

Laws of the Game Rugby Union

Incorporating the Playing Charter

2016



**WORLD
RUGBY™**

**ПРАВИЛА ИГРЕ
РАГБИ ЈУНИОН**
Рагби 15

**LAWS OF THE GAME
RUGBY UNION**

СВЕТСКА РАГБИ ОРГАНИЗАЦИЈА

World RUGBY

2016

Превод: **Петар Цуканић**
Фебруар 2016.

Садржај

Објашњења уз текст и илустрације.....	1
Увод.....	3
Дефиниције.....	4
Повеља игре.....	10
Пре почетка утакмице.....	24
Правило 1 Терен.....	25
Правило 2 Лопта.....	31
Правило 3 Број играча - Тим.....	33
Правило 4 Опрема играча.....	41
Правило 5 Време.....	45
Правило 6 Званична лица на утакмици.....	48
6.А Судија.....	48
6.Б Аут судије и Помоћне судије	53
6.В Додатна лица.....	57
За време утакмице	
Како се игра.....	58
Правило 7 Начин играња.....	59
Правило 8 Предност.....	60
Правило 9 Начин поентирања.....	62
Правило 10 Груба игра (Фаул)	66
Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри.....	75
Правило 12 Одбитак напред или Бацање напред.....	81

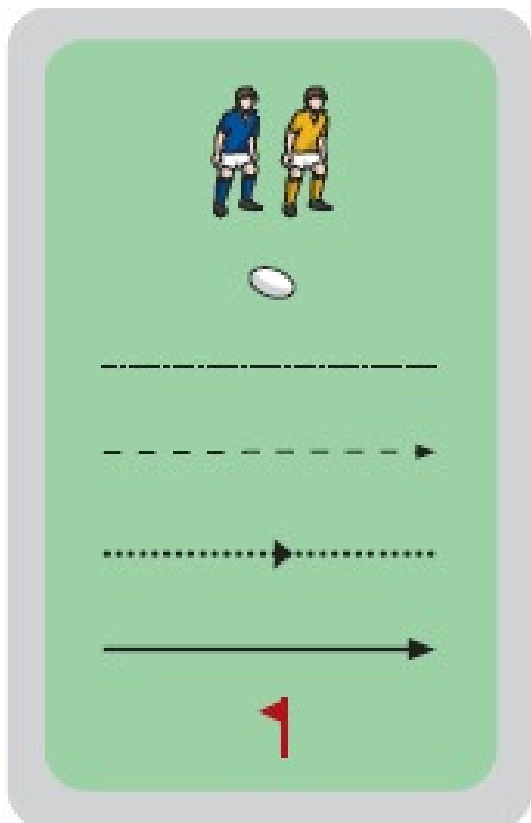
Садржај

У Пољу за игру.....	84
Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут (дроп-кик из Простора 22м)	85
Правило 14 Лопта на земљи – Без Обарања.....	92
Правило 15 Обарање – Играч са лоптом је оборен на земљу.....	94
Правило 16 Рак.....	102
Правило 17 Мол.....	107
Правило 18 Марк.....	113
Наставак игре после прекида.....	116
Правило 19 Аут и Коридор	117
Правило 20 Скрам.....	138
Правило 21 Казнени и Слободни ударци	151
Есеј простор.....	158
Правило 22 Есеј простор.....	159
Модификације Правила за играче до 19 година.....	168
Модификације Правила за Рагби 7 (тимови са по 7 играча)	172
Модификације Правила за Рагби 10 (тимови са по 10 играча)	182
Судијски знаци.....	190

Објашњења уз текст и илустрације

ИЛУСТРАЦИЈЕ

Све илустрације у овој књизи биће у складу са следећим знацима:



Играчи

Лопта

Кретање лопте после шута

Кретање лопте после бацања /
додавања

Кретање лопте после одбијања
напред / блокирања

Кретање играча

Заставица

ТЕКСТ

Промене у Правилима 2016. означене су

Пробна правила која се примењују означена су

Казнени ударци су означени као:

Казнена мера: Казнени ударац

Слободни ударци су означени као:

Казнена мера: Слободан ударац

УВОД

Увод

УВОД

Суштина Игре је да два тима, сваки са по петнаест или седам играча, поштујући фер-плеј у складу са овим Правилима, у спортском духу, носећи лопту, додајући је, шутирајући је и полагајући је на земљу, постигну што више поена. Победник је онај тим који постигне већи број поена.

Правила Игре, укључујући Модификације за Играче до 19 година и за Рагби 7, су потпуна и садрже све што је потребно да би Игра била коректна и фер.

Рагби Јунион је спорт у којем има физичког контакта. Сваки спорт са физичким контактом је потенцијално опасан. Веома је важно да се играчи у току Игре понашају у складу са Правилима Игре и да стално имају на уму безбедност, како своју, тако и других.

Играчи су одговорни за сопствену физичку и техничку припремљеност која им је неопходна да би играли Рагби поштујући Правила Игре и принципе безбедности.

Одговорност тренера и учитеља Рагбија је да осигурају да играчи буду припремљени на начин који обезбеђује поштовање Правила Игре и принципе безбедности.

Судија је обавезан да у сваком мечу поштено примењује сва Правила игре. Изузетак су мечеви у којима се, уз сагласност Светске рагби организације врши експериментална примена одређених измена Правила.

Обавеза сваког Савеза је да обезбеди да се на сваком нивоу игра дисциплиновано и у спортском духу. Не може само судија да штити ове принципе; одговорност за то такође лежи на Савезима, подсавезима и клубовима.

Дефиниције

А

Аут: Правило 19 - Аут и Коридор.

Аут линија: Правило 1 – Терен.

Аут линија есеј простора: Правило 1 – Терен.

Аут судија: Правило 6 - Званична лица на утакмици.

Б

Бацање напред: Правило 12 - Одбитак напред или Бацање напред.

Близу: На удаљености до једног метра.

В

Ван игре: Када лопта или играч који има лопту у свом поседу оду у аут, аут есеј простора или додирну односно пређу преко линије мртве лопте.

Волеј: Лопта је пуштена из руке или руку и шутнута пре него што је додирнула земљу.

Г

Гол: Играч постиже гол шутем из поља за игру тако да лопта пређе преко пречке, а између статива гола. Шут се изводи са места или дроп-киком. Гол не може да буде признат уколико је постигнут из почетног ударца, дроп-аута или слободног ударца.

Гол из казне: Правило 9 - Начин поентирања.

Гол линија: Правило 1 – Терен.

Груба игра: Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Д

Далеко убацавање: Правило 19 - Аут и Коридор.

Дем: Играч одређен да убацује лопту у скрам; он обично носи дрес са бројем 9.

Дозвољен положај: Правило 11 - Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри.

Дроп-аут: Правило 13 - Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут (дроп-кик из Простора 22м).

Дроп-гол: Правило 9 - Начин поентирања.

Дроп-кик: Лопта је пуштена из руке или руку на земљу и шутнута док се подиже после првог одскока.

Дефиниције

Е

Есеј: Правило 9 - Начин поентирања.

Есеј прегуравањем: Правило 22 – Есеј простор.

Есеј простор: Правило 22 – Есеј простор.

Ефективно време играња: Време протекло у игри, изузимајући време изгубљено према Правилу 5 – Време.

Ж

Жути картон: Картон жуте боје показан играчу који је упозорен и привремено искључен на период од 10 минута ефективног времена играња.

З

Задње ноге: Стопало последњег играча у скраму, раку или молу, које је најближе гол линији тог играча.

И

Игралиште: Правило 1 – Терен.

Игралиште са заштитним појасом: Правило 1 – Терен.

Играно: Лоптом је играно када она додирне неког играча.

Играч са лоптом: Играч који има лопту у свом поседу.

Играчи прве линије: Правило 20 – Скрам. Играчи напада и то слободни стуб, талонер и укљештени стуб. Они обично носе дресове са бројевима 1, 2 и 3.

Измена играча: Правило 3 - Број играча – Тим.

К

Казнена мера: Казнена акција судије против играча или тима који је направио прекршај.

Казнени есеј: Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Казнени ударац: Правило 21 – Казнени и Слободни ударци. Шут у корист тима који није учинио прекршај, досуђен после прекршаја противничких играча. Осим у случајевима предвиђеним Правилима, казнени ударац досуђен због прекршаја изводи се на месту прекршаја.

Дефиниције

Капитен: Капитен је играч којег именује тим. Једино капитен има право да се консултује са судијом у току меча и само он је одговоран за избор опција у вези са судијским одлукама.

Клупа за кажњене играче: Посебна зона у којој привремено искључени играч мора да проведе 10 минута ефективног времена играња.

Коњички напад (Cavalry charge): Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Коридор: Правило 19 - Аут и Коридор.

Крилни треће линије: Играч напада који обично носи дрес са бројем 6 или 7.

Л

Летећи клин (Flying wedge): Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Линија мртве лопте: Правило 1 – Терен.

Линија офсајда: Замишљена линија преко игралишта, од једне до друге аут линије, паралелна са гол линијама; положај ове линије се мења у зависности од Правила.

Линија убацивања лопте из аута: Правило 19 - Аут и Коридор. Замишљена линија која је под правим углом у односу на аут линију, а пролази кроз место са којег је лопта убачена после аута.

Линија у правцу места: Уколико другачије није наведено, линија паралелна са аут линијом.

М

Марк: Правило 18 – Марк.

Мол: Правило 17 – Мол.

Мртва лопта: Лопта је ван игре. Ово се дешава кад лопта изађе изван игралишта и тамо остане или када судија својим звиждуком заустави игру или после изведеног претварања.

Н

Негурајући скрам: Негурајући скрам се не разликује од обичног скрама, само што се тимови не боре за лопту; тим који убације лопту мора да је освоји, гурање играча није дозвољено.

О

Обарање: Правило 15 – Обарање: Играч који носи лопту је оборен на земљу.

Дефиниције

Одбитак напред: Правило 12 - Одбитак напред или Бацање напред.

Одвајање у коридору: Правило 19 - Аут и Коридор.

Опасна игра: Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Опструкција: Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Организатор меча: Организација одговорна за меч, а то може да буде Савез, неколико савеза или организација која је члан Светског рагбија.

Отворена рана или рана која крвари: Правило 3 - Број играча – Тим.

Офсајд (Недозвољен положај): Правило 11 - Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри.

Офсајд према Правилу 10-метара: Правило 11 - Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри.

П

Пас: Играч баца лопту другом играчу; ако играч без бацања преда лопту другом играчу, то је такође пас.

План: Правило 1 – Терен.

Плејсер: Играч који придржава лопту на земљи док његов саиграч шутира.

Повезивање: Чврсто обухватање тела другог играча у пределу између рамена и кукова целом руком (од шаке до рамена).

Подизање: Правило 19 - Аут и Коридор.

Полагање лопте на земљу: Правило 22 – Есеј простор.

Положај преко или иза или испред: Значи са обе ноге, осим када из контекста произилази другачије.

Полувреме: Одмор између две половине утакмице.

Поље за игру: Правило 1 – Терен.

Помоћни судија: Правило 6 – Званична лица на утакмици.

Поновљени прекршај: Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Почетни шут: Правило 13 – Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут (дроп-кик из Простора 22м)

Предност: Правило 8 – Предност.

Прерано подизање: Правило 19 - Аут и Коридор. Хватање саиграча у коридору ради подизања пре него што је лопта убачена.

Преступ: Играч преступи када пређе линију са једном или са обе ноге; линија може да буде стварна (на пр. гол линија) или замишљена (на пр. линија офсајда).

Претварање: Правило 9 - Начин поентирања.

Дефиниције

Претворено: Шут из претварања је био успешан.

Привремено искључен: Правило 10 – Груба игра (Фаул).

Примач: Правило 19 - Аут и Коридор.

Простор 22 метра: Правило 1 – Терен.

Р

Рак: Правило 16 – Рак.

Резервни играчи: Правило 3 - Број играча – Тим.

С

Савез: Контролно тело надлежно за одигравање утакмице; за међународне утакмице то су Светска рагби организација или Комитет Светског рагбија.

Саиграч: Други играч истог тима.

Скрам: Правило 20 – Скрам. То је када се играчи оба тима повежу у формацију скрама, тако да игра може да се настави убацивањем лопте у скрам.

Слободан ударац: Правило 21 – Казнени и Слободни ударци. Шут у корист тима који није начинио прекршај, досуђен после прекршаја противничких играча. Осим у случајевима предвиђеним Правилима, слободан ударац досуђен због прекршаја изводи се на месту прекршаја.

Слободни стуб: Правило 20 – Скрам. Играч на левој страни прве линије скрама, који обично носи дрес са бројем 1.

Спас: Правило 22 – Есеј простор.

Стварно време играња: Протекло време укључујући прекиде настале из било ког разлога.

Стуб: Правило 20 – Скрам. Играч прве линије са леве или десне стране талонера у скраму. Ови играчи обично носе дресове са бројем 1 и 3.

Судија: Правило 6 - Званична лица на утакмици.

Т

Талонер: Правило 20 – Скрам. Играч у средини прве линије скрама који обично носи дрес са бројем 2.

Тампон: Потез играча са лоптом којим одбија противника користећи длан своје руке.

Дефиниције

Тим у нападу: Противник тима на чијој се половини игралишта игра одвија.

Тим у одбрани: Тим на чијој се половини игралишта игра одвија; противнички тим је тим у нападу.

У

Убацавање: Потез играча који убацује лопту у скрам или коридор.

Укљештени стуб: Правило 20 – Скрам. Играч на десној страни прве линије скрама, који обично носи дрес са бројем 3.

У пољу: Површина од аут линије ка средини терена.

У поседу: То је када играч носи лопту или када тим има лопту под својом контролом; на пр. лопта у скраму или раку је у поседу оног тима у чијој половини скрама или рака се она налази.

Ц

Црвени картон: Картон црвене боје показан играчу који је избачен из игре због прекршаја из Правила 10 – Груба игра (Фаул), Одредба 4.5 (в/с).

Ш

Шут: Шут је изведен када је лопта ударена било којим делом стопала или ноге од врха прстију до колена, али не коленом и не петом; шут мора видно да избаци лопту из руке или да је помери дуж терена.

Шут са места: Лопта је шутнута пошто је претходно постављена на земљу да би шут био изведен.

Повеља игре

У њој су садржане све вредности СВЕТСКОГ РАГБИЈА

Повеља игре

Увод

Рагби игра, која је у почетку представљала искључиво разоноду, преобратила се у спорт распрострањен по целом свету, са великим стадионима, сложеном административном структуром и читавим низом стратешких замисли. Рагби, као и све друго што буди интерес и ентузијазам код различитих особа, има своје особености и своје дражи.

Рагби је спорт и као такав он има свој значај. Али поред тога, Рагби краси читав низ социјалних и емоционалних вредности, као што су храброст, оданост, спортски дух, дисциплина и тимски рад. Смисао Повеље је дефинисање критеријума на основу којих могу да се оцењују игра и понашање. Повеља обезбеђује да Рагби негује свој јединствени карактер, како на терену, тако и ван њега.

Повеља покрива основне принципе Рагбија, принципе који се односе на игру и тренирање, принципе који се поштују при изради и примени Правила. Повеља, као важан део Правила Игре, поставља стандарде за све оне који су укључени у Рагби без обзира на ком нивоу.

ЧЕСТИТОСТ

СТРАСТ

СОЛИДАРНОСТ

ДИСЦИПЛИНА

УВАЖАВАЊЕ

Повеља игре

Принципи Игре

Понашање

Легенда о Вилијаму Вебу Елису, за кога се верује да је у Рагби школи давне 1823 године први подигао фудбалску лопту и потрчао са њом, упорно опстаје и поред безбројних покушаја да се промени. Можда је најправилније рећи, ова Игра мора да сачува своју оригиналност, а она се пре свега огледа у чињењу душевног пркоса.

На први поглед, тешко је пронаћи основни смисао Игре. Случајном посматрачу она личи на читав низ супротности. На пр. сасвим је нормално да играч врши огроман физички притисак на свог противника, а да при том нема ни жеље, нити икакве намере да га повреди.

Постоје границе у оквиру којих морају да делују играчи и судије. Изналажење fine разлике од које зависи код понашања, то је способност, која се комбинује са контролом и дисциплином, како појединаца, тако и колектива.

Дух

Много од своје привлачности Рагби дугује чињеници да се он игра и према слову, али и према Духу Правила. Одговорност за то не лежи само на појединцу – она укључује тренере, капитене, играче и судије.

ЧЕСТИТОСТ

Честитост је основна особина на којој се Игра заснива и она се изграђује поштеним приступом и фер-плејом

Принципи Игре

Дисциплина, контрола и узајамно уважавање, то је оно што краси Дух Игре. У Игри са много физичких изазова као што је Рагби, то су квалитети који учвршћују другарство и осећај за фер-плеј, квалитети изузетно важни за даље успехе и опстанак Рагбија.

Ово су можда старомодне традиције и врлине, али оне су издржале пробу времена и остају, на свим нивоима на којима се Рагби игра, исто онолико важне за будућност Рагбија, као што су биле важне и у његовој дугој и славној прошлости. Принципи Рагбија су основни елементи на којима се Игра базира и они омогућавају учесницима да одмах схвате карактер Рагбија и због чега је тај спорт нешто посебно.

Предмет Игре

Суштина Рагбија је да два тима, сваки са по петнаест играча, поштујући фер-плеј у складу са овим Правилима, у спортском духу, носећи лопту, додајући је, шутирајући је и полагајући је на земљу, постигну што више поена.

Рагби играју широм света и мушкарци и жене и дечаци и девојчице. Више од три милиона људи старости од 6 – 60 година редовно игра Рагби.

Широки спектар вештине и физичких захтева потребних у Рагбију, омогућава појединцима да га играју на разним нивоима без обзира на њихову грађу, димензије и способност.

СТРАСТ

Људи који су у Рагбију имају страст и ентузијазам према Игри. Рагби ствара узбуђење, емоционалну приврженост и осећај припадности светској Рагби породици

Повеља игре

Принципи Игре

Борба и Континуитет

Борба за посед лопте је једна од кључних одлика Рагбија. Ова борба се јавља током игре и то у више различитих облика:

- У контакту
- У отвореној игри
- Када се игра наставља скрамом, аутом или шутем са центра.

Борба је избалансирана тако да се награђује супериорнија вештина исказана у одређеној акцији. На пр., тим који је принуђен да шутне лопту у аут, јер није у стању да гради игру, зна да ће после тога противник убацити лопту у коридор. Тим који одбије лопту напред или одигра пас унапред, зна да ће после тога противник убацити лопту у скрам. Предност тада мора да буде на страни тима који убацује лопту, али, још једном, важно је да сви сегменти игре буду изборени на фер начин.

Циљ тима, који има лопту у свом поседу, је да одржава континуитет у акцији, да не препусти лопту противнику, већ да, користећи своју вештину, напредује и поентира. Уколико то не успе, било због сопствене грешке или због добре противничке одбране, лопта ће прећи у посед противничког тима. Борба и континуитет, добијаш и губиш.

Док један тим тежи да задржи лопту у свом у поседу, други тим настоји да се за ту лопту избори. То даје основну равнотежу између континуитета игре и континуитета поседовања лопте. Овај баланс између борбености и континуитета је присутан и код одигравања стандардних групних акција (скрам, аут, рак, мол) и у отвореној игри.

СОЛИДАРНОСТ

Рагби производи дух заједништва и ствара доживотна пријатељства, другарства, навике за тимски рад и оданост, који превазилазе културне, географске, политичке и религиозне разлике

Повеља игре

Принципи Правила Игре

Принципи на којима се базирају Правила Игре су следећи:

Спорт за сваког

Правила су сачињена тако да дају могућност играчима различитих физичких способности, и вештим и мање вештим, играчима оба пола и играчима разног узраста, да узму учешће у игри и да на нивоу својих способности играју Рагби, како такмичарски, тако и из чистог задовољства. Свако ко игра Рагби дужан је да у потпуности познаје и разуме Правила Игре.

Неговање идентитета

Правила су сачињена тако да Рагби очува своје карактеристичне елементе, као што су скрам, коридор, мол, рак, почетни шут и шутеви после поготка или одиграног Спаса. А такође и кључне одлике које се односе на борбу и континуитет, а то су – пас уназад и офанзивно обарање.

ДИСЦИПЛИНА

Дисциплина је саставни део Рагбија, како на терену, тако и ван њега. Она се огледа кроз поштовање Правила, Регулативе и основних вредности овог спорта

Повеља игре

Принципи Игре

Уживање и забава

Правилима су утврђени такви оквири Рагбија да игра представља и уживање играчима и забаву гледаоцима. У одређеним случајевима, ови циљеви не могу да се усагласе. У тим случајевима, Правила играчима дозвољавају да искажу сву вештину и знање које поседују, а тиме се уживање и забава повећавају. Да би се постигла правилна равнотежа, Правила су под непрекидном ревизијом.

Примена

Најважнија обавеза сваког играча је да се придржава Правила и да поштује принципе фер-плеја.

Правила морају да се примењују на начин који обезбеђује да се Игра одвија у складу са принципима фер-плеја. Судије и помоћне судије то постижу својим поштењем, доследношћу, осећајем за игру и, на утакмицама највишег нивоа, управљањем. За узврат, тренери, капитени и играчи су одговорни за поштовање ауторитета свих званичних лица на утакмици.

УВАЖАВАЊЕ

Уважавање саиграча, противника, званичних
лица на мечу и свих оних који су укључени у
Игру је од највеће важности

Закључак

Рагби се цени као спорт за мушкарце и жене, за дечаке и девојчице. Он код младих спортиста ствара навике за тимски рад, разумевање, сарадњу и уважавање. Уживање у игри, потребна храброст и вештина, љубав према тимском спорту која обогаћује животе учесника, као и доживотна пријатељства створена кроз заједнички интерес у Игри, то су камени темељци Рагбија од његовог настанка до данас.

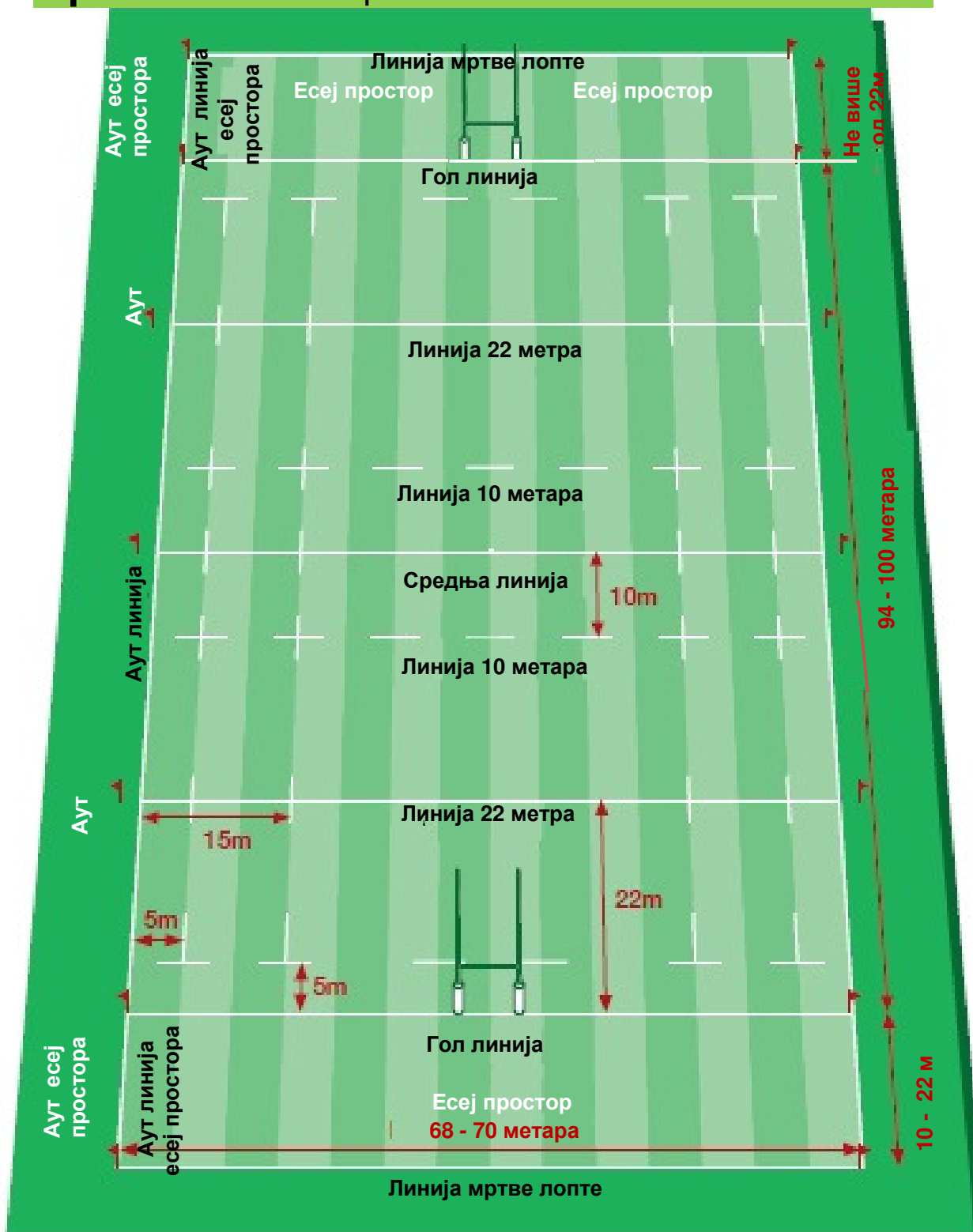
Не упркос, већ баш захваљујући веома израженим физичким и атлетским карактеристикама Рагбија, присутно је велико другарство пре и после меча. Сматра се саставним делом Игре дружење играча и једног и другог тима изван игралишта. Ова традиција представља суштину Рагбија.

Рагби је у потпуности захватила ера професионализма. Међутим, у време када многе спортске вредности слабе или се чак налазе у опасности да се изгубе, Рагби је задржао дух и традицију коју је неговао као рекреативни спорт. Рагби је поносан што је својом способношћу успео да сачува високе стандарде спортског умећа, етичког понашања и фер-плеја. Надамо се да ће ова Повеља помоћи у учвршћивању ових негованих вредности.

Пре почетка утакмице

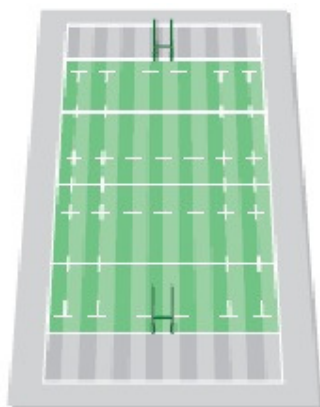
Правило 1	Терен
Правило 2	Лопта
Правило 3	Број играча - Тим
Правило 4	Опрема играча
Правило 5	Време
Правило 6	Званична лица на утакмици

Правило 1 Терен

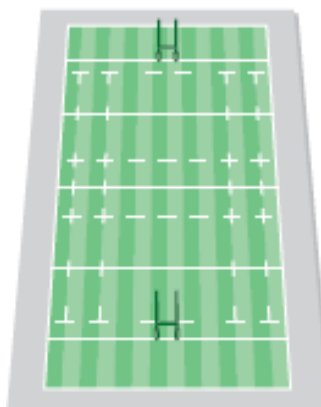


План

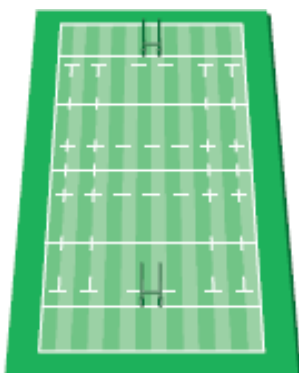
Правило 1 Терен



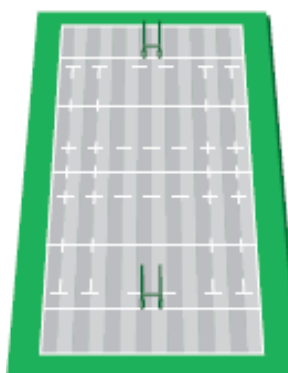
Поље за игру



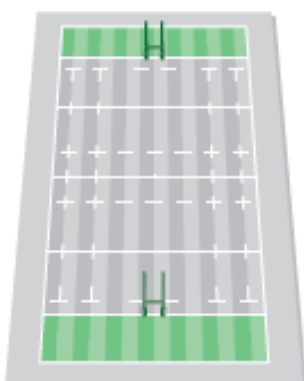
Игралиште



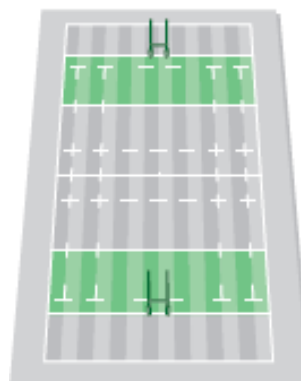
*Игралиште са
заштитним појасом*



Заштитни појас



Есеј простор



Простор 22 метра

Правило 1 Терен

ДЕФИНИЦИЈЕ

Терен је комплетна површина приказана на плану. Терен обухвата:

Поље за игру је површина (као што је на плану приказано) између гол линија и аут линија. Ове линије не припадају пољу за игру.

Игралиште је поље за игру са есеј просторима (као што је на плану приказано). Аут линије, аут линије есеј простора и линије мртве лопте нису саставни део - не припадају игралишту.

Игралиште са заштитним појасом је игралиште и површина око њега, која, где год је то могуће, треба да буде 5 или више метара. Та површина је заштитни појас.

Есеј простор је површина између гол линије и линије мртве лопте и између аут линија есеј простора. Есеј простор обухвата гол линију, али њему не припадају линија мртве лопте и аут линије есеј простора.

Простор 22 метра је површина између гол линије и линије 22 метра, линија 22 метра јој припада, а гол линија није њен саставни део.

План, заједно са свим уписаним називима и мерама, је саставни део Правила.

1.1 Горња површина игралишта и заштитног појаса

(a/a) **Услов.** Подлога мора да буде све време безбедна за игру.

(б/б) **Тип подлоге.** Подлога треба да буде травната, али такође може да се игра на песку, шљаки, снегу или вештачкој трави. Када се игра на снегу и снег и површина испод њега морају да буду безбедни за игру. На тврдим површинама, као што су на пример бетон или асфалт, не треба играти. Код вештачке траве, она мора да задовољи услове из Светске рагби Одредбе 22.

1.2 Захтеване димензије игралишта и заштитног појаса

(a/a) **Димензије.** Дужина поља за игру не треба да буде већа од 100 метара. Есеј простори не треба да буду дужи од 22 метра. Ширина игралишта не треба да буде већа од 70 метара.

Правило 1 Терен

- (б/б) Дужина и ширина игралишта треба да буду што приближнији наведеним димензијама. Све површине су правоугаоног облика.
- (в/с) Растојање од гол линије до линије мртве лопте, где год је то могуће, не треба да буде мање од 10 метара.
- (г/д) Када се играју:
- (i) Утакмице сениорских репрезентација А или Б селекције једног Савеза, против А или Б селекције другог Савеза; и
 - (ii) Међународне утакмице Рагби 7
- димензије треба да буду што је могуће ближе максималним. Дужина поља за игру не треба да буде мања од 94м, ширина не мања од 68м, а дуужина есеј простора не мања од 6м. Уколико Савез жели да одступи било од максималних, било од минималних димензија, он мора да се обрати Светској рагби организацији за сагласност.
- (д/е) Заштитни појас не може да буде мањи од 5м где год је то могуће.

1.3 Линије на игралишту и заштитном појасу

(а/а) Пуне линије

Линије мртве лопте и аут линије есеј простора, и једне и друге не припадају есеј простору.

Гол линије, оне су саставни део есеј простора, али не припадају пољу за игру.

Линије 22 метра, које су паралелне са гол линијама.

Средња линија, која је паралелна са гол линијама.

Аут линије које не припадају пољу за игру.

Правило 1 Терен

(б/б) Испрекидане линије

Све линије, које нису пуне, испрекидане су и свака од њих је дугачка 5м.

Постоје две испрекидане линије, које се налазе на свакој половини поља за игру, паралелне су са средњом линијом и од ње су удаљене 10м. Оне се зову Линије 10 метара. Линије 10 метара се секу са испрекиданим линијама, које су паралелне са аут линијама на растојању 5 и 15 метара од сваке аут линије.

Постоје две испрекидане линије, које су паралелне са аут линијама и удаљене од сваке аут линије 5м. Оне иду од једне до друге испрекидане линије које су паралелне са гол линијама и од њих удаљене 5м, секу се са обе Линије 22 метра, са обе испрекидане Линије 10 метара и са средњом линијом. Оне се зову Испрекидане линије 5 метара.

Постоје две испрекидане линије, које су паралелне са аут линијама и удаљене од сваке аут линије 15м. Оне иду од једне до друге испрекидане линије које су паралелне са гол линијама и од њих удаљене 5м, секу се са обе Линије 22 метра, са обе испрекидане Линије 10 метара и са средњом линијом. Оне се зову Испрекидане линије 15 метара.

Постоји шест испрекиданих линија, које су паралелне са гол линијама, а од њих су удаљене 5м. Две испрекидане линије су на 5 и 15 метара од сваке аут линије. Преостале две линије се налазе испред статива гола и размакнуте су 5 метара једна од друге.

(в/с) Центар

Постоји једна линија дуга 0,5 метара, која сече средњу линију на њеној половини.

1.4 Димензије статива и пречке гола

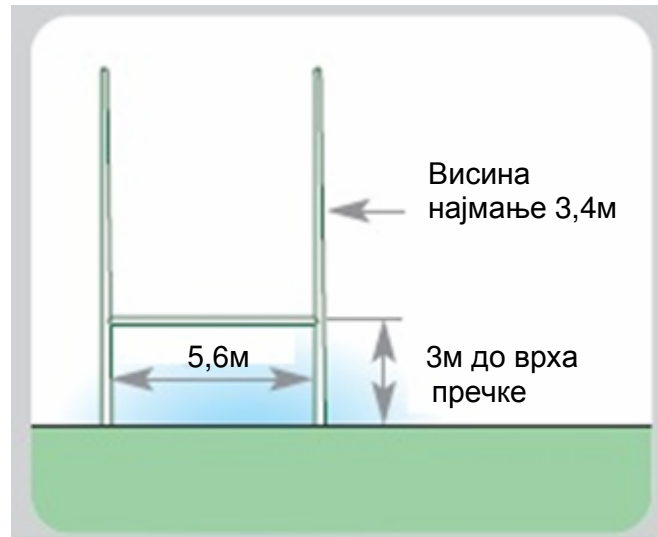
(а/а) Растојање између статива је 5,6 метара.

(б/б) Пречка је постављена између статива тако да је њена горња ивица на висини 3,0 метра од терена.

(в/с) Најмања висина статива је 3,4 метра.

(г/д) Уколико се на стативе поставља заштита, спољна ивица заштите не сме да буде удаљена више од 300мм од гол линије.

Правило 1 Терен



Стативе гола

1.5 Заставице

- (a/a) Има 14 заставица чија је висина најмање 1,2 метра од терена.
- (б/б) Заставице морају са буду постављене на местима где се секу аут линије есеј простора са гол линијама и на местима где се секу аут линије есеј простора са линијама мртве лопте. Ових осам заставица су изван есеј простора и не припадају игралишту.
- (в/с) Заставице морају да буду постављене у правцу линија 22 метра и у правцу средње линије и то на растојању 2 метра од аут линије, унутар заштитног појаса.

1.6 Примедбе у вези терена

- (a/a) Уколико било који тим има примедбе у вези терена или начина на који је терен обележен, оне се морају саопштити судији пре почетка меча.
- (б/б) Судија ће настојати да реши проблем, али не сме да да знак за почетак меча уколико се сматра да је неки део терена опасан за игру.

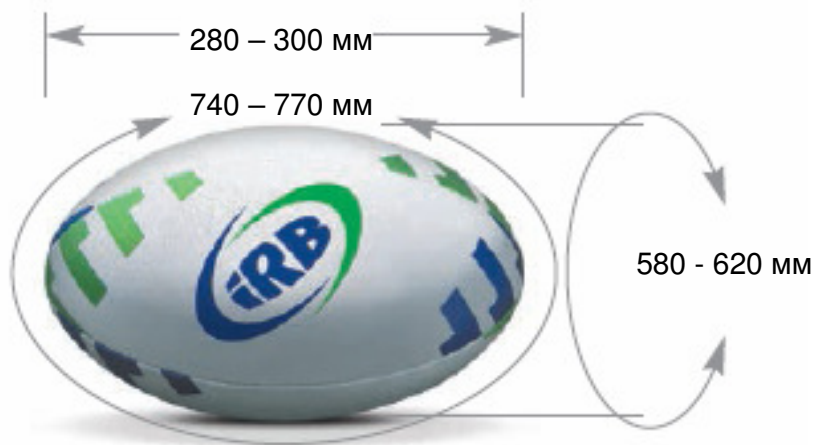
Правило 2 Лопта

2.1 Облик

Лопта мора да буде овалног облика и направљена од четири панела.

2.2 Димензије

Дужина у правцу	280 – 300 милиметара
Обим (подужни)	740 – 770 милиметара
Обим (попечни)	580 – 620 милиметара



2.3 Материјали

Кожа или одговарајући синтетички материјал. Ови материјали могу да буду додатно обрађени како би били водонепропустиви и како би боље приањали за руке.

Правило 2 Лопта

2.4 Тежина

410 – 460 грама

2.5 Притисак ваздуха у лопти на почетку утакмице

65,71 – 68,75 килопаскала, или 0,67 – 0,70 килограма по квадратном центиметру, или 9,5 – 10,0 фунти по квадратном инчу.

2.6 Резервне лопте

Резервне лопте морају да буду на располагању у току утакмице, с тим да ни један тим не сме да извуче или да покуша да извуче непоштenu предност користећи их или замењујући их.

2.7 Лопте мањих димензија

Лопте другачијих димензија од наведених у овом Правилу могу да се користе на утакмицама младих играча.

Правило 3 Број играча - Тим

ДЕФИНИЦИЈЕ

Тим. Тим сачињава петнаест играча који започињу меч, плус одобрене замене и/или измене.

Замене. Играч који замењује повређеног саиграча.

Измене. Играч који замењује саиграча из тактичких разлога.

3.1 Највећи дозвољени број играча на терену

Највећи дозвољени број: ни један тим не сме да има више од петнаест играча на терену за време утакмице.

3.2 Тим са већим бројем играча од дозвољеног

Примедба: у било које време пре или за време утакмице, неки тим може да стави судији примедбу на број играча у противничком тиму. Чим судија сазна да један тим има више играча у игри, он мора да нареди капитену тог тима да број играча смањи до дозвољеног. Резултат постигнут до тог тренутка се не мења.

Казнена мера: Казнени ударац са места на којем игра треба да буде настављена

3.3 Утакмице са мање од петнаест играча

Савез може да дозволи одигравање утакмица са мање од петнаест играча у сваком тиму. У тим случајевима, сва Правила игре се примењују, осим оног по којем у скраму све време мора да буде најмање по пет играча сваког тима.

Изузетак: утакмице између тимова у Рагби 7 су изузетак. На тим утакмицама важе Модификације Правила за Рагби 7 (тимови са по 7 играча).

Правило 3 Број играча - Тим

3.4 Играчи одређени за измене

- (a/a) На међународним утакмицама, Савез може да најави до осам замена/измена.
- (б/б) На другим утакмицама, Савез надлежан за одигравање или организатор утакмице одлучују колико може да се најави замена/измена, с тим да је дозвољено највише осам.
- (в/с) Савез (или Савези, када на утакмици или такмичењу учествују тимови из два или више Савеза) може да одлучи колико замена/измена може да се најави, с тим да је дозвољено највише осам.
- (г/д) Тим може да измени највише два играча прве линије (по условима Правила 3.5 (ђ/ф) и (е/г), дозвољава се три) и пет осталих.
- (д/е) Измене могу да се врше једино кад је лопта мртва и уз дозволу судије.

3.5 Прва линија скрама – замене и измене

- (a/a) Тим је искључиво одговоран да обезбеди одговарајући истрениране играче за прву линију скрама и играче прве линије скрама који могу да уђу у игру као замена – измена. Судија не одређује да ли је неки играч одговарајуће истрениран да игра у првој линији скрама.

Правило 3 Број играча - Тим

(б/б) Доња таблица показује најмањи број играча прве линије скрама зависно од броја играча у екипи, као и минимум обавеза у погледу измена.

Број играча у екипи	Најмањи број играча прве линије скрама у екипи	Мора да буде оспособљено за измену на први позив
15 или мање	3	-
16, 17 или 18	4	Или стуб или талонер
19,20, 21 или 22	5	Или стуб или талонер
23	6	Слободни стуб, укљештени стуб и талонер

Савез може, имајући у виду спремност играча, да промени најмањи број играча прве линије скрама у екипи, као и минимум обавеза у погледу измена за одређене нивое утакмица које су у његовој надлежности.

Када Савез/организатор утакмице одреди да екипа броји 23 играча, а неки тим има само два играча прве линије скрама за измену, у том случају овај тим може да стави само 22 играча у екипу.

- (в/с) Пре почетка утакмице, тимови морају да укажу судији који играчи играју у првој линији скрама и ко су њихове замене. Само ови играчи могу да играју у првој линији, када се досуди скрам.
- (г/д) Играч прве линије скрама одређен за замену може да почне утакмицу на некој другој позицији.

Правило 3 Број играча - Тим

3.6 Негурајући скрам

- (a/a) Негурајући скрам се игра када неки тим не може да обезбеди на терену одговарајући истрениране играче прве линије или када судија тако одреди.
- (б/б) Савези/организатори утакмице могу да одреде да ли утакмица може да почне или да ли може да се настави са негурајућим скрамовима.
- (в/с) Када неки играч прве линије изађе из игре због повреде или је избачен или је привремено искључен, судија ће тада проверити да ли тај тим може да настави игру са гурањем у скрамовима. Ако судија добије информацију да тим не може да игра са гурањем у скрамовима, он ће досудити негурајуће скрамове. Уколико се играч врати или неки други играч прве линије уђе, игра ће бити настављена са гурањем у скраму.
- (г/d) Кад екипа има 23 играча, или на основу одлуке Савеза/организатора утакмице, играч чији је излазак из игре довео до негурајућих скрамова не може да буде замењен.
- (д/е) Увек када је то могуће, тим мора да има играче прве линије у првој линији скрама све време. Код негурајућих скрамова, дозвољава се да у првој линији скрама игра неки други играч, али само ако нема расположивих играча прве линије скрама за замену, односно измену.
- (ђ/f) Ако, због тога што је један играч прве линије привремено искључен, други играч мора да буде номинован да изађе да би омогућио оспособљеном играчу прве линије да уђе у игру, номиновани играч не може да се врати све док траје суспензија.
- (е/g) Ако, због тога што је један играч прве линије избачен из игре, други играч мора да буде номинован да изађе да би омогућио оспособљеном играчу прве линије да уђе у игру, номиновани играч може да се врати у игру као замена/измена.

Правило 3 Број играча – Тим

3.7 Искључење због грубе игре

Играч који је искључен због грубе игре не може да буде замењен или измењен. Изузетак овом Правилу, погледати Правило 3.5.

3.8 Стална замена играча

Играч може да буде стално замењен ако је повређен. Ако је играч стално замењен, он више не може да се враћа у игру. Замена повређеног играча може да се врши једино кад је лопта мртва и уз дозволу судије.

3.9 Одлука о сталној замени играча

- (a/a) На утакмицама државних репрезентација, играч може да буде замењен једино ако је, по мишљењу лекара, повреда такве природе да би било ризично за тог играча настави да игра.
- (б/б) На осталим утакмицама, где је то Савез изричито одобрио, повређени играч може да буде замењен по савету медицински образованог лица. Ако такво лице није присутно, замена може да се изврши уколико то судија одобри.

3.10 Овлашћење судије да спречи повређеног играча да настави игру

Уколико судија сматра - било са, било без мишљења лекара или медицински образованог лица - да је играч повређен у мери да не може да настави игру, судија може да му нареди да напусти игралиште. Такође, судија може да нареди повређеном играчу да напусти игралиште да би био прегледан од стране лекара.

Правило 3 Број играча – Тим

3.11 Привремена замена – отворена рана

- (a/a) Када играч има повреду која неконтролисано крвари (отворену рану), тај играч може да буде привремено замењен. Повређени играч мора да се врати у игру чим је крварење заустављено, односно рана превијена. Ако играч, који је привремено замењен није у могућности да се врати у игру у року од 15 минута (стварно протекло време) од момента када је изашао, замена постаје стална и тај играч не може више да се враћа у игру.
- (б/б) На међународним утакмицама, званични лекар доноси одлуку да ли је повреда која крвари таква да је неопходна привремена замена.
- (в/с) Мале посекотине или огреботине се не сматрају отвореним ранама и оне треба да се санирају у току прекида игре до којих је дошло из других разлога.
- (г/д) Ако је повређен играч који је ушао као привремена замена, он такође може да буде замењен.
- (д/е) Ако је играч, који је ушао као привремена замена, избачен због грубе игре, замењени играч не може да се враћа на игралиште.
- (ђ/ф) Ако је играч, који је ушао као привремена замена, опоменут и привремено искључен, замењени играч може да се врати на игралиште тек када казна истекне.

3.12 Привремена замена – повреда главе

Уколико је, на било ком месту у току утакмице, неки играч био у несвести или се сумња да је доживео потрес мозга, тај играч мора одмах и за стално да буде изведен из игре. То се назива „Препознај и Удаљи“.

Једино код елитних сениорских утакмица, на којима је од стране Светског рагбија (сагласно Одредбама 10.1.4 и 10.1.5) унапред одобрена „процена тежине повреде главе“ и процедура привремене замене, играч којем се врши процена повреде главе:

- Мора да изађе из игре; и
- Биће привремено замењен (чак и ако су искоришћене све измене/замене)

Правило 3 Број играча – Тим

То је из разлога да би се омогућила процена тежине повреде и у случајевима када није одмах очигледно да ли је играч био у несвести или се сумња да је доживео потрес мозга, па би требало за стално да напусти терен.

У случају привремене замене таквог играча:

- (a/a) Уколико се тај играч не јави званичном лицу поред аут линије у року од 10 минута (стварно протекло време) од момента када је напустио игралиште да би се извршила процена тежине његове повреде, замена постаје стална и замењени играч не сме да се враћа у игру.
- (б/б) Уколико је привремена замена извршена десет минута пре краја првог полувремена утакмице или мање, повређени играч мора да се врати у игру на самом почетку другог полувремена. У супротном, замена постаје стална.
- (в/с) Привремена замена не сме да изводи казнене шутеве на гол, као ни претварања после постигнутих есеја, осим ако није постала стална.
- (г/д) Привремена замена може да буде привремено замењена уколико се тражи процена тежине повреде главе тог играча (чак и ако су искоришћене све измене/замене).
- (д/е) Ако је привремена замена искључена због грубе игре, замењени играч не може да се враћа у игру, осим у складу са Правилем 3.5 (Прва линија скрама – замене и измене) и Правилем 3.14 (Замењени играч се враћа у игру). Замењени играч може да се врати само уколико је после медицинског прегледа то њему дозвољено, а јавио се званичном лицу поред аут линије у року од 10 минута (стварно протекло време) од момента када је напустио игралиште да би се извршила процена тежине његове повреде.
- (ђ/ф) Ако је играч који је ушао као привремена замена опоменут и привремено искључен, замењени играч може да се врати на игралиште тек када казна истекне, осим у складу са Правилем 3.5 (Прва линија скрама – замене и измене) и Правилем 3.14 (Замењени играч се враћа у игру). Замењени играч може да се врати само уколико је после медицинског прегледа то њему дозвољено, а јавио се званичном лицу поред аут линије у року од 10 минута (стварно протекло време) од момента када је напустио игралиште да би се извршила процена тежине његове повреде.

Правило 3 Број играча – Тим

3.13 Играч који жели да се врати у игру

- (а/а) Играч који има отворену рану, односно рану која крвари, мора да напусти игралиште. Он не може да се враћа у игру док се крварење не заустави и отворена рана не превије.
- (б/б) Играч, који је изашао из игре због повреде или било ког другог разлога, не сме да се враћа у игру све док му то судија не дозволи. Судија не сме да дозволи играчу да улази у игру све док лопта не буде мртва.
- (в/с) Уколико се играч враћа у игру или замена/измена улази у игру без одобрења судије, а судија протумачи да је играч то урадио да би помогао свом тиму или да би омео противника, судија ће казнити играча због неспортског понашања.

Казнена мера: Казнени ударац на месту где игра треба да се настави.

3.14 Замењени играч се враћа у игру

Уколико је играч замењен, тај играч може да се врати у игру само да би заменио:

- повређеног играча прве линије скрама сагласно Правилу 3.5
- играча са отвореном раном сагласно Правилу 3.11
- играча који је послат на процену тежине повреде главе сагласно Правилу 3.12
- играча који је повређен грубом игром (фаулом) противника (верификовано од стране Званичних лица на утакмици).

3.15 Летеће измене

Савез може да одобри летеће измене за одређене нивое Игре који су под његовом надлежношћу. Број измена не може да буде већи од дванаест. За начин на који се врше измене и њихова правила, одговоран је надлежни Савез.

Правило 4 Опрема играча

ДЕФИНИЦИЈЕ

Опрема играча је све оно што играч има на себи.

Играч носи мајицу, шорц и гаће, чарапе и копачке.

Рукави мајице морају да буду дугачки најмање до половине надлактице (половина између рамена и лакта).

Детаљна информација у вези дозвољених спецификација за одећу и крампоне налази се у Спецификацијама Светске рагби организације (СРО)(Одредба 12).

4.1 Додатни делови опреме

- (a/a) Играч може да носи заштиту направљену од еластичних или сажимајућих материјала. Ти материјали морају да буду периви.
- (б/б) Играч може да носи костобране који одговарају Спецификацијама Светског рагбија (СРО Спецификације) (Одредба 12).
- (в/с) Играч испод чарапе може да носи заштиту скочног зглоба која по висини не прелази трећину дужине цеванице и, ако је тврда, не сме да буде од метала.
- (г/д) Играч може да носи рукавице без прстију које су у складу са СРО Спецификацијама (Одредба 12).
- (д/е) Играч може да носи уложак (заштиту) за рамена који има заштитни знак Светског рагбија (Одредба 12).
- (ђ/ф) Играч може да носи заштиту за усне или зубе.
- (е/г) Играч може да носи заштитну капу која има заштитни знак Светског рагбија (Одредба 12).

Правило 4 Опрема играча

- (ж/ћ) Играч може да користи бандаж и/или завој да покрије или заштити било коју повреду.
- (з/и) Играч може да користи танку траку или сличан материјал као подршку и/или заштиту од повреде.

ПРОБНО ПРАВИЛО

- (и/ј) Играч може да носи заштитне наочаре које имају заштитни знак Светског рагбија (Одредба 12).

4.2 Посебан додаток опреми за жене

Поред поменутог у претходном члану, жене могу да носе:

- (а/а) Заштиту за груди која има заштитни знак Светског рагбија (Одредба 12).
- (б/б) Испод шорца и чарапа дуге памучне „хеланке“ са једним шавом на унутрашњој страни ногу.
- (в/с) Мараму (повез) на глави, под условом да тиме не доводе у опасност ни особу која је носи, а ни друге играче, као и под условом да марама није у супротности са Одредбом 12.

4.3 Крампони

- (а/а) Крампони на копачкама морају да одговарају СРО Спецификацијама (Одредба 12).
- (б/б) Пресована гума са више крампона је дозвољена, с тим да нема оштрих ивица или избочина.

Правило 4 Опрема играча

4.4 Забрањени елементи опреме

- (a/a) Играч не сме да носи ниједну ствар на којој има крви.
- (б/б) Играч не сме да носи ниједну ствар која је оштра или која гребе.
- (в/с) Играч не сме да носи ниједну ствар која има дугмад, копче, прстенове, куке, рајсфершлусе, шrafoве или оштре материјале или оне који стрче, осим оних која су овим Правилком дозвољена.
- (г/д) Играч не сме да носи накит, на пример прстење или минђуше.
- (д/е) Играч не сме да носи рукавице.
- (ђ/ф) Играч не сме да носи шорц са нашивеним јастучићима.
- (е/г) Играч не сме да носи ниједну ствар која није у складу са СРО Спецификацијама важећим за ту врсту одеће (Одредба 12).
- (ж/х) Играч не сме да носи ниједну ствар која је нормално дозвољена Правилима, али која, по мишљењу судије, може да нанесе повреду играчу.
- (з/и) Играч не сме да носи средства за комуникацију у својој одећи или прикачена уз тело.
- (и/ј) Играч не сме да носи ниједан додатни део опреме који не одговара СРО Одредби 12.

Правило 4 Опрема играча

4.5 Провера опреме играча

- (a/a) Судија или аут судије, које је организатор утакмице одредио или су са његове стране овлашћени, морају да провере да ли одећа и копачке играча одговарају захтевима из овог Правила.
- (б/б) Судија, у било које време и пре и за време утакмице, има право да оцени да је неки део опреме играча опасан или да није у складу са Правилима. У том случају, судија мора да наложи играчу да тај део опреме уклони. Играч не сме да настави игру док не уклони тај део опреме.
- (в/с) Уколико при провери опреме пре почетка утакмице судија или аут судија кажу играчу да неки део опреме коју носи Правила забрањују, а касније нађу истог играча са тим делом опреме на игралишту, овај играч ће бити искључен из игре због неспортског понашања.
- Казнена мера:** Казнени ударац на месту где игра треба да се настави.

4.6 Замена опреме

Судија не мора да дозволи играчу да напусти игралиште да би променио неки део опреме, осим ако је опрема крвава.

За више информација у вези одредби које се односе на опрему играча, погледати СРО Одредбу 12 на <http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

Правило 5 Време

5.1 Трајање утакмице

Утакмица траје не више од 80 минута плус изгубљено време, екстра време (продужеци) и било који посебни услови. Утакмица је подељена на две половине од којих свака траје не више од 40 минута ефикасног времена играња.

5.2 Полувреме

После полувремена тимови мењају стране. Пауза траје највише 15 минута. Дужину паузе одређује организатор меча, Савез или познато тело које је надлежно за одигравање меча. За време паузе, тимови, судија и аут судије могу да напусте игралиште.

5.3 Мерење времена

Време мери судија, али он може да пренесе ту обавезу на једног или на обојицу аут судија и/или на званичног мериоца времена и у том случају судија њима сигнализира сваки прекид или изгубљено време. На утакмицама где нема званичног мериоца времена, уколико судија није сигуран у тачно време, он консултује једног или обојицу аут судија, а може да консултује и неког другог, али само ако аут судије не могу да му помогну.

5.4 Изгубљено време

Изгубљено време може да настане услед:

- (a/a) **Повреде.** Судија може да заустави игру у трајању од највише једног минута да би повређеном играчу била указана помоћ или због ма којег другог дозвољеног прекида.

Судија може да дозволи да се игра настави док медицинско особље пружа помоћ повређеном играчу на игралишту или повређени играч може да оде до аут линије да би му помоћ била указана.

Правило 5 Време

У случају да је повреда играча озбиљна и он мора да буде изнет са игралишта, судија има право да дозволи неопходно време потребно да би играч био изнет са игралишта.

- (б/б) **Замене опреме играча.** Док је лопта мртва, судија одобрава играчу време да замени или поправи поцепану мајицу, шорц или копачке. Време се одобрава и да играч поново веже пертлу на копачкама.
- (в/с) **Замене и измене играча.** Време се одобрава код замене или измене играча.
- (г/д) **Консултација судије са својим помоћником(цима) или другим званичним лицима.** Време се одобрава за консултације судије са својим помоћницима или другим званичним лицима.

5.5 Надокнада изгубљеног времена

Изгубљено време мора да буде надокнађено у оном полувремену у којем је изгубљено.

5.6 Екстра време (продужеци)

Утакмица може да траје дуже од осамдесет минута уколико је Организатор утакмице одредио да се у случају нерешеног резултата код нок-аут такмичења играју продужеци (екстра време).

5.7 Друге одредбе у вези времена

- (а/а) На међународним утакмицама игра увек траје осамдесет минута плус изгубљено време.
- (б/б) На утакмицама које нису међународне, Савез одређује дужину трајања утакмице.
- (в/с) Уколико Савез не одреди, дужину утакмице договарају тимови. Ако они не могу да се усагласе, одлуку доноси судија.

Правило 5 Време

- (г/d) Судија има право да заврши утакмицу у било које време, уколико сматра да би наставак игре био опасан.
- (д/e) Ако време истекне, а лопта није мртва или досуђени скрам или аут нису одиграни, судија дозвољава играчима да наставе игру све до наредне мртве лопте. Лопта постаје мртва када судија досуди скрам или аут, када досуди право избора тиму који није начинио прекршај, када досуди дроп-аут, као и после претварања или успешно изведеног казненог удараца на гол. Уколико скрам треба да буде поновљен, сматра се да није одигран. Ако време истекне, а судија после тога досуди марк, слободан ударац или казнени ударац, он ће дозволити да се игра настави.
- (ђ/f) Уколико је постигнут есеј после истека времена, судија ће допустити време да се изведе претварање.
- (е/g) Тим који постигне есеј непосредно пре краја утакмице, може да изведе претварање, али може и да одустане од претварања. Под условом да одустане од претварања или изведе шут пре него што истекне време утакмице, утакмица ће бити настављена и завршиће се следећим прекидом сагласно Правилима. Време шута се узима од тренутка када је лопта шутнута.
- (ж/h) Ако је постигнут погодак пре краја утакмице и остало је време за наставак шутем са центра, али време истиче непосредно после тог шута, па играч који шутира:
- шутне краће од 10 метара
 - шутне директно у аут
 - учини лопту мртвом тако што је шутне на или преко противничког аута есеј простора или линије мртве лопте
- судија ће понудити противничком тиму зависно од случаја опције предвиђене Правилем 13.7, 13.8 и 13.9 и утакмица се наставља док лопта поново не постане мртва.
- (з/i) Када се утакмица игра по великој врућини или када је влажност изузетно висока, судија има право да дозволи играчима по једну паузу за воду у сваком полувремену. Ове паузе не треба да буду дуже од једног минута. Изгубљено време треба да се дода на крају сваког полувремена. Пауза за воду треба нормално да се дозволи после постигнутог есеја или када је лопта ван игре у близини средње линије.

Правило 6 Званична лица на утакмици

ДЕФИНИЦИЈЕ

Свака утакмица је под контролом **Званичних лица**, то су судија и двојица аут судија или помоћних судија. **Додатна лица**, овлашћена од стране организатора утакмице могу да буду резервни судија и/или резервни помоћни судија, званичник одређен да помогне судији при доношењу одлука користећи технолошке уређаје, мерилац времена, лекар на утакмици, лекари тимова, чланови тимова који не играју и скупљачи лопти.

Аут судију може да именује организатор утакмице или тим који игра и он је одговоран за сигнализирање аута, аута есеј простора и успешног или неуспешног шута на гол.

Помоћног судију може да именује организатор утакмице и он је одговоран за сигнализирање аута, аута есеј простора и успешног или неуспешног шута на гол, као и да укаже на грубу игру. Помоћни судија такође пружа помоћ судији у вршењу оних судијских обавеза које судија од њега захтева.

6.А Судија

Пре почетка утакмице

6.А.1 Именовање судије

Судију именује организатор утакмице. Уколико судија није именован, два тима могу да се договоре ко ће да суди. Уколико они не могу да се договоре, судију именује домаћин сусрета.

6.А.2 Замена судије

Уколико судија није у могућности да заврши меч, његов заменик се одређује на основу инструкција организатора утакмице. Уколико таквих инструкција нема, судија одређује свог заменика. Уколико судија то не може, заменика одређује домаћин сусрета.

Правило 6 Званична лица на утакмици

6.A.3 Дужности судије пре почетка утакмице

- (a) **Бацање новчића.** Судија организује бацање новчића. Капитен једног тима баца новчић, а капитен другог говори “глава” - „писмо“. Уколико погоди, он бира или страну игралишта или ко ће да изведе почетни шут. Ако не погоди, то бира капитен који је бацао новчић. Када се изабере страна игралишта, противник мора да изведе почетни шут и обрнуто.

За време утакмице

6.A.4 Дужности судије на игралишту укључујући и заштитни појас

- (a/a) Судија је једини који за време утакмице пресуђује у вези чињеница и Правила. Судија је дужан да поштено примењује сва Правила на свакој утакмици.
- (б/б) Судија прати време.
- (в/с) Судија прати резултат.

Правило 6 Званична лица на утакмици

6.A.5 Улазак на игралиште и излазак из игралишта

- a/a) Званично медицинско особље може да уђе на игралиште за време утакмице да укаже помоћ повређеном играчу. Они морају да уђу на игралиште само ако је њихов улазак безбедан.
- (б/б) Лица која носе воду играчима могу да уђу на игралиште у току прекида који је досуђен због пружања помоћи повређеном играчу.
- (в/с) Лица која носе постоље за лопту могу да уђу на игралиште када тим назначи да ће да шутира на гол после досуђене казне или после постигнутог есеја.
- (г/д) Судија одобрава играчима да напусте игралиште.
- (д/е) Судија одобрава играчима, који улазе као измене или замене, да уђу на игралиште.
- (ђ/ф) Тренери могу да уђу на игралиште у току полувремена, како би дали савете својим играчима.

6.A.6 Судија мења одлуку

Судија може да промени одлуку када аут судија подигне заставицу сигнализирајући аут.

Судија може да промени одлуку када помоћни судија подигне заставицу сигнализирајући аут или грубу игру.

6.A.7 Консултације судије са другим лицима

- (a/a) Судија може да се консултује са помоћним судијама у вези свих питања везаних за њихове обавезе, у вези Правила које се односи на грубу игру или у вези мерења времена и може да затражи помоћ по питању других аспеката судијских обавеза, укључујући доношење одлуке код офсајда.

Правило 6 Званична лица на утакмици

ПРОБНО ПРАВИЛО

- (б/б) Организатор утакмице може да именује званично лице, познато као Телевизијски званичник (ТМО), које ће користити технолошке уређаје приликом ситуација које нису јасне и то:
- (i) Када постоји недоумица да ли је лопта положена у есеј простору па је постигнут есеј или је одигран спас.
 - (ii) Када постоји недоумица да ли је шут на гол изведен успешно.
 - (iii) Када постоји недоумица да ли су играчи, пре него што је лопта положена у есеј простору, били у ауту или ауту есеј простора или је лопта постала мртва.
 - (iv) Када званична лица сумњају да је направљен акт грубе игре на игралишту који је допринео да буде постигнут есеј или којим је спречено постизање есеја.
 - (v) Поновни преглед ситуације у којој је, по веровању званичних лица, направљен акт грубе игре.
 - (vi) Разјашњење санкција за извршени акт грубе игре.
- (в/с) Било ко од званичних лица, укључујући ТМО, може да препоручи да се прегледа ТМО. Тај преглед се обавља у складу са важећим ТМО протоколом и трајањем који се дефинишу у laws.worldrugby.org.
- (г/д) Организатор утакмице може да именује мериоца времена који ће дати сигнал на крају сваког полувремена.
- (д/е) Судија не сме да се консултује ни са једним другим лицем.

Правило 6 Званична лица на утакмици

6.A.8 Судијско свирање

- (a/a) Судија мора да носи пиштаљку и да свирањем назначи почетак и крај сваког полувремена.
- (б/б) Судија има право да дуне у пиштаљку и да заустави игру у било ком тренутку.
- (в/с) Судија мора свирањем да назначи постигнут погодак или одигран спас.
- (г/д) Судија мора свирањем да заустави игру због неког прекршаја или због грубе игре. Када судија опомене или избаци играча из игре, он мора да свира други пут при досуђивању казненог шута или казненог есеја.
- (д/е) Судија мора да свира када лопта изађе ван игре, када са лоптом не може да се игра и када се досуђује казна.
- (ђ/ф) Судија мора да свира када оцени да би било опасно ако се игра настави или када оцени да је неки играч тешко повређен.

6.A.9 Судија и повреда

Уколико судија заустави игру због повреде неког играча, а није било прекршаја, нити је лопта мртва, игра се наставља скрамом. Тим, који је последњи био у поседу лопте, убацује лопту у скрам. Уколико ни један тим није био у поседу, лопту убацује тим у нападу.

6.A.10 Када лопта додирне судију

- (a/a) Када лопта или играч који је носи додирну судију, а ни један тим због тога не оствари неку предност, игра се наставља. Уколико неки тим оствари предност у пољу за игру, судија досуђује скрам и лопту убацује тим који је последњи играо лоптом.

Правило 6 Званична лица на утакмици

- (б/б) Уколико неки тим оствари предност у есеј простору, а лопта је у поседу играча у нападу, судија досуђује есеј на месту где је дошло до контакта.
- (в/с) Уколико неки тим оствари предност у есеј простору, а лопта је у поседу играча у одбрани, судија досуђује спас на месту где је дошло до контакта.

6.А.11 Када лопта у есеј простору додирне неког ко не игра

Судија процењује шта би се десило после тога и досуђује есеј или спас на месту где је дошло до контакта.

После утакмице

6.А.12 Резултат утакмице

Судија саопштава резултат тимовима и организатору утакмице.

6.А.13 Искључени играч

Када судија искључи неког играча, дужан је да у најкраћем року достави организатору утакмице писани извештај о учињеном прекршају.

6.Б Аут судије и помоћне судије

Пре почетка утакмице

6.Б.1 Именовање аут судија и помоћних судија

На свакој утакмици има двојица аут судија или помоћних судија. Уколико их није именовано организатор, сваки тим даје по једног аут судију.

Правило 6 Званична лица на утакмици

6.Б.2 Замена аут судије и помоћног судије

Организатор утакмице може да именује лице за замену судије, аут судије или помоћног судије. Ово лице се зове резервни аут судија или резервни помоћни судија и оно стоји унутар заштитног појаса.

6.Б.3 Контрола аут судија и помоћних судија

Судија врши контролу и једног и другог аут судије, односно помоћног судије. Судија може да им каже које су њихове обавезе и не мора да прихвати њихове одлуке. Уколико аут судија не задовољава, судија може да захтева његову замену. Уколико судија верује да се аут судија неспортски понаша, он има право да аут судију искључи и да о томе поднесе извештај организатору утакмице.

За време утакмице

6.Б.4 Где треба да се налазе аут судије или помоћне судије

- (а/а) По један аут судија или помоћни судија налази се на свакој страни терена. Аут судија или помоћни судија остаје уз аут линију све време, осим када се изводи шут на гол. У време шута на гол, аут судије или помоћне судије стоје у есеј простору иза статива гола.
- (б/б) Помоћни судија може да уђе на игралиште да би указао судији на грубу игру или неспортско понашање неког играча. Помоћни судија то може да уради само за време наредног прекида игре.

Правило 6 Званична лица на утакмици

6.Б.5 Сигнали аут судије или помоћног судије

(a/a) Сваки аут судија или помоћни судија носи заставицу или нешто слично заставици, помоћу које сигнализира своје одлуке.

(б/б) **Сигнализирање успешности шута на гол.** Када се изводи претварање или шут из казне на гол, аут судије или помоћне судије морају да помогну судији тако што сигнализирају успешност шута. Сваки аут судија или помоћни судија стоји уз или иза једне стативе. Ако лопта пређе преко пречке, а између статива, аут судије или помоћне судије подижу заставице да назначе да је гол постигнут.



Успешан шут на гол

(в/с) **Сигнализирање аута.** Када лопта или играч са лоптом изађу у аут, аут судија или помоћни судија мора да подигне заставицу. Аут судија или помоћни судија мора да стане на место са којег ће лопта бити убачена, показујући руком према тиму који убацује лопту. Аут судија или помоћни судија мора такође да сигнализира када лопта или играч са лоптом оду у аут есеј простора.



Сигнализирање аута и тима који убацује лопту

Правило 6 Званична лица на утакмици

(г/d) **Када се спушта заставица.** После убацивања лопте, аут судија или помоћни судија спушта заставицу, осим у следећим случајевима:

Изузетак 1: Када играч, који убацује лопту, уђе у поље за игру било којим делом свог стопала, аут судија или помоћни судија задржава заставицу подигнуту.

Изузетак 2: Када играч тима против којег је досуђен аут убаци лопту, аут судија или помоћни судија задржава заставицу подигнуту.

Изузетак 3: Када се, код брзог аута, лопта која је отишла у аут замени другом лоптом или ако је, после одласка у аут, лопту дотакао неко други осим играча који је убацује, аут судија или помоћни судија задржава заставицу подигнуту.

(д/е) Судија, а не аут судија или помоћни судија, одређује да ли је лопта убачена са правог места.

(ђ/f) **Сигнализирање грубе игре.** Помоћни судија сигнализира да је видео акт грубе игре или неспортског понашања тако што држи заставицу хоризонтално, усмерену у правцу игралишта управно на аут линију.



Сигнализирање грубе игре

6.Б.6 После сигнализирања акта грубе игре

Организатор утакмице може да овласти помоћног судију да сигнализира грубу игру. Ако помоћни судија сигнализира грубу игру, помоћни судија мора да остане у ауту и настави са вршењем свих других обавеза до наредног заустављања игре. Тек после позива судије, помоћни судија може да уђе на игралиште како би известио судију о прекршају. Судија тада може да предузме све што је потребно. Уколико се ради о казненој мери, она мора да буде у складу са Правилем 10 – Груба игра (Фаул).

Правило 6 Званична лица на утакмици

После утакмице

6.Б.7 Искључени играч

Када судија искључи неког играча после сигнала и информације помоћног судије, тај помоћни судија у најкраћем року после утакмице доставља судији писани извештај о учињеном прекршају и прослеђује га организатору утакмице.

6.В Додатна лица

6.В.1 Резервни аут судија или помоћни судија

Када је именован резервни аут судија или помоћни судија, судија може да пренесе своја овлашћења у вези са заменама и изменама играча на резервног аут судију или резервног помоћног судију.

6.В.2 Ко може да улази на игралиште

У случају повреде играча, једино лекар на утакмици и/или чланови тима који су медицински образовани (искључиво лекари или физиотерапеути), могу да улазе на игралиште док игра траје.

Други чланови тима могу да улазе на игралиште док игра траје, под условом да за то имају дозволу судије. У другим случајевима, они улазе само кад је лопта мртва. Ова лица не смеју да ометају, ремете или стављају примедбе званичним лицима.

За време утакмице

Како се игра

Правило 7	Начин играња
Правило 8	Предност
Правило 9	Начин поентирања
Правило 10	Груба игра (Фаул)
Правило 11	Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри
Правило 12	Одбитак напред или Бацање напред

Правило 7 Начин играња

7.1 На утакмици

Утакмица почиње шутем са центра.

После шута са центра, сваки играч који је у дозвољеном положају може да узме лопту и трчи с њом.

Сваки играч може да баци или да шутне лопту.

Сваки играч може да да лопту другом играчу.

Сваки играч може да обара, држи или гура противничког играча који има лопту.

Сваки играч може да падне на лопту.

Сваки играч може да узме учешће у скраму, раку, молу или коридору.

Сваки играч може да положи лопту на земљу у есеј простору.

Играч који има лопту може да одбије шаком противника (тампон).

Све што играч чини мора да буде у складу са Правилима Игре.

Правило 8 Предност

ДЕФИНИЦИЈЕ

Правило Предности има првенство над већином других Правила, а његов смисао је да се игра наставља у континуитету, са што мање прекида због прекршаја. Иако је противник начинио прекршај, играчи настављају да играју све док се не огласи судијска пиштаљка. Када један тим направи прекршај, а противнички тим може и поред тога да оствари преимућство, судија неће одмах да прекине игру због прекршаја.

8.1 Предност у пракси

- (a/a) Судија једини просуђује да ли неки тим остварује предност или не. Судија има велику слободу приликом доношења одлуке.
- (б/б) Предност може да буде територијална или тактичка.
- (в/с) Територијална предност значи освајање терена.
- (г/д) Тактичка предност даје слободу тиму који није учинио прекршај да одигра шта жели.

8.2 Када не настаје предност

Предност мора бити јасна и реална. Наговештај могућности да се оствари предност није довољан. Ако тим који није начинио прекршај не оствари предност, судија свира и враћа игру на место прекршаја.

8.3 Када се предност не суди

- (a/a) **Контакт са судијом.** Предност не може да се примени када лопта или играч који је носи дођу у контакт са судијом.
- (б/б) **Кад лопта изађе из тунела.** Предност не може да се примени када лопта у скраму изађе из тунела на било коју страну, а нико са њом није играо.

Правило 8 Предност

- (в/с) **Заротирани скрам.** Предност не може да се примени када се скрам заротира више од 90 степени (тако да средња линија скрама дође у положај паралелан са аут линијом).
- (г/d) **Играч подигнут у скраму.** Предност не може да се примени када је неки играч у скраму подигнут у ваздух или када је изгуран у вис тако да изгуби ослонац на тло. Судија мора одмах да свира.
- (д/е) **Када лопта постане мртва.** Предност не може да се игра када лопта постане мртва.

8.4 Моментални звиждук када нема предности

Судија одмах дува у пиштаљку дајући знак да тим, који није начинио прекршај, не може да оствари предност.

8.5 Када има више од једног прекршаја

- (а/а) Када један тим начини више од једног прекршаја:
- Ако предност не може да се досуди или не може да се примени код другог прекршаја, судија досуђује одговарајућу казну и то ону која доноси већу предност тиму који није начинио прекршаје.
 - Ако је неки од прекршаја везан за грубу игру, судија досуђује одговарајућу казну и то ону која доноси већу предност тиму који није начинио прекршаје. Судија такође може привремено да изкључи или да избаци из игре играча који је начинио прекршај.
- (б/б) Ако се предност игра због прекршаја једног тима, а онда други тим начини прекршај, судија прекида игру и досуђује казну за први прекршај. Ако је један од тих прекршаја везан за грубу игру, судија досуђује одговарајућу казну за тај прекршај. Судија такође може привремено да изкључи или избаци из игре играча који је начинио тај прекршај.

Правило 9 Начин поентирања

9.A Поени

9.A.1 Број поена

Вредност

Есеј. Када играч у нападу први положи лопту на земљу у есеј простору противника, досуђује се есеј.

5 поена

Казнени есеј. Када би играч највероватније постигао есеј, али га је противнички играч спречио фаулом, досуђује се казнени есеј између статива гола.

5 поена

Гол из претварања. Када играч постигне есеј, његов тим добија могућност да увећа резултат шутем на гол; ово се примењује и код казненог есеја. Овај шут се назива шут из претварања и он може да се изведе са места или дроп-киком.

2 поена

Гол из казне. Играч постиже гол из казне шутем из казненог ударца.

3 поена

Дроп-гол. Играч постиже дроп-гол када погоди гол шутирајући дроп-киком у отвореној игри. Тим у чију корист је досуђен слободан ударац, не може да постигне дроп-гол све док лопта следећи пут не буде мртва или док је противнички играч не додирне, односно не игра са њом или док играч који носи лопту не буде оборен. Ова ограничења се односе и на скрам који се игра уместо слободног ударца.

3 поена

Правило 9 Начин поентирања

9.A.2 Шут на гол – посебне околности

- (a/a) Уколико лопта после шута додирне земљу или неког шутеровог саиграча, гол не може да буде признат.
- (б/б) Уколико лопта пређе преко пречке, гол ће бити признат чак и ако је ветар после тога врати у поље за игру.
- (в/с) Уколико противнички играч направи прекршај после изведеног шута на гол, а шут и поред тога буде успешан, поштује се предност и гол се признаје.
- (г/д) Ако неки играч дотакне лопту у покушају да спречи постизање гола из казне, то се сматра непрописним.
Казнена мера: Казнени ударац

9.Б Шут из претварања

9.Б.1 Извођење шута из претварања

- (a/a) Играч који шутира мора да користи лопту која је до тада била у игри, осим ако је та лопта оштећена.
- (б/б) Шут се изводи са линије у пољу за игру која је у правцу места (линије која пролази кроз место) где је есеј постигнут.
- (в/с) Шутеров саиграч (плејсер) може да придржава лопту играчу који шутира за време извођења шута.
- (г/д) Играч може да постави лопту директно на земљу или на песак или на струготину или на посебан носач одобрен од стране Савеза. Никаква друга помагала не могу да се користе.

Правило 9 Начин поентирања

(д/е) Шут мора да буде изведен у року од највише једног минута и тридесет секунди (деведесет секунди) од момента када је есеј досуђен. Играч мора да изведе шут у року од највише једног минута и тридесет секунди, чак и ако се лопта откотрља са места извођења, па треба поново да се намести.

Казнена мера: Шут се не допушта уколико га играч не изведе унутар дозвољеног времена.

9.Б.2 Тим одбија да изведе претварање

(а/а) Одлуку да тим одбија да изведе претварање мора саопшти судији играч који је постигао есеј, тако што каже „Нема шута“ (“No kick”) пошто судија досуди есеј, а пре него што време дође до 00,00.

(б/б) Када је донета одлука да тим одбија да изведе претварање, судија ће досудити полазак са центра. Шут са центра ће бити изведен без обзира на то да ли су играчи били или нису били спремни у 00,00.

9.Б.3 Тим играча који шутира

(а/а) Сви саиграчи играча који шутира осим плејсера морају да буду иза лопте у моменту шута.

(б/б) Ни шутер ни плејсер не смеју да ураде ништа што би навело противничке играче да прерано крену у блокаду шута.

(в/с) Уколико се лопта откотрља са места извођења пре него што шутер крене да је шутне, судија дозвољава шутеру да је без задржавања поново постави на место. Док се лопта поново поставља, противнички играчи морају да стоје иза своје гол линије.

Уколико се лопта откотрља са места извођења, а шутер је већ кренуо да је шутне, он може или да је шутне или да покуша да постигне дроп-гол.

Уколико се лопта откотрља са места извођења и оде ван линије која пролази кроз место где је есеј постигнут, а шутер после тога изведе успешан шут изнад пречке, гол се признаје.

Уколико се лопта откотрља са места извођења и оде у аут, а шутер је већ кренуо да је шутне, шут се не допушта.

Казнена мера: (а/а) – (в/с) Уколико тим који изводи шут направи прекршај, шут се не допушта.

Правило 9 Начин поентирања

9.Б.4 Противнички тим

- (а/а) Сви играчи противничког тима морају да се врате до своје гол линије и не смеју да је прелазе све док играч који шутира не крене ка лопти или не започне шутирање. Када овај то учини, они могу да блокирају шут или да скачу како би спречили погодак, али не смеју у овим акцијама да буду физички потпомогнути другим саиграчима.
- (б/б) Уколико се лопта откотрља са места извођења, а шутер је већ кренуо да је шутне, противнички играчи могу да наставе са блокирањем шута.
- (в/с) Играчи тима у одбрани не смеју да вичу за време извођења шута.
Казнена мера: (а/а) – (в/с) Уколико противнички тим направи прекршај, а шут је изведен успешно, гол се признаје.

Ако је шут неуспешан, шутер може поново да шутира, а противнички тим нема право да блокира шут.

Код поновљеног шута, играч који шутира може да понови целу припрему. Шутер има право да промени врсту шута.

Правило 10 Груба игра (Фаул)

ДЕФИНИЦИЈЕ

Груба игра је било шта што играч учини на игралишту, а што је противно слову и духу Правила Игре. То су опструкција, некоректна игра, поновљени прекршаји, опасна игра и неспортско понашање које наноси штету Рагбију.

10.1 Опструкција

- (a/a) **Блокирање и гурање.** Када играч и његов противник трче да ухвате лопту, један другог не смеју да блокирају или гурају, осим раме-уз-раме.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) **Трчање испред играча који носи лопту.** Играч не сме намерно да стоји или да се креће испред саиграча који носи лопту и да тиме спречава противника да обара играча са лоптом или да спречава могућност обарања потенцијалних играча са лоптом, када они дођу у посед лопте.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/с) **Блокирање играча који обара.** Играч не сме намерно да стоји или да се креће тако да блокира противника који намерава да обори играча са лоптом.
Казнена мера: Казнени ударац
- (г/д) **Блокирање лопте.** Играч не сме намерно да стоји или да се креће тако да спречава противника да игра лоптом.
Казнена мера: Казнени ударац
- (д/е) **Играч који носи лопту утрчава у саиграча.** Играч који има лопту у свом поседу не сме намерно да утрчава у саиграча испред себе.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 10 Груба игра (Фаул)

10.2 Некоректна игра

- (a/a) **Намерно прављење прекршаја.** Играч не сме намерно да крши било које Правило Игре или да игра непоштено. Играч који то учини мора да буде или опоменут, или упозорен да ће бити избачен у случају поновљеног оваквог или сличног прекршаја, или избачен из игре.

Казнена мера: Казнени ударац

Казнени есеј мора да буде досуђен уколико је прекршајем спречен есеј који би вероватно био постигнут. Играч који је фаулом спречио постизање есеја, мора да буде или опоменут и привремено искључен или избачен из игре.

- (б/б) **Одуговлачење.** Играч не сме намерно да одуговлачи игру.

Казнена мера: Слободан ударац

- (в/с) **Бацање лопте у аут.** Играч не сме намерно да руком или шаком удари, положи, гурне или баци лопту у аут, аут есеј простора или преко линије мртве лопте.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара, ако је прекршај учињен између линије 15 метара и аут линије, или на месту прекршаја ако је исти учињен на било ком другом месту у пољу за игру, или 5 метара од гол линије и најмање 15 метара од аут линије ако је прекршај учињен у есеј простору.

Казнени есеј мора да буде досуђен уколико је прекршајем спречен есеј који би вероватно био постигнут.

- (г/д) Играч не сме да симулира, односно да учини било шта што би могло навести званична лица да сматрају да је над њим противнички играч начинио акт грубе игре (фаул) или било какав други прекршај.

Казнена мера: Казнени ударац

10.3 Поновљени прекршаји

- (a/a) **Поновљени прекршај.** Играч не сме да понови кршење било ког Правила Игре. Понављање прекршаја је чињеница. Неважно је да ли је то учињено намерно или без намере.

Казнена мера: Казнени ударац

Играч, који је кажњен због поновљеног прекршаја, мора да буде опоменут и привремено искључен.

Правило 10 Груба игра (Фаул)

- (б/б) **Поновљени прекршаји тима.** Када различити играчи истог тима више пута направе исти прекршај, судија мора да одлучи да ли тај број прекршаја сматра поновљеним прекршајем или не. Уколико га сматра поновљеним, он даје генерално упозорење тиму и ако се прекршај после тога поново начини, судија опомиње и привремено искључује играча(е) који га је (су га) направили. Ако играч истог тима после тога поново начини исти прекршај, судија избацује из игре играча(е) који га је начинио.
Казнена мера: Казнени ударац

Казнени есеј мора да буде досуђен уколико је прекршајем спречен есеј који би вероватно био постигнут.

- (в/с) **Поновљени прекршаји: стандард који примењује судија.** Када судија одлучи после колико прекршаја ће да досуди поновљени прекршај, он мора стриктно да се придржава тог стандарда на утакмицама репрезентација и на сениорским утакмицама. Када један играч начини прекршај три пута, судија мора да га опомене.

Судија може да ублажи овај стандард на утакмицама јуниора или на мање значајним утакмицама на којима се прекршаји понављају због недовољног познавања Правила Игре или због недостатка вештине.

10.4 Опасна игра и неспортско понашање

- (а/а) **Песничење или ударање.** Играч не сме да удари противника песницом или руком, укључујући лакат, раме, главу и колена(а).
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) **Гажење.** Играч не сме да стаје на противника или да га гази.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/с) **Шутирање.** Играч не сме да шутира противника.
Казнена мера: Казнени ударац
- (г/д) **Саплитање.** Играч не сме својом ногом или стопалом да саплиће противника.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 10 Груба игра (Фаул)

(д/е) **Опасно обарање.** Играч не сме да обара противника прерано, прекасно или опасно.

Казнена мера: Казнени ударац

Играч не сме да обара (или да покуша да обори) противника изнад линије рамена, чак и ако је обарање започето испод линије рамена. Обарање противника хватањем око врата или главе је опасна игра.

Казнена мера: Казнени ударац

Обарање „укрућеном руком“ је опасна игра. Играч обара укрућеном руком када укрути руку приликом напада на противника.

Казнена мера: Казнени ударац

Нападање играча без лопте је опасна игра.

Казнена мера: Казнени ударац

Играч не сме да напада противника чије ноге нису на тлу.

Казнена мера: Казнени ударац

(ђ/ф) **Нападање противника без лопте.** Осим у скраму, раку или молу, играч без лопте не сме да држи, гура или омета противничког играча који нема лопту у свом поседу.

Казнена мера: Казнени ударац

(е/г) **Опасно нападање.** Играч не сме да напада или руши противника, који носи лопту, без покушаја да га ухвати.

Казнена мера: Казнени ударац

(ж/х) Играч не сме опасно да напада у раку или молу. Опасан напад је било какав контакт без употребе руку или хватања противника.

(з/и) **Обарање играча који скаче.** Играч не сме ни да обара, нити да додирне, погура или повуче за ногу или ноге противника који је у скоку за лоптом у коридору или у отвореној игри.

Казнена мера: Казнени ударац

(и/ј) Подизање играча са земље и спуштање или бацање тог играча на земљу док су му ноге у ваздуху, тако да овај падне на главу и/или горњи део тела, сматра се опасном игром.

Казнена мера: Казнени ударац

Правило 10 Груба игра (Фаул)

(j/k) **Опасна игра у скраму, раку или молу.** Играчи прве линије скрама не смеју да груну у противника.

Казнена мера: Казнени ударац

Играчи прве линије скрама не смеју намерно да подижу противника са земље или да га гурају у вис из скрама.

Казнена мера: Казнени ударац

Играчи не смеју да нападају противника у раку или молу ако нису повезани са играчем у раку или молу.

Казнена мера: Казнени ударац

Играч не сме намерно да обара скрам, рак или мол.

Казнена мера: Казнени ударац

(k/l) **Освета.** Играч не сме да се свети. Чак и када противник крши Правила, играч не сме да учини ништа што може да буде опасно за противника.

Казнена мера: Казнени ударац

(l/m) **Акт супротан спортском понашању.** Играч не сме на игралишту да учини ништа што је у супротности са духом доброг спортског владања.

Казнена мера: Казнени ударац

(l/n) **Неспортско понашање када је лопта ван игре.** Када је лопта ван игре, играч не сме да учини било какав неспортски гест, да врши опструкцију или да на било који начин омета противника.

Казнена мера: Казнени ударац

Казнена мера је иста као за тачку 10.4 (a/a) – (l/m), осим што се казнени ударац досуђује на месту на којем игра треба да буде настављена. Ако се то место налази на аут линији или унутар 15 метара од ње, казнени ударац се изводи на линији 15 метара у правцу тог места.

Правило 10 Груба игра (Фаул)

Ако игра треба да се настави скрамом на 5 метара, казнени ударац се изводи на месту скрама.

Ако игра треба да се настави дроп-аутом, тим који није начинио прекршај може да изабере било које место на линији 22 метра са којег ће извести казнени ударац.

Ако је досуђен казнени ударац, а тим који је кажњен начини нови прекршај пре него што је ударац изведен, судија опомиње или искључује играча који је начинио прекршај и помера 10 метара унапред место казног ударца. На тај начин је покривен и први прекршај и неспортско понашање.

Ако је досуђен казнени ударац у корист једног тима, а играч тог тима начини прекршај пре него што је ударац изведен, судија опомиње или избацује из игре играча који је начинио прекршај, поништава досуђени казнени ударац и досуђује казнени ударац у корист противника.

Ако је неки прекршај начињен изван игралишта док је лопта у игри, а тај прекршај није обухваћен неким параграфом Правила, досуђује се казнени ударац на линији 15 метара у правцу места на ком је прекршај начињен.

(м/о) **Закаснили напад на шутера.** Играч не сме намерно да напада или омета противничког играча који је управо шутнуо лопту.

Казнена мера: Тим који није начинио прекршај може да бира да ли ће да изведе казнени ударац са места прекршаја, са места где је лопта пала на земљу или са места где је после прекршаја лоптом играно.

Место прекршаја. Ако је прекршај над шутером начињен у његовом есеј простору, казнени ударац се изводи 5 метара од гол линије у правцу места прекршаја, али најмање 15 метара од аут линије.

Тим који није начинио прекршај може такође да изабере да изведе казнени ударац са места где је лопта пала на земљу или са места где је после прекршаја лоптом играно, али најмање 15 метара од аут линије.

Место где је лопта пала на земљу. Ако лопта падне на земљу у ауту, место за извођење казног ударца по слободном избору тима је на линији 15 метара у правцу где је лопта прешла аут линију. Ако је лопта пала унутар 15 метара од аут линије или је са њом пре него што је пала играно унутар 15 метара од аут линије, место је на линији 15 метара у правцу где је лопта пала или где је са њом играно.

Правило 10 Груба игра (Фаул)



Закаснило обарање шутера

Ако лопта падне на земљу у есеј простору, у ауту есеј простора или на, односно иза линије мртве лопте, место за извођење казненог ударца по слободном избору тима је 5 метара од гол линије у правцу где је лопта прешла гол линију, али најмање 15 метара од аут линије.

Ако лопта погоди стативу или пречку гола, казнени ударац по слободном избору тима изводи се са места где је лопта пала на земљу.

Правило 10 Груба игра (Фаул)

(н/р) **Летећи клин и Коњички напад.** Тим не сме да прави „Летећи клин“ и „Коњички напад“.

Казнена мера: Казнени ударац на месту где је настао прекршај.

„Летећи клин“. Напад познат као „Летећи клин“ обично се дешава у близини гол линије, када је за тим у нападу досуђен казнени или слободан ударац.

Шутер тапне лопту ногом и започне напад било да сам крене напред, било да дода саиграчу који крене напред. Истог тренутка, други саиграчи се повежу са једне и са друге стране играча са лоптом и направе формацију у облику клина. Често се један или више тих саиграча налазе испред играча са лоптом. „Летећи клин“ није дозвољен.

Казнена мера: Казнени ударац на месту где је настао прекршај.

„Коњички напад“. Напад познат као „Коњички напад“ обично се дешава у близини гол линије, када је за тим у нападу досуђен казнени или слободан ударац. На одређеном растојању иза шутера стану или један или више играча тима у нападу који се поставе у линији паралелној са гол линијом.

Ови играчи су обично метар или два иза шутера. На знак шутера, они крећу у напад. Када се приближе шутеру, он тапне лопту ногом и дода је играчу који је у тренутку када су кренули био на одређеном растојању иза њега.

Казнена мера: Казнени ударац на месту прекршаја.

(њ/ц) Предност може да се поштује код грубе (фаул) игре, али казнени есеј мора да буде досуђен уколико је прекршајем спречен есеј који би вероватно био постигнут.

(о/г) Код прекршаја који назначи помоћни судија може да се досуди казнени ударац на месту прекршаја или да се поштује предност.

(п/с) Сви играчи морају да уважавају ауторитет судије. Они не смеју да оспоравају судијске одлуке. Они морају да зауставе игру истог тренутка када судија дуне у пиштаљку, изузев када свира извођење шута са центра или казног ударца који је досуђен после опомене, привременог искључења или избацивања из игре.

Казнена мера: Казнени ударац

Правило 10 Груба игра (Фаул)

10.5 Казнене мере

- (a/a) Играч који наруши било који део Правила Грубе игре мора да буде опоменут или опоменут и привремено искључен на период од 10 минута ефективне игре или избачен из игре.
- (б/б) Ако играч, који је био опоменут или привремено искључен, поново начини прекршај за опомену из Правила Грубе игре, он мора да буде избачен из игре.

10.6 Жути и црвени картон

- (a/a) Када је играч опоменут и привремено искључен на међународним утакмицама, судија ће му показати жути картон.
- (б/б) Када је играч избачен из игре на међународним утакмицама, судија ће му показати црвени картон.
- (в/с) На осталим утакмицама, одлуку о употреби жутог и црвеног картона доноси Организатор утакмице или Савез који је надлежан за утакмицу.

10.7 Искључени играч

Играч који је избачен из игре не може да настави игру на утакмици.

Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри

ДЕФИНИЦИЈЕ

На почетку утакмице, сви играчи су у дозвољеном положају. Како се утакмица одвија, играчи могу да се нађу у офсајду (у недозвољеном положају). Ти играчи подлежу казни све док поново не дођу у дозвољен положај.

У отвореној игри, играч је у офсајду ако се налази испред саиграча који носи лопту или испред саиграча који је последњи играо лоптом.

Офсајд значи да је играч привремено ван игре. Такви играчи подлежу казни уколико узму учешће у игри.

У отвореној игри, играч може да дође у дозвољен положај било акцијом саиграча, било акцијом противника. Међутим, играч, који је у офсајду, не може да дође у дозвољен положај уколико омета игру или се креће напред ка лопти или пропусти да се удаљи 10 метара од места где лопта пада на земљу.

11.1 Офсајд у отвореној игри

(а/а) Играч који је у офсајду подлеже казни једино ако учини једну од три ствари:

- Омета игру или,
- Креће се напред, према лопти или
- Не поступи по Правилу 10 метара (Правило 11.4).

Играч који је у офсајду не кажњава се аутоматски.

Играч који прима ненамерно бачену лопту напред није у офсајду.

Играч може да буде у офсајду у есеј простору.

(б/б) **Офсајд и ометање игре.** Играч који је у офсајду не сме да узима учешће у игри. То значи да он не сме да игра лоптом нити да омета противника.

(в/с) **Офсајд и кретање напред.** Када саиграч играча у офсајду шутне лопту напред, играч који је у офсајду не сме да се креће напред према противничким играчима који очекују лопту или према месту где лопта пада на земљу све док не буде доведен у дозвољен положај.

Казнена мера: Када је играч кажњен јер је био у офсајду у отвореној игри, противнички тим бира хоће ли да изведе казнени ударац са места прекршаја или скрам на месту где је кажњени тим последњи пут играо. Ако је последњи пут играно у есеј простору кажњеног тима, скрам се формира 5 метара од гол линије у правцу места где је играно.

Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри

11.2 Довођење у дозвољен положај акцијом саиграча

У отвореној игри постоје три начина да играч који је у офсајду буде доведен у дозвољен положај акцијом тог играча или његових саиграча.

- (a/a) **Акцијом играча.** Када играч у офсајду отрчи иза саиграча који је последњи шутнуо, додирнуо или носио лопту, он је доведен у дозвољен положај.
- (б/б) **Акцијом играча који носи лопту.** Када саиграч који носи лопту истрчи испред играча у офсајду, тај играч је доведен у дозвољен положај.
- (в/с) **Акцијом шутера или другог играча који је у дозвољеном положају.** Када шутер или саиграч, који је био у равни или иза шутера у моменту (или након) шута, истрчи испред играча у офсајду, тај играч је доведен у дозвољен положај. Трчећи напред, саиграч може да се нађе у ауту или у ауту есеј простора, међутим он мора да се врати у игралиште, како би довео играча у дозвољен положај.



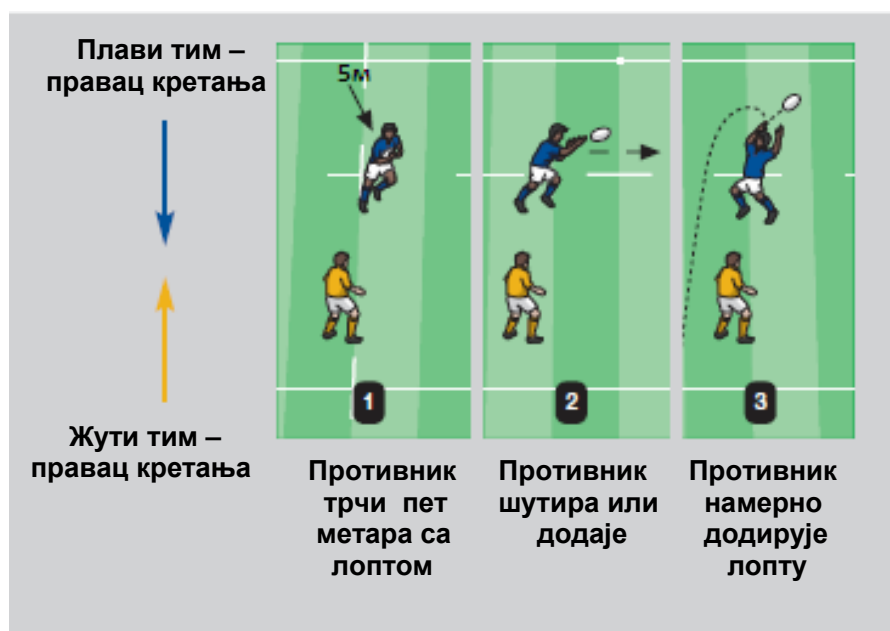
Играч доведен у дозвољен положај акцијом саиграча

Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри

11.3 Довођење у дозвољен положај акцијом противничких играча

У отвореној игри постоје три начина да играч који је у офсајду буде доведен у дозвољен положај акцијом противничких играча. Ова три начина не важе за играча који је у офсајду према Правилу 10 метара.

- (а/а) **Трчање 5 метара са лоптом.** Када противнички играч који носи лопту претрчи 5 метара, играч у офсајду је доведен у дозвољен положај.
- (б/б) **Шутеви и пасови.** Када противнички играч шутне или дода лопту, играч у офсајду је доведен у дозвољен положај.
- (в/с) **Намерно додирнута лопта.** Када противнички играч намерно додирне лопту, али је не ухвати, играч у офсајду је доведен у дозвољен положај.



Играч доведен у дозвољен положај акцијом противника

Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри

11.4 Офсајд према Правилу 10 метара

(a/a) Када саиграч играча у офсајду шутне лопту напред, сматра се да играч у офсајду учествује у игри ако се налази испред замишљене линије, која је паралелна са гол линијом, а на растојању 10 метара од противника који очекује лопту или од места на терену на које лопта пада или може да падне. Играч у офсајду мора одмах да се врати иза замишљене линије 10 метара или иза шутера ако је он на мањем растојању од 10 метара. Приликом враћања, играч не сме да смета противнику или да омета игру.

Казнена мера: Казнени ударац

(б/б) Док се враћа, играч у офсајду не може да буде доведен у дозвољен положај било којом акцијом противничког тима. Међутим, пре него што се одмакне 10 метара, играча може да доведе у дозвољен положај сваки саиграч који га претрчи.

(в/с) Када играч, који је у офсајду према Правилу 10 метара, напада противника који чека да ухвати лопту, судија истог тренутка свира и кажњава играча у офсајду. Било какво одлагање може да буде опасно за противничког играча.

Казнена мера: Казнени ударац

(г/д) Када играч, који је у офсајду према Правилу 10 метара, прихвати лопту коју противник није успео да ухвати, судија кажњава играча у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац

(д/е) Правило 10 метара се примењује и кад лопта погоди стативу или пречку гола. Важно је где лопта пада на земљу. Играч у офсајду не сме да буде испред замишљене линије 10 метара паралелне са гол линијом.

Казнена мера: Казнени ударац

(ђ/ф) Правило 10 метара се не примењује када играч шутира лопту, противник блокира шут, а саиграч шутера који је испред замишљене линије 10 метара паралелне са гол линијом после тога игра лоптом. Противник није био у положају „да чека лопту“ и саиграч је у дозвољеном положају. Правило 10 метара се примењује ако лопта додирне противника или ако противник одигра лоптом, а није у питању блокирање шута.

Казнена мера: Када је играч кажњен јер је био у офсајду у отвореној игри, противнички тим бира хоће ли да изведе казнени ударац са места прекршаја или скрам на месту где је кажњени тим последњи пут играо. Ако је последњи пут играно у есеј простору кажњеног тима, скрам се формира 5 метара од гол линије у правцу места где је играно.

Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри

(e/g) Уколико је неколико играча у офсајду и крећу се напред после шута свог саиграча, прекршај се досуђује на месту где се налази играч најближи противнику који чека лопту или најближи месту где лопта пада на земљу.

11.5 Довођење у дозвољен положај према Правилу 10 метара

- (a/a) Играч у офсајду мора да се врати иза замишљене линије 10 метара паралелне са гол линијом. У противном он подлеже казни.
- (б/б) Док се враћа, играч може да буде доведен у дозвољен положај пре замишљене линије 10 метара било којом од три акције својих саиграча , које су наведене у тачки 11.2. Међутим, ни једном акцијом противничког тима играч не може да буде доведен у дозвољен положај.

11.6 Случајан офсајд

- (a/a) Када играч у офсајду не може да избегне да га не дотакну лопта или саиграч који је носи, тај играч је у случајном офсајду. Уколико његов тим из тога није остварио предност, игра се наставља. Уколико његов тим оствари предност, формира се скрам у који противник убацује лопту.
- (б/б) Када играч преда лопту саиграчу који је испред њега, прималац лопте је у офсајду. Осим ако се не сматра да је прималац намерно у офсајду (у том случају се досуђује казна), прималац се налази у случајном офсајду и формира се скрам у који противник убацује лопту.

11.7 Офсајд после одбијања напред

Када играч одбије лопту напред, а његов саиграч који је у офсајду после тога игра лоптом, играч у офсајду подлеже казни уколико је својим играњем спречио противника да оствари предност.

Казнена мера: Казнени ударац

Правило 11 Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри

11.8 Довођење у дозвољен положај играча који се враћа за време рака, мола, скрама или коридора

Када се формирају рак, мол, скрам или коридор, играч који је у офсајду и који се враћа у складу са Правилем, остаје у офсајду без обзира што је противник освојио лопту и рак, мол, скрам или коридор су завршени. Играч је у дозвољеном положају тек када се врати иза офсајд линије која се примењује за тај случај. Ни једна друга акција било играча у офсајду, било његових саиграча не може да га доведе у дозвољен положај.

Уколико је играч остао у офсајду, он може да буде доведен у дозвољен положај само акцијама противника. Постоје две такве акције:

Противник претрчи 5 метара са лоптом. Када противнички играч који носи лопту претрчи 5 метара, играч у офсајду је доведен у дозвољен положај. Играч у офсајду се не доводи у дозвољен положај када противнички играч додаје лопту. Чак и када противнички играчи одиграју неколико пасова, њихова акција не доводи играча који је у офсајду у дозвољен положај.

Противник шутира лопту. Када противнички играч шутне лопту, играч у офсајду је доведен у дозвољен положај.

11.9 Играч који остаје у офсајду

Играч који остаје у офсајд положају је „залутали“ играч. „Залутали“ играч, који омета противнички тим да одигра оно што жели, учествује у игри и судија га кажњава. Судија мора да буде уверен да „залутали“ играч не извлачи неку корист тиме што га противнички тим, својом акцијом, доводи у дозвољен положај.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији тима који је начинио прекршај.

Правило 12 Одбитак напред или Бацање напред

ДЕФИНИЦИЈЕ: ОДБИТАК НАПРЕД

Одбитак напред настаје када играч испусти лопту и она оде напред или када играч шаком или руком удари лопту напред или када лопта удари у шаку или руку играча и оде напред и после тога лопта додирне земљу или другог играча пре него што први играч успе да је ухвати.

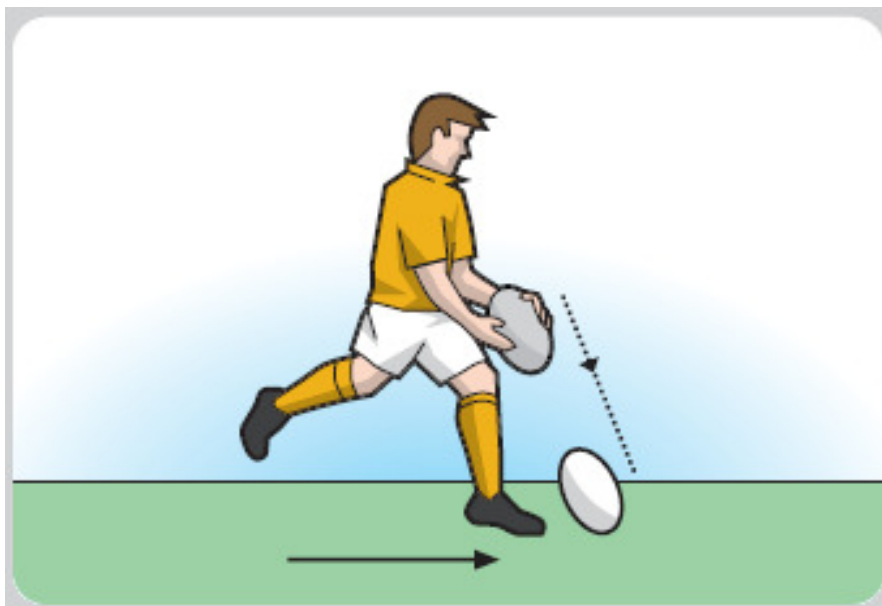
„Напред“ значи у правцу противничке линије мртве лопте.

Ако неки играч приликом обарања противника додирне лопту и лопта оде напред из руку играча који је носио, то је одбитак напред.

Ако неки играч отима лопту или намерно избије лопту из руку противника, па лопта оде напред из руку играча који је носио, то није одбитак напред.

ИЗУЗЕТАК

Блокирање. Ако играч блокира лопту док противник шутира или непосредно после шута, то није одбитак напред чак и ако лопта одлети напред.



Одбитак напред

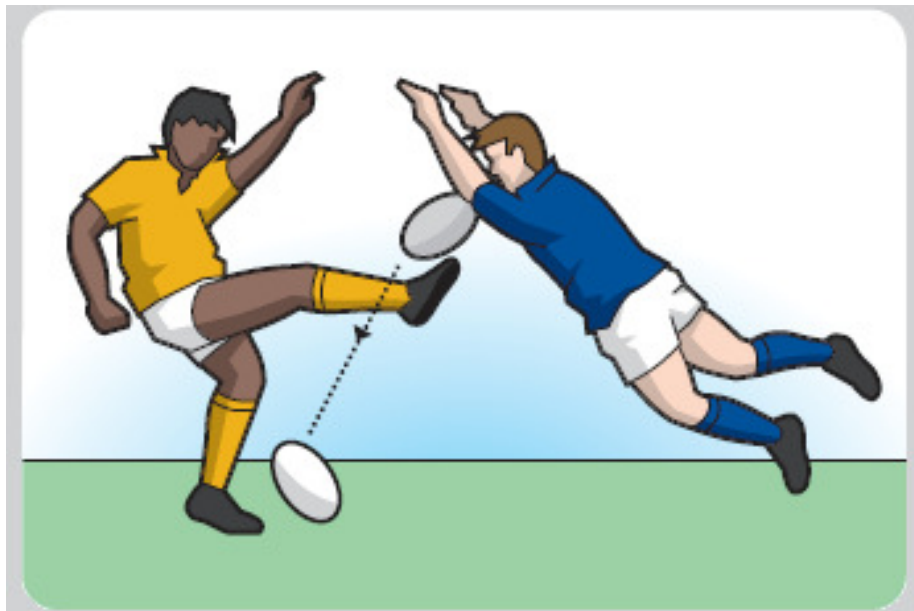
Правило 12 Одбитак напред или Бацање напред

ДЕФИНИЦИЈЕ: БАЦАЊЕ НАПРЕД

Бацање напред настаје када играч баци или дода лопту напред. „Напред“ значи у правцу противничке линије мртве лопте.

ИЗУЗЕТАК

Одскок напред. Ако лопта није бачена напред, али удари неког играча или падне на земљу и одскочи напред, то није бацање напред.



Блокирање шута

Правило 12 Одбитак напред или Бацање напред

12.1 Последице одбитка напред или бацања напред

- (a/a) **Ненамеран одбитак напред или бацање напред.** Досуђује се скрам на месту прекршаја.
- (б/б) **Ненамеран одбитак напред или бацање напред у коридору.** Досуђује се скрам на 15 метара од аут линије.
- (в/с) **Одбитак напред или бацање напред у есеј простор.** Ако играч у нападу у пољу за игру одбије лопту напред или је баци напред и она оде у противнички есеј простор и тамо постане мртва, досуђује се скрам на месту где је лопта одбијена, односно на месту са ког је бачена.
- (г/д) **Одбитак напред или бацање напред унутар есеј простора.** Ако играч било ког тима одбије или баци лопту напред унутар есеј простора, досуђује се скрам на 5 метара у правцу места прекршаја, али не ближе 5 метара од аут линије.
- (д/е) **Одбитак напред или бацање напред у аут.** Када лопта, после одбитка напред или бацања напред оде у аут, тим који није начинио прекршај може да бира хоће ли да изведе аут на месту где је лопта прешла аут линију, или скрам на месту где је лопта одбијена, односно бачена напред, или брзи аут.
- (ђ/ф) **Намерни одбитак напред или бацање напред.** Играч не сме намерно да одбија шаком или руком лопту напред или да је намерно баци напред.
Казнена мера: Казнени ударац. Казнени есеј мора да буде досуђен уколико је прекршајем спречен есеј који би вероватно био постигнут.

За време утакмице

У Пољу за игру

Правило 13	Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)
Правило 14	Лопта на земљи – Без Обарања
Правило 15	Обарање – Играч са лоптом је оборен на земљу
Правило 16	Рак
Правило 17	Мол
Правило 18	Марк

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

ДЕФИНИЦИЈЕ

Почетни шут се изводи на почетку сваког полувремена и на почетку сваког екстра времена (продужетка). После постигнутог поготка изводи се шут са центра, а после одиграног спаса изводи се дроп–аут (дроп–кик из Простора 22м).

13.1 Где и како се изводи почетни шут

- (a/a) Тим изводи почетни шут дроп–киком који мора да се изведе на или иза средине средње линије.
- (б/б) Уколико је почетни шут изведен неправилним шутом или са погрешног места, противник има два избора:
- Да дозволи поновно извођење почетног ударца или
 - Да има скрам на средини средње линије у који он убацује лопту.

13.2 Ко изводи почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут

- (a/a) На почетку утакмице, почетни шут изводи тим чији капитен је погодио страну баченог новчића и изабрао да изведе почетни шут или противнички тим, уколико је капитен који је погодио страну баченог новчића изабрао страну игралишта.
- (б/б) На почетку другог полувремена, почетни шут изводи противник тима који је извео почетни шут на почетку утакмице.
- (в/с) После поготка, шут са центра изводи противник тима који је постигао погодак.

13.3 Положај играча тима који изводи почетни шут

Сви играчи тима који изводи почетни шут морају да буду иза лопте у моменту шута. Уколико нису, формира се скрам на центру у који противнички тим убацује лопту.

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

13.4 Положај противничког тима код почетног шута

Сви играчи противничког тима морају да стоје на или иза линије 10 метара. Уколико су испред те линије или ако је пређу пре него што је лопта шутнута, почетни шут се понавља.



Почетни шут

13.5 Почетни шут до линије 10 метара

Ако лопта долети до противничке линије 10 метара или долети до линије 10 метара, али је ветар одува назад, игра се наставља.

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

13.6 Почетни шут краћи од 10 метара, али лоптом игра противник

Ако лопта не долети до противничке линије 10 метара, али први са њом одиграју противнички играчи, игра се наставља.

13.7 Почетни шут краћи од 10 метара, а лоптом не игра противник

Ако лопта не долети до противничке линије 10 метара, противник има два избора:

- Да дозволи поновно извођење почетног ударца или
- Да има скрам на средини средње линије у који он убацује лопту.

13.8 Лопта одлази директно у аут

Лопта мора да падне на земљу у пољу за игру. Ако је шутнута директно у аут, противник има три избора:

- Да дозволи поновно извођење почетног ударца или
- Да има скрам на центру у који он убацује лопту или
- Да прихвати шут.

Уколико је шут прихваћен, изводи се аут на средњој линији. Ако ветар одува лопту иза средње линије и она оде директно у аут, коридор се формира на месту где је лопта прешла аут линију.

13.9 Лопта одлази у есеј простор

(a/a) Уколико је лопта шутнута у есеј простор, а да пре тога није додирнула неког играча или неки играч њу, противник има три избора:

- Да положи лопту на земљу или
- Да је учини мртвом или
- Да настави игру.

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

(б/б) Ако противнички тим положи лопту на земљу или лопта постане мртва тако што оде у аут есеј простора или на, односно иза линије мртве лопте, он има два избора:

- Да има скрам формиран на центру у који он убацује лопту или
- Да дозволи да други тим поново изведе почетни ударац.

(в/с) Уколико одлуче да положи лопту на земљу или да је учине мртвом, они морају то да ураде без оклевања. Било која друга акција са лоптом тима у одбрани, значи да су они изабрали да наставе игру.

(г/д) Ако лопта не прелети 10 метара и заврши у есеј простору тима који је извео шут и:

- Тамо је играч тима у одбрани учини мртвом, или
- Лопта оде у аут есеј простора, или
- Заустави се на или иза линије мртве лопте

досудиће се скрам на 5 метара у који лопту убацује тим у нападу.

13.10 Дроп-аут

ДЕФИНИЦИЈЕ

Дроп–аут је дроп–кик који изводи тим у одбрани. Дроп–аут може да буде изведен са било ког места на или иза линије 22 метра.

Дроп–аутом се наставља игра пошто је играч тима у нападу убацио или унео лопту у есеј простор, без прекршаја, а одбрамбени играч је ту учинио лопту мртвом или је лопта отишла у аут есеј простора или је отишла на, односно иза линије мртве лопте.

13.11 Оклевање код извођења дроп-аута

Дроп–аут мора да буде изведен без оклевања.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 22 метра.

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

13.12 Неправилно изведен дроп-аут

Уколико је дроп-аут изведен неправилном врстом шута или са погрешног места, противнички тим има два избора:

- Да дозволи поновно извођење дроп-аута или
- Да има скрам на средини линије 22 метра у који он убацује лопту.

13.13 Дроп–аут мора да пређе линију

(а/а) Ако лопта не пређе линију 22 метра, противнички тим има два избора:

- Да дозволи поновно извођење дроп-аута или
- Да има скрам на средини линије 22 метра у који он убацује лопту.

(б/б) Ако лопта пређе линију 22 метра, али је ветар одува назад, игра се наставља.

(в/с) Ако лопта не пређе линију 22 метра, предност може да се примени. Противнички играч који игра лоптом може да постигне есеј.

13.14 Дроп–аут одлази директно у аут

Лопта мора да падне на земљу у пољу за игру. Ако је шутнута директно у аут, противнички тим има три избора:

- Да дозволи поновно извођење дроп-аута, или
- Да има скрам на средини линије 22 метра у који он убацује лопту, или
- Да прихвати шут. Уколико је шут прихваћен, изводи се аут на линији 22 метра.

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

13.15 Дроп–аут одлази у противнички есеј простор

- (a/a) Уколико је лопта шутнута у противнички есеј простор, а да пре тога није додирнула неког играча или неки играч њу, противник има три избора:
- Да положи лопту на земљу или
 - Да је учини мртвом или
 - Да настави игру.
- (б/б) Ако противнички тим положи лопту на земљу или лопту учини мртвом или лопта постане мртва тако што оде у аут есеј простора или на, односно иза линије мртве лопте, он има два избора:
- Да одигра скрам формиран на средини линије 22 метра са које је шут изведен у који он убацује лопту, или
 - Да дозволи да други тим поново изведе дроп-аут.
- (в/с) Уколико одлуче да положи лопту на земљу или да је учине мртвом, они морају то да ураде без оклевања. Било која друга акција са лоптом тима у одбрани, значи да су они изабрали да наставе игру.

13.16 Положај играча тима који изводи дроп-аут

- (a/a) Сви играчи тима који изводи дроп-аут морају да буду иза лопте у моменту шута. Уколико нису, формира се скрам на средини линије 22 метра у који противнички тим убацује лопту.
- (б/б) Међутим, ако је шут изведен тако брзо, да су играчи шутеровог тима који се враћају још увек испред лопте, они неће бити кажњени. Они морају да наставе да се враћају све док не буду доведени у дозвољен положај акцијом саиграча. Они не смеју да узимају учешће у игри све док на тај начин не буду доведени у дозвољен положај.
- Казнена мера:** Скрам на средини линије 22 метра. Противнички тим убацује лопту.

Правило 13 Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

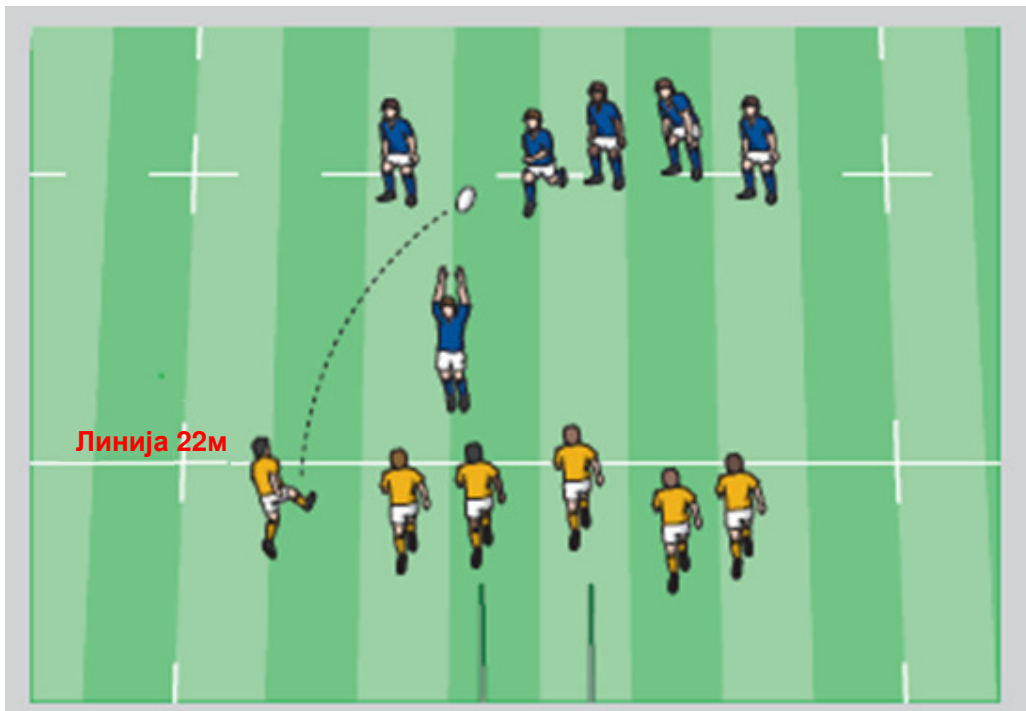
13.17 Противнички тим

(а/а) Играчи противничког тима не смеју да блокирају шут преко линије 22 метра пре него што је шут изведен.

Казнена мера: Слободан ударац на месту прекршаја.

(б/б) Ако је неки играч противничког тима на погрешној страни линије 22 метра и задржава или омета извођење дроп–аута, он чини прекршај који се сматра неспортским понашањем.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 22 метра.



Дроп-аут

Правило 14 Лопта на земљи – Без Обарања

ДЕФИНИЦИЈЕ

Ова ситуација настаје када је лопта слободна на земљи, а играч пада на земљу како би је покупио, са изузетком кад је то непосредно после скрама или рака.

Она настаје и када је на земљи играч који има лопту, а није било обарања.

Рагби треба да играју играчи који стоје на својим на ногама. Играч не сме падањем на земљу да спречава играње лоптом. Спречавање, то значи да лопта није истог тренутка слободна играчима било ког тима, како би игра била настављена.

Играч који спречава да се игра лоптом или који својим падањем на земљу омета противника, крши смисао и Дух Игре и мора да буде кажњен.

Играч који није оборен, али пада на земљу са лоптом у свом поседу или играч који пада на земљу и узима лопту, мора да предузме акцију без одлагања.

14.1 Играчи на земљи

(а/а) Играч са лоптом мора одмах да учини једну од три ствари:

- Устане са лоптом
- Дода лопту
- Пусту лопту.

Казнена мера: Казнени ударац

(б/б) Играч који дода или који пусти лопту, мора такође да устане или да се одмакне од ње без одлагања.

Казнена мера: Казнени ударац

Правило 14 Лопта на земљи – Без Обарања

(в/с) Игравч без лопте не сме да лежи на, изнад или поред лопте да би спречио противничке играче да је узму.

Казнена мера: Казнени ударац

(г/d) Игравч на земљи не сме ни да обара, ни да покушава да обори противника.

Казнена мера: Казнени ударац

14.2 Игравчи на својим ногама

(а/a) **Падање преко играча који је са лоптом на земљи.** Игравч не сме намерно да пада на или изнад играча са лоптом који лежи на земљи.

Казнена мера: Казнени ударац

(б/b) **Падање преко играча који леже на земљи близу лопте.** Игравч не сме намерно да пада на или изнад играча који леже на земљи, а лопта је између њих или у њиховој близини.

Казнена мера: Казнени ударац

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу

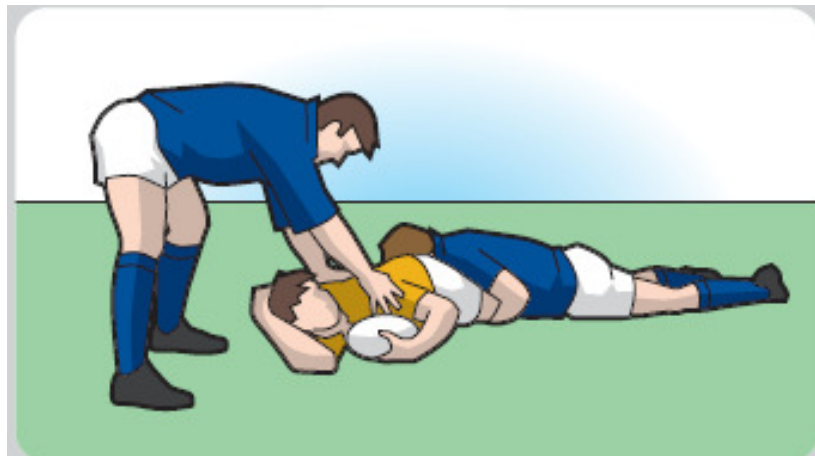
ДЕФИНИЦИЈЕ

Обарање настаје када играча са лоптом држе један или више противничких играча и оборе га на земљу.

Играч са лоптом којег нико не држи није оборени играч и до обарања није дошло.

Противнички играчи који држе и оборе играча са лоптом, а који такође падну на земљу, су тзв. обарачи.

Противнички играчи који држе играча са лоптом, али не падну на земљу, нису обарачи.



Обарање

15.1 Где може да дође до обарања

До обарања може да дође једино у пољу за игру.

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу

15.2 Када не може да дође до обарања

Када играча са лоптом држи један противник, а саиграч играча са лоптом се веже за играча са лоптом, тада настаје мол и обарање не сме да се врши.

15.3 Шта значи „Оборен играч“

- (a/a) Ако је играч са лоптом са једним или оба колена на земљи, тај играч је „оборен“.
- (б/б) Ако играч са лоптом седи на земљи или на другом играчу који је на земљи, играч са лоптом је „оборен“.

15.4 Обарач

- (a/a) Ако играч обара противника и обојица падну на земљу, обарач мора одмах да пусти обореног играча.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) Обарач мора одмах да устане или да се без одлагања помери од обореног играча и од лопте.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/с) Обарач мора да устане пре него што игра лоптом, а када устане он може да игра лоптом из било ког правца.
Казнена мера: Казнени ударац

15.5 Оборени играч

- (a/a) Оборени играч не сме да лежи на, изнад или поред лопте да би спречио противничке играче да је узму и мора одмах да покуша да учини лопту слободном тако да игра може да се настави.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) Оборени играч мора одмах да дода или пусти лопту. Исто тако, тај играч мора одмах да устане или да се одмакне од лопте без одлагања.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу

(в/с) Оборени играч може да пусти лопту спуштањем на земљу у било ком правцу, с тим да то уради одмах.

Казнена мера: Казнени ударац

(г/д) Оборени играч може да пусти лопту тако што је гура по земљи у било ком правцу осим напред, с тим да то уради одмах.

Казнена мера: Казнени ударац

(д/е) Ако противнички играчи који су на ногама покушавају да узму лопту, оборени играч мора да је пусти.

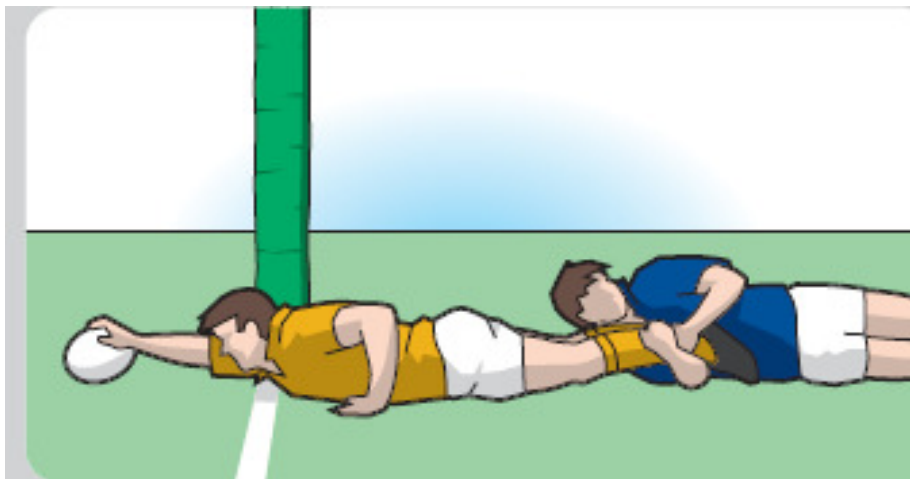
Казнена мера: Казнени ударац



Оборени играч мора одмах да пусти лопту

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу

- (f/f) Ако обореног играча инерција унесе у есеј простор, играч може да постигне есеј или да одигра спас.
- (e/g) Ако је играч оборен у близини гол линије, он може одмах да испружи руку и положи лопту на гол линију или иза ње да би постигао есеј или одиграо спас.



Играч оборен у близини гол линије може да испружи руку и положи лопту да би постигао есеј

15.6 Други играчи

- (a/a) После обарања, сви други играчи који играју лоптом морају да буду на својим ногама. Играчи су на ногама, ако ни један други део њиховог тела није ослоњен на земљу или на играче на земљи.

Казнена мера: Казнени ударац

Изузетак: Лопта одлази у есеј простор. Уколико је лопта после обарања близу гол линије пуштена и она оде у есеј простор, сваки играч, укључујући и играча на земљи, може да је положи на земљу.

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу



После обарања сви играчи морају да буду на својим ногама када играју лоптом



Играч није на ногама и игра лоптом приликом обарања

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу



***Играч није на ногама и игра лоптом
приликом обарања***

- (б/б) После обарања, сваки играч који је на својим ногама може да настоји да узме лопту од играча који је има у свом поседу.
- (в/с) Уколико су играчи, који играју против тима играча са лоптом, остали на својим ногама, а срушили су играча са лоптом на земљу тако да је извршено обарање, они морају да пусте лопту и играча са лоптом. Они могу после тога да играју лоптом уколико су на својим ногама и чине то иза лопте и директно иза обореног играча или играча који је извршио обарање, зависно од тога ко је најближи њиховој гол линији.
Казнена мера: Казнени ударац
- (г/д) Код обарања или у близини обарања, играчи који играју лоптом морају то да чине иза лопте и директно иза обореног играча или играча који је извршио обарање, зависно од тога ко је најближи њиховој гол линији.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу

- (д/е) Сваки играч који узме лопту код обарања мора одмах да игра, било да се удаљи са лоптом, било да је дода или шутне.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ђ/ф) Ни један играч који први узме лопту код обарања не сме да пада на земљу на месту обарања или у његовој близини, осим ако није оборен од стране противничког играча.
Казнена мера: Казнени ударац
- (е/г) Сваког играча који први узме лопту код обарања или у његовој близини може да обара противнички играч, с тим да то чини иза лопте и директно иза обореног играча или играча који је извршио обарање, зависно од тога ко је најближи његовој гол линији.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ж/х) После обарања, ни један играч који лежи на земљи не сме да спречава противника да узме лопту.
Казнена мера: Казнени ударац
- (з/и) После обарања, ни један играч који лежи на земљи не сме ни да обара, нити да покушава да обори противника.
Казнена мера: Казнени ударац
- (и/ј) Када оборени играч испружи руку да би положио лопту на земљу и постигао есеј, противник може да извлачи лопту из његовог поседа, али не сме ни да је шутне, нити да покуша да је шутне.
Казнена мера: Казнени ударац

15.7 Недозвољени поступци

- (а/а) Ни један играч не сме да спречава обореног играча да дода лопту.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) Ни један играч не сме да спречава обореног играча да пусти лопту и да устане или да се одмакне од ње.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 15 Обарање: Играч са лоптом је оборен на земљу

(в/с) Ни један играч не сме да падне на или изнад играча који леже на земљи после обарања, а лопта се налази између њих или у њиховој близини.

Казнена мера: Казнени ударац



Ни један играч не сме да падне на или изнад обореног играча

(г/d) Играчи који су на ногама не смеју да нападају или ометају противника који није близу лопте.

Казнена мера: Казнени ударац

(д/е) Може да буде опасно ако оборени играч одмах не пусти лопту и не удаљи се од ње или ако је спречен да то уради. Ако се било шта од тога деси, судија досуђује казнени ударац без одлагања.

Казнена мера: Казнени ударац

15.8 Недоумица који тим је начинио прекршај

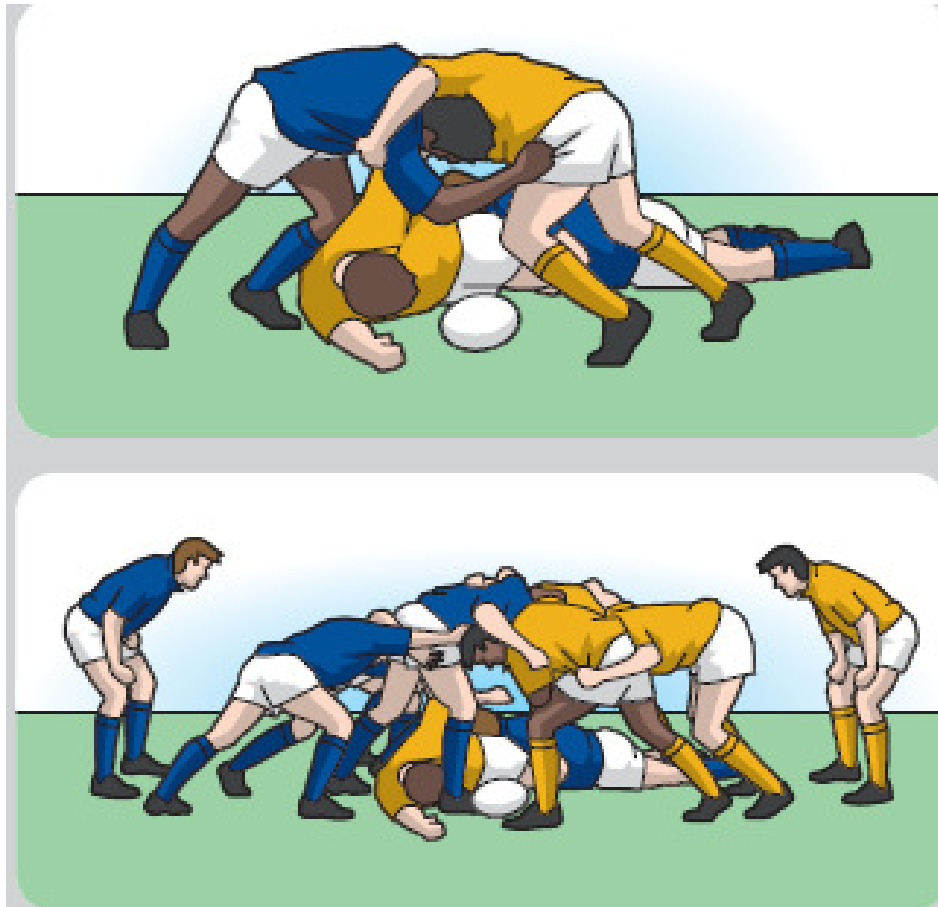
Уколико даље не може да се игра лоптом (лопта се „загуши“), а постоји недоумица који тим није играо у складу са Правилима, судија одмах досуђује скрам у који лопту убацује тим који се кретао напред пре заустављања игре или, ако се ни један тим није кретао напред, лопту убацује тим у нападу.

Правило 16 Рак

ДЕФИНИЦИЈЕ

Рак је фаза игре, где се по један или више играча сваког тима, стојећи на својим ногама, у физичком контакту боре око лопте, а лопта је на земљи. Отворена игра је завршена.

Играчи учествују у раку када се налазе у раку и користећи своје ноге покушавају да освоје или да сачувају лопту у свом поседу, али тако да не прекрше правила грубе игре.



Рак

Правило 16 Рак

16.1 Формирање рака

- (а/а) **Где рак може да се формира.** Рак може да се формира само у пољу за игру.
- (б/б) **Како се рак формира.** Играчи су на ногама. Најмање један играч мора да буде у физичком контакту са противником. Лопта мора да буде на земљи. Уколико лопта из било ког разлога није на земљи, рак није формиран.

16.2 Прикључивање раку

- (а/а) Сви играчи који формирају, прикључују се или узимају учешће у раку, не смеју да држе главу и рамена ниже од нивоа својих кукова.
Казнена мера: Слободан ударац
- (б/б) Играч који улази у рак мора да се повеже са својим саиграчем или противником користећи целу руку. Повезивање мора или да претходи или да буде истовремено са контактом било којим другим делом тела играча који улази у рак.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/с) Стављање руке на другог играча у раку не значи повезивање.
Казнена мера: Казнени ударац
- (г/д) Сви играчи који формирају, прикључују се или узимају учешће у раку, морају да буду на својим ногама.
Казнена мера: Казнени ударац

16.3 Учествовање у раку

- (а/а) Сви играчи у раку морају да настоје да остану на својим ногама.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) Играч не сме намерно да падне или клекне у раку. То је опасна игра.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/с) Играч не сме намерно да руши рак. То је опасна игра.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 16 Рак

- (г/d) Играч не сме да скочи на врх рака.
Казнена мера: Казнени ударац
- (д/e) Играчи не смеју да држе главу и рамена ниже од нивоа својих кукова.
Казнена мера: Слободан ударац
- (ђ/f) Играч који се бори за лопту у раку мора да води рачуна о играчима на земљи. Тај играч мора да се труди да опкорачи играче на земљи и не сме намерно да их гази. Играч који се бори за лопту у раку мора да буде близу лопте.
Казнена мера: Казнени ударац

16.4 Други прекршаји у раку

- (а/a) Играчи не смеју да враћају лопту у раку.
Казнена мера: Слободан ударац
- (б/b) Играчи не смеју руком да дирају лопту у раку, осим после обарања под условом да стоје на својим ногама и да држе руке на лопти пре него што је рак формиран.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/c) Играчи не смеју ногама да подижу лопту са земље у раку.
Казнена мера: Казнени ударац
- (г/d) Играчи који су на земљи у раку или у његовој близини, морају да покушају да се удаље од лопте. Ови играчи не смеју да ометају играње лоптом ни док је она у раку, нити кад она излази из рака.
Казнена мера: Казнени ударац
- (д/e) Играч не сме да пада на или изнад лопте кад она излази из рака.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ђ/f) Играч не сме да направи ни један гест којим би довео играче противничког тима у ситуацију да помисле да је лопта изашла из рака, а она је још увек у раку.
Казнена мера: Слободан ударац

Правило 16 Раг

16.5 Офсајд у раку

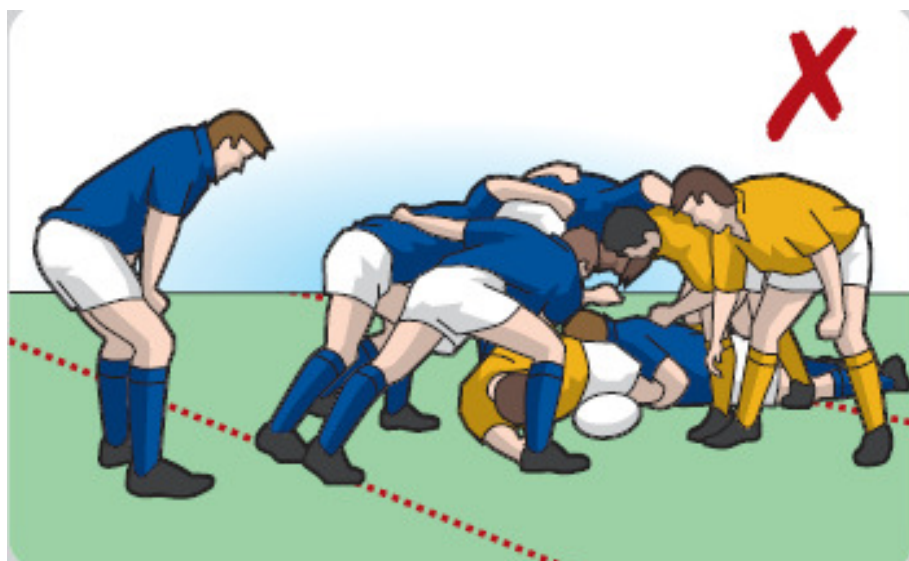
(а/а) **Офсајд линија.** Постоје две офсајд линије паралелне са гол линијама, по једна важи за сваки тим. Свака офсајд линија пролази кроз задње стопало последњег играча у раку. Ако је задње стопало последњег играча у раку на или иза гол линије, офсајд линија тима у одбрани је гол линија.

(б/б) Играчи морају и да се прикључе и да изађу из рака иза офсајд линије и то без оклевања. Ако се играч задржава са стране рака, тај играч је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац

(в/с) **Играчи који се прикључују или излазе из рака.** Играч који се прикључује раку мора то да чини иза стопала последњег саиграча у раку. Играч може да се прикључи поред овог последњег саиграча. Уколико се играч прикључује са противничке стране или испред последњег саиграча, тај играч је у офсајду. Играч може да се веже за противничког играча, под условом да није на други начин у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац са офсајд линије тима који је начинио прекршај



У раку или у молу, офсајд линија пролази кроз задње стопало последњег играча истог тима. Играч у жутом дресу, на слици десно, је у офсајду

Правило 16 Рак

(г/d) **Играчи који се не прикључују раку.** Ако се играч налази испред офсајд линије и не прикључује се раку, он мора одмах да се врати иза офсајд линије. Ако играч који је иза офсајд линије прекорачи офсајд линију, а не прикључи се раку, он је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац са офсајд линије тима који је начинио прекршај

16.6 Успешно завршен рак

Рак је успешно завршен када лопта изађе из рака или када лопта дође на гол линију или оде иза ње.

16.7 Неуспешно завршен рак

(а/а) Рак је завршен неуспешно када се лопта „загуши“ и досуди се скрам.

Тим који се кретао напред непосредно пре него што је лопта „загушена“, убацује лопту у скрам.

Уколико се ни један тим није кретао напред или, уколико судија не може да одлучи који тим се кретао напред пре него што је лопта „загушена“ у раку, лопту у скрам убацује тим који се кретао напред пре него што је рак настао.

Уколико се ни један тим није кретао напред, лопту у скрам убацује тим у нападу.

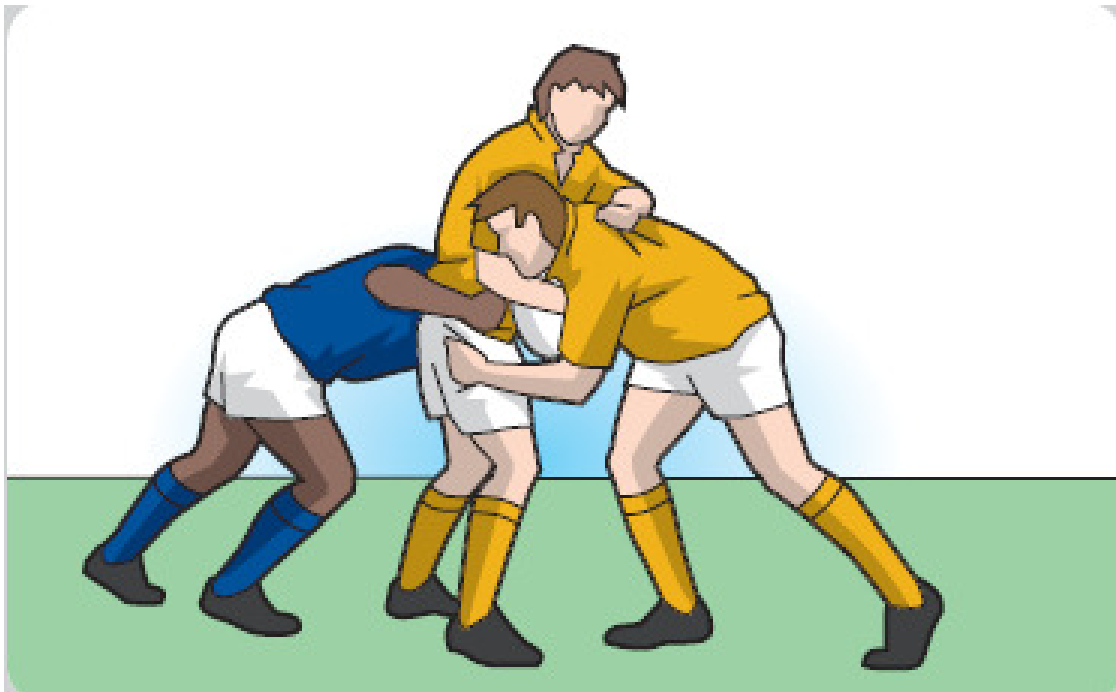
(б/б) Пре него што судија свира скрам, он допушта одређено време да се лопта појави, нарочито ако се неки тим креће напред. Уколико се рак заустави или судија оцени да се лопта највероватније неће појавити у разумном времену, судија мора да досуди скрам.

(в/с) Када је лопта чисто освојена у раку и слободна је да се њом игра, судија ће викнути „Узми је!“ („Use it!“), после чега лоптом мора да се одигра у року од највише пет секунди. Уколико се не одигра лоптом у року од пет секунди, судија ће досудити скрам у који лопту убацује тим који није имао лопту у свом поседу у раку.

Правило 17 Мол

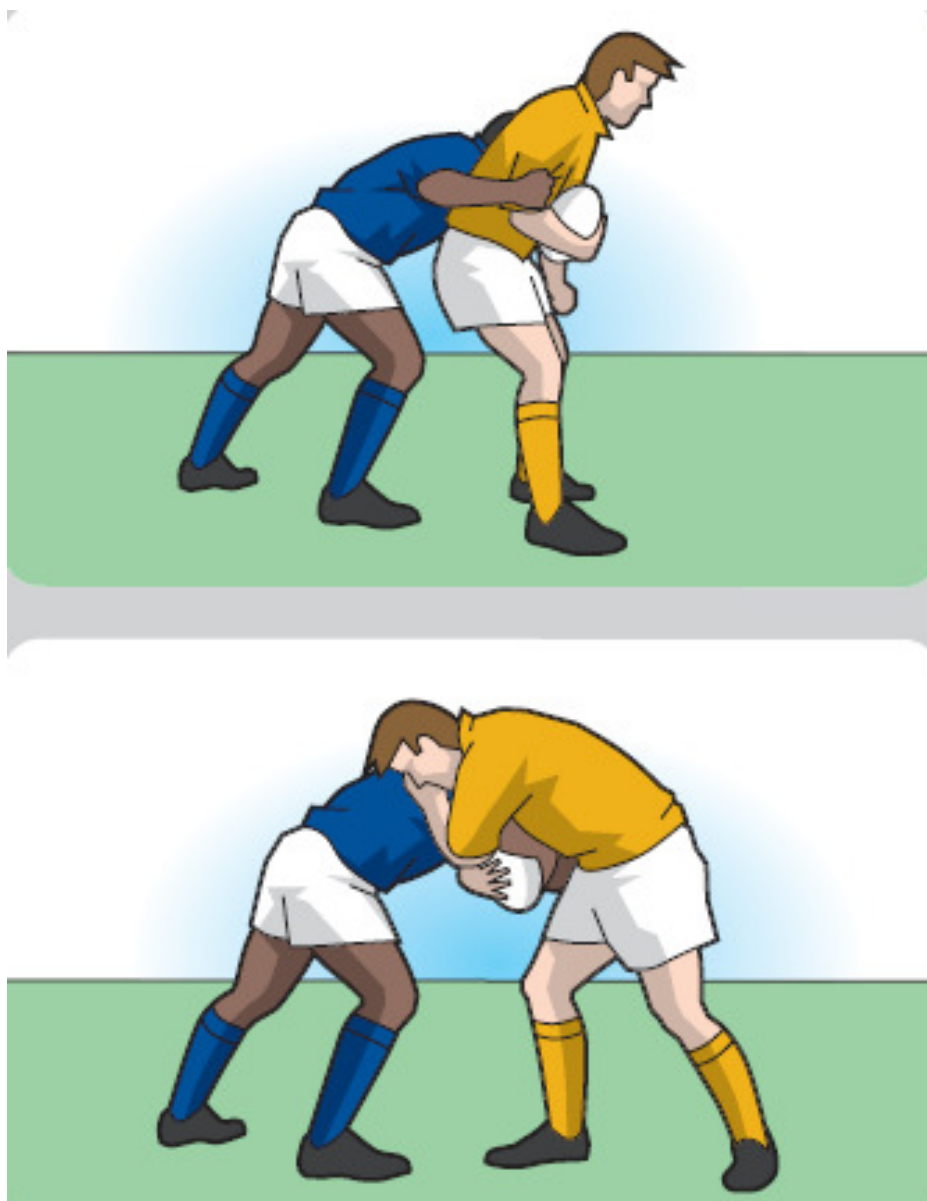
ДЕФИНИЦИЈЕ

Мол почиње када играча са лоптом држе један или више противничких играча, а један или више његових саиграча се вежу за играча са лоптом. Дакле, мол када почиње мора да има најмање три играча и сви они стоје на својим ногама; то су играч са лоптом и још по један играч сваког тима. Сви играчи у молу морају да се ухвате или да се вежу за мол, морају да буду на ногама и да се крећу ка гол линији. Отворена игра је завршена.



Мол

Правило 17 Мол



Мол није формиран

Правило 17 Мол

17.1 Формирање мола

(a/a) **Где мол може да се формира.** Мол може да се формира само у пољу за игру.

17.2 Прикључивање молу

(a/a) Играчи који се прикључују молу не смеју да држе главу и рамена ниже од нивоа својих кукова.

Казнена мера: Слободан ударац

(б/б) Играч мора да се ухвати или веже за мол, а не да се само налази поред њега.

Казнена мера: Казнени ударац

(в/с) Стављање руке на другог играча у молу не значи повезивање.

Казнена мера: Казнени ударац

(г/д) **Остајање играча на ногама.** Сви играчи у молу морају да настоје да остану на својим ногама. Играч са лоптом може да падне на земљу, с тим да лопта одмах буде слободна и игра се наставља.

Казнена мера: Казнени ударац

(д/е) Играч не сме намерно да руши мол. То је опасна игра.

Казнена мера: Казнени ударац

(ђ/ф) Играч не сме да скочи на врх мола.

Казнена мера: Казнени ударац

17.3 Други прекршаји у молу

(a/a) Играч не сме да покушава да извлачи противника из мола.

Казнена мера: Казнени ударац

(б/б) Играч не сме да направи ни један гест којим би довео играче противничког тима у ситуацију да помисле да је лопта изашла из мола, а она је још увек у молу.

Казнена мера: Слободан ударац

Правило 17 Мол

17.4 Офсајд у молу

(a/a) **Офсајд линија.** Постоје две офсајд линије паралелне са гол линијама, по једна важи за сваки тим. Свака офсајд линија пролази кроз задње стопало последњег играча у молу. Ако је задње стопало последњег играча у молу на или иза гол линије, офсајд линија тима у одбрани је гол линија.

(б/б) Играчи морају и да се прикључе и да изађу из мола иза офсајд линије и то без оклевања. Ако се играч задржава са стране мола, тај играч је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац са офсајд линије тима који је начинио прекршај

(в/с) **Играчи који се прикључују молу.** Играчи који се прикључују молу морају то да чине иза стопала последњег саиграча у молу. Играч може да се прикључи поред овог последњег саиграча. Уколико се играч прикључује молу са противничке стране или испред последњег саиграча, тај играч је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац са офсајд линије тима који је начинио прекршај

(г/д) **Играчи који се не прикључују молу.** Сви играчи који се налазе испред офсајд линије, а не прикључују се молу, морају одмах да се врате иза офсајд линије. Ако било који играч који је иза офсајд линије прекорачи офсајд линију, а не прикључи се молу, он је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац са офсајд линије тима који је начинио прекршај

(д/е) **Играчи који излазе из мола или се поново прикључују молу.** Сви играчи који излазе из мола морају одмах да се врате иза офсајд линије. У супротном они су у офсајду. Ако се играч поново прикључи молу испред последњег саиграча у молу, тај играч је у офсајду. Играч може поново да се прикључи молу поред последњег саиграча.

Казнена мера: Казнени ударац са офсајд линије тима који је начинио прекршај

Правило 17 Мол

(ђ/ф) Ако играчи тима који нема лопту у молу својеволјно напусте мол, тако да у молу не остане ни један играч тог тима, мол може да се настави и онда постоје две офсајд линије. Офсајд линија за тим који има лопту пролази кроз задње стопало последњег играча у молу, а за тим који нема лопту то је линија која пролази кроз најистуреније стопало најистуренијег играча тима са лоптом.

Казнена мера: Казнени ударац

(е/г) Ако играчи тима који нема лопту у молу својеволјно напусте мол, тако да у молу не остане ни један играч тог тима, они могу да се прикључе молу поново, с тим да се први играч веже за најистуренијег играча тима који је са лоптом.

Казнена мера: Казнени ударац

17.5 Успешно завршен мол

Мол је успешно завршен када:

- лопта или играч са лоптом напусте мол
- лопта је на земљи
- лопта је на гол линији или иза ње.

17.6 Неуспешно завршен мол

(а/а) Мол је завршен неуспешно када стоји у месту или када му се заустави кретање напред дуже од 5 секунди и тада се суди скрам.

(б/б) Мол је завршен неуспешно када је лопта „загушена“ или када се мол сруши (али не због прекршаја) и тада се суди скрам.

Правило 17 Мол

- (в/с) **Скрам после мола.** Лопту у скрам убацује тим који није био у поседу лопте када је мол започет. Уколико судија не може да одлучи који је тим био у поседу, лопту у скрам убацује тим који се кретао напред пре него што се мол зауставио. Уколико се ни један тим није кретао напред, лопту у скрам убацује тим у нападу.
- (г/д) Када мол стоји или када је његово кретање напред заустављено дуже од 5 секунди, али се лопта помера и судија може да је види, допушта се разумно време да се лопта појави. Уколико се лопта не појави у разумном времену, судија досуђује скрам.
- (д/е) Када је кретање мола напред заустављено, он може поново да крене напред у року не дужем од 5 секунди. Ако се кретање мола по други пут заустави, а лопта се помера и судија може да је види, допушта се разумно време да се лопта појави. Уколико се лопта не појави у разумном времену, судија досуђује скрам.
- (ђ/ф) Ако се лопта у молу „загуши“, судија не дозвољава да се борба за њу настави. Досуђује се скрам.
- (е/г) Уколико играч са лоптом падне на земљу, укључујући да је он са једним или оба колена на земљи или да седи, судија досуђује скрам, чак и ако је лопта одмах слободна за наставак игре.

Када је лопта слободна да се њом игра, судија ће викнути „Узми је!“ („Use it!“), после чега лоптом мора да се одигра у року од највише пет секунди. Уколико се не одигра лоптом у року од пет секунди, судија ће досудити скрам у који лопту убацује тим који није имао лопту у молу.

- (ж/х) **Скрам после мола када је ухваћен играч који хвата лопту.** Када играч ухвати лопту директно из шута противничког играча, осим ако је изведен почетни шут или дроп-аут, а противнички играч га одмах ухвати, мол може да се формира. Тада, ако мол остане у месту или је његово кретање напред заустављено дуже од 5 секунди или се лопта „загуши“, судија досуђује скрам, лопту убацује тим играча који је ухватио лопту.

„Директно из шута противничког играча“ значи да лопта није додирнула ни једног играча, ни земљу пре него што је играч ухватио.

Правило 18 Марк

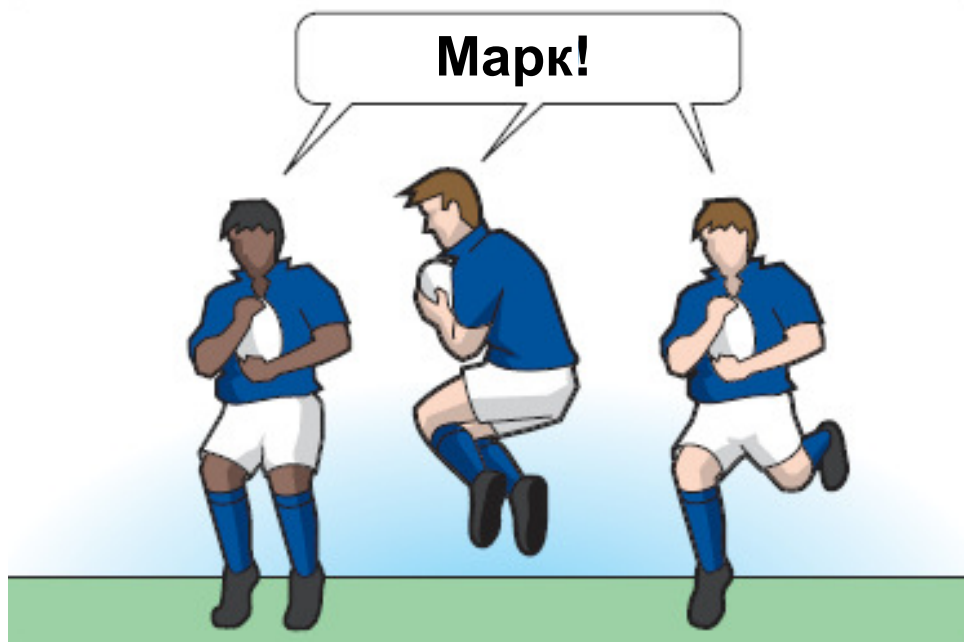
ДЕФИНИЦИЈЕ

Да би одиграо марк, играч мора да буде на или иза линије 22 метра која припада његовом тиму. Сматра се да је играч „унутар Простора 22 метра“ када је макар једном ногом на линији 22 метра или иза ње. Играч мора чисто да ухвати лопту директно из шута противничког играча и да истовремено викне „Марк“. Марк не може да се одигра после почетног шута и после шута са центра изведеног након постигнутог поготка, али може после дроп–аута.

После марка изводи се шут. Место за шут се налази на месту марка.

Играч може да одигра марк и ако лопта додирне стиву или пречку гола пре него што је он ухвати.

Играч тима у одбрани може да одигра марк у есеј простору.



Марк

Правило 18 Марк

18.1 После марка

Судија одмах свира и досуђује шут играчу који је одиграо марк.

18.2 Досуђени шут

Шут се досуђује на месту марка. Уколико је марк одигран у есеј простору, шут се досуђује на 5 метара од гол линије у правцу места на ком је одигран марк.

18.3 Одакле се шутира

Шут се изводи на месту марка или иза тог места, али у правцу марка.

18.4 Ко шутира

Шут изводи играч који је одиграо марк. Уколико тај играч не може да шутира у року од једног минута, формира се скрам на месту марка, лопту у скрам убацује тим играча који је одиграо марк. Ако је марк одигран у есеј простору, скрам је на 5 метара од гол линије у правцу места где је марк одигран.

18.5 Како се изводи шут

Одредбе Правила 21 - Слободни ударци - примењују се на шут досуђен после марка.

Правило 18 Марк

18.6 Скрам као алтернатива

- (a/a) Тим играча који је одиграо марк може да изабере да игра скрам.
- (б/б) **Где се скрам формира.** Ако је марк одигран у пољу за игру, скрам се формира на месту марка, али најмање 5 метара од аут линије. Ако је марк одигран у есеј простору, скрам је на 5 метара од гол линије у правцу места на ком је марк одигран и најмање 5 метара од аут линије.
- (в/с) **Ко убацује лопту.** У скрам лопту убацује тим играча који је одиграо марк.

18.7 Када се досуђује казнени ударац

- (a/a) Противнички играч, било да је у дозвољеном положају или у офсајду, не сме после судијског звиждука да напада играча који је одиграо марк.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) **Одакле се изводи казнени ударац.** Ако је играч који је начинио прекршај у дозвољеном положају, казнени ударац се изводи на месту прекршаја. Ако је играч који је начинио прекршај у офсајду, казнени ударац се изводи на месту које је на офсајд линији (Правило 11 - Дозвољен положај и Офсајд у Отвореној игри).
- (в/с) **Казнени ударац.** Било који играч тима који није начинио прекршај може да изведе казнени ударац.

За време утакмице

Наставак игре после прекида

Правило 19	Аут и Коридор
Правило 20	Скрам
Правило 21	Казнени и Слободни ударци

Правило 19 Аут и коридор

АУТ

ДЕФИНИЦИЈЕ

„Шутнуто директно у аут“ значи да је лопта шутнута у аут, а да пре тога није пала на земљу унутар поља за игру, нити додирнула неког играча или судију.

„Простор 22 метра“ је простор између гол линије и линије 22 метра. Том простору припада линија 22 метра, а гол линија *није* његов саставни део.

Линија убацивања лопте из аута је замишљена линија која је под правим углом у односу на аут линију, а пролази кроз место са којег се лопта убацује после аута.

Лопта је у ауту када је не носи играч, а она додирне аут линију или било шта, односно било кога иза аут линије.

Лопта је у ауту када је носи играч и тај играч (или лопта) додирне аут линију или земљу иза аут линије. Место где је играч са лоптом у свом поседу додирнуо аут линију или где је прешао аут линију, то је место где је лопта отишла у аут.

Лопта је у ауту ако је ухвати играч чија је једна нога на аут линији или на земљи иза аут линије. Ако је играч једном ногом у пољу за игру, а друга нога му је у ауту и тај играч држи лопту, лопта је у ауту.

Ако лопта прелази аут линију или аут линију есеј простора, а ухвати је играч чије су обе ноге у игралишту, лопта није у ауту или ауту есеј простора. Тај играч може да одбије лопту у игралиште.

Ако играч скаче и хвата лопту, он мора да доскочи са обе ноге у игралиште. У супротном, лопта је у ауту или ауту есеј простора.

Играч који је у ауту може да шутне лопту или да је одбије, али не и да је држи, под условом да лопта није прешла раван аут линије. Раван аут линије је вертикална површина која се издиже директно изнад аут линије.

Правило 19 Аут и коридор

19.1 Убацавање лопте из аута

БЕЗ ОСВАЈАЊА ТЕРЕНА

- (a/a) **Играч једног тима шутира лопту изван свог простора 22 метра директно у аут.** Изузев у случају казног ударца, нема освајања терена када играч који се налази било где у пољу за игру, а изван свог простора 22 метра, шутира лопту директно у аут. Лопта се убацује из аута или у правцу места на којем је играч извео шут или на месту где је она отишла у аут, у зависности од тога које је од та два места ближе гол линији шутера.
- (б/б) **Када тим унесе или убаца лопту у сопствени простор 22 метра.** Када играч у одбрани изван простора 22 метра игра лоптом и она оде у његов простор 22 метра или у есеј простор, а да при том није додирнула ни једног противничког играча и затим тај играч или неки његов саиграч шутира лопту директно у аут, а пре шута лопта није дотакла ни једног противничког играча, нити је било обарања, нити су одиграни рак или мол, нема освајања терена. Ово се примењује и када се играч у одбрани врати иза линије 22 метра да изведе брзи аут, а онда лопта буде шутнута директно у аут.
- (в/с) Ако играч, који је са једном или обе ноге у простору 22 метра, покупи лопту која стоји (не помера се) изван линије 22 метра и шутира је директно у аут, сматра се да је играч вратио лопту у простор 22 метра тако да освајања терена нема.
- (г/д) **Тим у одбрани узима лопту у свом простору 22 метра после скрама или коридора.** Када играчи тима у одбрани изводе скрам или убацују лопту из аута изван свог простора 22 метра, па лопта пређе у њихов простор 22 метра без да додирне неког противничког играча и онда је директно у аут шутира играч тима у одбрани, а пре шута лопта није дотакла ни једног противничког играча, нити је било обарања, нити су одиграни рак или мол, нема освајања терена.

СА ОСВАЈАЊЕМ ТЕРЕНА

- (д/е) Ако играч, који је са једном или обе ноге у простору 22 метра, покупи лопту која се креће изван линије 22 метра и шутира је директно у аут из свог простора 22 метра, лопта се убацује са места где је отшла у аут.

Правило 19 Аут и коридор



Без освајања терена

- (ђ/f) **Играч уноси или убацује лопту у свој простор 22 метра.** Када играч тима у одбрани игра лоптом изван простора 22 метра и она оде у његов простор 22 метра или есеј простор, па лопта додирне неког противничког играча или дође до обарања или се одиграју рак или мол, а после тога неки играч тима у одбрани шутне лопту директно у аут, лопта се убацује са места где је отшла у аут.
- (e/g) **Лопту у простор 22 метра уноси или убацује противнички играч.** Када лопту у простор 22 метра уноси или убацује противнички играч, а пре него што је прешла линију 22 метра није додирнута (нити је била додирнута) од стране неког играча тима у одбрани, па после тога неки играч тима у одбрани шутне лопту директно у аут, лопта се убацује са места где је отшла у аут.

Правило 19 Аут и коридор



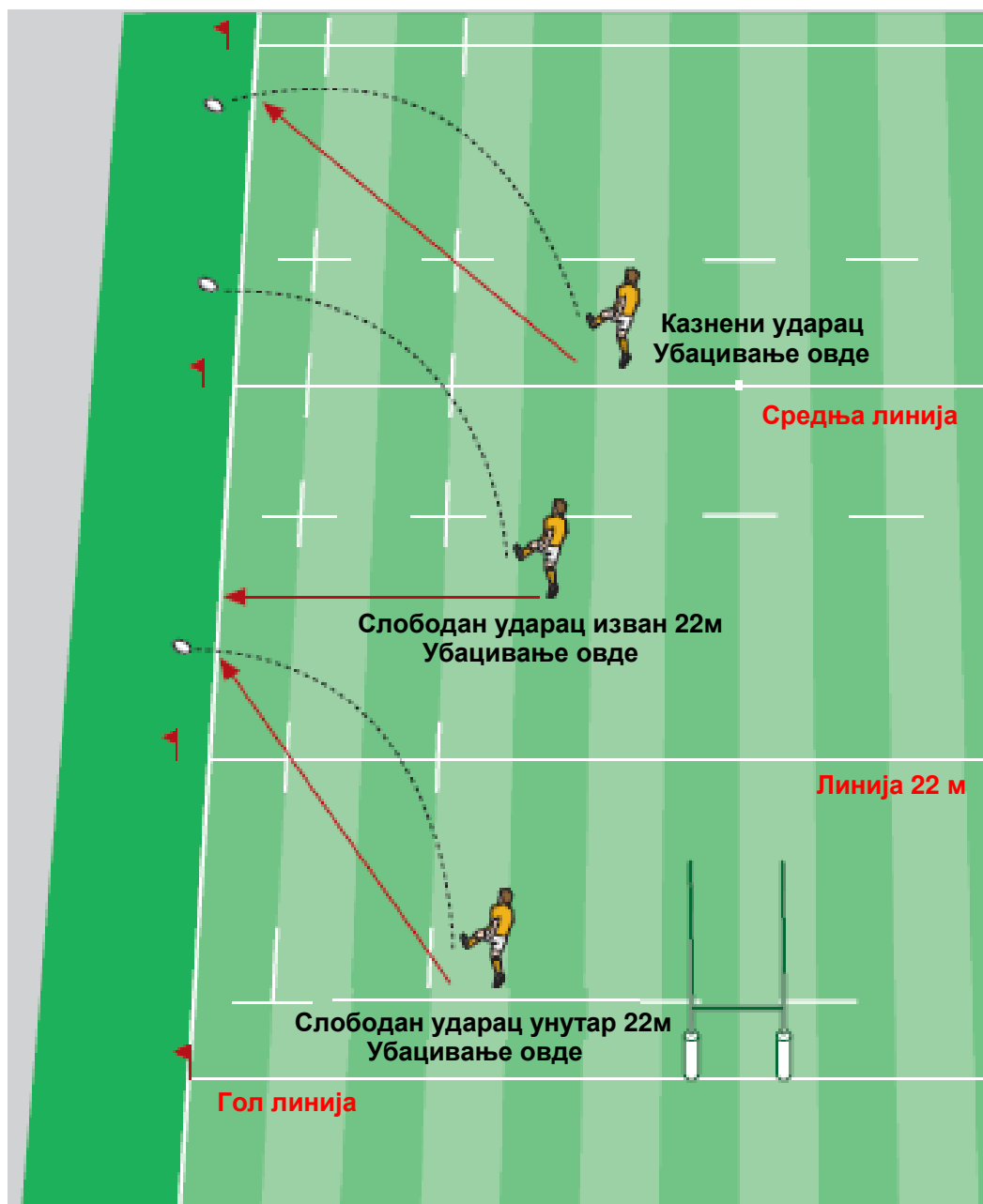
Са освајањем терена

(ж/х) **Шут који одлази индиректно у аут.** Када играч шутне индиректно лопту у аут са било ког места на игралишту тако да она одскочи од земље у пољу за игру, лопта се убацује са места где је отшла у аут.

Када играч шутне лопту са било ког места на игралишту тако да она додирне неког противничког играча или противнички играч додирне њу и после тога лопта одскочи од земље у пољу за игру и индиректно оде у аут, лопта се убацује са места где је отшла у аут.

Када играч шутне лопту са било ког места на игралишту тако да она додирне неког противничког играча или противнички играч додирне њу и после тога лопта оде директно у аут, лопта се убацује у правцу места где је противнички играч додирнуо или са места где је отшла у аут, у зависности од тога које је од та два места ближе противничкој гол линији.

Правило 19 Аут и коридор



Аут и убацивање лопте из аута

Правило 19 Аут и коридор

КАЗНЕНИ УДАРАЦ

- (з/и) **Казнени ударац.** Када играч изводи казнени ударац без обзира са ког места на игралишту, лопта се убацује са места где је отшла у аут.

СЛОБОДАН УДАРАЦ

- (и/ј) **Изван шутеровог простора 22 метра, нема освајања терена.** Када шут из слободног ударца досуђеног изван простора 22 метра оде директно у аут, лопта се убацује у правцу места са ког је шутнута или са места где је отшла у аут, у зависности од тога које је од та два места ближе шутеровој гол линији.
- (ј/к) **Унутар шутеровог простора 22 метра, са освајањем терена.** Када шут из слободног ударца досуђеног у простору 22 метра или у есеј простору оде директно у аут, лопта се убацује са места где је отшла у аут.

19.2 Брзи аут

- (а/а) Играч може да изведе аут на брзину (брзи аут), не чекајући да се формира коридор.
- (б/б) Код брзог аута играч може да буде било где изван поља за игру између места са којег лопта треба да се убаца у игру (линије убацавања лопте) и сопствене гол линије.
- (в/с) Играч не сме да изведе брзи аут после формирања коридора. Уколико то учини, брзи аут се поништава. Исти тим убацује лопту у коридор.
- (г/д) Код брзог аута играч мора да користи лопту која је изашла у аут. Брзи аут није дозвољен ако лопту додирне било које друго лице, осим играча који је убацује и противничког играча који је изнео у аут. Исти тим убацује лопту у коридор.
- (д/е) Брзи аут је изведен неправилно, када:
- играч баци лопту у правцу противничке гол линије, или
 - играч баци лопту испред линије убацавања лопте, или
 - играч баци лопту са гол линије или иза ње, или
 - лопта додирне земљу или неког играча пре него што долети до линије 5 метара, или
 - играч закорачи у поље за игру кад убацује лопту.

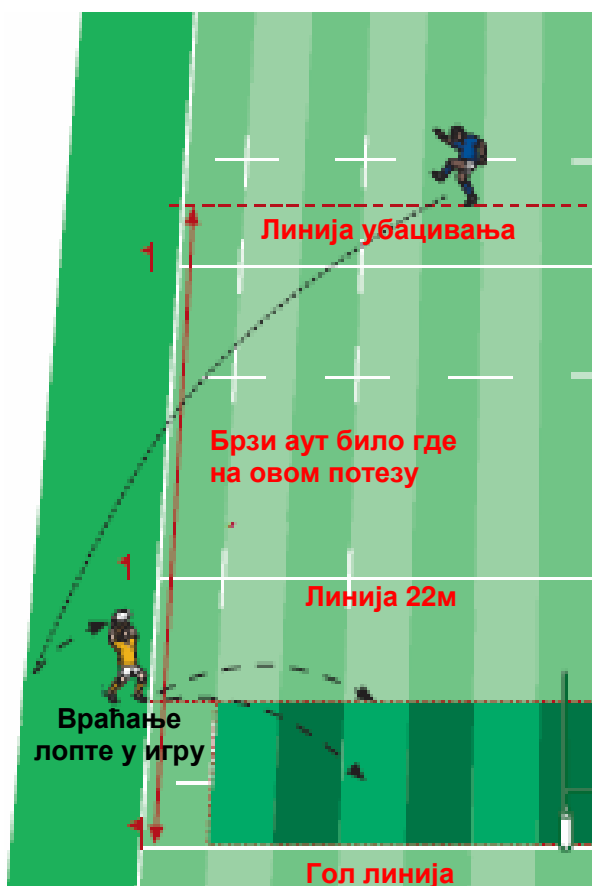
Правило 19 Аут и коридор

Противнички тим бира хоће ли:

- да убацује лопту у коридор на месту где је покушан брзи аут, или
- скрам на линији 15 метара у том правцу.

Уколико и они погрешно изведу аут, формира се скрам на линији 15 метара. Тим који је први извео аут убацује лопту у скрам.

- (ђ/f) Код брзог аута, играч може да убаца лопту право дуж линије убацавања лопте или у правцу сопствене гол линије.
- (е/g) Код брзог аута, играч може да дође до линије за убацавање лопте и да напусти то место, а да због тога не буде кажњен.



Брзи аут

- (ж/h) Код брзог аута, играч не сме да спречава да лопта прелети 5 метара.
Казнена мера:
Слободан ударац на линији 15 метара

- (з/i) Играч са лоптом, који је изгуран у аут, мора да пусти лопту противнику тако да ту може да се изведе брзи аут.
Казнена мера:
Казнени ударац на 15 метара

Правило 19 Аут и коридор

19.3 Остала убацавања из аута

У свим осталим ситуацијама лопта се убацује на месту где је изашла у аут.

19.4 Ко убацује лопту из аута

(a/a) Лопту из аута убацује противник играча који је последњи држао или дотакао лопту пре него што је она отишла у аут. Ако постоји недоумица, лопту убацује тим у нападу.

Изузетак: Када тим изводи казнени ударац и лопта је шутнута у аут, лопту из аута убацује играч тима који је извео казнени ударац. Ово важи без обзира да ли је лопта шутнута директно или индиректно у аут.

(б/б) Када лопта оде у аут из одбитка напред или бацања напред, тим који није избацио лопту у аут има могућност да бира или да изведе аут на месту где је лопта прешла аут линију, или да игра скрам на месту где је лопта одбијена, односно бачена напред, или да изведе брзи аут.

19.5 Играч чија је нога у ауту

(a/a) Ако играч који је са једном или обе ноге на или иза аут линије (или аут линије есеј простора) подигне лопту која стоји (не помера се) на игралишту, тај играч је подигао лопту у игралишту и тиме је он унео лопту у аут (или аут есеј простора).

(б/б) Ако играч који је са једном или обе ноге на или иза аут линије (или аут линије есеј простора) подигне лопту која се кретала унутар игралишта, сматра се да је тај играч подигао лопту у ауту (или ауту есеј простора).

19.6 Како се лопта убацује из аута

Играч који убацује лопту из аута мора да стоји на исправном месту. Играч не сме да закорачи у поље за игру приликом убацавања. Лопта мора да буде бачена право и то тако да лети најмање 5 метара дуж линије за убацавање лопте пре него што додирне земљу или неког играча или неки играч додирне њу.

Правило 19 Аут и коридор



Како се лопта убацује из аута

19.7 Неправилно убацавање лопте из аута

- (a/a) Ако је лопта из аута убачена неправилно, противнички тим бира хоће ли да убацује лопту у коридор или у скрам на линији 15 метара. Уколико изаберу да убацују лопту у коридор, па и они погрешно изведу аут, формира се скрам. Тим који је први извео аут убацује лопту у скрам.
- (б/б) Убацавање лопте из аута мора да се изведе без оклевања и без покушаја варке убацавања.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (в/с) Играч не сме намерно да баца лопту укриво или да укриво бацање понавља.
Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

Правило 19 Аут и коридор

КОРИДОР

ДЕФИНИЦИЈЕ

Сврха коридора је да се игра после одласка лопте у аут настави брзо, безбедно и поштено, њеним убацавањем између играча постављених у две линије.

Играчи у коридору. Играчи у коридору су играчи који формирају две линије и те две линије чине коридор.

Примач. Примач је играч који је у позицији да хвата лопту коју додаје или одбија играч у коридору. Примач може да буде било који играч, али сваки тим може да има само по једног примача код коридора.

Играчи који узимају учешће у коридору су учесници коридора. Играчи који узимају учешће у коридору су играч који убацује лопту из аута, његов непосредни противник, два играча који чекају да приме лопту из коридора (примачи) и играчи у коридору.

Сви остали играчи. Сви остали играчи који не узимају учешће у коридору морају да буду најмање 10 метара иза линије убацавања лопте из аута или на, односно иза своје гол линије уколико је она ближа, све док се коридор не заврши.

Линија 15 метара. Линија 15 метара је 15 метара у пољу и паралелна је са аут линијом.

Скрам после коридора. Било који скрам досуђен због прекршаја или застоја код коридора изводи се на месту где се секу линија 15 метара и линија убацавања лопте из аута.

19.8 Формирање коридора

(a/a) **Минимум.** Најмање по два играча сваког тима морају да формирају коридор.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(б/б) **Максимум.** Тим који убацује лопту одређује максималан број играча у коридору.

Правило 19 Аут и коридор

(в/с) Противнички тим може да има мање играча у коридору, али не сме да има више.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(г/d) Када лопта оде у аут, сваки играч који приђе линији убацивања лопте сматра се да то чини да би формирао коридор. Играчи који прилазе линији убацивања лопте из аута морају то да чине без оклевања. Играчи ни једног ни другог тима не смеју да напуштају коридор када заузму своје место у њему, све док се коридор не заврши.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(д/e) Ако тим који убацује лопту постави мање играча у коридору, противничком тиму мора да се остави разумно време да изведе из коридора довољан број играча како би ово Правило било испоштовано.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(ђ/f) Ови играчи морају да напусте коридор без оклевања. Они морају да се одмакну до офсајд линије, 10 метара иза линије убацивања лопте. Ако се коридор заврши пре него што они стигну до те линије, они могу да се укључе у игру.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(е/g) **Пропуштање да се формира коридор.** Тим не сме добровољно да пропусти да формира коридор.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(ж/h) **Где играчи у коридору морају да стоје.** Предњи део коридора не сме да буде удаљен мање од 5 метара од аут линије. Задњи део коридора не сме да буде удаљен више од 15 метара од аут линије. Сви играчи у коридору морају да стоје између ове две тачке.

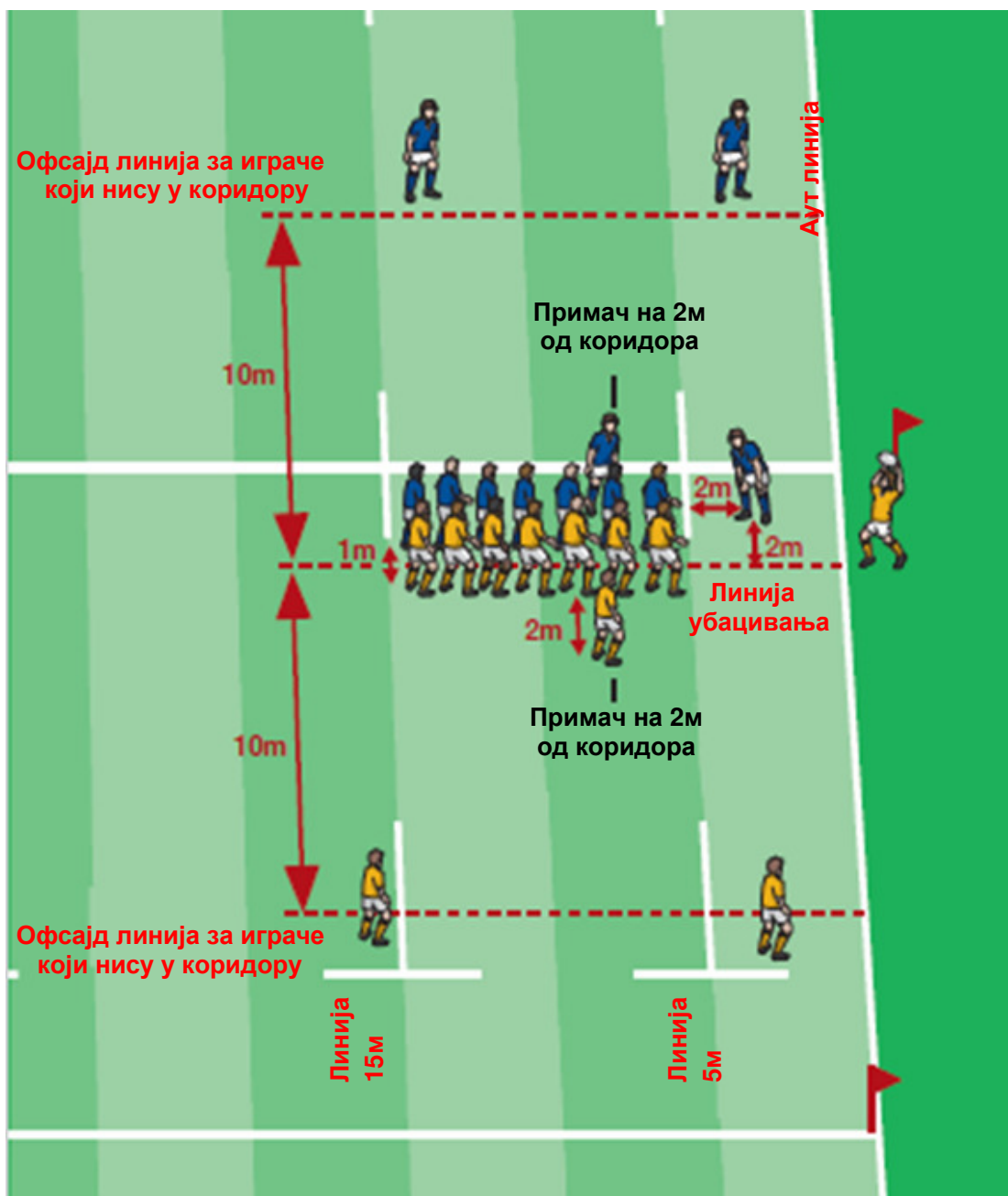
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

(з/i) **Где мора да стоји примач.** Ако тим користи примача, када коридор почиње тај играч мора да стоји између линија 5м и 15м, удаљен од саиграча у коридору најмање 2 метра у правцу своје гол линије.

Када је коридор започео, примач може да утрчи у коридор и да предузима све акције које може да обавља било који играч у коридору. Примач подлеже казним мерама за прекршаје у коридору, као и сваки други играч у коридору.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара дуж линије убацивања

Правило 19 Аут и коридор



Коридор

Правило 19 Аут и коридор

- (и/ј) **Играч између аута и 5 метара.** Тим, који не убацује лопту из аута, када је коридор формиран мора да има једног играча који стоји између аут линије и линије 5 метара на оној страни линије убацавања лопте која припада његовом тиму. Овај играч мора да стоји **2 метра од линије убацавања лопте** и 2 метра од линије 5 метара.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (ј/к) Играчи који учествују у коридору могу да мењају места пре него што је лопта бачена.
- (к/л) **Две појединачне праве линије.** Играчи једног и другог тима у коридору формирају две појединачне праве линије, свака је управна на аут линију.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (л/м) Играчи оба тима морају да обезбеде чист простор између унутрашње стране својих рамена и унутрашње стране рамена противника. Тај простор се одређује када су играчи у усправном положају.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (љ/п) **Чист простор један метар.** Свака линија играча мора да буде на својој страни пола метра од линије убацавања лопте.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (м/о) Линија убацавања лопте не може да буде унутар 5 метара од гол линије.
- (н/р) После формирања коридора, а пре него што је лопта убачена, играч не сме да држи, гура, напада или омета противника.
Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

Правило 19 Аут и коридор

19.9 Почетак и завршетак коридора

- (a/a) **Коридор почиње.** Коридор почиње када лопта изађе из руку играча који је убацује из аута.
- (б/б) **Коридор се завршава.** Коридор се завршава када лопта или играч који носи лопту изађу из коридора.

Ово обухвата следеће:

- Када је лопта бачена, одбијена или шутнута из коридора, коридор је завршен.
- Када лопта или играч са лоптом дођу у простор између линије 5 метара и аут линије, коридор је завршен.
- Када играч у коридору преда лопту играчу који се одваја од коридора, коридор је завршен.
- Када је лопта бачена иза линије 15 метара или када је играч понесе или спусти иза те линије, коридор је завршен.
- Када се коридор претвори у рак или мол и све ноге свих играча у раку или молу се налазе иза линије убацивања лопте из аута, коридор је завршен.
- Када се лопта загуши у коридору, коридор је завршен. Игра се наставља скрамом.

Правило 19 Аут и коридор

19.10 Шта се дешава у коридору

- (a/a) **Ослањање на противника.** Играч у коридору, док скаче, не сме да користи противника као свој ослонац.
Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара
- (б/б) **Држање и гурање.** Играч у коридору не сме да држи, гура, напада, омета или хвата противника који нема лопту, осим ако је настао рак или мол.
Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара
- (в/с) **Неправилан напад.** Играч у коридору не сме да напада противника, осим када покушава да га обори или да игра лоптом.
Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара
- (г/д) **Подизање и придржавање.** Играчи могу да помажу свом саиграчу који скаче за лопту тако што га подижу и придржавају, с тим да подизање и/или придржавање саиграча у скоку не сме да буде са задње стране ниже од шорца, а спреда ниже од бутина.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (д/е) **Раније хватање ради подизања је дозвољено.** Играчи, који намеравају да подигну или придрже саиграча у скоку за лопту, могу раније да ухвате саиграча, с тим да га не хватају са задње стране ниже од шорца, а спреда ниже од бутина.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (ђ/ф) **Скакање, подизање и придржавање пре него што је лопта убачена.** Играч не сме да скочи, нити да буде подигнут или придржан, пре него што лопта изађе из руку играча који је убацује из аута.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (е/г) **Спуштање играча на земљу.** Играчи који придржавају саиграча у скоку морају да га спусте на земљу чим лопту освоји играч било ког тима.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара
- (ж/х) **Блокирање убацивања лопте.** Играч у коридору не сме да стоји мање од 5 метара од аут линије. Играч у коридору не сме да спречава да лопта пређе 5 метара.
Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

Правило 19 Аут и коридор



Нема ослањања на противника



Нема држања ни гурања



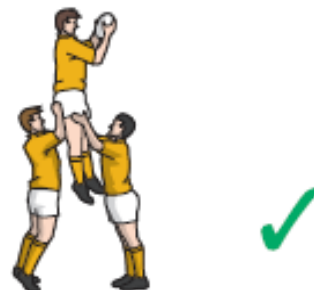
Нема непрописног нападања



Нема ометања код убацивања



Раније хватање је дозвољено



Подизање играча у коридору је дозвољено

Правило 19 Аут и коридор

- (з/и) Ако је лопта бачена иза неког играча у коридору, тај играч може да се помери у простор између аут линије и линије 5 метара. Ако се играч помери у тај простор, он не може да крене према својој гол линији пре него што се коридор заврши, осим ако не предузима акцију одвајања од коридора.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

- (и/ј) **Хватање или одбијање.** У скоку за лопту, играч може да користи обе руке или унутрашњу руку да би ухватио или одбио лопту. Играч не сме да користи само спољну руку у покушају да ухвати или одбије лопту. Ако су скакачу обе руке изнад главе, он може да користи било коју руку да одигра лоптом.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара

- (ј/к) **Одбрана у коридору.** Играч који скаче и хвата лопту у коридору може да се обара чим додирне земљу.

Играч који ухвати лопту у коридору без скакања може да се обара одмах.

У оба случаја, ове акције морају да започну пре него што се формира мол.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

19.11 Играч који убацује лопту

Играч који је убацио лопту има четири могућности:

- (а/а) Може да остане унутар 5 метара од аут линије.
- (б/б) Може да се врати до офсајд линије 10 метара иза линије убацивања лопте.
- (в/с) Може да се прикључи коридору одмах пошто је бацио лопту.
- (г/д) Може да се постави у положај примача уколико на тој позицији нема никог. Ако играч који је убацио лопту оде на било које друго место, он је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

Правило 19 Аут и коридор

19.12 Одвајање од коридора

ДЕФИНИЦИЈЕ

Играч у коридору се „одваја од коридора“ када напушта коридор да би ухватио лопту коју је његов саиграч одбио или бацио назад.

(а/а) **Када:** Играч не сме да се одваја од коридора све док лопта не изађе из руку играча који је убацује из аута.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара у правцу линије убацивања лопте

(б/б) Играч који се одваја од коридора мора да остане у простору од своје линије убацивања лопте до 10 метара од линије убацивања и мора да настави да се креће све док се коридор не заврши.

Казнена мера: Слободан ударац на линији 15 метара у правцу линије убацивања лопте

(в/с) Играчи могу да мењају своја места пре него што се лопта убаци.

19.13 Офсајд линија код коридора

(а/а) Када се коридор формира, постоје по две одвојене офсајд линије паралелне са гол линијама које важе за сваки тим.

(б/б) **Играчи који учествују у коридору.** Једна офсајд линија важи за играче који учествују у коридору (обично су то поједини или сви играчи напада, плус деми и играч који убацује лопту). Од момента кад је лопта бачена, па све док не додирне неког играча или земљу, ова офсајд линија је линија убацивања лопте. После тога, офсајд линија је линија која пролази кроз лопту.

(в/с) **Играчи који не учествују у коридору.** Друга офсајд линија важи за играче који не узимају учешће у коридору (обично су то играчи линије). За њих је офсајд линија 10 метара иза линије убацивања лопте или њихова гол линија ако је она на мањем растојању.

Правило 19 Аут и коридор

19.14 Офсајд за играче који учествују у коридору

(a/a) **Пре него што лопта додирне неког играча или земљу.** Играч не сме да прекорачи линију убацивања лопте. Играч је у офсајду ако, пре него што је лопта дотакла неког играча или земљу, прекорачи линију убацивања лопте, осим ако то не ради док скаче за лопту. Играч мора да скочи са своје стране линије убацивања лопте.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

(б/б) Ако играч у скоку пређе линију убацивања лопте, али не успе да ухвати лопту, он неће бити кажњен под условом да се врати у дозвољени положај без оклевања.

Играчи који скачу за лопту могу да направе корак у било ком правцу, под условом да не прекораче преко линије убацивања лопте.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

(в/с) **Пошто лопта додирне неког играча или земљу.** Пошто лопта додирне неког играча или земљу, играч који нема лопту у свом поседу налази се у офсајду ако закорачи испред лопте, осим у случају да обара (или покушава да обори) противника. Сваки покушај обарања мора да буде започет иза лопте (са стране играча који обара).

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

(г/д) Судија мора да казни сваког играча који, било намерно, било ненамерно, улази у офсајд позицију без настојања да ухвати лопту или да обори противника.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

(д/е) Ни један играч било ког тима који учествује у коридору не сме да напушта коридор док се он не заврши.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

Правило 19 Аут и коридор

(ђ/ф) **Далеко убацавање.** Ако играч, који убацује лопту, баца лопту иза линије 15 метара, играч који је у коридору може да истрчи иза линије 15 метара, чим лопта изађе из руку играча који је убацује.

Када се то деси, противнички играч такође може да истрчи из коридора у поље. Уколико играч истрчи у поље да ухвати далеко убачену лопту, а лопта не одлети иза линије 15 метара, тај играч је у офсајду и он мора да буде кажњен.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

(е/г) **Рак и мол из коридора.** Када коридор пређе у рак или мол, офсајд линија за играче који учествују у коридору више не пролази кроз лопту. Офсајд линија је сада задње стопало играча сваког тима у раку или молу.

(ж/х) Коридор се завршава када рак или мол пређу линију убацавања лопте. Сматра се да су рак или мол прешли линију убацавања лопте када ноге свих играча који су у раку или молу пређу ту линију.

(з/и) Играч који учествује у коридору мора или да се прикључи раку или молу или да се врати до офсајд линије и ту остане. У противном, играч је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

(и/ј) Остале одредбе Правила за рак или мол се примењују. Играч не сме да улази у рак или мол са стране противника.

Казнена мера: Казнени ударац

(ј/к) Играчи не смеју да се прикључују раку или молу испред офсајд линије. Ако то чине, они су у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац на линији 15 метара

Правило 19 Аут и коридор

19.15 Офсајд за играче који не учествују у коридору

(a/a) Играч који не учествује у коридору налази се у офсајду ако прекорачи преко офсајд линије пре него што се коридор завршио.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији тима који је начинио прекршај, у правцу места прекршаја, али најмање 15 метара од аут линије.

(б/б) **Играч који још није у дозвољеном положају када се лопта убацује.** Играч може да изведе аут, иако његов саиграч још увек није дошао до офсајд линије. Међутим, уколико тај играч не настоји да без оклевања дође у дозвољен положај, он је у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији тима који је начинио прекршај, у правцу места прекршаја, али најмање 15 метара од аут линије.

(в/с) **Далеко убацавање.** Ако играч, који убацује лопту, баци лопту иза линије 15 метара, његов саиграч може да потрчи напред да прихвати лопту чим она изађе из руку играча који је убацује. Када се то деси, противнички играчи могу такође да потрче напред. Уколико играч потрчи напред да прихвати далеко убачену лопту, а лопта не одлети иза линије 15 метара, тај играч је у офсајду и он мора да буде кажњен.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији тима који је начинио прекршај, у правцу места прекршаја, али најмање 15 метара од аут линије.

(г/д) **Рак и мол из коридора.** Када коридор пређе у рак или мол, коридор није завршен све док задња стопала свих играча у раку или молу не пређу линију убацавања лопте.

Све до тада, офсајд линија за играче, који не учествују у коридору, налази се 10 метара иза линије убацавања лопте или је то гол линија уколико је она ближе. Играч, који прекорачи ту офсајд линију, налази се у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији најмање 15 метара од аут линије.

Правило 20 Скрам

ДЕФИНИЦИЈЕ

Сврха скрама је да се игра настави брзо, безбедно и поштено после блажих прекршаја или после прекида игре.

Скрам се формира у пољу за игру, када се по осам играча сваког тима, повезаних међусобно у три реда по тиму, збију са својим противницима тако да су главе играча једног и другог тима у првом реду наизменично укљештене. На тај начин се образује тунел у који деми убацује лопту, а играчи у првом реду (играчи прве линије скрама) се боре да дођу у њен посед повлачећи је једном или другом ногом.

Средња линија скрама не сме да буде на растојању мањем од 5 метара од гол линије. Скрам не може да се формира на мањем растојању од 5 метара од аут линије.

Тунел је простор између две прве линије играча у скраму.

Играч било ког тима који убацује лопту у скрам је деми.

Средња линија је замишљена линија на земљи у тунелу која је испод линије споја рамена две прве линије играча у скраму.

Средњи играч у првој линији скрама сваког тима је талонер.

Играчи у првој линији скрама бочно од талонера су стубови. Стубови са леве стране су слободни стубови, а са десне стране су укљештени стубови.

Два играча у другом реду који гурају стубове и талонера су играчи друге линије.

Спољни играчи који се везују за други или трећи ред су крилни треће линије.

Играч у трећем реду који обично гура играче друге линије је чеп (број 8). Алтернативно, чеп може да гура играча друге линије и крилног треће линије.

Правило 20 Скрам

20.1 Формирање скрама

- (a/a) **Где може скрам да се формира.** Осим у случајевима када Правила налажу другачије, место на којем се скрам формира је место где је начињен прекршај или где је дошло до прекида игре или место у пољу за игру које је у близини, али умерено из практичних разлога.
- (б/б) Ако је оно удаљено мање од 5 метара од аут линије, место за скрам је 5 метара од те аут линије. Скрам може да се формира само у пољу за игру. Средња линија скрама не може да буде удаљена мање од 5 метара од гол линије, када се скрам формира.
- (в/с) Уколико је начињен прекршај или је дошло до прекида игре у есеј простору, место за скрам је 5 метара од гол линије у правцу места прекршаја или прекида игре.
- (г/д) **Нема задржавања.** Тим не сме намерно да оклева приликом формирања скрама. Тим мора да буде спреман за судијину команду „чучни“ (crouch) у року од 30 секунди од тренутка када је судија означио место на ком треба да се формира скрам.

Казнена мера: Слободан ударац

- (д/е) **Број играча: осам.** У скраму мора да буде по осам играча сваког тима. Свих осам играча морају да остану повезани у скраму све док се он не заврши. У свакој првој линији мора да буде по три играча, ни више, ни мање. Два играча друге линије морају да формирају други ред.

Казнена мера: Казнени ударац

Изузетак: Када један тим, из било ког разлога, игра са мање од петнаест играча, тада број играча сваког тима у скраму може да буде подједнако смањен. Када један тим изврши дозвољено смањење, не захтева се од другог тима да изврши исто смањење. Међутим, тим не може да има мање од пет играча у скраму.

Казнена мера: Казнени ударац

- (ђ/ф) **Спајање првих линија.** Прво судија ногом означи место на ком треба да се формира скрам. Пре него што се играчи првих линија споје, они морају да стану удаљени једни од других на растојању не већем од дужине руке. Лопта је у рукама демија, спремна да буде убачена. Играчи првих линија морају да чучну, тако да у моменту спајања, главе и рамена сваког играча не буду ниже од кукова. Играчи првих линија морају тако да се укљеште, да глава ни једног играча не буде поред главе саиграча.

Казнена мера: Слободан ударац

Правило 20 Скрам

(e/g) Судија ће да викне „чучни“ (crouch), затим „вежи се“ (bind). Прве линије иду у чучањ и стубови, користећи своју спољну руку, морају да се повежу. Слободни стуб мора да се повеже са противничким укљештеним стубом тако што постави своју леву руку испод десне руке укљештеног стуба и ухвати његову мајицу искључиво за леђа или бочно. Укљештени стуб мора да се повеже са противничким слободним стубом тако што постави своју десну руку преко горњег дела леве руке слободног стуба и он мора да ухвати мајицу слободног стуба десном руком искључиво за леђа или бочно. Стубови не смеју да хватају противника за груди, руку, рукав или оковратник. После одређене паузе, судија ће да викне „сад“ (set), кад су играчи првих линија спремни. Тада прве линије могу да се споје. Узвик „сад“ (set) није команда, то је знак да играчи првих линија могу да се саставе кад су спремни.

Казнена мера за било који прекршај биће слободан ударац.

Казнена мера: Слободан ударац

(ж/h) У чучањ, који је продужетак усправног става, улази се савијањем колена до те мере да спајање буде без налета.

(з/i) **Налетање.** Играчи прве линије скрама не смеју да се поставе далеко од противничких играча и да груну у њих или да их вуку. То је опасна игра.

Казнена мера: Казнени ударац

(и/j) **Без померања и паралелно.** Све док лопта не изађе из руку демија, скрам не сме да се помера и средња линија мора да буде паралелна са гол линијама. Ни један тим не сме да гура скрам од места назначеног за његово формирање пре него што се лопта убаца.

Казнена мера: Слободан ударац

20.2 Положај играча у првој линији скрама

(a/a) **Сви играчи у положају да гурају.** Када је скрам формиран, тело и ноге сваког играча у првој линији скрама морају да буду у положају нормалном за гурање напред.

Казнена мера: Слободан ударац

(б/b) То значи да играчи у првој линији морају да стоје са обе ноге на земљи, чврсто ослоњени бар на једну ногу. Играчи не смеју да укрштају своје ноге, али нога једног играча може да се укрсти са ногом његовог саиграча. Рамена ни једног играча не смеју да буду нижа од његових кукова.

Казнена мера: Слободан ударац

Правило 20 Скрам

(в/с) **Талонер у положају да привуче лопту.** Док се лопта не убаци, талонер мора да буде у положају који му омогућава да лопту ногом привуче. Талонер мора да стоји са обе ноге на земљи чврсто ослоњен бар на једну ногу. Његова предња нога не сме да буде испред предњих ногу његових стубова.

Казнена мера: Слободан ударац

20.3 Повезивање играча у скраму

ДЕФИНИЦИЈЕ

Када се играч везује за саиграча, он мора да обухвати саиграчево тело у нивоу или испод новог пазуха користећи целу руку од шаке до рамена. Ако стави само шаку на другог играча, то није задовољавајуће повезивање.

(а/а) **Повезивање свих играча у првој линији скрама.** Сви играчи у првој линији морају да буду међусобно повезани чврсто и непрекидно од почетка до краја скрама.

Казнена мера: Казнени ударац

(б/б) **Повезивање талонера.** Талонер може да се повеже са стубовима преко или испод њихових руку. Стубови не смеју да носе талонера, тако да се он не ослања на земљу макар једном ногом.

Казнена мера: Казнени ударац

(в/с) **Повезивање слободних стубова.** Слободни стуб мора да се повеже са противничким укљештеним стубом тако што постави своју леву руку испод десне руке укљештеног стуба и ухвати његову мајицу искључиво за леђа или бочно. Слободни стуб не сме да хвата противничког укљештеног стуба за груди, руку, рукав или оковратник. Слободни стуб не сме да вржи притисак на доле.

Казнена мера: Казнени ударац

(г/д) **Повезивање укљештених стубова.** Укљештени стуб мора да се повеже са противничким слободним стубом тако што постави своју десну руку преко горњег дела леве руке слободног стуба. Укљештени стуб мора да ухвати мајицу слободног стуба десном руком искључиво за леђа или бочно. Укљештени стуб не сме да хвата противничког слободног стуба за груди, руку, рукав или оковратник. Укљештени стуб не сме да вржи притисак на доле.

Казнена мера: Казнени ударац

Правило 20 Скрам



Повезивање стубова

- (д/е) И слободни стуб и укљештени стуб могу да промене свој начин повезивања, с тим да то учине у складу са овим Правилком.
- (ђ/ф) **Повезивање свих осталих играча.** Сви остали играчи у скраму, они који нису у првој линији, морају да се повежу са телом играча друге линије бар једном руком пре него што се скрам споји. Играчи друге линије морају да се повежу са стубовима који су испред њих. Ни један други играч, осим стубова, не може да држи противника.
Казнена мера: Казнени ударац
- (е/г) **Крилни играч треће линије омета противничког демија.** Крилни играч треће линије може да се веже за скрам под било којим углом, с тим да је то везивање правилно. Крилни играч треће линије не сме да угао под којим је повезан рашири толико да омета противничког демија када се овај креће напред.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ж/х) **Рушење скрама.** Уколико дође до рушења скрама, судија мора одмах да свира како би играчи престали да гурају.

Правило 20 Скрам

- (з/и) **Играч изгуран нагоре.** Уколико је неки играч у скраму издигнут у ваздух или је изгуран нагоре изван скрама, судија мора одмах да свира како би играчи престали да гурају.

20.4 Тим који убацује лопту у скрам

- (а/а) После неког прекршаја, лопту у скрам убацује тим који није начинио прекршај.
- (б/б) Скрам после рака. Погледати Правило 16.7.
- (в/с) Скрам после мола. Погледати правило 17.6.
- (г/д) **Скрам после било ког другог прекида игре.** После било ког другог прекида игре или неправилности која није покривена Правилима, лопту у скрам убацује тим који се кретао напред пре прекида. Уколико се ни један тим није кретао напред, лопту убацује тим у нападу.
- (д/е) Уколико скрам остаје непокретан и лопта се не појављује одмах, досуђује се следећи скрам на месту прекида. Лопту у скрам убацује тим који није био у њеном поседу у време прекида.
- (ђ/ф) Уколико се кретање скрама заустави и одмах затим се не покрене поново, лопта мора одмах да се појави. Ако се лопта не појави, биће досуђен следећи скрам. Лопту у скрам убацује тим који није био у њеном поседу у време прекида.
- (е/г) Ако се скрам сруши или подигне у вис без казне, биће досуђен следећи скрам и тим који је убацио лопту у претходни скрам убациће је поново.
- Ако скрам треба да се понови из било ког разлога који није обухваћен овим Правилем, тим који је убацио лопту у претходни скрам убациће је поново.

20.5 Убацивање лопте у скрам

Нема задржавања. Чим су се прве линије спојиле, деми без оклевања мора да убаци лопту у скрам. Деми мора да убаци лопту у скрам чим му то судија наложи. Деми мора да убаци лопту са стране скрама коју је прво изабрао.

Казнена мера: Слободан ударац

Правило 20 Скрам

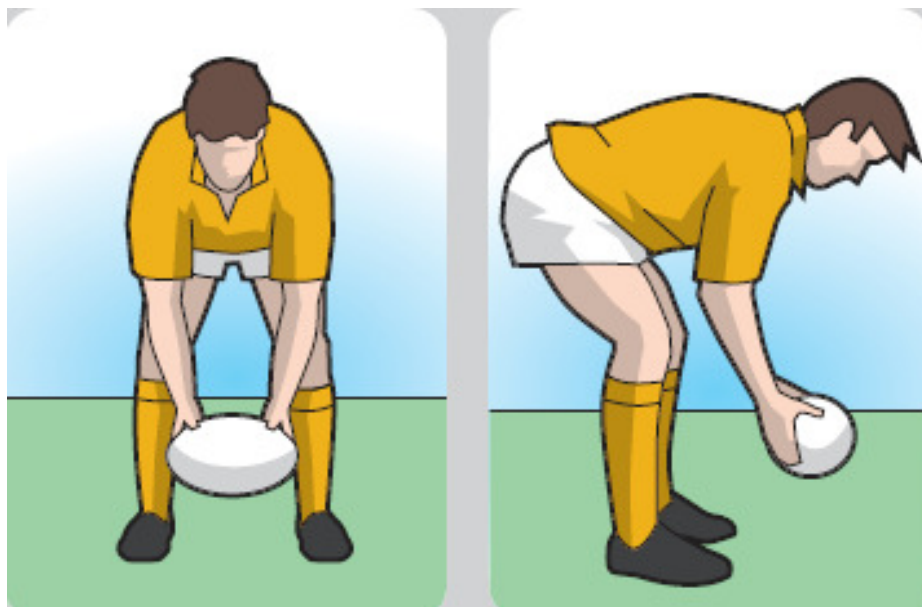
20.6 Како деми убацује лопту у скрам

(а/а) Деми мора да стоји на средњој линији, један метар далеко од означеног места за скрам, тако да главом не додирне скрам или да му глава не оде преко најближег играча у првој линији.

Казнена мера: Слободан ударац

(б/б) Деми мора да држи лопту са обе руке, подужна оса лопте мора да буде паралелна са земљом и са аут линијом, лопта мора да буде изнад средње линије и на половини висине између колена и чланака демија.

Казнена мера: Слободан ударац



Убацавање лопте у скрам

Правило 20 Скрам

- (в/с) Деми мора да убази лопту брзо. Лопта мора да буде пуштена из руку демија пре тунела.
Казнена мера: Слободан ударац
- (г/д) Деми мора да убази лопту право дуж средње линије, тако да она први пут додирне земљу непосредно иза ширине рамена најближег стуба.
Казнена мера: Слободан ударац
- (д/е) Деми мора да убази лопту једним покретом напред. То значи да не сме да се прави покрет уназад са лоптом. Деми не сме да симулира убацивање лопте.
Казнена мера: Слободан ударац

20.7 Кад скрам почиње

- (а/а) Игра у скраму почиње кад лопта изађе из демијевих руку.
- (б/б) Ако деми убази лопту у скрам и она изађе са било које стране тунела, лопта мора да буде поново убачена, осим ако није досуђен слободан или казнени ударац.
- (в/с) Ако ни један играч прве линије скрама није играо лоптом, а она прође право кроз тунел и изађе иза ноге најдаљег стуба без да је додирнута, деми мора поново да је убацује.

Правило 20 Скрам

20.8 Играчи у првој линији скрама

- (a/a) **Ударање лопте ногом пре убацавања („избачај ноге“).** Сви играчи првих линија морају да поставе своје ноге тако да тунел остане чист. Све док лопта не изађе из демијевих руку, они не смеју да подижу ноге, нити да их пружају напред. Они не смеју да учине ништа, што може да спречи да лопта буде правилно убачена или да падне на земљу на правом месту.
Казнена мера: Слободан ударац
- (б/б) **Ударање лопте ногом после убацавања.** Чим лопта додирне земљу у тунелу, сваки играч прве линије може да настоји да је ногом освоји.
- (в/с) **Шутирање лопте из тунела.** Играч прве линије не сме намерно да шутне лопту из тунела у правцу из којег је убачена.
Казнена мера: Слободан ударац
- (г/д) Ако је лопта ненамерно шутнута из тунела, исти тим мора да је поново убаци.
- (д/е) Ако се шутирање из тунела понавља, судија то мора да третира као намерно шутирање и да казни играча који је начинио прекршај.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ђ/ф) **Љуљање.** Играчи прве линије не смеју да настоје да освоје лопту користећи истовремено обе ноге. Ни један играч не сме намерно да подигне обе ноге од земље, ни кад је лопта убачена, а ни касније.
Казнена мера: Казнени ударац
- (е/г) **Увијање, спуштање или рушење.** Играчи прве линије не смеју да увијају или да спуштају своје тело, или да вуку противника, или да чине било шта што вероватно може да доведе до рушења скрама, ни кад је лопта убачена, а ни касније.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ж/х) Судије морају стриктно да кажњавају намерно рушење скрама. То је опасна игра.
Казнена мера: Казнени ударац
- (з/и) **Подизање или гурање противника у вис.** Играч прве линије не сме да подиже противника у ваздух или да га гура нагоре ван скрама, ни кад је лопта убачена, а ни касније. То је опасна игра.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 20 Скрам

20.9 Скрам – општа ограничења

- (a/a) **Сви играчи: Рушење.** Играч не сме намерно да руши скрам. Играч не сме намерно да падне или да клекне у скраму. То је опасна игра.
Казнена мера: Казнени ударац
- (б/б) **Сви играчи: Играње руком у скраму.** Играч не сме да дира лопту руком у скраму или да је подиже својим ногама.
Казнена мера: Казнени ударац
- (в/с) **Сви играчи: Остала ограничења приликом освајања лопте.** Играч не сме да покушава да освоји лопту у скраму користећи било који део тела, осим стопала и доњег дела ноге.
Казнена мера: Слободан ударац
- (г/д) **Сви играчи: Када лопта изађе, остави је ван скрама.** Када лопта изађе из скрама, играч не сме да је враћа у скрам.
Казнена мера: Слободан ударац
- (д/е) **Сви играчи: Нема падања на лопту.** Играч не сме да пада на или преко лопте кад она излази из скрама.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ђ/ф) **Играчи друге линије и крилни треће линије: Морају да остану ван тунела.** Играчи који нису у првој линији скрама не могу да играју лоптом док је она у тунелу.
Казнена мера: Слободан ударац
- (е/г) **Деми: Шутирање док је лопта у скраму.** Деми не сме да шутира лопту док је она у скраму.
Казнена мера: Казнени ударац
- (ж/х) **Деми: Лажњак.** Деми не сме да начини ни један потез који би навео противничке играче да помисле да је лопта изашла из скрама, а лопта је још увек у скраму.
Казнена мера: Слободан ударац
- (з/и) **Деми: Држање противничког крилног треће линије.** Деми не сме да хвата противничког крилног треће линије.
Казнена мера: Казнени ударац

Правило 20 Скрам

20.10 Завршетак скрама

- (a/a) **Лопта излази.** Када лопта изађе из скрама у било ком правцу осим из тунела, скрам је завршен.
- (б/б) **Скрам у есеј простору.** Скрам не може да буде у есеј простору. Када лопта у скраму дође на гол линију или када пређе преко ње, скрам је завршен и играчу у нападу или играчу у одбрани је дозвољено да положи лопту на земљу и постигне есеј или одигра спас.
- (в/с) **Последњи играч се одвојио.** Последњи играч у скраму је играч чије су ноге најближе гол линији његовог тима. Уколико се последњи играч одвоји од скрама са лоптом у својим ногама и подигне лопту, скрам је завршен.
- (г/д) Када је лопта у ногама играча са бројем 8 (чеп) и његов тим покушава да гура скрам напред, али у томе не успева, судија ће допустити да лопта буде у ногама чепа разумно време (3 – 5 секунди), а онда ће викнути „Узми је!“ (Use it). Тај тим мора да одигра лоптом одмах.

20.11 Скрам се окренуо

- (a/a) Ако се скрам окренуо (заротирао) више од 90 степени, тако да његова средња линија дође у положај паралелан са аут линијом, судија мора да заустави игру и досуди још један скрам.
- (б/б) Овај нови скрам се формира на месту где је претходни завршен. Лопту убацује исти тим који је убацио у претходни скрам.

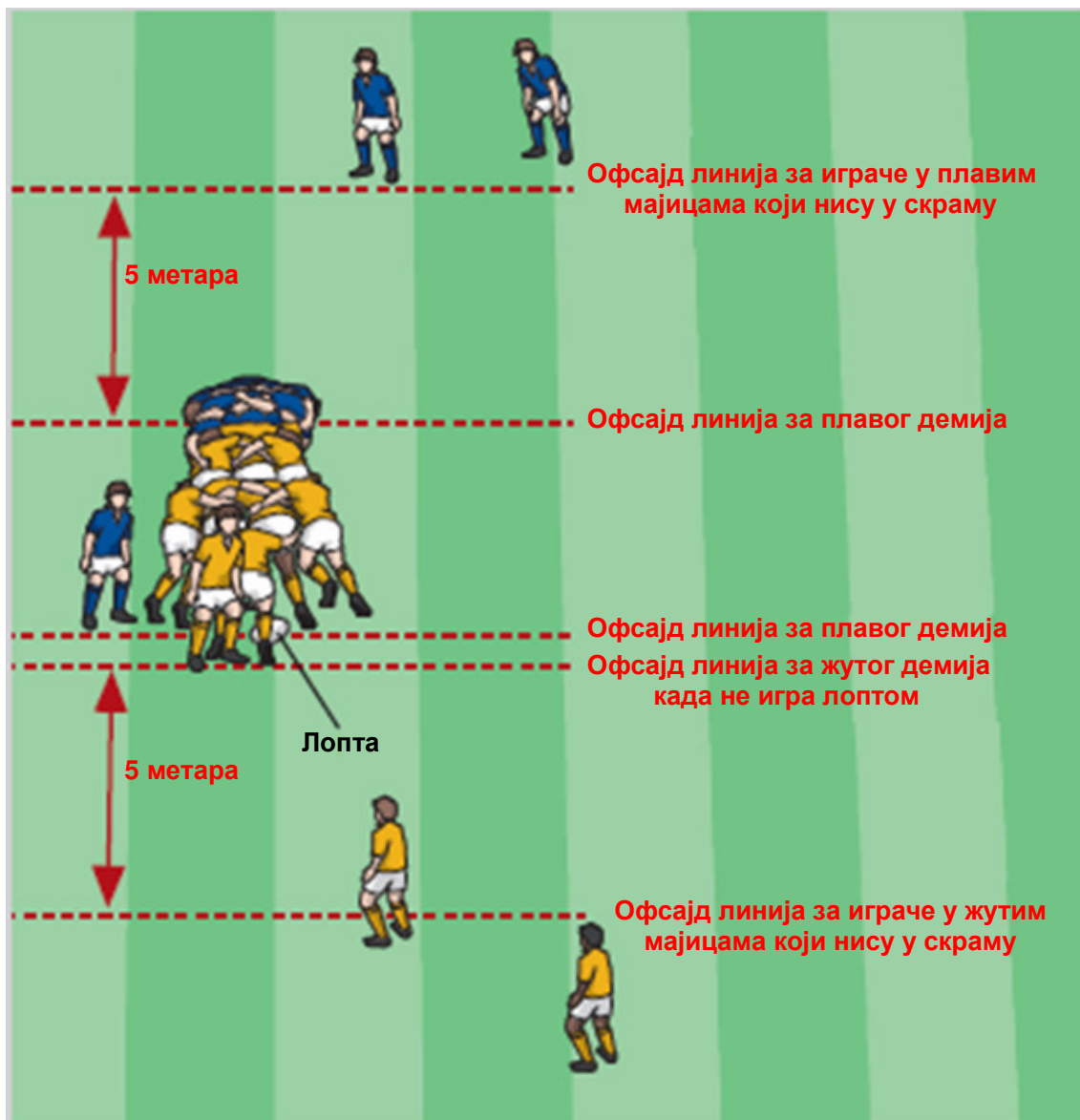
20.12 Офсајд код скрама

- (a/a) Када је скрам постављен, деми тима који не убацује лопту мора да стане или са исте стране скрама на којој је деми који убацује лопту или иза офсајд линије која важи за остале играче.

Правило 20 Скрам

(б/б) **Офсајд за демија.** Када један тим освоји лопту у скраму, деми тог тима је у офсајду ако је са обе ноге испред лопте док је она још увек у скраму. Ако је деми само са једном ногом испред лопте, деми није у офсајду.

Казнена мера: Казнени ударац



Офсајд код скрама

Правило 20 Скрам

(в/с) Ако један тим освоји лопту у скраму, деми противничког тима је у офсајду ако закорачи било којом ногом испред лопте, док је лопта још увек у скраму. Овај деми не сме, пратећи лопту која је у скраму, да улази у простор између крилног треће линије и чепа.

Казнена мера: Казнени ударац

(г/д) Деми тима који није освојио лопту не сме да оде на другу страну скрама и прекорачи офсајд линију. За овог демија, офсајд линија пролази кроз задњу ногу играча његовог тима у скраму.

Казнена мера: Казнени ударац

(д/е) Деми тима који није освојио лопту не сме да се удаљи од скрама и да после тога остане испред офсајд линије. За овог демија, офсајд линија пролази кроз задњу ногу играча његовог тима у скраму.

Казнена мера: Казнени ударац

(ђ/ф) Било који играч може да буде деми, али тим може да има само једног демија код сваког скрама.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији

(е/г) **Офсајд за играче који нису у скраму.** Играчи који нису у скраму и који нису деми тимова су у офсајду ако остану испред своје офсајд линије или прекораче офсајд линију, а то је линија паралелна са гол линијама на 5 метара иза задњег играча сваког тима у скраму.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији

(ж/х) Ако је задња нога једног тима на или иза гол линије тог тима, офсајд линија за демије и играче који нису у скраму је гол линија.

(з/и) **Играч који остаје у офсајду.** Када се скрам формира, играчи који у њему не учествују морају да се врате до своје офсајд линије без оклевања. Уколико они то не ураде, то су „залутали“ играчи. Залутали играчи морају да буду кажњени.

Казнена мера: Казнени ударац на офсајд линији

20.13 Модификације Правила за играче до 19 година на утакмицама одраслих

Савез, на одређеним нивоима Игре под својом надлежношћу, може да примени Правила за скрам из Модификација Правила за играче до 19 година.

Правило 21 Казнени и слободни ударци

ДЕФИНИЦИЈЕ

Казнени ударци и слободни ударци досуђују се у корист тима који није начинио прекршај, због прекршаја његовог противника.

21.1 Где се досуђују казнени и слободни ударци

Уколико Правила не налажу другачије, место где се досуђује казнени или слободан ударац је место прекршаја.

21.2 Одакле се изводе казнени и слободни ударци

- (а/а) Играч мора да изведе казнени или слободан ударац на месту где је он досуђен или било где иза тог места на линији која кроз то место пролази. Ако је казнени или слободан ударац досуђен на мањем растојању од 5 метара од гол линије, место извођења се помера на 5 метара од гол линије у правцу места прекршаја.
- (б/б) Када је казнени или слободан ударац досуђен у есеј простору, место извођења се помера у поље за игру на 5 метара од гол линије у правцу места прекршаја.
Казнена мера: Било који прекршај тима који шутира, резултираће скрамом на 5 метара од гол линије у правцу места прекршаја.
Противнички тим убацује лопту.
- (в/с) Ако је брзо изведени казнени ударац или слободан ударац изведен са погрешног места, судија ће наложити да се ударац понови.

21.3 Како се изводе казнени и слободни ударци

- (а/а) Сваки играч може да изведе казнени или слободан ударац досуђен због прекршаја било којом врстом шута: волеј, дроп-кик или шут са места. Лопта може да буде шутнута било којим доњим делом ноге од колена до стопала, али не коленом и не петом.

Правило 21 Казнени и слободни ударци

- (б/б) Одскакање лопте од колена не сматра се шутирањем.
Казнена мера: Било који прекршај тима који шутира резултираће скрамом на месту прекршаја. Противнички тим убацује лопту.
- (в/с) Шутер мора да користи лопту која је била у игри, осим ако судија не оцени да је та лопта неисправна.
Казнена мера: Било који прекршај тима који шутира резултираће скрамом на месту прекршаја. Противнички тим убацује лопту.

21.4 Казнени и слободни ударци - Опције и захтеви

- (а/а) **Скрам као алтернатива.** Тим у чију корист је досуђен казнени или слободан ударац може да изабере скрам уместо да шутира. Тај тим убацује лопту.
- (б/б) **Коридор као алтернатива.** Тим у чију корист је досуђен казнени или слободан ударац код коридора може да изабере понављање коридора у који тај тим убацује лопту. Ово је додаток скрам опцији.
- (в/с) **Нема оклевања.** Ако шутер покаже судији намеру да шутира казнени ударац на гол, шут мора да буде изведен у року не дужем од једног минута од тренутка када је намера да се шутира показана. Намера да се шутира је показана када стигне посебан носач за лопту или песак или када играч ногом на земљи означи место са ког ће шутирати. Играч мора да изведе шут за један минут чак и кад се лопта откотрља, па је потребно да се поново намести. Ако се време од једног минута прекорачи, шут се поништава и судија досуђује скрам на месту које је означено за шут и противнички тим убацује лопту. Код било које друге врсте шута, шут мора да се изведе без непотребног задржавања.
- (г/д) **Чист шут.** Шутер мора видно да помери лопту својим шутем. Ако шутер шутира из руке, лопта мора видно да му изађе из руку. Ако шутира са земље, лопта мора видно да се помери од места извођења.
- (д/е) **Шут са места у аут.** Играч може да шутне лопту у аут волејом или дроп-киком, али не сме да пошаље лопту у аут шутем са места.
- (ђ/ф) **Шутер има слободу у акцији.** Шутер може по сопственом избору да шутне лопту у било ком правцу и може сам да игра поново са лоптом.
- (е/г) **Шутирање из есеј простора.** Ако се играч врати у есеј простор да изведе казнени или слободан ударац досуђен у пољу за игру и одбрамбени играч фаулом спречи противника да постигне есеј, судија досуђује казнени есеј.

Правило 21 Казнени и слободни ударци

- (ж/ћ) **Мртва лопта у есеј простору.** Ако се играч врати у есеј простор да изведе казнени или слободан ударац досуђен у пољу за игру и после шута лопта оде у аут есеј простора или падне на, односно пређе преко линије мртве лопте или је одбрамбени играч начини мртвом пре него што пређе гол линију, судија досуђује скрам на 5 метара. Тим у нападу убацује лопту.
- (з/и) **Иза лопте.** Сви играчи шутеровог тима морају да буду иза лопте док се шут не изведе, осим плејсера приликом шутирања са места.
- (и/ј) **Брзо изведен шут.** Ако је шут из казног или слободног ударца изведен тако брзо да се играчи шутеровог тима још увек налазе испред лопте, они неће бити кажњени због тога што су у офсајду. Међутим, они морају одмах да се врате. Они морају да наставе да се враћају све док не дођу у дозвољен положај. Ово важи за све играче тог тима без обзира да ли су они унутар или ван игралишта.
- (ј/к) У овој ситуацији, они долазе у дозвољен положај када се врате иза саиграча који је извео казнени или слободан ударац или када их претрчи саиграч који има лопту у свом поседу или када их претрчи саиграч који је у време шута био иза лопте.
- (к/л) Играч који је у офсајду не може да буде доведен у дозвољен положај ни једном акцијом противничког тима.
Казнена мера: Осим ако није друкчије дефинисано Правилима, било који прекршај тима који шутира резултираће скрамом на месту прекршаја. Противнички тим убацује лопту.

21.5 Гол из казног ударца

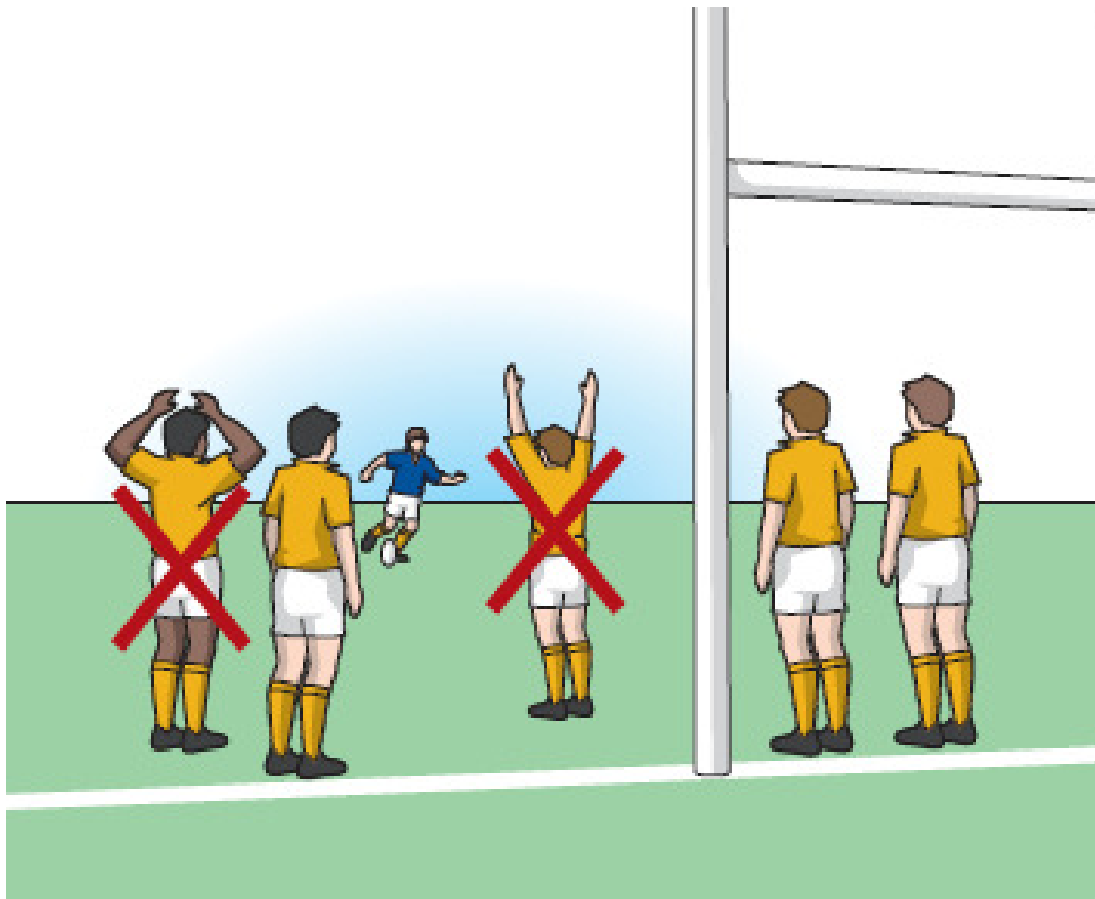
- (а/а) Гол из казне може да буде постигнут из казног ударца.
- (б/б) Ако шутер покаже судији намеру да шутира казнени ударац на гол, он мора да шутира на гол. Једном када шутер донесе јасну намеру, та намера више не може да се мења. Судија може да пита шутера шта намерава, уколико му намера шутера није потпуно јасна.
- (в/с) Ако шутер покаже судији намеру да шутира на гол, противнички играчи морају да стоје мирно, са рукама уз тело од момента када је шутер кренуо ка лопти до тренутка када је шут изведен.
- (г/д) Уколико шутер није показао судији намеру да шутира на гол, али је извео дроп-кик и погодио гол, гол се признаје.

Правило 21 Казнени и слободни ударци

(д/е) Ако противнички играчи у току извођења шута начине прекршај, а шут на гол је изведен успешно, гол се признаје. Нова казна због прекршаја неће бити досуђена.

(ђ/ф) Играч може да постави лопту директно на земљу или на песак или на струготину или на посебан носач одобрен од стране Савеза.

Казнена мера: Осим ако није другачије дефинисано Правилима, било који прекршај тима који шутира резултираће скрамом на месту прекршаја. Противнички тим убацује лопту.



Шут на гол из казног ударца

Правило 21 Казнени и слободни ударци

21.6 Гол из слободног ударца

- (a/a) Гол не може да буде постигнут из слободног ударца.
- (б/б) Тим у чију корист је досуђен слободан ударац не може да постигне дроп-гол све док после слободног ударца лопта не постане мртва или док неки противнички играч не игра лоптом или не додирне лопту или не обори играча са лоптом. Ова ограничења се такође односе на скрам или коридор, ако их тим изабере као опцију уместо слободног ударца.

21.7 Шта противнички играчи морају да раде у току шута из казне

- (a/a) **Морају да се одмакну од места прекршаја.** Противнички играчи морају одмах да трче према својој гол линији све док се не измакну 10 метара од места на којем је досуђен казнени ударац или док не дођу до своје гол линије, ако је она ближа том месту.
- (б/б) **Морају да наставе да трче.** Чак и ако је казнени ударац изведен и играчи шутеровог тима играју лоптом, противнички играчи морају да наставе да трче све док се не повуку до прописане раздаљине. Они не смеју да узимају учешће у игри док то не ураде.
- (в/с) **Шут изведен брзо.** Уколико је шут из казне изведен тако брзо да противнички играчи нису имали могућности да се врате, они због тога неће бити кажњени. Међутим, пре него што узму учешће у игри, они морају да наставе да се враћају, или онако како је дефинисано у 21.7(б/б) горе, или док их не престигне саиграч који је био 10 метара удаљен од места казне.
- (г/д) **Ометање.** Противнички играчи не смеју да учине ништа што би успорило извођење шута или омело шутера. Они не смеју намерно да узму, баце или шутну лопту даље од шутера или шутерових саиграча.
Казнена мера: Било који прекршај противничког тима резултираће другим казним ударцем 10 метара испред места означеног за извођење првог шута. Ово место не сме да буде унутар 5 метара од гол линије. Сваки играч може да изведе шут. Шутер може да промени врсту шута и може да изабере да шутира на гол. Уколико судија досуди други казнени ударац, он неће бити изведен док судија не означи место са којег се тај казнени ударац изводи.

Правило 21 Казнени и слободни ударци

21.8 Опције које има противнички тим код слободног ударца

- (a/a) **Морају да се одмакну од места прекршаја.** Противнички играчи морају одмах да трче према својој гол линији све док се не измакну најмање 10 метара од места на којем је досуђен слободан ударац или док не дођу до своје гол линије ако је она ближа том месту. Ако је слободан ударац досуђен у есеј простору тима у одбрани, противнички играчи морају одмах да трче према својој гол линији све док се не измакну 10 метара од места на којем је досуђен слободан ударац и не мање од 5 метара од гол линије.
- (б/б) **Морају да наставе да трче.** Чак и ако је слободан ударац изведен и играчи шутеровог тима играју лоптом, противнички играчи морају да наставе да трче све док се не повуку до прописане раздаљине. Они не смеју да узимају учешће у игри док то не ураде.
- (в/с) **Шут изведен брзо.** Уколико је шут из слободног ударца изведен тако брзо да противнички играчи нису имали могућности да се врате, они због тога неће бити кажњени. Међутим, пре него што узму учешће у игри, они морају да наставе да се враћају, или онако како је дефинисано у 21.8(б/б) горе, или док их не престигне саиграч који је био 10 метара удаљен од места слободног ударца.
- (г/д) **Ометање.** Противнички играчи не смеју да учине ништа што би успорило извођење шута или омело шутера. Они не смеју намерно да узму, баце или шутну лопту даље од шутера или неког шутеровог саиграча.
- (д/е) **Блокада.** Пошто су се вратили на прописану раздаљину, противнички играчи могу да блокирају шут и да покушавају да спрече његово извођење. Они могу да блокирају слободан ударац чим шутер крене да шутне лопту.
- (ђ/ф) **Спречавање шута.** Ако противнички играчи блокирају шут и спрече његово извођење, шут се поништава. Игра се наставља скрамом на месту досуђеног слободног ударца. Противнички тим убацује лопту.

Правило 21 Казнени и слободни ударци

- (e/g) **Слободан ударац се изводи у есеј простору.** Ако је досуђен слободан ударац и играч се врати у есеј простор да га изведе, па противнички играчи блокирају шут и спрече његово извођење, судија досуђује скрам на 5 метара. Тим у нападу убацује лопту. Ако се слободан ударац изводи у есеј простору, противнички играч који игра сагласно Правилима може да постигне есеј.
- (ж/ћ) **Блокирање шута.** Уколико противнички играчи у пољу за игру блокирају лопту код шута из слободног ударца, игра се наставља.
Казнена мера: Било који прекршај противничког тима резултираће другим слободним ударцем 10 метара испред места означеног за извођење првог шута. Ово место не сме да буде унутар 5 метара од гол линије. Сваки играч може да изведе шут. Уколико судија досуди други слободан ударац, он неће бити изведен док судија не означи место са којег се тај слободан ударац изводи.

21.9 Лажирани прекршаји код казног ударца

Ако је судија уверен да тим који је извео казни ударац лажира прекршај противничких играча, он неће досудити други казни ударац, већ ће дозволити да се игра настави.

21.10 Лажирани прекршаји код слободног ударца

- (a/a) Шутер не сме да се прави да шутира. Чим он крене да изведе шут, противнички играчи могу да га блокирају.
- (б/б) Ако је судија уверен да тим који је извео слободан ударац лажира прекршај противничких играча, он неће досудити други слободан ударац, већ ће дозволити да се игра настави.

За време утакмице

Есеј простор

Правило 22 Есеј простор

Правило 22 Есеј простор

ДЕФИНИЦИЈЕ

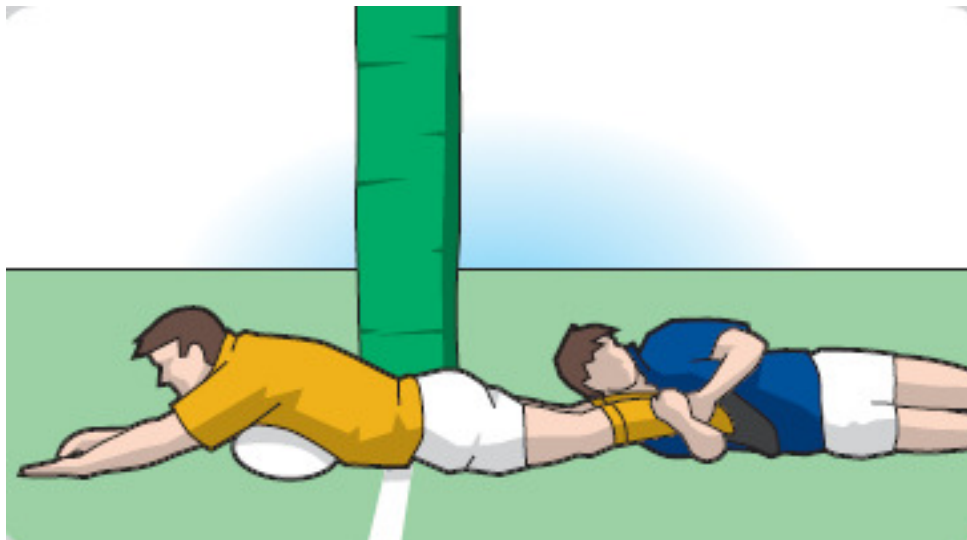
Есеј простор је део терена, како је дефинисано Правилем 1, у којем лопта може да буде положена на земљу од стране играча и једног и другог тима.

Када играчи тима у нападу први положе лопту на земљу у противничком есеј простору, играчи тима у нападу су постигли есеј.

Када играчи тима у одбрани први положе лопту на земљу у есеј простору, играчи тима у одбрани су одиграли спас.

Сматра се да је одбрамбени играч са обе ноге у есеј простору, ако му је, кад прима лопту, једна нога на гол линији или у есеј простору.

22.1 Полагање лопте на земљу



Полагање лопте на земљу

Правило 22 Есеј простор

Постоје два начина да играч положи лопту на земљу:

- (a/a) **Играч додирне лоптом земљу.** Играч полаже лопту, кад лоптом, држећи је у руци, додирне земљу у есеј простору. „Држећи је у руци“ значи да играч лопту држи у шаци или у шакама, односно у руци или у рукама. Притисак на доле се не захтева.
- (б/б) **Играч врши притисак на лопту.** Играч врши полагање лопте, када је лопта у есеј простору на земљи, а играч је притисне на доле својом шаком или шакама, руком или рукама или предњим делом свог тела од струка закључно са вратом.

22.2 Подизање лопте са земље

Подизање лопте са земље не сматра се полагањем. Играч може да подигне лопту са земље у есеј простору и да је затим положи на земљу било где у есеј простору.

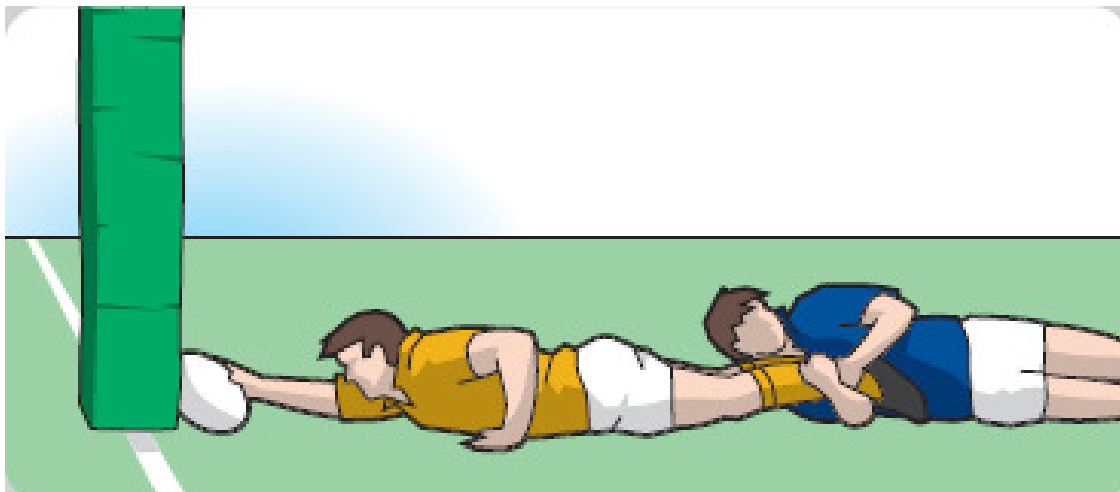
22.3 Лопта положена од стране играча у нападу

- (a/a) **Есеј.** Када играч у нападу који је у дозвољеном положају први положи лопту на земљу у противничком есеј простору, тај играч је постигао есеј. Ово важи без обзира да ли је неки играч у нападу или неки играч у одбрани одговоран што је лопта дошла у есеј простор.
- (б/б) Када неки играч у нападу који има лопту у свом поседу положи лопту на земљу у есеј простору и истовремено додирне аут линију есеј простора или линију мртве лопте (или било шта иза тих линија), досуђује се 22м друп-аут за тим у одбрани.

22.4 Остали начини да се постигне есеј

- (a/a) **Полагање лопте на гол линију.** Гол линија је део есеј простора. Ако играч у нападу први положи лопту на противничку гол линију, тај играч је постигао есеј.
- (б/б) **Полагање лопте уз стативу гола.** Стативе гола, као и заштитна облога око статива су део гол линије, а она је саставни део есеј простора. Ако играч у нападу први положи лопту уз стативу или уз заштиту око ње, тај играч је постигао есеј.

Правило 22 Есеј простор



Постизање есеја – полагање лопте уз стативу гола

(в/с) **Есеј постигнут прегуравањем.**

Скрам или рак не могу да се играју у есеј простору. Ако су скрам или рак угурани у есеј простор, играч тима у нападу има право да положи лопту на земљу чим она дође на гол линију или чим она пређе гол линију и тај играч је постигао есеј.



Правило 22 Есеј простор

(г/д) **Есеј у залету.** Ако је један играч тима у нападу оборен у близини гол линије, али га његова инерција непрекидним кретањем дуж терена унесе у противнички есеј простор и он први тамо положи лопту на земљу, тај играч је постигао есеј.

(д/е) **Обарање близу гол линије.** Ако је играч оборен близу противничке гол линије тако да он може одмах да испружи руку и положи лопту на гол линију или преко гол линије на земљу, тај играч је постигао есеј.

(ђ/ф) У овој ситуацији, одбрамбени играч који стоји на својим ногама има право да спречава постизање есеја извлачењем лопте из шака или руку обореног играча, али не сме да шутне лопту.

(е/г) **Играч у ауту или ауту есеј простора.** Ако је играч тима у нападу у ауту или ауту есеј простора, он може да постигне есеј полагањем лопте на земљу у есеј простору противника, под условом да тај играч не носи лопту.

(ж/х) **Казнени есеј.** Казнени есеј се досуђује ако би, да није било грубе игре тима у одбрани, есеј највероватније био постигнут. Казнени есеј се досуђује ако би есеј највероватније био постигнут на повољнијем месту да није било грубе игре тима у одбрани.

(з/и) Казнени есеј се досуђује између статива гола. Одбрамбени играчи могу да блокирају шут из претварања после казненог есеја.



Играч у ауту есеј простора не носи лопту, али је полаже на земљу и постиже есеј

Правило 22 Есеј простор

22.5 Лопту полаже на земљу одбрамбени играч

- (a/a) **Спас.** Када одбрамбени играчи први положи лопту на земљу у свом есеј простору, они су одиграли спас.
- (б/б) **Играч у ауту или ауту есеј простора.** Ако су одбрамбени играчи у ауту есеј простора, они могу да одиграју спас полагањем лопте на земљу у сопственом есеј простору под условом да ти играчи не носе лопту.
- (в/с) **Полагање лопте уз стативу гола.** Стативе гола, као и заштитна облога око статива су део гол линије. Ако одбрамбени играч први положи лопту уз стативу или уз заштиту око ње, тај играч је одиграо спас.

22.6 Скрам, рак или мол прегурани у есеј простор

Скрам, рак или мол могу да се играју једино у пољу за игру. Чим су скрам, рак или мол прегурани преко гол линије, играч има право да положи лопту на земљу. Тиме је одигран спас или постигнут есеј.

22.7 Наставак игре после одиграног спаса

- (a/a) Када играч тима у нападу пошаље или унесе лопту у противнички есеј простор и она тамо постане мртва, било због тога што је одбрамбени играч положио на земљу или због тога што је отишла у аут есеј простора или зато што је пала на линију мртве лопте, односно отишла преко ње, досуђује се дроп-аут.
- (б/б) Ако играч тима у нападу у пољу за игру лопту одбије напред или је дода напред, па лопта уђе у противнички есеј простор и тамо постане мртва, досуђује се скрам на месту где је лопта одбијена напред, односно одиграна напред.
- (в/с) Ако је лопта из почетног шута или из дроп-аута шутнута у есеј простор противничког тима, а да је пре тога ни један играч није дотакао, нити је она дотакла неког играча, па је одбрамбени играч ту положи на земљу или је без задржавања учини мртвом, тим у одбрани има два избора:
- Да се формира скрам на средини линије са које је шут изведен и да они убацују лопту у скрам или
 - Да други тим поново изведе почетни шут или дроп-аут.

Правило 22 Есеј простор

- (г/d) Ако играч тима у одбрани баци лопту у свој есеј простор или унесе лопту у свој есеј простор и ту играч тима у одбрани положи лопту на земљу, а није дошло до неког прекршаја, игра се наставља скрамом на 5 метара. Место скрама је у правцу места где је одигран спас. Тим у нападу убацује лопту у скрам.
- (д/е) Ако играч тима у одбрани унесе лопту у свој есеј простор, па играч тима у одбрани шутне лопту тако да је шут изблокиран у есеј простору, а онда је лопта постала мртва, суди се скрам за тим у нападу на 5 метара у правцу места где је лопта учињена мртвом. Тим у нападу убацује лопту у скрам.

22.8 Шутнута лопта пролази кроз есеј простор и постаје мртва

Ако један тим шутне лопту, па она прође кроз противнички есеј простор и оде у аут есеј простора или оде на линију мртве лопте или пређе преко ње, осим код неуспешног шута на гол или покушаја за дроп-гол, тим у одбрани има два избора:

- Да изведе дроп-аут, или
- Да има скрам на месту где је лопта шутнута и он убацује лопту.

22.9 Одбрамбени играч у есеј простору

- (а/а) Сматра се да је са обе ноге у есеј простору одбрамбени играч чији је део једне ноге у есеј простору.
- (б/б) Ако играч који је са једном или са обе ноге на гол линији или иза ње, подигне лопту која стоји (не помера се) у пољу за игру, тај играч је подигао лопту у пољу за игру и тиме је он унео лопту у есеј простор.
- (в/с) Ако играч који је са једном или са обе ноге на гол линији или иза ње, подигне лопту која се кретала у пољу за игру, сматра се да је тај играч подигао лопту у есеј простору.

Правило 22 Есеј простор

- (г/д) Ако играч који је са једном или са обе ноге на линији мртве лопте или иза ње, подигне лопту која стоји (не помера се) у есеј простору, сматра се да је тај играч подигао лопту у есеј простору и тиме је он учинио лопту мртвом.
- (д/е) Ако играч који је са једном или са обе ноге на линији мртве лопте или иза ње, подигне лопту која се кретала у есеј простору, сматра се да је тај играч подигао лопту изван игралишта.

22.10 Лопта држана изнад земље у есеј простору

Када је играч са лоптом задржан у есеј простору тако да не може да положи лопту на земљу, лопта је мртва. Формира се скрам на 5 метара. Ово важи и када се у есеј простору игра слично молу. Тим у нападу убацује лопту у скрам.

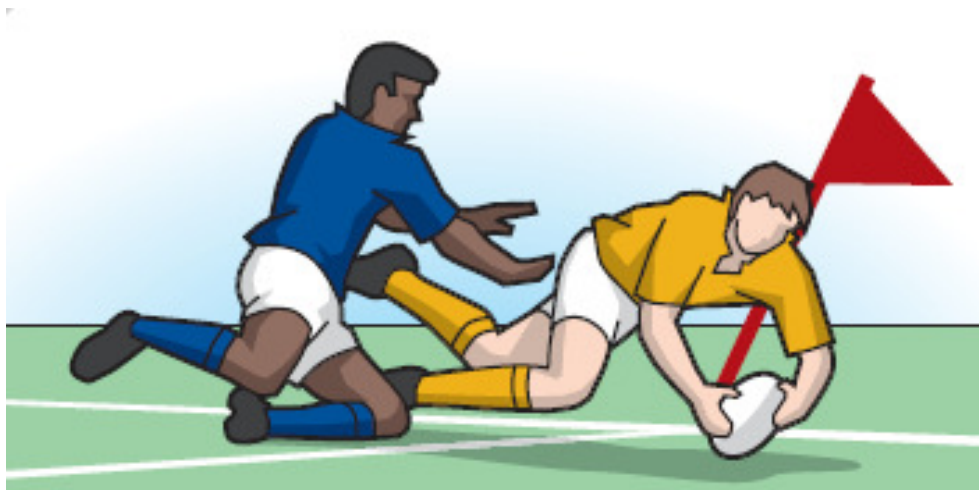
22.11 Мртва лопта у есеј простору

- (а/а) Када лопта додирне аут линију есеј простора или линију мртве лопте или када додирне било шта или било кога иза тих линија, лопта постаје мртва. Ако је лоптом у есеј простору играо тим у нападу, досудиће се дроп-аут за тим у одбрани. Ако је лоптом у есеј простору играо тим у одбрани, досудиће се скрам на 5 метара и тим у нападу убацује лопту.
- (б/б) Када играч који има лопту додирне аут линију есеј простора или линију мртве лопте или када додирне терен иза тих линија, лопта постаје мртва. Ако је лопту у есеј простору имао тим у нападу, досудиће се дроп-аут за тим у одбрани. Ако је лопту у есеј простору имао тим у одбрани, досудиће се скрам на 5 метара и тим у нападу убацује лопту.
- (в/с) Када један играч постигне есеј или одигра спас, лопта постаје мртва.

22.12 Лопта или играч додирују заставицу или стуб (на углу) заставице

Ако лопта или играч који има лопту додирну заставицу или стуб заставице који је на пресеку аут линије есеј простора и гол линије или на пресеку аут линије есеј простора и линије мртве лопте, а ни на који други начин ни лопта, ни тај играч нису у ауту или ауту есеј простора, лопта је у игри, осим ако је прво положена на земљу уз стуб заставице.

Правило 22 Есеј простор



Играч додирује стуб заставице на углу пре полагање лопте

22.13 Прекршаји у нападу због којих се суди скрам

Ако играч тима у нападу у есеј простору начини прекршај због којег се досуђује скрам, на пример ако одбије лопту напред, игра се наставља скрамом на 5 метара. Скрам се формира у правцу места прекршаја и тим у одбрани убацује лопту у скрам.

22.14 Прекршаји у одбрани због којих се суди скрам

Ако играч тима у одбрани у есеј простору начини прекршај због којег се досуђује скрам, на пример ако одбије лопту напред, игра се наставља скрамом на 5 метара. Скрам се формира у правцу места прекршаја и тим у нападу убацује лопту у скрам.

22.15 Недоумица који је тим положио лопту на земљу

Уколико постоји недоумица који тим је први положио лопту на земљу у есеј простору, игра се наставља скрамом на 5 метара у правцу места где је лопта положена. Тим у нападу убацује лопту у скрам.

Правило 22 Есеј простор

22.16 Прекршаји у есеј простору

Сви прекршаји који се начине у есеј простору третирају се као да су се десили у пољу за игру.

После одбијања напред или додавања напред у есеј простору, суди се скрам на 5 метара у правцу места прекршаја.

Казнена мера: Ако је због неког прекршаја досуђен казнени или слободан ударац, он не може да се изведе у есеј простору. Када судија досуди казнени или слободан ударац због прекршаја у есеј простору, место извођења је у пољу за игру 5 метара од гол линије у правцу места где је начињен прекршај.

22.17 Неспортско понашање или некоректна игра у есеј простору

- (a/a) **Опструкција од стране тима у нападу.** Када играч у есеј простору напада или намерно омета противника који је управо шутнуо лопту, шутеров тим може да бира хоће ли да изведе казнени ударац у пољу за игру 5 метара од гол линије у правцу места где је начињен прекршај или са места где је лопта после шута пала на земљу.
Уколико је изабрана друга опција, а лопта је пала у аут или близу аута, место за извођење казног ударца је 15 метара од аут линије у правцу места где је лопта отишла у аут или места где је пала.
Есеј се поништава и досуђује се казнени ударац, ако есеј највероватније не би био постигнут да није било некоректне игре тима у нападу.
- (б/б) **Некоректна игра тима у одбрани.** Судија досуђује казнени есеј, ако би есеј највероватније био постигнут да није било некоректне игре тима у одбрани.
Судија досуђује казнени есеј, ако би есеј највероватније био постигнут на бољем месту да није било некоректне игре тима у одбрани.
Казнени есеј се досуђује између статива гола. Тим у одбрани може да блокира шут из претварања после казног есеја.
Играч који некоректном игром спречи постизање есеја мора да буде или опоменут и привремено искључен или избачен из игре.
- (в/с) **Неки други вид некоректне игре.** Када играч игра некоректно у есеј простору док лопта није у игри досуђује се казнени ударац на месту на којем би игра нормално била настављена.

Казнена мера: Казнени ударац

Модификације Правила за играче до 19 година

**Стандардни комплет модификација које погодују
играчима до 19 година старости**

Играчи до 19 година Модификације

Правила Игре која важе за играче до 19 година, предмет су следећих модификација:

ПРАВИЛО 3: Број играча - Тим

3.5 Одговарајуће истренирани играчи са искуством у првој линији скрама

(в/с) Када тим номинује 22 играча, у њему мора да буде најмање шест играча који могу да играју у првој линији скрама са циљем да на тај начин буду покривене замене и слободног стуба и талонера и укљештеног стуба.

3.14 Враћање у игру после извршене измене играча

Играч који је замењен може да уђе у игру уместо повређеног играча.

ПРАВИЛО 5: Време

5.1 Трајање утакмице

Свако полувреме на утакмицама играча до 19 година траје 35 минута ефективног времена играња. Утакмица траје не више од 70 минута. После укупно 70 минута ефективног времена играња, судија не мора да дозволи да се игра екстра време (продужеци) у случају нерешеног резултата у нок-аут такмичењима.

ПРАВИЛО 20: Скрам

20.1 Формирање скрама

(д/е) Код срама са по 8 играча, формација мора да буде 3-4-1, са само једним играчем (то је уобичајено чеп) који гура играче друге линије. Играчи друге линије морају да држе своје главе један са једне и други са друге стране талонера.

Изузетак: Тим може да има мање од 8 играча у свом скраму када није у могућности да уведе осам одговарајуће истренираних играча у свој скрам зато што није извео комплетан тим или зато што му је играч напада избачен из игре или привремено искључен због грубе игре или зато што му је играч напада напустио игралиште због повреде.

Без обзира на овај изузетак, сваки тим увек мора да има најмање пет играча у скраму.

Када је тим некомплетан и не може да уведе осам одговарајуће истренираних играча у свој скрам, формација скрама мора да буде како следи:

Ако је неки тим без једног играча напада, оба тима морају да користе формацију 3-4 (на пример нема чепа).

Ако је неки тим без два играча напада, оба тима морају да користе формацију 3-2-1 (на пример нема крилних треће линије).

Ако је неки тим без три играча напада, оба тима морају да користе формацију 3-2 (на пример само играчи прве и друге линије).

Када се игра са нормалним скрамом, играчи на сва три места у првој линији и играчи друге линије скрама морају да буду одговарајуће истренирани за позиције на којима играју.

Играчи до 19 година Модификације

Када неки тим није у могућности да на те позиције уведе одговарајуће истрениране играче, јер:

нема их или

један од наведених пет играча је напустио игралиште због повреде или је избачен због Грубе игре, а нема одговарајуће истрениране замене, судија тада мора да досуди играње негурајућих скрамова.

У негурајућем скраму, тимови се не боре за лопту. Тим који убацује лопту мора да је освоји. Ни једном тиму није дозвољено да гура други тим од места означеног за извођење скрама.

20.9 Скрам – општа ограничења

(и/ј) **Гурање највише 1,5 метар.** Ни један тим у скраму не сме да гура скрам више од 1,5 метар у правцу гол линије противничког тима.

Казнена мера: Слободан ударац

(ј/к) **Лопта мора да изађе из скрама.** Играч не сме намерно да задржава лопту у скраму када његов тим освоји ногом лопту и има је под својом контролом у основи скрама.

Казнена мера: Слободан ударац

20.11 Скрам се окренуо

(а/а) **Нема окретања.** Ни један тим не сме намерно да окреће скрам

Казнена мера: Казнени ударац

Ако се скрам окренуо (заротирао) 45 степени, судија мора да заустави игру. Ако је до окретања дошло без намере, судија досуђује још један скрам на месту где се претходни зауставио. Исти тим убацује лопту у скрам.

Модификације Правила за Рагби 7 (тимови са по 7 играча)

**Стандардни комплет модификација које погодују за
Рагби 7 (тимови са по 7 играча)**

Рагби 7 Модификације

Правила Игре која важе за Рагби 7, предмет су следећих модификација:

ПРАВИЛО 3: Број играча - Тим

3.1 Највећи број играча на игралишту

Највећи број: ни један тим не сме да има више од седам играча на игралишту.

3.4 Играчи одређени за измене

Један тим може да најави највише пет замена/измена.

Један тим може да изврши највише пет замена или измена.

3.12 Привремена замена – повреда главе

Брише се (в/с)

3.14 Враћање у игру после извршене измене играча

Ако је играч замењен, он не сме да се врати у игру на тој утакмици чак ни да би заменио повређеног играча.

Изузетак: Замењени играч може да уђе на место играча са отвореном раном или раном која квари.

Рагби 7 Модификације

ПРАВИЛО 5: Време

5.1 Трајање утакмице

Утакмица траје највише четрнаест минута плус изгубљено време и екстра време. Утакмица је подељена на два једнака дела, сваки траје највише седам минута ефективне игре.

Изузетак: Финална утакмица на такмичењу може да траје највише двадесет минута плус изгубљено време и екстра време. Утакмица је подељена на два једнака дела, сваки траје највише десет минута ефективне игре.

5.2 Полувреме

После првог полувремена тимови мењају стране. Пауза траје највише два минута.

5.6 Екстра време (продужеци)

У случају нерешеног резултата, а пропозиције налажу екстра време (продужетке), после паузе од једног минута утакмица се наставља продужецима у трајању од по пет минута. После сваког продужетка тимови мењају стране без паузе.

ПРАВИЛО 6: Званична лица на утакмици

6.A СУДИЈА

6.A.14 Екстра време (продужеци) – Бацање новчића

Пре почетка продужетака судија организује бацање новчића. Капитен једног тима баца новчић, а капитен другог говори "глава" - „писмо“. Уколико погоди, он бира или страну игралишта или ко ће да изведе почетни шут. Ако не погоди, то бира капитен који је бацао новчић. Када се изабере страна игралишта, противник мора да изведе почетни шут и обрнуто.

6.B АУТ СУДИЈЕ И ПОМОЋНЕ СУДИЈЕ

6.B.8 Судије у есеј простору – есеј судије

- (a/a) На свакој утакмици има двојица есеј судија.
- (б/б) Судија контролише есеј судије, као што контролише и аут судије.
- (в/с) У сваком есеј простору се налази само по један есеј судија.
- (г/d) **Сигнализирање резултата шута на гол.** Када је изведено претварање или казнени ударац на гол, есеј судија мора да помогне судији давањем сигнала о резултату шута. Ако је лопта прошла изнад пречке и између статива, есеј судија подиже заставицу и тиме даје знак да је постигнут гол.
- (д/e) **Сигнализирање аута.** Када лопта или играч са лоптом у свом поседу оду у аут есеј простора, есеј судија мора да подигне своју заставицу.

Рагби 7 Модификације

- (ђ/ф) **Сигнализирање есеја.** Уколико је судија у дилеми, есеј судија му помаже код доношења одлуке у вези есеја или спаса.
- (е/г) **Сигнализирање грубе игре.** Организатор утакмице може да овласти есеј судију да сигнализира грубу игру у есеј простору.

ПРАВИЛО 9: Начин поентирања

9.Б Шут из претварања

9.Б.1 Извођење шута из претварања

Измена

(в/с) Шут мора да се изведе дроп-киком.

Брише се (е/д)

Измена

(д/е) Шутер мора да изведе шут у року од највише тридесет секунди од момента кад је есеј постигнут. Уколико се шут не изведе унутар дозвољеног времена, шут се поништава.

9.Б.4 Противнички тим

Измена

(а/а) Сви играчи противничког тима морају одмах да се окупе близу своје линије 10 метара.

Брише се (б/б)

(в/с) Брише се 3-ћи параграф „Код поновљеног шута.....“

Рагби 7 Модификације

9.Б.5 Екстра време - Победник

У току екстра времена (продужетака) тим који први постигне погодак одмах се проглашава победником и игра се не наставља.

ПРАВИЛО 10: Груба игра (Фаул)

10.5 Казнене мере

Напомена: Привремено искључење: Када је играч привремено искључен, време његове суспензије ће бити два минута.

ПРАВИЛО 13: Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

13.2 Ко изводи почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут

Измена

(в/с) После постигнутог поготка, тим који је постигао погодак шутира дроп–киком. Шут мора да се изведе са средине средње линије или иза ње.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

13.3 Положај играча тима који изводи почетни шут

Измена

Сви играчи тима који изводи почетни шут морају да буду иза лопте у моменту шута. Уколико нису, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

13.7 Почетни шут краћи од 10 метара, а лоптом не игра противник

Измена

Ако лопта не долети до противничке линије 10 метара, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

Рагби 7 Модификације

13.8 Лопта одлази директно у аут

Измена

Лопта мора да падне на земљу у пољу за игру. Ако је шутнута директно у аут, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

13.9 Лопта одлази у есеј простор

Измена

(б/б) Ако противнички тим положи лопту на земљу или је тај тим учини мртвом или лопта постане мртва тако што оде у аут есеј простора или на линију мртве лопте, односно иза ње, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

ПРАВИЛО 20: Скрам

ДЕФИНИЦИЈЕ

Измена 2-гог параграфа:

Скрам се формира у пољу за игру, када се по три играча сваког тима повезаних међусобно у једној линији, збију са својим противницима тако да су главе играча једног и другог тима наизменично укљештене. На тај начин се образује тунел у који деми убацује лопту, па играчи могу да се боре да дођу у њен посед повлачећи је једном или другом ногом.

Измена 4-тог параграфа:

Тунел је простор између две линије играча.

Рагби 7 Модификације

Измена 6-тог параграфа:

Средња линија је замишљена линија на земљи у тунелу која је испод споја рамена две линије играча.

Измена 7-мог параграфа:

Средњи играч је талонер.

Бришу се параграфи 9, 10 и 11.

20.1 Формирање скрама

Измена

(д/е) **Број играча: три.** У скраму мора да буде по три играча сваког тима. Сва три играча морају да остану повезани у скраму све док се он не заврши.

Казнена мера: Казнени ударац

Брише се

Изузетак

20.8 Играчи у првој линији скрама

Измена

(в/с) **Шут из тунела.** Играч прве линије скрама не сме намерно да шутне лопту из тунела или из скрама у правцу противничке гол линије.

Казнена мера: Казнени ударац

ПРАВИЛО 21: Казнени и слободни ударци

21.3 Како се изводе казнени и слободни ударци

Измена

(a/a) Сваки играч може да изведе казнени или слободан ударац досуђен због прекршаја било којом врстом шута: волејом, дроп-киком, али не и шутем са места. Лопта може да буде шутнута било којим доњим делом ноге ниже колена до прстију, али не петом.

21.4 Опције и ограничења код казних и слободних удараца

Измена

(в/с) **Нема оклевања.** Ако шутер покаже судији намеру да шутира на гол, шут мора да буде изведен у року не дужем од тридесет секунди од тренутка када је казна досуђена. Ако се време од тридесет секунди прекорачи, шут се поништава и судија досуђује скрам на месту које је означено за шут и противнички тим убацује лопту.

Модификације Правила за Рагби 10 (тимови са по 10 играча)

**Стандардни комплет модификација које погодују за
Рагби 10 (тимови са по 10 играча)**

Рагби 10 Модификације

Правила Игре која важе за Рагби 10, предмет су следећих модификација:

ПРАВИЛО 3: Број играча - Тим

3.1 Највећи број играча на игралишту

Највећи број: ни један тим не сме да има више од десет играча на игралишту.

3.4 Играчи одређени за измене

Један тим може да најави највише пет замена/измена. Организатор утакмице може да промени број играча који се најављује за замену/измену.

Један тим може у било које време на утакмици да изврши коликогод жели замена или измена.

Играч који улази у игру мора то да учини на средњој линији игралишта и то онда када је замењени или измењени играч напустио игралиште.

Казнена мера: Казнени ударац на месту где би игра требало да буде настављена.

Организатор утакмице може да донесе одлуку о промени броја замена или измена, као и да ограничи број измена.

Рагби 10 Модификације

3.14 Враћање у игру после извршене измене играча

Брише се: 3.13 Враћање у игру после извршене измене играча

ПРАВИЛО 5: Време

5.1 Трајање утакмице

Утакмица траје највише двадесет минута плус изгубљено време и екстра време. Утакмица је подељена на два једнака дела, сваки траје највише десет минута ефективне игре. Организатор утакмице може да донесе одлуку о промени дужине трајања утакмице.

5.2 Полувреме

После полувремена тимови мењају стране. Пауза траје највише два минута.

5.6 Екстра време (продужеци)

У случају нерешеног резултата, а пропозиције налажу екстра време (продужетке), после паузе од једног минута утакмица се наставља продужецима у трајању од по пет минута. После сваког продужетка тимови мењају стране без паузе.

ПРАВИЛО 6: Званична лица на утакмици

6.А.14 Екстра време (продужеци) – Бацање новчића

Пре почетка продужетка судија организује бацање новчића. Капитен једног тима баца новчић, а капитен другог говори "глава" - „писмо“. Уколико погоди, он бира или страну игралишта или ко ће да изведе почетни шут. Ако не погоди, то бира капитен који је бацао новчић. Када се изабере страна игралишта, противник мора да изведе почетни шут и обрнуто.

Рагби 10 Модификације

ПРАВИЛО 9: Начин поентирања

9.Б.1 Извођење шута из претварања

Измена

(в/с) Шут мора да се изведе дроп-киком.

Брише се (а/д)

Измена

(д/е) Шутер мора да изведе шут у року од највише тридесет секунди од момента кад је есеј постигнут. Уколико се шут не изведе унутар дозвољеног времена, шут се поништава.

9.Б.4 Противнички тим

Измена

(а/а) Сви играчи противничког тима морају одмах да се окупе близу своје линије 10 метара.

Брише се (б/б)

(в/с) Брише се 3-ћи параграф „Код поновљеног шута.....“

9.Б.5 Екстра време - Победник

У току екстра времена (продужетака) тим који је први постигао погодак одмах се проглашава победником и игра се не наставља.

Рагби 10 Модификације

ПРАВИЛО 10: Груба игра (Фаул)

10.5 Казнене мере

Напомена: Привремено искључење: Када је играч привремено искључен, време његове суспензије ће бити два минута.

ПРАВИЛО 13: Почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп – аут (дроп-кик из Простора 22 метра)

13.2 Ко изводи почетни шут, шут са центра после постигнутог поготка и дроп–аут

Измена

(в/с) После постигнутог поготка, тим који је постигао погодак шутира дроп–киком. Шут мора да се изведе са средине средње линије или иза ње.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

13.3 Положај играча тима који изводи почетни шут

Измена

Сви играчи тима који изводи почетни шут морају да буду иза лопте у моменту шута. Уколико нису, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

Рагби 10 Модификације

13.7 Почетни шут краћи од 10 метара, а лоптом не игра противник

Измена

Ако лопта не долети до противничке линије 10 метара, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

13.8 Лопта одлази директно у аут

Измена

Лопта мора да падне на земљу у пољу за игру. Ако је шутнута директно у аут, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

13.9 Лопта одлази у есеј простор

Измена

(б/б) Ако противнички тим положи лопту на земљу или је тај тим учини мртвом или лопта постане мртва тако што оде у аут есеј простора или на линију мртве лопте, односно иза ње, судија досуђује слободан ударац на центру игралишта у корист тима који није начинио прекршај.

Казнена мера: Слободан ударац на средини средње линије

Рагби 10 Модификације

ПРАВИЛО 20: Скрам

ДЕФИНИЦИЈЕ

Измена 2-гог параграфа:

Скрам се формира у пољу за игру, када се по пет играча сваког тима повезаних међусобно у две линије по тиму, збију са својим противницима тако да су главе играча првих линија једног и другог тима наизменично укљештене. На тај начин се образује тунел у који деми убацује лопту, па играчи првих линија скрама могу да се боре да дођу у њен посед повлачећи је једном или другом ногом.

Бришу се параграфи 10 и 11.

20.1 Формирање скрама

Измена

(д/е) Број играча: пет.

У скраму мора да буде све време по пет играча сваког тима. Свих пет играча морају да остану повезани у скраму све док се он не заврши. У свакој првој линији мора да буде три играча, ни више, ни мање. Два играча друге линије морају да формирају други ред повезујући се заједно тако да се њихове главе налазе између стуба и талонера.

Казнена мера: Казнени ударац

Брише се

Изузетак

20.10 Завршетак скрама

Измена

(в/с) Ни један играч не сме да се одвоји од скрама да би играо лоптом.

Казнена мера: Казнени ударац

Рагби 10 Модификације

ПРАВИЛО 21: Казнени и слободни ударци

21.3 Како се изводе казнени и слободни ударци

Измена

(a/a) Сваки играч може да изведе казнени или слободан ударац досуђен због прекршаја било којом врстом шута: волејом, дроп-киком, али не и шутем са места. Лопта може да буде шутнута било којим доњим делом ноге ниже колена до прстију, али не петом.

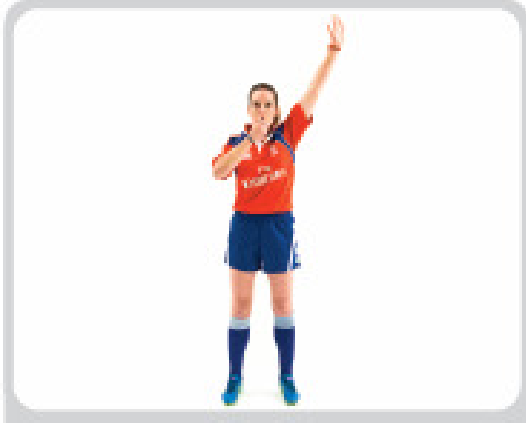
21.4 Опције и ограничења код казних и слободних удараца

Измена

(в/с) **Нема оклевања.** Ако шутер покаже судији намеру да шутира на гол, шут мора да буде изведен у року не дужем од тридесет секунди од тренутка када је казна досуђена. Ако се време од тридесет секунди прекорачи, шут се поништава и судија досуђује скрам на месту које је означио за шут и противнички тим убацује лопту.

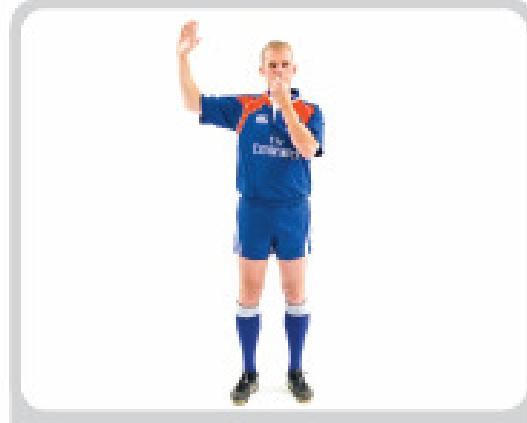
Судијски знаци

Судијски знаци



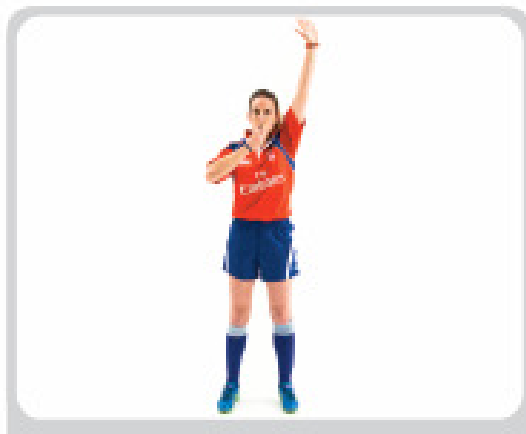
1. Казнени ударац

Рамена паралелна са аут линијом. Рука подигнута под углом, усмерена према тиму, који није начинио прекршај.



2. Слободан ударац

Рамена паралелна са аут линијом. Рука савијена под правим углом у лакту, горњи део руке усмерен према тиму, који није начинио прекршај.



3. Есеј и Казнени есеј

Судијина леђа према линији мртве лопте. Рука подигнута вертикално.



4. Предност

Рука испружена хоризонтално у висини струка, усмерена према тиму, који није начинио прекршај, држи се тако око пет секунди.

Судијски знаци



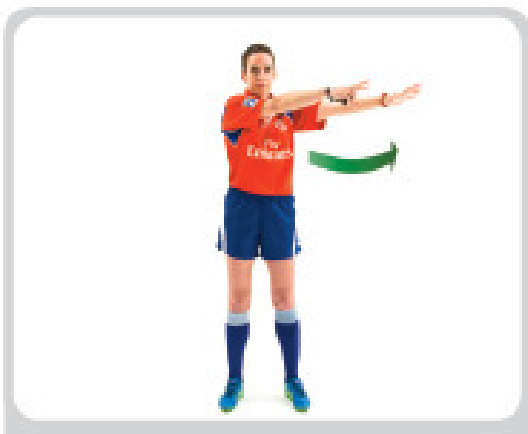
5. Скрам досуђен

Рамена паралелна са аут линијом.
Рука хоризонтална, усмерена
према тиму, који убацује лопту у
скрам.



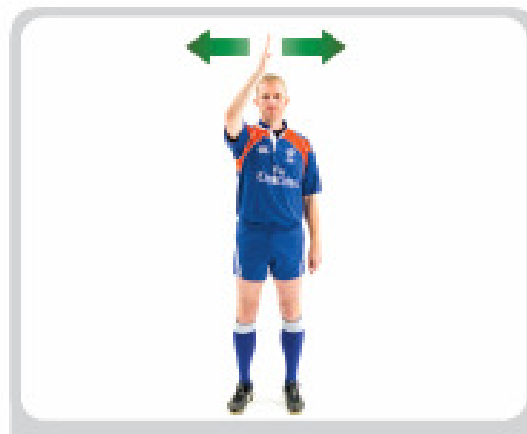
6. Формирање скрама

Лактови савијени, шаке изнад главе,
прсти се додирују.



7. Бацање напред / пас унапред

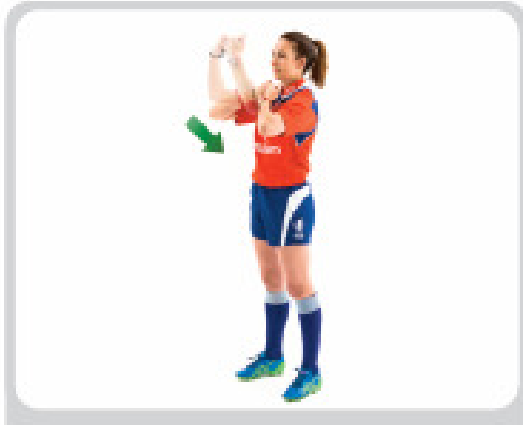
Рукама се гестикулира, као да се
замишљена лопта додаје напред.



8. Одбијање лопте напред

Рука испружена са отвореном шаком
изнад главе, помера се напред и
назад.

Судијски знаци



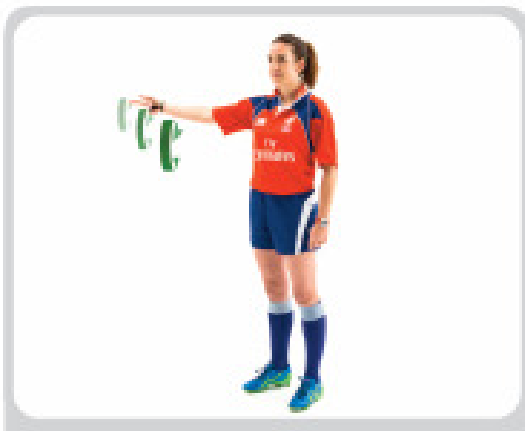
9. Лопта није одмах пуштена код обарања

Обе руке су примакнуте грудима, као да се држи замишљена лопта.



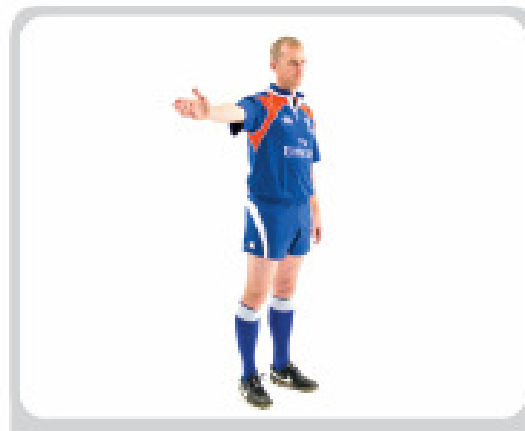
10. Обарач није пустио обореног играча

Руке привучене као да се хвата играч и затим се отварају као да се играч пушта.



11. Обарач или оборени се нису откотрљали

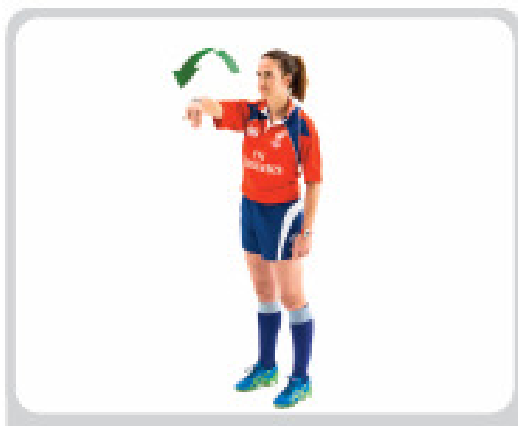
Кружни покрети прстом и рука се удаљава од тела.



12. Улазак у обарање из погрешног правца

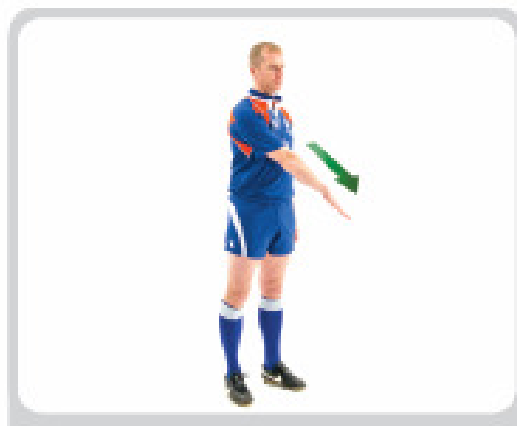
Рука испружена хоризонтално, затим замах руком у полукруг.

Судијски знаци



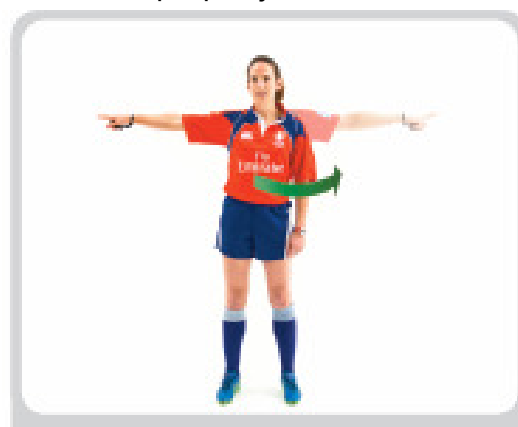
13. Намерно падање преко играча

Повијеном руком гестикулира се као да играч пада. Знак се даје у истом правцу у ком је играч, који је начинио прекршај, пао.



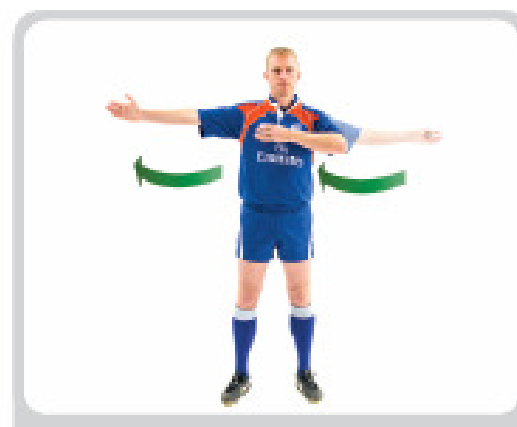
14. Падање на земљу близу обарања

Испруженом руком имитира се падање играча.



15. Лопта загушена у раку

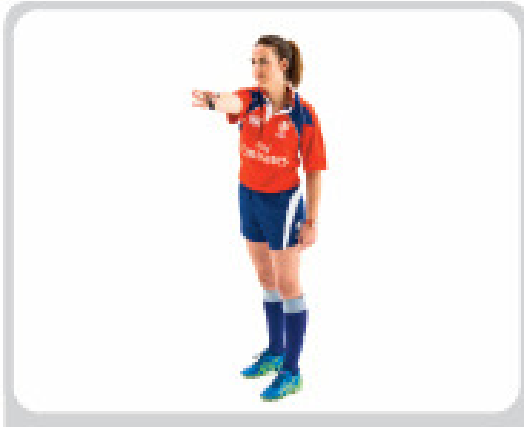
Досуђивање скрама за тим који се кретао напред кад је игра заустављена. Рамена паралелна са аут линијом, рука хоризонтална, усмерена ка тиму који убацује лопту, затим се рука и шака усмеравају према гол линији другог тима уз померање напред - назад.



16. Лопта загушена у молу

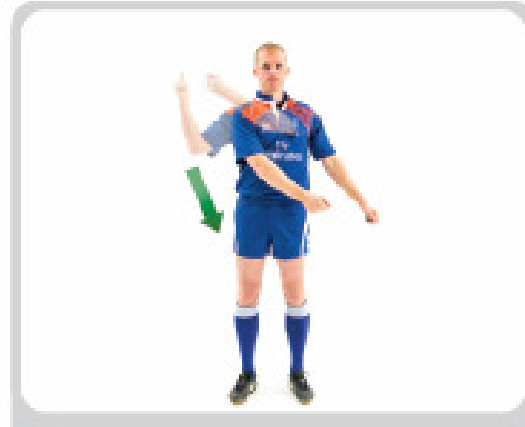
Испружена рука усмерена према тиму, који није имао лопту кад је мол почео. Друга рука испружена као да сигнализира предност, затим се савија ка телу тако да шака заврши на супротном рамену.

Судијски знаци



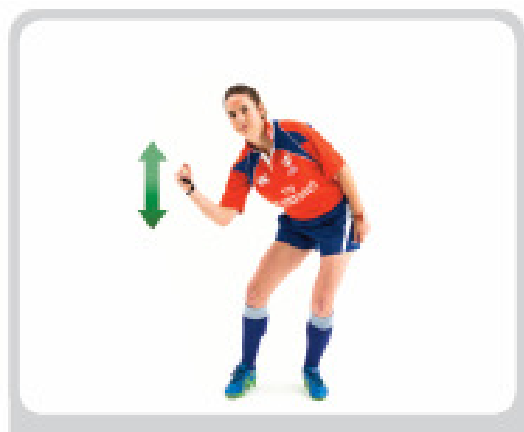
17. Прикључивање раку или молу испред задње ноге или са стране

Рука и шака су хоризонталне, померају се у страну.



18. Намерно обарање рака или мола

Обе руке у висини рамена као да је њима ухваћен противник. Горњи део тела подигнут и увија се као да се вуче на доле противник који је изнад.



19. Стуб вуче на доле (руши) противника

Стиснута песница и рука савијена. Имитира се повлачење противника на доле.



20. Стуб вуче противника ка себи

Стиснута песница и рука испружена у висини рамена. Имитира се повлачење противника ка себи.

Судијски знаци



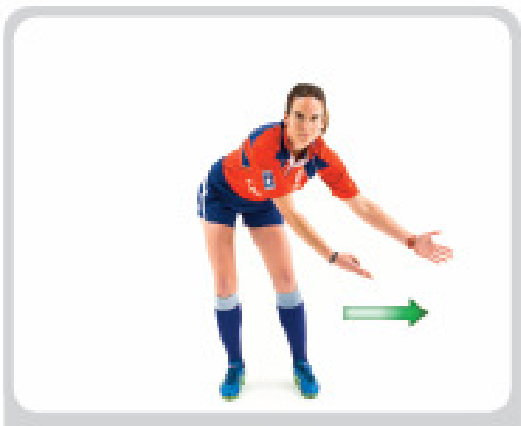
21. Окретање скрама више од 90 степени

Окретање кажипрстом изнад главе..



22. Подигнута нога играча прве линије скрама

Подигнуто стопало, стопало се додирне.



23. Убацивање у скрам укриво

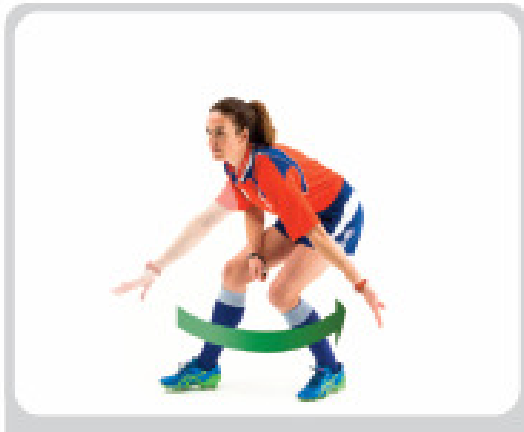
Шаке у висини колена имитирају укриво убацивање лопте у скрам.



24. Непотпуно повезивање

Једна рука испружена као код повезивања. Другом шаком се иде горе – доле дуж руке и показује се неопходан обим повезивања.

Судијски знаци



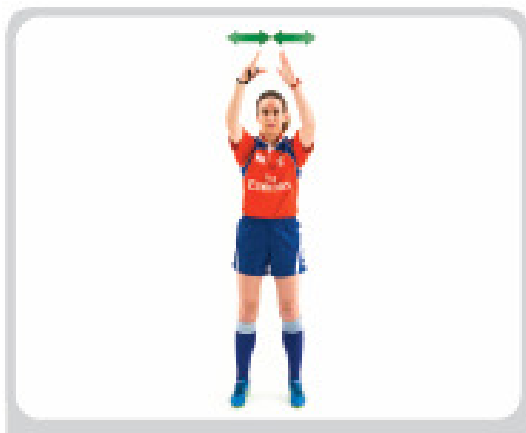
25. Играње руком у раку или скраму

Шаком у висини терена се весла, имитира се као да се руком вади лопта.



26. Убацавање лопте у коридор укриво

Рамена паралелна са аут линијом. Шака изнад главе показује да је пут убачене лопте ишао укриво.



27. Недовољно размакнут коридор

Обе шаке у висини очију, окренуте на горе, дланови један према другом. Шаке се додирну имитирајући стезање.



28. Улетање у противника у коридору

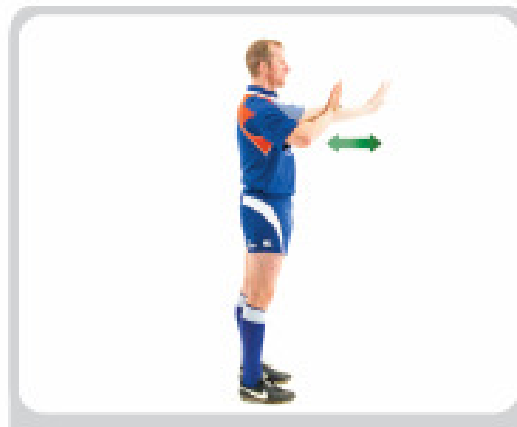
Рука хоризонтална, лакат истурен. Рука и раме се избацују, као кад се на противника насрће лактом.

Судијски знаци



29. Ослањање на противника у коридору

Рука хоризонтална, савијена у лакту, длан окренут на доле. Имитира се гурање на доле.



30. Гурање противника у коридору

Обе руке у висини рамена, са длановима окренутим напоље, имитира се гурање од себе.



31. Прерано подизање и подизање у коридору

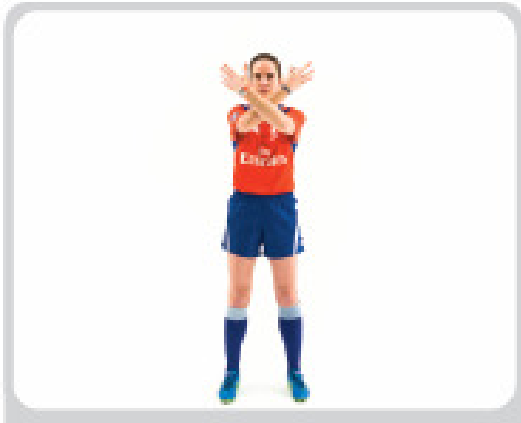
Обе шаке стиснуте у песнице, у новоу струка, имитирају подизање.



32. Офсајд код коридора

Шака и рука се крећу хоризонтално преко груди, у правцу прекршаја.

Судијски знаци



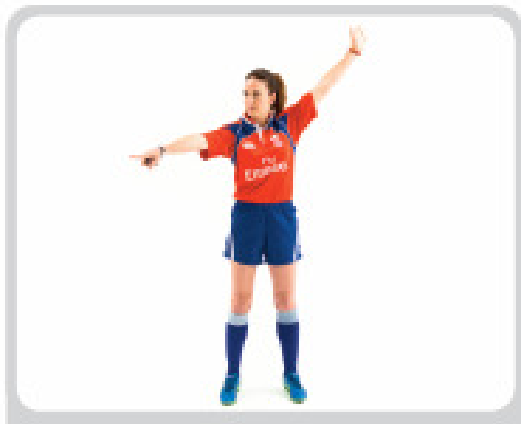
33. Опструкција у отвореној игри

Руке прекрштене испред груди под правим углом једна у односу на другу, као отворене маказе.



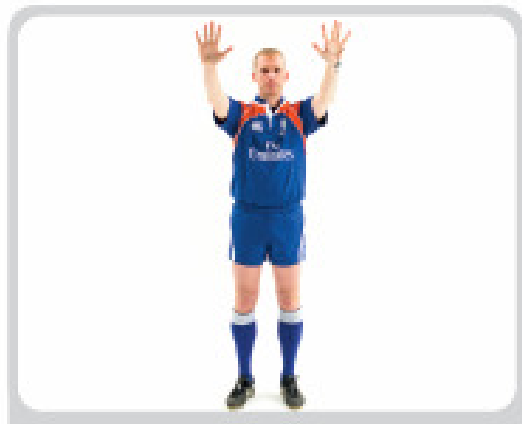
34. Офсајд код скрама, рака или мола

Рамена паралелна са аут линијом. Рука усмерена право на доле, маше у луку дуж офсајд линије.



35. Избор код офсајда: казнени ударац или скрам

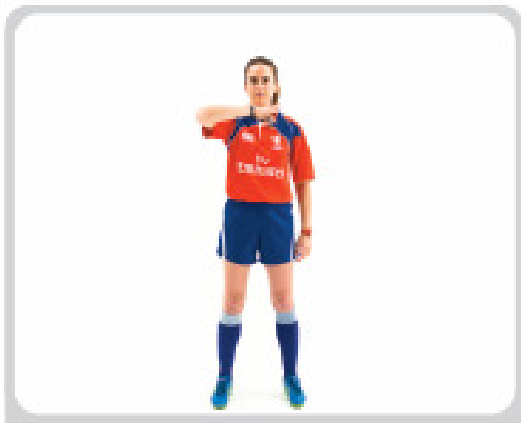
Једна рука је због казног ударца. Друга рука показује место где може да се формира скрам уместо шута.



36. Офсајд према Правилу 10 метара или нема 10 метара код казног или слободног ударца

Обе шаке се држе отворене изнад главе.

Судијски знаци



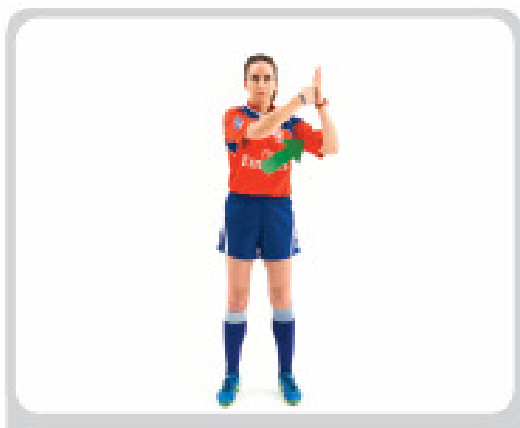
37. Високо обарање (груба игра)

Рука се покреће хоризонтално испред врата.



38. Гажење (груба игра: недозвољена игра копачком)

Имитирање гажења да се укаже на прекршај.



39. Ударање песницом (груба игра)

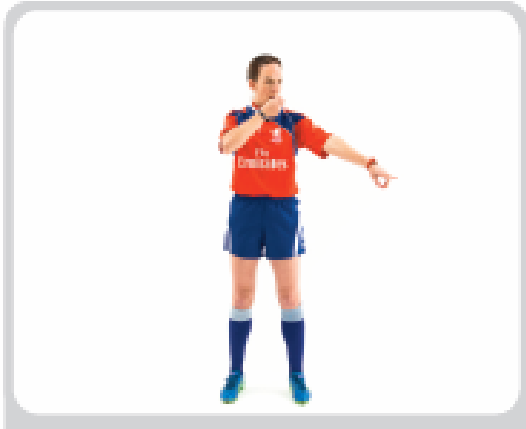
Стиснута песница удара у отворен длан.



40. Приговор (оспоревање судијске одлуке)

Избачена рука са шаком која се отвара и затвара да имитира причање.

Судијски знаци



41. Досуђивање дроп-аута на линији 22 метра

Рука усмерена према средини линије 22 метра.



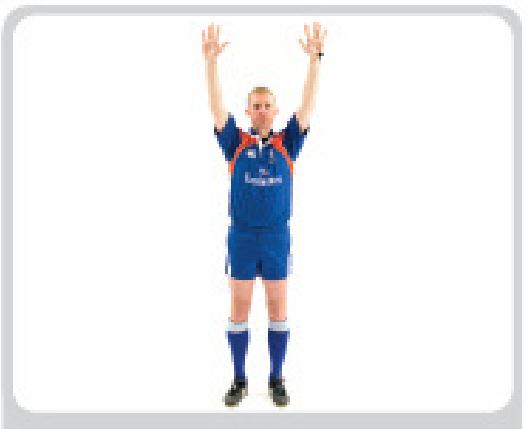
42. Лопта држана изнад земље у есеј простору

Размак између шака указује да лопта није положена на земљу.



43. Потребан физиотерапеут

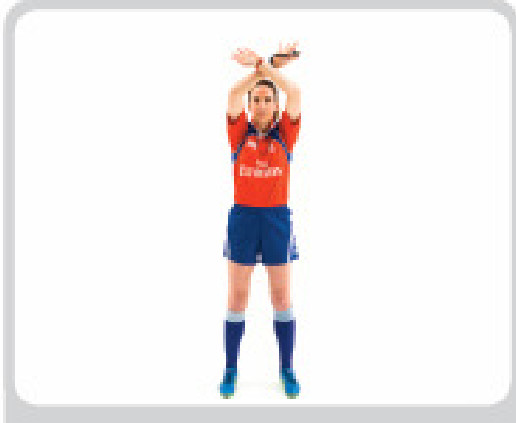
Подигнута једна рука указује да је потребан физиотерапеут ради помоћи повређеном играчу.



44. Потребан лекар

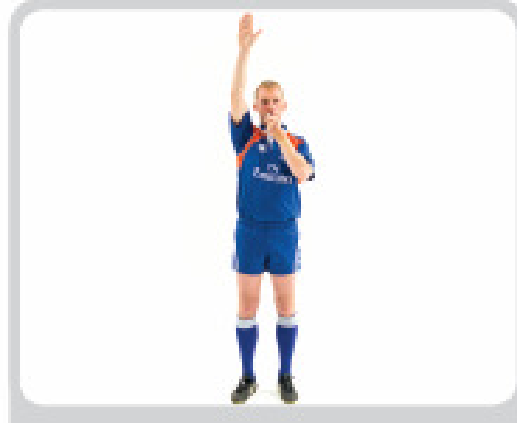
Обе руке подигнуте изнад главе указују да су потребни лекар и/или носила за повређеног играча.

Судијски знаци



45. Рана која квари

Руке прекрштене изнад главе указују да играч има рану, која квари и да може да буде привремено замењен.



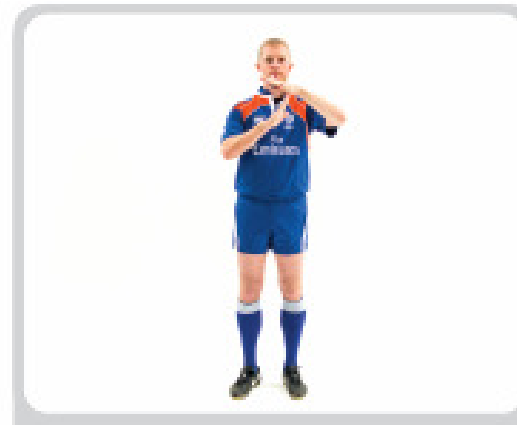
46. Мерилац времена да заустави и укључи сат

Рука подигнута у ваздух и звиждук у пиштаљку, када сат треба да буде заустављен или укључен.



47. Захтева се преглед због сумње на потрес мозга

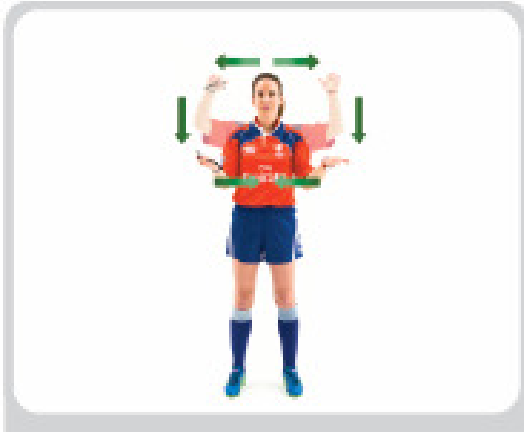
Савијена рука се одмиче од главе и примиче тако да додирне главу.



48. Тајм - оф

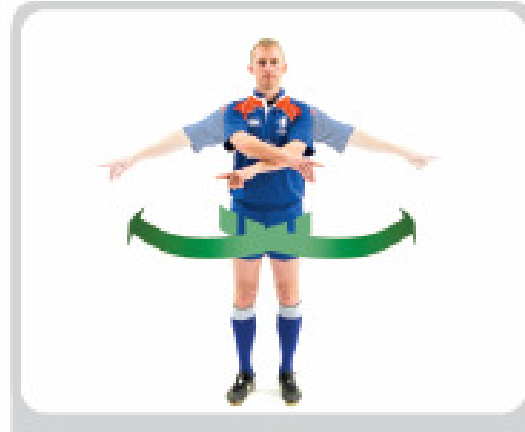
Руке постављене у облику слова „Т“

Судијски знаци



49. Судија консултује ТМО (Телевизијског званичника)

Испруженим кажипрстом једне и друге руке исцртава се правоугаоник који асоцира на ТВ екран.



50. Одлука ТВ званичника: есеј није постигнут

Руке се укрштају и шире испред тела.

Знаци аут судија и помоћних судија



1. Успешан шут на гол

Подиже заставицу да укаже да је лопта прошла изнад пречке и између статива гола.



2. Аут и тим који убацује лопту

Подиже заставицу једном руком, одлази на место убацавања лопте и на том месту стоји, показује другом руком у правцу тима који има право да убаца лопту из аута.



3. Груба игра (фаул)

Држи заставицу хоризонтално, усмерену према игралишту под правим углом у односу на аут линију.

* * *