამაშე მას დაიჭერდა.

წინ ნიშნავს მეტოქე გუნდის ლელოს უკანა ხაზისკენ.

გამონაკლისი: დაფარება. თუ მოთამაშემ მეტოქეს დარტყმის დროს ან მის თანავე დაუფარა, ეს ქმედება ბურთის წინ დაგარდნად მაშინაც არ ითვლება, როცა ბურთი წინ წავიდა.

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

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



ბურთის წინ დაგარდნა

12.1 რა მოყვება დარღვევას

- (ა) უნებლიე წინ დავარდნა ან გადაწოდება. დარღვევის ადგილზე შერკინება ინიშნება.
- (ბ) უნებლიე წინ დავარდნა ან გადაწოდება დერეფანში. შერკინება აუტიდან 15 მეტრზე ინიშნება.
- (გ) წინ დავარდნა ან გადაწოდება მოედნიდან ლელოში. თუ შემტევს სათამაშო მოედანზე ბურთი წინ დაუვარდა, ან იგი მოედანში წინ გადააწოდა, შემდეგ კი ბურთი ლელოში შევიდა და იქ უკმა გახდა, წინ დავარდნის ან წინ გადაწოდების ადგილზე შერკინება ინიშნება.
- (დ) წინ დავარდნა ან გადაწოდება ლელოში. თუ ნებისმიერი გუნდის მოთამაშეს ლელოში ბურთი წინ დაუვარდა, ან იქ ბურთი წინ გადააწოდა, დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც აუტიდან მინიმუმ ხუთ მეტრზე, ხუთმეტრა შერკინება ინიშნება.
- (ე) განგებ წინ გადაგდება ან გადაწოდება. მოთამაშემ ბურთი ხელის მტყუნით ან მკლავით განგებ არ უნდა გადააგდოს წინ და არც წინ გადააწოდოს.

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



დარტყმაზე დაფარება

13. ცენტრიდან დაწყება და 22-დან განახლება

ცენტრიდან დარტყმით იწყება მატჩი და ახლდება თამაში შესვენების ან ბურთის გატანის შემდეგ.

13.1 საიდან და როგორ სრულდება ეს დარტყმა

- (ა) ცენტრიდან დარტყმა სრულდება არეკნით, შუა ხაზის ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან.
- (ბ) თუ ბურთი უსწორო ხერხით ან უსწორო ადგილიდან დაარტყეს, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს თრიდან ერთი:
 - :: დარტყმა გაამეორებინოს ან
 - :: შუა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

13.2 ვინ ასრულებს ამ დარტყმას

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

შვიდკაცა

ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს ცენტრიდან განაახლებს იგივე გუნდი.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.3 დაბრტყელების გუნდი

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

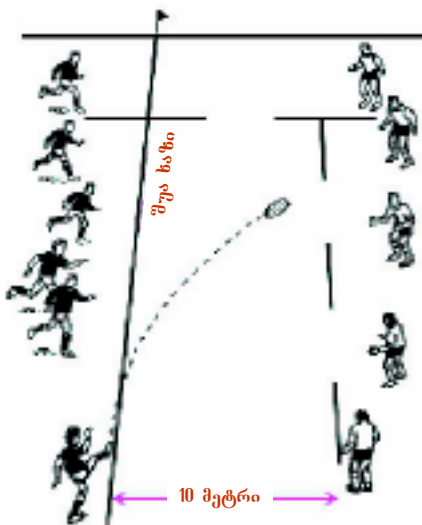
შვიდაცა

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.4 მეტოქე გუნდი

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

ცენტრიდან დარტყმა



13.5 ბურთის ათ მეტრზე დარტყმა

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

13.6 ნაკლებზე დარტყმა, მაგრამ მეტოქემ ითამაშა

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

13.7 ნაკლებზე დარტყმა, მაგრამ მეტოქემ არ ითამაშა

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

:: დარტყმა გაამეორებინოს ან

:: ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს.

შეიდეკაცა

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.8 ბურთი პირდაპირ აუტში გავიდა

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

:: დარტყმა გაამეორებინოს;

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

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

შეიდეკაცა

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა შუა ხაზის ცენტრში.

13.9 ბურთი მეტოქის ლელოში შევიდა

- (ა) თუ ცენტრიდან დარტყმული ბურთი მოთამაშეთა შეუხებელი ლელოში შევიდა, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:
- :: დაამიწოს ბურთი;
 - :: ბურთი უქმად აქციოს ან
 - :: თამაში გააგრძელოს.
- (ბ) თუ მეტოქემ ბურთი დაამიწა ან უქმად აქცია, ან ბურთი თავად გახდა უქმი ლელოს კიდეზე ან ლელოს უკანა ხაზზე გადასვლით, მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:
- :: ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან
 - :: დარტყმა გაამეორებინოს.
- (გ) თუ მეტოქემ ბურთის დამიწება ან უქმად ქცევა გადაწყვიტა, ეს უშალ უნდა გააკეთოს. დამცველის მხრივ ნებისმიერი სხვა ქმედება ნიშნავს, რომ მან თამაში გააგრძელა.

13.10 22-დან დარტყმა

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

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

13.11 დარტყმის გაჯანჯლება

22-დან დარტყმა გაუჯანჯლებელი უნდა შესრულდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა 22-მეტრა ხაზზე.

13.12 უსწორო დარტყმა (22-დან)

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

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

13.13 ბურთმა ხაზი უნდა გადაკვეთოს

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

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

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

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

13.14 ბურთი ბირდაპირ აუტში გავიდა

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

- :: დარტყმა გაამეორებინოს;
- :: 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან
- :: ცნოს მომხდარი. ამ დროს ბურთი აუტიდან 22-მეტრა ხაზზე უნდა მოაწოდონ.

13.15 ბურთი მეტოქის ლელოში შევიდა

- (ა) თუ 22-დან დარტყმული ბურთი მოთამაშეთა შეუსებლივ მეტოქის ლელოში შევიდა, მეტოქე გუნდს შეუძლია აირჩიოს სამიდან ერთი:
- :: დაამიწოს ბურთი;
 - :: ბურთი უქმად აქციოს; ან
 - :: თამაში გააგრძელოს.
- (ბ) თუ მეტოქემ ბურთი დაამიწა ან უქმად აქცია, ან ბურთი თავად გახდა უქმი ლელოს კიდეზე ან ლელოს უკანა ხაზზე გადასვლით, მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:
- :: 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაანიშნინოს შერკინება და მასში ბურთი თავად შეაგდოს; ან
 - :: დარტყმა გააძეორობინოს.
- (გ) თუ მეტოქემ ბურთის დამიწება ან უქმად ქცევა გადაწყვიტა, ეს უმაღლ უნდა გააკეთოს. დამცველის მხრივ ნებისმიერი სხვა ქმედება ნიშნავს, რომ მან თამაში გააგრძელა.

13.16 დამრტყმელის გუნდი

- (ა) დამრტყმელის მთელი გუნდი დარტყმამდე ბურთზე უკან უნდა იყოს. თუ ასე არ იქნა, 22-მეტრა ხაზის ცენტრში დაინიშნება შერკინება და მასში ბურთს მეტოქე შეაგდებს.
- (ბ) დარტყმის სწრაფად შესრულების შემდეგ დამრტყმელის ის გუნდელები, ვინც უკან იხევენ, მაგრამ ჯერაც ბურთის წინ არიან, არ უნდა დაისაჯონ.

ერთი კია, ამით უკან დახევა არ უნდა შეწყვიტონ და თამაშში არ ჩაებან მანამ, სანამ თავის გუნდელთა ქმედებით თამაშში არ მობრუნდებიან.

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

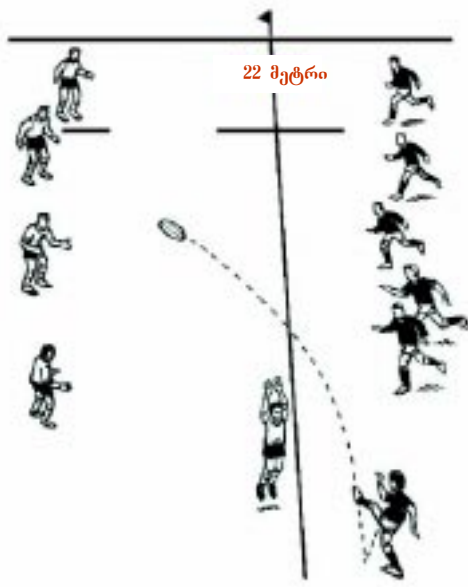
13.17 მეტოქე გუნდი

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა წესის დარღვევის ადგილზე.

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 22-მეტრა ხაზზე.



22-დან დარტყმა

14. ბურთი მიწაზე, ოღონდაც ბოჭვის გარეშე

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

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

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

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

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

ახლოს ნიშნავს ერთი მეტრის ფარგალში.

14.1 წაქცეული მოთამაშე

ამ მოთამაშემ მყის უნდა მოიმოქმედოს სამიდან ერთი:

- :: ბურთიანად წამოდგეს;
- :: ბურთი გადააწოდოს (უბასოს); ან
- :: ბურთის ხელი გაუშვას.

ბასისა და ხელის გაშვების შემდეგ მოთამაშე უმაღლეს უნდა წამოდგეს ან იქაურობას მოშორდეს (გაეცალოს). აქ ზეირის წესი გამოიყენება მხოლოდ მაშინ, როცა ზეირი მყისია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

14.2 რა ეკრძალება მოთამაშეს

- (ა) ბურთზე ან იქვე წოლა. მოთამაშე არ უნდა იწვევს ბურთზე ან მის ახლოს და ამით მეტოქეს ბურთის დაუფლებაში ხელს უშლიდეს.
- (ბ) წაქცეულ ბურთიანზე დაწოლა. მოთამაშე განგებ არ უნდა დააწვეს წაქცეულ ბურთიანს.
- (გ) ბურთის ახლოს წაქცეულებზე დაწოლა. მოთამაშე განგებ არ უნდა დააწვეს ბურთის ახლოს ან ირგვლივ წაქცეულებს.

სასჯელი: (ა) - (გ) საჯარიმო დარტყმა.

15. ბოჭვა, ანუ ბურთიანის წაქცევა

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

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

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

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



ბოჭვა

15.1 სად?

ბოჭვა შეიძლება მოხდეს მხოლოდ მოედანზე (და არა ლელოში).

15.2 რა დროს ვერ მოხდება ბოჭვა

თუ მეტოქე(ებ)ის მიერ დაჭერილ ბურთიანს მისივე გუნდელი დაეჭიდა, ამით შეიქმნა მოლი და ბოჭვა ვეღარ მოხდება.

15.3 წაქცევაში კიდევ რა იგულისხმება

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

15.4 მბოჭავი მოთამაშე

- (ა) თუ მოთამაშემ ბურთიანი მეტოქე შებოჭა და ორივენი წაიქცნენ, მბოჭავმა შებოჭილს ხელი უმაღ უნდა გაუშვას.
- (ბ) მბოჭავი უმაღ უნდა წამოდგეს ან უმაღვე მოშორდეს (გაეცალოს) შებოჭილსა და ბურთს.
- (გ) ვიდრე ბურთით ითამაშებდეს, მბოჭავი ჯერ უნდა წამოდგეს.

სახჯელი: (ა) - (გ) საჯარიმო დარტყმა.

15.5 შებოჭილი მოთამაშე

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

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

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.



15.5 (ბ)

შებოჭილმა მოთამაშემ თამაშის გასაგრძელებლად ბურთი უმაღლ უნდა გაათავისუფლოს



15.5 (ე)

- (ვ) თუ შებოჭილმა ლელოში ინერციით შეაღწევს, ლელოს გატანა ან დაცვა შეუძლია.
- (ზ) თუ მოთამაშე კარის ხაზთან შებოჭეს, შეუძლია ლელოს უმაღლესად გადაწვდეს და იქ ბურთის დამიწებით ლელოს გატანა ან დაცვა ცადას.



15.5 (ზ)

15.6 სხვა მოთამაშეები (მბოჭავისა და შებოჭილის გარდა)

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

- (ბ) ბოჭვის შემდეგ ნებისმიერ დგომელა მოთამაშეს შეუძლია ბურთიანისთვის ბურთის გამორთმევა (წართმევა).
- (გ) ბოჭვის ადგილზე და მის ახლოს, სხვა მოთამაშეს ბურთის თამაში შეუძლია მხოლოდ ბურთის, შებოჭილისა და თავისი ლელოდან ყველაზე ახლოს მყოფი მბოჭავის უკნიდან (ჭიშკრიდან).

15.6 (ა)



ჯარიმა!
წაქცეული თამაშობს



ჯარიმა!
წაქცეული თამაშობს



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

სახჯელი: (გ) - (ი) საჯარიმო დარტყმა.

გამონაკლისი: ლელოში შესული ბურთი. თუ კარის საწთან ბოჭყის შემდეგ ხელგანაშვები ბურთი ლელოში შევიდა, იქ მისი დამიწება ნებისმიერ მოთამაშეს, მათ შორის წაქცეულსაც, შეუძლია.

15.7 აკრძალული ქმედებები

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



- (გ) არაფისა აქვს წაქცეულ მოთამაშეზე დაწოლის უფლება.
- (დ) არაფისა აქვს ბოჭვის შემდეგ (ბურთიანად) წაქცეულებზე ან მათ ახლოს დაწოლის უფლება.
- (ე) (ზეზეული) მოთამაშე თავს არ უნდა დაეხსნას (დააქციდოს) მეტოქეს, ვინც ბურთის ახლოს არაა.
- (ვ) თუ შებოჭილმა ბურთის ხელი უმაღლ ვერ გაუშვა, იქაურობას ვერ გაეცალა ან ამის გაკეთება არ დაანებეს, მსაჯმა საჯარიმო დაუყოვნებლივ უნდა დანიშნოს, თორემ სასიფათო ვითარება შეიქმნება.

სასჯელი: (ა) - (ვ) საჯარიმო დარტყმა.

15.8 ქოჭმანი წესის დამრღვევის გამო

თუ ბურთი ბოჭვის ადგილზე შეფერხდა, მსაჯმა კი ვერ დაადგინა, ეს ვისი ბრალი იყო, დაუყოვნებლივ შერკინება უნდა დანიშნოს. ამ შერკინებაში ბურთის შეაგდებს ის გუნდი, ვინც ზედ თამაშის შეჩერებისას წინ მიიწვედა, ხოლო თუ წინ ვერაგინ მიდიოდა, მაშინ შეშტევი.

16. რაქი

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

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

16.1 რაქის შექმნა

- (ა) სად? რაქი შეიძლება გაიმართოს მხოლოდ მოედანზე.
- (ბ) როგორ? მოთამაშეები ფეხზე დგანან. გუნდიდან მეტოქეს მინიმუმ ერთი მოთამაშე ეჭიდება, ბურთი კი მიწაზეა.



16.2 რაქში ჩაბმა

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

რაქი



- (ბ) მოთამაშემ რაქში ჩაბმის დროს მასში უკვე ჩაბმულ გუნდელს მინიმუმ ცალი მკლავი მთლიანად უნდა მოხვიოს.
- (გ) რაქში ჩაბმულზე ხელის მტეგნის დადება მკლავის მოხვევად ვერ ჩაითვლება.
- (დ) რაქის შექმნის, მასში ჩაბმისა და მონაწილეობის დროს მოთამაშე ფეხზე უნდა იდგეს.

სასჯელი: (ბ) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

16.3 რაქვა

- (ა) მოთამაშე რაქში ფეხზე დგომას უნდა ეცადოს.
- (ბ) მოთამაშე რაქში განგებ არ უნდა წაიქცეს ან ჩაიშვლოს. ასე მოქცევა სახიფათოა.
- (გ) მოთამაშემ რაქი განგებ არ უნდა ჩააქციოს. ესეც სახიფათოა.
- (დ) მოთამაშე რაქს არ უნდა შეახტეს.

სასჯელი: (ა) - (დ) საჯარიმო დარტყმა.

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა სახიფათოდ თამაშისთვის.

16.4 სხვა დარღვევები

(ა) მოთამაშემ ბურთი რაქში არ უნდა დააბრუნოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ბ) მოთამაშემ რაქში ბურთს ხელი არ უნდა ახლოს.

(გ) მოთამაშემ რაქში ბურთი ფეხით არ უნდა აწიოს.

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

(ე) მოთამაშე არ უნდა დაახტეს რაქიდან გამომაგალ ბურთს.

სასჯელი: (ბ) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

16.5 თამაშგარე

(ა) **თამაშგარეს ხაზი.** ასეთი ხაზი ორია (მეტოქე გუნდებისთვის თითო) და კარის ხაზების პარალელურად გადის რაქში ჩაბმული ამ გუნდის ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე. თუ ეს ფეხი (ტერფი) კარის ხაზზე ან მის უკანაა, დამცველი გუნდისთვის თამაშგარეს ხაზი მისივე კარის ხაზია.

(ბ) მოთამაშე რაქში უმაღლ უნდა ჩაებას, ან დაუყოვნებლივ დაინიოს თამაშგარეს ხაზის უკან. თუ მოთამაშე რაქის გვერდით შეეყოვნდა, თამაშგარეა.

(გ) **ვინც რაქში ებმება.** თუ მოთამაშე რაქში ებმება, თავისი ბოლო გუნდელის ბოლო ფეხის უკან ან მის გვერდით უნდა ჩაებას. თუ მოთამაშე რაქში მეტოქის მხრიდან ან ბოლო გუნდელის წინ ჩაება, თამაშგარეა.



თამაშგარეხ ხაზი რაქში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე გადის. ამდენად, მარჯვნივ მდგომი ყვითელ-მწვანე ჯარიმაშია.

- (დ) ვინც რაქში არ ებმება. თუ მოთამაშე თამაშგარეხ ხაზის წინაა და რაქში არ ებმება, თამაშგარეხ ხაზის უკან უმაღლეს დაიხიოს. თუ თამაშგარეხ ხაზზე უკან მყოფმა მოთამაშემ ამ ხაზს გადამოაბიჯა, მაგრამ რაქში არ ჩაება, თამაშგარეხა.

სასჯელი: (ბ) – (დ) საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშგარეხ ხაზზე.

16.6 რაქის შედეგიანად დასრულება

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

16.7 რაქის უშედეგოდ დასრულება

- (ა) რაქი უშედეგოდ დასრულდა, თუ რაქში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა და შერკინება დაინიშნა. ამ შერკინებაში ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც ზედ რაქის შეფერხების წინ წინ მიიწვევდა.

თუ წინ ვერცერთი გუნდი ვერ მიიწვევდა, ან მსაჯი ვერ ადგენს იმ გუნდს, ვინც რაქის შეფერხების წინ წინ მიიწვევდა, შერკინებაში ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც წინ მიიწვევდა რაქის დაწყებამდე.

თუ ამ დროსაც წინ ვერავინ ვერ მიიწევდა, შერკინებაში ბურთს **შემტევი** შეაგდებს.

- (ბ) ვიდრე მსაჯი შერკინების დასანიშნად დაუსტვენდეს, ჯერ ბურთს რაქიდან გამოსვლა უნდა აცალოს, განსაკუთრებით მაშინ, თუ რომელიმე გუნდი წინ მიიწევს.

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

17. მოლი

მოლია, თუ ბურთიანი მოთამაშე ერთმა ან მეტმა მეტოქემ დაიჭირა, მას კი ერთი ან რამდენიმე გუნდელი მიეშველა და შეეჭიდა. აქედან გამომდინარე, მოლში არანაკლებ სამი მოთამაშეა: ბურთიანი და მინიმუმ თითო მისიანი და მეტოქე ყველა ესენი ფეხზე დგანან. მოლის შექმნით ღია თამაში დამთავრდა.

17.1 მოლის შექმნა

სად? მოლი შეიძლება გაიმართოს მხოლოდ მოედანზე.



მოლი არაა



მოლი არაა

17.2 მოლში ჩაბმა

(ა) მოლში ჩაბმის დროს მოთამაშეს თავი და ბუჭები საკუთარ გაგაზე დაბლა არ უნდა ჰქონდეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(ბ) მოთამაშე მოლში უნდა დაიჭირონ ან თავად ჩაებას. თუ იგი უბრალოდ მოლის გვერდითაა, მოლში ჩაბმულად არ ითვლება.

(გ) მოლში ჩაბმულზე ხელის მტევენის დადება მკლავის მოხვევად ვერ ჩაითვლება.

- (დ) **ზეზეუღად ყოფნა.** მოღში მოთამაშე ფეხზე დგომას უნდა ეცადოს. ბურთიანი შეიძლება წაიქცეს, მაგრამ თუ ბურთი სათამაშოდ უმაღლა ხელმისაწვდომი, თამაში გრძელდება.
- (ე) მოთამაშემ მოღი განგებ არ უნდა ჩააქციოს. ეს სახიფათოა.
- (ვ) მოთამაშე მოღს არ უნდა შეახტეს.

სასჯელი: (ბ) - (ვ) საჯარიმო დარტყმა.

17.3 სხვა დარღვევები

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

17.4 თამაშგარე

- (ა) **თამაშგარეს ხაზი.** ასეთი ხაზი ორია (მეტოქე გუნდებისთვის თითო) და კარის ხაზების პარალელურად გადის მოღში ჩაბმული ამ გუნდის ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე. თუ ეს ფეხი (ტერფი) კარის ხაზზე ან მის უკანაა, დამცველი გუნდისთვის თამაშგარეს ხაზი მისივე კარის ხაზია.
- (ბ) მოთამაშე მოღში უმაღ უნდა ჩაებას, ან მან დაუყოვნებლივ დაინიოს თამაშგარეს ხაზის უკან. თუ მოთამაშე მოღის გვერდით შეყოვნდა, თამაშგარეა.
- (გ) **ვინც მოღში ებმება.** თუ მოთამაშე მოღში ებმება, თავისი ბოლო გუნდელის ბოლო ფეხის უკან ან მის გვერდით უნდა ჩაებას. თუ მოთამაშე მოღში მეტოქის მხრიდან ან ბოლო გუნდელის წინ ჩაება, თამაშგარეა.
- (დ) **ვინც მოღში არ ებმება.** თუ მოთამაშე თამაშგარეს ხაზის წინაა და მოღში არ ებმება, თამაშგარეს ხაზის უკან უმაღ

უნდა დაიხიოს. ვინც ასე არ შერება, თამაშგარეა. თუ თამაშგარეს ხაზზე უკან მყოფმა მოთამაშემ ამ ხაზს გადმოაბიჯა, მაგრამ მოღში არ ჩაება, თამაშგარეა.

- (ე) ვინც მოლიდან გავიდა ან ხელახლა ებმება. თუ მოთამაშე მოლიდან გავიდა, უძალ უნდა დაიხიოს თამაშგარეს ხაზის უკან, თორემ თამაშგარეთ აღმოჩნდება. თუ შერე ეს მოთამაშე მოღში ბოლო გუნდელის წინ ჩაება, თამაშგარეა. ერთი კია, მას მოღში ჩაბმა ბოლო გუნდელის გვერდითაც შეუძლია.

სასჯელი: (ბ) – (ე) საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშგარეს ხაზზე.

17.5 მოლის შედეგიანად დასრულება

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

17.6 მოლის უშედეგოდ დასრულება

- (ა) მოლი უშედეგოდ დასრულდა, თუ მასში ბურთი უძრავია ან გაუძრავია ხუთ წამზე მეტი ხნით და შერკინება დაინიშნა.
- (ბ) მოლი უშედეგოდ დასრულდა, თუ მასში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა ან მოლი ჩაიქცა (თღონდაც ბინძურად თამაშის გარეშე) და შერკინება დაინიშნა.
- (გ) მოლის შემდგომ შერკინებაში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვინც მოლის დაწყებისას მას არ ფლობდა.

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

თუ ამ დროს წინ ვერცერთი ვერ გუნდი მიიწვევდა, შერკინებაში ბურთს შეაგდებს შემტევი.

- (დ) თუ მოლი არ იძვრება ან წინსვლა **ხუთ წამზე მეტი** ხნით შეწყვეტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს, ბურთს მოლიდან გამოსვლა უნდა აცალოს, ხოლო თუ ბურთი დროულად ვერ გამოვიდა, შერკინება დანიშნოს.
- (ე) თუ მოლიმა წინსვლა შეწყვეტა, წინ მისი **ხელახლა** დაძვრა **ხუთი წამის** განმავლობაში შეიძლება. მოლიმა ამის შემდეგ წინსვლა თუ **მეორედაც** შეწყვეტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს, ბურთს მოლიდან გამოსვლა უნდა აცალოს, ხოლო თუ ბურთი დროულად ვერ გამოვიდა, შერკინება დანიშნოს.
- (ვ) თუ მოლში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა, მსაჯმა მოთამაშეები დიდხანს არ უნდა აჭიდაოს და შერკინება დანიშნოს.
- (ზ) თუ მოლში ბურთიანი წაიქცა, ჩაიმუნლა ან მიწაზე დაჯდა, მსაჯმა შერკინება უნდა დანიშნოს იმ შემთხვევის გარდა, როცა ბურთი სათამაშოდ მყისაა ხელმისაწვდომი.
- (თ) **შერკინება ბურთის დამჭერის გაკავების დროს.** თუ მოთამაშემ მეტოქის მიერ ფეხით დარტყმული ბურთი **პირდაპირ** დაიჭირა (თღონდ არა ცენტრიდან და 22-დან დარტყმის შემდეგ), იგი მეტოქემ უმაღლესადაა გააკავა, შეიქმნა მოლი, რომელიც მერე გაუძრავდა **ხუთ წამზე მეტი** ხნით ან მასში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა, ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს **დამჭერის გუნდი** შეაგდებს. აქ **პირდაპირ** ნიშნავს, რომ დამჭერამდე ბურთი არ შენებიასნება მოთამაშეს და მიწას.
- თუ ეს მოლი დამჭერის ლელოში შევიდა და იქ ბურთი დაამიწეს, ან ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა, ინიშნება **ხუთმეტრა** შერკინება, რომელშიც ბურთს **შემტევი გუნდი** შეაგდებს.

18. ბურთის ალაღად დაჭერა

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

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

ცენტრიდან დარტყმისას ალაღად დაჭერა არ ითვლება.

ალაღად დამჭერის სასარგებლოდ დაჭერის ადგილზე ინიშნება დარტყმა.

ბურთის ალაღად დაჭერა შეიძლება მაშინაც, თუ დაჭერამდე ბურთი გზად მოხვდა კარის ძელ(ებ)სა ანდა ხარისხს.

დამცველი გუნდის მოთამაშეს ალაღად დაჭერა შეუძლია თავის ლელოშიც.

18.1 დაჭერის შემდეგ

მსაჯი უმაღლ დაუსტვენს და ბურთის დამჭერ მოთამაშეს დარტყმას დაუნიშნავს.

18.2 სად?

დარტყმა დაჭერის ადგილზე ინიშნება.

18.3 შესრულების ადგილი

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

18.4 ვინ დაარტყამს?

მოთამაშე, ვინც ბურთი ალაღად დაიჭირა.



თუ მან დარტყმა ერთ წუთში ვერ შეძლო, იქვე ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთის მისივე გუნდი შეაგდებს. თუ დაჭერის ადგილი ლელოშია, შერკინება მოედანზე, კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე, ამ ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც აუტიდან მინიმუმ ხუთ მეტრზე ეწყობა.

18.5 როგორ სრულდება დარტყმა?

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

18.6 სამაგიერო შერკინება

- (ა) ბურთის დაჭერის გუნდს დარტყმის ნაცვლად შეუძლია შერკინების მოთხოვნა.
- (ბ) სად გაიმართება შერკინება? თუ დაჭერის ადგილი სათამაშო მოედანზეა, შერკინება ეწყობა იქვე, ოღონდაც აუტიდან მინიმუმ ხუთ მეტრზე.

თუ დაჭერის ადგილი ლელოშია, შერკინება კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე და აუტიდან მინიმუმ ხუთ მეტრზე ეწყობა.

- (გ) ვინ შეაგდებს ბურთს? შერკინებაში ბურთს შეაგდებს ის გუნდი, ვისმა მოთამაშემაც ბურთი ალაღადა დაიჭირა.

18.7 საჯარიმო დარტყმა

- (ა) მსაჯის სასტვენის შემდეგ, გინდ თამაშში მყოფი და გინდაც თამაშგარე მეტოქე, ბურთის ალაღადა დამჭერს თავს აღარ უნდა დაესხას.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

თუ დამრღვევი თამაშგარეთ იყო, საჯარიმო სრულდება 11. წესის მიხედვით.

- (გ) ვინ დაარტყამს? მართალი გუნდის ნებისმიერი მოთამაშე.

19. აუტი

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

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

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

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

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

ბურთის აუტში გასვლის ადგილი იქაა, სადაც ბურ-თიანი მოთამაშე ან ბურთი აუტის ხაზს შეეხო ან გადაკვეთა.

ბურთი აუტშია, თუ მოთამაშემ ბურთი დაიჭირა და ამ დროს თუნდაც ცალი ტერფი აუტის ხაზზე ან მის გადაღმა ედგა.

თუ მოთამაშეს ცალი ფეხი მოედანზე უდგას, მეორე კი აუტში და ბურთიც უჭირავს, ბურთი აუტშია.

თუ ბურთმა ჰაერში გადაკვეთა აუტის ან ლელოს კიდის ხაზი და დაიჭირა მოთამაშემ, ვისაც ორივე ფეხი სათამაშო არეში უდგას, ბურთი აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასული არაა. ამ მოთამაშეს ბურთის სათამაშო არეში გადმოვდება ხელის წა-კვრითაც შეუძლია. თუ მოთამაშე დაჭერისას ანტა, ორივე ფეხით სათამაშო არეში უნდა დახტეს, თორემ ბურთი აუტში ან ლელოს კიდეზე გადასულად ჩაითვლება.

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

19.1 მოწოდების ადგილი დარტყმის შემდეგ

მოედნის ვერ-მოგება

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

მოედნის ვერ მოგება ნიშნავს, რომ ამ დროს ბურთი აუტიდან უნდა მოაწოდონ

:: დარტყმის ადგილის გასწვრივ კიდეზე მდებარე წერტილიდან, ან

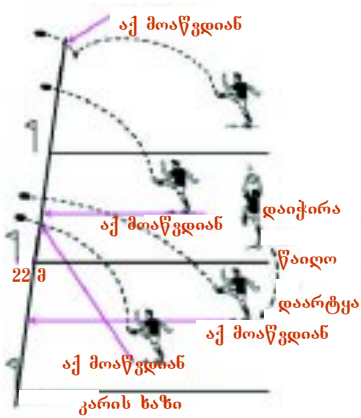
:: იქიდან, სადაც ბურთი აუტში გავიდა,

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

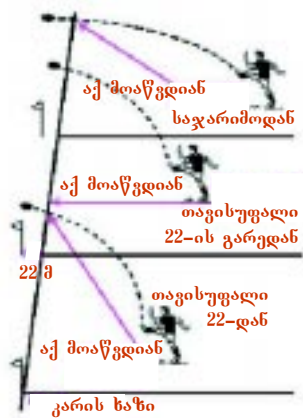
- (ბ) 22-ში შეტანა. თუ დამცველი მოთამაშე ბურთს საკუთარი 22-ის გარეთ დაეუფლა, მერე კი 22-ში შეიტანა ან შეაგლო და პირდაპირ აუტში დაარტყა, მისი გუნდი მოედანს ვერ მოიგებს.

მოედნის მოგება

- (გ) 22-დან ან ლელოდან. თუ მოთამაშე ბურთს თავის 22-ში ან ლელოში დაეუფლა და აუტში დაარტყა, ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.



19.1 (ა) - (დ)



19.1 (ე) - (ზ)

(დ) არა-პირდაპირ აუტში. თუ სათამაშო არეში ნებისმიერ ადგილზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთი აუტში არა-პირდაპირ დაარტყა, ანუ აუტში გასვლამდე ბურთი ჯერ სათამაშო მოედანში მიწაზე დაეცა, ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

თუ სათამაშო არეში ნებისმიერ ადგილზე მყოფმა მოთამაშემ ბურთი დაარტყა, იგი მეტოქეს შეეხო და აუტში არა-პირდაპირ გავიდა, ანუ ჯერ სათამაშო მოედანში მიწაზე დაეცა, ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

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

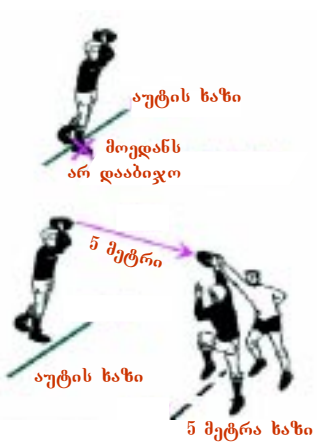
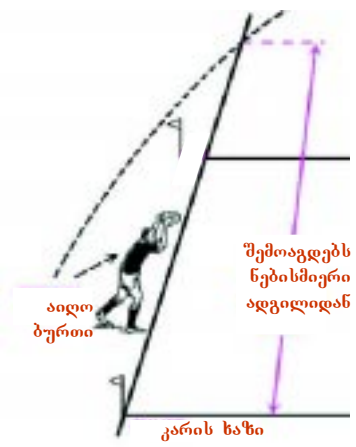
(ე) საჯარიმოდან. თუ სათამაშო არის ნებისმიერი ადგილიდან მოთამაშემ საჯარიმო დაარტყა და ბურთი აუტში (მაგრამ არა ლელოს კიდევ) გაგზავნა, ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

თავისუფალი დარტყმა

- (გ) 22-ის გარედან მოედანი ვერ მოიგება. თუ 22-ის გარეთ დანიშნული თავისუფალიდან ბურთი პირდაპირ აუტში დაარტყეს, ბურთი უნდა მოაწოდონ
- :: დარტყმის ადგილის გასწვრივ კიდევ შედეგებზე წერტილიდან, ან
- :: იქიდან, სადაც ბურთი აუტში გავიდა,
- იმის და მიხედვით, თუ ამ ორი ადგილიდან რომელი უფრო ახლოა დამრტყმელის ლელოდან.
- (ზ) 22-დან და ლელოდან მოედანი მოიგება. თუ დამცველი გუნდის 22-ში ან ლელოში დანიშნული თავისუფალიდან ბურთი აუტში დაარტყეს, ბურთი უნდა მოაწოდონ იქ, სადაც აუტში გავიდა.

19.2 სწრაფად შემოგდება

- (ა) მოთამაშეს ბურთის აუტიდან შემოგდება შეუძლია სწრაფადაც, ისე, რომ დერეფნის მოწყობას არ დაელოდოს.
- (ბ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშე უნდა იდგეს მოედნის გარეთ ნებისმიერ ადგილზე, აუტში ბურთის გასვლის ადგილსა და საკუთარ კარის ხაზს შორის.
- (გ) დერეფნის მოწყობის შემდეგ მოთამაშემ ბურთი სწრაფად აღარ უნდა შეშაგდოს. თუ მან ასე მაინც ჰქნა, შემოგდება ბათილდება და იგივე გუნდი დერეფანში მოაწვდის ბურთს.
- (დ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშემ აუტში გასული ბურთი უნდა გამოიყენოს. თუ აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს შემოგდების გარდა სხვაც შეეხო ან ბურთი შეცვალეს, შემოგდება ბათილდება და იგივე გუნდი დერეფანში მოაწვდის ბურთს.
- (ე) თუ სწრაფად შემოგდების დროს მოთამაშის მიერ ხელით ნატყორცნმა ბურთმა მიწის ან მოთამაშეთა შესებამდე შუა ხაზის გასწვრივ ხუთი მეტრი არ გაიარა, ან თუ შემოგდება სათამაშო მოედანს ფეხი დააბიჯა, შემოგდება ბათილდება.



სწრაფად შემოგდება

აუტის მოწოდება

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

თუ მეტოქემ დერეფანი აირჩია და თავადაც არასწორად მოაწოდა, 15-მეტრა ხაზზე დაინიშნება შერეინება, რომელშიც ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც სწრაფად შემოგდება ცადა.

- (ვ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშეს შეუძლია მივიდეს შუა ხაზთან და მერე იქაურობას დაუსჯელად გაეცალოს.
- (ზ) სწრაფად შემოგდებისას მოთამაშემ ხელი არ უნდა შეუშალოს ბურთის მიერ ხუთი მეტრის გავლას.

სასჯელი: თავისუფალი დარტემა 15-მეტრა ხაზზე.

- (თ) თუ ბურთიანი მოთამაშე აუტში გადაიყვანეს, ბურთი გაუჯანჯლებლივ უნდა დაუთმოს მეტოქეს, რათა ამან ბურთის სწრაფად შემოგდება შეძლოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტემა 15-მეტრა ხაზზე.

19.3 მოწოდების ადგილი სხვა დროს

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

19.4 ვინ მოაწვდის?

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

გამონაკლისი: თუ გუნდმა საჯარიმო დარტყმიდან ბურთი აუტში გაგზავნა (გინდ ბირდაპირ და გინდაც არა-ბირდაპირ), ბურთი აუტიდან ამავე გუნდის მოთამაშემ უნდა მოაწოდოს.

19.5 როგორ უნდა მოაწოდოს?

აუტიდან ბურთის მოწოდებელი მოთამაშე სათანადო ადგილზე უნდა დადგეს. მან ბურთის მოწოდებისას მოედანს ფეხი არ უნდა დააბიჯოს.

მოთამაშემ ბურთი ხელით უნდა ტყორცნოს ბირდაპირ, შუა ხაზის გასწვრივ, ისე, რომ ბურთმა მიწის ან მოთამაშეთა შეხებამდე არანაკლებ ხუთი მეტრი გაიაროს.

19.6 არასწორად მოწოდება

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

თუ მეტოქემ დერეფანი აირჩია და თავადაც არასწორად მოაწოდა, დაინიშნება შერეინება, რომელშიც ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც არასწორად ბირგვლმა მოაწოდა.

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

- (გ) მოთამაშემ ბურთი არასწორად განგებ ანდა გამეორებით არ უნდა აწოდოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

დერეფანი

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

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

მიმღები იგია, ვინც მწყობრის უკან, დერეფნის მოთამაშეთა მიერ გადმოწოდებული ან გადმოგდებული ბურთის დასაჭერად დგას. მიმღებად დადგომა ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია, ოღონდ-დაც გუნდს ყოველ დერეფანში თითო მიმღებზე მეტი არ უნდა ჰყავდეს.

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

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

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

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

19.7 დერეფნად მოწყობა

- (ა) **მინიმუმი.** დერეფანში გუნდიდან მინიმუმ ორი მოთამაშე უნდა დადგეს.
- (ბ) **მაქსიმუმი.** აუტიდან ბურთის გადმოშვებები გუნდი ადგენს თითო გუნდიდან დასაწყობთა მაქსიმალურ რაოდენობას.
- (გ) ამ გუნდის მეტოქეს შეუძლია დერეფანში ნაკლები მოთამაშე დააყენოს, მეტი კი არა.
- (დ) თუ ბურთი აუტშია გასული და მოთამაშე (დერეფნის) შუა ხაზთან მივიდა, იგულისხმება, რომ მან ეს დერეფანში დასადგომად გააკეთა. დერეფნის მოთამაშეები შუა ხაზთან გაუჯანჯლებლივ უნდა მივიდნენ. თუ ნებისმიერი გუნდის მოთამაშე დერეფანში ჩადგა, მან დერეფანი გათამაშების დასრულებამდე აღარ უნდა დატოვოს.
- (ე) თუ ბურთის გადმოშვებმა გუნდმა დერეფანში ჩვეულზე ნაკლები მოთამაშე დააყენა, მეტოქეს დრო უნდა მიეცეს, რათა დერეფნიდან იმდენი მოთამაშე გაიყვანოს, რამდენიც წესის დასაცავადაა საჭირო.
- (გ) ეს მოთამაშეები დერეფნიდან გაუჯანჯლებლივ უნდა გავიდნენ. მათ შუა ხაზიდან საკუთარ თამაშგარეს ხაზამდე (10 მეტრით უკან) უნდა დაიხიონ, მაგრამ თუ დერეფანი მანამ დასრულდა, სანამ ამ ხაზს მიაღწიეს, თამაშში ჩაბმა შეუძლიათ.
- (ზ) **დერეფანში არ-დადგომა.** თუ გუნდი დერეფანში განგებ არ ეწყობა, დასაჯარიმებულია.
- (თ) **სად უნდა დადგნენ დერეფნის მოთამაშეები?** დერეფნის თავი აუტის ხაზიდან არანაკლებ ხუთ მეტრზეა. დერეფნის ბოლო ამავე ხაზიდან არაუმეტეს 15 მეტრზეა. დერეფნის მოთამაშეები ამ ორ ადგილს შორის უნდა დადგნენ.
- (ი) **ორ ერთმავე სწორ ხაზად.** მეტოქე გუნდთა დერეფნის მოთამაშეები ეწყობიან ერთმავე, პარალელურ, აუტის ხაზისადმი მართობულ მწყობრებად.

(კ) დერეფანში დამდგარ მეტოქეთა შორის ცხადი შუალედი უნდა დარჩეს. იგი იზომება გაპართულად მდგომ მოთამაშეთა შიდა (მეტოქისკენა) მხრებს შორის.

(ლ) მეტრიანი შუალედი. გუნდის მწვობრი დერეფნის შუა ხაზიდან თავისი ლელოსკენ, ნახევარ მეტრზე უნდა დადგეს.

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

(მ) დერეფნის შუა ხაზი კარის ხაზიდან ხუთი მეტრის ფარგალში არ უნდა იყოს.

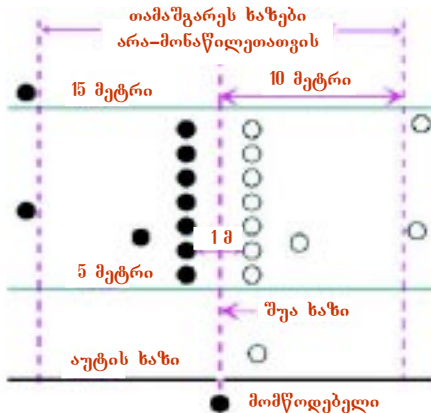
(ნ) დერეფანში დადგომიდან ბურთის გადმოგდებაზე მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა დაიჭიროს, მას არც ხელი კრას, თავს დაესხას ან გზა შეუკრას.

სასჯელი: საჯარიმო დარტემა 15-მეტრა ხაზზე.

19.8 დერეფნის დასაწყისი და დასასრული

(ა) დერეფანი იწყება მაშინ, როცა ბურთი აუტიდან მისი გადმომგდები მოთამაშის ხელის მტევანს წყდება.

(ბ) დერეფანი სრულდება მაშინ, როცა ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე დერეფნიდან გადის. ეს მოიცავს შემდეგს:



:: ბურთი დერეფნიდან ტყორცნეს, გადმოაგდეს ან ფეხით დაარტყეს;

:: დერეფნის მოთამაშემ ბურთი მისცა დერეფნიდან დაძრულ მოთამაშეს;

:: აუტიდან ბურთი 15-მეტრა ხაზს მიღმა გადმოაგდეს, ან ამავე ხაზის იქით ბურთი მოთამაშემ გადაიტანა;

:: ბურთი ან ბურთიანი მოთამაშე ხუთი მეტრისა და კიდის ხაზებს შორის მოქცეულ ზოლში გადავიდა;

:: დერეფანში შეიქმნა რაქი ან მოლი და მასში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები დერეფნის შუა ხაზზე გადავიდა;

:: დერეფანში ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა (ბურთი ჩაიხურა). ამ დროს თამაში შერკინებით ახლდება.

19.9 რა შეუძლია და რა არა დერეფნის მოთამაშეს

(ა) **თამაშგარე.** დერეფნის მოთამაშე თამაშგარეთ არ უნდა იყოს.

ვიდრე ბურთს აუტიდან გადმოაგდებენ, **თამაშგარეს ხაზი** დერეფნის შუა ხაზია. მას შემდეგ, რაც ბურთი მოთამაშეს ან მიწას შეეხო, თამაშგარეს ხაზი **ბურთზე** გადის.

(ბ) თუ ბურთისთვის სტეპა, მოთამაშეს ნაბიჯის გადადგმა ნებისმიერ მხარეს შეუძლია; ოღონდაც მან შუა ხაზი არ უნდა გადაკვეთოს.

(გ) **მეტოქეზე დაყრდნობა.** ასტომის დროს მოთამაშე მეტოქეს არ უნდა დაეყრდნოს.

(დ) **დაჭერა და კვრა.** დერეფნის მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა დაიჭიროს და მას არც უბიძგოს, თავს დაესხას, გზა შეუკრას ან ხელი ჩააგლოს. გამონაკლისია დერეფანში შექმნილი რაქი და მოლი.

(ე) უწესოდ თავდასხმა. დერეფნის მოთამაშე მეტოქეს შეიძლება დაესხას მხოლოდ მაშინ, როცა ბურთიანის შებოჭვას ან ბურთის თამაშს ცდილობს.

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

(ვ) გუნდელზე დაყრდნობა. ახტომის დროს მოთამაშე თავისიანს არ უნდა დაეყრდნოს.

(ზ) აწევვა. დერეფნის მოთამაშემ თავისიანი არ უნდა აწიოს.

(თ) ახტომამდე ხელის შეშველება. დერეფნის მოთამაშემ თავისიანს ახტომამდე ხელი არ უნდა შეაშველოს.

(ი) ახტომა ან ხელის შეშველება ბურთის გადმოგდებაზე. ვიდრე ბურთი აუტიდან მისი გადმოგდების ხელის მტკვანს არ მოწყდება, დერეფნის მოთამაშე ბურთისთვის არ უნდა ახტეს და არც ვინმეს შეაშველოს ხელი.

(კ) წელს ქვემოთ ხელის ჩავლება. დერეფნის მოთამაშემ გუნდელს წელს ქვემოთ ხელი წინდაწინ არ უნდა ჩაავლოს.

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

(ლ) ამხტარისთვის ხელის შეშველება. დერეფნის მოთამაშემ ბურთისთვის ამხტარ გუნდელს ხელი არ უნდა შეაშველოს უკნიდან შორტს ქვემოთ, წინიდან კი ბარძაყს ქვემოთ.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

(მ) ამხტარის დაშვება. თუ მოთამაშეებმა ამხტარ გუნდელს ხელი შეაშველეს, იგი ძირს უნდა დაუშვან, როგორც კი ბურთი რომელიმე მოთამაშე მოიგებს.

(ნ) მოწოდების დაბლოკვა. დერეფნის მოთამაშე აუტის ხაზიდან სუთი მეტრის ფარგალში არ უნდა დადგეს და არც სუთ მეტრზე ბურთის გადმოგდებას შეუშალოს ხელი.

19.9

მეტოქეს
არ დაეყრდნო



მეტოქეს
ხელი არ კრა



მეტოქეს
არ უბიძგო



შენიანს არ
დაეყრდნო



შენიანი
არ აწიო



მოწოდებაში
ხელი არ
შეუშალო



(თ) თუ აუტიდან გადმოგდებული ბურთი დერეფნის მოთამაშეს გაცდა, ამას შეუძლია აუტის ხაზსა და ხუთი მეტრის ნიშნულს შორის მოქცეულ ზოლში გადავიდეს. თუ მოთამაშე ასე მოიქცა, დერეფნის დასრულებაშდე თავისი კარის ხაზისკენ აღარ უნდა წავიდეს. გამონაკლისია დერეფნიდან დაძვრა.

(ბ) ბურთის დაჭერა და გადმოგდება. დერეფანში ამხტარი მოთამაშე ბურთის დაჭერასა და გადმოგებას ორივე, ან მარტო შიდა (მეტოქისკენა) ხელით უნდა ეცადოს.

ამხტარ მოთამაშეს მარტო გარე ხელით თამაში ეკრძალება, მაგრამ თუ ორივე მტკეგანი თავს ზემოთ აწიო, ბურთის თამაში ნებისმიერით შეუძლია.

სასჯელი: (მ-ბ) თავისუფალი დარტემა 15-მეტრა ხაზზე.

19.10 რა შეუძლია და რა არა არა-დერეფნის მოთამაშეს

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშგარეს ხაზზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც აუტის ხაზიდან არანაკლებ 15 მეტრზე.

ამ წესს აქვს ორი გამონაკლისი:

გამონაკლისი 1: შორს გადმოგდება. თუ აუტიდან მომწოდებელმა ბურთი 15-მეტრა ხაზს გადააცილა, მის არა-დერეფნელ გუნდელს ბურთის დასაუფლებლად წინ გაჭრა შეუძლია. თუ იგი ასე მოიქცა, გამოქცევა არა-დერეფნელ მეტოქეებსაც შეუძლიათ.

გამონაკლისი 2: მიმღები ღრეჩოში. მიმღებს შეუძლია დერეფნის მწყობრში დატოვებულ ღრეჩოში შეიჭრას და გააკეთოს ყველაფერი, რისი უფლებაც დერეფნის სხვა მოთამაშეებს აქვთ. ამ დროს მიმღებს სასჯელი წესის დარღვევისთვის დერეფნის სხვა მოთამაშეებსავე ეკისრება.

19.11 დერეფნიდან დაძვრა

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

- (ა) როდის? მოთამაშე მანამ არ უნდა დაიძვრას, სანამ ბურთი აუტიდან მომწოდებლის ხელის მტევანს არ მოწყდება.

- (ბ) სად? დაძრული მოთამაშე დერეფნის დასრულებამდე უნდა დარჩეს დერეფნის შუა ხაზსა და მასზე ათი მეტრით უკან გაგლეხულ ხაზს შორის მოქცეულ ზოლში და არ გაჩერდეს.

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

- (გ) აუტიდან ბურთის გადმოგდებაზე დერეფნის მოთამაშეებს ადგილის შეცვლა და ერთმანეთისთვის გაცვლაც შეუძლიათ.

19.12 თამაშგარე

- (ა) დერეფანში მოწყობის შემდეგ გუნდისთვის წესდება ორი სხვადასხვა, კარის ხაზის პარალელური თამაშგარეს ხაზი.
- (ბ) მონაწილეები. პირველი თამაშგარეს ხაზი ეხება დერეფნის მონაწილე მოთამაშეებს (ჩვეულებრივ, ესენი ფორვარდები, 9 ნომერი და აუტიდან ბურთის გადმოშვებები არიან).

აუტიდან ბურთის გადმოგდებაზე და ბურთის მიერ მიწის ან მოთამაშის შეხებამდეც ეს თამაშგარეს ხაზი იგივე დერეფნის შუა ხაზია, შესების შემდეგ კი ბურთზე გამავალი ხაზი.

- (გ) არა-მონაწილეები. მეორე თამაშგარეს ხაზი ეხება მოთამაშეებს, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობენ (ჩვეულებრივ, ბეკებს).

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

- (დ) თამაშგარეს წესი ცოტა განსხვავებულად ყალიბდება აუტიდან ბურთის შორს გადმოგდების დროს და დერეფანში შექმნილი რაქისა და მოლისთვის.

19.13 თამაშგარე დერეფნის მონაწილისთვის

- (ა) დერეფნის მოთამაშე თამაშგარეა, თუ შუა ხაზს გადააბიჯა მანამ, სანამ აუტიდან გადმოგდებული ბურთი მოთამაშეებს ან მიწას შეეხებოდა.

გამონაკლისია ბურთის დასაუფლებლად ანტომა, თუკი მოთამაშე შუა ხაზის მიმართ თავისი მხრიდან ანტა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

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

- (გ) მას შემდეგ, რაც ბურთი მოთამაშეებს ან მიწას შეეხო, უბურთო მოთამაშე თამაშგარეა, თუ ბურთის წინაა.

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

- (დ) მსაჯმა უნდა დააჯარიმოს მოთამაშე, ვინც განგებ ან უნებლიედ თამაშგარეთ გადავიდა, მაგრამ ბურთის დაუფლებას ან მეტოქის შებოჭვას არ ცდილა.

- (ე) ნებისმიერი გუნდის მოთამაშემ დერეფანი მის დასრულებამდე არ უნდა დატოვოს.

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

19.14 აუტიდან ბურთის მომწოდებელი

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

- (ა) დარჩეს აუტის ხაზის მოსაზღვრე ხუთმეტრა ზოლში;
- (ბ) შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან გამავალ თამაშგარეს ხაზის უკან დაიხიოს;

- (გ) ბურთის გადმოვდების შემდეგ დერეფანში თავადაც ჩადგეს;
- (დ) თუ მიძლების ბოზიცია თავისუფალია, იქ გადავიდეს.
თუ მომწოდებელი სწავგან წავგა, თამაშგარეთ აღმოჩნდება.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

19.15 თამაშგარე დერეფნის არა-მონაწილისთვის

- (ა) ამ მოთამაშისთვის დერეფნის დასრულებამდე თამაშგარეს ხაზი გადის შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან, ხოლო თუ კარის ხაზი უფრო ახლოა, თამაშგარეს ხაზი მას ემთხვევა.
მოთამაშე, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს, თამაშგარეა, თუ დერეფნის დასრულებამდე ამ თამაშგარეს ხაზს გადააბიჯა.
- (ბ) ბურთის მოწოდებისას ჯერაც თამაშგარე. მოთამაშეს აუტიდან ბურთის მოწოდება მაშინაც შეუძლია, თუ მისი რომელიმე გუნდელი თამაშგარეს ხაზის უკან ჯერაც არ ჩამოსულა. ერთი კია, თუ ეს მოთამაშე თამაშში დაბრუნებას გაუჯანჯლებლივ არ ცდილობს, თამაშგარეა.

სასჯელი: (ა) - (ბ) საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშგარეს ხაზზე, დარღვევის ადგილის ბირდაპირ, ოღონდაც აუტის ხაზიდან არანაკლებ 15 მეტრზე.

გამონაკლისი: შორს გადმოვდება. თუ ბურთი აუტიდან 15-მეტრა ხაზის მიღმა გადმოვადგეს, თამაშგარეს წესის სწავგარად ყალიბდება.

როგორც კი ბურთი აუტიდან მომწოდებლის ხელის მტევანს მოწყდება, ბურთის დასაუფლებლად გაქცევა მომწოდებლის ნებისმიერ გუნდელს შეუძლია.

ეს ნიშნავს, რომ დერეფნის მონაწილეს მოედნის სიღრმეში, 15-მეტრა ხაზის იქით გადასვლა შეუძლია, ხოლო მოთამაშეს, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს, თამაშგარეს (10-მეტრა) ხაზის გადმოკვეთა.

თუ ასე მოხდა, მაშინ მეტოქეებსაც შეუძლიათ 15-მეტრა და თამაშგარეს ხაზთა გადმოკვეთა.

ერთი კია, თუ მოთამაშე მოედნის სიღრმისკენ გაიქცა ან თამაშგარეს ხაზი გადმოკვეთა, მაგრამ ბურთი 15-მეტრა ხაზის მიღმა არ გადმოუგდეს, ეს მოთამაშე თამაშგარე და დასაჯარიმებულია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

დერეფნის მონაწილისთვის: 15-მეტრა და დერეფნის შუა ხაზების გადაკვეთაზე.

გარეშეთათვის: დამრღვევი გუნდის თამაშგარეს ხაზზე, დარღვევის ადგილზე, ოღონდაც აუტის ხაზიდან არანაკლებ 15 მეტრზე.

19.16 თამაშგარე დერეფანში შექმნილ რაქსა და მოლში

- (ა) თუ დერეფანში რაქი ან მოლი გაჩაღდა, დერეფნის მონაწილისთვის თამაშგარეს ხაზი ბურთზე კი აღარ გადის, არამედ რაქში ან მოლში ჩაბმულ, ამ მოთამაშის გუნდელთა ბოლო ფეხზე.
- (ბ) იმ მოთამაშისთვის, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს, თამაშგარეს ხაზი კვლავაც შუა ხაზზე 10 მეტრით უკანაა, რადგან რაქის ან მოლის შექმნით დერეფანი არ დასრულებულა.
- (გ) აქ დერეფანი მაშინაა დასრულებული, თუ რაქი ან მოლი დერეფნის შუა ხაზს გადაცდა, ანუ მასში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები ამ ხაზის მიღმაა.
- (დ) დერეფნის მონაწილე იქ წარმოქმნილ რაქსა და მოლში უნდა ჩაებას, ან თამაშგარეს ხაზის უკან დაიხიოს და იქ დარჩეს, თორემ თამაშგარეა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

- (ე) სხვაფრივ, რაქისა და მოლის წესები აქაც მოქმედებს. კერძოდ, მოთამაშე რაქსა და მოლში არ უნდა ჩაებას მეტოქის მხრიდან და არც თამაშგარეს ხაზის წინ. თუ იგი ასე მაინც იზამს, თამაშგარეა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა 15-მეტრა ხაზზე.

- (ვ) ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს. თუ დერეფანში რაქი ან მოლი გაჩაღდა, დერეფანი მხოლოდ მაშინაა დასრულებული, როცა რაქში ან მოლში ჩაბმული ყველა მოთამაშის ტერფები შუა ხაზის მიღმაა.

ვიდრე ეს მოხდება, იმ მოთამაშისთვის, ვინც დერეფანში არ მონაწილეობს, თამაშგარეს ხაზი კვლავ შუა ხაზზე 10 მეტრით უკან გადის, მაგრამ თუ მისი კარის ხაზი უფრო ახლოა, თამაშგარეს ხაზიც იგია. თუ მოთამაშემ ამ ხაზს გადააბიჯა, თამაშგარეა.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა დამრღვევი გუნდის თამაშგარეს ხაზზე, ოღონდაც აუტის ხაზიდან არანაკლებ 15 მეტრზე.

20. შერკინება

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

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

მეტოქე მწყობრები ერთმანეთს იძენად უნდა დაუახლოვდნენ, რომ წინა ხაზში ჩამდგართა თავები ერთმანეთს გადაექდოს.

ამით იქმნება გვირაბი. მასში 9 ნომერმა ისე უნდა შეაგდოს ბურთი, რომ წინა ხაზის მოთამაშეებმა მის დასაუფლებლად ფეხით იბრძოლონ.

გვირაბი მეტოქე წინა (პირველ) ხაზებს შორის მოქცეული სივრცეა.

9 ნომერი (ჰაგბეკი) ის მოთამაშეა, ვინც შერკინებაში ბურთს აგდებს.

შუა ხაზი წარმოსახვითია და მიწაზე, გვირაბში გადის მეტოქე პირველი ხაზების მოთამაშეთა მხრების შეხების ადგილის ქვეშ.

ჰუკერი (კვაჭი) წინა ხაზის შუა მოთამაშეა.

ბურჯები მისგან ორივე მხარეს დგანან. მარცხენა ბურჯს თავი თავისუფლად უდევს, მარჯვენას კი შებორკილი აქვს.

მეორე ხაზში ორი მოთამაშე დგება და ბურჯსა და ჰუკერს აწვება.

ფროთები გარედან დგებიან და ხელს მეორე ან მესამე ხაზელებს ხვევენ.

8 ნომერი მესამე ხაზში დგება და უფრო ხშირად ორ მეორე-ხაზელს აწვება, მაგრამ შეუძლია მეორეხაზელსა და ფროთას მიაწვდეს.

შედეგადა

შერკინება სათამაშო მოედანზე იმართება. გუნდის სამი მოთამაშე ერთმანეთს ხელს გადახვევს და ერთ ხაზად დაეწეობა, მეტოქე მწეობრები კი ერთი მეორეს ისე დაუახლოვდებიან, რომ მოთამაშეთა თავები ერთმანეთს გადააქედოს.

ამით იქმნება გვირაბი. მასში 9 ნომერი ბურთს აგდებს და მორკინალები მის დასაუფლებლად ფეხით იბრძვიან.

20.1 შესარკინებლად მოწეობა

- (ა) სად იმართება შერკინება? თუ წესებში სხვანაირად არ წერია, შერკინება ეწეობა სათამაშო მოედანზე, წესის დარღვევის ან თამაშის შეფერხების ადგილზე, ან მასთან შეძლების და გვარად ახლოს.
- (ბ) თუ ეს ადგილი აუტის (კიდის) ხაზს ხუთ მეტრზე ნაკლებადაა დაშორებული, შერკინება კიდიდან ხუთ მეტრზე დგება.
შერკინება მოედანში უნდა გაიმართოს. შესარკინებლად მოწეობის დროს მისი შუა ხაზი კარის ხაზიდან ხუთი მეტრის ფარგალში არ უნდა იყოს.
- (გ) თუ დარღვევა ან თამაშის შეფერხება ლელოში მოხდა, შერკინება შესაბამისი კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე ინიშნება.
- (დ) შერკინება დარღვევის ან შეფერხების ადგილის ბირდაპირ (გასწვრივ) ეწეობა.
- (ე) გაუჯანჯლებლივ. გუნდი შერკინებაში გაუჯანჯლებლივ უნდა დადგეს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (გ) რვა მორკინალი. შერკინებაში თითო გუნდიდან რვა მოთამაშე უნდა იდგეს. შერკინების დასრულებამდე რვავე მწეობრთან შეკრული უნდა რჩებოდეს.

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

გამონაკლისი. თუ გუნდში რაგინდარა მიწეხით თხუთმეტზე ნაკლები მოთამაშე დარჩა, ნებადართულია შერკინებაში დასაყენებელთა რიცხვის სათანადოდ შემცირება. გუნდმა გინდაც ამ შეღავათით ისარგებლოს, მეტოქეს იგივე არ მოეთხოვება. ერთი კია, ნებისმიერ შემთხვევაში გუნდმა ხუთ მორკინალზე ნაკლები არ უნდა დააყენოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

შვიდკაცა

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

:: ამოიშალოს გამონაკლისი.

ჭაბუკები

(გ) რვაკაცა შერკინება 3-4-1 წყობით უნდა დადგეს. მესამე ხაზის ერთადერთი მოთამაშე (მ ნომერი) მეორე ხაზელებს უნდა მიაწვეს, ამათ კი თავები ჰუკერის აქეთ-იქით ედოთ.

გამონაკლისი. თუ გუნდს სრული შემადგენლობა არ ჰყავს, მოთამაშე ბინძურად თამაშისთვის გაუძევეს ან მოედანი ტრაგმის გამო დატოვა, შეუძლია შერკინებაში რვაზე ნაკლები მოთამაშე დააყენოს. ერთი კია, ამ დროსაც ორივე გუნდს მინიმუმ ხუთი მორკინალის დაყენება მართებს.

ნაკლული შერკინება შემდგენაირად ეწყობა:

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

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

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

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

თუ რომელიმე გუნდს ასე გაწურთნილი მორკინალები აკლია მათი

:: უყოლობის,

:: მოედნიდან გაძევების ან

:: დაშაგების გამო და

სათანადოდ გაწურთნილი შემცვლელიც არ ჰყავს,

მსაჯმა თამაში ცრუ შერკინებით უნდა გააგრძელოს.

ასეთ შერკინებაში გუნდები ერთმანეთს ბურთს არ ეცილებიან, იგი შემდგებმა უნდა მოიგოს და მიწოლაც აკრძალულია.

(ზ) **ბირველი ხაზების შებმა** (შეჭიდება). ჯერ მსაჯმა შერკინების ადგილი ტერფით უნდა დანიშნოს.

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

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

შეჭიდების შედეგად მოთამაშეს თავი გუნდელის თავის მეზობლად არ უნდა ედოს.

ჭაბუკები

(ზ) ბურჯი ჯერ უშუალო მეტოქის წინა მხარს უნდა შეეხოს, მერე გააკეთოს ყოფნი და მხოლოდ ამის შემდეგ შეეჭიდოს.

ერთი სიტყვით, შებმის მიმდევრობა ასეთია:

წინ დახრა - შეხება - ყოფნი - შეჭიდება.

(თ) პირველი ხაზები წინ უნდა დაიხარონ და მცირე ყოფნი გააკეთონ, მერე კი ერთმანეთს მას შემდეგლა შეებან, რაც მსაჯი „შეერკინეთ!“ დაუძახებს.

ეს ძახილი ბრძანება არაა. იგი მხოლოდ მითითებაა, რომ პირველი ხაზები ერთმანეთს შეებან, როცა ამისთვის მზად იქნებიან.

სასჯელი: (ზ) - (თ) თავისუფალი დარტყმა.

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

(კ) გამოქანება. პირველი ხაზი შორს არ უნდა დადგეს და მეტოქისკენ იქედან გაექანოს. ეს სახიფათო თამაშია.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ლ) უძრავად და დაუტრიალებლად. ვიდრე ბურთი მონორის ხელის მტევენებს არ მოწყდება, შერკინება უძრავად უნდა იდგეს და მისი შუა ხაზი კარის ხაზების პარალელური იყოს.

ბურთის შეგდებაზე გუნდებს მიწოლა ეკრძალებათ.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

20.2 პირველ ხაზელთა დგომა

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

(ბ) ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშეს ორივე ფეხი მიწაზე უნდა ედგას, სიმძიმე კი მყარად ჰქონდეს გადატანილი თუნდაც ცალზე.

მოთამაშეს ფეხების გადაჯვარედინება ეკრძალება, მაგრამ ეს შეზღუდვა გუნდელთა ფეხებს არ ეხება.

და კიდევ, მოთამაშეს ბეჭები საკუთარ გავაზე დაბლა არ უნდა ჰქონდეს.

(გ) ჰუკერი (კვაჭი). შერკინებაში ბურთის შეგდებად ჰუკერი ბურთის მოსაგებად უნდა გაემზადოს.

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

გარდა ამისა, ჰუკერმა ფეხი არ უნდა დადგას თანა-გუნდელი ბურჯების ყველაზე წინა ტერფის წინ.

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

20.3 შეკვრა (შერკინებაში ხელის მოხვევა)

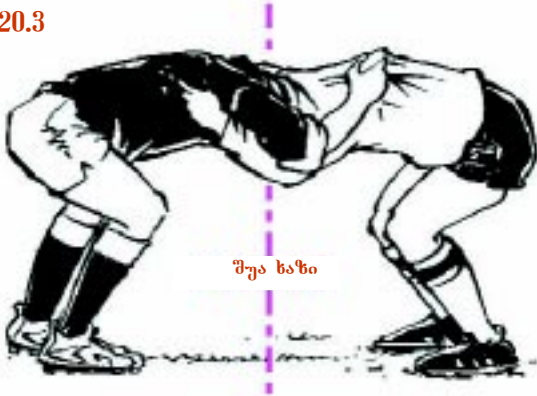
მოთამაშე გუნდელს რომ შეეკრას, ხელი ტანზე, ილიაზე ქვემოთ, მთლიანად, მტევნიდან მხრამდე უნდა მოხვიოს. გუნდელისთვის მართლ მტევნის დადება შეკვრად ვერ ჩაითვლება.

(ა) წინა ხაზის ყველა მოთამაშე შერკინების დაწყებიდან მის დასრულებამდე მტკიცედ და უწყვეტად უნდა იყოს შეკრული.

(ბ) ჰუკერმა თანა-გუნდელ ბურჯებს ხელი ბეჭს ქვემოთ ან წემოთ უნდა მოხვიოს. ბურჯებს ჰუკერი ისე არ უნდა ეჭიროთ, რომ ამას სიმძიმე არცერთ ფეხზე არ ჰქონდეს გადატანილი.

- (გ) მარცხენა ბურჯმა მეტოქის მარჯვენა ბურჯს მარცხენა მკლავი მარჯვენა მკლავის შიგნიდან უნდა ამოდოს. მან მეტოქის კვართი მარცხენა ხელით უნდა ჩაბღუჯოს მხოლოდ ზურგზე ან გვერდზე და არა მკერდზე, მკლავზე, სახელოზე ან საყელოზე და მეტოქეს დაბლა არ უნდა ეწეოდეს.
- (დ) მარჯვენა ბურჯმა მეტოქის მარცხენა ბურჯს მარჯვენა მკლავი მარცხენა წინამხრის გარედან უნდა ამოდოს. მან მეტოქის კვართი მარჯვენა ხელით უნდა ჩაბღუჯოს მხოლოდ ზურგზე ან გვერდზე და არა მკერდზე, მკლავზე, სახელოზე ან საყელოზე და მეტოქეს დაბლა არ უნდა ეწეოდეს.

20.3



- (ე) ამ წესის ფარგალში ორივე ბურჯს შეუძლია შეკვრის მეთოდის შეცვლა.
- (ვ) პირველ ხაზელთა გარდა, ყველა სხვა მორკინალი თანაგუნდელ მეორე ხაზელთან თუნდაც ცალი მკლავით უნდა იყოს შეკრული.

მეორე ხაზელი მის წინ მდგარ ბურჯს უნდა შეეკრას, მეტოქის ჩაბღუჯვა კი, ბურჯის გარდა, ყველას ეკრძალებათ.

- (ზ) ფრთა აფერხებს მეტოქის 9 ნომერს. თუ გუნდლებს სწორად შეეკრა, შერკინების ფრთას შეუძლია გვერდულად იდგეს. ერთი კია, ფრთა მეტად არ უნდა მობრუნდეს და ამით მეტოქის 9 ნომერი შეაფერხოს.
- (თ) ჩაქცევვა. შერკინების ჩაქცევის შემდეგ მსაჯმა უმაღლეს უნდა დაუსტგინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.
- (ი) ამოდევნა. თუ მორკინალი ჰაერში აწივს ან შერკინებიდან ამოდევნეს, მსაჯმა უმაღლეს უნდა დაუსტგინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.

სახჯელი: (ა) - (ი) საჯარიმო დარტყმა.

20.4 რომელი გუნდი შეაგდებს ბურთს?

- (ა) წესის დარღვევის შემდეგ შერკინებაში ბურთი მართალმა (დამრღვევის მეტოქე) გუნდმა უნდა შეაგდოს.
- (ბ) რაქის შემდეგ - იხილე წესი 16.7
- (გ) მოლის შემდეგ - იხილე წესი 17.6
- (დ) სხვა დროს. თამაშის ნებისმიერი სხვა შეფერხების შემდეგ, აგრეთვე წესებში გაუთვალისწინებელ შემთხვევაში, შერკინებაში ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც შეფერხებამდე წინ მიიწევდა.

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

- (ე) თუ შერკინება არ იძვრება და იქიდან ბურთი უმაღლეს არ გამოდის, შეფერხების ადგილზე ახალი შერკინება ინიშნება. მასში ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც მას შეფერხებისას არ ფლობდა.
- (ვ) თუ შერკინება გაუძრავდა და უმაღლეს ხელახლა არ ამოძრავდა, იქიდან ბურთი დაუყოვნებლივ უნდა გამოიტანონ. თუ ასე არ მოხდა, ახალი შერკინება დაინიშნება. მასში ბურთის ის გუნდი შეაგდებს, ვინც მას შეფერხებისას არ ფლობდა.

- (ზ) თუ შერკინება ჩაიქცა ან წამოიშალა და ჯარიმა არ დანიშნულა, იქვე გამართება ახალი შერკინება, რომელშიც ბურთს იგივე გუნდი შეაგდებს. თუ ხელმეორე შერკინება ამ წესში მოუხსენიებელი მიზეზით უნდა მოეწყოს, ბურთს მასშიც ის გუნდი შეაგდებს, ვინც ეს წინა შერკინებაში გააკეთა.

20.5 შერკინებაში ბურთის შეგდება

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

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

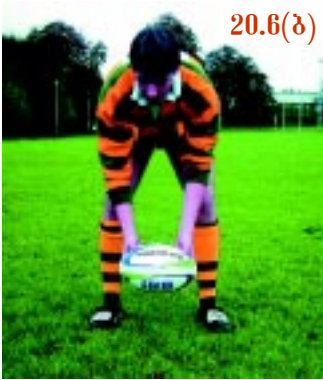
სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

20.6 როგორ აგდებს ბურთს 9 ნომერი?

- (ა) 9 ნომერი შერკინებიდან მინიმუმ ერთ მეტრზე, შუა ხაზზე ისე უნდა დადგეს, რომ მისი თავი შერკინებას არ შეეხოს და არც ახლო მდგომი ბურჯის გადაღმა მოხვდეს.
- (ბ) 9 ნომერს ბურთი უნდა ეჭიროს ორი ხელით; პირველ ხაზებს შორის, შუა ხაზზე; მუნღიდან და კოჭიდან ტოლ მანძილზე და ისე, რომ ბურთის გრძელი ღერძი მიწისა და აუტის ხაზის პარალელური იყოს.
- (გ) 9 ნომრის მიერ შეგდებული ბურთი სწრაფად უნდა მოძრაობდეს. ბურთი 9 ნომრის ხელის მტევნებს გვირაბს გარეთ უნდა მოწყდეს.
- (დ) 9 ნომერმა ბურთი სწორად, შუა ხაზზე უნდა შეაგდოს, თან ისე, რომ ბურთი მიწას პირველად შეეხოს ახლო მდგომი ბურჯის მხარ-ბეჭის განის ზედ გადაღმად.
- (ე) 9 ნომერმა ბურთი ერთმაგი, წინ მოძრაობით უნდა შეაგდოს. ეს ნიშნავს, რომ მან ბურთი უკან არ უნდა წაიღოს და არც ცრუ მოძრაობა გამოიყენოს.

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

20.6(ბ)



20.7 როდის იწყება შერკინება?

- (ა) შერკინებაში თამაში იწყება მაშინ, როცა ბურთი 9 ნომრის ხელის მტკვნებს წყდება.
- (ბ) თუ 9 ნომრმა ბურთი შერკინებაში შეაგდო, ის კი გვირაბის ნებისმიერი ბოლოდან გამოფარდა და საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმები არ დანიშნულა, იმავე გუნდმა ბურთი ხელახლა უნდა შეაგდოს.
- (გ) თუ ბურთით ბირველ ხაზელებს არ უთამაშიათ, მან კი გვირაბი გაიარა და იქეთა ბურჯის ფეხებს უკნიდან მოთამაშეთა შეუხებლივ გამოფარდა, იმავე გუნდმა ბურთი ხელახლა უნდა შეაგდოს.
- (დ) თუ ბირველ ხაზელმა ბურთით ითამაშა, ის კი გვირაბიდან გამოფარდა, დასაშვებია ხეირის წესის გამოყენება.

20.8 აკრძალვები ბირველ ხაზელთათვის

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

ვიდრე ბურთი 9 ნომრის ხელის მტკვნებს არ მოწყდება, წინა ხაზელმა ტერფი მივიდან არ უნდა აილოს და არც წინ გაწიოს.

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

(ბ) **მირტყმა შეგდების შემდეგ.** მას შემდეგ, რაც ბურთი გვირაბში მიწას შეეხოს, პირველ ხაზელს შეუძლია მისი მოგება ნებისმიერი ტერფით ცადოს.

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

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

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

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

(ვ) **ორივე ფეხით.** პირველ ხაზელმა ბურთს ერთბაშად ორი ფეხი არ უნდა დაკრას. მეტიც, შერკინებაში ბურთის შეგდებაშდე და მის შემდეგაც, მოთამაშემ მიწას ერთბაშად არ უნდა მოწყვიტოს ორივე ტერფი.

(ზ) **ჩაქცევა.** შერკინებაში ბურთის შეგდებაშდე და მის შემდეგაც, პირველ ხაზელმა ისე არ უნდა დახაროს ან დაგრინოს ტანი, ან მეტოქე ისე დაწიოს, რომ ამით შერკინება ჩაიქცეს.

(თ) მსაჯმა შერკინების ნებისმიერი განგებ ჩაქცევა, როგორც სახიფათო თამაში, მკაცრად უნდა აღკვეთოს.

(ი) **აწევა და ამოდევნა.** შერკინებაში ბურთის შეგდებაშდე და მის შემდეგაც, წინა ხაზელმა მეტოქე არ უნდა აწიოს და არც შერკინებიდან ამოდევნოს, რადგან ესეც სახიფათოდ თამაშია.

სახჯელი: (ე) - (ი) საჯარიმო დარტყმა.

20.9 საზოგადო აკრძალვები

(ა) ყველას: ჩაქცევა. მოთამაშემ შერკინება განგებ არ უნდა ჩააქციოს. მორკინალი განგებ არ უნდა წაიქცეს ან ჩაიძუწლოს. ეს ყველაფერი სახიფათოდ თამაშია.

(ბ) ყველას: ხელით თამაში. მოთამაშემ შერკინებაში ბურთს ხელი არ უნდა ახლოს და არც მიწიდან ფეხებით აიღოს.

სასჯელი: (ა) - (ბ) საჯარიმო დარტყმა.

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

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

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

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

(ვ) მეორე საზელსა და ფრთას: მოეშვი გვირაბს! თუ მორკინალი ბირველ საზეში არ დგას, გვირაბში მყოფი ბურთით არ უნდა ითამაშოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

- (ი) **9 ნომერს: მეტოქის ფრთაზე დაყრდნობა.** 9 ნომერი მეტოქე ფრთის მორკინაღს არ უნდა დაეყრდნოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

20.10 შერკინების დასასრული

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

20.11 დატრიალება

- (ა) თუ შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა (მობრუნდა), მსაჯმა თამაში უნდა შეაჩეროს და ხელახალი შერკინება დაინშოს.
- (ბ) ეს შერკინება უნდა მოეწყოს წინას დასრულების ადგილზე, ოღონდაც კარის ხაზებიდან არა ნაკლებ ხუთ მეტრზე.

ახალ შერკინებაში ბურთს ის გუნდი შეაგდებს, ვინც მას წინას შეჩერებისას არ ფლობდა, მაგრამ თუ ბურთი ვერაფერ მოიგო, მაშინ ის, ვინც ეს წინაში გააკეთა.

ჭაბუკები

(ა) დატრიალება. გუნდმა შერკინება განგებ არ უნდა დაატრიალოს.

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

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

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

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

(გ) ბურთის გამოტანა. თუ გუნდმა ბურთი მოიგო და მას შერკინების ზურგში აკონტროლებს, იქ მეტად აღარ უნდა დააყოვნოს.

სასჯელი: თავისუფალი დარტყმა.

20.12 თამაშგარე შერკინებაში

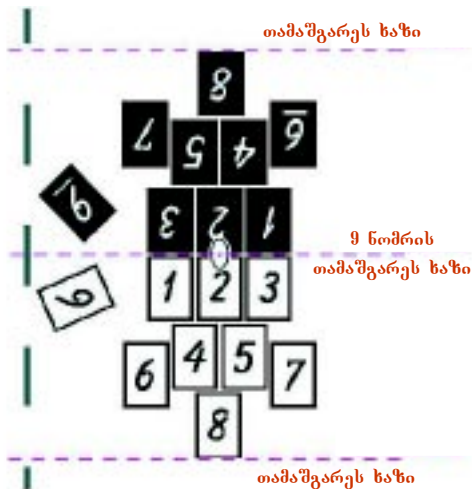
შერკინებაში თამაშგარეს ხაზები კარის ხაზების პარალელურია.

9 ნომრისთვის თამაშგარეს ხაზი შერკინებაში მყოფ ბურთზე გადის.

ყველა სხვა მოთამაშისთვის თამაშგარეს ხაზი გადის მისი გუნდელი მორკინალების ბოლო ფეხზე, მაგრამ თუ ეს ფეხი ამავე გუნდის კარის ხაზზე ან მასზე უკანაა, თამაშგარეს ხაზი იგივე კარის ხაზია.

- (ა) შერკინების მოწყობის დროს იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც ბურთს არ აგდებს, უნდა დადგეს შერკინების იმავე მხარეზე, სადაც ბურთის შეშვდები 9 ნომერია ან არადა სხვა მოთამაშეთათვის დადგენილი თამაშგარეს ხაზის უკან დაიხიოს.

20.12



- (ბ) თამაშგარე 9 ნომრისთვის. თუ გუნდმა შერკინებაში ბურთი მოიგო, მისი 9 ნომერი თამაშგარეა, თუ ორივე ფეხი ბურთის წინ მაშინ დადგა, როცა ბურთი ჯერაც შერკინებაში იყო.

თუ ამ დროს 9 ნომერს ბურთის წინ მართო ცალი ფეხი უდგას, იგი თამაშგარე არაა.

- (გ) თუ გუნდმა შერკინებაში ბურთი მოიგო, მეტოქის 9 ნომერი თამაშგარეა, თუ ცალი ფეხი ბურთის წინ მაშინ დადგა, როცა ბურთი ჯერაც შერკინებაში იყო.

- (დ) იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც შერკინებაში ბურთი ვერ მოიგო, არ უნდა გადავიდეს შერკინების იქეთა მხარეს და იქ თამაშგარეს ხაზის წინ დადგეს. ეს ხაზი ამ 9 ნომრის თანაგუნდელი მორკინალების ბოლო ფენზე გადის.
- (ე) იმ გუნდის 9 ნომერი, ვინც შერკინებაში ბურთი ვერ მოიგო, არ უნდა მოშორდეს შერკინებას და თან თამაშგარეს ხაზის წინ დარჩეს. ეს ხაზი ამ 9 ნომრის გუნდელი მორკინალების ბოლო ფენზე გადის.

სასჯელი: (ა) - (ე) საჯარიმო დარტყმა.

- (გ) 9 ნომრობა ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია, ოღონდაც გუნდს ყოველ შერკინებაში თითო 9 ნომერზე შეტი უნდა ჰყავდეს.
- (ზ) თამაშგარე არა-მორკინალთათვის. თუ მოთამაშე შერკინებაში არ დგას და არც 9 ნომერია, შერკინების დროს თამაშგარეა, თუ თავისი გუნდის თამაშგარეს ხაზის წინ დარჩა ან გადავიდა.
- (თ) ზოზინი. შერკინების მოწყობის დროს არა-მორკინალმა თამაშგარეს ხაზის უკან გაუჯანჯლებლივ უნდა დაინიოს. თუ იგი ასე არ მოიქცა, ფენს ითრეგს და დასასჯელია.

სასჯელი: (გ) - (თ) საჯარიმო დარტყმა თამაშგარეს ხაზზე.

21. საჯარიმო და თავისუფალი დარტყმები

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

21.1 სად ინიშნება?

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

21.2 საიდან სრულდება?

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

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

- (ბ) თუ საჯარიმო დარტყმა ლელოში ჩადენილი დარღვევის გამო დაინიშნა, დარტყმის ადგილი მოედანში, კარის ხაზიდან ხუთ მეტრზე, დარღვევის ადგილის პირდაპირ გადმოიტანება.

სასჯელი: თუ დამრტყმელის გუნდმა წესი დაარღვია, იმავე ადგილზე ინიშნება შერკინება და მასში ბურთს მეტოქე შეაგდებს.

21.3 როგორ სრულდება?

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

შვიდკაცა

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

(ბ) მუხლზე ბურთის აკენწვლა დარტყმად არ ითვლება.

(გ) დამრტყმელმა უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც მანამდე თამაშობდნენ. უვარგისი ბურთის გამოცვლა შეიძლება მხოლოდ მსაჯის დასტურით.

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

21.4 დამატებითი ბირობები

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

(ბ) **გაჯანჯლება.** თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ დარტყმას კარში აბირებს, დარტყმა ერთ წუთში უნდა შეასრულოს. ამ დროს განზრახვის გამჟღავნებად ითვლება სადგამის ან ქვიშის მოტანა, ანაც დარტყმის ადგილის მოედანზე მონიშვნა. გინდაც ბურთი დარტყმამდე წაიქცეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს, დამრტყმელმა ყველაფერს მაინც ერთი წუთი უნდა ამყოფინოს.

ამ დროის გასვლის შემდეგ დარტყმა უქმდება და იმავე ადგილზე ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე აგდებს.

კარში დარტყმის გარდა, ყველა სხვა დარტყმაც გაუჯანჯლებლივ უნდა შესრულდეს.

შვიდკაცა

(ბ) კარში დარტყმა 30 წამში უნდა შესრულდეს.

(გ) **თვალსაჩინოება.** დამრტყმელმა ბურთი შესაძინეგ მან-ძილზე უნდა დაარტყას.

თუ მას ბურთი ხელში უჭირავს, იგი მტევანს ცხადად უნდა მოშორდეს. თუ ბურთი მიწაზე დევს, ადგილი ცხადად უნდა მოინაცვლოს.

(დ) **ბურთის აუტში (კიდეზე) გადატანა.** დამრტყმელს ბურთის აუტში დარტყმა შეუძლია ხელიდან ან არეკნით, მაგრამ არა მიწიდან.

(ე) **ქმედების თავისუფლება.** დამრტყმელს ბურთის დარტყმა ნებისმიერ მხარეს შეუძლია და მისით ხელახლა თამაშის უფლებაც შეუზღუდავად აქვს.

(ვ) **დარტყმა ლელოდან.** თუ საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმა გუნდმა საკუთარი ლელოდან შეასრულა, მისმა მოთამაშემ კი მეტოქეს ბინძურად თამაშით არ გაატანინა ლელო, საჯარიმო ლელო ითვლება.

(ზ) **ბურთის უკან.** საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმის შესრულების დროს დამრტყმელის მთელი გუნდი დარტყმამდე ბურთის უკან უნდა იყოს. გამონაკლისია მიწიდან დარტყმის დროს ბურთის დამყენებელი.

(თ) **სწრაფად შესრულებული დარტყმა.** თუ საჯარიმო ან თავისუფალი ისე სწრაფად შესრულდა, რომ დამრტყმელის გუნდელები ბურთის წინ ჩარჩნენ, ისინი თამაშგარეთ ყოფნის-თვის არ უნდა დაჯარიმდნენ.

ამ გუნდელებმა უკან დახევა უმაღ უნდა დაიწყონ და თამაშში მობრუნებამდე არ შეწყვიტონ. ამავე დრომდე ისინი თამაშში არ უნდა ჩაერიონ. ეს ეხება გუნდის ყველა მოთამაშეს იმის და მიუხედავად, სათამაშო არის შიგნითა თუ გარეთ.

(ი) ამ დროს მოთამაშე თამაშში მობრუნებულად ითვლება, თუ
:: საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმის შემსრულებლის უკან თავად ჩავიდა;

:: მას გაუსწრო ბურთიანმა ან

:: იმ გუნდელმა, ვინც დარტყმის შესრულებისას ბურთზე უკან იყო.

- (გ) თამაშგარეთ ჩარჩენილი მოთამაშე თამაშში მეტოქის ვერანაირი მოქმედებით ვერ მობრუნდება.

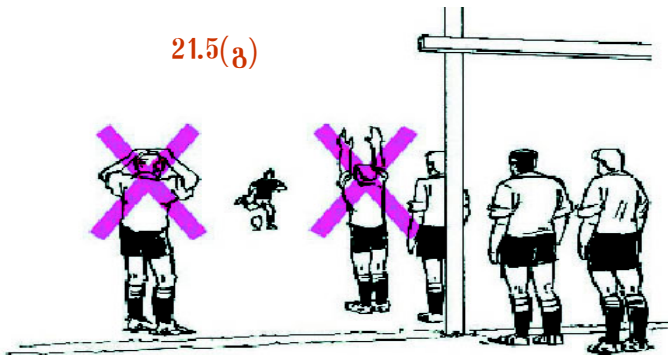
სასჯელი: თუ წესებში სხვაგვარად არ წერია, დამრტყმელის გუნდის მიერ ჩადენილი დარღვევის გამო ინიშნება შერკინება, რომელშიც ბურთს მეტოქე აგდებს.

21.5 საჯარიმოდან გოლის გატანა

- (ა) საჯარიმო დარტყმიდან შეიძლება საჯარიმო გოლის გატანა.
(ბ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ კარში ურტყამს, მან სიტყვა უნდა შეასრულოს.

განზრახვის გამჟღავნების შემდეგ დამრტყმელს მისი გადათქმა აღარ შეუძლია. სამაგიეროდ, მსაჯს დამრტყმელთან განზრახვის გადამოწმების უფლება აქვს.

- (გ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს ანიშნა, რომ კარში ურტყამს, მეტოქე გუნდი დამრტყმელის მიერ გამორბენის დაწყებიდან ბურთისთვის ფეხის დარტყმამდე უძრავი და ხელეუბნები ჩამოსვებული უნდა იდგეს.



- (დ) თუ დამრტყმელმა მსაჯს არ ანიშნა, რომ კარში დარტყმას აპირებდა, მაგრამ არეკნით მაინც გაიტანა გოლი, იგი ითვლება.
- (ე) თუ დარტყმის შესრულების დროს მეტოქე გუნდმა წესი დაარღვია, ბურთი კი კარში გავიდა, გოლი ითვლება და ხელახალი დარტყმა აღარ ინიშნება.
- (ვ) დამრტყმელს ბურთის დაყენება შეუძლია უშუალოდ მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან კაგშირის მიერ მოწონებულ სადგამზე.

21.6 თავისუფალიდან გოლი არ ითვლება

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

21.7 რა ჰქნას მეტოქე გუნდმა საჯარიმოსა და თავისუფალის დროს

- (ა) უკან დაიხიოს. მეტოქე გუნდი უმაღლეს უნდა გაიქცეს თავისი კარის ხაზისკენ და უკან დახევა განაგრძოს მანამ, სანამ
:: დარტყმის ადგილს ათი მეტრით არ დაშორდება; ან
:: არ მიაღწევს თავის კარის ხაზს, თუკი ეს ხაზი დარტყმის ადგილს 10 მეტრზე ნაკლებადაა დაშორებული.

თუ თავისუფალი დარტყმა (ალაღის შედეგად) დამცველი გუნდის ლელოშია დანიშნული, შემტევი მეტოქე უმაღლეს უნდა გაიქცეს თავისი ლელოსკენ და მანამ არ გაჩერდეს, სანამ თავისუფალის ადგილს ათი, ხოლო დამცველი გუნდის კარის ხაზს ხუთი მეტრით არ დაშორდება.

(ბ) **განაგრძოს უკან დახევა.** ვინდ დარტყმა შესრულდეს და დამრტყმელის გუნდი ბურთით თამაშობდეს, მეტოქემ მანამ უნდა იხიოს უკან და თამაშში არ ჩაერიოს, სანამ დარტყმის ადგილს დადგენილ მანძილზე არ დაშორდება.

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

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

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

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

ამ ახალი დარტყმის შესრულება მართალი გუნდის ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია.

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

თუ მსაჯმა ხელმეორე დარტყმა დანიშნა, იგი უნდა შესრულდეს მას შემდეგ, რაც მსაჯმა ახალი ადგილი მიუთითა.

21.8 კიდევ რა ჰქნას მეტოქემ თავისუფალის დროს

- (ე) **დამრტყმელზე თავდასხმა.** დადგენილი მანძილით უკან დახევის შემდეგ მეტოქე გუნდის მოთამაშეს შეუძლია მიექრას დამრტყმელს და არ დაარტყმევინოს. მეტოქეს თავდასხმა შეუძლია მას შემდეგ, რაც დამრტყმელი ბურთისკენ წავა.
- (ვ) **დარტყმის არ-დანებება.** თუ მეტოქე დამრტყმელს თავს დაესხა და არ დაარტყმევინა, დარტყმა უქმდება. თამაში თავისუფალის ადგილზე, შერკინებით ახლდება. მასში ბურთის დამრტყმელის მეტოქე გუნდი შეაგდება.
- (ზ) **ლელოდან შესრულებული თავისუფალი.** თუ თავისუფალი ლელოში იყო დანიშნული, ან მოედანში დანიშნული თავისუფალის შესასრულებლად დამრტყმელმა უკან, თავის ლელოში დაიხია, მეტოქე კი მას თავს დაესხა და არ დაარტყმევინა, **ხუთმეტრა** შერკინება ინიშნება. მასში ბურთის შემტევი გუნდი შეაგდება.
- (თ) **დაფარება.** თუ მეტოქემ თავისუფალს დააფარა, თამაში გრძელდება.

21.9 გამოქცერა საჯარიმოსა და თავისუფალის დროს

- (ა) **თავისუფალის დამრტყმელმა** ცრუ მოძრაობა არ უნდა გააკეთოს. თუ იგი დასარტყმელად გაინძრა, მეტოქეს თავდასხმა შეუძლია.
- (ბ) თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ **საჯარიმოს ან თავისუფალის** დამრტყმელის გუნდმა მეტოქე წესის დარღვევაზე გამოიჭირა, ხელახალი დარტყმა აღარ უნდა დანიშნოს და თამაში გააგრძელებინოს.

22. ლელოში

ლელო ასპარეზის ის ნაწილია (ინილე წესი 1), სადაც ბურთის დამიწება ორივე გუნდის მოთამაშეს შეუძლია.

თუ შემტევემა მოთამაშემ ბურთი ბირველმა დაამიწა მეტოქის ლელოში, მის გუნდს ლელო გატანაილად ეთვლება.

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

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

22.1 ბურთის დამიწება

ხორციელდება ორი ხერხით:

- (ა) მოთამაშემ ბურთი მიწას შეახსო. მოთამაშეს ბურთი ხელში ეჭირა და იგი ლელოში მიწას შეახსო. აქ ჭერა ნიშნავს მტევენ(ებ)ით ან მკლავ(ებ)ით ფლობას.
- (ბ) მოთამაშე ბურთს დააწვა. ბურთი მიწაზე იყო და მოთამაშე მას დააწვა მტევენ(ებ)ით, მკლავ(ებ)ით, მკერდით ან მუცლით (წელიდან მოყოლებული კისრის ჩათვლით).



22.2 ბურთის აღება

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

22.3 შემტევის მიერ ბურთის დამიწება

ლელო. თუ თამაშში მყოფმა (ინილე წესი 11) შემტევმა მოთამაშემ ბურთი პირველმა დაამიწა მეტოქის ლელოში, მას ლელო გატანილად ეთვლება. ამ დროს სულ ერთია, ლელოში ბურთი ვინ შეიტანა: შემტევმა თუ დამცველმა.

22.4 ლელოს გატანის სხვა ხერხები

- (ა) **კარის ხაზზე დამიწება.** კარის ხაზი ლელოს ნაწილია. ამიტომ, თუ შემტევმა მოთამაშემ ბურთი პირველმა დაამიწა მეტოქის კარის ხაზზე, ლელო გატანილად ითვლება.
- (ბ) **ქელის ძირში დამიწება.** კარის ქელი და მასზე შემოხვეული შალითა კარის ხაზზეა, ეს კი, თავის მხრივ, ლელოს ნაწილია. ამიტომ, თუ შემტევმა მოთამაშემ პირველმა დაამიწა ბურთი (შალითიანი) ქელის ძირში (ბურთი ერთდროულად შეახო მიწასა და ქელის ძირს), ლელო გატანილად ითვლება.



- (გ) **ძალისმიერი ლელო.** შერკინება და რაქი ლელოში არ გრძელდება. ამიტომ, თუ მოედანში დაწყებული შერკინება ან რაქი ლელოში გადავიდა, როგორც კი ბურთი კარის საზღვა ან იგი გადაკვეთა, შემტევს შეუძლია ბურთის დაბრუნება და ამგვარად, ლელოს გატანა.



22.4(გ)

- (დ) **ინერციული ლელო.** თუ ბურთიანი შემტევი კარის საზღვარზე შებოჭეს, მაგრამ მან ინერციით, ერთი უწყვეტი მოძრაობით მაინც მიაღწია მეტოქის ლელომდე და იქ ბურთი პირველმა დააბიწა, ლელო გატანილად ითვლება.
- (ე) **ბოჭვა კარის საზღვარზე.** თუ მოთამაშე მეტოქის ლელოსთან შებოჭეს, მაგრამ ლელოს მაინც მიწვდა და ბურთი უშალ დააბიწა კარის საზღვარზე ან მის მიღმა, ლელო გატანილად ითვლება.
- (ვ) **ზეზეულად (დგომულად) მოთამაშე დამცველს ამ ვითარებაში შეუძლია შებოჭილის ბურთი ხელით წაართვას, მაგრამ ფენის დარტყმა ეკრძალება.**



- (ზ) აუტში ან ლელოს კიდეზე მყოფი. გინდ შეშტევი აუტში (კიდეზე) ან ლელოს კიდეზე იყოს, თუ მას ბურთი არ უჭირავს, მეტოქის ლელოში მისი დამიწებით ლელოს გატანა მაინც შეუძლია.
- (თ) საჯარიმო ლელო. თუ მეტოქის მხრივ ბინძურად თამაშის გარეშე გუნდი ლელოს უქვევლად გაიტანდა, ან მას გაიტანდა უკეთეს ადგილზე, საჯარიმო ლელო ინიშნება.
- (ი) საჯარიმო ლელო კარის ძელებს შორის გატანილად ითვლება, დამცველ გუნდს კი გარდასახვის დაფარების უფლება უნარჩუნდება.

22.5 დამცველის მიერ ბურთის დამიწება

- (ა) ლელოს დაცვა. თუ დამცველმა მოთამაშემ ბურთი ბირგელმა დაამიწა თავის ლელოში, ლელო დაცულად ეთვლება.
- (ბ) აუტში ან ლელოს კიდეზე მყოფი. გინდ დამცველი აუტში (კიდეზე) ან ლელოს კიდეზე იყოს, თუ მას ბურთი არ უჭირავს, თავის ლელოში მისი დამიწებით ლელოს დაცვა მაინც შეუძლია.

- (გ) ძელის ძირში დამიწება. კარის ძელი და მასზე შექმნილი შალთა კარის ხაზზეა, ეს კი, თავის მხრივ, ლელოს ნაწილია. ამიტომ, თუ დამცველმა მოთამაშემ პირველმა დაამიწა ბურთი (შალთიანი) ძელის ძირში, ლელო დაცულად ეთვლება.

22.6 ლელოში გადასული შერკინება და რაქი

შერკინება და რაქი შეიძლება გაიმართოს მხოლოდ მოედანზე. ამიტომ თუ იქ დაწყებული შერკინება ან რაქი ლელოში გადავიდა, როგორც კი ბურთი კარის ხაზზეა ან იგი გადაკვეთა, დამცველს შეუძლია ბურთის დამიწება და ამგვარად, ლელოს დაცვა.

22.7 განახლება ლელოს დაცვის შემდეგ

- (ა) თუ ბურთი შემტევმა შეაგდო ან შეიტანა მეტოქის ლელოში და იქ უქმი გახდა იმის გამო, რომ დამცველმა დაამიწა, ან ლელოს კიდეზე ან ლელოს უკანა ხაზზე გადავიდა, ინიშნება დარტყმა 22-დან.
- (ბ) თუ შემტევს მოედანში ბურთი წინ დაუვარდა ან წინ გადააწოდა, ბურთი კი მეტოქის ლელოში შევიდა და იქ უქმი გახდა, ბურთის წინ დავარდნის ან გადაწოდების ადგილზე შერკინება ინიშნება.
- (გ) თუ ბურთი ცენტრიდან დარტყმის შემდეგ მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა მეტოქის ლელოში, იქ კი დამცველმა დაამიწა ან უმაღლ უქმად აქცია, დამცველ გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

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

:: მეტოქეს ცენტრიდან ხელახლა დაარტყმეინოს.

- (დ) თუ დამცველმა ბურთი თავის ლელოში შეიტანა ან შეაგდო, იქ კი მისმა გუნდმა ბურთი დაამიწა და წესიც არ დარღვეულა, თამაში განახლდება **ხუთმეტრა შერკინებით**, რომელიც დამიწების ადგილის პირდაპირ მოეწყობა და რომელშიც ბურთს **შემტევი გუნდი** შეაგდება.

22.8 უქმი ბურთი ლელოს გავლით

თუ ფეხით დარტყმული ბურთი მეტოქის ლელოში შევიდა და იქ კიდევ ან ლელოს უკანა ხაზზე გადავიდა (გამონაკლისია კარში, მიწიდან ან არეკნით, წარუმატებელი დარტყმა), დამცველ გუნდს შეუძლია აირჩიოს ორიდან ერთი:

:: დაარტყას 22–დან; ან

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

22.9 დამცველი თავის ლელოში

თუ დამცველს ცალი ტერფის ნაწილი თავის ლელოში უდგას, ითვლება, რომ იგი ორივე ფეხით იქაა.

22.10 ბურთაობის შეფერხება ლელოში

ბურთი უქმია, თუ ბურთიანი მოთამაშე ლელოში ისე დაიჭირეს (გააკავეს), რომ ბურთს ვერ ამიწებს, ან ლელოში მოლის მსგავსი ჭიდილი გაიმართა. ამ დროს ინიშნება **ხუთმეტრა შერკინება**, რომელშიც ბურთი **შემტევმა გუნდმა** უნდა შეაგდოს.

22.11 უქმი ბურთი ლელოში

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

თუ ამის წინ ლელოში ბურთი შემტევმა გუნდმა შეიტანა, დამცველმა 22-დან უნდა დაარტყას, მაგრამ თუ იგივე დამცველმა გააკეთა, ინიშნება ხუთმეტრა შერკინება, რომელშიც ბურთი შემტევმა უნდა შეაგდოს.

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

თუ ამის წინ ლელოში ბურთი შემტევმა გუნდმა შეიტანა, დამცველმა 22-დან უნდა დაარტყას, მაგრამ თუ იგივე დამცველმა გააკეთა, ინიშნება ხუთმეტრა შერკინება, რომელშიც ბურთი შემტევმა უნდა შეაგდოს.

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

22.12 შერკინებით დასასჯელი, შემტევის დარღვევა

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

22.13 შერკინებით დასასჯელი, დამცველის დარღვევა

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

22.14 ქოჭმანი დამიწების გამო

როცა საჭოჭმანო ისაა, თუ ლელოში პირველმა ვინ (რომელმაც გუნდმა) დაამიწა ბურთი, თამაში ახლდება დამიწების ადგილის პირდაპირ დანიშნული ხუთმეტრა შერკინებით, რომელშიც ბურთი შემტევმა გუნდმა უნდა შეაგდოს.

22.15 დარღვევა ლელოში

ლელოში მომხდარი ნებისმიერი დარღვევა მოედანზე ჩადენილის მსგავსად ისჯება. ასე მაგალითად, ლელოში ბურთის წინ დაფარდნას ან წინ გადაწოდებას დარღვევის ადგილის პირდაპირ დანიშნული ხუთმეტრა შერკინება მოყვება.

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

22.16 უწესობა და უპიროდ თამაში ლელოში

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

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

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

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

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

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

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

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

სასჯელი: საჯარიმო დარტყმა.

მსაჯის ჟესტები

ჟესტები მსაჯს მოთამაშეებთან და მაცურებლებთან ურთიერთობას უადვილებს.

ჯარიმა



თავისუფალი



ლელო!



ხეირი
ამ გუნდს

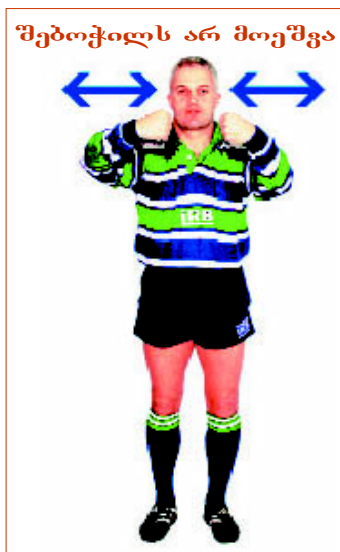
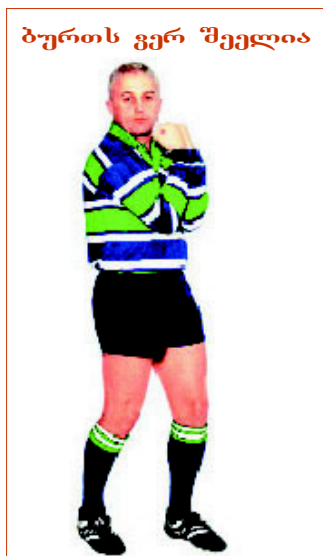
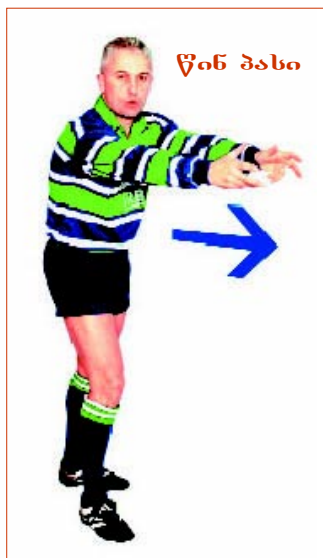


შერკინება



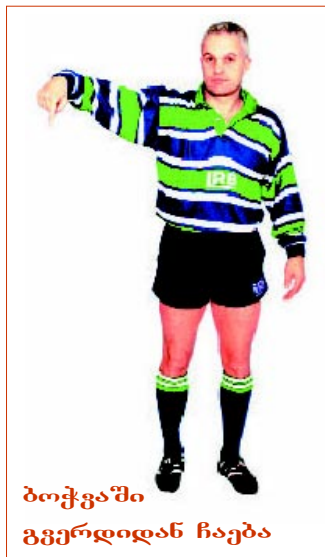
შეერკინეთ!







ბოქვის
ადგილს
არ გაუცალა



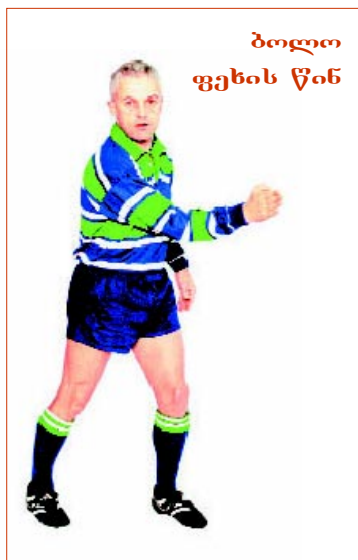
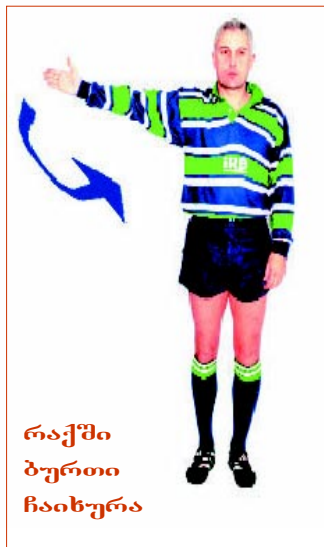
ბოქვაში
გვერდიდან ჩაება



წაქცეულს
დააწვა



წაქცეულებს
დაასტა



ბურჯმა
მეტოქე
დაწია



ბურჯმა
მეტოქე
მოწია

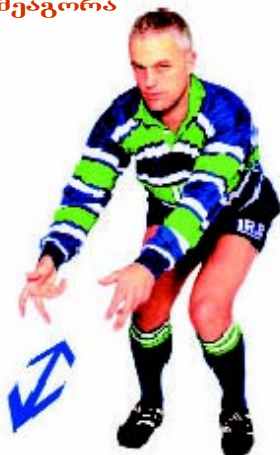


შერკინება
დატრიალდა



ჰუკერმა ფეხი აწია

თავისკენ
შეაგორა



მოხსნა

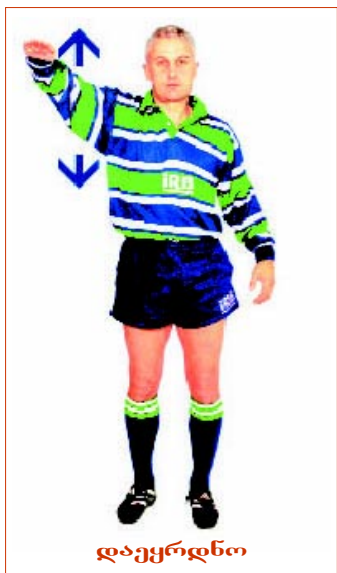


რაქში
ხელით
ითამაშა

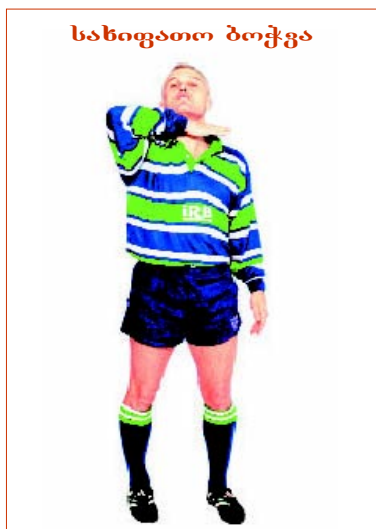


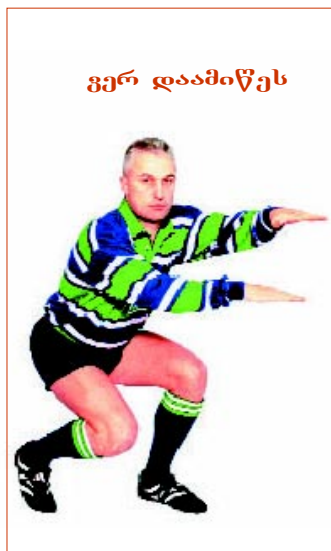
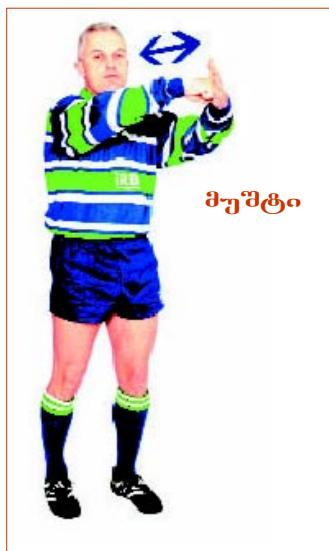
დერეფანში
უსწოროდ
ააგდო











მასაჟისტი



ეკიმი



სისხლდენა



გააჩერეთ / ჩართეთ
საათი

თანამსაჯის ნიშნები



ბინძურად თამაში შეგნიშნე



ბურთი კარში გავიდა



აწვდის ეს გუნდი

განსაზღვრებანი

ადგილზე გამაგალი (გავლებული) ხაზი, თუკი საპირისპირო არ თქმულა, ყოველთვის აუტის ხაზის პარალელურია.

10-მეტრიანი თამაშგარე - წესი 11

ალალი (ალალად დაჭერა) - წესი 18

არე (სათამაშო) - წესი 1

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

აუტის (კიდის) ხაზი - წესი 1

აწევა - წესი 19

ახლოს ნიშნავს ერთი მეტრის ფარგალში.

ბინძურად თამაში - წესი 10

ბოლო ფენი შერკინებაში, რაქში და მოლში ჩაბმული ბოლო გუნდელის ის ფენია, რომელიც მისი ლელოდან ყველაზე ახლოა.

ბოჭვა - წესი 15

ბურთიანი ის მოთამაშეა, ვისაც ბურთი უჭირავს.

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

ბურთის თამაში ნიშნავს, რომ მოთამაშე ბურთს შეეხო.

ბურჯი პირველი ხაზის განაპირა მორკინალია.

გადააბიჯა ნიშნავს, რომ მოთამაშე ხაზს ცალი ან ორივე ტერფით გადაცდა. ხაზი შეიძლება იყოს ნაძმდვილი (მაგალითად, კარისა) და წარმოსახვითი (მაგალითად, თამაშგარესი).

გადაღმა, უკან ან წინ ნიშნავს, რომ მოთამაშე სათანადო ადგილზე ორივე ფეხითაა, თუ რა თქმა უნდა, ამით უაზრობა არ გამოდის.

გადაწოდება (პასი) მაშინაა, თუ მოთამაშემ სხვა მოთამაშეს ბურთი ხელით გადაუგდო და მაშინაც, თუ ბურთი უტყორცნელად გადაცა.

გამოცვლა - წესი 3

გარდასახვა - წესი 9

გარემო (სათამაშო) - წესი 1

გზის შეკვრა - წესი 10

გოლი - წესი 9

გუნდელი (თანაგუნდელი) მოთამაშის გუნდის სხვა წევრია.

დამიწება - წესი 22

დამყენებული ის მოთამაშეა, ვისაც მიწაზე ბურთი ხელით მიისთვის უჭირავს, რომ მისმა გუნდელმა ფეხით დაარტყას.

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

დარტყმა (ბურთისა) სრულდება ფეხის ნებისმიერი, მუხლზე ქვემო ნაწილით, ოღონდ საკუთრივ მუხლისა და ქუსლის გამოკლებით. დარტყმის შედეგად ბურთი ხელის მტევანს უნდა მოწყდეს, ან მიწაზე თვალსაჩინოდ გადაადგილდეს.

დაძვრა - წესი 19

დერეფანი - წესი 19

დროებით გაძევება (სინბინი) - წესი 10

ზედიზედ დარღვევა - წესი 10

თავისუფალი დარტყმა ინიშნება მართალი გუნდის სა-სარგებლოდ, მეტოქის მიერ წესის დარღვევის გამო.

თამაშგარე (თფსაიდი) - წესი 11

თამაშგარეს ხაზი წარმოსახვითია. იგი ერთი აუტის ხაზიდან მეორემდე, მოედნის მთელ სიგანეზე, კარის ხაზების პარალელურადაა გაგლებული. მისი ზუსტი მდებარეობა ცალკეული წესებით განისაზღვრება.

თამაშში (ონსაიდი) - წესი 11

თანამსაჯი (კიდის მსაჯი) - წესი 6

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

კაპიტანს გუნდი ნიშნავს. მოთამაშეთაგან მხოლოდ იგი ერთობილება მსაჯს და ერთობიროვნულადაა პასუხისმგებელი მსაჯის ზოგი გადაწყვეტილების დროს არჩევანის გაკეთებაზე.

კარის ხაზი - წესი 1

კიდე - წესი 19

ლელო - წესი 22

ლელოს გატანა - წესები 9 და 22

ლელოს დაცვა - წესი 22

ლელოს კიდის ხაზი - წესი 1

ლელოს უკანა ხაზი - წესი 1

მიმღები - წესი 19

მიწიდან დარტყმის წინ ბურთს საგანგებოდ ამისთვის მიწაზე დებენ.

მოედანი - წესი 1

მოლი - წესი 17

მოწოდება - აუტიდან ბურთის გადმოგდება.

მსაჯი - წესი 6

მხედრული - წესი 10

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

22 (ოცდა ორი) - წესი 1

22-დან დარტყმა - წესი 13

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

რაქი - წესი 16

სახიფათოდ თამაში - წესი 10

საჯარიმო გოლი - წესი 9

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

საჯარიმო ლელო - წესი 10

სისხლდენა - წესი 3

სოლური - წესი 10

სწრაფად შემოგდება - წესი 19

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

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

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

შეგდება - შერკინებაში ბურთის შეგდება (შეგორება).

შეკვრა ნიშნავს სხვა მოთამაშისთვის მთელი მკლავის (მხრიდან მტვენამდე) მკვიდრად მოხვევას, მხრიდან გავამდე ნებისმიერ ადგილზე.

შემტვევი გუნდია იგია, ვინც თამაშის დროს მეტოქის ნახევარზეა.

შერკინება - წესი 20

შესვენება შუალედია მატჩის ორ ტაიმს (ნახევარს) შორის.

შეცვლა - წესი 3

შორს გადმოგდება - წესი 19

შუა ხაზი - დერეფანში წესი 19,

შერკინებაში წესი 20

ცენტრიდან დარტყმა (დაწყება) - წესი 13

9 ნომერი ის მოთამაშეა, ვინც შერკინებაში ბურთს აგდებს.

ძალისმიერი ლელო - წესი 22

წილისყრა - წესი 6

წინ ნიშნავს მეტოქე გუნდის ლელოს უკანა ხაზისკენ.

წინ გადაწოდება (ბურთისა) - წესი 12

წინ დავარდნა (ბურთისა) - წესი 12

ხეირი (უპირატესობა) - წესი 8

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

ჰუკერი (კვაჭი) - შერკინების წინა ხაზის შუა მოთამაშე.

სამატჩო რაზმი
match squad მან სქეოდ

ფორვარდები (შერკინება)
forwards (pack) ფოვადზ (ფექ)

ბეკები (უკანა ხაზი)
backs (backline) ბექს (ბექლაინ)

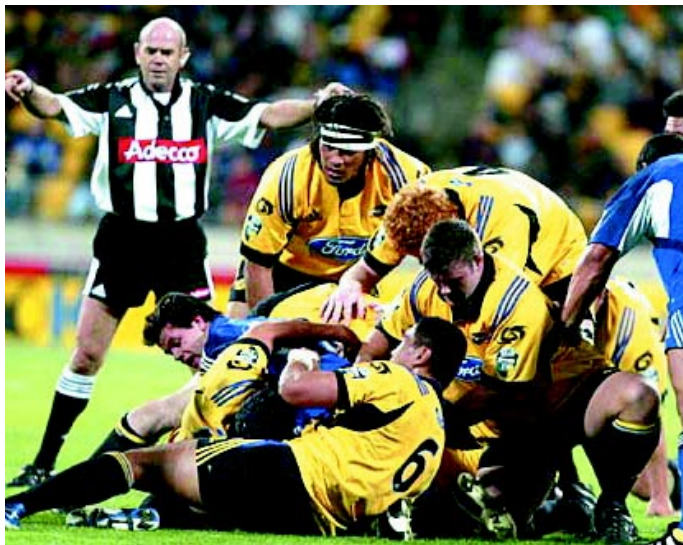
დამწყები 15-ეული
run-on XV რანონ FoFთინ

- 1** მარცხენა ბურჯი
loose-head prop ლუზჰედ ფროფ
- 2** კვაჭი (ჭუკერი)
hooker, rake ჰუქა, რეიქ
- 3** მარჯვენა ბურჯი
tight-head prop თაითჰედ ფროფ
- 4** (წინა) მსტომელი
lock (front) jumper ლოქ, ფრანთ ჯამფა
- 5** (შუა) მსტომელი
lock (middle) jumper ლოქ, მიდლ ჯამფა
- 6** მარბიელი
break-away, blind-side flanker
ბრეიქვევი, ბლაინსაიდ ფლენქა
- 7** მღლეტელი
fetcher, open-side flanker
ფეჩა, ოუფენსაიდ ფლენქა
- 8** მარბიელი, შემკერელი
eightman, number 8, loosie
ეითმენ, ნამბა ეით, ლუზი
- 1 2 3** ბირველი (წინა) ხაზი
front row ფრანთ როუ
- 1 2 3 4 5** წინა ხუთეული
front five ფრანთ فايف
- 6 7 8** მესამე ხაზი
back row ბექ როუ

- 9** ჰაგბეკი
half-back, scrum-half ჰაგბექ, სკრამჰაგ
- 10** ბირველი ბივოტი
pivot, fly-half, stand-off, out-half, first five-eight ფივოთ, ფლაიჰაგ, სთენდოფ, აუთჰაგ, ექსი فاივეით
- 11** მარცხენა ფრთა
left wing ლეფთ ვინგ
- 12** მეორე ბივოტი
inside centre, second five-eight
ინსაიდ სენტა, სექონდ فاივეით
- 13** შუამარბი
outside centre, three-quarter
აუთსაიდ სენტა, სრიქვოთა
- 14** მარჯვენა ფრთა
right wing რაით ვინგ
- 15** ფულბეკი
fullback ფულბექ
- 10 12 13** ცენტრი
midfield მიდფილდ
- 11 14 15** უკანა სამეული
back three ბექ სრო

მარქაფა **bench** ბენჩ (სათადარიგონი reserves რიზერვზ)

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>16 კვაჭი</p> <p>17 ბურჯი</p> <p>18 მსტომელი</p> <p>19 მარბიელ-მღლეტელი</p> | <p>20 ჰაგბეკი</p> <p>21 შუა ბეკი (10 12 13)</p> <p>22 უკანა ბეკი (11 14 15)</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|



ქართულ - ინგლისური

მსაჯის

ლექსიკონი

* თამაშის წესები

The Laws

ზი ლოზ

* ფერები

colours

ქალაზ

წითელი

red

რედ

ყვითელი

gold

გოულდ

მწვანე

green

გრინ

ლურჯი

blue

ბლუ

თეთრი

white

ვაით

შავი

black

ბლექ

* თვლა 1-დან 22-მდე ნომრების სათქმელად

ერთი

one

ვან

ორი

two

თუ

სამი

three

სრი

ოთხი

four

Fორ

ხუთი

five

Fაივ

ექვსი

six

სიქს

შვიდი

seven

სევენ

რვა

eight

ეით

ცხრა

nine

ნაინ

ათი

ten

თენ

თერთმეტი

eleven

ილევენ

თორმეტი

twelve

თველვ

ცამეტი

thirteen

სერთინ

თოთხმეტი

fourteen

Fორთინ

თხუთმეტი

fifteen

FიFთინ

თექვსმეტი

sixteen

სიქსთინ

ჩვიდმეტი

seventeen

სევენთინ

თვრამეტი

eighteen

ეითინ

ცხრამეტი

nineteen

ნაინთინ

ოცი

twenty

თვენთი

ოცდა ერთი

twenty-one

თვენთი ვან

ოცდა ორი

twenty-two

თვენთი თუ

* მოედანი	ground	გრაუნდ
უსაფრთხო	safe	სეიფ
ხაზი	line	ლაინ
ხაზები	markings	მარქინგზ
* კარი	goal	გოულ
ძელი	post	ფოსტ
ხარისხა	crossbar	ქროსბარ
დამცავი შალითა	padding	ფედინგ
* ბურთი	ball	ბოლ
* კვარტი (მაისური)	shirt	შერტ
ხელთათმანი	mitts	მიტს
დამცავი სამოსი	pads	ფედზ
გამასინჯვეთ ბუტები	let me inspect studs	ლეთ მი ინსფექტ სტადზ
* შეცვლა	change	ჩეინჯ
მარქაფა	bench	ბენჩ
სათადარიგო	reserve	რიზერვ
შემცვლელი	sub(stitute)	საბ(სთითიუთ)
სისხლი	replacement	რიფლეისმენტ
	blood	ბლად
* მსაჯი	ref	რეფ
კიდის მსაჯი	touch judge	თაჩ ჯჯაჯ
დროშა	flag	ფლეგ
სასტვენო	whistle	ვისლ
საათი	clock	ქლოქ
წილისყრა	toss	თოს
დროს გუმატებ	time on	თაიმ ონ
მორჩა პირველი	half time	ჰავ თაიმ

შესვენება	interval, break	
მორბა თამაში	ინთევალ, ბრეიქ full time	Fულ თაიმ
* ხეირი(უპირატესობა)	advantage	ედვანთიჯ
ხეირი, წითლებო!	advantage, red!	
ხეირი გრძელდება	ედვანთიჯ, რედ! still advantage	
ხეირი დასრულდა	სთილ ედვანთიჯ advantage over	
აბა, რა ხეირი გაქვთ!	ედვანთიჯ ოვა no advantage	
	ნოუ ედვანთიჯ	
* ლელო!	try	თრაი
საჯარიმო ლელო	penalty try	
"22"დან განახლება	ფენალთი თრაი 22 / drop out	
5 მეტრა შერკინება	თვენთი თუ / დროფ აუთ scrum five	სქრამ Faივ
გარდასახვა	conversion	ქონვერშენ
ბურთის სადგამი	kicking tee	ქიქინგ თი
ერთი წუთი	one minute	ვან მინით
ცენტრიდან დაწყება	kick off	ქიქ ოF
არეკნი	drop kick	დროფ ქიქ
* ბლოკი	obstruction	ობსტრაქშენ
ჩარბენი	crossing	ქროსინგ
დრო ნუ გაგყავთ	too slow	თუ სლოუ
დაწიხლება	stomping	სთომფინგ
ათი წუთით გადი!	sin bin	სინ ბინ
სულ გადი!	you are off!	იუ არ ოF
კისერში ბოჭვა	high tackle	ჰაი თექლ
სახიფათო	dangerous	დენჯეროზ

ჰაერში ჩუმაღ! მოკეტე!	in the air shut up!	ინ ზი ეარ შათ აფ
აქა თუ იქ (არჩევანი)	here or there (choice)	ჰია ო ზეა (ჩოის)
* თამაშგარე	offside	ოფსაიდ
ათი მეტრი	ten metres	თენ მითაზ
უკან დაიხიეთ ათით!	back ten	ბექ თენ
ზოზინა	lazy runner	ლეიზი რანა
* განაგრძეთ!	play on	ფლეი ონ
წინ დაუვარდა	knock on	ნოქ ონ
უკან დაუვარდა	knocked back	ნოქდ ბექ
წინ პასი	forward (pass)	
	Fო(რ)ვარდ (ფას)	
დაუთვარა	charged down	ჩარჯდ დაუნ
პასზე ჩაუკრა ხელი	tapped forward	
	თეფდ Fო(რ)ვარდ	
* ბოჭვანზე	at tackle	ეტ თექლ
გაუშვი ხელი!	hands off	ჰენდზ ოფ
გაუშვი ბურთს!	release (ball)	
	რილიზ (ბოლ)	
მბოჭვანო, მოშორდი!	tackler away	თექლა ევეი
წამოდექით!	stand up	სთენდ აფ
თქვენ მხარეს იდექით!	stay on	სთეი ონ
გადახიდება	bridging	ბრიჯინგ
ჩაწოლა (დახტომა)	diving	დაივინგ
მიწაზე (გემბანზე)	on the deck	ონ ზი დექ
გვერდიდან	from the side	
	ფრომ ზი საიდ	
ჭიშკარი (ჭიშკრიდან)	(thru) gate	(სრუ) გეით

არ მოშორდა

not rolling away

ნოთ როლინგ ევეი

ბურთს არ გაუშვა

not releasing

ნოთ რილიზინგ

* რაქი

ruck

რაქ

რაქია! უხელებოდ!

ruck! no hands

რაქ! ნოუ ჰენდზ

ბურთი გამოვიდა

ball out

ბოლ აუთ

რაქი მოჩნა

ruck over

რაქ ოვა

ბოლო ფეხი

last feet

ლასთ Fით

ხელი რაქში

handling

ჰენდლინგ

გადაყრა (მოკრიალება)

clean up

ქლინ აფ

ყარაული

sentinel

სენტინელ

* მოლი

maul

მოლ

გამოიტანეთ!

use it

იუზ ით

ბურთი გაგიჭედეს

turned over

თენდ ოვა

ჩაქცევა

collapse

ქოლეფს

სატვირთო და მისაბმელი truck & trailer

თრაქ ენდ თრეილა

* ალალი!

mark

მა(რ)ქ

თავისუფალი

free kick

Fრი ქიქ

* აუტი

touch

თაჩ

ლელოს კიდეზე

touch in goal

თაჩ ინ გოულ

* დერეფანი

line out

ლაინ აუთ

მოწოდება

throw in

სროუ ინ

სწრაფად

quick

ქვიქ

აღრე დაახლოვდით

closing gap

ქლოუზინ გეფ

აწევა	lifting	ლიფთინგ
დაჯახება	barging	ბარჯინგ
ხელის კვრა	pushing	ფუშინგ
მიმღები (9 ნომერი)	receiver	რისივა

*** შერკინება წითლებს** **scrum red** **სკრამ რედ**

პირველი ხაზი	front row	ფრანთ როუ
ბურჯი	prop	ფროპ
კვაჭი	hooker	ჰუქა
შეკვრა	binding	ბაინდინგ

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

არ მოესხნათ!	stay bound	სთეი ბაუნდ
9 ნომერი	halfback	ჰავბექ
შეაგორე!	put in	ფუთ ინ
შუაში არ შეაგდე!	not straight	ნოთ სთრეით
დატრიალდა	wheeled	ვილდ
ცრუ შერკინება	uncontested scrum	ანქონთესთიდ

ნუ მიაწევებით! **no pushing!** **ნოუ ფეშინ**

*** ჯარიმა** **penalty** **ფენალთი**

კარში **at goal** **ეთ გოულ**

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

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

ლაინ

სარჩევი

88

1	ასპარეზი.....	3
2	ბურთი.....	7
3	გუნდი.....	8
4	სამოსი.....	14
5	დრო.....	18
6	მსაჯები.....	22
7	თამაშის ხერხი.....	31
8	ხეირი.....	32
9	ბურთის გატანა.....	34
10	ბინძურად თამაში.....	38
11	თამაშგარეთ და თამაშში.....	47
12	წინ დაფარდნა და წინ გადაწოდება.....	54
13	დაწყება და 22-დან განახლება.....	56
14	ბურთი მიწაზეა.....	63
15	ბოჭკა.....	65
16	რაქი.....	72
17	მოლი.....	77
18	ალაღად დაჭერა.....	81
19	აუტი და დერეფანი.....	84
20	შერკინება.....	102
21	საჯარიმო და თავისუფალი.....	118
22	ლელოში.....	125
	უესტები.....	134
	განსაზღვრებანი.....	147
	ლექსიკონი.....	153
	შვიდკაცა.....	8, 9, 12, 18, 20, 23, 29, 30, 36, 37 46, 56, 57, 58, 103, 104, 119
	ჭაბუკები.....	10, 12, 21, 104, 105, 106, 115