



რაგბის წესები

2022-2023



WORLD
RUGBY

საავტორო უფლებები: Copyright © World Rugby 2022

ყველა უფლება დაცულია. მისი, ნებისმიერი ფორმით, გადაბეჭდვა, გავრცელება, ფოტოების და ტექსტის გამოყენება - მფლობელთან შეთანხმების გარეშე იკრძალება.

ამ წიგნზე ყველა უფლებას "მსოფლიო რაგბი" ფლობს, მსოფლიო ამ პატენტს 1988-წლიდან ცნობს.

გამოქვეყნებულია World Rugby-ის მიერ.



World Rugby

მსოფლიო რაგბის ბინა,
ფემბროქის N: 8-10,
დუბლინი, ირლანდია
ტელ +353-1-240-9200
საიტი www.world.rugby
მეილი info@worldrugby.org

ქართული თარგმანი

ზაალ, ლუკა და ნიკო გიგინეიშვილები
საქართველოს რაგბის კავშირი
ჭაბუა ამირეჯიბის გზატკეცილი N: 6
თბილისი, საქართველო
www.rugby.ge
office@rugby.ge

მსოფლიო რაგბის წესების სასწავლო საიტი

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch العربية • Português • Polski



- სადაც შეძლებ წაიკითხო თამაშის წესები და სარაგბო ქარტი
- უფრო ვიდეო-კლიპებს
- გაიარო წესების გამოცდა და ჯილდოდ სერტიფიკატი მიიღო
- PDF ფორმატში გადმოწერო წესების წიგნი



გადმოწერე წესების წიგნი შენს iOS/Android-ზე



შესავალი	2
სარაგბო ქარტია	3
გამოსახულების და ტექსტის განმარტებები	15
ცნებები	16
წესი 1 ასპარეზი	26
წესი 2 ბურთი	30
წესი 3 გუნდი	31
წესი 4 სამოსი	36
წესი 5 დრო	38
წესი 6 მსაჯეები	40
წესი 7 ხეირი	46
წესი 8 ბურთის გატანა	48
წესი 9 ბინძურად თამაში	53
წესი 10 თამაშ-გარე ღია თამაშში	59
წესი 11 ბურთის წინ თამაში პასი	62
წესი 12 ცენტრიდან 22-დან ლელოდან დარტყმა	63
წესი 13 წაქცევა ღია თამაშში	67
წესი 14 ბოჭვა	68
წესი 15 რაქი	74
წესი 16 მოლი	79
წესი 17 ბურთის ალაღად დაჭერა	82
წესი 18 აუტი უცებ შემოგდება დერეფანი	84
წესი 19 შერკინება	100
წესი 20 ჯარიმა თავისუფალი	112
წესი 21 ლელო	117
წესთა ვარიაციები - ჭაბუკები [19 წ]	120
წესთა ვარიაციები - 7-კაცა	123
წესთა ვარიაციები - 10-კაცა	132
წესთა ზოგადი ვარიაციები	142
მსაჯის შესტები	148

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

წიგნში მოტანილი წესები სრულია -- შეიცავს ყველაფერს [ჭაბუკების, 10 და 7 კაცა რაგბის და საზოგადო ვარიაციებს], რაც თამაშის სწორად და სამართლიანად წარმართვისთვისაა საჭირო.

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

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

მწვრთნელის და მასწავლებლის ვალია, მოთამაშე ისე მოამზადოს, რომ ამან წესები დაიცვას და უსაფრთხოდაც ითამაშოს.

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

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

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

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



სარგებო
ქარტია



შესავალი

თამაში, რომელიც ძველად, ინგლისის ერთ-ერთ სკოლაში ძაღზე მარტივად დაიწყო, დროთა განმავლობაში განვითარდა და გადაიქცა მსოფლიო მასშტაბის სპორტად, რასაც მოყვა მმართველი სტრუქტურის შექმნა და რთული სტრატეგიების მოფიქრება -- რადგან რაგბს ბევრი განსხვავებული ადამიანი თამაშობს, მათთვის თამაშის არსი ერთნაირად გასაგები უნდა იყოს.

რაგბს მთელ მსოფლიოში კაცები, ქალები, ვაჟები და გოგონები თამაშობენ. მოთამაშეთა რაოდენობა 8.5 მილიონზე მეტია, ასაკი კი 6-დან 60+ წლამდეა. თამაშის მრავალ-ფეროვნებიდან გამომდინარე, ბურთაობა შეუძლია ყველა ზომის, წონის, აღნაგობისა და უნარის მქონე ადამიანს.

გარდა თამაშში მონაწილეობისა, რაგბი თავის თავში მოიცავს მრავალ საყოველთაო | შთამბეჭდავ იდეას: სიმაჟაცეს, ერთგულებას, სპორტის სიყვარულს, გუნდურობას, წესრიგს. ქარტიის მიზანია სწორედ ესაა -- ცხადჰყოს რაგბის უნიკალური ხასიათი და ღირსება, როგორც მოედანზე, ისე მის გარეთ.

ქარტია რაგბის ძირითად არსს მოიცავს, ეხება როგორც მოთამაშეებს ისე მწვრთნელებს, წესების შემოღებას და რათქმუნდა მის აღსრულებას. ვიმედოვნებთ, რომ რაგბო ქარტია, ყველა მორაგბისთვის თამაშის ღირსებებს ნათლად გაუსვამს ხაზს.

ჩართულობა • ჟინი • ერთობა
წესრიგი • პატივისცემა

თამაშის არსი

მგეზავი

ლეგენდა ვილიამ ვებ ელისის სახელს უკავშირდება. 1823 წელს მან, დაბა 'რაგბის' სკოლაში თამაშისას, პირველმა აიტაცა ბურთი ხელებში და გაიქცა. ახალი თამაშის შექმნის საფუძველი წესის დარღვევა გახდა.

ერთი შეხედვით, რაგბის არსის ამოცნობა საძნელოა, რადგან ჩვეულებრივი გამვლელისთვის დიდი შეხლა-შემოხლა | ზედახორაა. სინამდვილეში კი ნებადართულია ბურთის მოსაპოვებლად მორაგბეთა დაუნდობელ ბრძოლა, ფიზიკური კონტაქტი, მაგრამ არავითარ შემთხვევაში მეტოქის განზრახ დაზიანება.

ესაა ზღვარი, რომლითაც მოთამაშეები და მსაჯები ხელმძღვანელობენ. ის თანაბრად ვლინდება მოთამაშისა და გუნდის კონტროლსა და წესრიგში, რომელიც რაგბს თან ახლავს.

სპორტული ადათი

რაგბის ერთერთი ღირსება წესების ცოდნასა და მისი ზედმიწევნით დაცვაში მდგომარეობს, რომელიც ყველამ ერთნაირად უნდა ამოქმედოს: მწვრთნელებმა, მოთამაშეებმა, კაპიტნებმა და მსაჯებმა.



ჩართულობა

რაგბის ძირეული არსია, რომელიც
პატიოსნებასა და სამართლიანობაზე დგას.

არსი

რაგბში ფიზიკური კონტაქტი ნება-დართულია, მონაწილეთა უსაფრთხოებისთვის კი აუცილებელია წესრიგი, თვით-კონტროლი და მეტოქის დაფასება. ეს თვისებები მოთამაშეებში აყალიბებს მეგობრობასა და სამართლიანობას, რაც აუცილებელია თამაშის წარმატებისა და წარმართვისთვის.

რაგბი ყველა დონეზე ერთი-და-იმავე ადათ-წესებს და ღირებულებებს იზიარებს, რომლებიც ძველი დროიდან იღებს სათავეს, დღემდე შემოგვრჩა და აუცილებელია -- მომავალ თაობასაც გადაეცეს. რაგბის არსი, მის წიაღში ძირეულ ღირსებებს ეფუძნება, რომლებიც თამაშის მონაწილეებს უმაღლეს დონეზე ახვედრებს რაგბის ხასიათს და იმას, რითიცაა ის განსაკუთრებული სპორტი.

მიზანი

თამაშის მიზანია -- ვაჟკაცურ შეჯიბრში, სპორტული ადათისა და წესების დაცვით -- ბურთის წაღებით, გადაწოდებით, დარტყმითა და დამიწებით მოაგროვოს შეძლების-და-გვარად მეტი ქულა. მატჩის გამარჯვებული ის გუნდია, ვინც მეტოქეზე მეტი ქულა მოკრიფა | მოინაგრა.

შეჯიბრი

რაგბის ერთერთი ხიბლი ბურთისათვის ბრძოლაა, რომელიც სხვადასხვა ფაზაში მთელი თამაში მიმდინარეობს:

- ფიზიკურ კონტაქტში.
- ღია თამაშში.
- მატჩის განახლებისას: შერკინებაში, დერეფანში, ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან დარტყმის შემდეგ.



ქინი

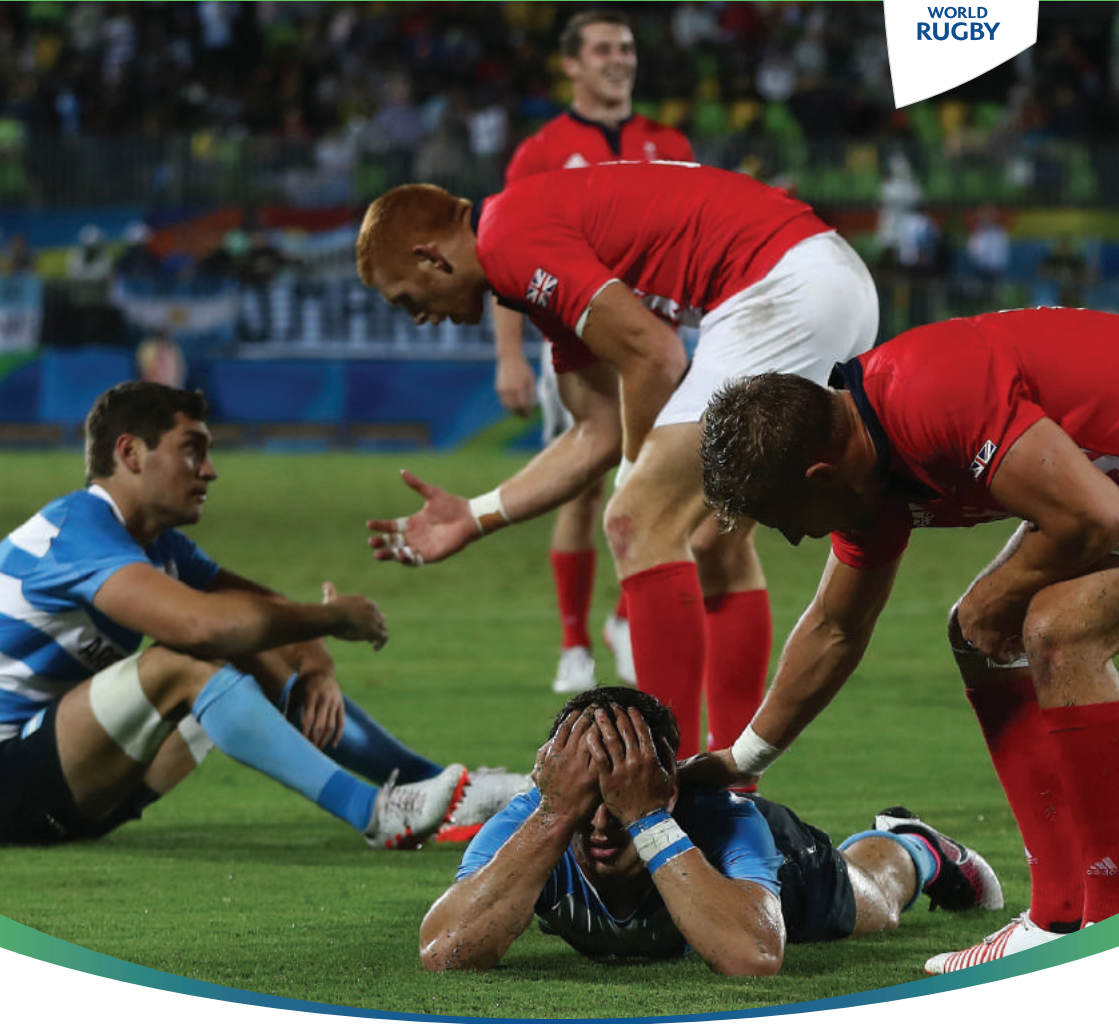
რაგბის სათამაშოდ აუცილებელი თვისებაა.
თამაში გამხიარულებს, ემოციურად
გაკავშირებს და გაგრძნობინებს თავს დიდ
სარაგბო ოჯახში.

არსი

თამაში სამართლიანად მიმდინარეობს -- თუ შემტევი გუნდი ბურთს კიდეზე იძულებით გაგზავნის, დერეფანი მისი მეტოქის იქნება. ამდაგვარადვეა, ბურთის წინ პასის | დავარდნისას -- მეტოქეს შერკინება ერგება. დერეფანში და შერკინებაში შემტევ გუნდს აქვს მოწოდების უპირატესობა, თუმცა, ყოველი სადავო ბურთი სამართლიანად უნდა იყოს თამაშში შეყვანილი.

შემტევი გუნდის მიზანია ბურთის შენარჩუნება, უნარიანად გამოყენება, წინ-სვლა და რაც შეიძლება მეტი ქულის გატანა. თუ შემტევი გუნდი წინ ვერ მიდის | დაცვა მტკიცედ დგას, ის ბურთს დათმობს; ამგვარად შეტევის და დაცვის არსი ასეთია: შეჯიბრი, ბურთის შენარჩუნება, წინ-სვლა და ბურთის დაკარგვა.

როდესაც შემტევი გუნდი ბურთის შენარჩუნებას ცდილობს, დამცველის მიზანი მათთვის ბურთის წართმევაა. ამგვარი შეჯიბრი წარმოშობს ბალანსს დაცვასა და შეტევას შორის, რადგან ბურთისათვის ბრძოლა სულ მიმდინარეობდეს, როგორც ღია თამაშში, ისე ყოველი ფაზის დაწყებისას.



ერთობა

რაგბი [მონაწილეებში] აყალიბებს მეგობრობას, სულისკვეთებას, გუნდურობას და ერთგულებას; რაც ყველანაირ: კულტურულ, გეოგრაფიულ, პოლიტიკურ და რელიგიურ საზღვრებს სცდება.

წესების არსი

თამაშის წესები შემდეგ არსზეა დაფუძნებული:

სპორტი ყველასათვის

რაგბი უნიკალურია, მისი თამაში შეუძლია ყველა ზომის, უნარის, სქესისა და ასაკის ადამიანს. მონაწილეთათვის მნიშვნელოვანია თამაშის წესების ცოდნა და გააზრება.

რაობის [იდენტობის] შენარჩუნება

რაგბმა საწყისიდან მოყოლებული, სხვა სპორტებისგან განმასხვავებელი სათამაშო ელემენტები შეინარჩუნა: შერკინება, დერეფანი, მოლი, რაქი, ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან დარტყმა | განახლება. ასევე ძირითადი ხიბლი, [რაც ეხება შეჯიბრს და უწყვეტობას] -- უკან პასი და შემტევი ბოჭვაა.

გართობა და სანახაობა

წესები უზრუნველყოფს რომ მონაწილენი თამაშით სიამოვნებას იღებდნენ, ხოლო მაყურებელი კარგ სეირს ადევნებდეს თვალს. იმ შემთხვევებში თუ [დაძაბული თამაშის გამო] ცუდი სანახაობაა, მოთამაშეთა ოსტატობაზე ბევრი რამაა დამოკიდებული. სწორი ბალანსის დასაცავად წესების განახლებაზე ყოველთვის მუშაობენ.

მონაწილეობა

მონაწილეები ვალდებული არიან თამაშის წესები დაიცვან და პატივი სცენ რაგბის არსს. წესები უნდა ესადაგებოდეს თამაშის ღირებულებებს. მსაჯი მოვალეა, თამაშის ყოველი წესი ყოველ მატჩში ზუსტად ამოქმედოს. მაგრამ ეს მარტო მსაჯის ძალის-ხმევით ვერ მიიღწევა -- მას მწვრთნელებმა, კაპიტნებმა და მოთამაშეებმა უნდა შეუწყონ ხელი.



წესრიგი

თამაშის განუყოფელი ნაწილია, როგორც
მოედანზე, ისე მის გარეთ, და ასახავს წესების,
ქარტიის და სარაგბო ღირებულებების დაცვას.

შეჯამება

რაგბი კაცების, ქალების, ვაჟებისა და გოგონების თამაშია. ის აყალიბებს გუნდურობას, ურთიერთ-გაგებას, ერთობას და პატივისცემას თანამონაწილეების მიმართ.

მისი ხიბლი იყო, და ყოველთვის იქნება:

- მონაწილეობისგან მიღებული სიამოვნება.
- მამაცობა და სიმარჯვე, რასაც თამაში მოითხოვს.
- გუნდური სპორტის სიყვარული, რაც ყველას ცხოვრებას ამდიდრებს.
- ხანგრძლივი მეგობრობა, რაც თამაშმა ჩამოაყალიბა.

ჯან-ღონით სავსე ფიზიკური დაპირისპირების და დაუნდობელი შეჯიბრის მიუხედავად, მოთამაშეებს შორის მეგობრობა თამაშამდე და თამაშის მერეც გრძელდება. რაგბის ძირ-ძველი ადათი და მთავარი ღირსება -- მესამე ტაიმი, როდესაც თამაშის შემდეგ მეტოქე გუნდები ერთად იკრიბებიან და ვაჟკაცურად აღნიშნავენ ერთად რაგბობას.

პროფესიონალურ ერაში რაგბი მკვეთრად შეიცვალა, მაგრამ მისი ღირსება და ძირეული თვისებები მაინც შეინარჩუნა.

ვიმედოვნებთ, ქარტია მკითხველს კიდევ ერთხელ გაახსენებს რაგბის არსს და მის მაღალ ღირებულებებს.

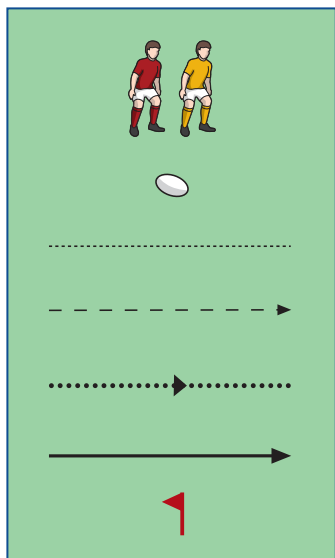


პატივისცემა

გუნდების, მოწინააღმდეგის, მსაჯების და ყველას
მიმართ, ვინც თამაშში მონაწილეობს.

გამოსახულებები

წიგნის კითხვისას გამოყენებული გამოსახულებები:



მოთამაშე

ბურთი

ბურთის დარტყმით გავლილი ტრაექტორია

ბურთის გადაწოდებით გავლილი ტრაექტორია

ბურთის დავარდნით | დაფარების შემდეგ გავლილი გზა

მოთამაშის ტრაექტორია

ალამი

ტექსტი

საცდელი წესები გამოყოფილია ნაცრისფერი ფონით:

სასჯელი აღნიშნულია ფერებით:

წითელი ჯარიმა.

მწვანე თავისუფალი.

ლურჯი შერკინება, ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან განახლება,

სწრაფი შემოგდება | დერეფანი.

ოქროსფერი დარტყმის გაუქმება.



ცნებები



0-9

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

ა

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

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

არე: [სათამაშო] მოედანი და ლელოები.

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

ასპარეზი: წეს 1-ში, გეგმაზე გამოსახული მთელი მიდამო.

ასტრონომიული დრო: ითვლება უწყვეტად | საათის გაუჩერებლად >> **შეადარეთ** "სათამაშო დროს".

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

ახლოს: 1 მეტრის ფარგალში.

ბ

ბინძურად თამაში: [სათამაშო] გარემოში ჩადენილი ნებისმიერი ქმედება, რომელიც წეს 9-ს არღვევს: გზის შეკვრა, უპირობ თამაში, ზედიზედ დარღვევა, სახიფათოდ თამაში და უწესობა.

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

ბოჭვა: ბურთიანის დაჭერა და [მიწაზე] წაქცევა.

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

ბურთით ითამაშა: მოთამაშე ბურთს განზრახ შეეხო.

ბურჯი: პირველი ხაზის განაპირა მორკინალი.

ბ

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

გადაცემა | გადაწოდება [პასი]: მოთამაშემ სხვას ბურთი ხელით გადაუგდო | უტყვორცნელად გადასცა.

განახლება: 22-მეტრა ხაზიდან | ლელოდან არეკნით დარტყმა ლელოს დაცვის შემდეგ და სხვა შემხვევებში.

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

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

გამეგება [ბოლომდე]: მსაჯი დამრღვევს წითელ ბარათს უჩვენებს იმის ნიშნად, რომ "იმ მატჩში" მეტად ვეღარ ითამაშებს.

გამეგება [დროებით]: მსაჯი დამრღვევს ყვითელ ბარათს უჩვენებს იმის ნიშნად, რომ თამაშს დროებით [მეტწილად 10 წუთით] უნდა გამოაკლდეს.

გვირაბი: [შერკინებაში] მეტოქე "პირველ ხაზებს" შორის მოქცეული სივრცე.

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

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

გუნდელი: მოთამაშის გუნდის სხვა წევრი.

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

დ

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

დამჭერი: მოთამაშე, ვისაც მიწაზე დადებული ბურთი ხელით იმიტომ უჭირავს, რომ გუნდელმა ფეხით [თ] დაარტყას.

დარტყმა: ბურთისთვის ფეხის დარტყმა მუხლზე ქვემო ნებისმიერი ნაწილით, ოღონდაც მუხლისა და ქუსლის გამოკლებით. დარტყმის შედეგად ბურთი "ხელის მტევანს" უნდა მოშორდეს, ან მიწაზე თვალ-საჩინოდ გადაადგილდეს.

დგომელა | ზეზეულად: მოთამაშე მიწას მხოლოდ ტერფებით ეხება და წაქცეულებს არ ებჯინება.

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

დერეფნელი: დერეფანში [ჩა]მდგარი მოთამაშე.

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

ფ

ფონა: მოედნის ის ნაწილი, სადაც შეიძლება შერკინების მოწყობა | დაყენება | გამართვა.

თ

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

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

კ

კავშირი: "მსოფლიო რაგბის" მიერ ხელ-დასმული ორგანიზაცია, რომელიც პასუხს აგებს ამა თუ იმ გეოგრაფიულ არეში მატჩების დაგეგმვასა და გამართვაზე.

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

კარის ხაზი: მოედნის მოკლე "შემომსაზღვრელი ხაზი", რომელიც მას არ ეკუთვნის [და ეკუთვნის ლელოს].

კვართი: ზედა ტანის სამოსი, რომელიც არაა მიკვრებული | მიმაგრებული შორტსა და საცვალზე.

კვაჭი [ჰუქერ]: პირველი ხაზის შუა მორკინალი.

კიდე: [სათამაშო] მოედნის მეზობელი | მოსაზღვრე ზოლი: კიდის ხაზები და იქით.

კიდის სიბრტყე: კიდის | ლელოს კიდის ხაზ[ებ]ისადმი მართობული | პერტიკალური სიბრტყე.

ლ

ლელო: "კარის ხაზით", "უკანა ხაზითა" და "ლელოს კიდის ხაზებით" შემოსაზღვრული ნაკვეთი. ამ ხაზებიდან ლელოს ეკუთვნის მხოლოდ "კარის ხაზი".

ლელოს კიდე: ლელოს მეზობელი | მოსაზღვრე ზოლი: ლელოს კიდის ხაზები და იქით.

მ

მოზოჭავი: მეტოქე, რომელმაც ბურთიანი შებოჭა და თავადაც წაიქცა.

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

მიმღები: მოთამაშე, რომელიც დერეფნის მწკრივის უკან დგება იქედან გადმოწოდებული | გადმოგებული ბურთის მისაღებად.

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

მოედანი: "კარის ხაზებითა" და "კიდის ხაზებით" შემოსაზღვრული ნაკვეთი. საზღვარი მოედანს არ ეკუთვნის.

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

მღელეტილი [ჯექლერ]: მოზოჭავის გუნდელი, რომელიც ბოჭვაზე პირველი მივიდა. მას მხოლოდ ზეზეულად | დგომელა შეუძლია "ბურთით თამაში".

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

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

ო

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

პ

პირდაპირ აუტში: ფეხით დარტყმული ბურთი კიდეზე ისე გადავიდა, რომ [სათამაშო] არეში მიწაზე არ დაცემულა და არც არავის [მოთამაშეს | მსაჯს] შეხებია.

პირდაპირ დაიჭირა: ისე დაიჭირა ბურთი, რომ ეს მანამდე არ შეხებია არც მიწას და არც სხვა არავის.

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

რ

რაქვა: რაქში ბურთის მოსაპოვებლად | შესანარჩუნებლად "ფეხით თამაში" წესების დაცვით.

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

ს

სადგამი: ორგანიზატორის მიერ მოწონებული მოწყობილობა "მიწიდან დარტყმის" დროს ბურთის დასადებად | დასაყენებლად.

სათამაშო დრო: სუფთა | ნაღდი დრო: პაუზების | საათის გაჩერების გამოკლებით. **შეადარეთ** "ასტრონომიულ დროს".

სამოსი: ყველაფერი, რაც მოთამაშეს აცვია | უკეთია; უნდა შეესაბამებოდეს "მსოფლიო რაგბის" 12. დებულებას.

სასჯელი: თამაშის განახლების ხერხი [მეთოდი] დარღვევის | შეფერხების შემდეგ.

საცვალი: უტოტებო | მოკლე-ტოტებიანი სამოსი, რომელიც ფარავს სხეულს წელიდან ქვემოთ, მუხლებამდე არ-მისული; ეხება კანს და შიგნიდან -- სხვა სამოსს, და არაა მიკერებული | მიმაგრებული კვართსა და შორტზე.

საჯარიმო ლელო [7'ქულიანი]: მსაჯს მიაჩნია, რომ შემტევი ლელოს ნაღდად გაიტანდა | გაიტანდა უფრო ხელ-საყრელ ადგილზე, მეტოქეს ბინძური თამაშით რომ არ შეეშალა ხელი.

სინზინი [განსაწმენდელი]: [სათამაშო] არის გარეთ გამოყოფილი ადგილი, სადაც "დროებით გაძევებული" უნდა მოთავსდეს.

სისხლი: [მისახედი] სისხლ-მდენი ჭრილობა.

სოლური: აკრძალული ფანდი: შემტევი "აილე და მიეძალეს" რომ გააჩაღებს, გუნდელები ბურთიანს მეტოქესთან დაჭიდებამდე [კონტაქტამდე] ორივე მხრიდან მოხვევენ ხელს და ისეთ სოლს შექმნიან, რომ ზოგი ბურთიანის წინაც კი იქნება.

უ

უკანა ხაზი: სათამაშო არის მოკლე "შემომსახლვრელი ხაზი", რომელიც ამ არეს არ ეკუთვნის.

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

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

ფ

ფაზა: შერკინება | დერეფანი | რაქი | მოლი.

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

ფრთა [ფლენქერ]: მესამე ხაზის განაპირა მორკინალი.

ღ

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

ყ

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

შ

შეზოჭილი: ბურთიანი, რომელიც მხოჭავ[ებ]მა დაიჭირა | დაიჭირეს და [მიწაზე] წააქცია | წააქციეს.

შეგდება: შერკინებაში ბურთის შეგორება.

შეკვრა: "სხვა მოთამაშისათვის" მთელი მკლავის [მხრიდან მტევენამდე] მკვიდრად მოხვევა, "მხრიდან გავამდე" ნებისმიერ დონეზე.

შეკვრული: მოთამაშე, რომელიც მეტოქესთან დაჭიდებამდე [კონტაქტამდე] ბურთიან გუნდელს ხელს მოხვევს.

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

შემტევი: გუნდი, რომლის მეტოქის ნახევარზეც მიმდინარეობს თამაში.

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

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

შესვენება: შუალედი თამაშის ტაიმებს შორის.

შორტი: მოკლე შარვალი: მუხლებამდე არ-მისული და წელზე რეზინ | ზონარ-გაყრილი, რომელიც არაა მიკერებული | მიმაგრებული კვართსა და საცვალზე.

ც

ცენტრიდან დარტმა [ქიქოფ]: თამაშის | "დამატებითი დროის" თითოეული ნახევრის დაწყება არეკნით, ანაც არეკნითვე თამაშის განახლება ბურთის გატანის შემდეგ.

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

ცხრა [9 ნომერი]: ვინც ბურთს შერკინებაში აგდებს.

წ

წაქცეული: მოთამაშე მიწას, ტერფების გარდა, სხვა რამითაც ეხება, ან სხვა წაქცეულს ებჯინება.

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

წინ: მეტოქის [ლელოს] უკანა ხაზისკენ.

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

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

ჭ

ჭერა: მოთამაშე ბურთს ხელ[ებ]ით | მკლავ[ებ]ით ფლობს.

ჭიშკრიდან: თავისი ლელოს მხრიდან.

ხ

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

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

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

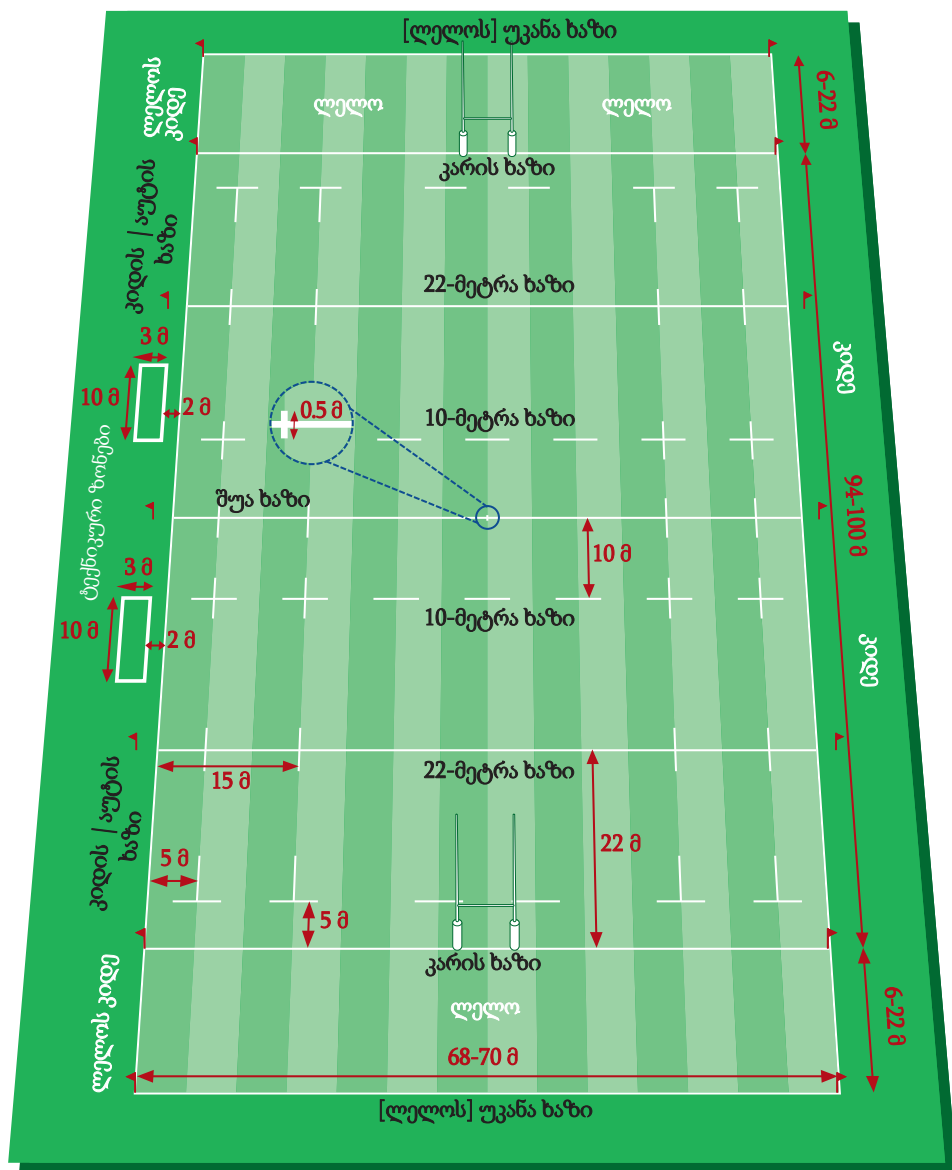
ჯ

ჯარიმა: დარტყმა, რომლითაც გუნდი ისჯება მძიმე | სერიოზული დარღვევისთვის.



თამაშის
წესები





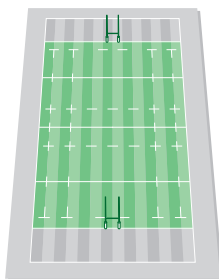
ასპარეზი

წესი 1 ასპარეზი

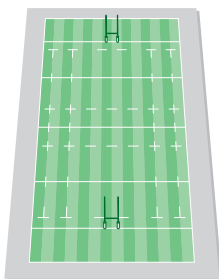
1. ასპარეზის ზედაპირი | საფარი უხიფათო უნდა იყოს.
2. თამაში ნება-დართულია ბალახზე, ქვიშაზე, თიხაზე, თოვლსა და ხელოვნურ გაზონზე -- ამათი მახასიათებლები იხილეთ "მსოფლიო რაგბის" 22. დებულებაში.
3. [სათამაშო] არის ზომები ნახაზზე წერია.

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

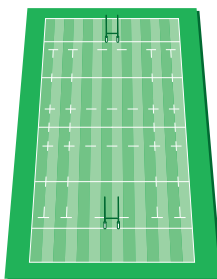
- ა. [სათამაშო] არის ყველა ნაკვეთი მართ-კუთხაა.
- ბ. საშინაო შეჯიბრებაში ზომათა ნებისმიერი ცვლა კავშირის საქმეა, ხოლო სანაკრებო | საერთაშორისო მატჩებზე "მსოფლიო რაგბის" დასტურია საჭირო.



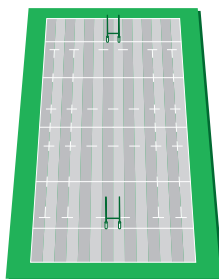
მოედანი



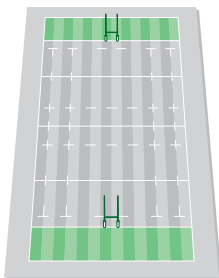
არე



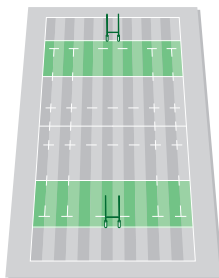
გარემო



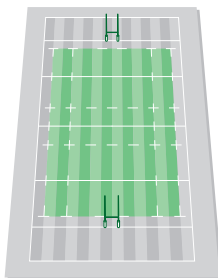
პერიმეტრი



ლელო



22



შერკინების ზონა

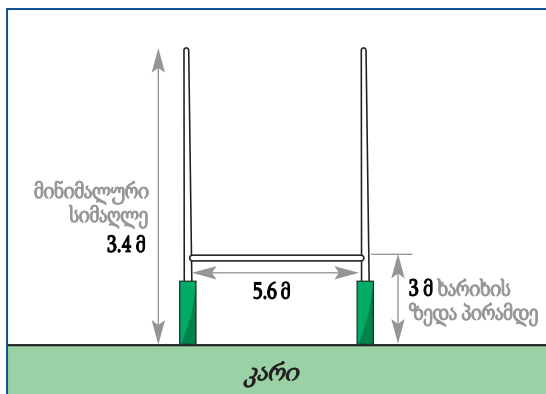
- გ. თუ მოედნის სიგრძე 100 მეტრზე ნაკლებია -- სათანადოდ მცირდება მანძილი 10-მეტრა და 22-მეტრა ხაზებს შორის.
- დ. თუ მოედნის სიგანე 70 მეტრზე ნაკლებია -- სათანადოდ მცირდება მანძილი 15-მეტრა ხაზებს შორის.
- ე. თუ ხერხდება -- პერიმეტრის განი 5 მეტრზე ნაკლები არ უნდა იყოს.

დახაზვა

- 4. უწყვეტად ივლება:
 - ა. [ლელოს] "უკანა ხაზები" და "ლელოს კიდის ხაზები".
 - ბ. "კარის ხაზები".
 - გ. "22-მეტრა ხაზები".
 - დ. "შუა ხაზი".
 - ე. "კიდის | აუტის ხაზები".
- 5. წყვეტილად ივლება [ამ წყვეტილთა შტრიხების სიგრძე 5 მეტრია]:
 - ა. ორივე "კიდის ხაზთან" 5 მეტრზე -- მათ პარალელურად.
 - ბ. ორივე "კიდის ხაზთან" 15 მეტრზე -- მათ პარალელურად.
 - გ. "შუა ხაზთან" ორივე მხარეს 10 მეტრზე -- მის პარალელურად.
 - დ. ორივე "კარის ხაზთან" 5 მეტრზე -- მათ პარალელურად.
- 6. ერთი მოკლე -- ნახევარ-მეტრიანი შტრიხი -- მოედნის "შუა ხაზს" ცენტრში კვეთს.

კარის ძეგლები და ხარისხა

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



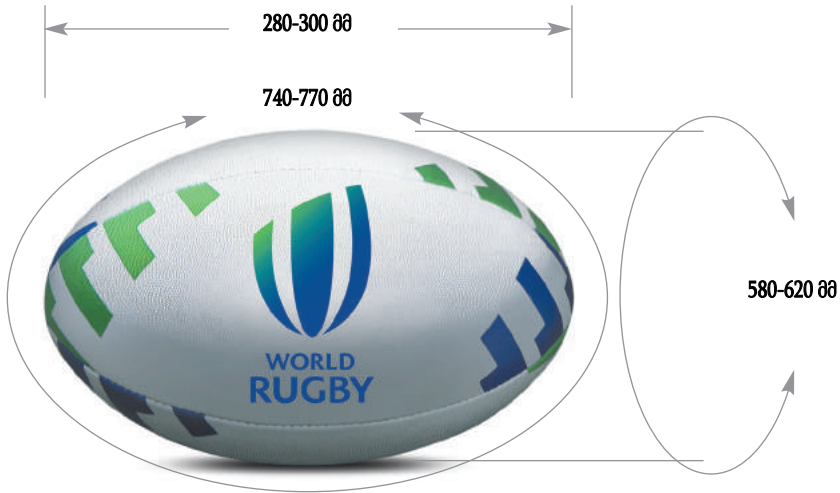
ალმიანი სარები

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

ჩივილი ასპარეზის გამო

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

1. ბურთი ოვალურია. მისი გარსი 4 ნაწილისგან შედგება.
2. ზომები -- სიგრძე და გრძივი | განივი გარშემოწერილობა -- ნაჩვენებია ნახატზე.



3. ბურთის წონა 410 - 460 გრამია.
4. ბავშვები შეიძლება მომცრო ბურთითაც ათამაშოთ.
5. ბურთის გარსი მზადდება ტყავის ან მსგავსი სინთეტიკისგან. ნება-დართულია ამ მასალათა ისე დამუშავება, რომ ბურთი არ დასველდეს და იოლად დასაჭერიც გახდეს.
6. თამაშის დაწყებისას ბურთში ჰაერის წნევა უნდა იყოს 0.67 - 0.70 კილოგრამი კვადრატულ სანტიმეტრზე.
7. თამაშის დროს ნება-დართულია სამარქაფო | სათადარიგო ბურთების გამოყენება.

რაოდენობა[ნი]

1. თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს მაქსიმუმ 15 მოთამაშე.
2. ორგანიზატორს შეუძლია შეამცრიოს წინა მუხლში მოტანილი მაქსიმუმი.
3. გუნდს შეუძლია მსაჯს მოსთხოვოს მეტოქის მოთამაშეთა დათვლა. თუ გაირკვა, რომ მეტოქეს ზედმეტ[ებ]ი ჰყავს -- მსაჯი მის კაპიტანს მოთამაშეთა რიცხვს სათანადოდ შეამცირებინებს, ოღონდაც ანგარიში ვერ შეიცვლება.
სასჯელი: ჯარიმა.
4. ნაკრებთა | სანაკრებო თამაშებზე | მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლიოს მაქსიმუმ 8 შემცვლელი [სათადარიგო].
5. სხვა თამაშებზე შემცვლელთა რაოდენობას -- მაქსიმუმ რვას -- ორგანიზატორი აწესებს.
6. შეცვლა კეთდება | ხორცილედება მხოლოდ "უქმ ბურთზე" და თანაც -- მსაჯის დასტურით.
7. თუ მოთამაშე თამაშში მსაჯის უკითხავად ჩაება -- შემცვლელად შევიდა, ანაც შეცვლილი | სინზინიდან დაბრუნდა -- და მსაჯს მიაჩნია, რომ ეს უპირატესობის მისაღებად გაკეთდა -- მოთამაშე უწესობისთვისაა დასასჯელი. **სასჯელი: ჯარიმა.**
8. ქვემოთ მოტანილ ცხრილში წერია პირველ-ხაზელთა მინიმალური რაოდენობანი და ვალდებულებანი. მოთამაშეთა უსაფრთხოებაზე ზრუნვის გამო ორგანიზატორს შეუძლია ამათი შეცვლა [გაზრდა | მომატება | გამცატება] ზოგ ლიგაში | რაგბის სახეობაში.

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

9. თუ ორგანიზატორმა 23-კაცა რაზმებით თამაში დაადგინა, მაგრამ გუნდს მხოლოდ ორი სათადარიგო [შემცვლელი] პირველ-ხაზელი ჰყავს -- გუნდი სათამაშო სიაში მაქსიმუმ 22 კაცს ჩაწერს.
10. თამაშამდე გუნდმა იმ მსაჯს, ვისაც ეს საქმე ახარია -- ოქმში უნდა მიუთითოს პირველ-ხაზელები, მათი შესაძლო შემცვლელები და ის პოზიციები, რომელზე დადგომაც ამათ შეუძლიათ.
"ნაღდი | მიწოლიანი შერკინების" პირველ ხაზში მარტო ეს მოთამაშეები უნდა ჩადგნენ და თანაც -- [მხოლოდ] მითითებულ პოზიციებზე.
11. პირველ-ხაზელის შემცვლელს თამაშის დაწყება სხვა პოზიციაზეც შეუძლია.
12. გუნდს ეკისრება პასუხის-მგებლობა იმაში, რომ ყველა პირველ-ხაზელი და მათი შემცვლელიც გამოცდილი და სათანადოდ გაწვრთნილი იყოს.

ცრუ შერკინება

13. თუ თუნდაც ერთ გუნდს აღარ ჰყავს სათანადოდ გაწვრთნილი პირველი ხაზი, ანაც მსაჯი ასე თავად გადაწყვეტს -- თამაში "ცრუ შერკინებით" უნდა გაგრძელდეს.
14. ორგანიზატორს შეუძლია დებულებაში ჩაწეროს, მატჩის "ცრუ შერკინებით" დაწყება [თუ] რა შემთხვევაშია ნება-დართული.
15. წითლით გაძევების | სინზინის | ტრავმის გამო შემოღებულ "ცრუ შერკინებაში" ორივე გუნდმა 8-8 მოთამაშე უნდა დააყენოს.
16. თუ პირველ-ხაზელი [სათამაშო] არიდან გავიდა -- სულ ერთია, ტრავმის | სინზინის | წითლით გაძევების გამო -- მსაჯმა გუნდთან მაშინვე უნდა გაარკვიოს, "ნაღდი | მიწოლიანი შერკინებაში" დადგომა კიდევ თუ შეეძლება. თუ უთხრეს, ვერაო -- მსაჯი "ცრუ შერკინებას" შემოიღებს. როცა ეს "გასული პირველ-ხაზელი" დაბრუნდება | თამაშში სხვა პირველ-ხაზელი ჩაებმება - "ნაღდი შერკინება" შეიძლება აღდგეს.
17. როცა რაზმში 23 კაცია | კავშირმა ასე საგანგებოდ დაადგინა -- გუნდი ვერავის შეიყვანს იმ მოთამაშის ნაცვლად, რომლის მოედნიდან გასვლასაც "ცრუ შერკინების" შემოღება მოჰყვამ.
18. სხვა მოთამაშეს მხოლოდ მაშინ შეუძლია [ცრუ შერკინების] პირველ ხაზში ჩადგომა, როცა გუნდს [სათანადოდ გაწვრთნილი] პირველ-ხაზელები აღარ ჰყოფნის.

19. თუ პირველ-ხაზელის სინზინის [დროებითი გაძევების] გამო გუნდი მოედანზე მყოფი მოთამაშეებით "ნაღდ | მოწლიან შერკინებაში" ვეღარ დგება -- მორიგი შერკინების დანიშვნის შემდეგ, მის მოწყობამდე -- გაიყვანს | გაწირავს რომელიმე არა-პირველ-ხაზელს და მის ნაცვლად [სათანადოდ გაწვრთნილი] პირველ-ხაზელი შევა.
- ეს -- გაყვანილი | გაწირული მოთამაშე სინზინის განმავლობაში ვერავის შეცვლის, დაბრუნება კი სინზინის ამოწურვის შემდეგ შეეძლება თავის ნაცვლად შესული პირველ-ხაზელის მაგივრად.
20. თუ პირველ-ხაზელის წითლით | ბოლომდე გაძევების გამო გუნდი მოედანზე მყოფი მოთამაშეებით "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" ვეღარ დგება -- მორიგი შერკინების დანიშვნის შემდეგ, მის მოწყობამდე -- გაიყვანს | გაწირავს რომელიმე არა-პირველ-ხაზელს და მის ნაცვლად პირველ-ხაზელი შევა.
- ამ -- გაყვანილ | გაწირულ მოთამაშეს [მყის] ენიჭება შემცვლელის [სათადარიგოს] უფლებები.

ბოლომდე შეცვლა

21. ნება-დართულია დაშავებული [დამტვრეული | ტრავმირებული] მოთამაშის შეცვლა. ასე შეცვლილი თამაშში მეტად | ხელ-მეორედ ვეღარ ჩაებმება.
22. მოთამაშე დაშავებულად ითვლება, თუ მისთვის თამაშის გაგრძელება საზიანო იქნება:
- ა. ნაკრებთა მატჩში -- [მორიგე | ნეიტრალური] ექიმის აზრით.
 - ბ. სხვა თამაშებში, ოღონდაც ორგანიზატორის საგანგებო ნებართვით -- "მედიცინაში ჩახედული პირის" მიერ.
 - გ. მსაჯის გადაწყვეტილებით -- დამოუკიდებლად | ექიმის რჩევით: ამ დროს მსაჯი დაშავებულს [სათამაშო] არიდან დაითხოვს | გასვლას უბრძანებს.
23. მსაჯს დაშავებულის დათხოვნა შეუძლია მაშინაც, თუ სურს, რომ იგი ექიმმა გასინჯოს.

ბოლომდე შეცვლა -- "შენიშნე და გაიყვანე"

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

დროებითი შეცვლა -- სისხლი

25. თუ მოთამაშეს სისხლი სდის -- [სათამაშო] არიდან უნდა გავიდეს. ნება-დართულია მის ნაცვლად "დროებითი შემცვლელის" შესვლა, ოღონდაც სავალდებულო სულაც არაა.
სისხლ-დადინებული მას შემდეგა შეიძლება დაბრუნდეს, რაც სისხლ-დენას შეუჩერებენ და ჭრილობას დაუფარავენ. თუ იგი 15 "ასტრონომიულ წუთში" დასაბრუნებლად მზად ვერ | არ იქნა -- "ბოლომდე შეცვლილად" მიიჩნევა | თამაშში მეტად ვეღარ ჩაებმება.
26. ნაკრებთა თამაშზე "მორიგე ექიმი" წყვეტს, სისხლ-დენა იმდენად სერიოზული თუა, რომ მოთამაშე დროებით შეიცვალოს.
იმ მატჩებში, რომლებზეც "მსოფლიო რაგბმა" წინდაწინ გასცა ტვინის შერყევაზე გასინჯვის ნებართვა, თამაშში იქამდე არ გაგრძელდება, სანამ მის ნაცვლად "დროებითი შემცვლელი" არ შემოვა.

დროებითი შეცვლა -- შერყევაზე გასინჯვა

27. იმ მატჩებში, რომლებზეც "მსოფლიო რაგბმა" წინდაწინ გასცა ტვინის შერყევაზე გასინჯვის სათანადო ნებართვა:
 - ა. მოთამაშე, რომელსაც [ტვინის] შერყევაზე გასინჯვა | შემოწმება ჭირდება -- [სათამაშო] არიდან უნდა გავიდეს.
 - ბ. ნება-დართულია მის ნაცვლად "დროებითი შემცვლელის" შესვლა, თუნდაც გუნდს ყველა შემცვლელი | სათადარიგო გამოყენებული ჰყავდეს. თამაშში იქამდე არ გაგრძელდება, სანამ მის ნაცვლად "დროებითი შემცვლელი" არ შემოვა.
თუ გასასინჯად გაყვანილს შერყევა დაუდგინდა -- "დროებითი შეცვლა" "ბოლომდე შეცვლად" იქცევა.
თუ იგი 12 "ასტრონომიულ წუთში" დასაბრუნებლად მზად ვერ | არ იქნა -- "ბოლომდე შეცვლილად" მიიჩნევა | თამაშში მეტად ვეღარ ჩაებმება.

დროებითი შეცვლა -- რაგინდარა მიზეზით

28. ნება-დართულია "დროებითი შემცვლელის" დროებითი შეცვლა -- გინდაც გუნდს ყველა შემცვლელი | სათადარიგო უკვე გამოყენებული ჰყავდეს.
29. თუ "დროებითი შემცვლელი" დაშავდა -- შეიძლება მისი შეცვლა.
30. თუ "დროებითი შემცვლელი" წითლით | ბოლომდე გააძევეს -- "მის მიერ შეცვლილი" ვეღარ დაბრუნდება.
გამონაკლისია 3.19 და 3.20 წესები -- თუ გასულ [დროებითი შეცვლილ] პირველ-ხაზელს დროულად უწამლეს და გუნდს იგი "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" დაჭირდა.

31. თუ "დროებითი შემცვლელი" სინბინში | ყვითლით | დროებითვე გააძევეს --"მის მიერ შეცვლილი" სინბინის ამოწურვის შემდეგდა შემოვა.
გამონაკლისია 3.19 და 3.20 წესები -- თუ გასულ [დროებით შეცვლილ] პირველ-ხაზელს დროულად უწამლეს და გუნდს იგი "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" დაჭირდა.
32. თუ "დროებით შეცვლილის" დასაბრუნებლად დადგენილი ვადა შესვენებას დაემთხვა -- დამბრუნებელმა მეორე ტაიმი თავიდანვე უნდა დაიწყოს, თორემ "ბოლომდე შეცვლილად" მიიჩნევა.

შეცვლილის შეყვანა

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

როტაცია

34. ორგანიზატორს ზოგ ლიგაში | რაგბის სახეობაში შეუძლია "როტაციული შეცვლების" [შედი-გამოდი] შემოღება. ასეთ შეცვლათა მაქსიმუმი -- 12 [თორმეცა]. სათანადო წესებს ორგანიზატორი თავად ადგენს.

1. მოთამაშის სამოსის ყველა ნაწილი | ერთეული უნდა შეესაბამებოდეს "მსოფლიო რაგბის" 12. დებულებას.
2. მოთამაშეს აცვია: კვარტი [მაისური], შორტი [მოკლე შარვალი] და საცვალი, გეტრები [წინდები] და ბუცები [წაღები].
კვარტის სახელო მკლავს მხრიდან იდაყვამდე მინიმუმ სანახევროდ უნდა ფარავდეს.
3. მოთამაშეს დამატებით შეიძლება:
 - ა. ეცვას რეცხვადი ელასტიური | კუმშვადი ბანდაჟი.
 - ბ. გეტრის შიგნით ეკეთოს წვივ-საცავი.
 - გ. გეტრის შიგნითვე ეკეთოს არა-ლითონის კოჭ-საცავი, რომელიც წვივის მესამედზე მაღალი არაა.
 - დ. ეკეთოს უთითო ხელ-თათმან[ებ]ი.
 - ე. კვარტის შიგნით ეკეთოს ბეჭ-საცავ[ებ]ი.
 - ვ. პირში ედოს კბილ-საცავი.
 - ზ. თავზე ეფაროს ჩაფხუტი.
 - თ. ეკეთოს ნახვევი | თხელი თასმა | სხვა მსგავსი რამ.
 - ი. ეკეთოს დამცავი, დრეკადი სათვალე [ინგლისურად "გოგლზ"].
 - კ. ბუცის ლანჩაზე ეკეთოს მორჩები, ანაც ეცვას სხმული რეზინის ლანჩიანი ბუცები.
 - ლ. შორტისა და გეტრების შიგნით ეცვას ბამბა-ნარევი, გრძელი ცალ-შიდა-ნაკერიანი ელასტიკი.
4. ქალ მოთამაშეს კიდევ შეიძლება:
 - ა. ეკეთოს მკერდ-საცავი.
 - ბ. ეკეთოს თავ-შალი, რომელიც უზიფათოა თავისთვისა და სხვისთვისაც.
5. მოთამაშეს არ უნდა:
 - ა. ეცვას სისხლით დაღაქავებული სამოსი.
 - ბ. ეკეთოს მჭრელი ან მქისე | უხეში რამეები.
 - გ. ეცვას | ეკეთოს ნებისმიერი რამ, რასაც მქისე | გამოჩრილი ხრახნი, რგოლი, დუგმა, ელვა ... აქვს.
 - დ. ეკეთოს სამკაულ[ებ]ი.
 - ე. ეკეთოს თითებიანი ხელ-თათმანი.
 - ვ. ეცვას შორტი, რომელშიც დამცავი საფენია ჩაკერებული.
 - ზ. ეცვას | ეკეთოს ისეთი რამ, რაც წესებით დაშვებული კია, მაგრამ მსაჯის აზრით -- მოთამაშეთა დაშავება შეუძლია.
 - თ. ეკეთოს კავშირ-გაბმულობის მოწყობილობანი.

6. მსაჯს ნებისმიერ დროს შეუძლია დაასკვნას, რომ მოთამაშის სამოსის რომელიმე ნაწილი სახიფათო ან აკრძალულია. ამ დროს მსაჯმა მოთამაშეს ამ ნაწილის გახდა | მოხსნა უნდა მოსთხოვოს და სათამაშოდ მას შემდეგ დაუშვას, როცა მოთხოვნა დაკმაყოფილდება.
7. თუ თამაშის წინ, სამოსის შემოწმებისას, რომელიმე მსაჯმა მოთამაშეს უთხრა, რომ აკრძალული რამ აცვია | უკეთია და მერე, თამაშისას გაირკვა, რომ მოთამაშეს ის არ გაუხდია | მოუხსნია -- დამრღვევი უწესობისთვისაა გასაძევებელი. **სასჯელი: ჯარიმა.**
8. მსაჯმა მოთამაშე [სათამაშო] არიდან მხოლოდ მაშინ შეიძლება გაუშვას სამოსის გამოსაცვლელად, თუ ეს სისხლითაა დასვრილი.

"მსოფლიო რაგბის" 12. დებულება იხილეთ აქ:
<https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

1. თამაში | მატჩი გრძელდება 80 წუთს და იყოფა ორ 40-წუთა ნახევრად | ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო" გარდა ამისა, ორგანიზატორმა ფრედ დასრულებულ თამაშზე შეიძლება დააწესოს "დამატებითი დრო".
2. ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 15 წუთია - ამას აზუსტებს ორგანიზატორი.
შესვენებაზე გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. მათ და მსაჯებს შეუძლიათ [სათამაშო] გარემოდან გასვლა -- გასახდელში წასვლა.
3. ორგანიზატორს შეუძლია არა-სანაკრებო თამაშის დამოკლება -- დროის შემცირება. თუ მას ხანგრძლიობა არ დაუდგენია, მორიგება გუნდებს მართებთ, ხოლო თუ ვერც ეს მოხერხდა -- მსაჯი გადაწყვეტს, გუნდები რამდენ წუთს ათამაშოს.
4. დროს მსაჯი ინიშნავს, მაგრამ შეუძლია ეს საქმე გადააბაროს ერთ-ერთ | ორივე თანა-მსაჯს, ანაც ოფიციალურ "დროის მსაჯს". სამივე შემთხვევაში მსაჯმა მათ უნდა ანიშნოს საათის ყოველი გაჩერება | დაპაუზება -- "გაცდენილი დრო".
თუ თამაშს "დროის მსაჯი" არ ემსახურება და მსაჯი დროის სისწორემ დააეჭვა, შეუძლია ეთათბიროს ერთ-ერთ | ორივე თანა-მსაჯს, ხოლო თუ ამათაც ვერაფერი არგეს -- მხოლოდ ამ შემთხვევაში შეუძლია, სხვასაც მიმართოს.
5. მსაჯს შეუძლია თამაში გააჩეროს და
 - ა. 1 წუთი გამოყოს დაშავებული მოთამაშის მისახედად, მაგრამ თუ ტრავმა მძიმეა | სერიოზულია, მოთამაშის [სათამაშო] არიდან გასაყვანად თამაშის მეტი ხნით შეწყვეტაც უპრიანია.
 - ბ. ეთათბიროს [ამავე მატჩის მომსახურე] სხვა მსაჯებს.
6. თუ თამაში უკვე | ისედაც გაჩერებულია -- ანუ "ბურთი უქმია", მსაჯს შეუძლია:
 - ა. გუნდს ადროვოს მოთამაშეთა შეცვლა.
 - ბ. მოთამაშეს -- სამოსის გამოცვლა | მოწესრიგება.
 - გ. მოთამაშესვე -- ბუცის ზონრის შეკვრა.
 - დ. მომსახურე პერსონალს -- [შორს გადავარდნილი] ბურთის მოტანა.

7. ტაიმი სრულდება დროის ამოწურვის შემდეგ, [პირველსავე] უქმ ბურთზე. თამაში გრძელდება [შემდეგ უქმ ბურთამდე] თუ:
 - ა. დროის ამოწურვამდე დანიშნული შერკინება | დერეფანი | ცენტრიდან | 22-დან | ლელოს ხაზიდან დარტყმა არ დასრულებულა | წესისამებრ არ შესრულებულა და ამდენად, მათ შედეგად არც ბურთი დაბრუნებულა "ღია თამაშში".
 - ბ. მსაჯმა დანიშნა ჯარიმა | თავისუფალი.
 - გ. მოთამაშემ ჯარიმა კიდეზე დაარტყა -- გაუთამაშებლად და სხვათა შეუხებლად.
 - დ. გატანილ იქნა ლელო -- ამ დროს მსაჯი გუნდს გარდასახვას ადროვებს.
8. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმაცა და მასზე უარის თქმაც.
 - ა. თუ გუნდი უარზეა, ლელოს გამტანმა მოთამაშემ ლელოს ჩათვლის-თანავე მსაჯს უნდა უთხრას "არ ვურტყამთო".
 - ბ. თუ დარტყმა | "უარის თქმა" დროის ამოწურვამდე მოესწრო, მსაჯი [სათანადო] გუნდს "ცენტრიდან დაწყებას" ადროვებს.
 - გ. გარდასახვის დროდ ბურთზე ფეხის დარტყმის მომენტი ითვლება.
9. თუ უსაშველოდ ცხელა | ჰაერია შეხუთული [ტენიანობა მაღალი], მსაჯს ტაიმის შუაში -- ბურთის გატანის შემდეგ | როცა თამაში "მოედნის შუა-წელშია" გაჩერებული -- შეუძლია გამოაცხადოს 1-წუთიანი [დასარწყულებელი] ტაიმ-აუტი | "წყლის შესვენება".
10. მსაჯს თუ მიაჩნია, რომ გაგრძელება სახიფათოა -- ნებისმიერ დროს შეუძლია დაასრულოს | შეწყვიტოს თამაში.

არსი

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

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

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

მსაჯის დანიშვნა

1. მსაჯს ნიშნავს ორგანიზატორი. თუ ამას მსაჯი არ დაუნიშნავს -- გუნდები მსაჯს თავად აირჩევენ; ხოლო თუ ვერ შეთანხმდნენ -- მსაჯს მასპინძელი გუნდი დაასახელებს.
2. თუ მსაჯი თამაშს ბოლომდე ვერ გაუძღვა -- მისი შემცვლელი ორგანიზატორის მითითების თანახმად უნდა აირჩეს. თუ ორგანიზატორს ასეთი მითითება არ გაუცია -- მსაჯი თავად დაასახელებს შემცვლელს; ხოლო თუ მსაჯს ამის უნარი ვე[და]რ შესწევს -- ახალი მსაჯი მასპინძელმა უნდა დანიშნოს.

მსაჯის საქმე თამაშამდე

3. მსაჯმა უნდა ჩაატაროს წილის-ყრა: ერთი გუნდის კაპიტანმა "ბოჯღალი" | "თეთრი" აირჩიოს | თქვას, მეორისამ კი -- მონეტა ააგდოს. წილის მომგები აირჩევს ბურთს [თამაშის დაწყებას] ან მოედანს [მოედნის მხარეს].
თუ მან მოედანი აირჩია -- თამაშს "მეტოქე გუნდი" დაიწყებს, და პირუკუ: თუ აირჩია ბურთი -- მოედანს აირჩევს მეტოქე.
4. მსაჯებმა უნდა შეამოწმონ, შეესაბამება თუ არა მოთამაშეთა სამოსი და ბუცის მორჩები წესი 4-ის მოთხოვნებს.

მსაჯის საქმე თამაშის დროს

5. სათამაშო არის ფარგალში:
 - ა. მსაჯი წესებს ერთ-პიროვნულად უთანადებს მოვლენებს. მსაჯმა წესები ყოველთვის ზუსტად | განუხრელად უნდა ამოქმედოს.
 - ბ. მსაჯი ინიშნავს [სათამაშო] დროს. ერთი კია, ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს [ცალკე] "დროის მსაჯი", რომელიც ტაიმის ბოლოს | დამთავრებას [ხმოვანი სიგნალით] საჯაროდ გამოაცხადებს.
 - გ. მსაჯი ითვლის ანგარიშს.
6. მსაჯი მოთამაშეებსა და შემცვლელებს [სათამაშო] არეში შესვლის ნებას მაშინ რთავს, როცა ეს დროული | უხიფათოა.
7. მსაჯი მოთამაშეს [სათამაშო] არიდან გასვლის ნებას რთავს.

სასტვენო

8. მსაჯს თან უნდა ჰქონდეს სასტვენი და მას ჩაჰბეროს:
 - ა. თამაშის ორივე ნახევრის დაწყებისა და დამთავრების ნიშნად.
 - ბ. თამაშის შესაჩერებლად -- მსაჯს ამის გაკეთება ნებისმიერ დროს შეუძლია.
 - გ. "ბურთის გატანისა" და "ლელოს დაცვის" ნიშნად.
 - დ. დამრღვევის [დროებით | ბოლომდე] გასაძევებლად -- აქ ჯარიმის დანიშვნის | "საჯარიმო ლელოს" ჩათვლის დროს მსაჯმა [ხელ]მეორედაც უნდა დაუსტვინოს.
 - ე. ბურთის უქმად გახდომისას -- გამოწვევისა გაცუდებული | აცილებული გარდასახვა.
 - ვ. თუ ბურთის თამაში შეუძლებელია [ბურთი "ჩაიხურა"].
 - ზ. ჯარიმის | თავისუფალის | შერკინების დასაწინააღმდეგო.
 - თ. თუ თამაშის გაგრძელება სახიფათოა | მოთამაშის მძიმედ დაშავება აშკარაა.

უქმი ბურთი

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

მსაჯის | "არა-მოთამაშის" შეხება

10. თუ ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" შეეხო მსაჯს | არა-მოთამაშეს [გარეშე პირს], მაგრამ ამით ვერავინ იხეირა -- თამაში გრძელდება.
თუ რომელიმე გუნდმა მაინც იხეირა მოედანში -- მსაჯმა შერკინება უნდა უზოძოს იმას, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა.
11. თუ "ბურთიანი მოთამაშე" მსაჯს | არა-მოთამაშეს ლელოში შეეხო, ამით რომელიმე გუნდმა იხეირა და ბურთს ფლობდა
 - ა. შემტევი -- მსაჯმა შეხების ადგილზე უნდა ჩათვალოს ლელო.
 - ბ. დამცველი -- მსაჯმა შეხების ადგილზე "ლელო დაცულად" უნდა მიიჩნიოს.
12. თუ ლელოში ბურთი მსაჯს | არა მოთამაშეს შეეხო -- მსაჯმა უნდა შეაფასოს, უამისოდ რა მოხდებოდა, და შეხების ადგილზე "ლელო გატანილად | დაცულად" მიიჩნიოს.

თანა- | კიდის მსაჯთან ურთიერთ-ქმედება

13. მსაჯს შეუძლია რჩევა თანა-მსაჯს ჰკითხოს ამის ფუნქციათა, ბინძურად თამაშის, [სათამაშო] დროისა და სხვა წესთა გამოც.
14. მსაჯს შეუძლია შეცვალოს გადაწყვეტილება, თუ თანა- | კიდის მსაჯმა ალამი აწია და ამით "აუტზე | ლელოს კიდეზე გადასვლა" ანიშნა; ანაც თანა-მსაჯმა ამავე ხერხით ანიშნა "ბინძურად თამაში".

ტელე-მსაჯი [ვიდეო-რეფი]

15. ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს ტელე-მსაჯი, რომელიც ტექნიკის მოშველიებით გაარკვევს:
 - ა. დაამიწეს თუ არა ბურთი ლელოში.
 - ბ. ბურთის [ლელოში] დამიწებისას მოთამაშე ხომ არ გადავიდა აუტში | ლელოს კიდეზე | [ლელოს] უკანა ხაზზე, ანაც ბურთი უქმი ხომ არ გახდა.
 - გ. გავიდა თუ არა [ფეხით დარტყმული] ბურთი კარში.
 - დ. ლელოს გატანის პროცესში ხომ არ დაირღვა წესი | წესის დარღვევით ხომ არ იქნა ლელო თავიდან აცილებული.
 - ე. ბინძურად ხომ არ ითამაშეს | რა სასჯელი იქნება უპრიანი.
16. ტელე-განხილვის მოთხოვნა შეუძლია ნებისმიერ მსაჯს -- მათ შორის, თავად ტელე-მსაჯსაც. განხილვა მოქმედი პროტოკოლის მიხედვით წარიმართება. იხილეთ აქ -- <https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6>

მსაჯის საქმე თამაშის შემდეგ

17. მსაჯმა გუნდებს ანგარიში უნდა გამოუცხადოს და იგი ორგანიზატორსაც აცნობოს.
18. თუ მსაჯმა მოთამაშე [ბოლომდე | წითლით] გააძევა -- ორგანიზატორს ინციდენტის "წერილობითი პატაკი" შეძლების-და-გვარად მალე უნდა წარუდგინოს.

თანა - | კიდის მსაჯის დანიშვნა | მართვა

19. თამაშს ორი თანა-მსაჯი | კიდის მსაჯი ემსახურება. თუ ორგანიზატორს ისინი არ დაუნიშნავს -- გუნდებმა თითო "კიდის მსაჯი" უნდა გამოჰყონ.
20. ორგანიზატორს შეუძლია დანიშნოს "სათადარიგო მსაჯი", რომელიც -- თუ საჭირო გახდა -- შეცვლის თანა-მსაჯს | კიდის მსაჯს. ეს პირი თამაშის დროს პერიმეტრში იმყოფება.
21. "თანა- | კიდის მსაჯებს" რეფერი [მსაჯი] განაგებს. ამას შეუძლია "თანა- | კიდის მსაჯს" განუმარტოს მისი საქმეები | როლი და გადაწყვეტილებაც შეუცვალოს | გაუქმოს.
თუ "კიდის მსაჯი" მოვალეობას თავს ვერ ართმევს -- მსაჯს შეუძლია მისი გამოცვლა მოითხოვოს, მეტიც -- თუ მსაჯს მიაჩნია, რომ "კიდის მსაჯი" უწესოდ იქცევა -- მას გააძევებს და ამის შესახებ ორგანიზატორს უპატაკებს.

თანა- | კიდის მსაჯი თამაშის დროს

22. ასპარეზის ორივე კიდეზე თითო "თანა- | კიდის მსაჯი" მოქმედებს. "თანა- | კიდის მსაჯი" სულ კიდეზეა. გამონაკლისია "კარში დარტყმის" განსჯა. ამ დროს "თანა- | კიდის მსაჯი" ლელოში, "კარის ძელის" უკან დგება.
23. თუ "ბინძურად თამაშის" შესახებ მსაჯს უნდა მოახსენოს -- თანა-მსაჯს შეუძლია, თამაშის პირველივე შეჩერებისას, მსაჯის დასტურით შევიდეს [სათამაშო] არეში.

თანა- | კიდის მსაჯის ქესტები

24. გადაწყვეტილების სანიშნებლად "თანა- | კიდის მსაჯს" ალამი ან მსგავსი რამ უნდა ეჭიროს.
25. გარდასახვა | ჯარიმის კარში დარტყმა:
ამ დროს კარის ორივე ძელის უკან თითო "თანა- | კიდის მსაჯი" უნდა დადგეს.
თუ ბურთმა ძელებს შორის, ხარიხის ზემოთ გაიფრინა -- "თანა- | კიდის მსაჯებმა" გოლის ნიშნად ალმები უნდა აწიონ.
26. აუტში გასვლა:
 - ა. თუ ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" აუტში | ლელოს კიდეზე გა[და]ვიდა -- "თანა- | კიდის მსაჯმა" ალამი უნდა აწიოს.
 - ბ. "თანა- | კიდის მსაჯი" უნდა დადგეს "აუტის მიჯნაზე" და ხელი გაიშვიროს იმ გუნდისკენ, რომელსაც მოწოდება ერგება.
 - გ. კიდიდან ბურთის მოწოდების შემდეგ "თანა- | კიდის მსაჯმა" ალამი უნდა დაუშვას -- იმ შემთხვევათა გარდა, როცა
 - i. ბურთის მომწოდებელმა თუნდაც ცალი ტერფის ნებისმიერი ნაწილი [სათამაშო] მეოდანს დააბიჯა.
 - ii. ბურთი იმ გუნდმა მოაწოდა, რომელსაც არ ერგებოდა.
 - iii. "უცებ შემოგდებისას" გამოიყენეს სხვა ბურთი, ან აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს -- მისი "იქ გადამტანისა" და "აუტიდან შემომდგების" გარდა -- სხვა პირიც შეეხო.
 - გ. იმას, ბურთი სათანადო ადგილიდან მოაწოდეს თუ არა -- წყვეტს მსაჯი და არა "თანა- | კიდის მსაჯი".

27. ბინძურად თამაშის ნიშნება:

- ა. ორგანიზატორს შეუძლია, თანა-მსაჯს დაავალოს მსაჯისთვის "ბინძურად თამაშის" ნიშნება.
- ბ. მსაჯისთვის "ბინძურად თამაშისა" და უწყსობის სანიშნებლად -- თანა-მსაჯმა ალაში ჰორიზონტალურად უნდა დაიჭიროს და მოედანში კიდის მართობულად გადაფინოს.
- გ. "ბინძურად თამაშის ნიშნების" შემდეგ თანა-მსაჯი კიდეზე რჩება [თამაშის] მომდევნო შეჩერებამდე და მისთვის დაკისრებული სხვა ფუნქციების შესრულებას აგრძელებს.
- დ. [თამაშის] პირველივე შეჩერებაზე თანა-მსაჯი [სათამაშო] არეში შევა მსაჯის მიწვევით და მას ყველაფერს მოახსენებს. ამის შემდეგ მსაჯი თავად გადაწყვეტს, რა მოიმოქმედოს.
- ე. თუ მოთამაშე [ბოლომდე | წითლით] თანა-მსაჯის ჩარევის გამო გააძევეს -- ამავე თანა-მსაჯმა თამაშის შემდეგ, შეძლების-და-გვარად მალე -- მსაჯს უნდა წარუდგინოს "წერილობითი პატიკი", რომელიც გადაეგზავნება ორგანიზატორს.

სხვა პირები

28. ექიმი | ფიზიო -- დაშვებული მოთამაშის მისახედად -- ნებისმიერ დროს შეიძლება შევიდეს [სათამაშო] არეში, თუ ამით "სახიფათო ვითარება" არ შეიქმნება.
29. მსაჯის უკითხავად [სათამაშო] არეში შესვლა შეუძლია:
 - ა. თულუხჩს -- მოთამაშეთათვის წყლის მზიდავს -- "ტრავმის გამო" თამაშის შეჩერებისას | ლელოს გატანის შემდეგ.
 - ბ. "ზურთის სადგამის" შემტანს -- ჯარიმის კარში დარტმისას | ლელოს გატანის შემდეგ.
 - გ. მწვრთნელს -- შესვენებაზე, თავისი გუნდის დასამოძღვრად | ჭკულის დასარიგებლად.
30. შეცვლების გაძღოლა შეიძლება დაევალოს | დაეკისროს ორგანიზატორის მიერ დანიშნულ "კიდის მენეჯერ[ებ]ს" -- "მეთოხე | მეხუთე მსაჯ[ებ]ს". დამატებითი ინფორმაცია იხილეთ აქ -- <https://officiating.worldrugby.org>

არსი

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

1. ხეირი არსებობს:

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

2. "ხეირზე თამაში" სრულდება, თუ:

- ა. მსაჯს მიაჩნია, რომ [მართალმა] გუნდმა უკვე [საკმაოდ] იხეირა -- ამ დროს მსაჯი თამაშს აგრძელებს.
- ბ. მსაჯს მიაჩნია, რომ [მართალი] გუდი ვერ იხეირებს -- ამ დროს მსაჯი თამაშს აჩერებს და ნიშნავს იმ დარღვევის სარგო სასჯელს, რომლისთვისაც გუნდს ხეირზე ათამაშებდა.
- გ. [მართალმა] გუნდმა თავად დაარღვია წესი, სანამ [საკმაოდ] იხეირებდა -- ამ დროსაც მსაჯი აჩერებს თამაშს და ნიშნავს პირველი დარღვევის სარგო სასჯელს. თუ ერთ-ერთი ან ორივე დარღვევა "ბინძურად თამაშია", მსაჯი დამრღვევ(ებ)ს სათანადო სასჯელ(ებ)ს დააკისრებს.
- დ. დამრღვევმა გუნდმა წესი კიდევ დაარღვია და [მართალი] გუნდი მაქედან ვერანაირად ვეღარ იხეირებს -- ამ დროს მსაჯი თამაშს აჩერებს და [მართალი] გუნდის კაპიტანს ანდობს სასჯელის არჩევას: ეკითხება, თამაშის განახლება საიდან გირჩევნიათო.

3. ხეირის წესი არ გამოიყენება -- და მსაჯმა უმაღლესი უნდა დასტავინოს, თუ:
- ა. ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" მსაჯს შეეხო და ამით ერთ-ერთმა გუნდმა იხეირა.
 - ბ. შერკინებაში ბურთი გვირაბის ნებისმიერი ბოლოდან გამოვარდა.
 - გ. შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა.
 - დ. შერკინებაში მოთამაშე იმდენად აწიეს, რომ მიწას ფეხ(ებ)ით აღარ ეხება.
 - ე. [კიდიდან] უცებ შემოგდება | [ჯარიმის | თავისუფალის] უცებ გათამაშება არა-სწორად შესრულდა.
 - ვ. ბურთი უქმი გახდა.
 - ზ. თამაშის გაგრძელება სახიფათოა.
 - თ. მსაჯი ეჭვობს, რომ მოთამაშე მძიმედ დაშავდა.

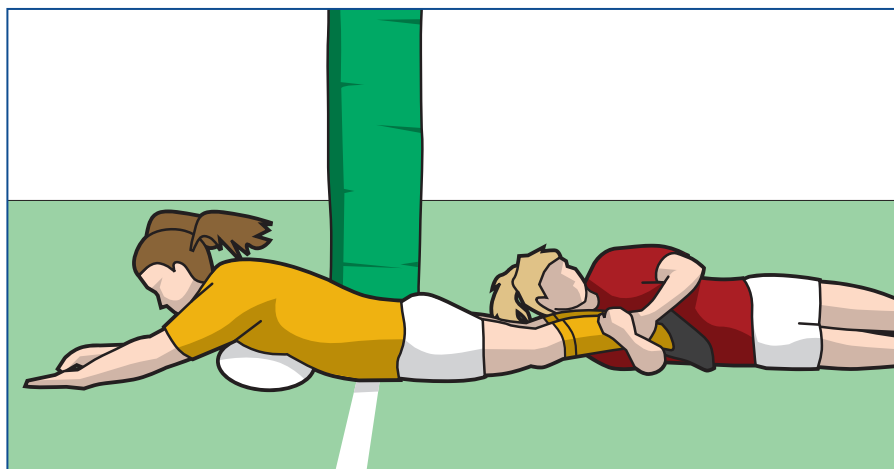
1. ბურთის სხვადასხვა ხერხით გატანა ასე ფასდება:

ა. ლელო	5 ქულა
ბ. გარდასახვა	2 ქულა
გ. საჯარიმო ლელო [7'ქულიანი]	7 ქულა
დ. ჯარიმიდან გატანილი გოლი	3 ქულა
ე. არეკნით გატანილი გოლი	3 ქულა

ლელო

2. ლელო გატანილია, თუ:

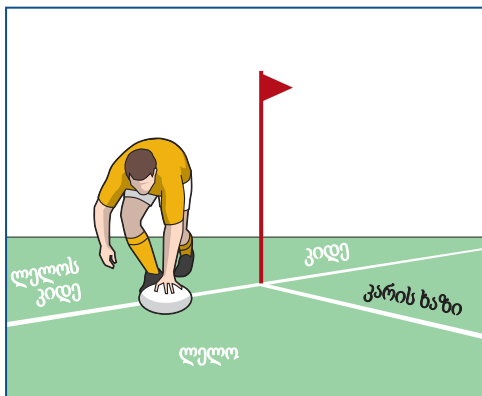
- მოთამაშემ პირველმა დაამიწა ბურთი მეტოქის ლელოში.
- შერკინებამ | რაქმა | მოლმა უწია კარის ხაზს და შემტევმა პირველმა დაამიწა ბურთი.
- შემტევი მოტეკის ლელომდე შებოჭეს, მაგრამ მან ინერციით -- მიწის გასწვრივ უწყვეტი მოძრაობით -- მაინც უწია მეტოქის ლელოს და იქ ბურთი პირველმა დაამიწა.
- შემტევი მეტოქის ლელოსთან შებოჭეს, მაგრამ უმაღლ გადასწვდა ლელოს და ბურთი დაამიწა.
- მოთამაშე კიდეზე | ლელოს კიდეზე იყო, მაგრამ ისე, რომ ბურთი ხელით არ აუღია -- მაინც დაამიწა მეტოქის ლელოში.



დამიწება



დამიწება შერკინებიდან



ლელოს კიდიდან

საჯარიმო ლელო

- შემტევს ძელებს შორის ეთვლება | ერგება "საჯარიმო ლელო", თუ ლელოს ნაღდად გაიტანდა | გაიტანდა "უკეთეს | უფრო ხელ-საყრელ ადგილზე", მეტოქეს ბინძურად თამაშით რომ არ შეეშალა ხელი -- ამ დროს მეტოქე სინზინშია გასაშვები | წითლითაა გასაძევებელი. გარდასახვა **აღარ** ირტყმება.

გოლი: გარდასახვა | ჯარიმა | არეკნი

- გოლი ითვლება, თუ ფეხით დარტყმული ბურთი -- გუნდელისა და მიწის შეუხებლად -- კარში გავიდა: ბურთმა გაიფრინა კარის ხარისხის ზემოთა და ძელებს შორის.
- თუ ბურთი ხარიხას გადააფრინდა და ძელებსაც გადასცდა -- გოლი ითვლება, თუ ბურთი ძელებს შორის გაიფრინდა, ესენი უფრო მაღალი რომ ყოფილიყო.
- თუ ბურთი ხარიხას გადააფრინდა, მაგრამ ქარმა უკან, მოედანში წაიღო -- გოლი [მაინც] ითვლება.

გარდასახვა

7. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმა -- მიწიდან ან არეკნით.
8. დამრტყმელმა:
 - ა. უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც თამაშობდნენ -- თუკი არ დაზიანებულია.
 - ბ. დარტყმა უნდა შეასრულოს მოედნიდან -- ლელოს გატანის ადგილზე, კიდის ხაზის პარალელურად გავლებული [წარმოსახვითი] ხაზიდან.
 - გ. ბურთი უნდა დადოს | დააყენოს [პირდაპირ | უშუალოდ] მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან "ბურთის სადგამზე". დამრტყმელს ბურთი შეიძლება დაუჭიროს გუნდელმა -- ნებისმიერი სხვა დახმარება იკრძალება.
 - დ. დარტყმა უნდა შეასრულოს ლელოს ჩათვლიდან [სათამაშო დროის] 90 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი წაეჭვოს | გადაუგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გაუხდეს.

სასჯელი: გარდასახვა უქმდება.
9. დამრტყმელის გუნდი -- ძირს დადებული ბურთის დამჭერის გამოკლებით -- ბურთის უკან უნდა დადგეს და არ უნდა ჩაიდინოს ისეთი რამ, რასაც შეუძლია გამოიწვიოს მეტოქის ნაადრევად თავდასხვა.

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

მეტოქე გარდასახვის დროს

14. მეტოქის ყველა მოთამაშე უნდა ჩავიდეს თავისი კარის ხაზის უკან და ამ ხაზს არ გადმოაბიჯოს, სანამ დამრტყმელი ბურთისკენ არ გაექანება. როცა დამრტყმელი ამას იზამს, მეტოქეებს შეუძლიათ მას მიუხვდნენ | თავს დაესხან ან/და ახტნენ დარტყმაზე დასაფარებლად, მაგრამ ერთმანეთის აწევა | ერთურობზე დაყრდნობა | შემოდგომა ეკრძალებათ.
15. მეტოქემ გარდასახვის დროს არ უნდა იყვიროს.
სასჯელი: თუ მეტოქემ წესი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება. თუ ბურთი კარში არ გასულა, დამრტყმელი გარდასახვას ხელახლა შეასრულებს, მეტოქეს კი თავ-დასხმა აეკრძალება. ამ დროს დამრტყმელს [მთელი] სამზადისის გამეორება და დარტყმის ხერხის | ტიპის შეცვლაც შეუძლია.
16. თუ დამრტყმელს დაყენებული ბურთი მას შემდეგ წაეცა, რაც მისკენ გაექანა -- გამოქცეულ მეტოქეებს შეუძლიათ თავ-დასხმა განაგრძონ.
17. თუ მეტოქე ბურთს შეეხო, მაგრამ ბურთი კარში მაინც გავიდა -- გოლი ითვლება.

ჯარიმიდან გატანილი გოლი

18. ასეთი გოლი გაიტანება მხოლოდ ჯარიმიდან.
19. გუნდმა დროულად უნდა ბრძანოს | გაამხილოს, კარში ვარტყამთო.
20. თუ გუნდმა მსაჯს უთხრა | ამცნო | ანიშნა, კარში ვარტყამთო -- ეგრევე უნდა მოიქცეს. თქმის გარდა, აქ განზრახვის გამხელად ითვლება ქვიშის | ნახერხის | სადგამის მოედანზე შეტანა, ანდა დამრტყმელის მიერ მიწაზე ადგილის მონიშვნა.
21. დარტყმა უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 60 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი გადაგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს.
სასჯელი: დარტყმა უქმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

22. თუ გუნდმა მსაჯს ამცნო, კარში ვარტყამთო -- მოტოქე უმრავად, ხელებ-ჩამოშვებული [მიმკლავით] უნდა იდგეს დამრტყმელის გამოქანებიდან ბურთისთვის ფეხის დარტყმამდე.
23. თუ დამრტყმელს მსაჯისთვის არ უნიშნებია, კარში ვარტყამთო, მაგრამ არეკნით დაარტყა და ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება.
24. დამრტყმელმა ბურთი უნდა დააყენოს მიწაზე, ქვიშაზე, ნახერხზე ან "ბურთის სადგამზე". დამრტყმელს ბურთი შეიძლება დაუჭიროს გუნდელმა -- ნებისმიერი სხვა დახმარება იკრძალება. **სასჯელი:** [მეტოქის] შერკინება.
25. მოთამაშეს ეკრძალება ჯარიმიდან კარში დარტყმული ბურთის განზრახ შეხება -- გოლის "თავიდან ასაცილებლად".
26. მეტოქემ ჯარიმის კარში დარტყმისას არ უნდა იყვიროს.
27. თუ ჯარიმის კარში დარტყმისას მეტოქემ წესი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება და მეტოქეს ახალი სასჯელი აღარ ეკისრება. თუ ბურთი კარში არ გასულა, [მართალ] გუნდს ერგება ახალი ჯარიმა -- თანაც, 10 მეტრით წინ. **სასჯელი:** ჯარიმა.

არეკნით გატანილი გოლი

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

არსი

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

გზის შეკვრა [ბლოკი]

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

სასჯელი: ჯარიმა.

უპიროდ თამაში

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

სასჯელი: ჯარიმა.

დ. [გა]წელოს დრო. **სასჯელი:** თავისუფალი.

წესის ზედიზედ დარღვევა

8. გუნდმა ზედიზედ არ უნდა არღვიოს "ერთი და იგივე" | მსგავსი წესი.
9. მოთამაშემ წესები ზედიზედ არ უნდა არღვიოს.

სასჯელი: ჯარიმა.

10. თუ "ერთი და იგივე | მსგავსი წესი" ზედიზედ გუნდის სხვადასხვა მოთამაშემ დაარღვია -- მსაჯმა ამ გუნდს [ზოგადი] შენიშვნა უნდა მისცეს. თუ გუნდი თავისას არ დაიშლის -- მსაჯმა დამრღვევ[ებ]ი დროებით უნდა გააძეოს.

სახიფათოდ თამაში

11. მოთამაშემ ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს, რაც სხვისთვის სახიფათო იქნება, მათ შორის -- კონტაქტშიც, იდაყვით | მკლავით ზიძგება.
12. მოთამაშემ ფიზიკურად | სიტყვიერად არავინ არ უნდა შეურაცხჰყოს.
"ფიზიკურ შეურაცხყოფად" მიიჩნევა: კბენა, მუშტის დარტყმა, თვალის ხელ-ყოფა, მკლავით | მხრით | თავით | მუხლ[ებ]ით დარტყმა, დაწიხლვა | დაბიჯება, სარმა [კვანტის | ფეხის დაღება], ფეხის დარტყმა | ჩარტყმა და მისთანები.
13. მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შეზოჭოს ადრე | გვიან | სახიფათოდ.
"სახიფათო ზოჭვად" მიიჩნევა "მხრებს ზემოთ ჩავლება" -- გინდაც მოთამაშემ მეტოქეს ჯერ დაზლა შეახოს ხელი, და მისთანები.
14. მოთამაშემ არ უნდა შეზოჭოს | დაიჭიროს უზურთო მეტოქე.
15. შერკინების, რაქისა და მოლის გარდა -- "უზურთო მოთამაშემ" არ უნდა დაიჭიროს "უზურთო მეტოქე" და მას არც უზიძგოს | დაეჯახოს | გზა შეუკრას.
16. მოთამაშე "ხელის ჩაუვლებლად" არ უნდა დაეჯახოს "ზურთიან მეტოქეს" -- იგი არც ამგვარად წააქციოს.
17. მოთამაშემ არ უნდა შეზოჭოს | დაიჭიროს მეტოქე, რომელიც მიწას ტერფებით აღარ ეხება -- მას არც დაეჯახოს | ჰკრას | სწვდეს.
18. მოთამაშემ არ უნდა აწიოს | აიყვანოს [მიწას ტერფებით მოწყვიტოს] მეტოქე და იგი [მიწაზევე] დააგდოს თავით | "ტანის ზემო ნაწილით" -- ესაა "შუბური ზოჭვა".

19. სახიფათო თამაში შერკინებაში:

- ა. "პირველი ხაზი" არ უნდა დადგეს | დაეწყოს შორს და მეტოქისკენ გაექანოს.
- ბ. პირველ-ხაზელი მეტოქეს თავისკენ არ უნდა ეწეოდეს.
- გ. პირველ-ხაზელმა მეტოქე განგებ არ უნდა აწიოს | შერკინებიდან ამოდეცნოს.
- დ. პირველ-ხაზელმა შერკინება განგებ არ უნდა ჩააქციოს.

20. სახიფათო თამაში რაქში | მოლში:

- ა. მოთამაშე რაქს | მოლს არ უნდა დაეჯახოს -- მათში არ ჩაგებას ისე, რომ უკვე ჩაბმულ სხვა მოთამაშეს არ შეეკრას | ხელი არ მოხვიოს [ჩაავლოს].
- ბ. მოთამაშე მეტოქეს არ უნდა დაეჭიდოს "მხრებს ზემოთ".
- გ. მოთამაშემ რაქი | მოლი განგებ არ უნდა ჩააქციოს.
- დ. მოთამაშეს შეუძლია რაქიდან მოტექე მღლეტელის გაყვანა | "გადაყრა" -- ოღონდაც, მას არ უნდა დააწყვეს და არც ფეხებში წვდეს.

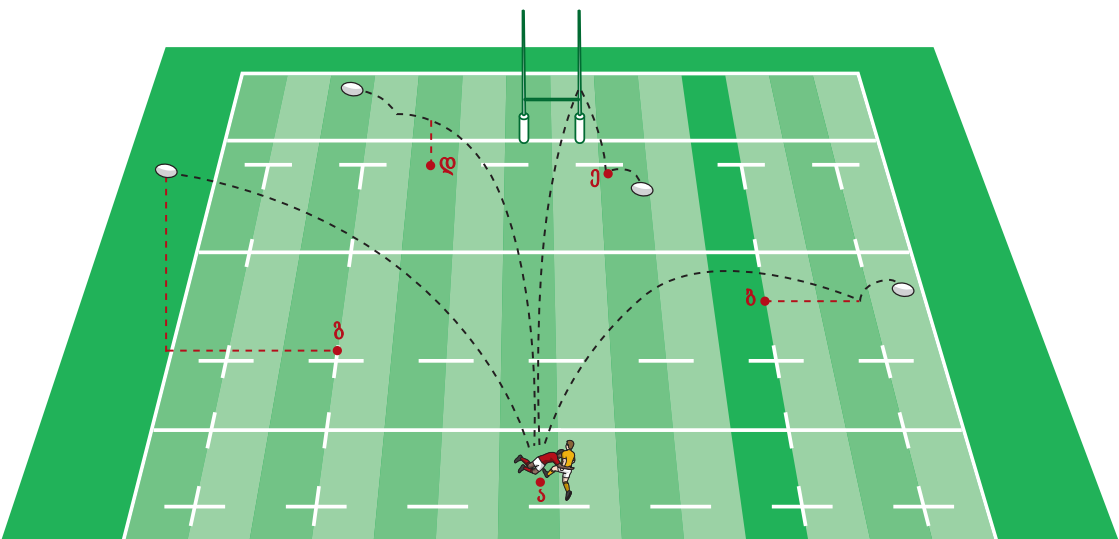
21. მოთამაშემ მეტოქეს სამაგიერო არ უნდა გადაუხადოს.

22. გუნდმა არ უნდა გამოიყენოს "სოლური" ფანდები.

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

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

სასჯელი: ჯარიმა.



დამრტყმელზე გვიან თავ-დასხმა

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

სასჯელი: ჯარიმა. "მართალ გუნდს" ჯარიმა ერგება | მისი მოთხოვნა შეუძლია:

ა. დარღვევის ადგილზე.

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

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

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

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

26. "ღია თამაშში" მოთამაშეს შეუძლია აწიოს | მიეშველოს თანა-გუნდელს. ამის შემსრულებელი ვალდებულია უსაფრთხოდ დაუშვას [მიწაზე] ეს მოთამაშე, [ნებისმიერი გუნდის] ბურთის მოგების თანავე.

სასჯელი: თავისუფალი.

უწესობა

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

სასჯელი: ჯარიმა.

ყვითელი | წითელი ბარათი

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

არსი

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

თამაშ-გარეთ | თამაშში ყოფნა

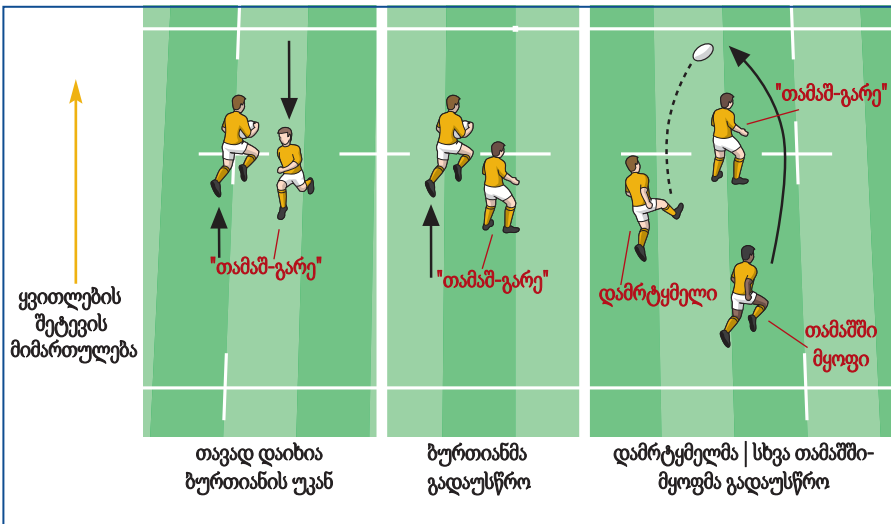
1. მოთამაშე "ღია თამაშში" თამაშ-გარეა -- თუ იგი წინაა "ბურთიან გუნდელზე" | იმ გუნდელზე, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა. "თამაშ-გარეთ მყოფი" თამაშში არ უნდა ჩაერიოს -- არ უნდა:
 - ა. ითამაშოს ბურთით.
 - ბ. შებოჭოს ბურთიანი მეტოქე.
 - გ. მეტოქეს ხელი შეუშალოს [თავისუფლად | გემოზე] თამაშში.
2. მოთამაშე თამაშ-გარეთ შეიძლება აღმოჩნდეს [სათამაშო] გარემოს ნებისმიერ ადგილას -- მოედანზე | ლელოში | კიდეზე.
3. თუ მოთამაშემ [გუნდელის მიერ] "უნებლიეთ წინ ნასროლი | გადაწოდებული" ბურთი დაიჭირა -- თამაშ-გარეთ არაა.
4. "თამაშ-გარეთ მყოფი" მოთამაშე დასასჯელია, თუ:
 - ა. თამაშში ჩაერია.
 - ბ. წინ -- ბურთისკენ გაიქცა | წავიდა | გადაადგილდა.
 - გ. გუნდელმა ბურთის ფეხი დარტყა, თავად კი მასზე წინ იყო | იდგა და უმაღლეს არ დაიხია იმ წარმოსახვითი ხაზის უკან, რომელიც მისი გუნდის მხარეს, მოედნის მთელ სიგანეზე, ბურთის დამჭერიდან | მიწაზე დაცემის ადგილიდან 10 მეტრზე ივლება. აქ სულ ერთია, ბურთი ჯერ კარის ძელ[ებ]ს | ხარხას მოხვდა თუ არა. თუ წესი რამდენიმე მოთამაშემ [ერთბაშად] დაარღვია -- ისჯება ის, რომელიც ბურთის დამჭერიდან | მიწაზე დაცემის ადგილიდან ყველაზე ახლოს იყო. ამ წესს [მოკლედ] "10 მეტრი" ჰქვია.

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

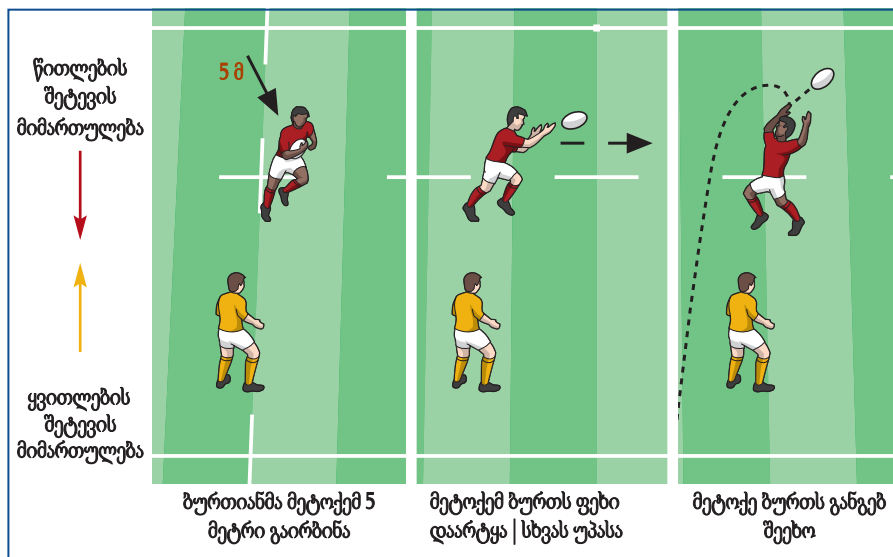
სასჯელი: მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:

 - i. **ჯარიმა -- დარღვევის ადგილზე.**
 - ii. **შერკინება -- სადაც "დამრღვევმა გუნდმა" ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა.**
5. მოთამაშე "უნებლიეთაა თამაშ-გარე", თუ ბურთს | ბურთიან გუნდელს ვერ ასცდა | უნებლიეთ შეეხო. აქ მსაჯი მაშინდა უსტვენს, თუ დამრღვევმა გუნდმა იხეირა. **სასჯელი:** შერკინება.

6. "თამაშ-გარეთ" მყოფი მოთამაშე უკვე თამაშშია | თამაშში მობრუნდა თუ:
 - ა. თავად დაიხია იმ გუნდელზე უკან, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა.
 - ბ. თავად დაიხია უკან "თამაშში მყოფ" გუნდელზე უკან.
7. "10 მეტრის" [10.4.გ მუხლის] გარდა, "თამაშ-გარეთ" მყოფი უკვე თამაშშია | თამაშში მობრუნდა, თუ:
 - ა. "თამაშში მყოფმა" გუნდელმა გადაუსწრო და ეს გუნდელი [სათამაშო] არეშია | არეში უკვე დაბრუნდა.
 - ბ. მეტოქემ:
 - i. ბურთიანად გაირბინა 5 მეტრი -- სულ ერთია, საით.
 - ii. პასი შეასრულა [გააკეთა] | სხვას უპასა.
 - iii. ბურთს ფეხი დაარტყა.
 - iv. მეტოქე ბურთს განზრახ | განგებ შეეხო, მაგრამ არ | ვერ დაეფულა.
8. თამაშ-გარეთ "10 მეტრში" მყოფი მოთამაშე [10.4.გ მუხლი] თამაშში შეიძლება მობრუნდეს მეტოქის ერთად-ერთი მოქმედებით -- ეგაა [ფეხით] დარტყმაზე დაფარება.



გუნდელის მოქმედებით თამაშში "მობრუნების" ხერხები



მეტოქის მოქმედებით თამაშში "მოზრუნების" ხერხები

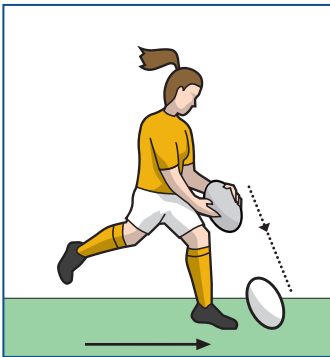
მოზრუნება ფაზურ თამაშში

9. თუ მოთამაშე რაქში | მოლში | შერკინებაში | დეფერანში თამაშ-გარეა -- თამაშ-გარეთვე რჩება მათი დასრულების შემდეგ.
10. აქ მოთამაშე "უკვე თამაშშია | თამაშში მოზრუნდა" თუ:
 - ა. თავად უმალ დაიხია სათანადო "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან.
 - ბ. მეტოქემ ბურთიანად გაიბრინა 5 მეტრი -- სულ ერთია, საით.
 - გ. მეტოქემ ბურთს ფეხი დაარტყა.
11. თამაშ-გარეთ მყოფი | ჩარჩენილი მოთამაშე დასასჯელია, თუ:
 - ა. უმალ კი არ დაიხია "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან, არამედ უფრო ხელ-საყრელ ადგილზე მეტოქეს მოაზრუნებინა თავი.
 - ბ. თამაშში ჩაერია.
 - გ. ბურთისკენ გაიქცა | წავიდა | გადაადგილდა.

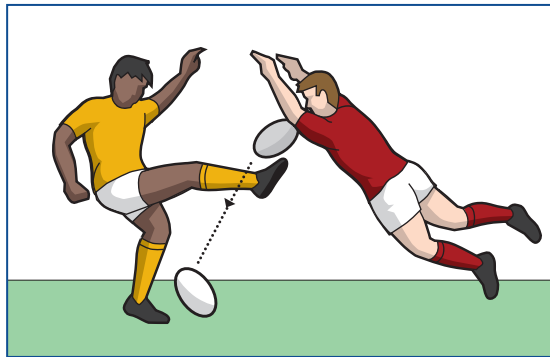
სასჯელი: ჯარიმა.

წინ თამაში -- ბურთის დავარდნა

1. "წინ თამაში" [სათამაშო] არის ნებისმიერ ადგილზე შეიძლება მოხდეს | აღინუსხოს.
2. თუ მოთამაშე მეტოქის ბოჭვისას ბურთს შეეხო და ბურთი მბოჭავისგან წინ წავიდა | დავარდა -- მბოჭავზე "წინ თამაშია". **სასჯელი** : შერკინება (თუ ამ დროს ბურთი კიდეზე | აუტში გადავა, "მართალ გუნდს" შეუძლია ბურთის უცებ შემოგდება | დერეფნის არჩევა).
3. მოთამაშემ ბურთი მტევნის | მკლავის დარტყმით | ჩაკვრით წინ განზრახ | განგებ არ უნდა გადაადგოს. **სასჯელი**: ჯარიმა.
4. თუ მოთამაშემ ბურთის დაჭერა | პასის ჩაჭრა სცადა და ამის შანსი ნაღდად ჰქონდა, მაგრამ ბურთი წინ დაუვარდა -- "განზრახ წინ თამაში" არაა.
5. "წინ თამაში" არაა და თამაში გრძელდება, თუ:
 - ა. მოთამაშემ მეტოქეს [ფეხით] დარტყმაზე დაუფარა და ბურთი დამფარებლისგან წინ წავიდა.
 - ბ. თუ მოთამაშეს ბურთი მეტოქემ წაღლიტა | [ხელიდან] განგებ გააგდებინა და ბურთი წინ ამ მოთამაშისგან წავიდა.



წინ თამაში



დარტყმაზე დაფარება

წინ პასი | გადაწოდება

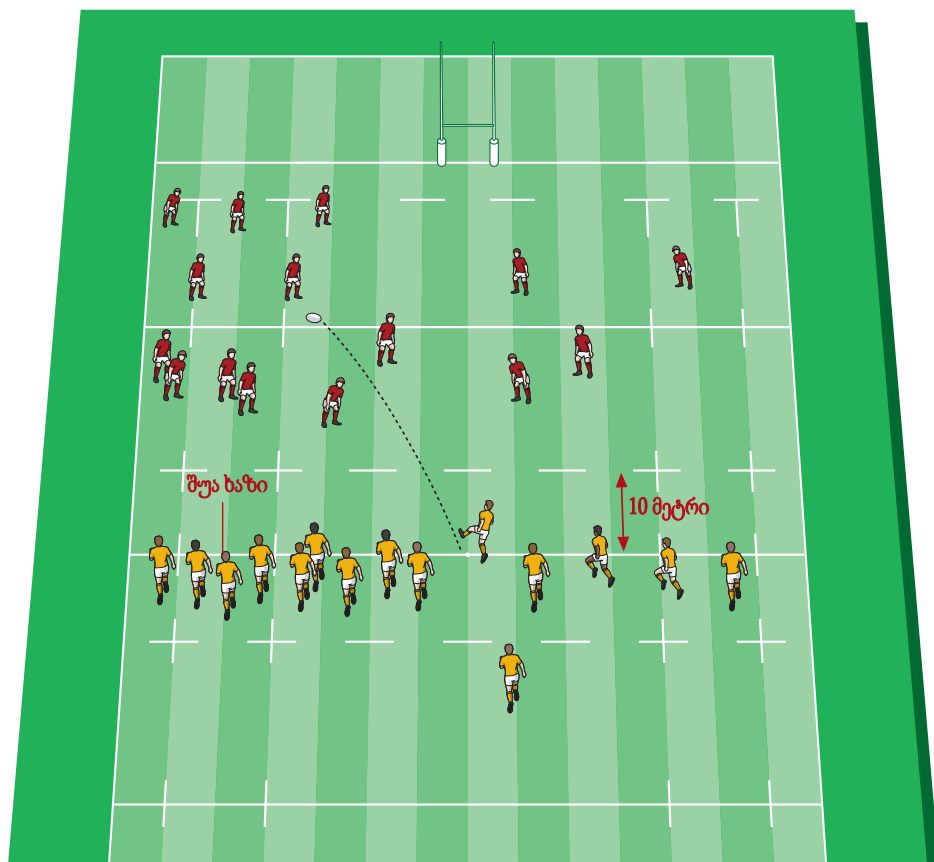
6. "წინ პასი" [სათამაშო] არის ნებისმიერ ადგილზე შეიძლება მოხდეს | აღინუსხოს. **სასჯელი**: შერკინება.
7. მოთამაშემ ბურთი [ხელით] წინ განზრახ | განგებ არ უნდა გადაადგოს | გადააწოდოს. **სასჯელი**: ჯარიმა.

არსი

"ცენტრიდან დარტყმით" იწყება თამაშის | მატჩის და "დამატებითი დროის" ორივე ნახევარი | ტაიმი, და ახლდება თამაში "ზურთის გატანის" შემდეგ.
"22-დან | ლელოდან დარტყმით" თამაშს "დამცველი გუნდი" აახლებს.

1. ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან დარტყმა არეკნით სრულდება.

სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამოერებას | შერკინებას.



ცენტრიდან დარტყმა

ცენტრიდან დარტყმა

2. ცენტრიდან დარტყმა სრულდება "შუა ხაზის" ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან.
სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.
3. მეორე ტაიმს იწყებს ის გუნდი, რომლის მეტოქემაც დაიწყო პირველი.
4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განაახლებს "ბურთის გამშვები" გუნდი, "შუა ხაზის" ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან. **სასჯელი:** მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.
5. ბურთის დარტყმისას:
 - ა. დამრტყმელის გუნდელები ბურთზე უკან უნდა იდგნენ.
სასჯელი: შერკინება.
 - ბ. მეტოქე გუნდი "10-მეტრა ხაზზე" ან მის უკან უნდა განლაგდეს.
სასჯელი: დარტყმის გამეორება.
6. ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უნდა უწიოს.
სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.
7. თუ ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უწია, მაგრამ ქარმა უკანვე წაიღო | მეტოქემ მანამ ითამაშა, სანამ ბურთი 10-მეტრა ხაზამდე მიაღწევდა -- თამაში გრძელდება.
8. თუ ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ გა[და]ვიდა -- მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:
 - ა. დარტყმის გამეორება.
 - ბ. შერკინება.
 - გ. დერეფანი.
 - დ. უცებ შემოგდება.
9. თუ [ცენტრიდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებელივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღლეს დამიწა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.
10. თუ ბურთი დამრტყმელი გუნდისვე ლელოში შევიდა, იქ კი დამცველმა უქმად აქცია | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქეს ერგება [5-მეტრა] შერკინება.

22-დან | ლელოდან დარტყმა | განახლება

11. აცილებული ჯარიმის | არევნის შემდეგ ლელოში დამიწების | "უქმად გახდომის" | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით], [ამეხის] შემდეგ - თამაში განახლდება 22-დან.
12. თამაში განახლდება "ლელოდან დარტყმით" თუ:
 - ა. ბურთი ლელოში შემტევმა შეიტანა | შეგზავნა, მაგრამ დამცველმა გააკავა -- არ დამიწებინა.
 - ბ. "ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან დაწყება-განახლებისა" და "კარში ჯარიმის | არევნის დარტყმის" გარდა -- შემტევის მიერ ლელოში ფეხით შეგზავნილი ბურთი დამცველმა დაამიწა | "უქმად აქცია".
 - გ. შემტევს ბურთი მეტოქის ლელოში "წინ დაუვარდა" | მანვე იქ "წინ გადააწოდა".

[არევნით] განახლება: 22-დან.

საიდან სრულდება: დამცველი გუნდის 22-მეტრა ხაზიდან | მასზე უკნიდან.

სამიზნე ხაზი [ახალი ცნება!]: 22-მეტრა ხაზი.

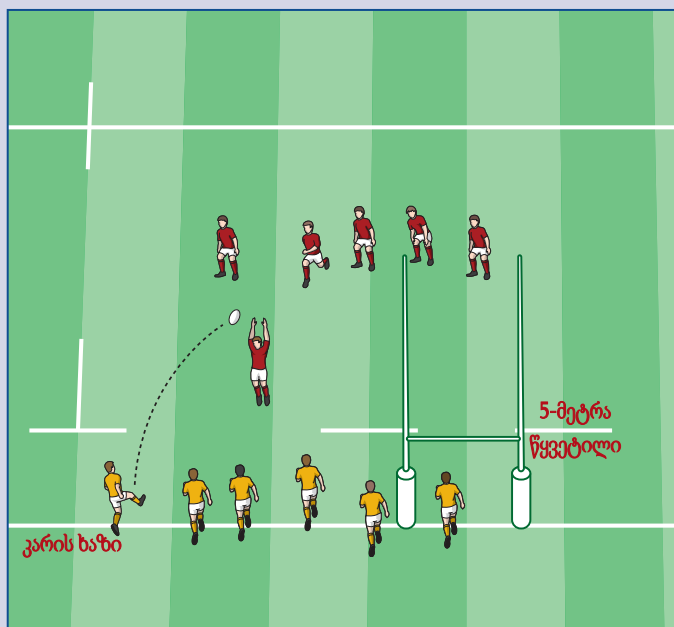
[არევნით] განახლება: ლელოდან.

საიდან სრულდება: დამცველი გუნდის კარის ხაზიდან | მასზე უკნიდან.

სამიზნე ხაზი [ახალი ცნება!]: 5-მეტრა წყვეტილი.

13. [არევნით] განახლება:
 - ა. სრულდება [ზედა] ცხრილში მითითებული ადგილიდან.
სასჯელი: შერკინება.
 - ბ. უნდა შესრულდეს მალე [გაუჯანჯლებლივ]. **სასჯელი:** თავისუფალი.
 - გ. ბურთმა "სამიზნე ხაზი" უნდა გადაკვეთოს.
სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.
 - დ. ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ არ უნდა გა[და]ვიდეს.
სასჯელი: მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:
 - i. დარტყმის გამეორება.
 - ii. შერკინება.
 - iii. დერეფანი.
 - iv. უცებ შემოგდება.
14. ბურთის დარტყმამდე მეტოქე არ უნდა გადასცდეს "სამიზნე ხაზს".
სასჯელი: თავისუფალი.

15. "სამიზნე ხაზის" წინ მდგომმა მეტოქემ დარტყმა არ უნდა შეაფერხოს.
სასჯელი: ჯარიმა.
16. თუ ბურთმა "სამიზნე ხაზი" გადაკვეთა, მაგრამ ქარმა უკანვე წაიღო -- თამაში გრძელდება.
17. თუ ბურთს "სამიზნე ხაზი" არ გადაუკვეთია -- შეიძლება ხეირის ამოქმედება.
18. თუ [22-დან | ლელოდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებელივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღლესი დამიწა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.
19. დამრტყმელის გუნდის წევრები დარტყმისას ბურთზე უკან უნდა იდგნენ, ხოლო ვინც წინაა, შეიძლება დაისაჯოს, თუ უკან არ დაიხევს | თამაშში ჩაერევა მანამ, სანამ "გუნდელის მოქმედებით" თამაშში მობრუნდება.
სასჯელი: შერკინება.



ლელოდან დარტყმა | განახლება

არსი

მოთამაშეებმა დგომელა | ზეზეულად უნდა ითამაშონ | იბურთაონ.

1. მოთამაშე[მ], რომელიც მიწაზე გდებული ბურთის ასაღებად დაწვა | შეუბოჭავი [ბოჭვის გარეშე] წაიქცა ბურთიანად, უმაღ უნდა:
 - ა. ბურთიანად წამოდგეს
 - ბ. ბურთით ითამაშოს -- გადააწოდოს | სხვას უპასოს, მაგრამ ბურთს ფეხი არ დაარტყას.
 - გ. ბურთს ხელი გაუშვას.

სასჯელი: ჯარიმა.

2. ბურთით თამაშის | ბურთისთვის ხელის გაშვების შემდეგ --წაქცეული მოთამაშე უმაღ უნდა გაეცალოს ბურთს | "გადაგორდეს" | წამოდგეს.

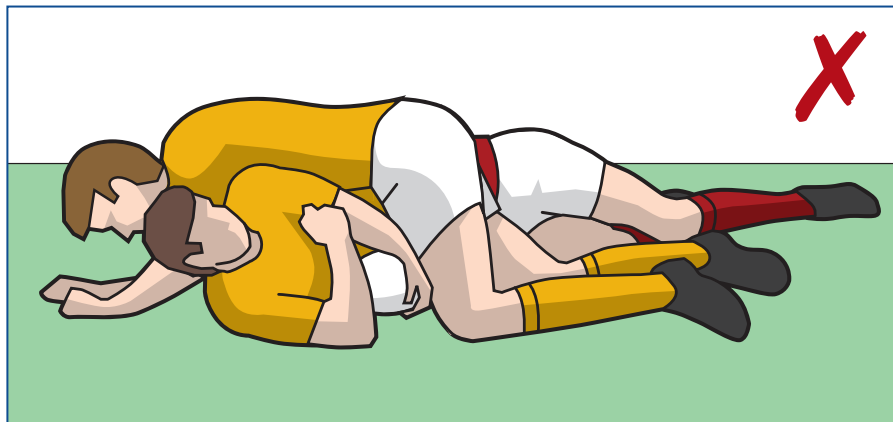
სასჯელი: ჯარიმა.

3. წაქცეულმა უბურთო მოთამაშემ:
 - ა. "დგომელა მეტოქეს" ხელი არ უნდა შეუშალოს ბურთის თამაშში | დაუფლებავი.
 - ბ. ბურთით არ უნდა ითამაშოს.
 - გ. მეტოქე არ უნდა შებოჭოს | ამას არცკი ეცადოს.

სასჯელი: ჯარიმა.

4. დგომელა უბურთო მოთამაშე არ უნდა დააწვეს | გადააწვეს წაქცეულ ბურთიანს | ბურთის ახლოს წაქცეულებს.

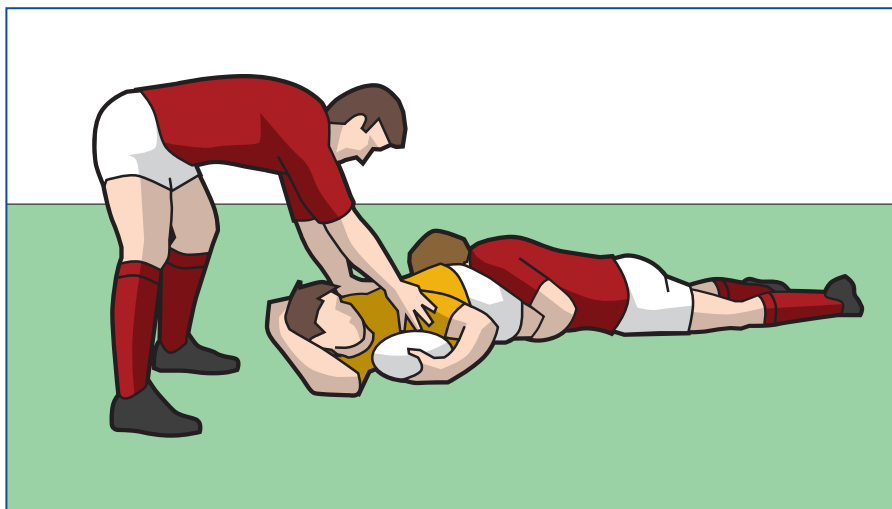
სასჯელი: ჯარიმა.



შებოჭილს არავინ არ უნდა დააწვეს

არსი

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



ბოჭვა

აუცილებელი პირობები

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

ბოჭვის მონაწილენი

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

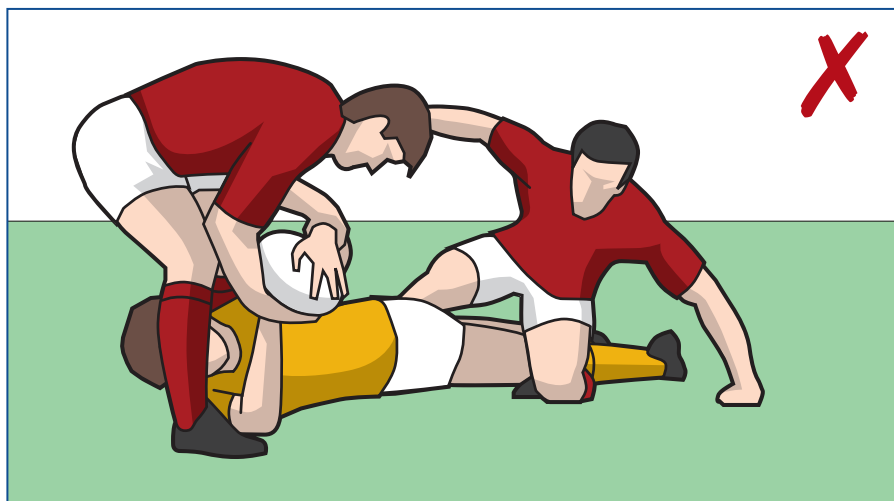
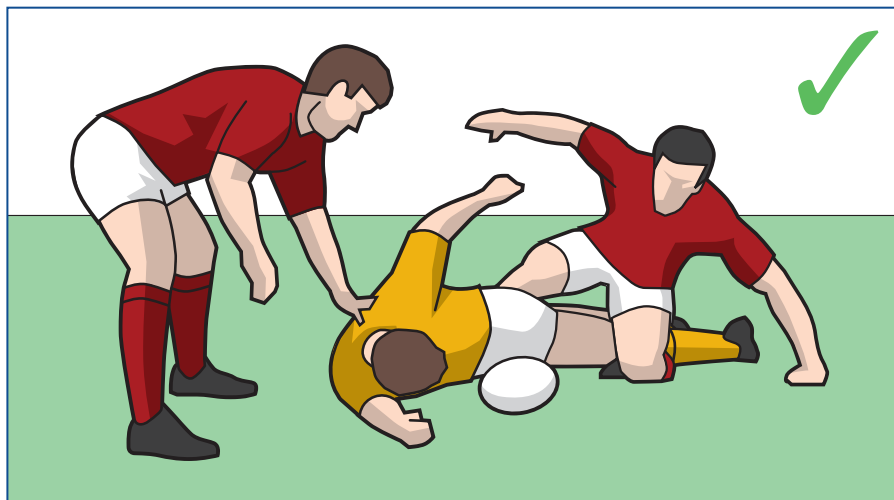
მონაწილეთა ვალდებულებანი

5. მბოჭავმა:
 - ა. ბურთსა და შებოჭილს ხელი უმაღლ -- წაქცევის-თანავე უნდა გაუშვას.
 - ბ. იგი უმაღ უნდა გაეცალოს | მოეშვას შებოჭილსა და ბურთს | უმაღ წამოდგეს.
 - გ. ვიდრე ბურთით | "ბურთზე" ითამაშებდეს -- ჯერ უნდა წამოდგეს.
 - დ. მან შებოჭილს უნდა ადროვოს [აცალოს] | დაანებოს ბურთის გათავისუფლება | თამაში.
 - ე. შებოჭილს უნდა ადროვოს | დაანებოს ბურთის[გან] გაცლა | "გადაგორება".

სასჯელი: ჯარიმა.

6. თუ წინა მუხლის პირობებს იცავს და რაქი ჯერ არ შექმნილა | დაწყებულა -- მბოჭავს შეუძლია "ბურთზე თამაში" -- ოღონდაც მხოლოდ ჭიმკრიდან | თავისი ლელოს მხრიდან.
7. შებოჭილმა უმაღ [მყის]:
 - ა. უნდა გაათავისუფლოს ბურთი თამაშის გასაგრძელებლად -- ბურთს ხელი გაუშვას | ბურთი მიწაზე [გა]დადოს ნებისმიერ მხარეს, ან ბურთი გადაწოდოს [სხვას უპასოს] | მიწაზე გააგოროს -- ოღონდაც, წინ არა.
 - ბ. იგი უნდა გაეცალოს | მოშორდეს ბურთს | "გადაგორდეს" | [უბურთოდ] უმაღ წამოდგეს.
 - გ. ბურთზე | მის ახლოს ისე არ უნდა იწვეს, რომ მეტოქეს "ბურთის დაუფლებაში" ხელი შეუშალოს.

სასჯელი: ჯარიმა.

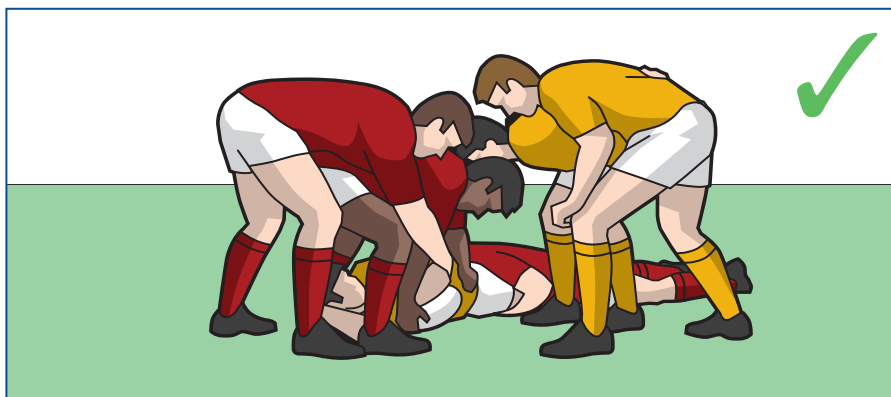


შეზოქილმა თამაშის გასაგრძელებლად უმაღლეს უნდა გაათავისუფლოს ბურთი

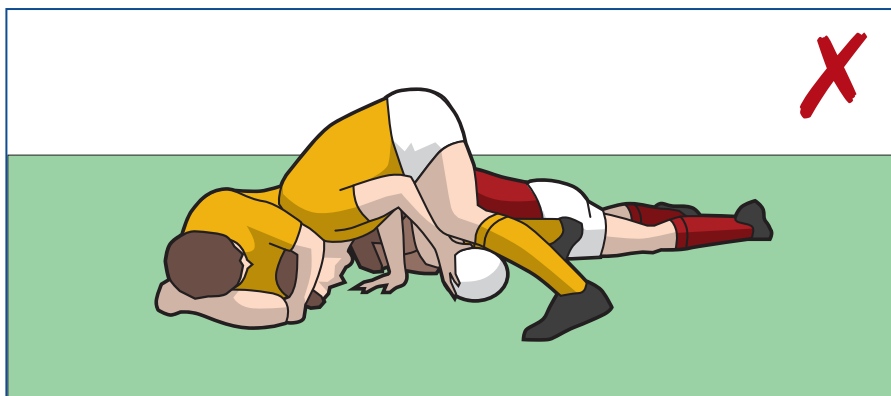
8. სხვები:

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

სასჯელი: ჯარიმა.



ბოჭვის შემდეგ "ყველა სხვას" ბურთით თამაში მხოლოდ ზეზეულად შეუძლია



ბოჭვის შემდეგ წაქცეულ მოთამაშეს ბურთზე თამაში არ შეუძლია

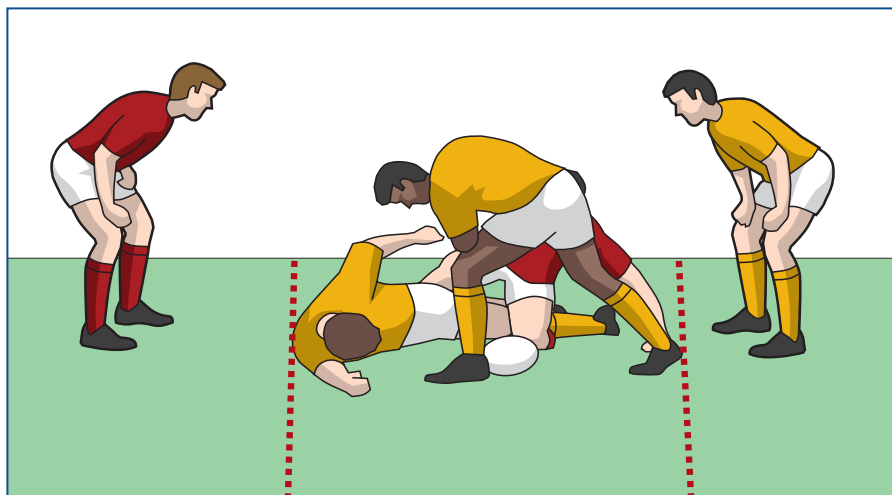


ბოჭვის შემდეგ წაქცეულ მოთამაშეს ბურთზე თამაში არ შეუძლია

9. მოთამაშემ, რომელმაც ბოჭვაზე ბურთი აიღო | იხელთა:
 - ა. მისით უმაღლესი უნდა ითამაშოს -- ბურთი ბოჭვის ადგილიდან წაიღოს | სხვას გადააწოდოს [უპასოს] | ბურთს ფეხი დაარტყას.
 - ბ. ეს მოთამაშე, თუ მეტოქეს არ შეუბოჭავს -- იქვე | ახლოს [მიწაზე] არ უნდა წაწვეს | წაიქცეს.
 - გ. შეიძლება შებოჭოს მეტოქემ, ოღონდაც მხოლოდ თავისი [ამ მეტოქის] ჭიმურტიდან | ლელოს მხრიდან.

სასჯელი: ჯარიმა.

10. თუ ბოჭვის შედეგად მიწაზე [და]დებულ ბურთთან მივიდა და ფეხზე მდგარი [დგომელა] მოთამაშე -- მოქმედებას იწყებს "თამაშ-გარეს წესი".
ორივე გუნდისთვის ცალკე | თითო "თამაშ-გარეს ხაზი" ივლება მოედნის მთელ სიგანეზე -- "კარის ხაზის" პარალელურად, ამ გუნდიდან ბოჭვის მონაწილეთა "სხეულის ბოლო ნაწილზე" [და არა -- მხოლოდ ფეხზე].
თუ ეს "ბოლო ნაწილი" კარის ხაზზე | მის უკანაა -- ამ გუნდისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მისივე "კარის ხაზია".

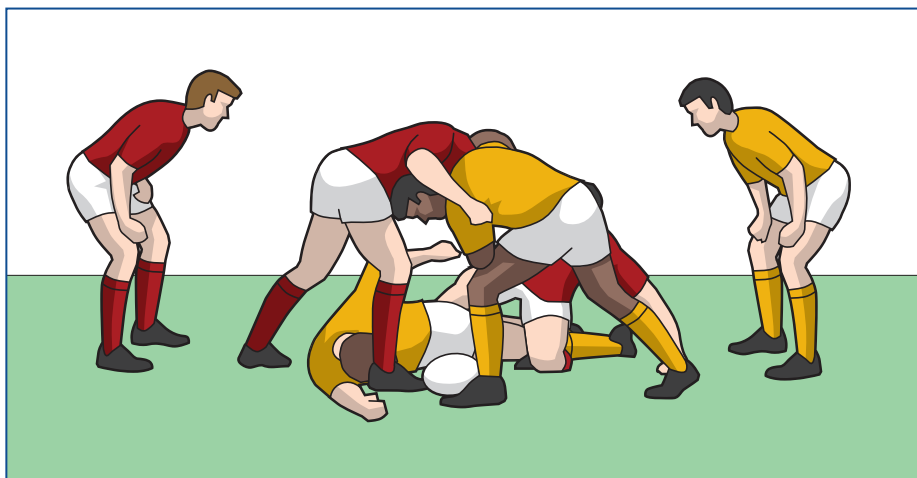


ფეხზე მდგარი მოთამაშე ბურთთან რომ მივა, უმაღლესი გაივლება "თამაშ-გარეს" ხაზი

11. ბოჭვა დასრულდა, თუ:
- ა. შეიქმნა რაქი.
 - ბ. ნებისმიერი გუნდის დგომელა მოთამაშემ ბურთი აიღო | იხელთა და იგი ბოჭვის ადგილიდან წაიღო | სხვას გადააწდა [უკანა] | ბურთს ფეხი დაარტყა.
 - გ. ბურთი ბოჭვის არეს გასცდა | გამოვიდა ბოჭვის არიდან.
 - დ. ბურთი ბოჭვის არეში შეფერხდა | "დაიშალა". აქ მსაჯმა თუ ვერ დაადგინა, ვინ დაარღვია წესი -- შერკინება უნდა დანიშნოს, იმ გუნდის სასარგებლოდ, ვინც წინ მიიწევდა. თუ ამის დადგენა შეუძლებელია -- შერკინება შემტევი გუნდისაა.

არსი

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



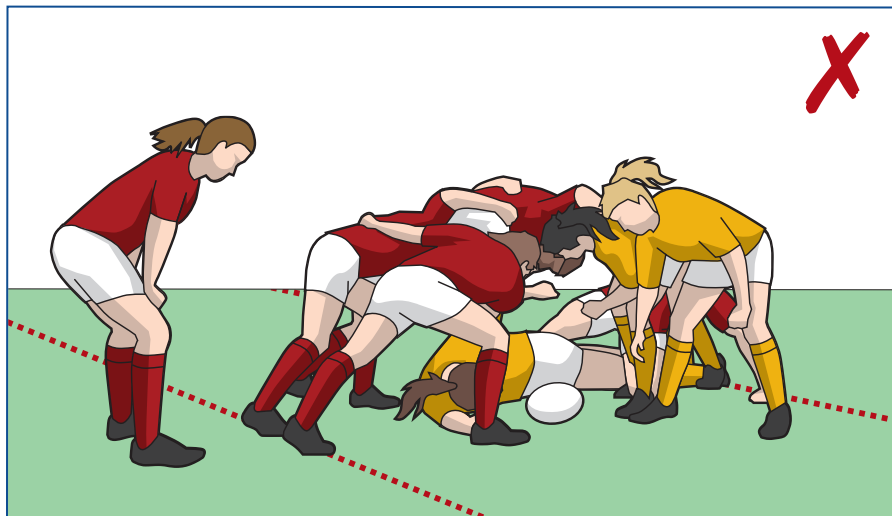
რაქი

რაქის შექმნა

1. რაქი იმართება | ხდება მოედანზე, მაგრამ არა -- ლელოში.
2. რაქია -- თუ მეტოქეთა "თითო ან მეტი მოთამაშე" მიწაზე დებული ბურთის გარშემო ერთმანეთს ზეზეულად | დგომელა ეჭიდება.
3. რაქის განმავლობაში მის მონაწილეს "თავი და ბეჭები" საკუთარ გავაზე [თეძოზე] დაბლა არ უნდა ჰქონდეს დახრილი. **სასჯელი: თავისუფალი.**

თამაშ-გარე რაქის დროს

4. რაქის შექმნის-თანავე, ორივე გუნდისთვის ცალკე | თითო "თამაშ-გარეს ხაზი" ივლება მოედნის მთელ სიგანეზე -- "კარის ხაზის" პარალელურად, ამ გუნდიდან რაქში ჩაბმულთა "ბოლო ფეხზე".
თუ ეს "ბოლო ფეხი" კარის ხაზზე | მის უკანაა -- ამ გუნდისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" მისივე "კარის ხაზია".



თამაშ-გარეს ხაზი რაქში | მოლოში ჩაბმული ბოლო მოთამაშის ბოლო ფეხზე გადის, რის გამოც ყვეთლიანი მოთამაშე ჯარიმდება [თამაშ-გარეა]

რაქში ჩაბმა

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

სასჯელი: ჯარიმა.

რაქის დროს

10. რაქში ბურთის მოპოვება შეიძლება რაქვით | მეტოქის "გადაყრით" -- მიწოლის გამო მეტოქე თუ უკან დაიხევს.
11. "ფეხზე მდგარ" [დგომელა] მოთამაშეს შეუძლია [ხელით] უმაღლეს ადგილზე ბურთი, მაგრამ როგორც კი მეტოქე დაეჭიდება -- ხელით თამაში ორივე გუნდს ეკრძალება.
12. რაქის განმავლობაში მისი მონაწილე ფეხზე უნდა იდგეს.
13. მოთამაშე რაქში უნდა ჩაითრიონ [დაიჭირონ] | [მასში] თავად ჩაებას. თუ იგი უბრალოდ რაქის გვერდითაა -- მასში ჩაბმულად ვერ მიიჩნევა.
14. მოთამაშეს შეუძლია ბურთის ფეხით თამაში -- ოღონდაც უხიფათოდ.
15. წაქცეული "ბურთის გაცლას" უნდა ეცადოს -- რაქში არ უნდა ითამაშოს ბურთით | არ უნდა შეაფერხოს რაქიდან გამომავალი ბურთი.
16. მოთამაშემ:
 - ა. რაქში ბურთი ფეხ[ებ]ით არ უნდა აწიოს.
 - ბ. რაქი განზრახ არ უნდა ჩააქციოს | იგი რაქს არ უნდა შეახტეს.
 - გ. სხვას განზრახ | განგებ არ უნდა დააბიჯოს.
 - დ. იგი რაქიდან გამომავალ ბურთს არ უნდა დაახტეს | დააწვეს.
 - ე. ბურთი რაქიდან არ უნდა გამოაგდოს ფეხის მირტყმით | არც ამას ეცადოს.

სასჯელი: ჯარიმა.

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

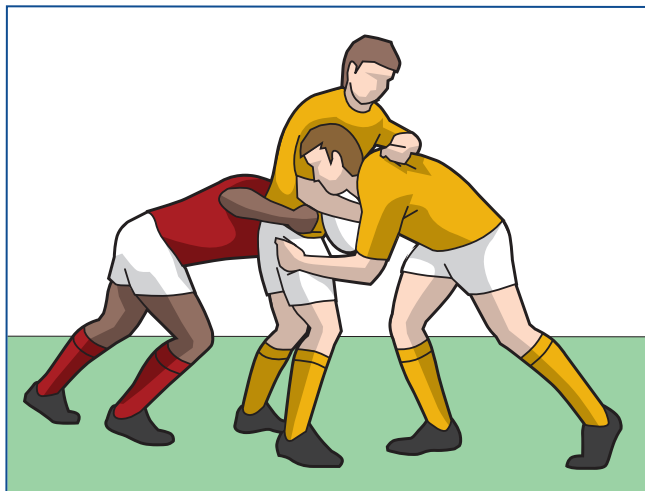
სასჯელი: თავისუფალი.

რაქის დასრულება

17. თუ გუნდმა რაქში ბურთი ცხადად | თვალ-საჩინოდ მოიგო | მოიპოვა და მისით თამაში შეუძლია -- მსაჯი დაუძახებს "გამოიტანეთ!". აქედან 5 წამში გუნდმა ბურთი რაქს უნდა განარიდოს | მოაშუროს. **სასჯელი: შერკინება.**
18. თუ ბურთი რაქიდან გამოვიდა | უკვე ლელოშია [კარის ხაზზეა | მის გადაღმადაა] -- რაქი დასრულებულია და თამაში [ლიად] გრძელდება.
19. თუ ბურთი "ჩაიხურა | ჩაიმარხა" [მისით თამაში შეუძლებელი გახდა] -- რაქი დასრულებულია. თუ მსაჯმა გადაწყვიტა, რომ ბურთი რაქიდან დროულად ვერ გამოვა -- შერკინება უნდა დანიშნოს.

არსი

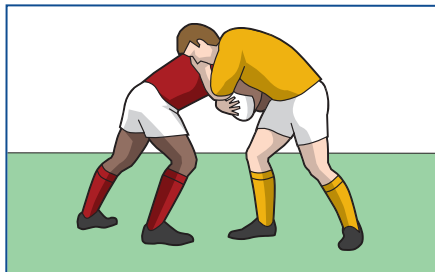
მოლში ბურთი მიწაზე არაა, მოთამაშეები კი მის მოსაპოვებლად | დასაუფლებლად იბრძვიან.



ეს მოლია

მოლის შექმნა

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



ესენი კი -- არა

თამაშ-გარე მოლის დროს

4. მოლის შექმნის-თანავე, ორივე გუნდისთვის ცალკე | თითო "თამაშ-გარეს ხაზი" ივლება მოედნის მთელ სიგანეზე -- "კარის ხაზის" პარალელურად, ამ გუნდიდან მოლში ჩაბმულთა "ბოლო ფეხზე".
5. მოთამაშე [წესის დაცვით] ან უნდა ჩაებას მოლში, ანაც უმაღლეს ჩამოვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან. **სასჯელი: ჯარიმა.**
6. თუ მოთამაშე მოლიდან გავიდა -- უმაღლეს უნდა ჩამოვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან და მოლში ხელახლა ჩაბმა მერე და | მაშინდა შეეძლება.
სასჯელი: ჯარიმა.

მოლში ჩაბმა

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

მოლის დროს

8. ბურთიანი შეიძლება წაიქცეს, ოღონდაც ბურთი უმაღლეს უნდა გაათავისუფლოს | სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომი გახადოს. **სასჯელი: შერკინება.**
9. მოლის განმავლობაში ყველა სხვა მოთამაშე ფეხზე უნდა იდგეს.
10. მოთამაშე მოლს უნდა შეეკრას და არა უბრალოდ მის გვერდით იდგეს.
11. მოთამაშემ:
 - ა. მოლი განზრახ არ უნდა ჩააქციოს | იგი მოლს არ უნდა შეახტეს.
 - ბ. იგი მოლიდან მეტოქის გამოთრევას არ უნდა ეცადოს.
სასჯელი: ჯარიმა.
 - გ. თუ მოლი ჯერაც გრძელდება ისეთი არაფერი უნდა ჩაიდინოს -- რაც მეტოქეს აფიქრებინებს რომ მოლი დასრულდა.
სასჯელი: თავისუფალი.
12. მოლი გრძელდება -- გინდაც "ბურთის მფლობელი გუნდის" მეტოქე მოლს განგებ გამოეცალოს და მასში არავინ დატოვოს.

13. [ამ შემთხვევაში] "მოლის მიმტოვებელი გუნდის" მოთამაშე მოლში ხელ-ახლა ჩასაბმელად "ბურთის მფლობელი გუნდის" მოწინავეს უნდა დაეჭიდოს. **სასჯელი: ჯარიმა.**
14. თუ მოლმა ლელოსკენ სვლა 5 წამზე მეტი ხნით შეწყვიტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს -- გუნდს უნდა დაუძახოს "გამოიტანეთ". **სასჯელი: შერკინება.**
15. თუ მოლმა ლელოსკენ სვლა შეწყვიტა -- მისი ხელახლა დამკვრა | ამოძრავება 5 წამში შეიძლება; თუ ამის შემდეგ მოლმა სვლა მეორედაც შეწყვიტა, მაგრამ მასში ბურთი მოძრაობს და მსაჯი ამას ხედავს -- გუნდს უნდა დაუძახოს "გამოიტანეთ". ბურთიანმა გუნდმა მითითება "დროულად" [5 წამში] უნდა შეასრულოს. **სასჯელი: შერკინება.**

მოლის დასრულება

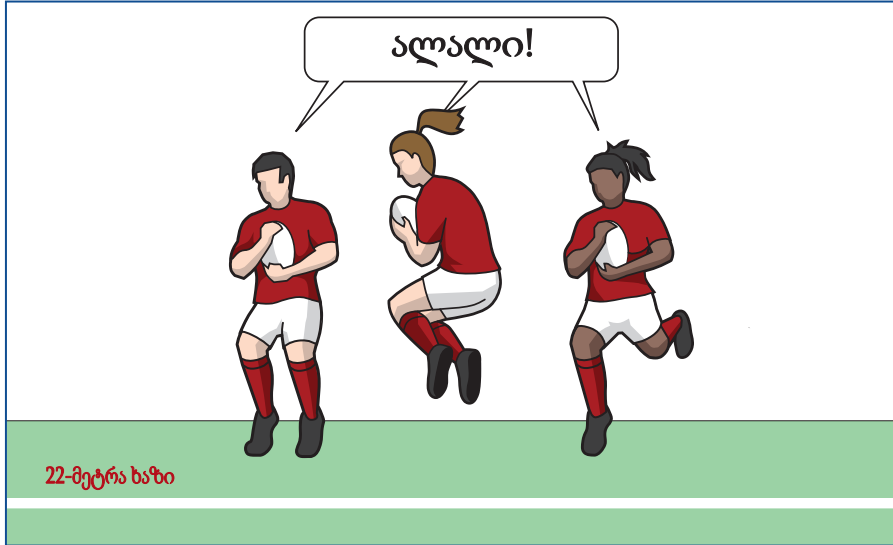
16. მოლი დასრულებულია და თამაში [ღიად] გრძელდება, თუ:
 - ა. ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე მოლიდან გავიდა.
 - ბ. ბურთი მიწაზეა.
 - გ. ბურთი უკვე ლელოშია -- კარის ხაზზეა | მის გადაღმადია.
17. მოლი უშედეგოდ დასრულდა, თუ:
 - დ. ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა.
 - ე. მოლი ჩაიქცა -- ოღონდაც, ბინძურად თამაშის გარეშე.
 - ვ. მოლმა ლელოსკენ სვლა 5 წამზე მეტი ხნით შეწყვიტა, გუნდმა კი ბურთი ვერ გამოიტანა.
 - ზ. ბურთიანი წაიქცა, მაგრამ ბურთი უმაღლეს ვერ გაათავისუფლა | სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომი ვერ გახდა.
 - თ. ბურთი სათამაშოდ ხელ-მისაწვდომი იყო, მსაჯმაც დაუძახა "გამოიტანეთ!" -- მაგრამ გუნდმა ბურთი მოლიდან 5 წამში [მანძი] არ | ვერ გამოიტანა.

სასჯელი: შერკინება.

18. თუ მოთამაშემ "ღია თამაშში" პირდაპირ დაიჭირა მეტოქის მიერ "ფეხით დარტყმული ბურთი" და მოლი უმაღლეს შეიქმნა -- [ხემათ მოტანილი ნებისმიერი მიზეზით დასანიშნი] შერკინება "ბურთის დამჭერ გუნდს" ერგება.

არსი

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



ალაღის მოთხოვნა

- ალაღად [ალაღზე] დასაჭერად მოთამაშეს
 - [მინიმუმ] ცალი ფეხი უნდა ედგას თავის 22-მეტრა ხაზზე | მასზე უკან, ანაც ნახტომით დაჭერის შემდეგ იგი მანდვე უნდა დაბტეს [მინიმუმ] ცალი ფეხით.
 - მან "მეტოქის მიერ ფეხით დარტყმული ბურთი" უნდა დაიჭიროს პირდაპირ -- ბურთი მანამდე არ უნდა შეეხოს მიწას | სხვა მოთამაშეს, მაგრამ [კი] უნდა უწიოს 22-მეტრა ხაზის სიბრტყეს.
 - მან დაჭერისას უნდა დაიძახოს "ალაღი! მარქ!".
- ალაღად დაჭერა შეიძლება მაშინაც, თუ ბურთი კარის ძელ[ებ]ს | ხარიხას მოხვდა.
- თუ მოთამაშემ ალაღი სწორად მოითხოვა -- მსაჯმა თამაში უმაღ უნდა შეაჩეროს და მის გუნდს თავისუფალი უბოძოს | "დაუნიშნოს".
- ცენტრიდან დარტყმის შედეგად "ალაღზე დაჭერილი" არ ითვლება.

თამაშის განახლება ალაღის დროს

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

ალაღად დაიჭირეს	დაარტყამენ
22-ში	ალაღის ადგილიდან
ლელოში კარის ხაზიდან 5 მეტრში	5-მეტრა ხაზზე, ალაღის პირდაპირ

არსი

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

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

აუტში | ლელოს კიდეზე გადასვლა

1. ბურთი აუტში | ლელოს კიდეზეა, თუ:
 - ა. ბურთი | "ბურთიანი მოთამაშე" ეხება კიდის ხაზს | ლელოს კიდის ხაზს | რამეს ამ ხაზებს იქით | გადადმა.
 - ბ. ბურთი დაიჭირა | აიღო მოთამაშემ, ანაც მოხვდა გარეშეს, რომელიც [უკვე] ეხებოდა კიდის ხაზს | ლელოს კიდის ხაზს | რამეს ამ ხაზებს გადადმა.
 - i. თუ ბურთმა უკვე უწია კიდის სიბრტყეს -- მოთამაშეს ბურთი "კიდეზე გადატანილად" არ ჩაეთვლება.
 - ii. თუ ბურთმა ჯერ არ უწია კიდის სიბრტყეს -- მოთამაშეს გინდ მოძრავი და გინდაც უძრავი ბურთი "კიდეზე გადატანილად" ეთვლება.
2. ბურთი აუტში | ლელოს კიდეზე [გადასული] არაა თუ:
 - ა. [ბურთმა] უწია კიდის სიბრტყეს, მაგრამ დაიჭირა | გადმოაგდო | მას ფეხი დაარტყა [სათამაშო] არეში მყოფმა მოთამაშემ.
 - ბ. [სათამაშო] არეში | მის გარეთ მყოფი მოთამაშე ახტა, ბურთი დაიჭირა და [სათამაშო] არეში დახტა -- აქ სულ ერთია, ბურთმა უწია თუ არა კიდის სიბრტყეს.

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

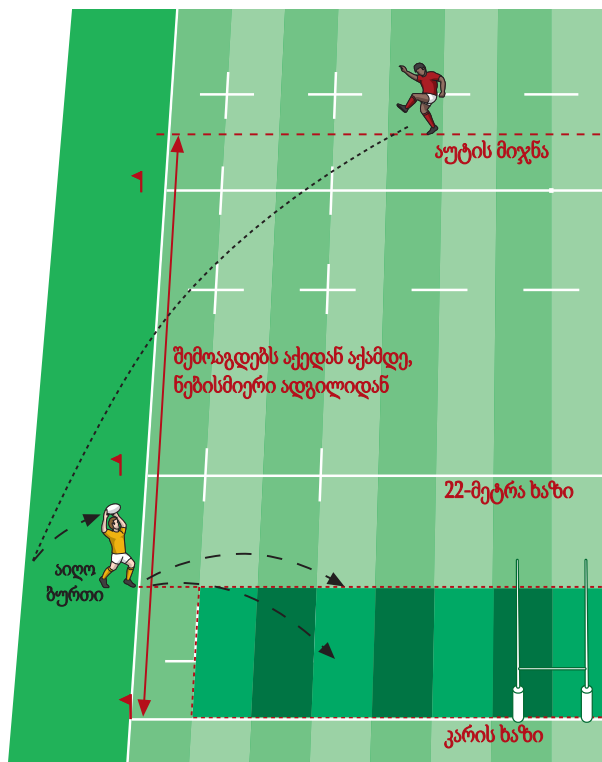
უცებ შემოგდება

3. თუ ბურთიანი მოთამაშე კიდეზე გადავიდა -- ბურთს უმაღლ უნდა გაუშვას ხელი, რათა მეტოქეს უცებ შემოგდება შეეძლოს. **სასჯელი:** ჯარიმა.
4. "უცებ შემოგდებისას" ბურთი მოედანში უნდა იტყორცნოს:
 - ა. ნებისმიერი ადგილიდან "აუტის მიჯნასა" და მტყორცნელის "კარის ხაზს" შორის.
 - ბ. მტყორცნელის კარის ხაზის პარალელურად | ლელოსკენ [უკან] -- "წინ" არა.
 - გ. ისე, რომ მიწის | მოთამაშის შეხებამდე ბურთმა მიაღწიოს "5-მეტრა წყვეტილს".
 - დ. იმ მოთამაშის მიერ, რომელსაც ორივე ტერფი მოედნის გარეთ უდგას.

სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დერეფანს | შერკინებას.

5. უცებ შემოგდება ბათილდება და იმავე გუნდს ეძლევა დერეფანი, თუ:
 - ა. დერეფანი უკვე მოეწყო.
 - ბ. აუტში გასვლის შემდეგ ბურთს შეეხო სხვაც -- გარდა "კიდზე ბურთიანად გადასული მეტოქისა" და "მისი უცებ შემომდგებისა".
 - გ. ბურთი შეცვალეს -- შემოაგდეს სხვა და არა ის, რომელიც აუტში გა[და]ვიდა.
6. მოთამაშე ბურთს 5-მეტრს წყვეტილამდე არ უნდა შეეხო.

სასჯელი: თავისუფალი.
7. თუ აუტის მიჯნა 22-ის გარეთაა -- დამცველს უცებ შემოგდება 22-ის შიგნიდანაც შეუძლია, ოღონდაც ბურთი 22-ში შეტანილად ეთვლება.



უცებ შემოგდება

დერეფანი

8. თუ სად მოეწყობა დერეფანი და რომელი გუნდი მოაწვდის ბურთს

-- დგინდება ასე:

ა. საზოგადოდ:

მოვლენა	მოეწყობა	მოაწვდის
მოთამაშემ ბურთი მოედნის თავისი ნახევრიდან დაარტყა და ბურთი აუტში არა-პირდაპირ გადავიდა მეტოქის 22-ში. "50-დან 22-ში" წესი არ მოქმედებს, თუ გუნდმა ბურთი მოედნის იქეთა [მეტოქის] ნახევრიდან თავისაში უპასა შეიტანა -- ფაზა აქეთა [საკუთარ] ნახევარში უნდა დაიწყოს.	სადაც ბურთმა უწია კიდის ხაზს	დამრტყმელის გუნდი
ბურთიანი აუტში გადავიდა ბურთს დაარტყა და ბურთი აუტში არა-პირდაპირ გავიდა. [22-ის წესის გარდა]	სადაც მოთამაშე შეეხო კიდის ხაზს მიწას მის გადამად	მეტოქე
მოთამაშემ ბურთი განზრახ დააგდო უპასა ტყორცნა კიდეზე	სადაც ბურთმა უწია კიდის ხაზს	მეტოქე
ბურთი მოხვდა მოთამაშეს და პირდაპირ გავიდა აუტში	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია კიდის ხაზზე, მოხვედრის ადგილის გასწვრივ -- იმის და მიხედვით, ამ მოთამაშის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	მეტოქე

მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
ბურთი მოხვდა მოთამაშეს, დაეცა მოედანში და გავიდა აუტში	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია	მეტოქე
კიდეზე მყოფმა მოთამაშემ დაიჭირა აიღო ბურთი რომელმაც კიდის სიბრტყეს უწია	სადაც ბურთმა კიდის სიბრტყეს უწია	დამჭერის ამღების გუნდი
კიდეზე მყოფმა მოთამაშემ დაიჭირა აიღო ბურთი, რომელმაც კიდის სიბრტყეს ვერ უწია	სადაც მოთამაშე იდგა	მეტოქე

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

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

გ. ჯარიმა კიდეზე დარტყეს:

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

დ. ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს 22-დან | ლელოდან:

მოვლენა	მოეწეობა	მოაწვდის
მოედნის ვერ მოგება		
დამცველმა ბურთი თავის 22-ში შეიტანა, ანაც 22-ში მყოფმა აიღო 22-ის გარედან დაიჭირა, ვიდრე ბურთი 22-მეტრა ხაზის სიბრტყეს უწევდა; დარტყმამდე არ მომხდარა ბოჭვა რაქი მოლი, და არც მეტოქე შეხებია ბურთს 22-ში		
ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია კიდის ხაზზე, დარტყმის ადგილის გასწვრივ -- იმის და მიხედვით, დამრტყმელის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	მეტოქე
ბურთი კიდეზე მყოფმა მეტოქემ დაიჭირა		მეტოქე
მოედნის მოგება		
ბურთი 22-ში დამცველს არ შეუტანია, ანაც დარტყმამდე 22-ში მოხდა ბოჭვა რაქი მოლი მეტოქე ბურთს შეეხო		
ბურთი აუტში პირდაპირ დაარტყეს	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია	მეტოქე
ბურთი კიდეზე მყოფმა მეტოქემ დაიჭირა		
22-ის შიგნით ბოძებული თავისუფალი აუტში დაარტყეს		

ე. ბურთი აუტში პირდაპირ დარტყეს 22-ის გარედან:

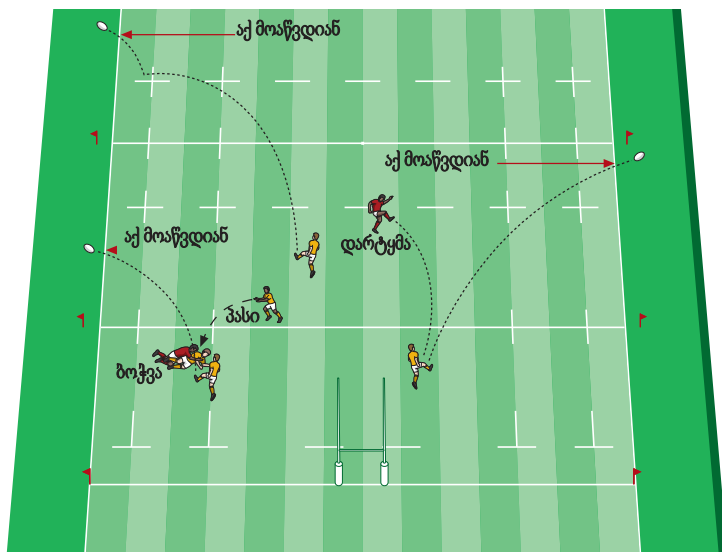
მოვლენა	მოეწყო	მოაწვდის
სულ ერთია, ღია თამაშში თუ თავისუფალიდან	სადაც ბურთმა კიდის ხაზს უწია კიდის ხაზზე, დარტყმის ადგილის გასწვრივ -- იმის და მიხედვით, დამრტყმელის ლელოდან რომელი უფრო ახლოა	მეტოქე

ვ. თუ გუნდმა დერეფანი აირჩია:

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



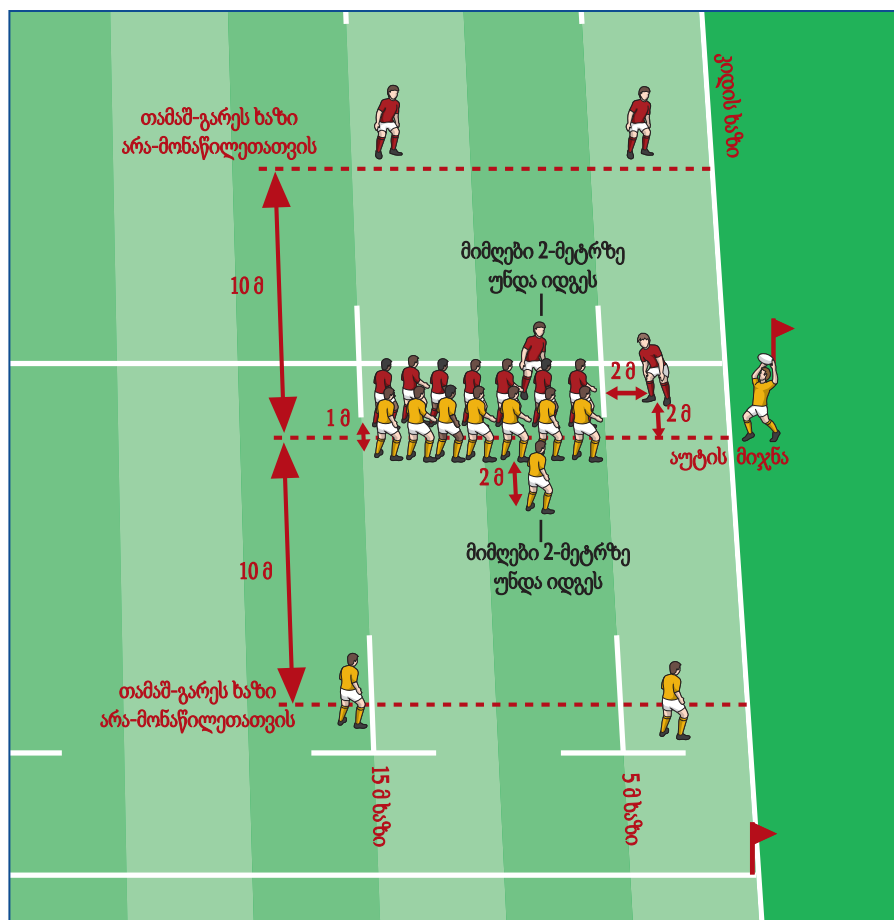
მოედნის ვერ მოგება



მოედნის მოგება

დერეფანში მოწყობა | დადგომა

9. დერეფანი ეწყობა | დგება | იმართება " აუტის მიჯნაზე".
10. [ორივე] გუნდი "აუტის მიჯნის" პარალელურად, თავისი ლელოს მხარეს, მიჯნიდან ნახევარ მეტრზე, 5- და 15-მეტრა წყვეტილებს შორის -- ცალკე, ერთ-მაგ ხაზად ამწყვრივებს მოთამაშეებს.
ეს 1-მეტრა შუალედი [მეტოქე] მწყვრივებს შორის შენარჩუნებული უნდა იქნას ბურთის მოწოდებამდე | აგდებამდე. **სასჯელი: თავისუფალი.**



დერეფანი

11. დერეფანში [თითო] გუნდიდან მინიმუმ ორი მოთამაშე უნდა დადგეს.
12. გუნდმა დერეფანში დადგომა | მოწყობა არ უნდა დაახანოს | გააჯანჯლოს.
სასჯელი: თავისუფალი.
13. გასამწკრივებელ მოთამაშეთა მაქსიმუმს ადგენს | განსაზღვრავს [კიდიდან] ბურთის მომწოდებელი გუნდი.
14. მეტოქემ მომწოდებელზე მეტი მოთამაშე არ უნდა გაამწკრივოს -- გამოწკრივებისა, თუ ბურთი დერეფნის მოწყობის-თანავე "ავარდა".
სასჯელი: თავისუფალი.
15. მომწოდებლის მეტოქეს კიდის ხაზსა და 5-მეტრა წყვეტილის შორის უნდა ეყენოს ერთი მოთამაშე -- აუტის მიჯნიდან 2 მეტრზე, თავისი ლელოს მხარეს და 5-მეტრა წყვეტილიდანაც 2 მეტრზე.
სასჯელი: თავისუფალი.
16. გუნდს შეუძლია დააყენოს [მხოლოდ] ერთი მიმდები -- თავისი ლელოს მხარეს, მწკრივიდან 2 მეტრზე, 5- და 15-მეტრა წყვეტილებს შორის.
სასჯელი: თავისუფალი.
17. დერეფნის მოწყობის [დერეფნად დადგომის] შემდეგ მოთამაშეს მწკრივის მიტოვება შეუძლია მხოლოდ იმისთვის, რომ თუ თავად:
 - ა. მომწოდებელი გუნდიდანაა -- ადგილი გაუცვალოს დერეფნის მონაწილე გუნდელს.
 - ბ. არა-მომწოდებელი გუნდიდანაა -- მის გუნდს დერეფანში მეტოქეზე მეტი მოთამაშე ა[და]რ ეყენოს.**სასჯელი:** თავისუფალი.
18. დერეფნის მონაწილეს ბურთის "ავარდნამდე" შეუძლია, ადგილი გაუცვალოს დერეფნისვე მონაწილე გუნდელს.
19. თუ მოთამაშე [ბურთის დასაუფლებლად ასახტომელი] გუნდელის აწევას აპირებს -- მისთვის ხელის წინდაწინ ჩავლება შეუძლია: უკნიდან - შორტზე და ზემოთ, წინიდან კი -- ბარძაყზე და ზემოთ.
სასჯელი: თავისუფალი.
20. ვიდრე ბურთი [კიდიდან მისი] მომწოდებლის | ამგდების ხელის მტევანს არ მოსწყდება -- დერეფნელი არ უნდა ახტეს | აწიონ. **სასჯელი:** თავისუფალი.
21. ბურთის "ავარდნამდე" დერეფნელი მეტოქეს არ უნდა შეეხოს.
სასჯელი: ჯარიმა.

ბურთის ავარდნა | მოწოდება | აგდება

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

სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დერეფანს | შერკინებას.

23. ბურთი [ხელით] უნდა იტყორცნოს:

ა. პირდაპირ -- "აუტის მიჯნის" გასწვრივ.

ბ. მან მიწის | მოთამაშეთა შეხებამდე 5-მეტრა წყვეტილს უნდა უწიოს.

სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დერეფანს | შერკინებას. თუ მეტოქემ დერეფანი აირჩია და თავადაც არა-სწორად მოაწოდა -- შერკინება ერგება იმ გუნდს, რომელმაც არა-სწორად პირველმა მოაწოდა.

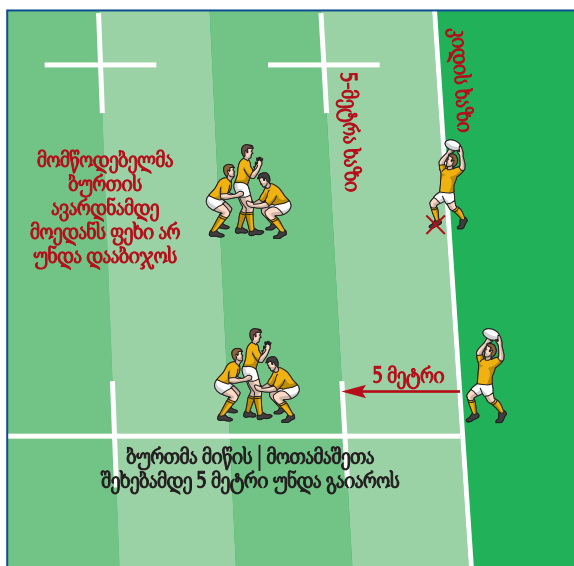
გ. გაუჯანჯლებლივ, დერეფნის მოწყობის-თანავე. **სასჯელი:** თავისუფალი.

24. მომწოდებელმა "ცრუ მოძრაობა" | ფინტი არ უნდა იხმაროს.

სასჯელი: თავისუფალი.

25. მომწოდებელს მეტოქემ მოწოდებაში ხელი არ უნდა შეუშალოს.

სასჯელი: თავისუფალი.



დერეფნის დროს

26. დერეფანი იწყება მაშინ, როცა ბურთი [კიდიდან] მისი მომწოდებლის ხელის მტევანს [მო]სწყდება | შორდება.
27. მომწოდებელს | "ამის უშუალო მეტოქეს" დერეფნის დაწყების-თანავე შეუძლია:
 - ა. ჩადგეს დერეფანში.
 - ბ. [დერეფის] არა-მონაწილეთათვის დადგენილი, სათანადო [თავისი გუნდის] "თამაშ-გარეს" ხაზის უკან დაიხიოს | ჩავიდეს.
 - გ. დარჩეს კიდის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში -- ოღონდაც, აუტის მიჯნის უკან.
 - დ. თუ მიმდების პოზიცია თავისუფალია -- იქ გადავიდეს.
28. თუ ეს ორი მოთამაშე სხვაგან წავა -- თამაშ-გარეთ აღმოჩნდება.
სასჯელი: ჯარიმა.
29. "დერეფნელს" დერეფნის დაწყების-თანავე შეუძლია:
 - ა. იბრძოლოს ბურთისთვის [მის მოსაპოვებლად | დასაუფლებლად].
 - ბ. ბურთი დაიჭიროს | ხელის წაკვრით [უკან] გადმოაგდოს. ამხტარს გარე [არა მეტოქის-კენა] ხელით თამაში მაშინდა შეეძლება, თუ ორივე მტევანს თავის ზემოთ აწევს.
სასჯელი: თავისუფალი.
 - გ. აწიოს გუნდელი. თუ მოთამაშეებმა ამხტარს ხელი შეაშველეს, როგორც კი ბურთს ვინმე მოიგებს -- აწეული ძირს უხიფათოდ უნდა დაუშვან. **სასჯელი: თავისუფალი.**
 - დ. მწკრივიდან იმისთვის გავიდეს, რომ [იქიდან გადმოგდებული | გადმოწოდებული] ბურთი დაიჭიროს -- ოღონდაც, მოთამაშე თავისი ლელოს მხარეს, აუტის მიჯნიდან 10 მეტრის ფარგალში უნდა დარჩეს და დერეფნის დასრულებამდე არ გაჩერდეს.
სასჯელი: თავისუფალი.
 - ე. დაიჭიროს | [მიწაზე] წააქციოს ბურთიანი მეტოქე -- ოღონდაც, არა ამხტარი. **სასჯელი: ჯარიმა.**



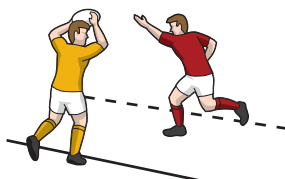
მეტოქეს არ
დაეყრდნო



მეტოქეს ხელი არ ჰკრა



მეტოქეს არ დაეჯახო



მოწოდებაში ხელი არ შეუშალო



წინდაწინ ჩავლება
ნება-დართულია



აწევაც
ნება-დართულია

თამაშ-გარე დერეფანში

30. ბურთის ავარდნამდე და მოთამაშის | მიწის შეხებამდე -- დერეფნელი თამაშშია [თამაშ-გარეთ არაა], თუ აუტის მიჯნიდან თავისი ლელოს მხარესაა.
31. მოთამაშე თუ ბურთისთვის ახტა, მაგრამ ვერ დაიჭირა და აუტის მიჯნასაც გადასცდა -- უმაღ უნდა დაბრუნდეს თავის მხარეზე.
32. ბურთის ავარდნამდე და მოთამაშის | მიწის შეხებამდე -- დერეფნელისთვის "თამაშ-გარეს ხაზი" აუტის მიჯნაა, ხოლო შემდეგ -- თავად "ბურთი" [ბურთზე მიჯნის პარალელურად გამავალი ხაზი].
33. თუ აუტის მიჯნაზე რაქი | მოლი გაიმართა, დერეფნის მონაწილე:
 - ა. ან უნდა ჩაებას [ამ] რაქში | მოლში.
 - ბ. ანაც ჩა[მო]ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან -- ეს ხაზი რაქში | მოლში ჩაბმულ გუნდელთა "ბოლო ფეხზე" გადის.
34. დერეფნელს ბურთის ავარდნის-თანავე შეუძლია 15-მეტრა წყვეტილის იქით | მიდმა გადასვლა. თუ ბურთი ამავე წყვეტილის არ გადასცდა -- მოთამაშე დერეფანს უმაღ უნდა დაუბრუნდეს.
35. "დერეფნის არა-მონაწილე" უნდა იდგეს | დარჩეს თავისი ლელოს მხარეს, აუტის მიჯნიდან მინიმუმ 10 მეტრზე -- ანაც თავის ლელოში | კარის ხაზზე, თუ ეს უფრო ახლოა.

თუ ბურთი უკვე ავარდა და მოთამაშე თამაშ-გარეა -- უმაღ უნდა ჩა[მო]ვიდეს "თამაშ-გარეს ხაზის" უკან, თორემ დაისჯება. ეს მოთამაშე თამაშში ვერ მობრუნდება სხვების ვერა-ნაირი მოქმედებით.
36. "დერეფნის არა-მონაწილეს" გუნდელის მიერ ბურთის მოწოდების-თანავე შეუძლია წინ გაქცევა | თამაშ-გარეს ხაზის გადაკვეთა.

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

სასჯელი: ჯარიმა.

დერეფნის დასრულება

37. დერეფანი დასრულებულია, თუ:
- ა. ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე:
 - i. დერეფნიდან გავიდა.
 - ii. კიდის ხაზსა და 5-მეტრა წყვეტილს შორის გავიდა.
 - iii. 15-მეტრა წყვეტილს გადასცდა.
 - ბ. მასში გამართულ რაქში | მოლში ჩაბმულთა ტერფები უკლებლივ გადასცდა აუტის მიჯნას.
 - გ. ბურთის თამაში შეუძლებელი გახდა.
38. დერეფნის დასრულებამდე "დერეფნელი" მწკრივიდან არ უნდა გავიდეს. გამონაკლისია მიმდებარე გადასვლა, თუ ეს პოზიცია თავისუფალია.
- სასჯელი: ჯარიმა.**

არსი

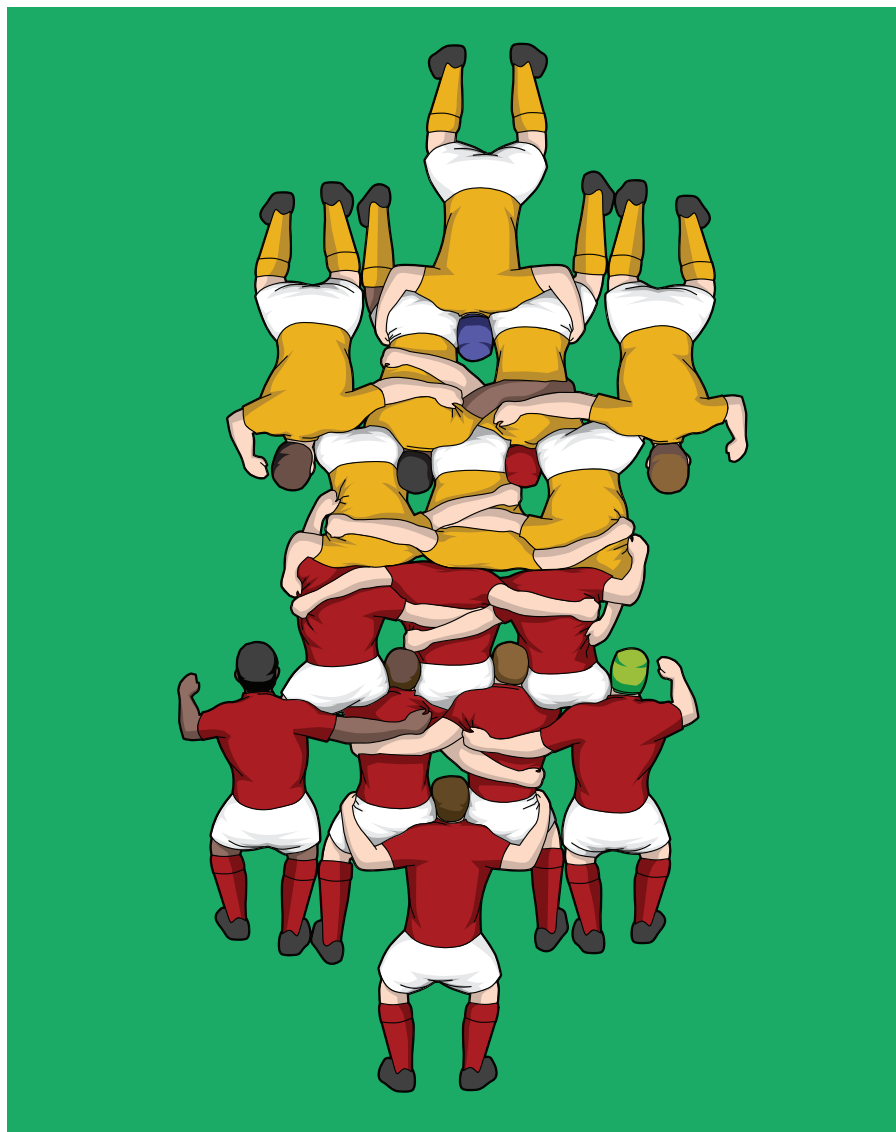
შერკინებაში თამაში "ბურთისთვის ბრძოლით" ახლდება -- მცირე [უმნიშვნელო] დარღვევის | შეფერხების შემდეგ.

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

დარღვევა შეფერხება	მოეწყოა	შეაგდებს
ბურთის წინ თამაში პასი -- ოღონდაც, არა დერეფანში	[შერკინების] ზონაში -- დარღვევის ადგილთან უახლოეს წერტილში	დამღვევის მეტოქე
ბურთის წინ თამაში პასი დერეფანში; დერეფანში არა-სწორად მოწოდება; უსწორო "უცებ შემოგდება"	აუტის მიჯნაზე, 15 მეტრა წყვეტილზე	დამღვევის მეტოქე
თამაშ-გარე "ღია თამაშში"	ზონაში -- იმ ადგილთან უახლოეს წერტილში სადაც დამღვევმა ბურთით ბოლოჯერ ითამაშა	დამღვევის მეტოქე
ჯარიმის თავისუფალის მაგივრად არჩეული	ზონაში -- დარღვევის ადგილთან უახლოეს წერტილში	იგივე გუნდი
დამცველის მიერ [თავის] ლელოში შეტანილი ბურთი უქმი გახდა	ზონაში -- იმ ადგილთან უახლოეს წერტილში, სადაც ბურთი უქმი გახდა	შემტევი გუნდი
ბოჭკაზე რაქში ბურთი ჩაიხურა	ზონაში -- ბოჭკასთან რაქთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელიც წინ ბოლო[ს] მიიწევდა; თუ წინ ვერავინ მიიწევდა -- შემტევი

დარღვევა შეფერხება	მოეწყო	შეგდება
მოლი უშედეგოდ დასრულდა	ზონაში -- მოლის დასრულების ადგილთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელიც მოლის დაწყებისას ბურთს არ ფლობდა; თუ მსაჯმა ვერ დაადგინა, ბურთი ვისი იყო -- მოლის შეფერხებისას წინ-მავალი გუნდი; თუ წინ ვერავინ მიიწევდა -- შემტევი
მოლი შეფერხდა ღია თამაშში ფეხით დარტყმულის შემდეგ	ზონაში -- მოლთან უახლოეს წერტილში	მოლის დაწყებისას ბურთის მფლობელი
უსწორო "ცენტრიდან 22-დან ლელოდან დარტყმის განახლების შემდეგ	შუა 22-ის 5-მეტრა ხაზის ცენტრის უახლოეს წერტილში	დამღვევის მეტოქე
შერკინებაში რაქში მოლში გუნდმა არ ვერ შეასრულა მსაჯის ბრძანება "გამოიტანეთ!"	ზონაში -- შერკინებასთან რაქთან მოლთან უახლოეს წერტილში	ურჩი გუნდის მეტოქე
ბურთი ბურთიანი მოთამაშე მსაჯს შეეხო და ამით რომელიმე გუნდმა იხეირა	ზონაში -- ფათერაკთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელმაც ბურთით ბოლომ ითამაშა

დარღვევა შეფერხება	მოწყობა	შეზღუდვები
ტრავმა მოთამაშის დაშავება	ზონაში -- იმ ადგილთან უახლოეს წერტილში, სადაც ბურთით ბოლოჯერ ითამაშეს	გუნდი, რომელიც ბურთს ბოლო[ს] ფლობდა
ხელ-ახალი შერკინება [წესის დაურღვევლად]	პირვანდელი შერკინების ადგილზე	იგივე გუნდი
[ჯარიმის] კარში დარტყმა გაჯანჯლდა ვერ მოესწრო	ზონაში -- დარღვევის ადგილთან უახლოეს წერტილში	დამრტყმელის მეტოქე
ალაღად დამჭერმა 1 წუთში ვერ დაარტყა	ზონაში -- თავისუფალის ადგილთან უახლოეს წერტილში	დამჭერის გუნდი
ნებისმიერი სხვა გაუთვალისწინებელი მიზეზით	ზონაში -- შეფერხების ადგილთან უახლოეს წერტილში	გუნდი, რომელიც წინ ბოლო[ს] მიიწევდა; თუ წინ ვერავინ მიიწევდა -- შემტევი



შერკინება

შერკინების მოწყობა | დადგომა

- შერკინება ეწყობა ზონაში -- მსაჯის მიერ მითითებულ ადგილზე.
- მსაჯი "კარის ხაზთა" პარალელურად, [მიწაზე ტერფით] მონიშნავს [შერკინების] "შუა ხაზს".
- ამ მონიშვნიდან 30 წამში გუნდი შესარკინებლად მზად უნდა იყოს.
სასჯელი: თავისუფალი.
- თუ ორივე გუნდს [მოედანზე] 15 მოთამაშე ჰყავს -- [ნაღდ | მიწოლიან] შერკინებაში, ნახატზე მოცემული წყობით, [სამ ხაზად], თითო 8 მოთამაშე უნდა დააყენოს.
გუნდს პირველ ხაზში სამი კაცი უნდა ეყენოს: ორი ბურჯი [აქეთ-იქით] და ერთი ცკვაჭი [შუაში]; მეორეში -- ორი კაცი; მესამეში კი -- ასევე სამი.

სასჯელი: ჯარიმა.

- თუ გუნდში რაიმე მიზეზით 15-ზე ერთით | ორით | სამით | ... ნაკლები მოთამაშე დარჩა -- შეიძლება [ნაღდ] შერკინებაში [ორივე გუნდიდან] დასაყენებელთა რიცხვის ამდენით-ვე შემცირება, ოღონდაც მინიმუმ ხუთამდე. [ერთ-ერთმა] გუნდმა გინდაც ამ შეღავათით ისარგებლოს -- მეტოქეს იგივე არ მოეთხოვება.
- მორკინალები [შერკინებაში ჩამდგარი მოთამაშეები] ერთმანეთს ასე უნდა შეეკრან:
 - ბურჯები -- კვაჭს [ცალი ხელით].
 - კვაჭი -- ბურჯებს ორივე ხელით: ამათ მკლავებს ზემოთ | ქვემოთ.
 - მეორე-ხაზელი -- წინ მდგომ ბურჯსა და გვერდით მდგომ მეორე-ხაზელს.
 - მესამე-ხაზელი -- მეორე-ხაზელ[ებს] მინიმუმ ცალი ხელით.

სასჯელი: ჯარიმა.

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

პირველ ხაზთა შეჭიდება

10. თუ ორივე მწყობრი [უკვე] სწორად და მყარად დგას და არც იძვრის -- მსაჯმა უნდა დაიძახოს "დაიხარეთ!" [ინგლისურად "ქრაუჩ"]
- ა. თუ პირველი ხაზები აქამდე არ დახრილან -- წინ იმდენად უნდა დაიხარონ, რომ ყოველ მოთამაშეს "თავი და ბეჭები" საკუთარ გავაზე დაბლა არ ექნეს. ასეთი დგომი პირველ-ხაზელმა შერკინების დასრულებამდე უნდა შეინარჩუნოს.
 - ბ. პირველი ხაზები ერთმანეთს ისე უნდა დაუდგნენ, რომ თითოეული მოთამაშის თავი უშუალო | მოპირდაპირე მეტოქის თავის მარცხნივ ხვდებოდეს და არ ეხებოდეს [მეტოქის] მხარ-ბეჭსა და კისერს [ყელს].

სასჯელი: თავისუფალი.

11. თუ ორივე მწყობრი [უკვე] სწორად და მყარად დგას და არც იძვრის -- მსაჯმა უნდა დაიძახოს "შეეკარით!" [ინგლისურად "ბაინდ"]
- ა. "მარცხენა ბურჯმა" მეტოქის "მარჯვენა ბურჯს" მარცხენა მკლავი "მარჯვენა მკლავის შიგნიდან" უნდა დაადოს.
 - ბ. "მარჯვენა ბურჯმა" მეტოქის "მარცხენა ბურჯს" მარჯვენა მკლავი "მარცხენა წინა-მხრის გარედან" უნდა დაადოს.
 - გ. ბურჯმა მეტოქის კვართს ხელი ზურგზე | გვერდზე უნდა ჩაავლოს.
 - დ. მოთამაშეები ასე შეკრულნი შერკინების დასრულებამდე უნდა დარჩნენ.

სასჯელი: ჯარიმა.

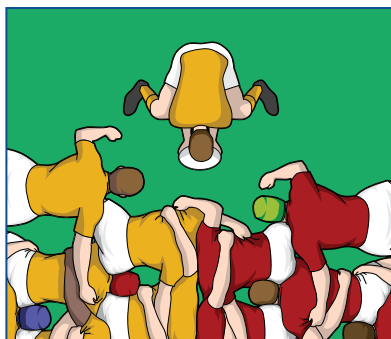
12. თუ ორივე მწყობრი [უკვე] სწორადაა და მყარად დგას და არც იძვრის -- მსაჯმა უნდა დაიძახოს "შეეჭიდეთ!" [ინგლისურად "სეთ"]
- ა. მწყობრებს შეეჭიდება ამის შემდეგლა შეუძლიათ -- შერკინების მოწყობაც სრულდება და იქმნება გვირაბი, რომელშიც ბურთი უნდა შეაგდონ.
 - ბ. ყველა მოთამაშე ისე უნდა იდგეს, რომ მზად იყოს "წინ მისაწოლად".
 - გ. პირველ-ხაზელს ორივე ფეხი მიწაზე უნდა ედგას, სიმძიმე კი მყარად ჰქონდეს გადატანილი თუნდაც ცალზე.
 - დ. კვაქს ფეხი არ უნდა ედგას "თანა-გუნდელი ბურჯების უწინარესი [ყველაზე წინა] ტერფის" წინ.

სასჯელი: თავისუფალი.

ბურთის შეგდება

13. "ცხრა" თავად ირჩევს იმ მხარეს, საიდანაც ბურთი შერკინებაში უნდა შეადოს.
14. თუ როგორ უნდა ეჭიროს ცხრას ბურთი -- ეგ იხილეთ ნახატზე.
15. თუ ორივე მწყობრი [უკვე] სწორად და მყარად დგას და არც იძვრის -- ცხრამ ბურთი უნდა შეადოს:
 - ა. არჩეული მხრიდან.
 - ბ. გვირაბის გარედან.
 - გ. მალე | გაუჯანჯლებლივ.
 - დ. ერთ-მაგი | უწყვეტი "წინ მოძრაობით".
 - ე. ისე, რომ ბურთი სწრაფად მოძრაობდეს.
 - ვ. სწორად | პირდაპირ -- შუა ხაზის გასწვრივ. ცხრას შეუძლია, გვირაბის-კენა მხარი შუა ხაზზე გაისწოროს, ანუ თავისი გუნდის ლელოსკენ ჩაიწიოს "მხრის განის" ტოლი მანძილით.
 - ზ. ისე, რომ ბურთი მიწას პირველად გვირაბშილა შეეხოს.

სასჯელი: თავისუფალი.



შერკინებაში ბურთის შეგდება

შერკინების დროს

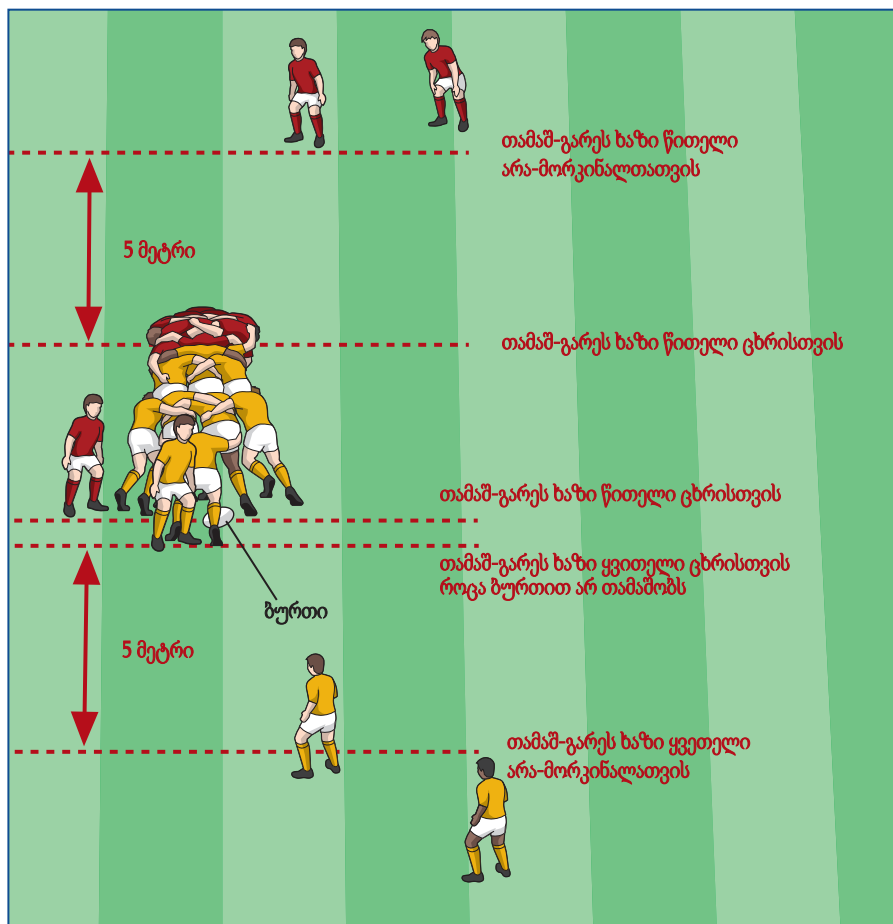
16. შერკინება იწყება მაშინ, როცა ბურთი "ცხრის" ხელის მტევანს სწყდება | შორდება.
17. გუნდი არ უნდა მიაწვეს შერკინების დაწყებამდე. **სასჯელი: თავისუფალი.**
18. ბურთის მოპოვება ნება-დართულია მიწოლით -- მეტოქე თუ უკან დაიხევს და ბურთი აქეთ დარჩება.
19. მოთამაშე უნდა მიაწვეს პირდაპირ და მიწის პარალელურად.
სასჯელი: ჯარიმა.
20. თუ გვირაბში ბურთი უკვე შეეხო მიწას -- პირველ-ხაზელს შეუძლია, მისი მოგება ფეხით სცადოს. **სასჯელი: თავისუფალი.**
21. პირველ-ხაზელს შეუძლია, ბურთს ჰკრას ნებისმიერი ფეხი, მაგრამ არა -- ერთ-ბაშად ორივე. **სასჯელი: ჯარიმა.**
22. [შერკინებაში] ბურთის შემგდები გუნდის კვაჭმა ბურთს აუცილებლად უნდა [და]ჰკრას | მიატყვას ფეხი. **სასჯელი: თავისუფალი.**
23. პირველ-ხაზელმა ბურთი გვირაბიდან განზრახ არ უნდა გამოაგდოს შეგდების მხარეს. **სასჯელი: თავისუფალი.**
24. შერკინებაში მდგარ მოთამაშეს შეუძლია იქვე მყოფი ბურთით თამაში -- ოღონდაც მხოლოდ "ტერფით | ფეხის ქვემო ნაწილით". მოთამაშემ ბურთი [მიწიდან] ტერფებით არ უნდა აწიოს. **სასჯელი: ჯარიმა.**
გამონაკლისი: შემკვრელს შეუძლია, [ხელით] აიღოს მეორე-ხაზელთა ფეხებთან დებული ბურთი
25. თუ შერკინება ჩაიქცა, ანაც მორკინალი ჰაერში აწიეს | შერკინებიდან ამოდევენს -- მსაჯმა უმაღლესი უნდა დაუსტვინოს, რათა მოთამაშეებმა მიწოლა შეწყვიტონ.
26. თუ შერკინება არ იძვრება, მაგრამ გუნდმა უკვე 3-5 წამია, რაც ბურთი მოიგო და მას შემკვრელი აკონტროლებს -- მსაჯმა უნდა დაუმახოს "გამოიტანეთ!". ბურთიანმა გუნდმა მითითება | ბრძანება უმაღლესი უნდა შეასრულოს.
სასჯელი: შერკინება.

თამაშ-გარე შერკინებაში

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

სასჯელი: ჯარიმა.

33. თამაშ-გარეს ხაზები უქმდება | ქრება | იშლება შეკრკინების დასრულების-თანავე.



თამაშ-გარე შერკინებაში

ხელ-ახალი შერკინება

34. როცა წესი არ დარღვეულა -- მსაჯი თამაშს აჩერებს და შერკინებას ხელ-ახლა ნიშნავს, თუ:

- ა. ცხრამ ბურთი შერკინებაში შეაგდო, ის კი გვირაბის [ნებისმიერი] ბოლოდან გამოვარდა.
- ბ. სანამ სხვაფრივ დასრულდებოდა -- შერკინება ჩაიქცა | დაიშალა.
- გ. შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა -- მისი შუა ხაზი კიდიხაზისადმი პარალელურ მდგომარეობას გადასცდა.
- დ. ბურთი ვერავინ მოიგო | მოიპოვა.
- ე. ბურთი გვირაბიდან განგებ არ გამოუგდიათ.

გამონაკლისი: თუ ბურთი გვირაბიდან ზედიზეგ გამოაგდეს -- მსაჯმა ეს "განზრახ დარღვევად" უნდა მიიჩნიოს. **სასჯელი:** ჯარიმა.

35. ხელ-ახალ შერკინებაში ბურთს იგივე გუნდი შეაგდებს.

შერკინების დასრულება:

36. შერკინება დასრულებულია, თუ:

- ა. ბურთი იქიდან ნებისმიერი გზით გამოვიდა -- გვირაბის გარდა.
- ბ. ბურთმა "ბოლო-ფეხს" უწია და იგი აიღო "ბოლო კაცმა" | გა[მო]იტანა ამისმა გუნდელმა ცხრამ.
- გ. შემკვრელმა [ხელით] აიღო მეორე-ხაზელთა ფეხებთან დებული ბურთი.
- დ. მსაჯმა დარღვევის ნიშნად დაუსტვინა.
- ე. [ჯერაც] შერკინებაში მყოფი ბურთი უკვე ლელოშია [კარის ხაზზეა | მის გადღმადა].

სახიფათო | აკრძალული ფანდები [შერკინებაში]

37. შერკინებაში სახიფათო თამაშად ითვლება:

- ა. პირველი ხაზი მეტოქისკენ რომ გაექანება.
- ბ. მეტოქის "შენსკენ" მოწევა.
- გ. მეტოქის განზრახ აწევა | ამოდევნა.
- დ. შერკინების განზრახ ჩაქცევა.
- ე. განზრახ წაქცევა | ჩამუხლვა.

სასჯელი: ჯარიმა.

38. კიდევ იკრძალება:

- ა. შერკინებიდან გამოსულ ბურთზე უმაღლეს დაცვას | დაწოლა.
- ბ. ცხრა რომ [ჯერაც] შერკინებაში მყოფ ბურთს ფეხს დაარტყამს.
- გ. არა-პირველ-ხაზელი მეტოქეს რომ იჭერს | აწევა.

სასჯელი: ჯარიმა.

- დ. შერკინებიდან გამოსული ბურთის იქვე მიბრუნება.
- ე. არა-პირველ-ხაზელი გვირაბში რომ ბურთით თამაშობს.
- ვ. ცხრა რომ მეტოქეს [ხელის დაქნევით] ატყუებს, ბურთი შერკინებიდან გამომავალი.

სასჯელი: თავისუფალი.

განვრცობა

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

არსი

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

ადგილ-მდებარეობა

1. ჯარიმა | თავისუფალი ინიშნება [სათამაშო] მოედანზე, ოღონდაც ლელოდან | კარის ხაზიდან მინიმუმ 5 მეტრზე. რა წესი დაირღვა და სად დაინიშნება ჯარიმა დგინდება ასე:

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

წესი დაირღვა	ინიშნება
ღია თამაშში -- დამრტყმელს [გვიან] განზრახ დაეჯახნენ.	"მართალ გუნდს" ჯარიმა ერგება მისი მოთხოვნა შეუძლია: დარღვევის ადგილზე. ბურთის მიწაზე დაცემის "დაცემამდე ბურთით შემდეგი თამაშის მისი შეხების" ადგილზე. - თუ დარღვევის ადგილი დამრტყმელის ლელოშია -- ჯარიმა გადმოდის კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წყვეტილზე], დარღვევის ადგილის პირდაპირ, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე. - თუ ბურთის მიწაზე დაცემის "დაცემამდე ბურთით შემდეგი თამაშის მისი შეხების" ადგილი კიდიდან 15 მეტრის ფარგალშია -- ჯარიმა ამის გასწვრივ, 15-მეტრა წყვეტილზე გადადის. - თუ ბურთი აუტში პირდაპირ გადავიდა დაეცა -- 15 მეტრა ხაზზე, ბურთის აუტში გასვლის ადგილის გასწვრივ. - თუ ბურთი ლელოში ლელოს კიდეზე [ლელოს] უკანა ხაზზე ამის გადაღმა დაეცა -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე: იმ ადგილის პირდაპირ, სადაც ბურთმა კარის ხაზი გადაკვეთა -- ოღონდაც, კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე. - თუ ბურთი კარის ძელს ხარისხას მოხვდა -- ბურთის მიწაზე დაცემის ადგილზე.

წესი დაირღვა	ინიშნება
ბურთი ხელით განზრახ გადაადგდეს [სათამაშო] არიდან	თუ გადაადგდეს: - მოედნიდან კიდეზე ლელოს კიდეზე უკანა ხაზზე -- დარღვევის ადგილზე, ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე და კარის ხაზიდან მინიმუმ 5 მეტრზე. - ლელოდან კიდეზე ლელოს კიდეზე -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წყვეტილზე], ოღონდაც კიდიდან მინიმუმ 15 მეტრზე. - ლელოდან [ლელოს] უკანა ხაზზე -- კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წყვეტილზე] დარღვევის ადგილის პირდაპირ.
ლელოში კარის ხაზიდან 5 მეტრის ფარგალში	[სათამაშო] მოედანზე, კარის ხაზიდან 5 მეტრზე [წყვეტილზე] დარღვევის ადგილის პირდაპირ.

2. ჯარიმა | თავისუფალი სრულდება იქიდან, სადაც დაინიშნა, ანაც ამ ადგილზე უკნიდან -- მასზე "გამავალი ხაზიდან". თუ დარტყმა უსწორო ადგილიდან შესრულდა -- უნდა გამეორდეს.

სამაგიერო ფაზები

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

შესრულება

5. დარტყმა მალე [გაუჯანჯლებლივ] უნდა შესრულდეს.
6. დარტყმა გუნდის ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია.
გამონაკლისია: "ალალის" გამო დანიშნული თავისუფალი.
7. დამრტყმელმა უნდა გამოიყენოს ის ბურთი, რომლითაც თამაშობდნენ.
"უვარგისი ბურთის" გამოცვლა შეიძლება მხოლოდ მსაჯის დასტურით.

8. ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით | მიწიდან.
გამონაკლისი: მიწიდან არ შეიძლება კიდეზე [აუტში] დარტყმა.
9. დარტყმა შეიძლება ნებისმიერ მხარეს [მიმართულებით].
10. დამრტყმელის [მთელი] გუნდი დარტყმამდე ბურთის უკან უნდა იყოს.
გამონაკლისია მიწიდან დარტყმისას ბურთის დამჭერი.
11. დარტყმით ბურთი თვალ-საჩინოდ უნდა გადაადგილდეს: თუ დამრტყმელს ხელით უჭირავს -- ბურთი მტევანს ცხადად უნდა მოშორდეს. თუ ბურთი მიწაზე დევს -- ადგილი უნდა მოინაცვლოს.
თუ დარტყმა სწორად შესრულდა -- დამრტყმელს ბურთით [ხელ-ახლა] თამაში არა-ნაირად არ ეზღუდება.

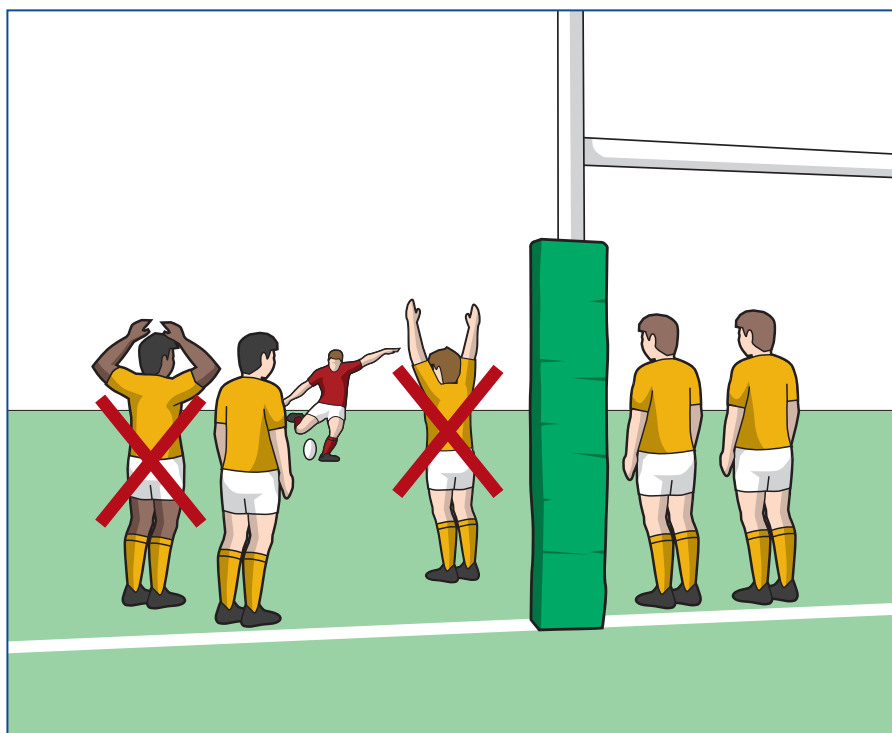
სასჯელი: შერკინება.

მეტოქე დარტყმის დროს

12. ჯარიმის | თავისუფალის დანიშვნის-თანავე მეტოქემ [ამ ადგილიდან] უმაღლეს უკან უნდა დაიხიოს 10 მეტრით, ანაც თავის ლელოში [კარის ხაზამდე] ჩავიდეს -- თუ ეს უფრო ახლოა.
13. გინდ დარტყმა უცებ შესრულდეს და [დამრტყმელის] გუნდიც ბურთაობდეს -- მეტოქემ მაინც უკან უნდა იხიოს და დადგენილი მანძილის გავლამდე თამაში არ ჩაერიოს.
14. თუ დარტყმა ისე სწრაფად შესრულდა, რომ მეტოქემ გაცლა ვერ მოასწრო -- არ უნდა დაისაჯოს. მას თამაშში ჩარევა შეეძლება 10 მეტრით უკან-დახევის შემდეგ, ან როცა მას გადაუსწრებს "დარტყმის ადგილს" 10 მეტრით დამორბეული გუნდელი.
15. მეტოქე დამრტყმელს არ უნდა გადაეღობოს. მან [მართალ] გუნდს ხელი არ უნდა შეუშალოს დარტყმის დროულად | უცებ შესრულებაში -- მისგან შორს განგებ არ უნდა წაიღოს | გადაადგოს | ფეხით დაარტყას ბურთი.
სასჯელი: ხელ-ახალი ჯარიმა | თავისუფალი -- პირვანდელზე 10 მეტრით წინ. ეს დარტყმა რომ შესრულდეს -- მსაჯმა ჯერ "ახალი ადგილი" უნდა მონიშნოს.

მეტოქე თავისუფალის დროს

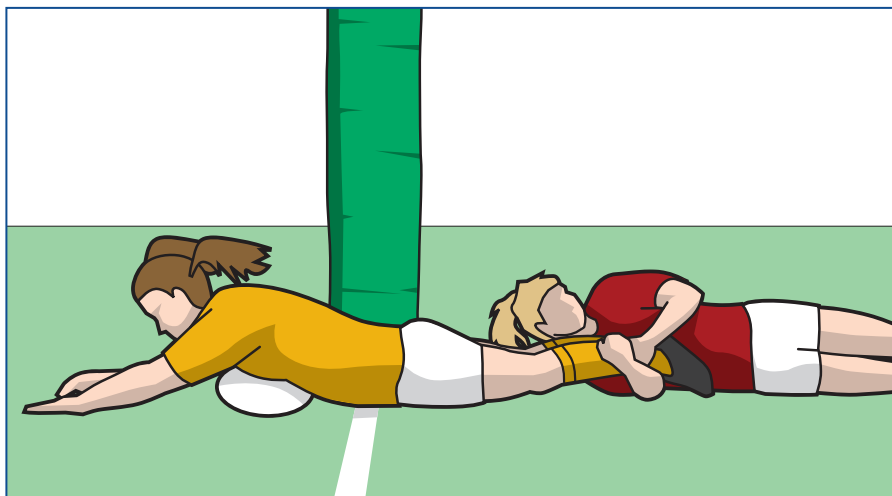
16. როგორც-კი დამრტყმელი გამოძრავდება -- მეტოქეს შეუძლია შესაბოჭად | დარტყმაზე დასაფარებლად მიუხდეს | მიეჭრას | თავს დაესხას.
17. თუ მეტოქე დამრტყმელს წესის დაცვით მიუხდა და არ დაარტყმევინა -- თავისუფალი უქმდება. მეტოქეს იქვე ერგება შერკინება.



ჯარიმის კარში დარტყმა

ბურთის დამიწება

1. მოთამაშემ ბურთი ლელოში დაამიწა, თუ:
 - ა. ბურთი ხელით ეჭირა და იგი ლელოში მიწას შეახო.
 - ბ. ბურთს ლელოში დაადო [ხელის] მტევანი [მტევნები] | მკლავ[ებ]ი, ანაც დააწვა გულ-მკერდით [მუცლიდან მოყოლებული კისრის ჩათვლით].



ბურთის დამიწება

2. ბურთის "მიწიდან აღება" დამიწება არაა. მოთამაშეს შეუძლია ლელოში [მიწიდან] აიღოს ბურთი და ლელოშივე სხვაგან დაამიწოს.
3. თუ შემტევმა ბურთი დაამიწა [მეტოქის] ლელოში -- მის გუნდს "ლელო გატანილად" ეთვლება. >> **წესი 8.2**
4. თუ ბურთიანმა შემტევმა ბურთი [მეტოქის] ლელოში დაამიწა და იმავე-დროულად შეეხო ლელოს კიდის ხაზს | უკანა ხაზს | მიწას ამათ გადადმა -- დამცველს ერგება "22-დან დარტყმა".
5. თუ ბურთიანმა მოთამაშემ ბურთი [ნებისმიერ] ლელოში დაამიწა და იმავე-დროულად შეეხო კიდის ხაზს | მიწას ამის გადადმა -- ბურთი აუტშია და მეტოქეს ერგება დერეფანი.
6. თუ დამცველმა ბურთი დაამიწა [თავის] ლელოში -- მის გუნდს "ლელო დაცულად" ეთვლება.

7. თუ შებოჭილმა დამცველმა ინერციით უწია თავის ლელოს და ბურთი იქ დაამიწა -- ლელო დაცულად ეთვლება.
8. თუ დამცველი თავის "კარის ხაზთან" შებოჭეს, მაგრამ ლელოს მისწვდა და იქ ბურთი უმაღლესი დაამიწა -- ლელო დაცულად ეთვლება.
სასჯელი: ჯარიმა.
9. გინდ მოთამაშე აუტში [კიდევ] | "ლელოს კიდევ" იყოს -- თუ ბურთი არ უჭირავს -- ლელოში მისი დამიწებით "ლელოს გატანა | დაცვა" მაინც შეუძლია.
10. თუ შებოჭილი ლელოს გადასწვდა და იქ ბურთის დამიწებას ცდილობს -- მეტოქეს შეუძლია ბურთი "ხელით წაართვას" -- ოღონდაც, ბურთის "ფეხით დარტყმა" ეკრძალება. **სასჯელი: ჯარიმა.**

უქმი ბურთი "ლელოს გავლით"

11. თუ მოედნიდან ფეხით დარტყმული ბურთი "მეტოქის ლელოს გავლით" ლელოს კიდევ | უკანა ხაზზე გადავიდა -- დამცველ გუნდს შეუძლია აირჩიოს:
 - ა. 22-დან დარტყმა.
 - ბ. შერკინება დარტყმის ადგილზე.

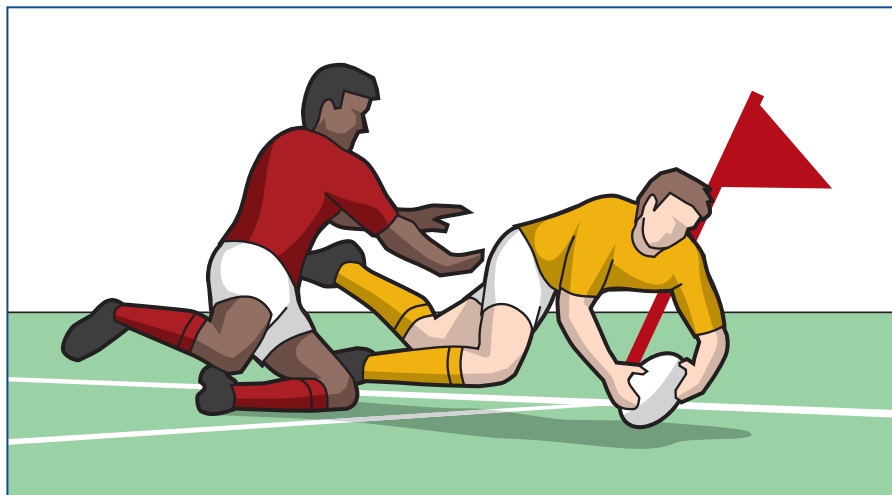
გამონაკლისი: ჯარიმიდან | არეკნით "კარში წარუმატებელი" დარტყმის შემდეგ -- დამცველ გუნდს ერგება 22-დან დარტყმა.

დამცველი თავის ლელოში

12. თუ დამცველი თუნდაც ნაწილობრივად თავის ლელოში და იმავე-დროულად გადასული არაა კიდევ | ლელოს კიდევ | [ლელოს] უკანა ხაზზე -- "თავის ლელოში მყოფად" ითვლება | მიიჩნევა.
13. თუ ლელოში მყოფმა მოთამაშემ მოედნიდან აიღო ბურთი -- მას ბურთის "ლელოში შეტანა" ჩაეთვლება.
14. თუ ლელოს უკანა ხაზზე | ამის გადაღმა | ლელოს კიდევ მყოფმა მოთამაშემ ლელოდან აიღო ბურთი -- მას ბურთის "უქმად ქცევა" ჩაეთვლება.

ალმინი სარის შეხება

15. თუ ბურთი | ბურთიანი მოთამაშე შეეხო კარის ხაზის ბოლოში დასაბრუნებელ ალმინ სარს, მაგრამ კიდევ | ლელოს კიდევ [სხვა-ნაირად] არ გადასულა -- თამაში გრძელდება.
გამონაკლისი "სარის ძირში" დამიწება.



მოთამაშე დამიწებისას სარს შეხება

შეფერხება ლელოში

16. თუ "ბურთიანი მოთამაშე" ლელოში ისე დაიჭირეს | გააკავეს, რომ ბურთს ვერ ამიწებს | ვეღარ თამაშობს -- ბურთი უჭმია.
თამაში ახლდება "ლელოს ხაზიდან" დარტყმით.

ქოქმანი დამიწების გამო

17. თუ ვერ დგინდება, ლელოში ბურთი [ჯერ] რომელმა გუნდმა დაამიწა -- თამაში ახლდება შერკინებით: 5-მეტრა წყვეტილზე, დამიწების ადგილის პირისპირ. ბურთს შეაგდებს შემტევი.



წესთა ვარიაციები ჭაბუკები



*თამაშის ყველა წესი ქაბუკთა [19-წლამდე] თამაშებზეც ვრცელდება.
გარკვეული ცვლილებები და დამატებები ამ ვარიაციებშია მოცემული:*

წესი 3: გუნდი

ემატება:

8. გუნდში გინდ 22 მოთამაშე იყოს -- მაინც აუცილებელია 6 პირველ-ხაზელის ყოლა: გუნდს უნდა შეეძლოს და კვაჭისა და ორივე ბურჯის შეცვლა.

ემატება:

35. [ტაქტიკურად] შეცვლილ მოთამაშეს [უპირობოდ] შეუძლია დაშავებული გუნდელის შეცვლა.

წესი 5: დრო

1. თამაში | მატჩი გრძელდება 80 წუთს და იყოფა ორ 40-წუთა ნახევრად | ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". გარდა ამისა, ორგანიზატორმა ფრედ დასრულებულ თამაშზე შეიძლება დააწესოს "დამატებითი დრო".

ამის ნაცვლად:

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

წესი 19: შერკინება

6. თუ გუნდში რაიმე მიზეზით 15-ზე ერთით | ორით | სამით | ... ნაკლები მოთამაშე დარჩა -- შეიძლება [ნაღდ] შერკინებაში [ორივე გუნდიდან] დასაყენებელთა რიცხვის ამდენით-ვე შემცირება, ოღონდაც მინიმუმ ხუთამდე. [ერთ-ერთმა] გუნდმა გინდაც ამ შეღავათით ისარგებლოს -- მეტოქეს იგივე არ მოეთხოვება.

ამის ნაცვლად:

6. "პირველი ხაზის" სამივე და "მეორე ხაზის" ორივე მორკინალი ამ პოზიციებისთვის "სათანადოდ გაწვრთნილნი" უნდა იყვნენ. თუ ესენი ერთ-ერთმა გუნდმა რაიმე მიზეზით მოისაკლისა -- მსაჯმა თამაში 8-კაცა "ცრუ შერკინებით" უნდა გააგრძელოს.
 - ა. "8-კაცა შერკინება" 3-4-1 წყობით უნდა დადგეს. შემკვრელი უნდა მიაწვეს მეორე-ხაზელებს, ამათ კი თავები კვაჭის აქეთ-იქით ედოთ.
 - ბ. თუ გუნდში რაიმე მიზეზით 15-ზე ერთით | ორით | სამით ... ნაკლები მოთამაშე დარჩა -- შეიძლება [ნაღდ] შერკინებაში [ორივე გუნდიდან] დასაყენებელთა რიცხვის ამდენით-ვე შემცირება, ოღონდაც მინიმუმ ხუთამდე.
 - გ. თუ [ერთ-ერთმა] გუნდმა ამ შეთავაზებით ისარგებლა -- მეტოქეც ასევე უნდა მოიქცეს.
 - დ. "ნაკლული შერკინება" ასე ეწყობა:
 - i. 7-ჭაბუკა 3-4 წყობით [უშემკვრელოდ].
 - ii. 6-ჭაბუკა 3-2-1 წყობით [უფრთებოდ].
 - iii. 5-ჭაბუკა 3-2 წყობით [პირველ და მეორე ხაზთა ამარა].

სასჯელი: თავისუფალი.

34. როცა წესი არ დარღვეულა -- მსაჯი თამაშს აჩერებს და შერკინებას ხელ-ახლა ნიშნავს, თუ:
 - გ. შერკინება 90 გრადუსზე მეტად დატრიალდა -- მისი შუა ხაზი კიდის ხაზისადმი პარალელურ მდგომარეობას გადასცდა.

ამის ნაცვლად:

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

38. კიდევ იკრძალება

ემატება:

- ზ. გუნდი "შერკინებაში მიწოლით" მეტოქეს რომ დაახევინებს "მეტრ-ნახევარზე მეტით".
- თ. გუნდი მოგებულ ბურთს რომ შერკინების კუდში აკონტროლებს -- მაგრამ არ გამოაქვს.

სასჯელი: თავისუფალი.

- ი. შერკინების განზრახ დატრიალება.

სასჯელი: ჯარიმა.



წესთა ვარიაციები
შვიდკაცა



თამაშის ყველა წესი 7-კაცას თამაშებზეც ვრცელდება. გარკვეული ცვლილებები და დამატებები ამ ვარიაციებშია მოცემული:

წესი 3: გუნდი

1. თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს მაქსიმუმ 15 მოთამაშე.

ამის ნაცვლად:

1. თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს მაქსიმუმ 7 მოთამაშე.

2 არ მოქმედებს

4. ნაკრებთა | სანაკრებო თამაშებზე | მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლიოს მაქსიმუმ 8 შემცვლელი [სათადარიგო].

ამის ნაცვლად:

4. ნაკრებთა თამაშებზე გუნდს შეუძლია იყოლიოს და გამოიყენოს მაქსიმუმ 5 შემცვლელი [სათადარიგო].
5. სხვა თამაშებზე შემცვლელთა რაოდენობას -- მაქსიმუმ რვას -- ორგანიზატორი აწესებს.

ამის ნაცვლად:

5. სხვა თამაშებზე შემცვლელთა რაოდენობას -- მაქსიმუმ ხუთს -- ორგანიზატორი აწესებს.

8-13 არ მოქმედებს

16-20 არ მოქმედებს

31. თუ "დროებითი შემცვლელი" სინზინში | ყვითლით | დროებითვე გააძევეს -- "მის მიერ შეცვლილი" სინზინის ამოწურვის შემდეგა შემოვა.
გამონაკლისია 3.19 და 3.20 წესები -- თუ გასულ [დროებით შემცვლილ] პირველ-ხაზელს დროულად უწამლეს და გუნდს იგი "ნაღდ | მიწოლიან შერკინებაში" დაჭირდა.

ამის ნაცვლად:

31. თუ "დროებითი შემცვლელი" სინზინში | ყვითლით გააძევეს და "მის მიერ შეცვლილს" დროულად უწამლეს -- ამას შესვლა სინზინის ამოწურვის შემდეგა შეეძლება.

33ა არ მოქმედებს

33ე არ მოქმედებს

34 არ მოქმედებს

წესი 5: დრო

1. თამაში | მატჩი გრძელდება 80 წუთს და იყოფა ორ 40-წუთა ნახევრად | ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". გარდა ამისა, ორგანიზატორმა ფრედ დასრულებულ თამაშზე შეიძლება დააწესოს "დამატებითი დრო".

ამის ნაცვლად:

1. თამაში გრძელდება 14 წუთს და იყოფა ორ 7-წუთა ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". თუ ფრეზე დასანიშნია "დამატებითი დრო", იგი -- 1-წუთიანი შესვენების შემდეგ -- თითო თითოდ, 5-წუთა მონაკვეთებად ეწყოება. თითოეულის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს შეუსვენებლივ ცვლიან. ტურნირის ფინალი მაქსიმუმ 20 წუთიანია და იყოფა ორ 10-წუთა ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო" და ფრის შემთხვევაში -- "დამატებითი დრო[ც]".

ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 15 წუთია - ამას აზუსტებს ორგანიზატორი. შესვენებაზე გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. მათ და მსაჯებს შეუძლიათ [სათამაშო] გარემოდან გასვლა -- გასახდელში წასვლა.

ამის ნაცვლად:

2. ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 2 წუთია.

წესი 6: მსაჯები

3. მსაჯმა უნდა ჩაატაროს წილის-ყრა: ერთი გუნდის კაპიტანმა "ბორჯღალი" | "თეთრი" აირჩიოს | თქვას, მეორისამ კი -- მონეტა ააგდოს. წილის მომგები აირჩევს ბურთს [თამაშის დაწყებას] ან მოედანს [მოედნის მხარეს]. თუ მან მოედანი აირჩია -- თამაშს "მეტოქე გუნდი" დაიწყებს, და პირუკუ: თუ აირჩია ბურთი -- მოედანს აირჩევს მეტოქე.

ემატება:

- ა. მსაჯმა "დამატებითი დროის" წინ ამავე ხერხით წილი [თავიდან] უნდა ჰყაროს.

ემატება:

ლელოს მსაჯები

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

წესი 8: ბურთის გატანა

7. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმა -- მიწიდან ან არეკნით.

ამის ნაცვლად:

7. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმა მხოლოდ არეკნით.

8. დამრტყმელმა:

გ. არ მოქმედებს.

დ. დარტყმა უნდა შეასრულოს ლელოს ჩათვლიდან [სათამაშო დროის] 90 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი წაეჭვოს | გადაუგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გაუხდეს. **სასჯელი:** გარდასახვა უქმდება.

ამის ნაცვლად:

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

მეტოქე გარდასახვის დროს

14. მეტოქის ყველა მოთამაშე უნდა ჩავიდეს თავისი კარის ხაზის უკან და ამ ხაზს არ გადმოაბიჯოს, სანამ დამრტყმელი ბურთისკენ არ გაექანება. როცა დამრტყმელი ამას იზამს, მეტოქეებს შეუძლიათ მას მიუხვდნენ | თავს დაესხან ან/და ახტნენ დარტყმაზე დასაფარებლად, მაგრამ ერთმანეთის აწევა | ერთერთზე დაყრდნობა | შემოდგომა ეკრძალებათ.

ამის ნაცვლად:

14. მეტოქის ყველა მოთამაშე უმაღლეს უნდა მოგროვდეს თავის 10-მეტრ ხაზთან.

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

ამის ნაცვლად:

სასჯელი: თუ მეტოქემ წესი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება. თუ ბურთი კარში არ გასულა, დამრტყმელი გარდასახვას ხელახლა შეასრულებს, მეტოქეს კი თავ-დასხმა აეკრძალება.

16 არ მოქმედებს.

21. დარტყმა უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 60 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი გადაგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს.

სასჯელი: დარტყმა უქმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

ამის ნაცვლად:

21. [ჯარიმიდან] კარში დარტყმა უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 30 წამში.

სასჯელი: დარტყმა უქმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

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

ამის ნაცვლად:

24. [ჯარიმიდან] კარში დარტყმა უნდა შესრულდეს მხოლოდ არეკნით.

სასჯელი: შერკინება.

ემატება:

დამატებითი დრო

ემატება:

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

წესი 9: ბინძურად თამაში

29. თუ მსაჯი მოთამაშეს დროებით -- [სათამაშო დროის] 10 წუთით აძევებს -- მას "ყვითელ ბარათს" უჩვენებს. თუ ამ მოთამაშემ მერე "ყვითელი" კიდევ დაიმსახურა -- მსაჯი ბოლომდე "წითლით" გააძევებს.

ამის ნაცვლად:

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

წესი 12: ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან დარტყმა | განახლება

4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განახლებს "ბურთის გამშვები" გუნდი, "შუა ხაზის" ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან.
სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.

ამის ნაცვლად:

4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განახლებს იგივე -- "ბურთის გამტანი" გუნდი, გარდასახვიდან | გოლიდან 30 წამში. **სასჯელი:** თავისუფალი.

5. ბურთის დარტყმისას:

- ა. დამრტყმელის გუნდელები ბურთზე უკან უნდა იდგნენ.
სასჯელი: შერკინება.

ამის ნაცვლად:

- ა. დამრტყმელის გუნდელები ბურთზე უკან უნდა იდგნენ.
სასჯელი: თავისუფალი

6. ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უნდა უწიოს.

სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.

ამის ნაცვლად:

6. ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უნდა უწიოს.

სასჯელი: თავისუფალი.

8. თუ ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ გა[და]ვიდა -- მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:

- ა. დარტყმის გამეორება.
- ბ. შერკინება.
- გ. დერეფანი.
- დ. უცებ შემოგდება.

ამის ნაცვლად:

8. ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ არ უნდა გა[და]ვიდეს.

სასჯელი: თავისუფალი.

9. თუ [ცენტრიდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღლეს დამინა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.

ამის ნაცვლად:

9. თუ [ცენტრიდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღლეს დამინა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქეს ცენტრში ერგება თავისუფალი.

წესი 18: აუტი | უცებ შემოგდება | დერეფანი

12. გუნდმა დერეფანში დადგომა | მოწყობა არ უნდა დაახანოს | გააჯანჯლოს.

სასჯელი: თავისუფალი.

ამის ნაცვლად:

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

წესი 19: შერკინება

4. მონიშნიდან 30 წამში გუნდი შესარკინებლად მზად უნდა იყოს.

სასჯელი: თავისუფალი

ამის ნაცვლად:

4. მონიშნიდან 15 წამში გუნდი შესარკინებლად მზად უნდა იყოს.

სასჯელი: თავისუფალი.

5. თუ ორივე გუნდს [მოედანზე] 15 მოთამაშე ჰყავს -- [ნაღდ | მიწოლიან] შერკინებაში, ნახატზე მოცემული წყობით, [სამ ხაზად] თითომ 8 მოთამაშე უნდა დააყენოს. გუნდს პირველ ხაზში სამი კაცი უნდა ეყენოს: ორი ბურჯი [აქეთ-იქით] და ერთი კვაჭი [შუაში]; მეორეში -- ორი კაცი; მესამეში კი -- ასევე სამი. **სასჯელი:** ჯარიმა.

ამის ნაცვლად:

5. შერკინებაში [თითო] გუნდმა [ერთ ხაზად] უნდა დააყენოს სამი მოთამაშე. ისინი შეკრულნი უნდა დარჩნენ შერკინების დასრულებამდე.

სასჯელი: ჯარიმა.

6 არ მოქმედებს

7გ არ მოქმედებს

7დ არ მოქმედებს

23. პირველ-ხაზელმა ბურთი გვირაბიდან განზრახ არ უნდა გამოაგდოს შეგდების მხარეს. **სასჯელი: თავისუფალი.**

ამის ნაცვლად:

23. პირველ-ხაზელმა ბურთი გვირაბიდან | მეტოქის ლელოსკენ განზრახ არ უნდა გამოაგდოს. **სასჯელი: ჯარიმა.**

36. შერკინება დასრულებულია, თუ:

- ბ. ბურთმა "ბოლო-ფეხს" უწია და იგი აიღო "ბოლო კაცმა" | გა[მო]იტანა ამისმა გუნდელმა ცხრამ.

ამის ნაცვლად:

- ბ. ბურთი ცხრამ გა[მო]იტანა.

წესი 20: ჯარიმა | თავისუფალი

8. ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით | მიწიდან.

ამის ნაცვლად:

8. ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით -- მაგრამ არა მიწიდან.

წესი 21: ლელო

უქმი ბურთი "ლელოს გავლით"

ემატება:

[22-მეტრიდან] დარტყმა [არეკნით] უნდა შესრულდეს ბურთის უქმობიდან [სათამაშო დროის] 30 წამში.



წესთა ვარიაციები 10-პაზა



თამაშის ყველა წესი 10-კაცას თამაშებზეც ვრცელდება. გარკვეული ცვლილებები და დამატებები ამ ვარიაციებშია მოცემული:

წესი 3: გუნდი

1. თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს 15 მოთამაშე.

ამის ნაცვლად:

1. თამაშის დროს გუნდს [სათამაშო] არეში შეიძლება ჰყავდეს 10 მოთამაშე.

2 არ მოქმედებს

4. ნაკრებთა | სანაკრებო თამაშებზე | მატჩზე გუნდს შეუძლია იყოლოს მაქსიმუმ 8 შემცვლელი [სათადარიგო].

ამის ნაცვლად:

4. ნაკრებთა თამაშებზე გუნდს შეუძლია იყოლოს და გამოიყენოს მაქსიმუმ 5 შემცვლელი [სათადარიგო].

5. სხვა თამაშებზე შემცვლელთა რაოდენობას -- მაქსიმუმ რვას ორგანიზატორი აწესებს.

ამის ნაცვლად:

5. სხვა რანგის თამაშებზე ორგანიზატორს შეუძლია შემცვლელთა რაოდენობის შეცვლა - ზღვარი დადგენილი არაა.

6. შეცვლა კეთდება | ხორციელდება მხოლოდ "უქმ ბურთზე" და თანაც -- მსაჯის დასტურით.

ამის ნაცვლად:

6. შეცვლათა რაოდენობა შეუზღუდავია. შეცვლა ნება-დართულია ნებისმიერ დროს -- გაგანია თამაშშიც კი. შემცვლელს მოედანზე შესვლა შეუძლია მხოლოდ შუა ხაზზე -- მას შემდეგ, რაც შესაცვლელი მოედნიდან გამოვა.

სასჯელი: ჯარიმა.

34 არ მოქმედებს

წესი 5: დრო

1. თამაში | მატჩი გრძელდება 80 წუთს და იყოფა ორ 40-წუთა ნახევრად | ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". გარდა ამისა, ორგანიზატორმა ფრედ დასრულებულ თამაშზე შეიძლება დააწესოს "დამატებითი დრო".

ამის ნაცვლად:

1. თამაში გრძელდება 20 წუთს და იყოფა ორ 10-წუთა ტაიმად. ტაიმებს ემატებათ მათში "გაცდენილი დრო". ორგანიზატორს შეუძლია თამაშის ხანგრძლივობის შეცვლა. თუ ფრეზე დასანიშნია "დამატებითი დრო", იგი -- წუთიანი შესვენების შემდეგ -- თითო თითოდ, 5-წუთა მონაკვეთებად ეწყობა. თითოეულის შემდეგ გუნდები მოედნის მხარეებს შეუსვენებლივ ცვლიან.
2. ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 15 წუთია - ამას აზუსტებს ორგანიზატორი. შესვენებაზე გუნდებმა მოედნის მხარეები უნდა გაცვალონ. მათ და მსაჯებს შეუძლიათ [სათამაშო] გარემოდან გასვლა -- გასახდელში წასვლა.

ამის ნაცვლად:

2. ტაიმებს შორის შესვენება მაქსიმუმ 2 წუთია.

წესი 6: მსაჯები

3. მსაჯმა უნდა ჩაატაროს წილის-ყრა: ერთი გუნდის კაპიტანმა "ბორჯღალი" | "თეთრი" აირჩიოს | თქვას, მეორისამ კი -- მონეტა ააგდოს. წილის მომგები აირჩევს ბურთს [თამაშის დაწყებას] ან მოედანს [მოედნის მხარეს]. თუ მან მოედანი აირჩია -- თამაშს "მეტოქე გუნდი" დაიწყებს, და პირუკუ: თუ აირჩია ბურთი -- მოედანს აირჩევს მეტოქე.

ემატება:

- ა. მსაჯმა "დამატებითი დროის" წინ ამავე ხერხით წილი [თავიდან] უნდა ჰყაროს.

წესი 8: ბურთის გატანა

7. ლელოს გამტან გუნდს შეუძლია გარდასახვის დარტყმა - მიწიდან ან არეკნით.

ამის ნაცვლად:

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

8. დამრტყმელმა:

გ. არ მოქმედებს.

- დ. დარტყმა უნდა შეასრულოს ლელოს ჩათვლიდან [სათამაშო დროის] 90 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი წაექცეს | გადაუგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გაუხდეს. **სასჯელი:** გარდასახვა უქმდება.

ამის ნაცვლად:

- დ. ეს [არეკნით] დარტყმა უნდა შესრულდეს ლელოს ჩათვლიდან [სათამაშო დროის] 30 წამში.

სასჯელი: გარდასახვა უქმდება.

მოწინააღმდეგე გუნდი გარდასახვის დროს

14. მეტოქის ყველა მოთამაშე უნდა ჩავიდეს თავისი კარის ხაზის უკან და ამ ხაზს არ გადმოაბიჯოს, სანამ დამრტყმელი ბურთისკენ არ გაექანება. როცა დამრტყმელი ამას იზამს, მეტოქეებს შეუძლიათ მას მიუხვდნენ | თავს დაესხან ან/და ახტნენ დარტყმაზე დასაფარებლად, მაგრამ ერთმანეთის აწევა | ერთერთზე დაყრდნობა | შემოდგომა ეკრძალებათ.

ამის ნაცვლად:

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

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

ამის ნაცვლად:

სასჯელი: თუ მეტოქემ წესი დაარღვია, მაგრამ ბურთი კარში გავიდა -- გოლი ითვლება. თუ ბურთი კარში არ გასულა, დამრტყმელი გარდასახვას ხელახლა შეასრულებს, მეტოქეს კი თავ-დასხმა აეკრძალება.

16 არ მოქმედებს

21. დარტყმა უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 60 წამში -- გინდაც დადებული ბურთი გადაგორდეს და ხელახლა დასაყენებელი გახდეს.

სასჯელი: დარტყმა უქმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

ამის ნაცვლად:

21. [ჯარიმიდან] კარში დარტყმა [არეკნით] უნდა შესრულდეს განზრახვის გამხელიდან [სათამაშო დროის] 30 წამში.

სასჯელი: დარტყმა უქმდება და ინიშნება [მეტოქის] შერკინება.

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

ამის ნაცვლად:

24. [ჯარიმიდან] კარში დარტყმა უნდა შესრულდეს მხოლოდ არეკნით.

სასჯელი: შერკინება.

ემატება:

დამატებითი დრო

ემატება:

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

წესი 9: ბინძურად თამაში

29. თუ მსაჯი მოთამაშეს დროებით -- [სათამაშო დროის] 10 წუთით აძევებს -- მას "ყვითელ ბარათს" უჩვენებს. თუ ამ მოთამაშემ მერე "ყვითელი" კიდევ დაიმსახურა -- მსაჯი ბოლომდე "წითლით" გააძევებს.

ამის ნაცვლად:

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

წესი 12: ცენტრიდან | 22-დან | ლელოდან დარტყმა | განახლება

4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განაახლებს "ბურთის გამშვები" გუნდი, "შუა ხაზის" ცენტრიდან ან მასზე უკნიდან.
სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.

ამის ნაცვლად:

4. ბურთის გატანის შემდეგ თამაშს განაახლებს იგივე -- "ბურთის გამტანი" გუნდი, გარდასახვიდან | გოლიდან 30 წამში. **სასჯელი:** თავისუფალი.

5. ბურთის დარტყმისას:

- ა. დამრტყმელის გუნდელები ბურთზე უკან უნდა იდგნენ.
სასჯელი: შერკინება.

ამის ნაცვლად:

- ა. დამრტყმელის გუნდელები ბურთზე უკან უნდა იდგნენ.
სასჯელი: თავისუფალი.

6. ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უნდა უწიოს.
სასჯელი: მეტოქე აირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.

ამის ნაცვლად:

6. ბურთმა 10-მეტრა ხაზს უნდა უწიოს. **სასჯელი:** თავისუფალი.

8. თუ ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ გა[და]ვიდა -- მეტოქეს შეუძლია აირჩიოს:
- ა. დარტყმის გამეორება.
 - ბ. შერკინება.
 - გ. დერეფანი.
 - დ. უცებ შემოგდება.

ამის ნაცვლად:

8. ბურთი აუტში | კიდეზე პირდაპირ არ უნდა გა[და]ვიდეს.
სასჯელი: თავისუფალი.

9. თუ [ცენტრიდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღლეს დამიწა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქე პირჩევს დარტყმის გამეორებას | შერკინებას.

ამის ნაცვლად:

9. თუ [ცენტრიდან დარტყმული] ბურთი მოთამაშეთა შეუხებლივ შევიდა "მეტოქის ლელოში", იქ კი მეტოქემ უმაღლეს დამიწა | ბურთი თავად "გახდა უქმი" [ლელოს კიდეზე | უკანა ხაზზე გადასვლით] -- მეტოქეს ცენტრში ერგება თავისუფალი.

წესი 19: შერკინება

5. თუ ორივე გუნდს [მოედანზე] 15 მოთამაშე ჰყავს -- [ნაღდ | მიწოლიან] შერკინებაში, ნახატზე მოცემული წყობით, [სამ ხაზად] თითო 8 მოთამაშე უნდა დააყენოს. გუნდს პირველ ხაზში სამი კაცი უნდა ეყენოს: ორი ბურჯი [აქეთ-იქით] და ერთი კვაჭი [შუაში]; მეორეში -- ორი კაცი; მესამეში კი -- ასევე სამი. **სასჯელი:** ჯარიმა.

ამის ნაცვლად:

5. ნებისმიერ შერკინებაში [თითო] გუნდმა ორ ხაზად უნდა დააყენოს ხუთი მოთამაშე: პირველ ხაზში -- სამი კაცი: ორი ბურჯი [აქეთ-იქით] და ერთი კვაჭი [შუაში]; მეორეში -- ორი კაცი. ხუთივენი შერკინების დასრულებამდე შეკრულნი უნდა დარჩნენ და ბურთის სათამაშოდ არ წამოდგნენ | "მოეხსნან".

სასჯელი: ჯარიმა.

6 არ მოქმედებს

7დ არ მოქმედებს

36. შერკინება დასრულებულია, თუ:

- ბ. ბურთმა "ბოლო-ფეხს" უწია და იგი აიღო "ბოლო კაცმა" | გა[მო]იტანა ამისმა გუნდელმა ცხრამ.

ამის ნაცვლად:

- ბ. ბურთი ცხრამ გა[მო]იტანა.

წესი 20: ჯარიმა | თავისუფალი

8. ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით | მიწიდან.

ამის ნაცვლად:

8. [ჯარიმიდან] ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით -- მაგრამ არა მიწიდან. **სასჯელი:** [მეტოქის] შერკინება.



წესთა ზოგადი ვარიაციები



თამაშის ყველა წესი ზოგად ვარიაციებზეც ვრცელდება. მასში მოტანილი წესები [გარკვეული ცვლილებები და დამატებები] კავშირის ან რეგიონის მახასიათებლებს უნდა ერგებოდეს, მაგრამ ყველა წესის ერთიანად შემოღება აუცილებელი სულაც არაა.

ამ ვარიაციების მიზანი ცხადია: სადაც რაგბის თამაშისთვის ყველა მოთხოვნის შესრულება, მოთამაშეთა მოზიდვა და შენარჩუნება ჭირს, მაინც უწყვეტად იმართებოდეს ბურთაობა. კავშირის პასუხისმეგბლობაა -- შეარჩიოს თავის მახასიათებლებზე მორგებული თამაშის წესები.

წესი 1: ასპარეზი

3. სათამაშო არის ზომები ნახაზზეა მითითებული.

ამის ნაცვლად:

3. სათამაშო არის ზომები ცვალებადია და უნდა ერგებოდეს თამაშის და რაოდენობრივ მოთხოვნებს.

წესი 2: ბურთი

ემატება:

4. მოზარდები შეიძლება მომცრო ბურთითაც ათამაშო: ზომა 4, 4.5, 5.

წესი 3: გუნდი

2. ორგანიზატორს შეუძლია შეამცროს წინა მუხლში მოტანილი მაქსიმუმი

ამის ნაცვლად:

2. ორგანიზატორს შეუძლია დაადგინოს მოთამაშეთა რაოდენობა, მაგრამ არა 10-ზე ნაკლები. გუნდებს თანაბარი რაოდენობის მოთამაშეები უნდა ჰყავდეთ.

13. თუ თუნდაც ერთ გუნდს აღარ ჰყავს სათანადოდ გაწვრთნილი პირველი ხაზი, ანაც მსაჯი ასე თავად გადაწყვეტს -- თამაში "ცრუ შერკინებით" უნდა გაგრძელდეს.

ამის ნაცვლად:

13. თამაშის დაწყებამდე, თუ არცერთ გუნდს არ ჰყავს სათანადოდ გაწვრთნილი პირველ ხაზელები | ან მსაჯმა ასე ბრძანა -- თამაში "ცრუ შერკინებით" დაიწყება | გაიმართება.

14. ორგანიზატორს შეუძლია დებულებაში ჩაწეროს, მატჩის "ცრუ შერკინებით" დაწყება [თუ] რა შემთხვევაშია ნება-დართული.

ამის ნაცვლად:

14. ორგანიზატორს შეუძლია დააწესოს შერკინებაში - ნაკლები მოთამაშის დგომა | "ცრუ შერკინება" | ჭაბუკებივით -- მხოლოდ 1.5 მეტრის მიწოლა. გუნდებს თანაბარი რაოდენობის მოთამაშეები უნდა ჰყავდეთ.

34. ორგანიზატორს ზოგ ლიგაში | რაგბის სახეობაში შეუძლია "როტაციული შეცვლების" [შედი-გამოდი] შემოღება. ასეთ შეცვლათა მაქსიმუმში 12 [თორმეტი]. სათანადო წესებს ორგანიზატორი თავად ადგენს.

ამის ნაცვლად:

34. ორგანიზატორს შეუძლია "როტაციული შეცვლების" [შედი-გამოდი] შემოღება. შეცვლების რაოდენობა შეუზღუდავია, ოღონდაც დაშავებული მოთამაშე უკან ვეღარ დაბრუნდება.

ემატება:

სხვა წესთა ვარიაციები

ემატება:

35. ორგანიზატორს შეუძლია წესის შემოღება, სადაც ყველა მოთამაშე ვალდებული იქნება -- მატჩის ნახევარი ითამაშოს.

ემატება:

36. ორგანიზატორს შეუძლია შეარჩიოს მატჩის მონაწილეები; მაგალითისთვის: წონით კატეგორიებში -- 70 კგ ზე ნაკლებნი, და ა.შ.

წესი 5: დრო

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

ამის ნაცვლად:

3. მატჩის დრო შეიძლება დაიყოს თანაბარ ტაიმებად [2, 3, 4] და მინიმუმ 40 წუთს უნდა გაგრძელდეს.

წესი 8: ბურთის გატანა

8. დამრტყმელმა:

- ბ. დარტყმა უნდა შეასრულოს მოედნიდან -- ლელოს გატანის ადგილზე, კიდის ხაზის პარალელურად გავლებული [წარმოსახვითი] ხაზიდან.

ამის ნაცვლად:

- ბ. ორგანიზატორს შეუძლია შემოიღოს წესი -- ლელოს გატანის შემდეგ, გარდასახვა კარის წინიდან შესრულდეს.

წესი 9: ბინძურად თამაში

13. მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს ადრე | გვიან | სახიფათოდ. "სახიფათო ბოჭვად" მიიჩნევა "მხრებს ზემოთ ჩავლება" -- გინდაც მოთამაშემ მეტოქეს ჯერ დაბლა შეახოს ხელი, და მისთანები.

ამის ნაცვლად:

13. მოთამაშემ მეტოქე არ უნდა შებოჭოს ადრე | გვიან | სახიფათოდ. "სახიფათო ბოჭვად" მიიჩნევა "წელს ზემოთ ჩავლება" -- გინდაც მოთამაშემ მეტოქეს ჯერ დაბლა შეახოს ხელი. ორგანიზატორს შეუძლია "სახიფათო ზონად" 3 ვარიანტიდან ერთი ამოირჩიოს: მხრის | მკერდს | წელს ზემოთ.

წესი 14: ბოჭვა

არსი

ემატება:

თუ ორგანიზატორი აწესებს წელს ზემოთ "სახიფათო ბოჭვას", სასურველია ბურთიანი მოთამაშე კონტაქტისას არ მოიხაროს, თორემ დაისჯება.

წესი 17: ბურთის ალაღად დაჭერა

4. ცენტრიდან დარტყმის შედეგად "ალალზე დაჭერილი" არ ითვლება.

ამის ნაცვლად:

4. ცენტრიდან | 22-დან დარტყმის შედეგად "ალალზე დაჭერილი" არ ითვლება.

წესი 18: აუტი | უცებ შემოგდება | დერეფანი

არსი

ემატება:

ორგანიზატორს შეუძლია აკრძალოს აუტში კაცის აწევა | ბურთზე ბრძოლა.

წესი 19: შერკინება

ემატება:

40. ორგანიზატორს შეუძლია შეამციროს "ნად" შერკინებაში მოთამაშეთა რაოდენობა [19.6 წესის მიხედვით] | შემოიღოს ჭაბუკებივით -- მხოლოდ 1.5 მეტრის მიწოლა | "ცრუ შერკინება".

წესი 20: ჯარიმა | თავისუფალი

8. ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით | მიწიდან.

ამის ნაცვლად:

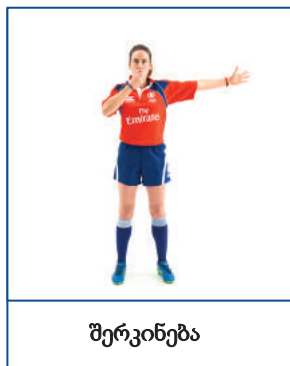
8. თუ ჯარიმა | თავისუფალი საკუთარ ნახევარზე გერგო, ბურთის დარტყმა შეიძლება ხელიდან | არეკნით | მიწიდან. თუ ჯარიმა | თავისუფალი მეტოქის ნახევარზეა, ნებადართულია მხოლოდ ბურთის გათამაშება.



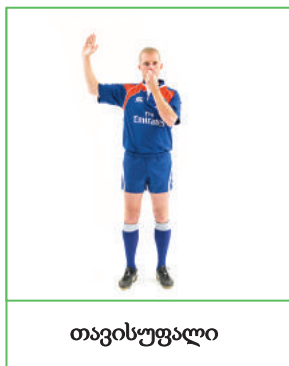
მსაჯის
ჟესტები



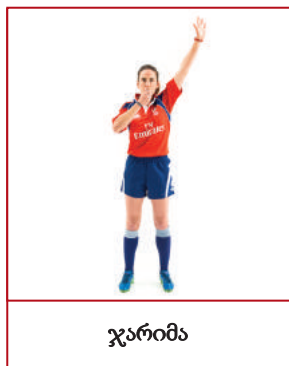
ძირითადი ჟესტები



ჰორიზონტალურად გაშვებული ხელი შერკინებაში ბურთის შემგდები გუნდისკენ.



იდაყვში მოხრილი მაღლა აშვებული ხელი არა-დამრღვევი გუნდისკენ.



დიაგონალზე, მაღლა აშვებული ხელი არა-დამრღვევი გუნდისკენ.



განზე გაწვდილი გაშლილი ხელი ბურთიანი გუნდისკენ, [დაახლოებით 5 წამი].



ლელოს კიდეზე ან ლელოში მდგომი მსაჯი ხელს მაღლა აღმართავს.



ლელო არაა

წინ გაშვებული
გადაჯვარდინებული
ხელების გაშლა
მხრების გასწვრივ.



22-დან დარტყმა

22 მეტრიანი ხაზისკენ
გაწვდილი მაჯა.

მეორე-ხარისხიანი ჟესტები შერკინება



წინ პასი

წარმოსახვითი
ბურთით ხელების
წინ მოძრაობა.



წინ თამაში

თავს ზემოთ
აწვდილი ხელი,
მოძრაობს აქეთ
და იქით.



რაქში ბურთი ჩაიხურა

მხრების გასწვრივ
გაშვებული ხელი
არა-დამრღვევი
გუნდისკენ, განზე
გაწვდილი ხელის
იდაყვში მოხრა
და შემდეგ გაშლა.



**მოლოში ბურთი
გაიჭედა**

განზე გაწვდილი ხელის იდაყვში მოხრა, მეორე ხელის არა-დამრღვევი გუნდისკენ გაშვება.



**შერკინება
დატრიალდა**

საჩვენებელი თითის წრიული მოძრაობა თავს ზემოთ.



**(დერეფანში)
მრუდელ ააგდო**

თავს ზემოთ აშვერილი ხელის გვერდზე მოძრაობა.



ლელოში ვერ დაამიწა

ხელებს შორის მანძილი გვანიშნებს რომ ლელოში ბურთი ვერ დაამიწეს.

თავისუფალი



**(შერკინებაში)
პირველმა ხაზელმა
ფეხი აწია**

აწეულ ფეხზე
ხელით შეხება.



**(შერკინებაში)
თავისკენ შეაგორა**

მუხლების სიმაღლეზე
ხელების წინ მოძრაობა
[გვანიშნებს ბურთის
არასწორ შეგორებას].



**(დერეფანში)
შუალედი დაირღვა**

მაღლა აწვდილი
ხელები, მტევნების
ერთმანეთთან
მიახლოება და
დაშორება.



**(დერეფანში)
ადრე აწიეს**

შეკრული მუჭები,
წინ გაწვდილი
იდაყვი მოხრილი
ხელები, წელის
სიმაღლიდან მაღლა
მოძრაობს.

ჯარიმა



**(ბოჭკვაზე)
ბურთს ვერ შეეღია**

ორივე ხელის
მკერდთან მიტანა.



შეზოჭილს არ მოეშვა

იდაყვში ნახევრად
მოხრილი ხელების
ერთმანეთთან მიტანა
და შემდეგ გაშლა.



**(ბოჭკვაზე)
არ გადაგორდა**

გვერდზე გაწვდილი
ხელის საჩვენებელი
თითის ხვეული
მოძრაობა.



**(ბოჭკვაზე)
გვერდიდან შევიდა**

მკლავის წინ და
შემდეგ გვერდზე
გაშვება.



**წაქცეულს განგებ
დააწვა**

წინ გაწვდილი
მოხრილი მკლავით
მოთამაშის წაქცევის
იმიტაცია, დამრღვევი
გუნდის მხარეს.



ბოჭკვაზე დაყვინთა

წინ გაშლილი
ხელის დაბლა
მოძრაობა.



**(რაქში | მოღში) ჩაება
ბოლო ფეხის წინ**

ხელის და მკლავის
წინ და შემდეგ
გვერდით გაშვება.



რაქი | მოლი ჩააქციეს

ორივე ხელის მხრების
სიმაღლეზე აწევა და
შემდეგ დიაგონალურად
წელის სიმაღლეზე
ჩამოტანა.



**(შერკინებაში)
ბურჯმა მეტოქე დაწია**

გვერდზე გაწვდილი
შეკრული მუჭის და
ტანის დაბლა დაწევა
| დახრა.



**(შერკინებაში)
ბურჯმა მეტოქე მოწია**

მხრის სიმაღლეზე წინ
გაწვდილი შეკრული
მუჭის უკან გაწევა.



შერკინებას მოეხსნა

წინ გაწვდილი მკლავზე
მეორე ხელით მასზე
წინ და უკან მოძრაობა.



რაქში ხელით ითანამაშა

ტანის დახრა და ხელის
მიწის სიმაღლეზე წინ
და უკან მოძრაობა.



**(დერეფანში)
იდაყვი ჩაარტყა**

მხრის სიმაღლეზე
იდაყვიში მოხრილი
ხელის გვერდზე
გაწევა.



**(დერეფანში)
დაეყრდნო**

წინ გაწვდილი
იდაყვიში მოხრილი
გაშლილი მტევნის
დაბლა დაწევა.



**(დერეფანში)
უბიძგა**

მხრის სიმაღლეზე
ორივე ხელის წინ და
უკან მოძრაობა.



თამაშ-გარე დერეფანში

იდაყვიში მოხრილი
ხელის მოძრაობა
ტანის პარალელურად,
აქეთ და იქით.



ბლოკი [გზის შეკვრა]

წინ გაწვდილი
იდაყვიში მოხრილი
ხელების
გადაჯვარედინება,
სახის სიმაღლეზე.



ხაზის თამაშ-გარე

იდაყვიში მოხრილი
ხელის მოძრაობა
ტანის პარალელურად,
აქეთ და იქით.



10 მეტრი

ორივე გაშლილი ხელის თავს ზემოთ აწევა.



**საზიფათო
(მაღალი) ბოჭკვა**

ხელი მოძრაობა მხრიდან კისრისკენ.



დაწიხვლა

ფეხის დაბიჯების იმიტაცია.



მუშტი

შეკრული მუჯის მირტყმა გაშლილ მტევანზე.



ხმა, კრინტი!

წინ გაწვდილი ხელის თითების გაშლა და შეკვრა.

დანარჩენი შესტები



შეეჭიდეთ

სახის სიმაღლეზე იდაყვების მოხრა და თითების ერთმანეთზე შეხება.



**ჯარიმის არჩევანი:
აქა თუ იქ?**

დიაგონალზე აწვდილი ხელი. მეორე ხელით მიუთითებს დარღვევის ადგილს.



ფიზიო

ზემოთ აშვერილი ხელი მიუთითებს ფიზიოს საჭიროებას.



ექიმი

თავს ზემოთ აშვერილი ხელები მიუთითებს ექიმის საჭიროებას.



სისხლ-დენა

თავს ზემოთ აშვერილი ხელების გადაჯვარედინება.



**გააჩერეთ |
ჩართეთ საათი**

გამართული ხელის ზემოთ აშვერა და მოკლე ჩასტვენა.



ტვინის შერყევა

მოხრილი ხელის
შუბთლან მიტანა.



ტაიმ-აუტი

გაშლილი მტევნებით
T ფორმის იმიტაცია.



მივმართავ ტელე-მსაჯს

წინ გაწვდილი
საჩვენებელი
თითებით
მართკუთხედის
ფორმის მოხაზვა.

კიდის მსაჯის ჟესტები



ბურთი კარში გავიდა

მაღლა აწვდილი
დროშა მიუთითებს
კარში გატანილ
გოლს.



**(დერეფანში)
აწვდის ეს გუნდი**

ერთი ხელით დროშის
აწევა, მეორე ხელი
გაწვდილია შემტევი
გუნდისკენ.



ბინძურად თამაში

დროშის წინ
მოედანში გაწვდენა.



**WORLD
RUGBY**



World Rugby House,
ფემბროქის 8-10,
დუბლინი, ირლანდია

ტელ: +353-1-240-9200
მეილი: info@worldrugby.org

www.world.rugby