

AZƏRBAYCAN REQBI FEDERASIYASI

REQBI İTTİFAQININ OYUN QAYDALARI

WORLD RUGBY 2026

Azərbaycan dilinə tərcümə

Ön söz · Oyun xartiyası · Terminlər və təriflər · Qaydalar 1–21 · Qayda variantları

Azərbaycan Reqbi Federasiyasının nəşri

16 avqust 2026

Mündəricat

Aşağıdakı bölməyə keçmək üçün adın üzərinə klikləyin. Word-un Naviqasiya panelində də bütün başlıqlar görünür.

- 01** Ön söz
- 02** Oyun xartiyası
- 03** Mətn və sxemlərə dair izah
- 04** Terminlər və təriflər
- 05** Qayda 1. Sahə
- 06** Qayda 2. Top
- 07** Qayda 3. Komanda
- 08** Qayda 4. Oyunçuların geyimi
- 09** Qayda 5. Vaxt
- 10** Qayda 6. Matç rəsmiləri
- 11** Qayda 7. Üstünlük
- 12** Qayda 8. Xal toplama
- 13** Qayda 9. Qayda pozuntusu
- 14** Qayda 10. Açıq oyunda oyundankənar və oyunda olan vəziyyət
- 15** Qayda 11. Nok-forvard və ya irəli ötürmə
- 16** Qayda 12. Başlama və yenidən başlama zərbələri
- 17** Qayda 13. Açıq oyunda yerdə olan oyunçular
- 18** Qayda 14. Tutuş
- 19** Qayda 15. Rak
- 20** Qayda 16. Mol
- 21** Qayda 17. Mark
- 22** Qayda 18. Aut, sürətli atış və laynaut (dəhliz)
- 23** Qayda 19. Skram
- 24** Qayda 20. Cərimə və sərbəst zərbə
- 25** Qayda 21. Cəhd sahəsi
- 26** Qayda variantları — 19 yaşadək reqbi
- 27** Qayda variantları — Yeddili reqbi
- 28** Qayda variantları — Onlu reqbi
- 29** Qayda variantları — Game-On
- 30** Matç rəsmilərinin siqnalları
- 31** Mənbə və müəlliflik

Qeyd: Sənədə Qaydalar 1–21, dörd qayda variantı və matç rəsmilərinin signalları daxildir.

Ön söz

Oyunun məqsədi on beş, on və ya yeddi oyunçudan ibarət iki komandanın qaydalara və idman ruhuna uyğun, ədalətli oyun prinsiplərinə riayət etməklə topu daşımaq, ötürmək, ayaqla vurmaq və yerə toxundurmaq vasitəsilə mümkün qədər çox xal toplamasıdır. Daha çox xal toplayan komanda matçın qalibi olur.

Oyun qaydaları, o cümlədən 19 yaşadək oyunçular, 10 nəfərlik reqbi və yeddili reqbi üçün standart variantlar oyunun düzgün və ədalətli keçirilməsi üçün lazım olan bütün müddəaları əhatə edir.

Reqbi ittifaqı fiziki təmasın olduğu idman növüdür və buna görə də özündə müəyyən təhlükələr daşıyır. Oyunun qaydalara uyğun keçirilməsi və hər zaman oyunçuların sağlamlığı və rifahının nəzərə alınması son dərəcə vacibdir.

Oyunçular qaydalar çərçivəsində oynamaq üçün fiziki və texniki cəhətdən hazır olmalarını, təhlükəsiz oyun prinsiplərinə riayət etmələrini və oyundan zövq almaq ruhunda iştirak etmələrini təmin etməyə görə məsuliyyət daşıyırlar.

Oyunu məşq etdirən və ya öyrədən şəxslər oyunçuların qaydalara riayət etməyə, ədalətli oynamağa və təhlükəsiz davranmağa hazır olmalarını təmin etməyə görə məsuliyyət daşıyırlar.

Hakim hər bir matçda bütün qaydaları, o cümlədən World Rugby tərəfindən təsdiqlənmiş sınaq qaydalarını və variantları ədalətlə tətbiq etməlidir.

İttifaqlar oyunun bütün səviyyələrdə intizamlı və idman ruhuna uyğun davranış əsasında keçirilməsini təmin etməlidirlər.

Ədalətli oyun prinsipini yalnız hakim qoruya bilməz. Bu prinsipə riayət olunmasına görə məsuliyyət həmçinin ittifaqların, klubların, digər əlaqəli qurumların, məşqçilərin və oyunçuların üzərinə düşür.

Hər bir ittifaq yeniyetmə oyunçular üçün mərhələli inkişaf proqramı yaratmalıdır. Bu proqram vasitəsilə gənc oyunçular münasib vaxtda reqbinin müxtəlif oyun mərhələləri ilə tədricən tanış edilə və zədələrdən daha yaxşı qoruna bilərlər. Proqramın tətbiq ediləcəyi yaş hədləri və məzmunu hər bir ittifaqın oyun mühitinin özünəməxsus xüsusiyyətləri nəzərə alınmaqla həmin ittifaq tərəfindən müəyyən edilməlidir.

Oyun xartiyası

Giriş

Sadə əyləncə kimi yaranmış oyun zamanla ətrafında nəhəng stadionların tikildiyi, mürəkkəb inzibati quruluşun yaradıldığı və çoxşaxəli strategiyaların hazırlandığı global şəbəkəyə çevrilmişdir. Müxtəlif insanların marağını və həvəsini cəlb edən hər bir fəaliyyət kimi, reqbi ittifaqının da çoxsaylı tərəfləri və fərqli simaları vardır.

Reqbi bütün dünyada, müxtəlif mənşəyə və yaşa malik insanlar tərəfindən oynanılır. Altı yaşdan 60 yaşdan yuxarı yaş qruplarından 8,5 milyondan çox insan müntəzəm şəkildə bu oyunda iştirak edir. Oyun üçün tələb olunan bacarıqların və fiziki keyfiyyətlərin müxtəlifliyi istənilən bədən quruluşuna, ölçüyə və qabiliyyətə malik şəxslərin iştirakına imkan yaradır.

Oyunun özündən və onu təmin edən fəaliyyətlərdən əlavə, reqbi cəsarət, sədaqət, idmançı davranışı, intizam və komanda işi kimi bir sıra sosial və emosional anlayışları əhatə edir. Bu xartiya oyun tərzinin və davranışın qiymətləndirilməsi üçün meyarlar müəyyən edir. Məqsəd reqbinin həm meydançada, həm də ondan kənarda özünəməxsus xarakterini qorumasını təmin etməkdir.

Xartiya oyun, məşqçilik, qaydaların yaradılması və tətbiqi ilə bağlı reqbinin əsas prinsiplərini əhatə edir. Qaydaların mühüm tamamlayıcı hissəsi olan bu xartiyanın reqbidə hər hansı səviyyədə iştirak edən bütün şəxslər üçün standart müəyyən edəcəyi gözlənilir.

Dürüstlük · Ehtiras · Həmrəylik · İntizam · Hörmət

Oyunun prinsipləri

Davranış

1823-cü ildə Rugby School-da futbol topunu ilk dəfə əlinə götürərək onunla qaçdığı qəbul edilən William Webb Ellis haqqında əfsanə sonradan irəli sürülmüş saysız-hesabsız fərqli nəzəriyyələrə baxmayaraq, bu günədək yaşamaqdadır. Oyunun cəsarətli itaətsizlik hərəkətindən yaranması müəyyən mənada onun mahiyyətinə uyğundur.

İlk baxışda təsadüfi müşahidəçiyə ziddiyyətlər toplusu kimi görünən oyunun istiqamətverici prinsiplərini müəyyən etmək çətinidir. Məsələn, topa sahib olmaq üçün rəqibə son dərəcə güclü fiziki təzyiq göstərmək tamamilə məqbuldur, lakin rəqibi qəsdən və ya pis niyyətlə zədələmək yolverilməzdir.

Oyunçular və hakimlər məhz bu sərhədlər daxilində fəaliyyət göstərməlidirlər. Davranış kodeksi bu incə fərqi müəyyən etmək bacarığına, eləcə də fərdi və kollektiv nəzarətə və intizama əsaslanır.

Ruh

Reqbinin cazibəsinin böyük hissəsi oyunun həm qaydaların hərfinə, həm də onların ruhuna uyğun keçirilməsindən irəli gəlir. Bunun təmin edilməsinə görə

məsuliyyət tək bir şəxsin üzərinə düşmür; bu məsuliyyəti məşqçilər, kapitanlar, oyunçular və hakimlər birlikdə daşıyırlar.

Dürüstlük

Dürüstlük oyunun təməlinə dayanır və səmimiyyətlə ədalətli oyun vasitəsilə formalaşır.

İntizam, özünə nəzarət və qarşılıqlı hörmət oyunun ruhunu yaşadır. Rəqbi kimi yüksək fiziki tələbə malik oyunda məhz bu keyfiyyətlər oyunun davamlı uğuru və gələcəyi üçün vacib olan yoldaşlığı və ədalətli oyun hissini yaradır.

Bu ənənə və dəyərlər köhnə təsiri bağışlaya bilər, lakin onlar zamanın sınağından keçmişdir. Oyunun keçirildiyi bütün səviyyələrdə bu dəyərlər rəqbinin uzun və şərəfli tarixi boyunca olduğu kimi, onun gələcəyi üçün də mühüm olaraq qalır. Rəqbinin prinsipləri oyunun əsaslandığı təməl elementlərdir və iştirakçılara oyunun xarakterini, habelə onu başqa idman növlərindən fərqləndirən xüsusiyyətləri dərhal anlamağa imkan verir.

Məqsəd

Oyunun məqsədi oyun qaydalarına, idman ruhuna və ədalətli oyun prinsiplərinə uyğun olaraq topu daşımaq, ötürmək, ayaqla vurmaq və yerə toxundurmaq vasitəsilə rəqib komandadan daha çox xal toplamaqdır.

Mübarizə və davamlılıq

Topa sahib olmaq uğrunda mübarizə rəqbinin əsas xüsusiyyətlərindən biridir. Belə mübarizə oyun boyunca müxtəlif formalarda baş verir:

- təmas zamanı;
- açıq oyunda;
- oyun skram, laynaut (dəhliz), başlama zərbəsi və yenidən başlama zərbəsi ilə bərpa edildikdə.

Ehtiras

Rəqbi ictimaiyyətini oyuna güclü və səmimi həvəs birləşdirir. Rəqbi həyəcan, emosional bağlılıq və global rəqbi ailəsinə mənsub olmaq hissi yaradır.

Mübarizə elə tarazlaşdırılır ki, əvvəlki hərəkətdə daha yüksək ustalıq nümayiş etdirmiş komanda üstünlük qazansın. Məsələn, oyunun davamlılığını qoruya bilmədiyi üçün topu aut vurmağa məcbur olan komanda sonrakı laynautda (dəhlizdə) topu oyuna daxil etmək hüququnu itirir. Eyni qaydada, nok-forvard edən və ya topu irəli ötürən komanda sonrakı skramda topu oyuna daxil etmək hüququndan məhrum olur. Buna görə topu oyuna daxil edən komanda üstünlüyə malik olmalıdır, lakin bu oyun sahələrində ədalətli mübarizə imkanının qorunması da vacibdir.

Topa sahib olan komanda rəqibi topdan məhrum etməklə, ustalıqla irəliləməklə və xal toplamaqla oyunun davamlılığını qorumağa çalışır. Bunu bacarmadıqda top ya həmin komandanın çatışmazlığı, ya da rəqib müdafiəsinin keyfiyyəti nəticəsində rəqibə keçir: mübarizə və davamlılıq, qazanc və itki.

Bir komanda topa sahiblikdə davamlılığını qorumağa çalışdığı halda, rəqib komanda topa sahib olmaq uğrunda mübarizə aparır. Bu, oyunun davamlılığını ilə topa

sahibliyin davamlılığı arasında zəruri tarazlıq yaradır. Mübarizə imkanı ilə davamlılıq arasındakı bu tarazlıq həm standart oyun vəziyyətlərinə, həm də açıq oyuna şamil olunur.

Həmrəylik

Reqbə mədəni, coğrafi, siyasi və dini fərqləri aşan ömürlük dostluqlar, yoldaşlıq, komanda işi və sədaqət yaradan birləşdirici ruh formalaşdırır.

Qaydaların prinsipləri

Oyun qaydaları aşağıdakı prinsiplərə əsaslanır.

Hər kəs üçün idman

Qaydalar fərqli bədən quruluşuna, bacarıqlara, cinsə və yaşa malik oyunçulara idarə olunan, rəqabətli və zövqlü mühitdə öz qabiliyyət səviyyələrinə uyğun iştirak etmək imkanı verir. Reqbə oynayan hər bir şəxs oyun qaydalarını dərinləndirməli və başa düşməlidir.

Özünəməxsusluğun qorunması

Qaydalar skram, laynaut (dəhliz), mol, rak, başlama zərbəsi və yenidən başlama zərbəsi vasitəsilə reqbənin özünəməxsus xüsusiyyətlərinin qorunmasını təmin edir. Qaydalar həmçinin mübarizə və davamlılıqla bağlı əsas xüsusiyyətləri, o cümlədən geriyyə ötürməni və hücum xarakterli tutuşu qoruyur.

Zövq və əyləncə

Qaydalar həm oynamaqdan zövq alınan, həm də izlənilməsi maraqlı olan oyun üçün çərçivə yaradır. Bəzən bu məqsədlər bir-birinə uyğun görünməsə də, oyunçulara bacarıqlarını tam nümayiş etdirmək imkanı verildikdə həm oyun zövqü, həm də tamaşa dəyəri artır. Düzgün tarazlığın qorunması üçün qaydalar daim nəzərdən keçirilir.

Tətbiq

Oyunçular qaydalara riayət etməli və ədalətli oyun prinsiplərinə hörmət göstərməlidirlər. Bu, onların əsas öhdəliyidir. Qaydalar oyunun öz prinsiplərinə uyğun keçirilməsini təmin edəcək şəkildə tətbiq olunmalıdır. Matç rəsmiləri buna ədalətli, ardıcıl və həssas yanaşma, zəruri hallarda isə oyunun düzgün idarə edilməsi vasitəsilə nail ola bilərlər. Bunun qarşılığında məşqçilər, kapitanlar və oyunçular matç rəsmilərinin səlahiyyətinə hörmət etməlidirlər.

İntizam

İntizam həm meydançada, həm də ondan kənarda oyunun ayrılmaz hissəsidir və qaydalara, normativ tələblərə və reqbənin əsas dəyərlərinə riayət olunmasında özünü göstərir.

Nəticə

Reqbə hər kəs üçün nəzərdə tutulan idman növü kimi dəyərləndirilir. O, komanda işini, qarşılıqlı anlaşmanı, əməkdaşlığı və digər iştirakçılara hörməti inkişaf etdirir. Reqbənin təməl prinsipləri hər zaman olduğu kimi bunlardır:

- iştirakdan alınan zövq;
- oyunun tələb etdiyi cəsarət və ustalığ;

- iştirak edən hər kəsin həyatını zənginləşdirən komanda idmanına sevgi;
- oyuna ortaq maraq əsasında yaranan ömürlük dostluqlar.

Matçlardan əvvəl və sonra mövcud olan güclü yoldaşlıq reqbinin yüksək fiziki və atletik tələblərinə baxmayaraq deyil, məhz həmin xüsusiyyətlər sayəsində formalaşır. Rəqib komandaların oyunçularının meydançadan kənarda, sosial mühitdə birlikdə vaxt keçirməsi ənənəsi oyunun mahiyyətinin mühüm hissəsi olaraq qalır.

Reqbi peşəkar dövrü tam qəbul etsə də, həvəskar oyunun mənəvi dəyərlərini və ənənələrini qoruyub saxlamışdır. Ənənəvi idman keyfiyyətlərinin bir çoxunun zəiflədiyi və ya şübhə altına alındığı dövrdə reqbi yüksək idmançı davranışı, etik davranış və ədalətli oyun standartlarını qorumaq bacarığı ilə haqlı olaraq qürur duyur.

Bu xartiya həmin dəyərli prinsiplərin daha da möhkəmləndirilməsinə kömək edəcəkdir.

Hörmət

Komanda yoldaşlarına, rəqiblərə, matç rəsmilərinə və oyunda iştirak edən bütün şəxslərə hörmət əsas şərtidir.

Mətn və sxemlərə dair izah

Sxemlər

Bu kitabdakı sxemlərdə aşağıdakı şərti işarələrdən istifadə olunur:

- oyunçular;
- top;
- topun ayaqla vurulduqda hərəkət istiqaməti;
- topun atıldıqda və ya ötürüldükdə hərəkət istiqaməti;
- topun nok-forward və ya bloklama zamanı hərəkət istiqaməti;
- oyunçunun hərəkət istiqaməti;
- bayraq dirəyi.

Mətn

Davam edən qlobal sınaq qaydaları xüsusi işarə ilə göstərilir.

Cəzalar aşağıdakı rənglərlə göstərilir:

- qırmızı - cərimə verilməsi ilə nəticələnən cəza;
- yaşıl - sərbəst zərbə verilməsi ilə nəticələnən cəza;
- mavi - skram, yenidən başlama zərbəsi, sürətli atış və ya laynaut (dəhliz) verilməsi ilə nəticələnən cəza;
- qızılı - zərbənin ləğv edilməsi ilə nəticələnən cəza.

Terminlər və təriflər

0-9

22 (22 metrlik zona): Cəhd xətti ilə 22 metrlik xətt arasında və aut xətlərinin daxilində yerləşən sahə. Buraya 22 metrlik xətt daxildir, cəhd xətti və aut xətləri isə daxil deyil.

50:22: Oyunçunun öz meydança yarısından vurduğu topun əvvəlcə yerə və ya başqa bir şəxsə toxunduqdan sonra rəqibin 22 metrlik zonasında auta çıxması. Top həmin yarıya ötürülmüş və ya oynanmış olmamalı, eləcə də başlama zərbəsindən və ya drop-autdan əldə edilməməlidir. Bax: Qayda 18.8a.

A

Actual time (Faktiki vaxt): Fasiləsiz keçən ümumi vaxt. Bax: oyun vaxtı.

Advantage (Üstünlük): Rəqib komandanın qayda pozuntusundan sonra yaranan aydın və real taktiki və ya ərazi üstünlüyü.

Assistant referee (Köməkçi hakim): Autu, cəhd sahəsi autunu və qapıya zərbənin uğurlu olub-olmamasını işarə etməklə hakimə kömək edə bilən, rəsmi qaydada təyin olunmuş matç rəsmisi. Köməkçi hakim həmçinin təhlükəli oyun barədə məlumat verə və matç zamanı digər qərarların qəbulunda hakimə yardım göstərə bilər. Bax: aut hakimi.

Attacking team (Hücum edən komanda): Ümumiyyətlə rəqibin meydança yarısında irəli hərəkət edən komandanı bildirmək üçün istifadə olunur. Bununla belə, komanda öz meydança yarısında da hücum edə bilər.

B

Brake foot (Əyləc ayağı): Hükerin sabitliyi təmin etmək və oxboyu yüklənmənin qarşısını almaq üçün bir ayağını tunelin ortasında irəli yerləşdirməsi. Bu mövqe skramın qurulması zamanı "Əylil" və "Bağlan" komandaları boyunca saxlanılır. Ayaq yalnız "Hazır" komandasından sonra və top uğrunda ayaqla mübarizədən əvvəl geri çəkilə bilər.

Ball-carrier (Top daşıyan oyunçu): Topa sahib olan oyunçu.

Beyond or behind or in front of a position (Müəyyən mövqedən kənarda, arxada və ya öndə): Kontekst bunu mümkünəş etmədikdə, oyunçunun hər iki ayağının göstərilən mövqedən kənarda, arxada və ya öndə olmasını bildirir.

Binding (Bağlanma): Əldən çiyinədək bütün qol təmasda olmaqla başqa oyunçunun bədənini çiyinlərlə ombalar arasından möhkəm tutmaq.

Blood injury (Qan xəsarəti): Nəzarət altına alınmamış aktiv qanaxma.

C

Captain (Kapitan): Komandaya rəhbərlik etmək, hakimlə məsləhətləşmək və hakimin qərarları ilə bağlı seçimləri bildirmək üçün komanda tərəfindən təyin edilən oyunçu.

Crocodile roll (Timsah fırlanması): Tutuş sahəsində ayaq üstə olan oyunçunu yana doğru fırladaraq, buraraq və ya dartaraq yerə yıxmaqdan ibarət qadağan olunmuş hərəkət. Bu hərəkət çox vaxt oyunçunun aşağı ətraflarının üzərinə düşməklə nəticələnir.

D

Dead (Ölü top): Hakim oyunu dayandırmaq üçün fit çaldıqda, top auta çıxdıqda və laynaut (dəhliz) keçirilməli olduqda, yaxud uğursuz konversiyadan sonra top ölü sayılır.

Dead-ball line (Ölü top xətti): Oyun sahəsinin hər iki ucunda yerləşən və oyun sahəsinə daxil olmayan xətt.

Defending team (Müdafiə edən komanda): Ümumiyyətlə oyunun öz meydança yarısında keçirildiyi komandanı bildirmək üçün istifadə olunur. Bununla belə, komanda rəqibin meydança yarısında da müdafiə oluna bilər.

Directly caught (Birbaşa tutulmuş top): Əvvəlcə başqa bir şəxsə və ya yerə toxunmadan tutulmuş top.

Drop-kick (Drop-kik): Top əldən və ya əllərdən qəsdən yerə buraxıldıqdan sonra ilk sıçrayışdan qalxdığı anda ayaqla vurulur.

E

Elite rugby (Elit reqbi): Ayrı-ayrı ittifaqlar və ya yarış təşkilatçıları tərəfindən müəyyən edilən, xüsusi qaydaların, protokolların və normativ tələblərin tətbiq olunduğu peşəkar reqbi səviyyəsi.

F

Field of play (Meydança): Cəhd xətləri ilə aut xətləri arasındakı sahə. Bu xətlər meydançaya daxil deyil.

Flying wedge (Flayinq vec): Adətən cəhd xəttinin yaxınlığında cərimə, sərbəst zərbə və ya açıq oyun zamanı yaranan qanunsuz hücum düzülüşüdür. Rəqiblə təmasdan əvvəl bir neçə komanda yoldaşı hərəkətdə olan top daşıyan oyunçuya bağlanır və birlikdə irəliləyir. Çox vaxt bu oyunçulardan biri və ya bir neçəsi top daşıyan oyunçunun önündə olur. Əvvəlcədən bağlanmış yalnız bir oyunçuya, həmin oyunçunun tutuşa gələn oyunçu ilə bağlı öhdəliklərini yerinə yetirməsi şərtlə, icazə verilir.

Forward (İrəli): Rəqib komandanın ölü top xətti istiqamətində.

Foul play (Qayda pozuntusu): Oyunçunun oyun ərazisi daxilində maneə, ədalətsiz oyun, təkrarlanan qayda pozuntuları, təhlükəli oyun və intizamsızlığı tənzimləyən 9-cu qaydaya zidd etdiyi hər hansı hərəkət.

Free-kick (Sərbəst zərbə): Qayda pozuntusuna görə komandanın əleyhinə və ya mark nəticəsində komandanın xeyrinə verilən zərbə.

G

Goal (Qol): Topun meydançadan yerə qoyulmuş zərbə və ya drop-kiklə rəqib qapısının üst tirinin üzərindən keçirilməsi.

The ground (Sahə): 1-ci qaydadakı sxemdə göstərilən bütün ərazi.

H

Half-time (Fasilə): Oyunun iki hissəsi arasındakı fasilə.

Hand-off (Əllə dəf etmə): Top daşıyan oyunçunun ovucu ilə rəqibi özündən uzaqlaşdırmaq üçün etdiyi icazəli hərəkət.

Hindmost (Ən arxadakı): Komandanın öz cəhd xəttinə ən yaxın olan.

Holding the ball (Topu əldə saxlamaq): Topa əl, əllər, qol və ya qollarla sahib olmaq.

I

In-goal (Cəhd sahəsi): Cəhd xətti ilə ölü top xətti və cəhd sahəsi autu xətləri arasındakı sahə. Cəhd xətti bu sahəyə daxildir, ölü top xətti və cəhd sahəsi autu xətləri isə daxil deyil.

Infield (Sahənin daxilində): Oyun sahəsi daxilində, aut xətlərindən aralıda.

J

Jackler/Stealer (Top qazanan oyunçu): Tutuşdan sonra tutuş edən oyunçunun top uğrunda mübarizəyə ilk gələn komanda yoldaşı. O, bilavasitə top uğrunda mübarizə apararkən ayaq üstə qalmalıdır. Əgər özü də tutuşda iştirak etmişdirsə, top uğrunda mübarizəyə başlamazdan əvvəl top daşıyan oyunçunu aydın şəkildə buraxmalıdır.

Jersey (Forma): Bədənin yuxarı hissəsinə geyilən, şorta və ya alt geyiminə birləşdirilməyən geyim.

K

Kick (Zərbə): Topa qəsdən ayağın və ya qıçın daban istisna olmaqla, barmaq ucundan dizədək olan hər hansı hissəsi ilə vurmaq. Diz bu hissəyə daxil deyil. Zərbə topu əldən və ya yer boyunca aydın görünən məsafəyə hərəkət etdirməlidir.

Kick-off (Başlama zərbəsi): Matçın hər hissəsinin və əlavə vaxtın hər dövrünün əvvəlində oyuna drop-kiklə başlama üsulu.

Kicked directly into touch (Birbaşa auta vurulmuş top): Top meydançaya, oyunçuya və ya hakimə toxunmadan ayaqla auta vurulur.

Kicking tee (Zərbə dayağı): Yerə qoyulmuş zərbənin icrası zamanı topu saxlamaq üçün matç təşkilatçısı tərəfindən təsdiqlənmiş vasitə.

Knock forward (Nok-forward - irəli oyun): Oyunçunun topa sahibliyi itirməsi və topun irəli getməsi; oyunçunun topu əl və ya qolla irəli vurması; yaxud topun əl və ya qola toxunaraq irəli getməsi və ilkin oyunçu topu yenidən tutmazdan əvvəl topun yerə və ya başqa oyunçuya toxunması. Əvvəlki adı: knock-on.

L

Line of touch (Aut xətti): Bax: aut nişanı.

Line through the mark or place (Nişandan və ya yerdən keçən xətt): Başqa hal göstərilmədikdə aut xəttinə paralel xətt.

Lineout (Laynaut - Dəhliz): Hər komandadan ən azı iki oyunçunun autdan atılan topu qəbul etmək üçün bir xətt üzrə düzüldüyü standart oyun vəziyyəti.

Lineout players (Laynaut oyunçuları): Laynautun (Dəhlizin) hər iki xəttində dayanan oyunçular.

Loiter/Loitering (Oyundankənar vəziyyətdə ləngimək): Oyundankənar vəziyyətdə qalan oyunçu ləngiyən oyunçu sayılır. Rəqib komandanın topu istədiyi kimi oynamasına mane olan belə oyunçu oyunda iştirak etmiş sayılır və cəzalandırıla bilər. Ləngiyən oyunçu rəqib komandanın hərəkəti nəticəsində oyunda olan vəziyyətə keçməindən üstünlük qazanmamalıdır.

M

Mark (Mark): Oyunçunun öz 22 metrlik zonasında və ya cəhd sahəsində rəqibin zərbəsini birbaşa tutaraq "mark" çağırışı etməklə oyunu dayandırması və sərbəst zərbə qazanması üsulu.

Mark of touch (Aut nişanı): Topun oyuna daxil edildiyi yerdən meydançaya doğru, aut xəttinə perpendikulyar keçən xəyalı xətt. Aut nişanı cəhd xəttindən beş metrədən yaxın ola bilməz.

Match officials (Matç rəsmiləri): Oyunu idarə edən şəxslər. Adətən hakim və iki köməkçi hakimdən və ya aut hakimindən ibarət olur. Buraya televiziya matç hakimi, xronometrist, qayda pozuntularının nəzərdən keçirilməsi üzrə hakim, müstəqil matç hakimi və yeddili rəqbidə iki cəhd sahəsi hakimi də daxil ola bilər.

Match organiser (Matç təşkilatçısı): Matçın təşkilinə cavabdeh inzibati qurum. Bu qurum World Rugby, ittifaq, ittifaqlar qrupu və ya ittifaqın, yaxud World Rugby-nin təsdiq etdiyi hər hansı təşkilat ola bilər.

Maul (Mol): Top daşıyan oyunçunun və hər komandadan ən azı bir oyunçunun ayaq üstə və bir-birinə bağlanmış vəziyyətdə iştirak etdiyi oyun mərhələsi.

Misconduct (İntizamsızlıq): World Rugby-nin 18-ci Reqlamentinə və ya matç təşkilatçısının müvafiq qaydasına əsasən pozuntu.

N

Near (Yaxın): Bir metr daxilində.

O

Obstruction (Maneə): Oyunda iştirak etməyə çalışan oyunçuya qanunsuz mane olunması və onun oyunda iştirakının qarşısının alınması.

Off feet (Ayaq üstə olmayan): Oyunçunun bədəninin ayaqlardan başqa hər hansı hissəsi yerə və ya yerdə olan oyunçulara söykəndikdə, həmin oyunçu ayaq üstə olmayan sayılır.

Offside (Oyundankənar vəziyyət): Oyunçunun cəzalandırılmadan oyunda iştirak edə bilmədiyi mövqe pozuntusu.

On feet (Ayaq üstə): Oyunçunun bədəninin ayaqlardan başqa heç bir hissəsi yerə və ya yerdə olan oyunçulara söykənmədikdə, həmin oyunçu ayaq üstə sayılır.

Open play (Açıq oyun): Başlama zərbəsindən, yenidən başlama zərbəsindən, sərbəst zərbədən, cərimədən və ya standart oyun vəziyyətindən sonra növbəti oyun mərhələsinədək olan müddət, yaxud oyun mərhələləri arasındakı müddət. Topun ölü olduğu vaxt açıq oyuna daxil deyil.

P

Participating players at a lineout (Laynautda iştirak edən oyunçular): Laynaut (Dəhliz) oyunçuları, hər komandadan bir qəbul edən oyunçu (olduğu halda), topu atan oyunçu və bilavasitə onun qarşısında dayanan rəqib oyunçu.

Pass (Ötürmə): Oyunçunun topu başqa oyunçuya atması və ya verməsi.

Penalty (Cərimə): Ağır qayda pozuntusuna görə komandanın əleyhinə verilir.

Penalty try (Cərimə cəhdi): Hakimin fikrincə, rəqib oyunçunun təhlükəli oyunu olmasaydı, cəhdin böyük ehtimalla qeydə alınacağı və ya daha əlverişli mövqedə qeydə alınacağı halda verilir.

Phase of play (Oyun mərhələsi): Skram, laynaut (dəhliz), rak və ya mol.

Place-kick (Yerə qoyulmuş zərbə): Top bu məqsədlə yerə və ya təsdiqlənmiş zərbə dayacağına qoyulduqdan sonra vurulur.

Placer (Topu saxlayan oyunçu): Komanda yoldaşının yerə qoyulmuş zərbəni yerinə yetirməsi üçün topu saxlayan oyunçu.

Plane of touch (Aut müstəvisi): Aut xəttinin və ya cəhd sahəsi autu xəttinin bilavasitə üzərində yüksələn şaquli sahə.

Played (Oynanılmış top): Oyunçu topa qəsdən toxunduqda top oynanılmış sayılır.

Player grounded (Yerə düşmüş oyunçu): Bax: ayaq üstə olmayan.

Players' clothing (Oyunçuların geyimi): Oyunçuların geyindiği və qanuni olması üçün World Rugby-nin 12-ci Reqlamentinə uyğun gəlməli olan hər bir əşya.

Playing area (Oyun sahəsi): Meydança və cəhd sahələri. Aut xətləri, cəhd sahəsi autu xətləri və ölü top xətləri oyun sahəsinə daxil deyil.

Playing enclosure (Oyun ərazisi): Oyun sahəsi və onun ətrafındakı perimetr sahəsi.

Playing time (Oyun vaxtı): Dayanmalara sərf olunan vaxt çıxılmaqla faktiki vaxt. Bax: faktiki vaxt.

Possession (Topa sahiblik): Oyunçunun və ya komandanın topa nəzarət etməsi və ya onu nəzarətə götürməyə çalışması.

Pre-bound (Əvvəlcədən bağlanmış oyunçu): Rəqiblə təmasdan əvvəl bütün qolu - əldən çiyinədək - komanda yoldaşına bağlanmış oyunçu. Yalnız bir əvvəlcədən bağlanmış oyunçuya icazə verilir. Bax: flayingq vec.

Punt (Pant zərbəsi): Oyunçunun topu qəsdən əlindən buraxaraq yerə toxunmazdan əvvəl ayaqla vurması.

Q

Quick-throw (Sürətli atış): Laynaut (Dəhliz) formalaşmazdan əvvəl autdan edilən atış. Topu laynautda (dəhlizdə) oyuna daxil etmək hüququna malik komanda atışı yerinə yetirir.

R

Receiver (Qəbul edən oyunçu): Laynautdan (Dəhlizdən) geri vurulan və ya ötürülən topu qəbul etmək mövqeyində dayanan oyunçu.

Red card (Qırmızı kart): Oyunçunun oyundan qovulduğunu və matçdan daimi uzaqlaşdırıldığını bildirmək üçün hakimin göstərdiyi kart.

Replacement (Əvəzedici oyunçu): Zədə və ya taktiki səbəbə görə komanda yoldaşını əvəz edən oyunçu.

Restart kick (Yenidən başlama zərbəsi): Xaldan və ya topun cəhd sahəsində yerə toxundurulmasından sonra oyunu drop-kiklə bərpa etmə üsulu.

Ruck (Rak): Hər komandadan bir və ya daha çox ayaq üstə olan oyunçunun yerdəki topun ətrafında bir-biri ilə fiziki təmasda birləşdiyi oyun mərhələsi.

Rucking (Rakda ayaqla mübarizə): Rakda topa sahibliyi qazanmaq və ya qorumaq üçün ayaqlardan qaydalara uyğun istifadə etmək.

S

Sanction (Cəza): Qayda pozuntusundan və ya oyunun dayanmasından sonra oyunun bərpa edilməsi üsulu.

Scrum (Skram): Adətən hər komandadan səkkiz oyunçunun müəyyən düzülüşdə bir-birinə bağlandığı standart oyun vəziyyəti.

Scrum zone (Skram zonası): Meydançada skramın keçirilə biləcəyi sahə.

Sent off (Oyundan qovulmuş): Qırmızı kart göstərilmiş və matçdan daimi uzaqlaşdırılmış oyunçu.

Shorts (Şort): Beldən başlayan, dizdən yuxarıda bitən, elastik bel hissəsi və ya bağları olan, formaya və ya alt geyiminə birləşdirilməyən geyim.

Sin-bin (Cərimə skamyası): Sarı kart göstərilmiş oyunçunun qalmalı olduğu, oyun sahəsindən kənarda müəyyən edilmiş yer.

Stiff-arm tackle (Düz qolla tutuş): Oyunçunun düz saxladığı qolu ilə top daşıyan oyunçuya zərbə endirdiyi qanunsuz tutuş.

T

Tackle (Tutuş): Top daşıyan oyunçunu saxlamaq və yerə yıxmaq üsulu.

Tackle assist (Tutuşa kömək edən oyunçu): Komanda yoldaşına top daşıyan oyunçunu yerə yıxmaqda kömək edən və ya tutuş zamanı top daşıyan oyunçunu saxlayan, lakin özü yerə yixılmayan oyunçu. 14-cü qaydada belə oyunçu "digər oyunçu" hesab olunur.

Tackled player (Tutuş edilmiş oyunçu): Tutuş edən oyunçu və ya oyunçular tərəfindən saxlanılaraq yerə yixılan top daşıyan oyunçu.

Tackler (Tutuş edən oyunçu): Tutuş edilən oyunçunu saxlayan və onunla birlikdə yerə yixılan rəqib oyunçu.

Team (Komanda): Matça başlayan, adətən 15 oyunçudan və qaydalara uyğun təsdiqlənmiş əvəzedici oyunçulardan ibarət qrup.

Team-mate (Komanda yoldaşı): Eyni komandanın başqa oyunçusu.

Technical zone / Technical area (Texniki zona): 1-ci qaydada göstərilən, əvəzedici oyunçuların, su daşıyanların və məşqçilərin onlara ehtiyac yarananadək qalmalı olduqları ayrılmış sahə. Elit reqbidə texniki zonada yalnız su daşıyanların qalmasına icazə verilir.

Throw forward (İrəli ötürmə): Oyunçunun topu irəli atması və ya ötürməsi, yəni topu ötürən oyunçunun qollarının irəli istiqamətdə hərəkət etməsi.

Touch (Aut): Meydançanın kənarında, aut xətlərini və onlardan kənardakı sahəni əhatə edən ərazi.

Touch judge (Aut hakimi): Hakimə yalnız autu, cəhd sahəsi autunu və qapıya zərbənin uğurlu olub-olmamasını işarə etməklə kömək edə bilən matç rəsmisi. Bax: köməkçi hakim.

Touch-in-goal (Cəhd sahəsi autu): Cəhd sahəsinin kənarında, cəhd sahəsi autu xətlərini və onlardan kənardakı ərazini əhatə edən sahə.

Try line (Cəhd xətti): Meydançanın hər iki ucunda yerləşən və meydançaya daxil olmayan xətt. Əvvəlki adı: goal line.

U

Uncontested scrum (Rəqabətsiz skram): Topu oyuna daxil edən komandanın mübarizəsiz topa sahib olduğu və heç bir komandanın nişandan irəli itələməsinə icazə verilmədiyi skram.

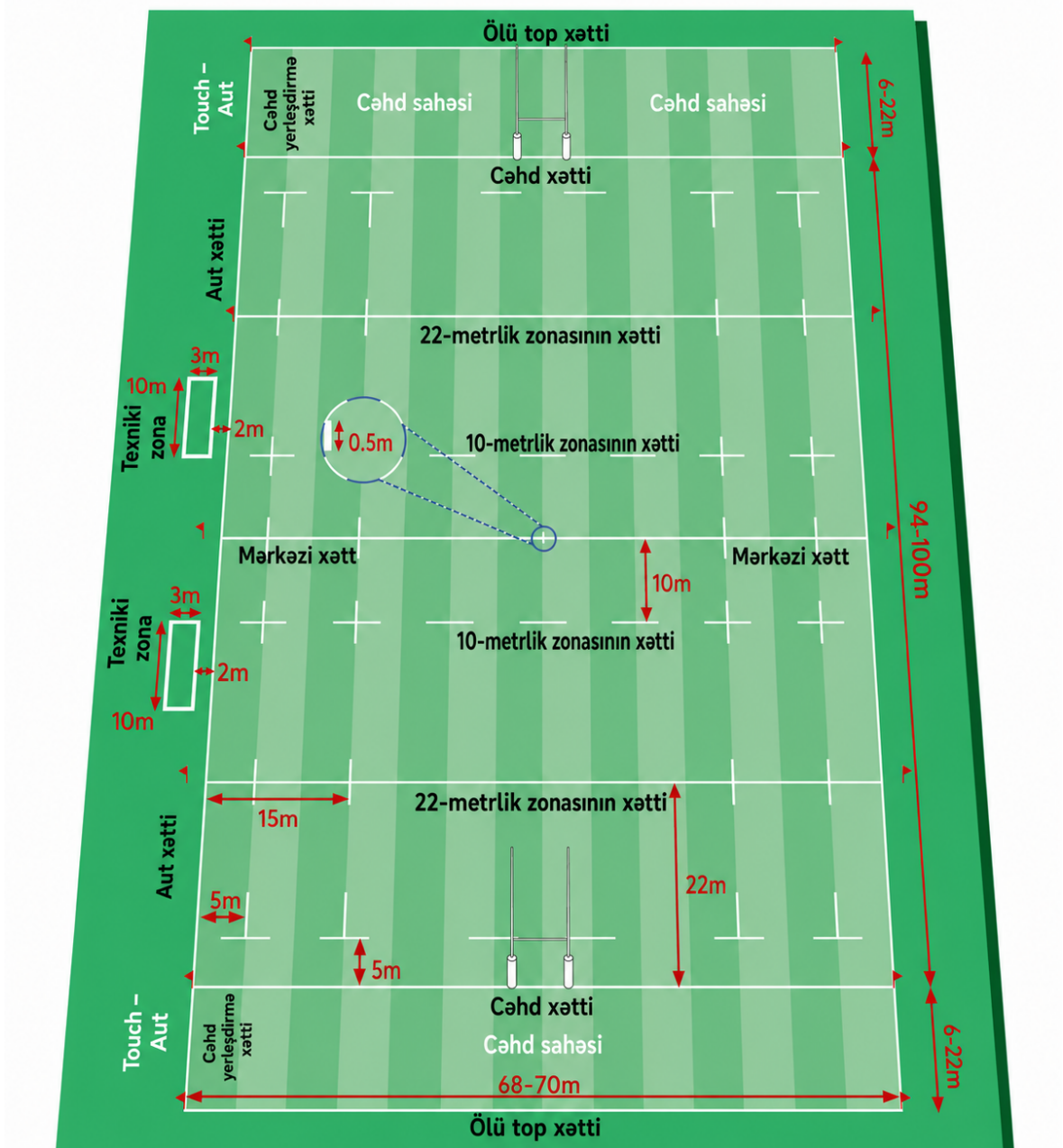
Underwear (Alt geyimi): Beli örtən, qısa balaqları olan və ya balaqları olmayan, dizdən yuxarıda bitən, birbaşa bədənə və ya başqa geyimin altından geyilən, formaya və ya şorta birləşdirilməyən geyim.

Union (İttifaq): Müəyyən coğrafi ərazidə oyunların təşkilinə və keçirilməsinə cavabdeh olan, World Rugby tərəfindən təsdiqlənmiş qurum.

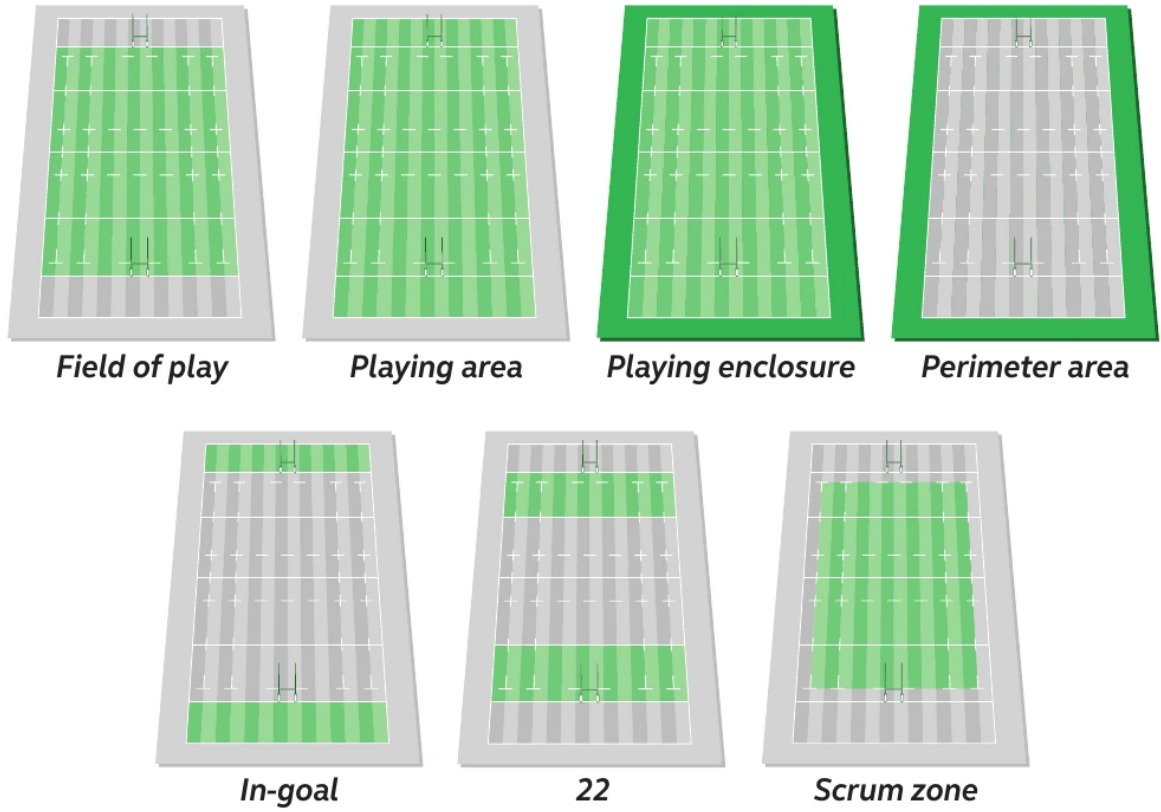
Y

Yellow card (Sarı kart): Oyunçuya xəbərdarlıq edildiyini, onun adətən 10 dəqiqəlik oyun vaxtı müddətinə müvəqqəti kənarlaşdırıldığını və cərimə skamyasına göndərildiyini bildirmək üçün hakimin göstərdiyi kart.

Qayda 1. Sahə



Reqbə sahəsinin sxemi və əsas ölçüləri



Oyun sahəsinin əsas hissələri

1. Oyun ərazisinin səthi təhlükəsiz olmalıdır.
2. İcazə verilən səth növləri ot, qum, gil, qar və ya World Rugby-nin 22-ci Reqlamentinə uyğun süni örtükdür.
3. Oyun sahəsinin ölçüləri sahə sxemində göstərilir.

Ölçü	Meydançanın uzunluğu	Cəhd sahəsinin uzunluğu	En
Maksimum, metr	100	22	70
Minimum, metr	94	6	68

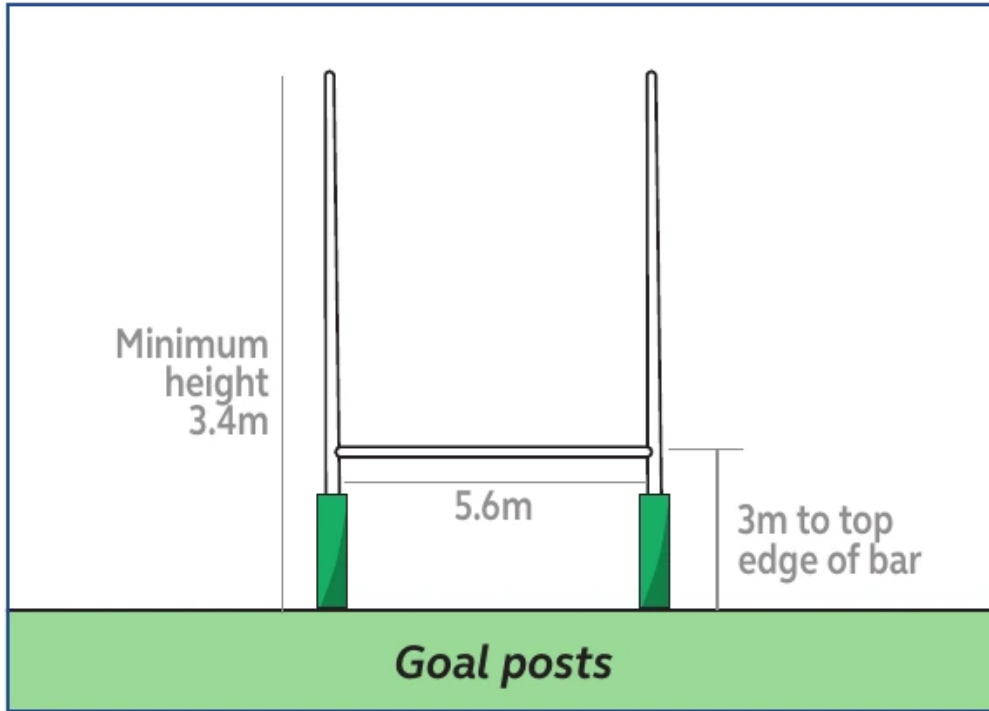
- a. Oyun sahəsi düzbucaqlı formada olmalıdır.
- b. Bu ölçülərdən hər hansı fərqlənmə daxili yarışlarda müvafiq ittifaq, beynəlxalq matçlarda isə World Rugby tərəfindən təsdiqlənməlidir.
- c. Meydançanın uzunluğu 100 metrdən az olduqda 10 metrlik xətlərlə 22 metrlik xətlər arasındakı məsafə müvafiq qaydada azaldılır.
- d. Oyun sahəsinin eni 70 metrdən az olduqda 15 metrlik xətlər arasındakı məsafə müvafiq qaydada azaldılır.
- e. Mümkün olduqda perimetr sahəsinin eni beş metr olmalıdır, lakin kişilərin oyununda 3,5 metrdən, qadınların oyununda isə 3 metrdən az olmamalıdır.

Xətlər

4. Sahə sxemində göstərildiyi qaydada bütöv xətlər çəkilir. Aşağıdakılar bütöv xətlərdir:

- a. Ölü top xətləri və cəhd sahəsi autu xətləri.
 - b. Cəhd xətləri.
 - c. 22 metrlik xətlər.
 - d. Mərkəz xətti.
 - e. Aut xətləri.
5. Sahə sxemində göstərildiyi qaydada qırıq xətlər çəkilir. Qırıq xəttin hər bir hissəsinin uzunluğu beş metrdir. Aşağıdakı qırıq xətlər çəkilir:
- a. Hər aut xəttindən beş metr məsafədə və ona paralel.
 - b. Hər aut xəttindən 15 metr məsafədə və ona paralel.
 - c. Mərkəz xəttinin hər iki tərəfindən 10 metr məsafədə və ona paralel.
 - d. Hər cəhd xəttindən beş metr məsafədə və ona paralel.
6. Mərkəz xəttinin ortasını kəsən 0,5 metr uzunluğunda bir xətt çəkilir.

Qapı dirəkləri və üst tir



Qapı dirəkləri və üst tir

7. Qapı dirəklərinə qoruyucu örtük bağlandıqda dirəklə örtüyün xarici kənarı arasındakı məsafə 0,5 metrdən çox olmamalıdır.

Qapı dirəkləri arasındakı məsafə 5,6 metrdir. Üst tirin yuxarı kənarı yerdən üç metr hündürlükdə olmalı, hər dirək isə üst tirdən ən azı 3,4 metr yuxarı uzanmalıdır.

Bayraq dirəkləri

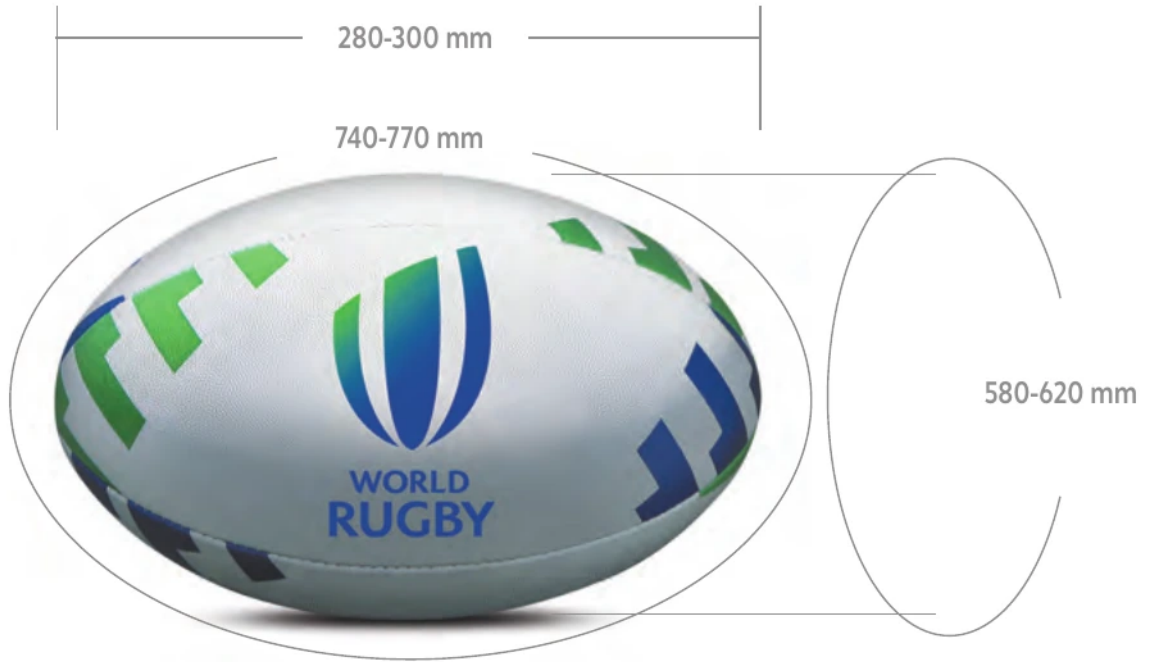
8. Hər birinin minimum hündürlüyü 1,2 metr olan bayraqlı 14 dirək yerləşdirilir.

9. Cəhd sahəsi autu xətləri ilə cəhd xətlərinin hər kəsişməsində və cəhd sahəsi autu xətləri ilə ölü top xətlərinin hər kəsişməsində bir bayraq dirəyi yerləşdirilir. Cəmi səkkiz bayraq dirəyi.
10. Meydançanın hər tərəfində 22 metrlik xəttin və mərkəz xəttinin davamı üzərində, aut xəttindən iki metr kənarda, lakin oyun ərazisinin daxilində bir bayraq dirəyi yerləşdirilir. Cəmi altı bayraq dirəyi.

Sahə ilə bağlı etirazlar

11. Komandalar sahə ilə bağlı hər hansı etirazı matç başlamazdan əvvəl hakimə bildirməlidirlər.
12. Hakim problemi aradan qaldırmağa çalışır və sahənin hər hansı hissəsini təhlükəli hesab etdikdə matçı başlatmır.

Qayda 2. Top



Reqbi topunun rəsmi ölçüləri

1. Top oval formada və dörd paneldən hazırlanır.
2. Topun ölçüləri:
 - uzunluğu: 280-300 mm;
 - uzununa çevrəsi: 740-770 mm;
 - eninə çevrəsi: 580-620 mm.
3. Topun çəkisi 410-460 qramdır.
4. Matç təşkilatçıları daha kiçik topların istifadəsinə icazə verə bilirlər.
5. Top dəridən və ya münasib sintetik materialdan hazırlanır. Suya davamlılığını və əldə daha rahat saxlanmasını təmin etmək üçün top xüsusi vasitə ilə işləne bilər.
6. Oyunun başlanğıcında topun daxili hava təzyiqi 65,71-68,75 kilopaskal, hər kvadrat santimetrə 0,67-0,70 kiloqram və ya hər kvadrat düymə 9,5-10,0 funt olmalıdır.
7. Matç zamanı ehtiyat toplardan istifadə edilə bilər.

Qayda 3. Komanda

Oyunçu sayı

1. Oyun zamanı hər komandanın oyun sahəsində 15-dən çox oyunçusu ola bilməz.
2. Matç təşkilatçısı hər komandada 15-dən az oyunçu ilə matç keçirilməsinə icazə verə bilər.
3. Komanda rəqib komandanın oyunçularının sayı ilə bağlı hakimə etiraz edə bilər. Komandada artıq oyunçu olduqda hakim həmin komandanın kapitanına oyunçuların sayını müvafiq qaydada azaltmağı tapşırır. Etiraz edilən andakı hesab dəyişdirilmir. **Cəza: cərimə.**
4. Beynəlxalq matçlarda ittifaq səkkizədək əvəzedici oyunçu göstərə bilər.
5. Digər matçlarda göstərilə biləcək əvəzedici oyunçuların sayını matç təşkilatçısı müəyyən edir. Bu say səkkizdən çox ola bilməz.
6. Əvəzetmələr yalnız top ölü olduqda və hakimin icazəsi ilə aparılır.
7. Oyunçu hakimin icazəsi olmadan matça qayıtdıqda və ya əvəzedici oyunçu matça qoşulduqda və hakim bunun üstünlük qazanmaq məqsədilə edildiyini hesab etdikdə, həmin oyunçu intizamsızlıq etmiş sayılır. **Cəza: cərimə.**
8. Cədvəldə heyətin sayından asılı olaraq ön xətt oyunçularının minimum sayı və ilk tələb zamanı məcburi əvəzetmə imkanları göstərilir. Matç təşkilatçısı oyunçuların sağlamlığını və rifahını nəzərə alaraq, müəyyən oyun səviyyələrində heyətdəki ön xətt oyunçularının minimum sayını və məcburi əvəzetmə imkanlarını dəyişə bilər.

Heyətin sayı	Heyətdə ön xətt oyunçularının minimum sayı	İlk tələb zamanı əvəz edə bilməlidir
15 və ya daha az	3	Tələb yoxdur
16, 17 və ya 18	4	Prop və ya hüker
19, 20, 21 və ya 22	5	Həm prop, həm də hüker
23	6	Sol prop, sağ prop və hüker

9. Matç təşkilatçısı matçı elit səviyyəli hesab etdikdə və komanda yalnız iki əvəzedici ön xətt oyunçusu göstərə bildikdə, həmin komandanın heyətində yalnız 22 oyunçu ola bilər.
10. Hər komanda matçdan əvvəl ön xətt oyunçuları, mümkün əvəzedici ön xətt oyunçuları və onların ön xəttə oynaya biləcəkləri mövqelər barədə müvafiq matç rəsmisinə məlumat verməlidir. Mübarizəli skramda ön xəttə yalnız bu oyunçular və yalnız göstərilmiş mövqelərdə oynaya bilərlər.

11. Əvəzedici ön xətt oyunçusu matça başqa mövqedə başlaya bilər.
12. Bütün ön xətt oyunçularının və onların əvəzedicilərinin lazımi hazırlığa və təcrübəyə malik olmasını təmin etmək komandanın məsuliyyətidir.

Rəqabətsiz skramlar

13. Komandalardan biri lazımi hazırlığa malik ön xətt oyunçularını meydana çıxara bilmədikdə və ya hakim belə göstəriş verdikdə skramlar rəqabətsiz keçirilir.
14. Matç təşkilatçısı oyunun hansı şərtlər daxilində rəqabətsiz skramlarla başlaya biləcəyini müəyyən edə bilər.
15. Oyundan qovulma, sarı kart və ya zədə nəticəsində keçirilən rəqabətsiz skramlarda hər tərəfdən səkkiz oyunçu iştirak etməlidir.
16. Ön xətt oyunçusu zədə, sarı kart və ya qırmızı kart səbəbindən oyun sahəsini tərk etdikdə hakim növbəti skramdan əvvəl komandanın mübarizəli skramları davam etdirə bilib-bilməyəcəyini soruşur. Komanda skramda mübarizə apara bilməyəcəyini bildirdikdə hakim rəqabətsiz skram təyin edir. Oyunçu qayıtdıqda və ya başqa ön xətt oyunçusu meydana daxil olduqda mübarizəli skramlar bərpa edilə bilər.
17. Elit reqbidə və ya matç təşkilatçısının qərarı ilə, oyun sahəsini tərk etməsi hakimin rəqabətsiz skram təyin etməsinə səbəb olmuş oyunçu əvəz edilə bilməz. Qaydaların Tətbiqinə dair Təlimatda göstərilən hallarda rəqabətsiz skramların yaranmasına görə cəza kimi daha bir oyunçunun meydana çıxarılması tələb oluna bilər.
18. Yalnız əvəzedici ön xətt oyunçusu olmadıqda başqa oyunçuya ön xətdə oynamağa icazə verilir.
19. Ön xətt oyunçusuna sarı kart göstərildikdə və komanda meydançadakı oyunçularla mübarizəli skramları davam etdirə bilmədikdə, komanda mövcud ön xətt oyunçusunun meydana daxil olması üçün başqa oyunçunu oyun sahəsini tərk etməyə təyin edir. Təyin edilmiş oyunçu yalnız cəza müddəti başa çatdıqda və ya əvəzedici kimi meydana daxil olmaq üçün geri qayıda bilər.
20. Ön xətt oyunçusu oyundan qovulduqda və komanda meydançadakı oyunçularla mübarizəli skramları davam etdirə bilmədikdə, komanda mövcud ön xətt oyunçusunun meydana daxil olması üçün başqa oyunçunu oyun sahəsini tərk etməyə təyin edir. Təyin edilmiş oyunçu sonradan əvəzedici kimi meydana daxil ola bilər.

Daimi əvəzetmə

21. Zədələnmiş oyunçu əvəz edilə bilər. Zədə səbəbindən əvəz edilmiş oyunçu matça qayıda bilməz.
22. Oyunçu aşağıdakı hallarda zədələnmiş hesab olunur:
 - a. Milli nümayəndə komandaları səviyyəsində hakim oyunçunun oyunu davam etdirməsini məqsəduyğun hesab etmədikdə.
 - b. Digər matçlarda, matç təşkilatçısının əvvəlcədən açıq icazəsi olduqda, tibbi hazırlığı olan şəxs oyunçunun oyunu davam etdirməsini məqsəduyğun hesab etmədikdə. Belə şəxs olmadıqda, hakimin razılığı ilə oyunçu əvəz edilə bilər.

- c. Hakim tibbi məsləhətlə və ya tibbi məsləhət olmadan oyunçunun oyunu davam etdirməsini məqsəduyğun hesab etmədikdə. Hakim həmin oyunçuya oyun sahəsini tərk etməyi əmr edir.

23. Hakim zədələnmiş oyunçuya tibbi müayinədən keçmək üçün oyun sahəsini tərk etməyi də əmr edə bilər.

Daimi əvəzetmə - müəyyən et və oyundan çıxar

24. Matçın hər hansı anında oyunçuda beyin silkələnməsi və ya beyin silkələnməsi şübhəsi olduqda, həmin oyunçu dərhal və daimi olaraq oyun sahəsindən çıxarılmalıdır. Bu proses "Müəyyən et və oyundan çıxar" adlanır.

Müvəqqəti əvəzetmə - qan xəsarəti

25. Qan xəsarəti olan oyunçu meydançıyı tərk edir və müvəqqəti əvəz edilə bilər. Qanaxma nəzarət altına alındıqdan və ya yara örtüldükdən sonra oyunçu mümkün qədər tez oyuna qayıdır. Oyunçu oyun sahəsini tərk etdiyi andan 15 dəqiqə faktiki vaxt ərzində meydançaya qayıtmağa hazır olmadıqda əvəzetmə daimi olur.

26. Beynəlxalq matçlarda qan xəsarətinin müvəqqəti əvəzetmə tələb edib-etmədiyini matç həkimi müəyyən edir. HIA prosesinin tətbiqi World Rugby tərəfindən əvvəlcədən təsdiqlənmiş matçlarda qan xəsarəti olan oyunçu müvəqqəti əvəz edilmədən oyun bərpa oluna bilməz.

Müvəqqəti əvəzetmə - baş zədəsinin qiymətləndirilməsi (HIA)

27. HIA prosesinin tətbiqi World Rugby tərəfindən əvvəlcədən təsdiqlənmiş matçlarda HIA tələb olunan oyunçu:

- a. Meydançıyı tərk edir; və
- b. Bütün əvəzetmələr istifadə edilmiş olsa belə, müvəqqəti əvəz edilir. HIA tələb olunan oyunçu müvəqqəti əvəz edilmədən oyun bərpa oluna bilməz. Oyunçu oyun sahəsini tərk etdikdən 12 dəqiqə faktiki vaxt sonra meydançaya qayıtmağa hazır olmadıqda əvəzetmə daimi olur. Oyunçunun eyni zamanda qan xəsarəti olduqda, 12 dəqiqəlik HIA müddəti başlamazdan əvvəl qanaxmanın dayandırılması üçün beş dəqiqəyədək vaxt verilə bilər.
- c. HIA qiymətləndirilməsi müddətində müvəqqəti əvəzedici zədələndikdə ikinci dəfə əvəz edilə bilər.

Bütün müvəqqəti əvəzetmələr

28. Müvəqqəti əvəzedici, bütün əvəzetmələr istifadə edilmiş olsa belə, müvəqqəti əvəz edilə bilər.

29. Müvəqqəti əvəzedici zədələndikdə həmin oyunçu da əvəz edilə bilər.

30. Müvəqqəti əvəzedici oyundan qovulduqda, əvvəl əvəz edilmiş oyunçu tibbi baxımdan hazır olduğu halda taktiki səbəbdən əvəz edilmiş oyunçu statusu alır və 3.33-cü qaydaya uyğun olaraq oyuna qayıda bilər.

31. Müvəqqəti əvəzediciyə sarı kart göstərildikdə əvəz edilmiş oyunçu cəza müddəti başa çatanaqədər meydançaya qayıda bilməz. İstisna olaraq, o, 3.19 və ya 3.20-ci qaydanın tələblərini yerinə yetirmək üçün, tibbi baxımdan hazır olması və oyun sahəsini tərk

etdiyi andan müəyyən edilmiş müddət daxilində qayıtması şərtlə, meydana daxil ola bilər.

32. Müvəqqəti əvəzetmə üçün ayrılmış vaxt fasilə zamanı başa çatdıqda əvəzetmə daimi olur. Əvəz edilmiş oyunçu ikinci hissənin başlanğıcında dərhal meydançaya qayıtdıqda bu müddəə tətbiq edilmir.

Taktiki səbəbdən əvəz edilmiş oyunçuların matça qayıtması

33. Taktiki səbəbdən əvəz edilmiş oyunçu yalnız aşağıdakı oyunçulardan birini əvəz etmək üçün matça qayıda bilər:
- a. Zədələnmiş ön xətt oyunçusunu.
 - b. Qan xəsarəti olan oyunçunu.
 - c. Baş zədəsi olan oyunçunu.
 - d. Matç rəsmilərinin təsdiq etdiyi qayda pozuntusu nəticəsində indicə zədələnmiş oyunçunu.
 - e. 3.19 və ya 3.20-ci qaydada göstərilən təyin edilmiş oyunçunu.
 - f. Əvəzetməyə əsas verən qırmızı kart almış komanda yoldaşını, 20 dəqiqə oyun vaxtı keçdikdən sonra. Yalnız elit rəqbidə.

Sərbəst əvəzetmələr

34. Matç təşkilatçısı öz səlahiyyətinə daxil olan müəyyən oyun səviyyələrində sərbəst taktiki əvəzetmələr tətbiq edə bilər. Oyunçu dəyişmələrinin sayı 12-dən çox olmamalıdır. Sərbəst əvəzetmələrin idarə edilməsi və onlara dair qaydalar matç təşkilatçısının məsuliyyətidir.

Qayda 4. Oyunçuların geyimi

1. Bütün geyim əşyaları World Rugby-nin 12-ci Reqlamentinə uyğun olmalıdır.
2. Oyunçu forma, şort, alt geyimi, corab və buts geyinir. Formanın qolu çiyin nöqtəsindən dirsəyədək olan məsafənin ən azı yarısına çatmalıdır. World Rugby bütün oyunçulara ağız və ya diş qoruyucusundan istifadə etməyi tövsiyə edir.
3. Aşağıdakı əlavə əşyalara icazə verilir:
 - a. Elastik və ya sıxıcı materialdan hazırlanmış, yuyula bilən dəstəklər.
 - b. Baldır qoruyucuları.
 - c. Corabın altından geyilən, baldırın uzunluğunun üçdə birindən yuxarı qalxmayan və sərt olduqda metaldan hazırlanmayan ayaq biləyi dəstəkləri.
 - d. Barmaqsız əlcəklər.
 - e. Çiyin qoruyucuları və ya təsdiqlənmiş sinə qoruyucuları.
 - f. Ağız və ya diş qoruyucusu.
 - g. Baş qoruyucusu.
 - h. Bintlər, sarğılar, nazik lent və ya digər oxşar material.
 - i. Qoruyucu eynək.
 - j. Butsun altındakı şiplər, o cümlədən qəliblənmiş rezin şiplər.
 - k. Şortun və corabın altından geyilən, ayağın iç tərəfində yalnız bir tikişi olan pambıq qarışıqlı uzun tayt və ya leggings.
 - l. Oyunçuya və ya digər oyunçulara təhlükə yaratmayan baş yaylığı və ya baş örtüyü.
 - m. Oyunçunun göstəricilərini izləyən cihazlar.
4. Oyunçu aşağıdakıları geyinə bilməz:
 - a. Qanla çirklənmiş hər hansı əşya.
 - b. İti və ya sürtücü səthə malik hər hansı əşya.
 - c. Bu qaydada ayrıca icazə verilməyən toqqası, sıxacı, halqası, menteşəsi, zəncirbəndi, vinti, boltu, sərt materialı və ya çıxıntısı olan hər hansı əşya.
 - d. Zinət əşyaları.
 - e. Əlcəklər.
 - f. İçinə qoruyucu yastıq tikilmiş şort və ya leggings.
 - g. Qaydalara əsasən adi halda icazə verilən, lakin hakimin fikrincə zədəyə səbəb ola biləcək hər hansı əşya.
 - h. Rabitə cihazları.
5. Hakim istənilən vaxt oyunçunun geyiminin hər hansı hissəsini təhlükəli və ya qaydalara zidd hesab etmək səlahiyyətinə malikdir. Belə halda hakim oyunçuya həmin əşyanı çıxarmağı əmr edir. Əşya çıxarılan və ya təhlükəsiz vəziyyətə gətirilənədək oyunçu matçda iştirak edə bilməz.

6. Matçdan əvvəlki yoxlama zamanı matç rəsmisi oyunçuya bu qayda ilə qadağan edilmiş əşya geyindiyini bildirdikdən sonra həmin oyunçunun oyun sahəsində yenə də bu əşyanı geyindiyi müəyyən edilərsə, oyunçu intizamsızlığa görə oyundan qovulur.

Cəza: cərimə.

7. Hakim qanla çirklənmiş geyim əşyasının dəyişdirilməsi istisna olmaqla, oyunçunun geyimini dəyişmək üçün oyun sahəsini tərk etməsinə icazə verməməlidir.

World Rugby-nin 12-ci Reqlamenti: <https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

Qayda 5. Vaxt

1. Matç 80 dəqiqədən çox davam etmir. Matç hər biri 40 dəqiqədən çox olmayan iki hissədən və itirilmiş vaxtdan ibarətdir. İstisna olaraq, matç təşkilatçısı pley-off yarışında heç-heçə başa çatan matçda əlavə vaxtın oynanmasına icazə verə bilər.
2. Fasilənin müddətini matç təşkilatçısı müəyyən edir və bu müddət 15 dəqiqədən çox ola bilməz. Fasilə zamanı komandalar və matç rəsmiləri oyun ərazisini tərk edə bilərlər.
3. Beynəlxalq olmayan matçlarda matç təşkilatçısı matçın müddətini azalda bilər. Matç təşkilatçısı qərar vermədikdə müddəti komandalar razılaşdırırlar. Komandalar razılığa gələ bilmədikdə hakim qərar verir.
4. Vaxtı hakim hesablayır, lakin bu vəzifəni köməkçi hakimlərdən birinə və ya hər ikisinə və ya rəsmi xronometristə həvalə edə bilər. Belə halda hakim hər dayanma barədə onlara işarə verir. Rəsmi xronometrist olmayan matçda hakim düzgün vaxtla bağlı tərəddüd etdikdə köməkçi hakimlərdən biri və ya hər ikisi ilə məsləhətləşir. Yalnız köməkçi hakimlər kömək edə bilmədikdə başqa şəxslərlə məsləhətləşə bilər.
5. Hakim oyunu dayandıraraq aşağıdakılar üçün vaxt verə bilər:
 - a. Oyunçunun zədəsi üçün bir dəqiqəyədək. Oyunçu ağır zədələndikdə hakim onun oyun sahəsindən çıxarılması üçün bir dəqiqədən artıq vaxt verə bilər.
 - b. Digər matç rəsmiləri ilə məsləhətləşmək üçün.
6. Top artıq ölü olduqda hakim aşağıdakılar üçün vaxt verə bilər:
 - a. Oyunçuların əvəz edilməsi.
 - b. Oyunçuların geyiminin dəyişdirilməsi və ya təmiri.
 - c. Butsun bağının yenidən bağlanması.
 - d. Topun geri gətirilməsi.
7. Vaxt başa çatdıqdan sonra top ölü olduqda hissə başa çatır. Aşağıdakı hallar istisnadır:
 - a. Vaxt başa çatmazdan əvvəl verilmiş skram, laynaut (dəhliz) və ya yenidən başlama zərbəsi tamamlanmayıb və top açıq oyuna qayıtmayıb. Laynaut (Dəhliz) və ya yenidən başlama zərbəsi düzgün yerinə yetirilmədikdə və ya top açıq oyuna daxil olmadıqda da bu müddəə tətbiq edilir.
 - b. Hakim sərbəst zərbə və ya cərimə verir.
 - c. Cərimə zərbəsi zamanı top əvvəlcə qısa oynanılmadan və başqa oyunçuya toxunmadan auta vurulur və ölü olur.
 - d. Cəhd qeydə alınıb. Bu halda hakim konversiyanın yerinə yetirilməsi üçün vaxt verir.
 - e. Oyunçunun təhlükəsizliyi səbəbindən oyun dayandırılıb. Bu halda oyun skramla bərpa edilir.
8. Cəhd qeydə alan komanda konversiyanı yerinə yetirə və ya ondan imtina edə bilər.
 - a. Konversiyadan imtina qərarı cəhd verildikdən sonra hakimə "zərbə yoxdur" deməklə bildirilməlidir.

- b. Konversiya vaxt başa çatmazdan əvvəl yerinə yetirildikdə və ya ondan imtina edildikdə hakim yenidən başlama zərbəsi təyin edir.
 - c. Konversiya yerinə yetirildikdə vaxt topa zərbə vurulduğu andan hesablanır.
9. Hava şəraiti həddindən artıq isti və ya rütubətli olduqda hakim su fasiləsi verə bilər. İki dəqiqəlik bu fasilə hissənin ortasında, xal qeydə alındıqdan sonra və ya top mərkəz xəttinin yaxınlığında ölü olduqda verilməlidir. Ekstremal hava şəraitində World Rugby-nin İsti Hava Təlimatına uyğun olaraq daha uzun fasilələrə və daha uzun hissələrarası fasiləyə icazə verilə bilər.
10. Hakim oyunun davam etdirilməsini təhlükəli hesab etdikdə istənilən vaxt matçı başa çatdırmaq və ya dayandırmaq səlahiyyətinə malikdir.

Qayda 6. Matç rəsmiləri

Prinsip

Hər bir matç hakimdən və iki aut hakimindən və ya köməkçi hakimdən ibarət matç rəsmilərinin nəzarəti altında keçirilir. Matç təşkilatçısının təsdiq etdiyi əlavə şəxslər sırasına matç həkimi, təxirəsalınmaz tibbi yardım mütəxəssisləri, komandaların həkimləri, komandaların oynamayan üzvləri və top verən şəxslər daxil ola bilər.

Köməkçi hakimlər və aut hakimləri autu, cəhd sahəsi autunu və qapıya zərbənin uğurlu olub-olmamasını işarə etməyə görə məsuliyyət daşıyırlar. Bundan əlavə, köməkçi hakimlər hakimin göstərişinə uyğun yardım edir, o cümlədən qayda pozuntuları barədə məlumat verirlər.

Hakimin təyin edilməsi

1. Hakimi matç təşkilatçısı təyin edir. Hakim təyin edilmədikdə iki komanda hakim barədə razılığa gəlir. Komandalar razılığa gələ bilmədikdə hakimi meydan sahibi komanda təyin edir.
2. Hakim matçı başa çatdırma bilmədikdə onu əvəz edəcək şəxs matç təşkilatçısının göstərişlərinə uyğun təyin edilir. Matç təşkilatçısı göstəriş vermədikdə əvəzedicini hakim təyin edir. Hakim bunu edə bilmədikdə əvəzedicini meydan sahibi komanda təyin edir.

Matçdan əvvəl hakimin vəzifələri

3. Hakim püşkatmanı təşkil edir. Kapitanlardan biri sikkəni atır, digəri isə tərəfi seçir. Püşkatmanın qalibi oyuna başlama zərbəsini yerinə yetirməyi və ya meydança tərəfini seçir. Püşkatmanın qalibi meydança tərəfini seçdikdə başlama zərbəsini rəqib komanda yerinə yetirir və əksinə.
4. Matç rəsmiləri oyunçuların geyiminin və şiplərinin 4-cü qaydaya uyğunluğunu yoxlamalı, həmçinin 3.10-cu qaydaya və 19-cu qaydada göstərilən skramın qurulması prosesinə uyğun olaraq ön xətt oyunçularının mövcudluğunu və statusunu müəyyən etməlidirlər.

Matç zamanı hakimin vəzifələri

5. Oyun ərazisi daxilində:
 - a. Hakim digər təyin edilmiş matç rəsmiləri ilə birlikdə matç zamanı faktların və qaydaların yeganə qiymətləndiricisidir. Matç rəsmiləri hər bir matçda oyun qaydalarını ədalətlə tətbiq etməlidirlər.
 - b. Vaxtı hakim hesablayır. Bununla belə, matç təşkilatçısı hər hissənin başa çatdığını bildiren xronometrist təyin edə bilər.
 - c. Hesabı hakim aparır.
6. Təhlükəsiz olduqda hakim oyunçuların və əvəzedicilərin oyun sahəsinə daxil olmasına icazə verir.

7. Oyunçular oyun sahəsini hakimin icazəsi ilə tərk edirlər. Bununla belə, oyunçu icazə almadan texniki zonadan və ya cəhd qeydə alındıqdan sonra ölü top xəttinin arxasından su götürə bilər.

Fit

8. Hakim fit daşıyır və aşağıdakı hallarda onu çalır:
- a. Matçın hər hissəsinin başlanmasını və başa çatmasını bildirmək üçün.
 - b. Oyunu dayandırmaq üçün. Hakim istənilən vaxt oyunu dayandırmaq səlahiyyətinə malikdir.
 - c. Xalın qeydə alındığını və ya müdafiəçinin topu cəhd sahəsində yerə toxundurduğunu bildirmək üçün.
 - d. Qaydanı pozmuş oyunçuya xəbərdarlıq etmək və ya onu oyundan qovmaq üçün; cərimə və ya cərimə cəhdi verildikdə isə ikinci dəfə.
 - e. Uğursuz konversiya istisna olmaqla, top ölü olduqda.
 - f. Top oynanıla bilmədikdə.
 - g. Cərimə, sərbəst zərbə və ya skram verildikdə.
 - h. Oyunun davam etməsi təhlükəli olduqda və ya oyunçunun ağır zədələndiyinə şübhə yarandıqda.

Topun ölü olması

9. Hakim aşağıdakı hallarda topu ölü hesab edir:
- a. Sürətli atışa icazə verilən hal istisna olmaqla, top aut və ya cəhd sahəsi autuna çıxdıqda.
 - b. Top cəhd sahəsində yerə toxundurulduqda.
 - c. Konversiya cəhdi yerinə yetirildikdə.
 - d. Cəhd, cərimə qolu və ya drop-qol qeydə alındıqda.
 - e. Top və ya top daşıyan oyunçu ölü top xəttinə və ya həmin xəttədən kənardakı hər hansı əşyaya toxunduqda.
 - f. Top oyun sahəsinin üzərindəki hər hansı əşyaya dəydikdə.

Topun və ya top daşıyan oyunçunun hakimə və ya oyunçu olmayan şəxsə toxunması

10. Top və ya top daşıyan oyunçu hakimə və ya oyunçu olmayan başqa şəxsə toxunduqda və heç bir komanda üstünlük qazanmadıqda oyun davam edir. Komandalardan biri meydançada üstünlük qazandıqda topu son oynayan komandanın xeyrinə skram verilir.
11. Top daşıyan oyunçu cəhd sahəsində hakimə və ya oyunçu olmayan başqa şəxsə toxunduqda və komandalardan biri üstünlük qazandıqda:
- a. Top hücum edən oyunçudadırsa, hakim təmasın baş verdiyi yerdə cəhd verir.
 - b. Top müdafiə edən oyunçudadırsa, hakim təmasın baş verdiyi yerdə topun cəhd sahəsində yerə toxundurulmasını verir.
12. Top cəhd sahəsində hakimə və ya oyunçu olmayan başqa şəxsə, yaxud cəhd sahəsindəki hər hansı əşyaya toxunduqda hakim sonrakı hadisənin necə inkişaf edəcəyini qiymətləndirir və təmasın baş verdiyi yerdə drop-aut, cəhd və ya topun cəhd sahəsində yerə toxundurulmasını verir.

Hakimlə köməkçi hakimlərin və aut hakimlərinin qarşılıqlı fəaliyyəti

13. Hakim köməkçi hakimlərlə onların vəzifələrinə, qayda pozuntularına və vaxtın hesablanmasına aid məsələlər barədə məsləhətləşə, həmçinin öz digər vəzifələri ilə bağlı yardım istəyə bilər.
14. Aut hakimi və ya köməkçi hakim autu və ya cəhd sahəsi autunu bildirmək üçün bayrağı qaldırdıqdan, yaxud köməkçi hakim qayda pozuntusu barədə işarə verdikdən sonra hakim qərarını dəyişə bilər.

Televiziya matç hakimi

15. Matç təşkilatçısı aşağıdakı halları aydınlaşdırmaq üçün texnoloji vasitələrdən istifadə edən televiziya matç hakimi (TMO) təyin edə bilər:
 - a. Topun cəhd sahəsində yerə toxundurulması.
 - b. Topun yerə toxundurulması və ya ölü edilməsi zamanı aut və ya cəhd sahəsi autu.
 - c. Qapıya zərbənin uğurlu olub-olmadığına şübhə yarandıqda.
 - d. Matç rəsmiləri oyun sahəsində cəhdə səbəb olan və ya cəhdin qarşısını alan qayda pozuntusunun baş verdiyini ehtimal etdikdə.
 - e. Qayda pozuntuları, o cümlədən tətbiq ediləcək cəzalar.
16. TMO daxil olmaqla istənilən matç rəsmisi epizodun TMO tərəfindən nəzərdən keçirilməsini tövsiyə edə bilər. Nəzərdən keçirmə TMO protokoluna uyğun aparılır: <https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6>

Matçdan sonra hakimin vəzifələri

17. Hakim hesabı komandalara və matç təşkilatçısına bildirir.
18. Oyunçu oyundan qovulduqda hakim qayda pozuntusu barədə yazılı hesabatı mümkün qədər tez matç təşkilatçısına təqdim edir.

Köməkçi hakimlərin və aut hakimlərinin təyin və idarə edilməsi

19. Hər matçda iki köməkçi hakim və ya iki aut hakimi olur. Onlar matç təşkilatçısı tərəfindən və ya onun səlahiyyəti əsasında təyin edilmədikdə hər komanda bir aut hakimi təqdim edir.
20. Matç təşkilatçısı köməkçi hakimi və ya aut hakimini əvəz edəcək şəxs təyin edə bilər. Bu şəxs ehtiyat aut hakimi və ya ehtiyat köməkçi hakim adlanır və perimetr sahəsində yerləşir.
21. Köməkçi hakimlərə və aut hakimlərinə hakim rəhbərlik edir. Hakim onların vəzifələrini müəyyən edə və qərarlarını dəyişə bilər. Aut hakimi vəzifəsini qənaətbəxş yerinə yetirmədikdə hakim onun dəyişdirilməsini tələb edə bilər. Hakim aut hakiminin intizamsızlıq etdiyini hesab etdikdə onu oyundan kənarlaşdırmaq və matç təşkilatçısına hesabat vermək səlahiyyətinə malikdir.

Matç zamanı

22. Sahənin hər tərəfində bir köməkçi hakim və ya aut hakimi olur. Qapıya zərbəni qiymətləndirdiyi hallar istisna olmaqla, köməkçi hakim və ya aut hakimi aut xəttində

qalır. Qapıya zərbəni qiymətləndirərkən o, cəhd sahəsində, qapı dirəklərinin arxasında dayanır.

23. Köməkçi hakim qayda pozuntusu barədə məlumat vermək üçün oyun sahəsinə daxil ola bilər. Bu, yalnız oyun növbəti dəfə dayandıqda və hakimin icazəsi ilə edilə bilər.

İşarələr

24. Hər bir köməkçi hakim və ya aut hakimi qərarları bildirmək üçün bayraq və ya ona bənzər əşya daşıyır.

25. Qapıya zərbənin nəticəsinin bildirilməsi: köməkçi hakim və ya aut hakimi hər qapı dirəyinin yanında və ya arxasında dayanır. Top üst tirin üzərindən və dirəklərin arasından keçdikdə onlar qolun qeydə alındığını göstərmək üçün bayraqları qaldırırlar.

26. Autun bildirilməsi:

- a. Top və ya top daşıyan oyunçu auta və ya cəhd sahəsi autuna çıxdıqda köməkçi hakim və ya aut hakimi bayrağı qaldırır.
- b. Köməkçi hakim və ya aut hakimi atışın yerinə yetiriləcəyi yerdə dayanır və topu oyuna daxil etmək hüququ olan komandanı göstərir.
- c. Top oyuna daxil edildikdə köməkçi hakim və ya aut hakimi aşağıdakı hallar istisna olmaqla bayrağı endirir:

i. Topu oyuna daxil edən oyunçu atış hərəkəti zamanı meydançaya ayaq basdıqda.

ii. Topu oyuna daxil etmək hüququ olmayan komanda atışı yerinə yetirdikdə.

iii. Sürətli atış zamanı auta çıxmış top başqa topla dəyişdirildikdə və ya top auta çıxdıqdan sonra onu auta aparmış top daşıyan oyunçudan və atışı yerinə yetirən oyunçudan başqa bir şəxs topa toxunduqda.

- d. Topun düzgün yerdən oyuna daxil edilib-edilmədiyini köməkçi hakim və ya aut hakimi deyil, hakim müəyyən edir.

27. Qayda pozuntusunun bildirilməsi:

- a. Matç təşkilatçısı köməkçi hakimə qayda pozuntusu barədə işarə vermək səlahiyyəti verə bilər.
- b. Köməkçi hakim qayda pozuntusu və ya intizamsızlıq gördüyünü bayrağı üfüqi vəziyyətdə saxlayaraq aut xəttinə düz bucaq altında meydançaya doğru yönəltməklə bildirir.
- c. Köməkçi hakim qayda pozuntusu barədə işarə verdikdə aut xəttində qalır və oyun növbəti dəfə dayananadək bütün digər vəzifələrini yerinə yetirməyə davam edir.
- d. Hakimin dəvəti ilə köməkçi hakim oyun sahəsinə daxil olaraq pozuntu barədə hakimə məlumat verə bilər. Bundan sonra hakim müvafiq tədbir görür.
- e. Köməkçi hakimin hakimə verdiyi şifahi məlumat oyunçunun oyundan qovulması ilə nəticələndikdə köməkçi hakim matçdan sonra mümkün qədər tez hadisə barədə yazılı hesabatı hakimə təqdim edir, hakim isə hesabatı matç təşkilatçısına verir.

Əlavə şəxslər

Qaydalara riayət etməyən hər hansı əlavə şəxs xəbərdarlıq edilə və ya həmin şəxs oyundan kənarlaşdırıla bilər. Matç təşkilatçısı onun barəsində intizam tədbiri başlada bilər.

28. Müvafiq hazırlığı və akkreditasiyası olan ilkin tibbi yardım və ya təxirəsalınmaz meydança kənarı yardım mütəxəssisləri təhlükəsiz olan istənilən vaxt zədələnmiş oyunçuya yardım etmək üçün oyun sahəsinə daxil ola bilərlər.

- a. Meydançanın hər tərəfində biri olmaqla, oyunu izləyə bilən iki tibb işçisi ola bilər.
- b. Bu tibb işçiləri yalnız müalicə etdikləri oyunçu üçün su daşıya və ona su verə bilərlər.
- c. Top canlı oyunda olduqda tibb işçiləri topu tuta və ya ona toxuna bilməzlər.

Cəza: oyunun bərpa ediləcəyi yerdə cərimə.

29. Aşağıdakı şəxslər oyuna müdaxilə etməmək şərtilə oyun sahəsinə daxil ola bilərlər:

a. Oyunçunun zədəsinə görə oyun dayandıqda və ya cəhd qeydə alındıqda iki təyin edilmiş su daşıyan. Qeyd: isti hava şəraiti ilə bağlı təlimat hər hissədə iki dəqiqəlik fasilə verilməsini tələb edə bilər.

i. Elit reqbidə su daşıyanlar yalnız hakim uzunmüddətli dayanma - zədə və ya TMO baxışı - səbəbindən topu ölü elan etdikdə və ya cəhd qeydə alındıqda meydana daxil ola bilərlər. Xal qazanan komandanın su daşıyanları öz meydança yarısındakı 10 metrlik xəttin üzərində və ya yaxınlığındakı sahəyə gedirlər. Xal qazanmayan komanda suyu cəhd sahəsinə apara və ya ölü top xəttinin arxasından götürə bilər. Konversiya yerinə yetirilənədək su daşıyanlar meydançanı tərk etməlidirlər.

ii. Cərimə cəhdi verildikdə su daşıyanlar meydançaya daxil ola bilməzlər.

iii. Cəhd qeydə alınmadıqda oyunçulara su verilməsi üçün yalnız meydançanın neytral hissəsində yaranan təbii dayanmadan istifadə edilməlidir. Bu dayanma zədə ilə üst-üstə düşdükdə su daşıyanlar tibb işçisi ilə birlikdə meydançanı tərk etməlidirlər.

iv. Oyunçular texniki zonadan və öz ölü top xətlərinin arxasından su götürə bilərlər. Su cəhd sahəsində saxlanıldıqda bu hüquq ləğv edilir.

v. Baş məşqçi və ya reqbi direktoru su daşıyan ola bilməz.

b. Komanda qapıya zərbə vurmaq niyyətini bildirdikdən və ya cəhd qeydə alındıqdan sonra yalnız zərbə dayağı və zərbəni yerinə yetirən oyunçu üçün bir su qabı daşıyan şəxs. Bu şəxs təyin edilmiş iki su daşıyandan biri olmalıdır.

c. Fasilə zamanı komandalarının yanına gedən məşqçilər.

d. Bu əlavə şəxslər yuxarıda göstərilən qaydada meydançaya daxil olmalarına icazə verilənədək hər zaman öz texniki zonalarında qalmalıdırlar. Top canlı oyunda olduqda, o cümlədən özləri texniki zonada olarkən topu tuta və ya ona toxuna bilməzlər.

Cəza: oyunun bərpa ediləcəyi yerdə cərimə.

30. Öz oyunçusunun müalicəsi ilə bağlı tibb işçiləri istisna olmaqla, heç bir əlavə şəxs matç rəsmilərinə yaxınlaşmamalı, onlara müraciət etməməli və ya onlara ünvanlanan şərhlər səsləndirməməlidir.

31. Əvəzetmələrin idarə edilməsi matç təşkilatçısı tərəfindən təyin olunan yan xətt menecerlərinə həvalə edilə bilər. Yan xətt idarəçiliyi barədə məlumat: <https://officiating.worldrugby.org>

Qayda 7. Üstünlük

Prinsip

Komanda rəqibin qayda pozuntusundan sonra üstünlük əldə etdikdə hakim oyunun axıcılığını qorumaq üçün oyunun davam etməsinə icazə verə bilər.

1. Üstünlük:

- a. Taktiki ola bilər. Qaydanı pozmayan komanda topu istədiyi kimi oynaya bilər.
- b. Ərazi üstünlüyü ola bilər. Oyun qaydanı pozan komandanın ölü top xətti istiqamətində irəliləmişdir.
- c. Taktiki və ərazi üstünlüyünün birləşməsi ola bilər.
- d. Aydın və real olmalıdır. Sadəcə üstünlük əldə etmək imkanı kifayət deyil.

2. Üstünlük aşağıdakı hallarda başa çatır:

- a. Hakim qaydanı pozmayan komandanın üstünlük əldə etdiyini müəyyən edir. Hakim oyunun davam etməsinə icazə verir; və ya
- b. Hakim qaydanı pozmayan komandanın üstünlük əldə etməsinin az ehtimal olduğunu müəyyən edir. Hakim oyunu dayandırır və üstünlüyün verildiyi ilkin qayda pozuntusuna görə cəzanı tətbiq edir; və ya
- c. Qaydanı pozmayan komanda üstünlük əldə etməzdən əvvəl özü qaydanı pozur. Hakim oyunu dayandırır və ilk qayda pozuntusuna görə cəzanı tətbiq edir. Qayda pozuntularından biri və ya hər ikisi 9-cu qayda ilə tənzimlənən qayda pozuntusu olduqda hakim həmin pozuntuya və ya pozuntulara uyğun cəzanı tətbiq edir; və ya
- d. Qaydanı pozan komanda ikinci və ya sonrakı qayda pozuntusunu edir və bundan üstünlük əldə etmək mümkün olmur. Hakim oyunu dayandırır və qaydanı pozmayan komandanın kapitanına daha əlverişli cəzanı seçmək imkanı verir.

3. Aşağıdakı hallarda üstünlük tətbiq edilməməli və hakim dərhal fit çalmalıdır:

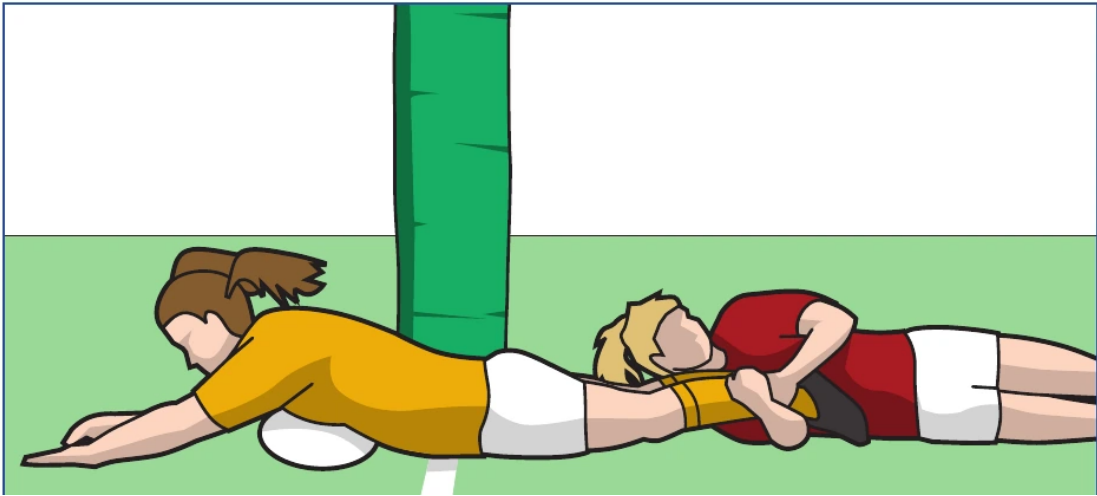
- a. Top və ya topa sahib olan oyunçu hakimə toxunur və tərəflərdən biri üstünlük əldə edir.
- b. Skramda top tunelin hər hansı ucundan çıxır.
- c. Skram 90 dərəcədən çox fırlanır.
- d. Skramdakı oyunçu yerdən qaldırılır və ya yuxarı məcbur edilir və artıq yerlə təmasda olmur.
- e. Sürətli atış, sərbəst zərbə və ya cərimə səhv yerinə yetirilir.
- f. Top ölü olur.
- g. Oyunun davam etməsi təhlükəli olardı.
- h. Oyunçunun ciddi zədələndiyinə şübhə yaranır.

Qayda 8. Xal toplama

1. Xal toplama üsulları və onların dəyəri:

Xal toplama üsulu	Xal
Cəhd	5
Konversiya	2
Cəza cəhdi	7
Cərimə qolu	3
Drop-qol	3

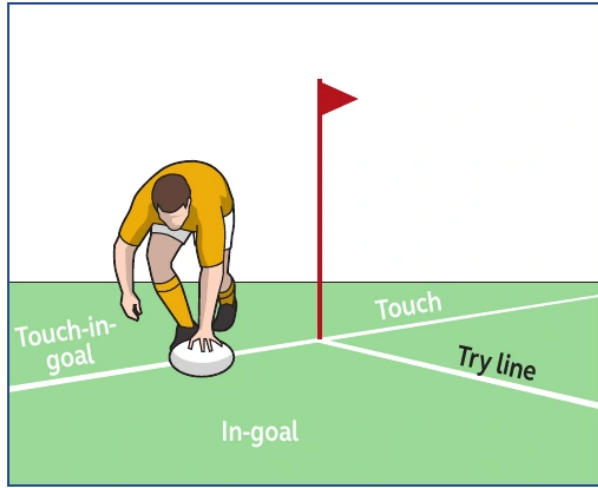
Cəhd



Topun yerə toxundurulması



Scoring a try - when a scrum reaches the try line



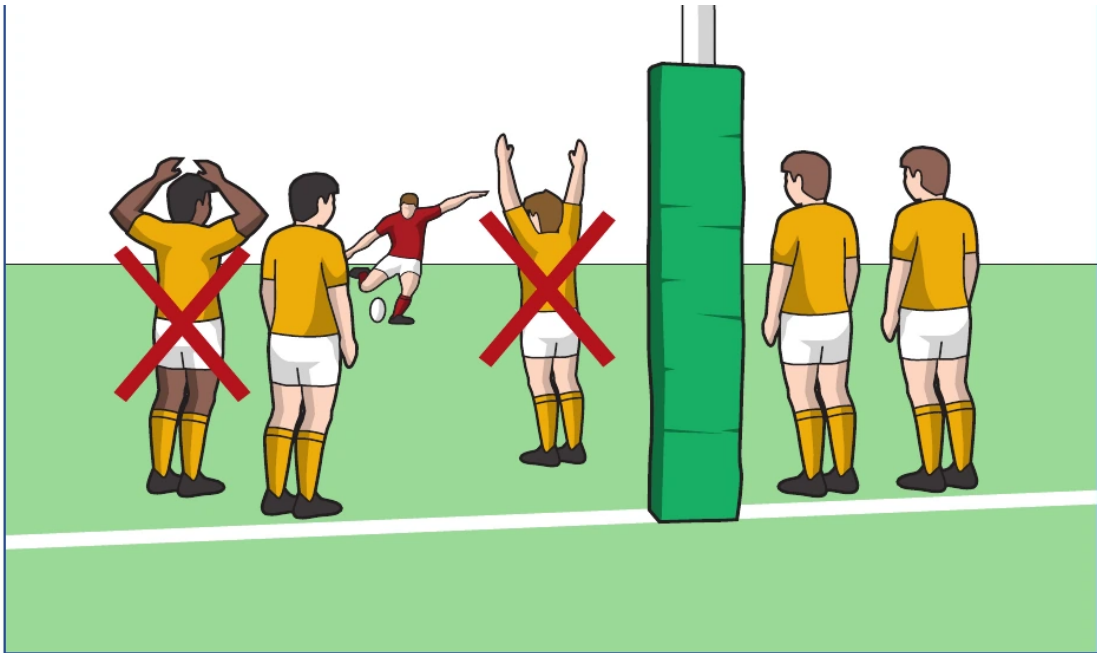
Scoring a try - a player off the field who is not holding the ball

Dirək qoruyucusu və künc bayrağı yanında cəhd

2. Hücüm edən oyunçu aşağıdakı hallarda cəhd qeydə alır:

- Rəqib komandanın cəhd sahəsində topu ilk olaraq yerə toxundurur.
- Skram, rak və ya mol cəhd xəttinə çatdıqda topu ilk olaraq yerə toxundurur.
- Topla birlikdə cəhd xəttinə çatmamış tutuş edilir, hərəkətinin təsiri ilə fasiləsiz şəkildə yer boyunca rəqibin cəhd sahəsinə daxil olur və topu ilk olaraq yerə toxundurur.
- Rəqib komandanın cəhd xəttinin yaxınlığında tutuş edilir və dərhal uzanaraq topu yerə toxundurur.
- Oyun sahəsindən kənarda olarkən, topa sahib olmamaq şərtilə, rəqib komandanın cəhd sahəsində topu yerə toxundurur.

Cəza cəhdi



Cəza cəhdi

3. Rəqib komandanın qayda pozuntusu böyük ehtimalla cəhdin qeydə alınmasına və ya cəhdin daha əlverişli mövqedə qeydə alınmasına mane olduqda qapı dirəklərinin arasında cəza cəhdi verilir. Təqsirkar oyunçuya xəbərdarlıq edilməli və sarı kart göstərməli, yaxud həmin oyunçu oyundan qovulmalıdır. Konversiya yerinə yetirilmir.

Konversiya, cərimə qolu və drop-qol

4. İstənilən qolun uğurlu olması üçün top əvvəlcə komanda yoldaşına və ya yerə toxunmadan üst tirin üzərindən və qapı dirəklərinin arasından keçməlidir.
5. Top üst tirin üzərindən və qapı dirəklərinin hündürlüyündən yuxarı keçdikdə, dirəklər daha hündür olsaydı topun onların arasından keçəcəyi müəyyən edilirsə, zərbə uğurlu sayılır.
6. Top üst tiri keçdikdən sonra külək onu yenidən oyun sahəsinə qaytardıqda xal qeydə alınır.

Konversiya

7. Cəhd qeydə alındıqda həmin komanda yerə qoyulmuş zərbə və ya drop-kiklə konversiya yerinə yetirmək hüququ qazanır. Komanda konversiya imkanından imtina edə bilər. Bax: Qayda 5.8a.
8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu:
- a. Zərbəni oyun sahəsində, cəhdin verildiyi yerdən keçən və aut xətlərinə paralel olan xətt üzərindən yerinə yetirir.
 - b. Topu birbaşa yerə, qumun, yonqarın və ya zərbə dayağının üzərinə qoyur. Topu saxlayan oyunçu ona kömək edə bilər. Başqa heç bir vasitədən istifadə edilə bilməz.
 - c. Cəhdin verildiyi andan başlayaraq 60 saniyəlik oyun vaxtı ərzində, top aşib yenidən qoyulmalı olsa belə, zərbəni yerinə yetirir. Cəza: zərbə ləğv edilir.
9. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komandası, topu saxlayan komanda yoldaşı istisna olmaqla, zərbə vurulan anda topun arxasında qalmalı və rəqib komandanı vaxtından əvvəl irəliləməyə sövq edəcək heç bir hərəkət etməməlidir. Cəza: zərbə ləğv edilir.
10. Top zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başlamazdan əvvəl aşdıqda hakim topun yenidən qoyulmasına icazə verir. Top yenidən qoyularkən rəqib komanda öz cəhd xəttinin arxasında qalır.
11. Top zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başladıqdan sonra aşdıqda oyunçu topu vura və ya drop-qol yerinə yetirməyə cəhd edə bilər.
12. Top aşaraq cəhdin verildiyi yerdən keçən xəttədən kənara yuvarlandıqda və oyunçu topu üst tirin üzərindən keçirdikdə konversiya uğurlu sayılır.
13. Top zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başladıqdan sonra aşaraq auta çıxdıqda zərbə ləğv edilir.

Konversiya zamanı rəqib komanda

14. Bütün oyunçular öz cəhd xəttinə çəkilirlər. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbə mövqeyini tutduqdan sonra atdığı növbəti addım və ya ayaqlarından birini yerdən qaldırması, hərəkətin istiqamətindən asılı olmayaraq, zərbəyə yaxınlaşmanın başlanğıcı sayılır. Bundan sonra rəqiblər qolun qarşısını almaq üçün irəliləyə və ya

tullana bilərlər, lakin bu hərəkətlər zamanı başqa oyunçuların fiziki dəstəyindən istifadə edə bilməzlər.

15. Komanda konversiya cəhdi zamanı qışqırmamalıdır.

Cəza: Konversiya zamanı rəqib komanda qaydanı pozur və zərbə uğurlu olursa, qol qüvvədə qalır. Zərbə uğursuz olursa, konversiya təkrar yerinə yetirilir və rəqib komandaya irəliləməyə icazə verilmir. Zərbənin təkrarına icazə verildikdə zərbəni yerinə yetirən oyunçu bütün hazırlıq hərəkətlərini yenidən edə və zərbənin növünü dəyişə bilər.

16. Top zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başladıqdan sonra aşdıqda rəqiblər irəliləməyə davam edə bilərlər.

17. Rəqib komanda topa toxunur və zərbə uğurlu olursa, qol qüvvədə qalır.

Cərimə qolu

18. Cərimə qolu yalnız cərimədən qeydə alınır.

19. Zərbəni yerinə yetirən komanda qapıya zərbə vurmaq niyyətini gecikmədən bildirməlidir.

20. Komanda hakimə qapıya zərbə vurmaq niyyətini bildirdikdə qapıya zərbə vurmalıdır. Bu niyyət hakimə şifahi bildirilə və ya zərbə dayağının, qumun gətirilməsi, yaxud oyunçunun yerdə nişan qoyması ilə göstərilə bilər. Cəza: zərbə ləğv edilir və skram verilir.

21. Zərbə komandanın niyyətini bildirdiyi andan başlayaraq 60 saniyəlik oyun vaxtı ərzində, top aşır yenidən qoyulmalı olsa belə, yerinə yetirilməlidir. Cəza: zərbə ləğv edilir və skram verilir.

22. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu hakimə qapıya zərbə vurmaq niyyətini bildirdikdə rəqib komanda oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başladığı andan top vurulanadək əlləri yanlarında olmaqla hərəkətsiz dayanmalıdır.

23. Oyunçu qapıya zərbə vurmaq niyyətini bildirmədən drop-kik yerinə yetirir və qol qeydə alırsa, qol qüvvədə qalır.

24. Oyunçu topu birbaşa yerə, qumun, yonqarın və ya zərbə dayağının üzərinə qoyur. Topu saxlayan oyunçu ona kömək edə bilər. Başqa heç bir vasitədən istifadə edilə bilməz. Cəza: skram.

25. Cərimə qolunun qarşısını almaq məqsədilə topa qəsdən toxunan oyunçu topa qanunsuz toxunmuş sayılır.

26. Müdafiə edən oyunçu qapıya cərimə zərbəsi zamanı qışqırmamalıdır.

27. Zərbə yerinə yetirilərkən rəqib komanda qaydanı pozur və qapıya zərbə uğurlu olursa, qol qüvvədə qalır və əlavə cərimə verilmir. Zərbə uğursuz olursa, qaydanı pozmayan komandaya ilkin nişandan 10 metr irəlində cərimə verilir. **Cəza: cərimə.**

Drop-qol

28. Oyunçu açıq oyunda drop-kiklə qapıya uğurlu zərbə vuraraq drop-qol qeydə alır.

29. Sərbəst zərbə verilmiş komanda, o cümlədən onun əvəzinə laynaut (dəhliz) seçdikdə, top növbəti dəfə ölü olanadək və ya rəqib topu oynayanadək, ona toxunanadək,

yaxud top daşıyan oyunçuya tutuş edənədək drop-qol qeydə ala bilməz. Belə zərbə uğursuz sayılır və oyun davam edir.

Qayda 9. Qayda pozuntusu

Prinsip

Qayda pozuntusuna yol verən oyunçuya xəbərdarlıq edilməli və ya sarı kart göstərməli, yaxud həmin oyunçu oyundan qovulmalıdır.

Maneə

1. Oyunçu və rəqib topa doğru qaçarkən onların heç biri digərini çiyin-çiyinə təmasdan başqa üsulla vurub kənarlaşdırma və ya itələyə bilməz.
2. Oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu rəqibə qəsdən mane olmamalı və ya oyuna müdaxilə etməməlidir.
3. Oyunçu rəqibin top daşıyan oyunçuya tutuş etməsinə və ya tutuş etməyə cəhd göstərməsinə qəsdən mane olmamalıdır.
4. Oyunçu topa sahiblik uğrunda mübarizədən başqa üsulla rəqibin topu oynamaq imkanının qarşısını qəsdən almamalıdır.
5. Top daşıyan oyunçu rəqibə mane olmaq üçün oyundankənar vəziyyətdə olan komanda yoldaşına qəsdən tərəf qaçmamalıdır.
6. Oyunçu top ölü olarkən rəqibə mane olmamalı və ya hər hansı şəkildə müdaxilə etməməlidir.

Cəza: cərimə.

Ədalətsiz oyun

7. Oyunçu aşağıdakıları etməməlidir:
 - a. Oyunun hər hansı qaydasını qəsdən pozmaq.
 - b. Topu qol və ya əllə oyun ərazisindən qəsdən vurmaq, qoymaq, itələmək və ya atmaq.
 - c. Matç rəsmilərində rəqibin qaydanı pozduğu təsəvvürünü yarada biləcək hər hansı hərəkət etmək.

Cəza: cərimə.

- d. Vaxtı uzatmaq. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Təkrarlanan qayda pozuntuları

8. Komanda eyni qayda pozuntusunu təkrar-təkrar etməməlidir.
9. Oyunçu qaydaları təkrar-təkrar pozmamalıdır.

Cəza: cərimə.

10. Eyni komandanın müxtəlif oyunçuları eyni qayda pozuntusunu təkrar etdikdə hakim komandaya ümumi xəbərdarlıq edir. Komanda bundan sonra həmin pozuntunu yenidən etdikdə hakim təqsirkar oyunçuya və ya oyunçulara sarı kart göstərir.

Təhlükəli oyun

11. Oyunçular dirsək və ya saidlə irəli atılmaq, tutuş edən oyunçuya doğru və ya onun üzərindən tullanmaq da daxil olmaqla, başqalarına qarşı ehtiyatsız və ya təhlükəli hərəkətlər etməməlidirlər.
12. Oyunçu heç kimi fiziki və ya şifahi şəkildə təhqir etməməlidir. Fiziki təhqirə, bunlarla məhdudlaşmamaqla, dişləmək, yumruq vurmaq, gözə və ya göz ətrafına toxunmaq, qolun hər hansı hissəsi, çiyin, baş və ya dizlə zərbə vurmaq, tapdalamaq, ayaqlamaq, badalaq vurmaq və ya təpik vurmaq daxildir.
13. Oyunçu rəqibə erkən, gec və ya təhlükəli tutuş etməməlidir. Təhlükəli tutuşa, bunlarla məhdudlaşmamaqla, baş nahiyyəsinə təmasla nəticələnən tutuş və ya tutuş cəhdi, yaxud oyunçulardan hər hansı biri açıq sahədə oynayarkən müvafiq cəza xəttindən yuxarı tutuş və ya tutuş cəhdi daxildir. Bax: Qayda 14.1.
14. Oyunçu topa sahib olmayan rəqibə tutuş etməməlidir.
15. Skram, rak və ya mol istisna olmaqla, topa sahib olmayan oyunçu topa sahib olmayan rəqibi saxlamamalı, itələməməli, vurub kənarlaşdırmamalı və ya ona mane olmamalıdır.
16. Oyunçu top daşıyan rəqibi tutmağa cəhd göstərmədən onu vurub yıxmamalıdır.
17. Oyunçu ayaqları yerdən üzülmüş rəqibə tutuş etməməli, onu vurmamalı, çəkməməli, itələməməli və ya tutmamalıdır.
18. Oyunçu rəqibi yerdən qaldıraraq onun başının və ya bədəninin yuxarı hissəsinin yerə toxunacağı şəkildə buraxmamalı və ya yerə doğru itələməməlidir.
19. Skramda təhlükəli oyun:
 - a. Skramın ön xətti rəqibdən aralı məsafədə qurularaq onun üzərinə atılmamalıdır.
 - b. Ön xətt oyunçusu rəqibi çəkməməlidir.
 - c. Ön xətt oyunçusu rəqibi qəsdən yerdən qaldırmamalı və ya skramdan yuxarı məcbur etməməlidir.
 - d. Ön xətt oyunçusu skramı qəsdən çökdürməməlidir.
20. Rakda və ya molda təhlükəli oyun:
 - a. Oyunçu raka və ya mola atılmamalıdır. Atılma raka və ya mola daxil olan başqa oyunçuya bağlanmadan edilən hər hansı təması əhatə edir.
 - b. Oyunçu rəqiblə çiyin xəttindən yuxarı təmas etməməlidir.
 - c. Oyunçu raki və ya molu qəsdən çökdürməməlidir.
 - d. Oyunçu top qazanan oyunçunu dizindən və ya ayağından tutmaq da daxil olmaqla, geriye itələməklə tutuş sahəsindən uzaqlaşdıra bilər, lakin rəqibi fırlatmamalı, çəkməməli və ya burmamalıdır.
 - e. Oyunçu öz ağırlığını rəqibin üzərinə salmamalı və ya onun aşağı ətraflarını hədəfə almamalıdır.
21. Oyunçu qisas almamalıdır.
22. Komandalar flaying vecdən istifadə etməməlidirlər.
23. Oyunçu top daşıyan oyunçunun əlindəki topa təpik vurmağa cəhd etməməlidir.

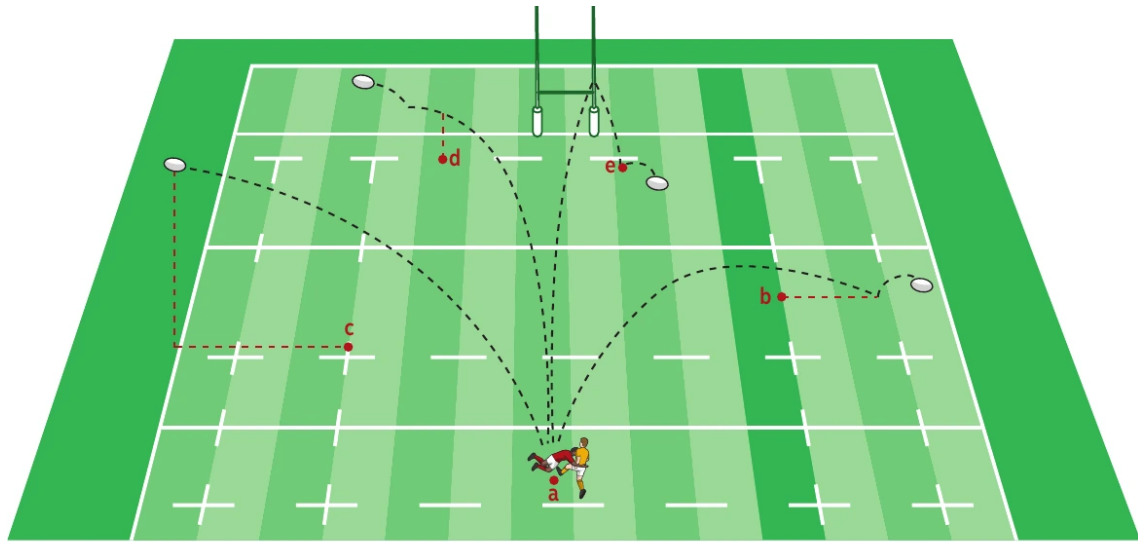
24. Top daşıyan oyunçu həddindən artıq güc tətbiq etməmək şərtlə rəqibi əllə dəf edə bilər.

Cəza: cərimə.

25. Oyunçu topu indicə ayaqla vurmuş rəqibi qəsdən vurmamalı, ona mane olmamalı və ya gec tutuş etməməlidir.

Cəza: cərimə. Qaydanı pozmayan komanda cəriməni aşağıdakı yerlərdən birində yerinə yetirməyi seçir:

- Qayda pozuntusunun baş verdiyi yerdə; və ya
- Topun yerə düşdüyü və ya növbəti dəfə oynanıldığı yerdə, lakin aut xəttindən 15 metrədən yaxın olmayaraq; və ya
- Top birbaşa auta vurulduqda, aut xəttini keçdiyi yerə uyğun olaraq 15 metrlik xətt üzərində; və ya
- Top cəhd sahəsində yerə düşdükdə, cəhd sahəsi autuna çıxdıqda, yaxud ölü top xəttinə və ya onun arxasına keçdikdə, topun cəhd xəttini keçdiyi yerə uyğun olaraq cəhd xəttindən beş metr aralıda və aut xəttindən ən azı 15 metr məsafədə; və ya
- Top qapı dirəyinə və ya üst tirə dəydikdə, topun yerə düşdüyü yerdə.



Late charging the kicker

Zərbəni yerinə yetirən oyunçuya gecikmiş hücum

26. Açıq oyunda istənilən oyunçu komanda yoldaşını qaldıra və ya ona dayaq ola bilər. Bunu edən oyunçular top tərəflərdən biri tərəfindən qazanılan kimi həmin oyunçunu təhlükəsiz şəkildə yerə endirməlidirlər. **Cəza: sərbəst zərbə.**

İntizamsızlıq

27. Oyunçu yüksək idmançı davranışına zidd hərəkət etməməlidir.

28. Oyunçular hakimin səlahiyyətinə hörmət etməlidirlər. Onlar hakimin qərarlarına etiraz etməməli və hakim oyunu dayandırmaq üçün fit çaldıqda dərhal oyunu dayandırmalıdırlar.

Cəza: cərimə.

Sarı və qırmızı kartlar

29. Oyunçuya xəbərdarlıq edilərək 10 dəqiqəlik oyun vaxtı müddətinə müvəqqəti kənarlaşdırıldıqda hakim ona sarı kart göstərir. Həmin oyunçu daha sonra sarı kartla cəzalandırılan başqa qayda pozuntusu etdikdə oyundan qovulmalıdır. Oyun cərimə ilə bərpa olunur.
30. Oyunçu oyundan qovulduqda hakim ona qırmızı kart göstərir və həmin oyunçu matçda daha iştirak etmir. Oyundan qovulmuş oyunçu əvəz edilə bilməz.

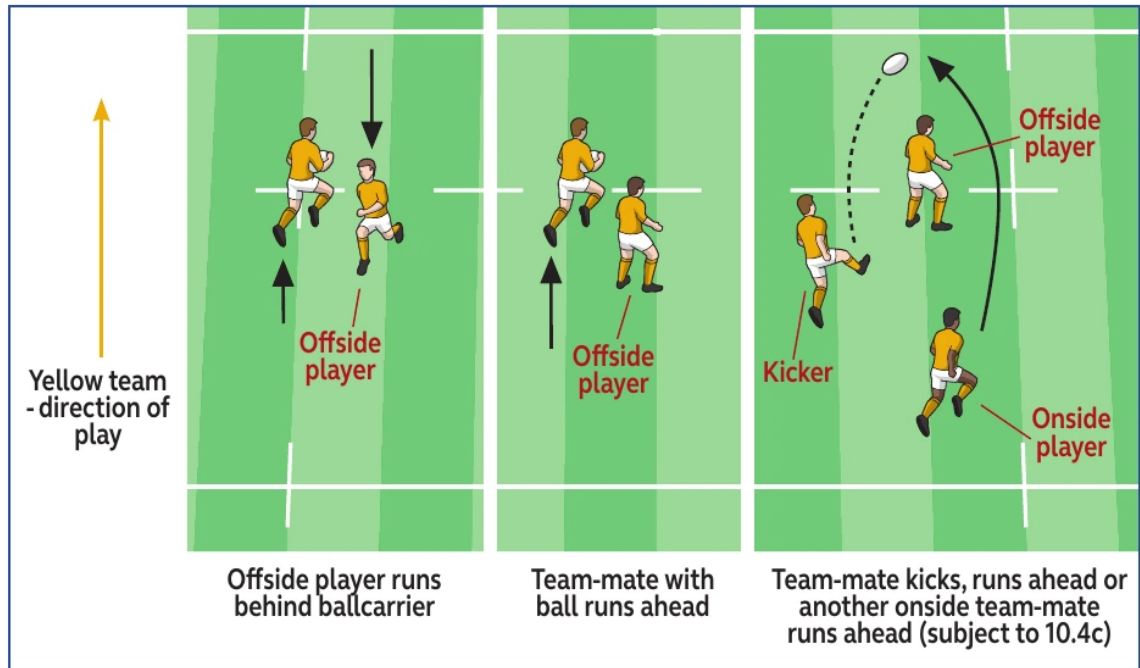
Yalnız elit reqbidə: Qəsdən edilmiş və yüksək dərəcədə təhlükəli hərəkətlərə görə oyundan qovulmuş oyunçu əvəz edilə bilməz. Digər hərəkətlərə görə oyundan qovulmuş oyunçu 20 dəqiqəlik oyun vaxtından sonra əvəz edilə bilər.

Qayda 10. Açıq oyunda oyundankənar və oyunda olan vəziyyət

Prinsip

Oyunda yalnız oyunda olan vəziyyətdəki oyunçular iştirak edə bilirlər.

Açıq oyunda oyundankənar və oyunda olan vəziyyət



Player made onside by team-mate

Açıq oyunda oyundankənar və oyunda olan vəziyyət

1. Açıq oyunda oyunçu topu daşıyan və ya sonuncu dəfə oynayan komanda yoldaşının önündə olduqda oyundankənar vəziyyətdədir. Sonuncu hərəkət zərbə olduqda oyundankənar vəziyyət xəttini topa zərbə vuran ayaq müəyyən edir. Oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu oyuna müdaxilə etməməlidir. Buraya aşağıdakılar daxildir:
 - a. Topu oynamaq.
 - b. Top daşıyan oyunçuya tutuş etmək.
 - c. Rəqib komandanın istədiyi kimi oynamasına mane olmaq.
 - d. Oyundankənar vəziyyətdə ləngimək.
2. Oyunçu oyun sahəsinin istənilən yerində oyundankənar vəziyyətdə ola bilər.
3. Qəsdən edilməmiş irəli ötürməni qəbul edən oyunçu oyundankənar vəziyyətdə sayılır.
4. Oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu aşağıdakı hallarda cəzalandırılı bilər:
 - a. Geri çəkilməyə cəhd göstərmir və oyuna müdaxilə edir; və ya
 - b. Topa doğru hərəkət edir; və ya

- c. Topa ayaqla zərbə vuran komanda yoldaşının önündə olub dərhal oyunda olan komanda yoldaşının arxasına və ya topun tutulduğu, yaxud yerə düşdüyü yerdən oyunçunun öz tərəfinə doğru meydança boyunca çəkilən 10 metrlik xəyalı xəttin arxasına çəkilmir. Top əvvəlcə qapı dirəyinə və ya üst tirə dəysə də bu qayda tətbiq olunur. Bir neçə oyunçu bu vəziyyətdə olduqda topun yerə düşdüyü və ya tutulduğu yerə ən yaxın oyunçu cəzalandırılır. Bu, 10 metr qaydası adlanır. Zərbə bloklandığında və ya bloklama cəhdi zamanı topa toxunulduqda bu qayda tətbiq edilmir.

Cəza: Qaydanı pozmayan komanda aşağıdakılardan birini seçə bilər:

- i. Qayda pozuntusunun baş verdiyi yerdə cərimə; və ya
 - ii. Qaydanı pozan komandanın topu sonuncu dəfə oynadığı yerdə skram.
5. Oyunçu topun və ya topu daşıyan komanda yoldaşının ona toxunmasından yayına bilmədikdə təsadüfən oyundankənar vəziyyətdə sayılır. Yalnız qaydanı pozan komanda üstünlük əldə etdikdə oyun dayandırılmalıdır. Cəza: skram.
6. Oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu aşağıdakı hallarda oyunda olan vəziyyətə keçir:
- a. Topu sonuncu dəfə oynayan komanda yoldaşının arxasına keçir; və ya
 - b. Oyunda olan vəziyyətdəki komanda yoldaşının arxasına keçir.
7. Qayda 10.4c-dəki hal istisna olmaqla, oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu aşağıdakı hallarda oyunda olan vəziyyətə keçirilə bilər:
- a. Oyunda olan vəziyyətdəki komanda yoldaşı oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçunu ötürüb keçir və oyun sahəsində olur və ya yenidən oyun sahəsinə daxil olur.
 - b. Rəqib oyunçu:
 - i. Topa ayaqla zərbə vurur; və ya
 - ii. Topa sahib olmadan ona qəsdən toxunur.
 - c. Oyunçu həmin anadək qaydaya riayət edirsə, top auta çıxır.
8. Qayda 10.4c-yə əsasən oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu bloklama istisna olmaqla, rəqibin hər hansı hərəkəti ilə oyunda olan vəziyyətə keçirilə bilməz.

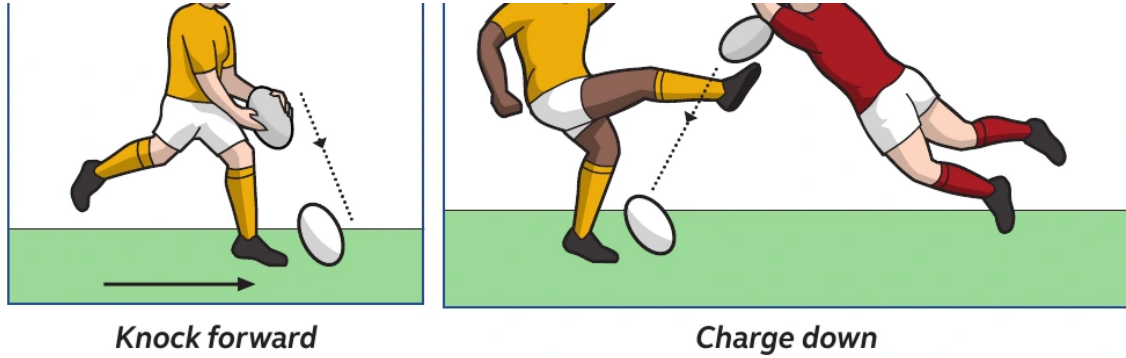
Rak, mol, skram və ya laynautdan (dəhlizdən) geri çəkilmə

9. Rakda, molda, skramda və ya laynautda (dəhlizdə) oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu həmin rak, mol, skram və ya laynaut (dəhliz) başa çatdıqdan sonra da oyundankənar vəziyyətdə qalır.
10. Oyunçu yalnız aşağıdakı hallarda oyunda olan vəziyyətə keçirilə bilər:
- a. Dərhal müvafiq oyundankənar vəziyyət xəttinin arxasına çəkilir; və ya
 - b. Rəqib oyunçu topu istənilən istiqamətdə beş metr daşıyır; və ya
 - c. Rəqib oyunçu topa ayaqla zərbə vurur.
11. Oyundankənar vəziyyətdə olan oyunçu aşağıdakı hallarda cəzalandırıla bilər:
- a. Lüzumsuz gecikmədən geri çəkilmir və daha əlverişli mövqedə oyunda olan vəziyyətə keçirilməsindən üstünlük əldə edir; və ya
 - b. Oyuna müdaxilə edir; və ya
 - c. Topa doğru hərəkət edir.

Cəza: cərimə.

Qayda 11. Nok-forward və ya irəli ötürmə

Nok-forward



Nok-forward və bloklama

1. Nok-forward oyun sahəsinin istənilən yerində baş verə bilər. Cəza: skram. Top auta çıxdıqda qaydanı pozmayan komanda bunun əvəzinə sürətli atış və ya laynaut (dəhliz) seçə bilər.
2. Oyunçu rəqibə tutuş edərkən və ya tutuş etməyə cəhd göstərərkən topa toxunur və top irəli gedirsə, bu, nok-forward sayılır. Cəza: skram. Top auta çıxdıqda qaydanı pozmayan komanda bunun əvəzinə sürətli atış və ya laynaut (dəhliz) seçə bilər.
3. Oyunçu topu əl və ya qolla qəsdən irəli vurmamalıdır. **Cəza: cərimə.**
4. Oyunçu topu tutmağa çalışarkən onu irəli vurur, lakin topa sahib ola biləcəyinə dair əsaslı gözlənti mövcud olursa, bu, qəsdən edilmiş nok-forward sayılmaz.
5. Aşağıdakı hallarda cəza verilmir və oyun davam edir:
 - a. Oyunçu rəqibin topa ayaqla zərbə vurmasından dərhal sonra topu irəli vurur. Bu, bloklama sayılır.
 - b. Oyunçu topu top daşıyan oyunçudan qoparır və ya vurub çıxarır və top ilkin top daşıyan oyunçunun əlindən və ya qolundan irəli gedir.

İrəli ötürmə

6. İrəli ötürmə oyun sahəsinin istənilən yerində baş verə bilər. Cəza: skram. Top auta çıxdıqda qaydanı pozmayan komanda bunun əvəzinə sürətli atış və ya laynaut (dəhliz) seçə bilər.
7. Oyunçu topu qəsdən irəli atmamalı və ya ötürməməlidir. **Cəza: cərimə.**

Qayda 12. Başlama və yenidən başlama zərbələri

Prinsip

Başlama zərbələri matçın hər hissəsini və ya əlavə vaxtın hər dövrünü başlatmaq üçün istifadə olunur. Yenidən başlama zərbələri oyunu bərpa etmək üçün istifadə olunur.

1. Bütün başlama və yenidən başlama zərbələri drop-kiklə yerinə yetirilir. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir.

Xaldan sonra başlama və yenidən başlama zərbələri

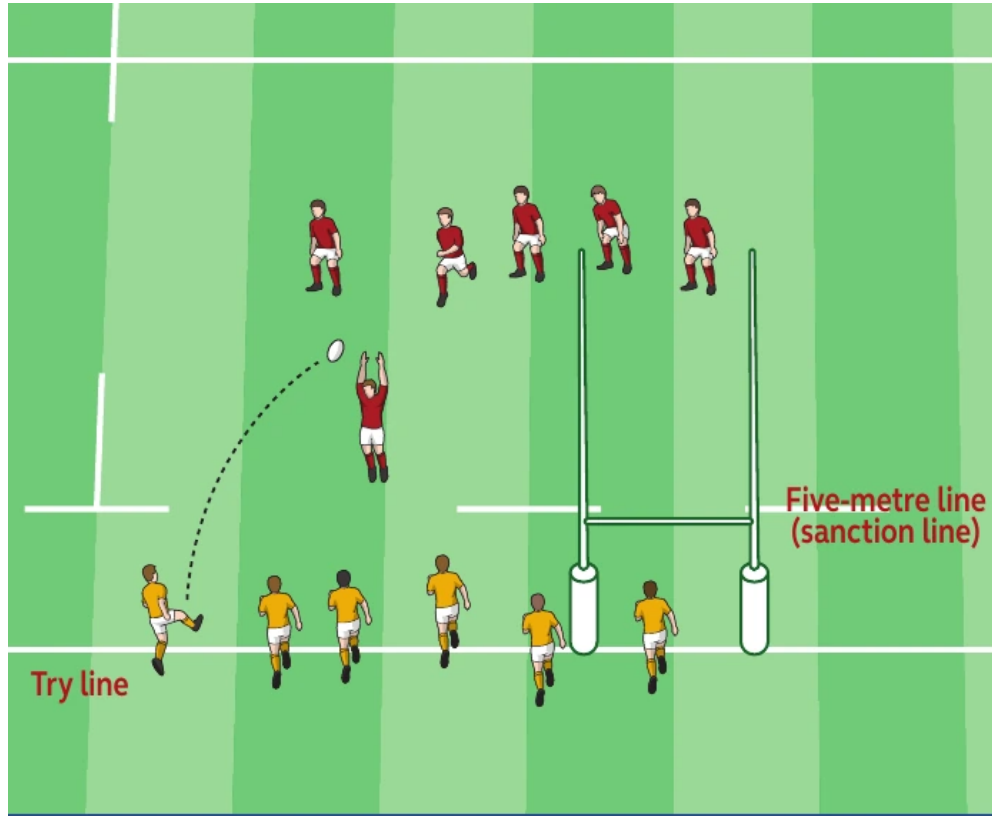


Kick-off

Başlama zərbəsi zamanı oyunçuların mövqeyi

2. Başlama zərbələri mərkəz xəttinin ortasından və ya onun arxasından yerinə yetirilir. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir.

3. Matçda ilk başlama zərbəsini yerinə yetirən komandanın rəqibi ikinci hissəni başlayır.
4. Komanda xal topladıqdan sonra rəqib komanda oyunu mərkəz xəttinin ortasından və ya onun arxasından bərpa edir. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir.
5. Topa zərbə vurulduqda:
 - a. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komanda yoldaşları topun arxasında olmalıdırlar. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir.
 - b. Rəqib oyunçular 10 metrlik xəttin üzərində və ya arxasında olmalıdırlar. Cəza: zərbə təkrar yerinə yetirilir.
6. Top 10 metrlik xəttə çatmalıdır. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir.
7. Top 10 metrlik xəttə çatdıqdan sonra külək onu geri qaytardıqda və ya rəqib oyunçu top 10 metrlik xəttə çatmazdan əvvəl onu oynadıqda oyun davam edir.
8. Top birbaşa autla çıxdıqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda aşağıdakılardan birini seçir:
 - a. Zərbənin təkrar yerinə yetirilməsi.
 - b. Skram.
 - c. Laynaut (Dəhliz).
 - d. Sürətli atış.
9. Top heç bir oyunçuya toxunmadan rəqib komandanın cəhd sahəsinə vurulduqda və rəqib topu dərhal yerə toxundurduqda, yaxud top cəhd sahəsindən keçərək ölü olduqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir. Topun ölü edilməsində gecikmə olduqda zərbə qəbul edilmiş sayılır və oyun cəhd xəttindən drop-autla bərpa olunur. Bax: Qayda 12.12.
10. Top zərbəni yerinə yetirən komandanın öz cəhd sahəsinə vurulduqda və müdafiə edən oyunçu topu ölü etdikdə, yaxud top cəhd sahəsindən keçərək ölü olduqda zərbəni yerinə yetirməyən komandaya beş metrlik skram verilir.

Digər yenidən başlama zərbələri - drop-autlar***Try line drop-out***

Cəhd xəttindən drop-aut

11. Oyun aşağıdakı hallarda 22 metrlik drop-autla bərpa olunur:

- Uğursuz cərimə qolu və ya drop-qol cəhdi müdafiə edən komanda tərəfindən cəhd sahəsində yerə toxundurulur və ya ölü edilir, yaxud bu cəhddən sonra top cəhd sahəsindən keçərək ölü olur.
- Komanda oyun sahəsindən topu rəqibin cəhd sahəsindən keçirir və top cəhd sahəsindən keçərək ölü olur. Bu halda müdafiə edən komanda bunun əvəzinə topa zərbənin vurulduğu yerdə skram seçə bilər. Bax: Qayda 21.11.

12. Oyun aşağıdakı hallarda cəhd xəttindən drop-autla bərpa olunur:

- Hücum edən oyunçu topu oynayaraq, açıq oyunda ayaqla vuraraq və ya daşıyaraq cəhd sahəsinə daxil edir, cəhd qeydə ala bilmir və top cəhd sahəsində qaydalara uyğun ölü olur, yaxud oyunçu topu oyun sahəsindən kənara aparır. Bax: Qayda 21.11.
- Başlama və ya yenidən başlama zərbəsi cəhd sahəsinə daxil olur və müdafiə edən oyunçu topu dərhal ölü etmir. Bax: Qayda 12.9.
- Hücum edən oyunçu rəqibin cəhd sahəsində nok-forward edir.
- Hücum edən oyunçu oyun sahəsində topu bloklayır və top cəhd sahəsindən keçərək ölü olur.

Yenidən başlama zərbəsinin növü	Zərbənin yeri	Cəza xətti
22 metrlik drop-aut	Müdafiə edən komandanın 22 metrlik xəttinin üzərində və ya arxasında	22 metrlik xətt
Cəhd xəttindən drop-aut	Müdafiə edən komandanın cəhd xəttinin üzərində və ya arxasında	Beş metrlik xətt

13. Drop-aut:

- Cədvəldə göstərilən yerdən yerinə yetirilir. Cəza: skram.
- Gecikdirilmədən yerinə yetirilməlidir. **Cəza: sərbəst zərbə.**
- Cədvəldə göstərilən cəza xəttini keçməlidir. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir.
- Birbaşa auta çıxmamalıdır. Cəza: rəqib komanda aşağıdakılardan birini seçir:
 - Drop-autun təkrar yerinə yetirilməsi; və ya
 - Topa zərbənin vurulduğu yerə uyğun olaraq cəza xətti üzərində skram; və ya
 - Laynaut (Dəhliz); və ya
 - Sürətli atış.

14. Rəqib oyunçu topa zərbə vurulmazdan əvvəl cəza xəttindən irəli çıxmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

15. Cəza xəttindən irəlidə olan rəqib oyunçu drop-autu gecikdirməməli və ya ona mane olmamalıdır. **Cəza: cərimə.**

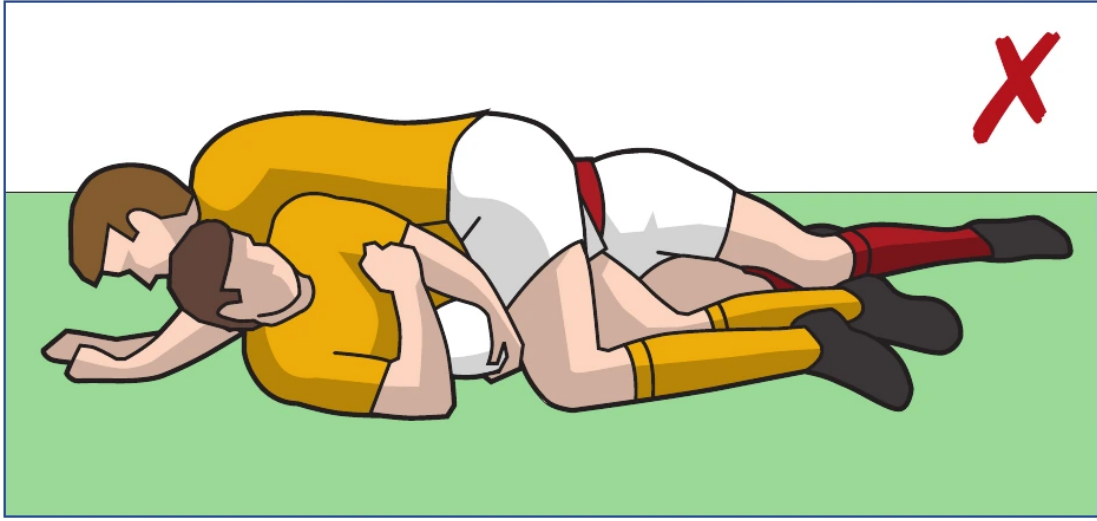
16. Top cəza xəttini keçdikdən sonra külək onu geri qaytardıqda oyun davam edir.

17. Top cəza xəttini keçmədikdə üstünlük tətbiq edilə bilər.

18. Drop-aut heç bir oyunçuya toxunmadan rəqib komandanın cəhd sahəsinə çatdıqda və rəqib topu dərhal yerə toxundurduqda, yaxud top cəhd sahəsi autuna, ölü top xəttinə və ya onun arxasına çıxdıqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrarını və ya skramı seçir. Topun ölü edilməsində gecikmə olduqda zərbə qəbul edilmiş sayılır və oyun cəhd xəttindən drop-autla bərpa olunur. Bax: Qayda 12.12.

19. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komanda yoldaşları topa zərbə vurulduğu anda topun arxasında olmalıdırlar. Topa zərbə vurulduğu anda topun önündə olan oyunçular geri çəkilməli və komanda yoldaşının hərəkəti ilə oyunda olan vəziyyətə keçirilənədək oyuna müdaxilə etməməlidirlər. Əks halda onlar cəzalandırıla bilərlər. Cəza: skram.

Qayda 13. Açıq oyunda yerdə olan oyunçular



No player may fall on or over a tackled player

Yerdə olan oyunçunun üzərinə yığılmaq olmaz

Prinsip

Oyun yalnız ayaq üstə olan oyunçular tərəfindən oynanılır.

1. Topu götürmək üçün yerə yığılan və ya top ilə birlikdə yerə yığılan oyunçular dərhal:

- Topla ayağa qalxmalı; və ya
- Topu oynamalı (lakin ona ayaqla zərbə vurmamalı); və ya
- Topu buraxmalıdırlar.

Cəza: cərimə.

2. Top oynandıqdan və ya buraxıldıqdan sonra yerdə olan oyunçular dərhal ya topdan uzaqlaşmalı, ya da ayağa qalxmalıdırlar. **Cəza: cərimə.**

3. Oyun sahəsində yerdə olan və topa sahib olmayan oyunçu oyundan kənardır və:

- Yerdə olmayan rəqiblərin topu oynamasına və ya ona sahib olmasına imkan verməlidir.
- Topu oynamamalıdır.
- Rəqibə tutuş etməməli və ya tutuş etməyə cəhd göstərməməlidir.

Cəza: cərimə.

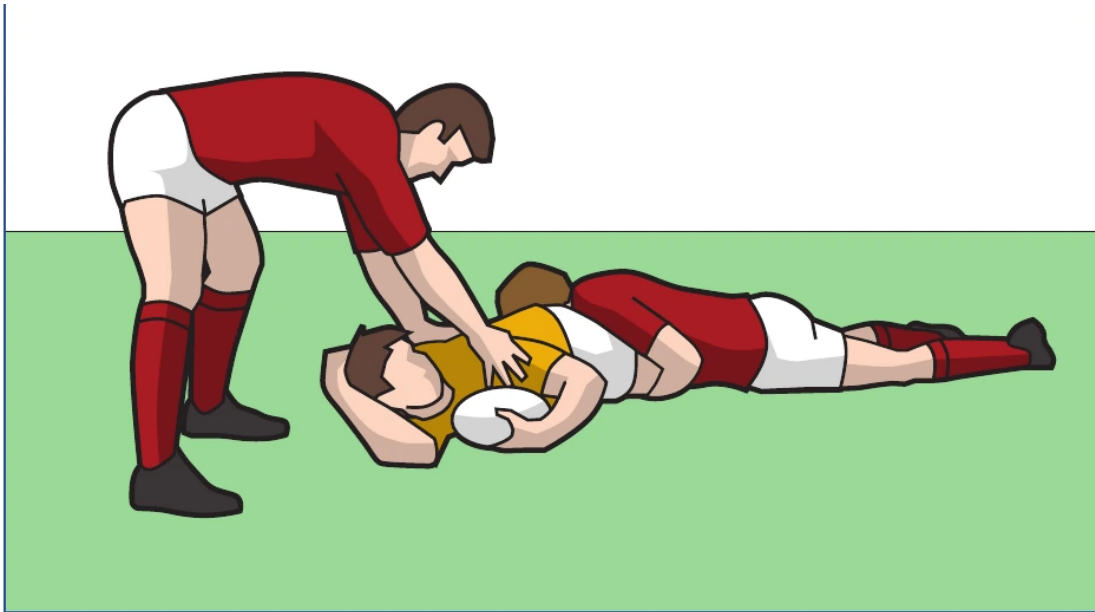
4. Ayaq üstə olan və topa sahib olmayan oyunçular yerdə topa sahib olan və ya topun yaxınlığında olan oyunçuların üstünə və ya onların üzərindən yığılmamalıdırlar. **Cəza: cərimə.**

Qayda 14. Tutuş

Prinsip

Tutuş oyun zonasının istənilən yerində baş verə bilər. Tutuşda iştirak edən oyunçuların hərəkətləri ədalətli mübarizəni təmin etməli və topun dərhal oyun üçün əlçatan olmasına imkan yaratmalıdır. Tutuşla bağlı sonrakı qaydalar yalnız oyun sahəsində tətbiq olunur.

Tutuşun baş verməsi üçün tələblər



Tackle

Tutuş

1. Tutuşun baş verməsi üçün top daşıyan oyunçu bir və ya bir neçə rəqib tərəfindən saxlanılaraq yerə yığılmalıdır. Tutuş edən oyunçular tutuşu yüksək tutuş üçün müvafiq cəza xəttindən aşağıda yerinə yetirməyə borcludurlar: elit reqbidə bu xətt çiyin səviyyəsi, kütləvi reqbidə isə bel və ya döş sümüyünün aşağı hissəsi səviyyəsidir. Top daşıyan oyunçu da tutuşa təhlükəsiz şəkildə daxil olmağa borcludur. Bax: Qaydalar 9.13, 14.5a və Game-On variantı.
2. Yerə yığılmaq o deməkdir ki, top daşıyan oyunçu uzanmış və ya oturmuş vəziyyətdədir, yaxud ən azı bir dizi yerə və ya yerdə olan başqa oyunçunun üzərinə toxunur.
3. Saxlanılmaq o deməkdir ki, tutuş edən oyunçu top daşıyan oyunçu yerə yığılanadək onu saxlamağa davam edir.

Tutuşda iştirak edən oyunçular

4. Tutuşda iştirak edən oyunçular:
 - a. Tutuş edilmiş oyunçu.
 - b. Tutuş edən oyunçu və ya oyunçular.

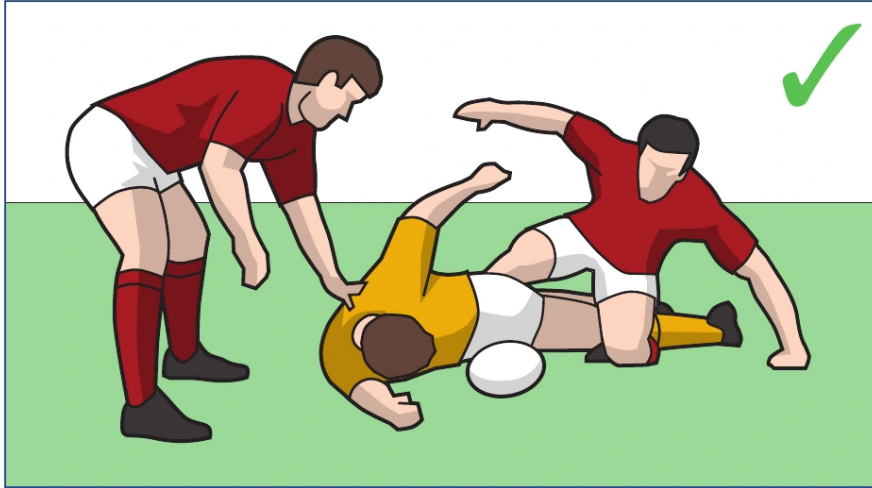
c. Digər oyunçular:

i. Tutuş zamanı top daşıyan oyunçunu saxlayan, lakin yerə yığılmayan oyunçu və ya oyunçular.

ii. Tutuşda topa sahib olmaq uğrunda mübarizəyə qoşulan oyunçu və ya oyunçular.

iii. Artıq yerdə olan oyunçu və ya oyunçular.

Oyunçuların öhdəlikləri

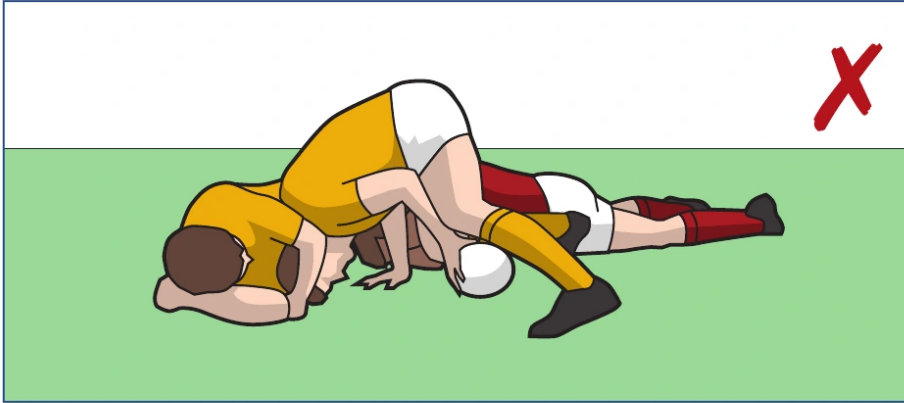


Tackled player must release the ball immediately

Tutulmuş oyunçunun dərhal buraxılması



After a tackle all of the players must be on their feet when they play the ball



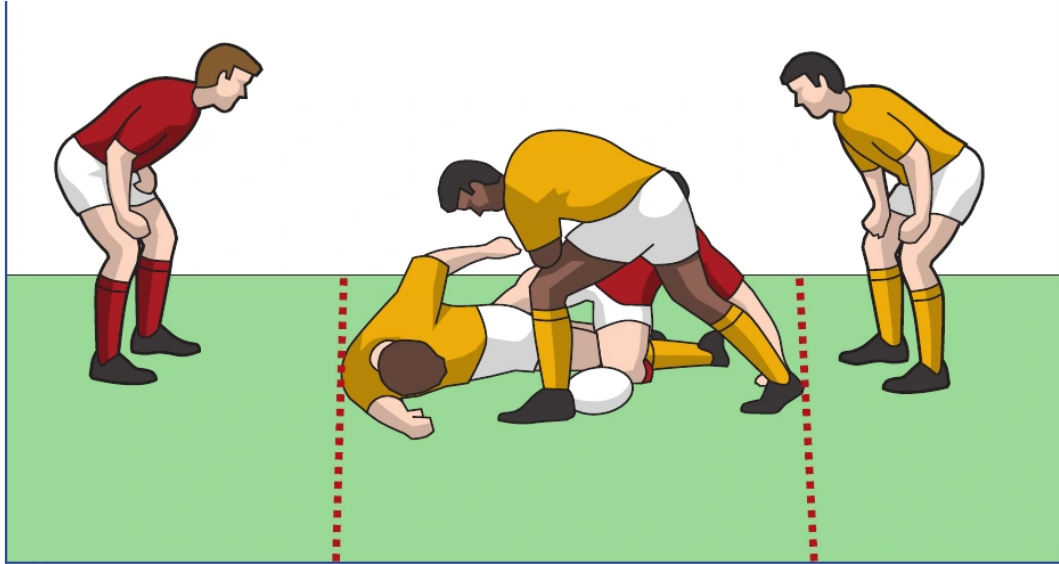
Player off feet and playing the ball at the tackle

Tutuşdan sonra top uğrunda mübarizə



Player off feet and playing the ball at the tackle

Ayaq üstə olmayan oyunçunun topu oynaması



Offside lines created by player on feet over ball

Tutuşdan sonra yaranan oyundankənar vəziyyət xətləri

5. Tutuş edən oyunçular:

- Tutuşu müvafiq cəza xəttindən - çiyin, döş sümüyünün aşağı hissəsi və ya bel səviyyəsindən - aşağıda yerinə yetirməlidirlər.
- Hər iki oyunçu yerə yığıldıqdan sonra topu və top daşıyan oyunçunu dərhal buraxmalıdırlar.
- Tutuş edilmiş oyunçudan və topdan dərhal uzaqlaşmalı və ya ayağa qalxmalıdırlar.
- Topu oynamağa cəhd göstərməzdən əvvəl ayaq üstə olmalıdırlar.
- Tutuş edilmiş oyunçunun topu buraxmasına və ya oynamasına imkan verməlidirlər.
- Tutuş edilmiş oyunçunun topdan uzaqlaşmasına imkan verməlidirlər.

Cəza: cərimə.

6. Tutuş edən oyunçular yuxarıdakı öhdəliklərə əməl etdikləri və rak formalaşmadığı halda topu öz cəhd xətti istiqamətindən oynaya bilərlər.

7. Tutuş edilmiş oyunçular dərhal:

- Oyunun davam edə bilməsi üçün topu buraxmaqla, ötürməklə və ya irəli istisna olmaqla istənilən istiqamətə itələməklə onu əlçatan etməlidirlər. Onlar topu istənilən istiqamətə yerləşdirə bilərlər.
- Topdan uzaqlaşmalı və ya ayağa qalxmalıdırlar.
- Rəqib oyunçuların topa sahib olmasına mane olmaq üçün topun üstündə, üzərində və ya yaxınlığında uzanmadıqlarına əmin olmalıdırlar.

Cəza: cərimə.

8. Digər oyunçular:

- Ayaq üstə qalmalı, topu və top daşıyan oyunçunu dərhal buraxmalıdırlar.
- Topu oynayarkən ayaq üstə qalmalıdırlar.
- Topu oynamazdan əvvəl tutuşa öz cəhd xətti istiqamətindən gəlməlidirlər.
- Tutuşun yaxınlığında yerdə olarkən topu oynamamalı və ya rəqibə tutuş etməyə cəhd göstərməməlidirlər.

- e. Tutuşda iştirak edən rəqibi diyirlətməklə, dartmaqla və ya burmaqla yerə yıxmamalıdırlar.
- f. Öz oyundankənar vəziyyət xəttinin üzərində və ya arxasında qalmalıdırlar.

Cəza: cərimə.

9. Topa sahib olan hər bir oyunçu:

- a. Uzaqlaşmaqla, topu ötürməklə və ya ona ayaqla zərbə vurmaqla dərhal oynamalıdır.
- b. Ayaq üstə qalmalı və rəqib tərəfindən tutuş edilmədiyi halda tutuşun baş verdiyi yerdə və ya onun yaxınlığında yerə yıxılmamalıdır.
- c. Tutuş edən oyunçu öz cəhd xətti istiqamətindən gəlidiyi halda tutuş edilə bilər.

Cəza: cərimə.

10. Ən azı bir oyunçu ayaq üstə olub yerdəki topun üzərində dayandıqda tutuşda oyundankənar vəziyyət xətləri yaranır. Hər komandanın oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttinə paralel uzanır və tutuşda iştirak edən, yaxud topun üzərində ayaq üstə dayanan hər hansı oyunçunun ən arxadakı nöqtəsindən keçir. Həmin nöqtə cəhd xəttinin üzərində və ya arxasında olduqda bu komandanın oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttidir.

11. Tutuş aşağıdakı hallarda başa çatır:

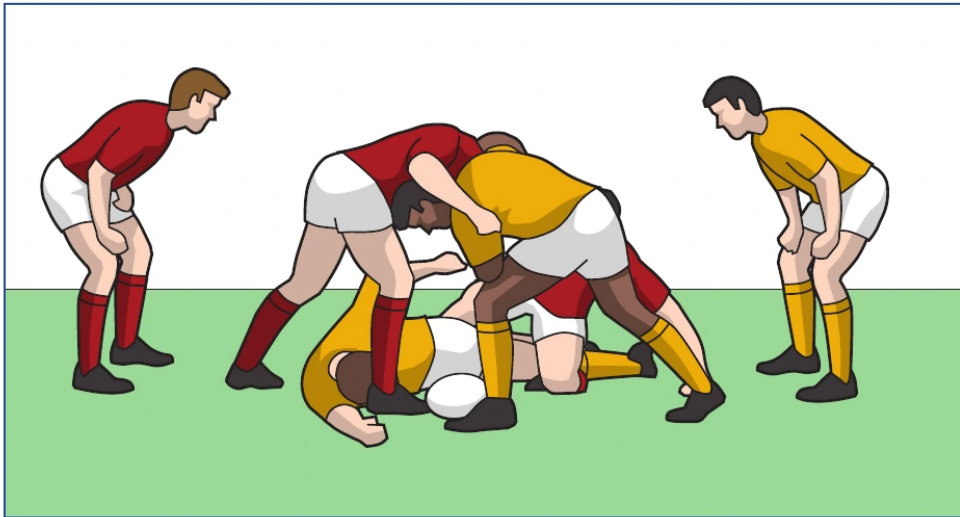
- a. Rak formalaşır.
- b. Hər hansı komandanın ayaq üstə olan oyunçusu topa sahib olur və uzaqlaşır, yaxud topu ötürür və ya ona ayaqla zərbə vurur.
- c. Top tutuş sahəsini tərk edir.
- d. Top oynanıla bilmir. Hansı oyunçunun qaydaya əməl etmədiyinə dair şübhə olduqda hakim skram təyin edir. Top oyunun dayandırılmasından əvvəl sonuncu dəfə irəli hərəkət edən komanda tərəfindən skramda oyuna daxil edilir.

Qayda 15. Rak

Prinsip

Rakın məqsədi oyunçulara yerdə olan top uğrunda mübarizə aparmaq imkanı yaratmaqdır.

Rakın formalaşması

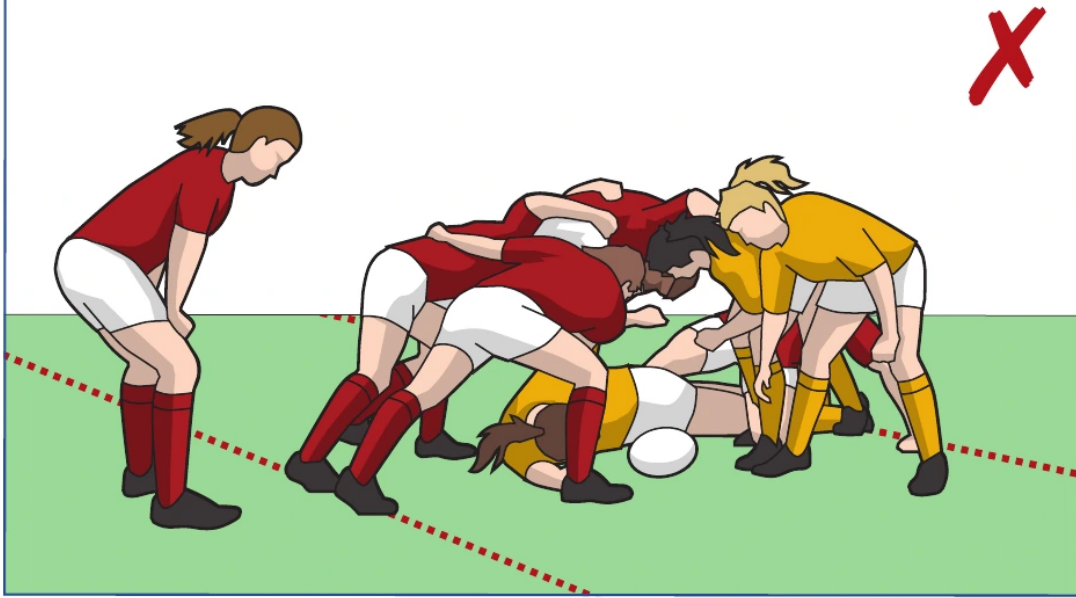


Ruck

Rakın formalaşması

1. Rak yalnız oyun sahəsində baş verə bilər.
2. Hər komandadan ən azı bir oyunçu ayaq üstə, yerdə olan topun üzərində və bir-biri ilə təmasda olduqda rak formalaşır.
3. Rakın bütün mərhələlərində iştirak edən oyunçuların baş və çiyinləri ombalarından aşağı olmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Rakda oyundankənar vəziyyət



At a ruck, the offside line runs through the hindmost point of the hindmost player of either team. The player in the yellow jersey on the right-hand side is offside.

Rakda oyundankənar vəziyyət xətti

4. Hər komandanın oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttinə paralel uzanır və rakın hər hansı iştirakçısının ən arxadakı nöqtəsindən keçir. Həmin nöqtə cəhd xəttinin üzərində və ya arxasında olduqda bu komandanın oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttidir.

Raka qoşulma

5. Raka gələn oyunçu ayaq üstə olmalı və öz oyundankənar vəziyyət xəttinin arxasından raka qoşulmalıdır.
6. Oyunçu ən arxadakı oyunçunun yanında, lakin onun önündə olmamaq şərtlə raka qoşula bilər.
7. Oyunçu komanda yoldaşına və ya rəqib oyunçuya bağlanmalıdır. Bağlanma bədən hər hansı digər hissəsi ilə təmasdan əvvəl və ya onunla eyni vaxtda baş verməlidir.
8. Oyunçular dərhal ya raka qoşulmalı, ya da öz oyundankənar vəziyyət xəttinin arxasına çəkilməlidirlər.
9. Əvvəllər rakın bir hissəsi olmuş oyunçular oyunda olan vəziyyətdən raka yenidən qoşula bilərlər.

Cəza: cərimə.

Rak davam edərkən

10. Topa sahiblik rakda ayaqla mübarizə vasitəsilə və ya rəqib komandanı topdan uzağa itələməklə qazanıla bilər.
11. Rak formalaşdıqdan sonra heç bir oyunçu topu əllə oynamamalıdır. Rak formalaşmazdan əvvəl əllərini topa çatdırmış və ayaq üstə qalmaqda davam edən oyunçu istisnadır.

12. Oyunçular rak boyunca ayaq üstə qalmağa çalışmalıdırlar.
13. Rakdakı bütün oyunçular onun içinə daxil olmuş və ya ona bağlanmış vəziyyətdə olmalı, sadəcə yanında dayanmamalıdırlar.
14. Oyunçular təhlükəsiz şəkildə hərəkət etdikləri halda topu ayaqları ilə oynaya bilərlər.
15. Yerdə olan oyunçular topdan uzaqlaşmağa çalışmalı və raddakı, yaxud raddan çıxmaqda olan topu oynamamalıdırlar.
16. Oyunçular:
 - a. Topu ayaqları ilə qaldırmamalıdırlar.
 - b. Rakı qəsdən dağıtmamalı və ya onun üstünə tullanmamalıdırlar.
 - c. Başqa oyunçunun üzərinə qəsdən basmamalıdırlar.
 - d. Rakın yaxınlığında yerdə olan və raddan çıxmaqda olan topun üstünə və ya üzərindən yığılmamalıdırlar.
 - e. Topu raddan çıxarmaq üçün ona ayaqla zərbə vurmamalı və ya buna cəhd göstərməməlidirlər.
Cəza: cərimə.
 - f. Topu yenidən raka qaytarmamalıdırlar.
 - g. Rak başa çatmadığı halda rəqibləri onun başa çatdığına inandırmaq üçün hər hansı hərəkət etməməlidirlər.
Cəza: sərbəst zərbə.

Rakın başa çatması

17. Komanda radda topu aşkar şəkildə qazandıqda və top oynanılmaq üçün əlçatan olduqda hakim "oyna" çağırışını edir. Bundan sonra top beş saniyə ərzində raddan uzaqlaşdırılaraq oynanılmalıdır. Cəza: skram.
18. Rakın iştirakçısı olan və ya olmuş oyunçu rakın yaxınlığında - bir metr daxilində - topu raddan uzaqlaşdıraraq oynamağa cəhd göstərən rəqibə qarşı oynaya bilməz. **Cəza: cərimə.**
19. Top rakı tərk etdikdə, topu raddan uzaqlaşdıraraq oynayan oyunçu onu yerdən qaldırıqda və ya raddakı top cəhd xəttinin üzərinə, yaxud arxasına çatdıqda rak başa çatır və oyun davam edir.
20. Top oynanıla bilmədikdə rak başa çatır. Hakim topun əğlabatan müddətdə raddan çıxmayaacağına qərar verdikdə skram təyin edilir. Top sonuncu dəfə irəli hərəkət edən komanda tərəfindən skramda oyuna daxil edilir.

Qayda 16. Mol

Prinsip

Molun məqsədi oyunçulara yerdən yuxarıda saxlanılan top uğrunda mübarizə aparmaq imkanı yaratmaqdır.

Molun formalaşması



Maul

Mol və onun formalaşması

1. Mol yalnız oyun sahəsində baş verə bilər.
2. Mol top daşıyan oyunçudan və hər komandadan ən azı bir oyunçudan ibarətdir; onlar ayaq üstə və bir-birinə bağlanmış vəziyyətdə olmalıdırlar. Topu top daşıyan oyunçudan qoparıb alan oyunçu topu ötürənədək həmin oyunçu ilə təması saxlamalıdır. **Cəza: cərimə.**
3. Mol formalaşdıqdan sonra cəhd xəttinə doğru hərəkət etməlidir.

Molda oyundankənar vəziyyət

4. Hər komandanın oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttinə paralel uzanır və mol iştirakçılarının həmin komandanın cəhd xəttinə ən yaxın olan ən arxadakı ayağından keçir. Bu ayaq cəhd xəttinin üzərində və ya arxasında olduqda həmin komandanın oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttidir.
5. Oyunçu ya oyunda olan vəziyyətdən mola qoşulmalı, ya da dərhal öz oyundankənar vəziyyət xəttinin arxasına çəkilməlidir. **Cəza: cərimə.**
6. Molu tərk edən oyunçular dərhal oyundankənar vəziyyət xəttinin arxasına çəkilməlidirlər. Bu oyunçular mola yenidən qoşula bilərlər. **Cəza: cərimə.**

Mola qoşulma

7. Mola qoşulan oyunçular:

- a. Oyunda olan vəziyyətdən qoşulmalıdırlar.
- b. Molun ən arxadakı oyunçusuna bağlanmalıdırlar.

Cəza: cərimə.

- c. Baş və çiyinlərini ombalarından aşağı salmamalıdırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Mol davam edərkən

8. Molda top daşıyan oyunçu topu dərhal əlçatan etdiyi halda yerə yığıla bilər. Cəza: skram.

9. Moldakı bütün digər oyunçular ayaq üstə qalmağa çalışmalıdırlar.

10. Moldakı bütün oyunçular onun içinə daxil olmuş və ya ona bağlanmış vəziyyətdə olmalı, sadəcə yanında dayanmamalıdırlar. Topa sahib olan oyunçu molun daxilində sürüşərək və ya hərəkət edərək arxaya keçməməlidir. **Cəza: cərimə.**

11. Oyunçular:

- a. Molu qəsdən dağıtmamalı və ya onun üstünə tullanmamalıdırlar.
- b. Rəqibi moldan dartıb çıxarmağa cəhd göstərməməlidirlər.

Cəza: cərimə.

- c. Mol başa çatmadığı halda rəqibləri onun başa çatdığına inandırmaq üçün hər hansı hərəkət etməməlidirlər. **Cəza: sərbəst zərbə.**

12. Topa sahib olmayan komandanın oyunçuları qəsdən molu tərk etdikdə və həmin komandanın molda heç bir oyunçusu qalmadıqda mol davam edir.

13. Topa sahib olmayan komandanın bütün oyunçuları molu qəsdən tərk etdikdə yenidən mola qoşula bilərlər, bir şərtlə ki, ilk qoşulan oyunçu topa sahib olan komandanın ən öndəki oyunçusuna bağlansın. **Cəza: cərimə.**

14. Mol cəhd xəttinə doğru hərəkətini beş saniyədən çox dayandırdıqda, lakin top hərəkət etdikdə və hakim onu görə bildikdə hakim oyunçulara topu oynamağı tapşırır. Topa sahib olan komanda bundan sonra əğlabatan müddətdə topu oynamalıdır. Cəza: skram.

15. Mol cəhd xəttinə doğru hərəkətini dayandırdıqda beş saniyə ərzində yenidən həmin istiqamətdə hərəkətə başlaya bilər. Mol ikinci dəfə dayandıqda, lakin top hərəkət etdikdə və hakim onu görə bildikdə hakim komandaya topu oynamağı tapşırır. Topa sahib olan komanda bundan sonra əğlabatan müddətdə topu oynamalıdır. Cəza: skram.

Molun başa çatması

16. Aşağıdakı hallarda mol başa çatır və oyun davam edir:

- a. Top və ya top daşıyan oyunçu molu tərk edir.
- b. Top yerdədir.
- c. Top cəhd xəttinin üzərinə və ya arxasına çatır.

17. Mol aşağıdakı hallarda uğursuz başa çatır:

- a. Top oynanıla bilmir.
- b. Mol dağılır və bu, qayda pozuntusunun nəticəsi deyil.
- c. Mol beş saniyədən çox cəhd xəttinə doğru hərəkət etmir və top moldan çıxmır.
- d. Top daşıyan oyunçu yerə yığılır və top dərhal əlçatan olmur.
- e. Top oynanılmaq üçün əlçatandır, hakim "oyna" çağırışını edir və top çağırışdan sonrakı beş saniyə ərzində oynanılır.

Cəza: skram.

18. Molun iştirakçısı olan və ya olmuş oyunçu molun yaxınlığında - bir metr daxilində - topu moldan uzaqlaşdıraraq oynamağa cəhd göstərən rəqibə qarşı oynaya bilməz.

Cəza: cərimə.

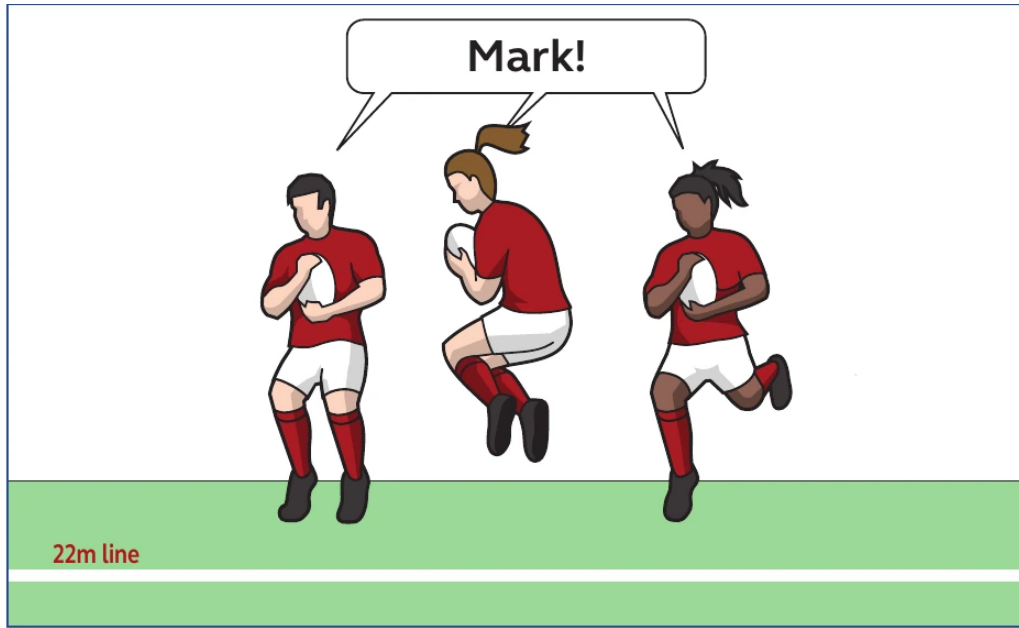
19. Açıq oyunda rəqibin zərbəsini birbaşa tutan oyunçudan dərhal sonra mol formalaşdıqda, yuxarıda göstərilən səbəblərdən təyin edilən skram topu tutan oyunçunun komandasına verilir.

Qayda 17. Mark

Prinsip

Mark oyunçunun öz 22 metrlik zonasında və ya cəhd sahəsində rəqibin zərbəsini birbaşa tutmaqla oyunu dayandırması üsuludur.

Markın elan edilməsi



Markın elan edilməsi

1. Mark elan etmək üçün oyunçu:
 - a. Topu tutarkən və ya havada tutduqdan sonra yerə enərkən ən azı bir ayağını öz 22 metrlik xəttinin üzərində və ya arxasında saxlamalıdır; və
 - b. Rəqibin zərbəsindən birbaşa gələn və 22 metrlik xəttin müstəvisinə çatmış topu yerə və ya başqa oyunçuya toxunmazdan əvvəl tutmalıdır; və
 - c. Topu tutduğu anda "mark" çağırışını etməlidir.
2. Top tutulmazdan əvvəl qapı dirəyinə və ya üst tirə dəysə də oyunçu mark elan edə bilər.
3. Mark qaydalara uyğun elan edildikdə hakim oyunu dərhal dayandırır və topa sahib olan komandaya sərbəst zərbə verir.
4. Başlama zərbəsindən və ya xal toplandıqdan sonrakı yenidən başlama zərbəsindən mark elan edilə bilməz.

Markdan sonra oyunun bərpası

5. Sərbəst zərbəni markı elan edən oyunçu yerinə yetirir. Bax: Qayda 20.
6. Oyunçu sərbəst zərbəni bir dəqiqə ərzində yerinə yetirə bilmədikdə bunu onun komanda yoldaşı edə bilər.

7. Sərbəst zərbə aşağıdakı yerlərdə yerinə yetirilir:

Markın yeri	Sərbəst zərbənin yeri
22 metrlik zonada	Markın elan edildiyi yerdə, lakin cəhd xəttindən ən azı beş metr aralıda və markın yeri ilə eyni xətt üzərində
Cəhd sahəsində	Beş metrlik xətt üzərində, markın yeri ilə eyni xətt boyunca

Qayda 18. Aut, sürətli atış və laynaut (dəhliz)

Prinsip

Oyun sahəsinin yan sərhədləri aut xətləri adlanır. Oyun aut xəttinə çatdıqda top autda olur və ölü sayılır.

Sürətli atış və laynaut (dəhliz) top və ya top daşıyan oyunçu auta çıxdıqdan sonra oyunu atışla bərpa etmək üsullarıdır.

Aut və ya cəhd sahəsinin autu

1. Top aşağıdakı hallarda autda və ya cəhd sahəsinin autundadır:

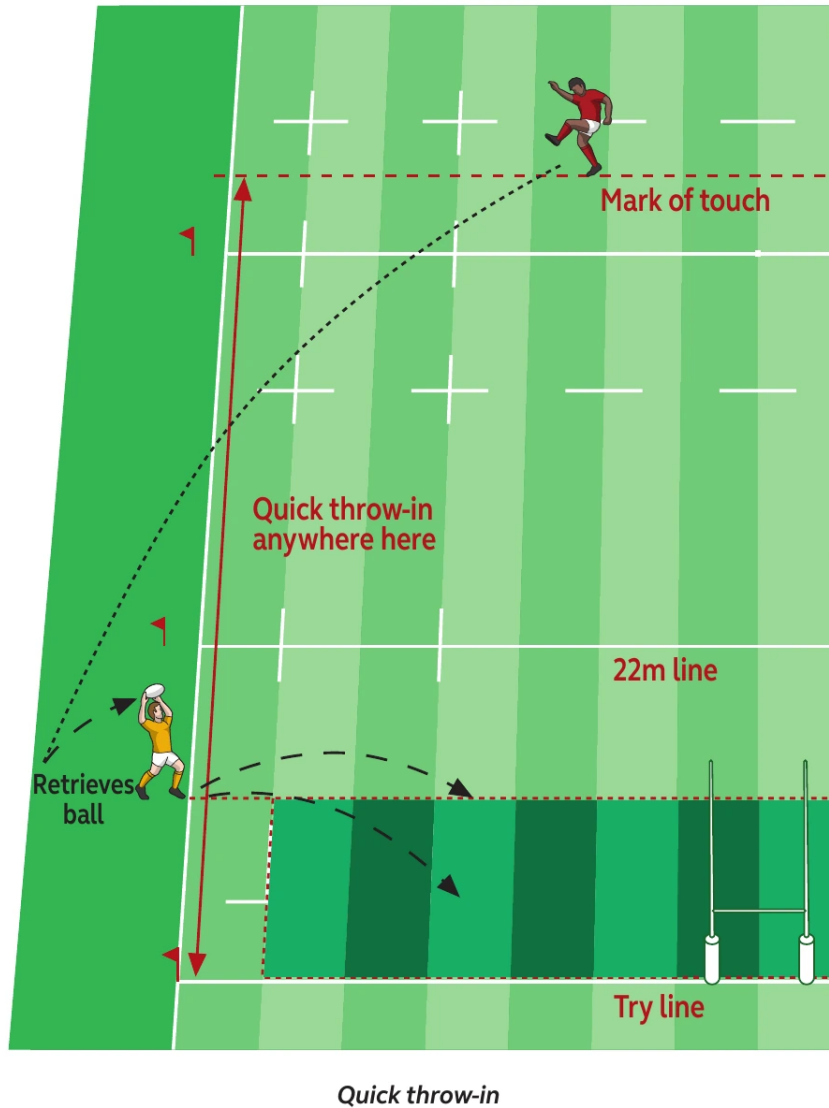
- a. Oyunçunun əlində olmayan top aut xəttinə, cəhd sahəsinin autu xəttinə və ya onların o tərəfindəki hər hansı obyektə toxunur; yaxud oyunçunun əlində olan top və ya top daşıyan oyunçu aut xəttinə, cəhd sahəsinin autu xəttinə və ya onların o tərəfindəki yerə toxunur.
- b. Artıq aut xəttinə, cəhd sahəsinin autu xəttinə və ya onların o tərəfindəki hər hansı obyektə toxunan oyunçu topu tutur və ya əlində saxlayır.
- i. Top tutularkən aut müstəvisinə çatmışdırsa, topu tutan oyunçu onu auta çıxarmış hesab edilmir.

ii. Top tutularkən və ya götürülərkən aut müstəvisinə çatmamışdırsa, hərəkətdə və ya hərəkətsiz olmasından asılı olmayaraq topu tutan oyunçu onu auta çıxarmış hesab edilir.

2. Top aşağıdakı hallarda autda və ya cəhd sahəsinin autunda deyil:

- a. Top aut müstəvisinə çatır, lakin oyun zonasında olan oyunçu onu tutur, əllə dəf edir və ya ayaqla vurur.
- b. Oyunçu oyun zonasının daxilindən və ya xaricindən tullanaraq topu tutur və sonra oyun zonasına enir; topun aut müstəvisinə çatıb-çatmamasının fərqi yoxdur.
- c. Oyunçu oyun zonasından tullanır və topu əllə dəf edərək, yaxud tutub buraxaraq oyun zonasına qaytarır, sonra autda və ya cəhd sahəsinin autunda yerə enir; topun aut müstəvisinə çatıb-çatmamasının fərqi yoxdur.
- d. Autda olan oyunçu top aut müstəvisinə çatmadığı halda onu əlində saxlamadan ayaqla vurur və ya əllə dəf edir.

Sürətli atış



Sürətli atış

3. Topu auta daşıyan oyunçu sürətli atışın yerinə yetirilməsinə imkan vermək üçün topu dərhal buraxmalıdır. **Cəza: cərimə.**
4. Sürətli atış zamanı top:
 - a. Aut nişanı ilə topu atan oyunçunun öz cəhd xətti arasından; və
 - b. Aut xəttinə paralel və ya topu atan oyunçunun öz cəhd xəttinə doğru; və
 - c. Yerə və ya oyunçuya toxunmazdan əvvəl beş metrlik xəttə çatacaq şəkildə; və
 - d. Hər iki ayağı oyun sahəsinin xaricində olan oyunçu tərəfindən atılır.

Cəza: laynaut (dəhliz) və ya skram seçimi.

5. Aşağıdakı hallarda sürətli atışa icazə verilmir və laynaut (dəhliz) həmin komandaya verilir:
 - a. Laynaut (Dəhliz) artıq formalaşmışdır; və ya
 - b. Top auta çıxdıqdan sonra topu atan oyunçudan və ya topu auta daşıyan oyunçudan başqa hər hansı şəxs ona toxunmuşdur; və ya

c. Auta çıxan topdan fərqli top istifadə olunur.

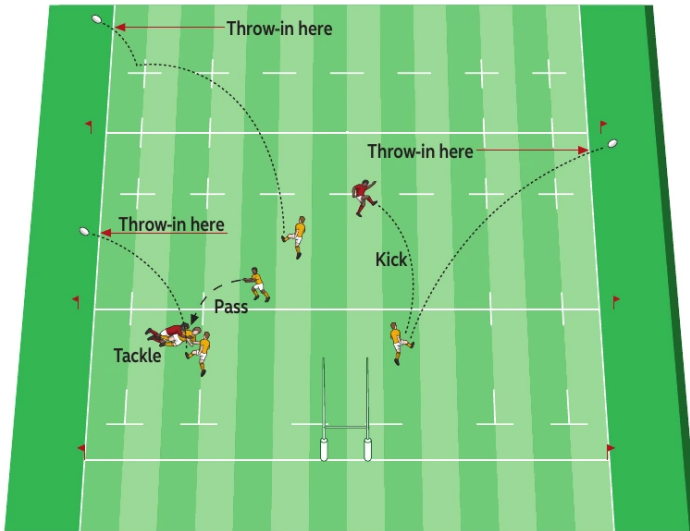
6. Top beş metrlik xəttə çatmazdan əvvəl oynanılmamalı və heç bir oyunçu onun beş metr irəliləməsinə mane olmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

7. Aut nişanı 22 metrlik xəttin xaricində olduqda müdafiə edən komanda sürətli atışı 22 metrlik zonanın daxilindən yerinə yetirə bilər, lakin topu 22 metrlik zonaya özü aparmış hesab edilir.

Laynaut (Dəhliz)



No gain in ground



Top auta vurulduqda ərazi üstünlüyünün qazanılması

8. Oyunun laynautla (dəhlizlə) haradan bərpa olunması və topu hansı komandanın oyuna daxil etməsi aşağıdakı qaydada müəyyən edilir.

a. Ümumi hallar

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Oyunçu öz yarı sahəsindən topu dolayı yolla rəqibin 22 metrlik zonasına auta vurur. Komanda topu öz yarı sahəsinə aparmamışdır və ya yarı sahənin daxilində tutuş, rak və ya mol baş vermiş, yaxud rəqib topa toxunmuşdur. Bu variant başlama zərbəsinə və hər hansı yenidən başlama zərbəsinə tətbiq olunmur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Zərbəni yerinə yetirən komanda
Top daşıyan oyunçu auta çıxır və ya topu dolayı yolla auta vurur. Öz yarı sahəsindən rəqibin 22 metrlik zonasına edilən yuxarıdakı zərbə istisnadır.	Oyunçunun və ya topun aut xəttinə, yaxud onun o tərəfindəki yerə toxunduğu yer	Rəqib komanda
Oyunçu topu qəsdən etmədən nok-forvard edir, ötürür və ya auta atır.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Rəqib komanda
Top oyunçuya dəyərək birbaşa auta çıxır.	Topun aut xəttinə çatdığı yer və ya topun oyunçuya dəydiyi yerə aut xəttində ən yaxın nöqtə; bunlardan həmin oyunçunun cəhd xəttinə daha yaxın olanı	Rəqib komanda
Top oyunçuya dəyir və yerə sıçradıqdan sonra auta çıxır.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Rəqib komanda
Autda olan oyunçu aut müstəvisinə çatmış topu tutur və ya götürür.	Topun aut müstəvisinə çatdığı yer	Qayda 18.8b-f nəzərə alınmaqla, zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Autda olan oyunçu aut müstəvisinə çatmamış topu tutur və ya götürür.	Oyunçunun dayandığı yer	Rəqib komanda

b. Başlama və ya yenidən başlama zərbəsindən topun birbaşa auta çıxması

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Başlama zərbəsindən və ya xaldan sonrakı yenidən başlama zərbəsindən top birbaşa auta çıxır.	Aut seçildikdə topun aut xəttinə çatdığı yer və ya mərkəz xətti; bunlardan zərbəni yerinə yetirən oyunçunun cəhd xəttinə daha yaxın olanı	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Drop-autdan top birbaşa auta çıxır.	Aut seçildikdə topun aut xəttinə çatdığı yer və ya drop-autun cəza xətti; bunlardan zərbəni yerinə yetirən oyunçunun cəhd xəttinə daha yaxın olanı	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda

c. Cərimədən topun auta vurulması

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Oyunçu topu birbaşa, yaxud əvvəlcə oyun sahəsində sıçratmaqla və ya rəqibə, yaxud hakimə toxunduraraq auta vurur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Zərbəni yerinə yetirən komanda
Autda olan oyunçu topun aut müstəvisinə çatıb-çatmamasından asılı olmayaraq onu tutur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer; top aut xəttinə çatmamışdırsa, onu tutan oyunçunun dayandığı yer	Zərbəni yerinə yetirən komanda
Autda olan oyunçu aut müstəvisinə çatmamış topu götürür.	Oyunçunun dayandığı yer	Zərbəni yerinə yetirən komanda
Oyunçu qaydalara uyğun olaraq cərimə qolu vurmağa cəhd göstərir, lakin top auta çıxır.	Topun aut xəttinə çatdığı yer, lakin cəhd xəttindən beş metrədən yaxın olmayaraq	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda

d. Topun öz 22 metrlik zonasından və ya cəhd sahəsindən birbaşa auta vurulması

Ərazi üstünlüyü qazanılır. Müdafiə edən komanda topu öz 22 metrlik zonasına aparmışdır, 22 metrlik zonada tutuş, rak və ya mol baş verməmiş və heç bir rəqib topa toxunmamışdır. Öz 22 metrlik zonasında olan oyunçu zonadan kənardakı topu götürürsə

və ya top 22 metrlik xəttin müstəvisinə çatmazdan əvvəl onu tutub zonanın daxilindən birbaşa auta vurursa, topu 22 metrlik zonaya geri aparmış hesab edilir.

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Oyunçu topu birbaşa auta vurur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer və ya zərbənin vurulduğu yerə aut xəttində uyğun gələn nöqtə; bunlardan zərbəni yerinə yetirən oyunçunun cəhd xəttinə daha yaxın olanı	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Autda olan rəqib oyunçu topu tutur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer və ya zərbənin vurulduğu yerə aut xəttində uyğun gələn nöqtə; bunlardan zərbəni yerinə yetirən oyunçunun cəhd xəttinə daha yaxın olanı	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda

Ərazi üstünlüyü qazanılır. Müdafiə edən komanda topu öz 22 metrlik zonasına aparmamışdır və ya zonada tutuş, rak və ya mol baş vermiş, yaxud rəqib topa toxunmuşdur.

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Oyunçu topu birbaşa auta vurur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Autda olan rəqib oyunçu topu tutur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Oyunçu 22 metrlik zonada verilmiş sərbəst zərbədən topu auta vurur.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda

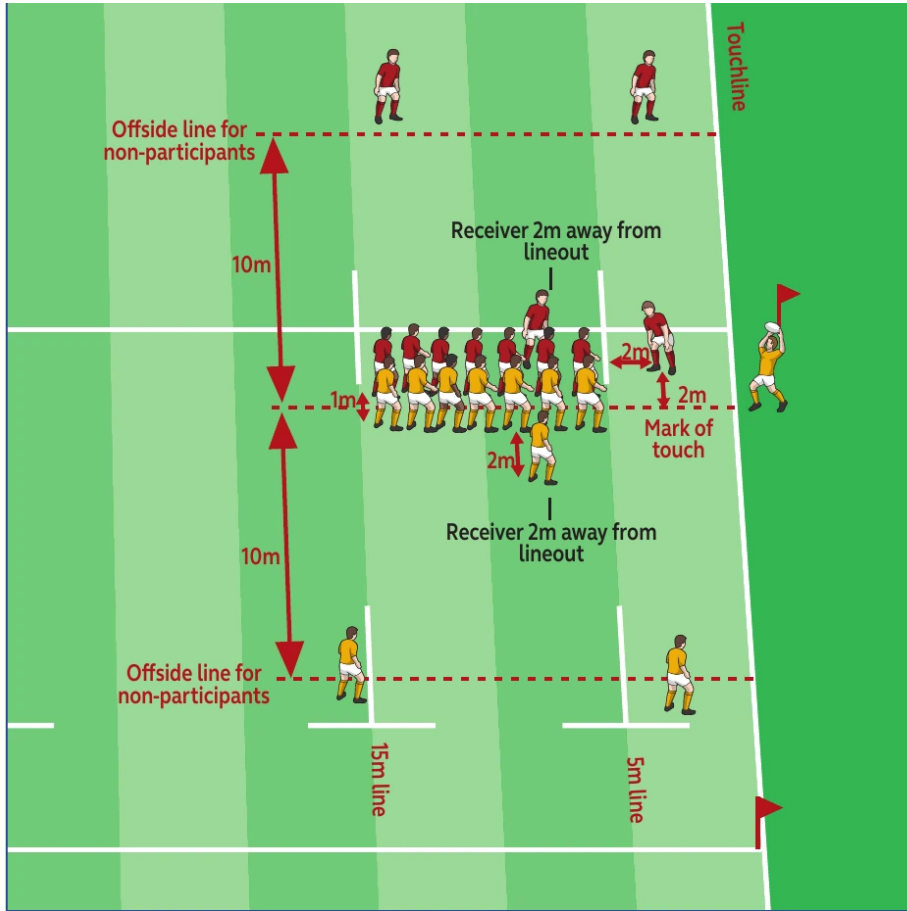
e. Topun 22 metrlik zonadan kənardan birbaşa auta vurulması

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Oyunçu açıq oyunda və ya sərbəst zərbədən topu birbaşa auta vurur. Ərazi üstünlüyü qazanılır.	Topun aut xəttinə çatdığı yer və ya zərbənin vurulduğu yerə aut xəttində uyğun gələn nöqtə; bunlardan həmin oyunçunun cəhd xəttinə daha yaxın olanı	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda

f. Laynaut (Dəhliz) seçimləri

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Top laynauta (dəhlizə) düzgün daxil edilmir.	İlkin laynautun (dəhlizin) keçirildiyi yer	Rəqib komanda
İcazə verilməyən sürətli atışdan sonra.	Sürətli atış yerinə yetirilməyədi laynautun (dəhlizin) keçiriləcəyi yer	Eyni komanda
Düzgün yerinə yetirilməyən sürətli atışdan sonra.	Düzgün yerinə yetirilməyən atışın edildiyi yer	Rəqib komanda
Nok-forward və ya irəli ötürmə nəticəsində top auta çıxır.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Rəqib komanda
Laynautda (Dəhlizdə) qayda pozuntusuna görə verilmiş cərimədən və ya sərbəst zərbədən sonra.	İlkin laynautun (dəhlizin) keçirildiyi yer	Rəqib komanda

Laynautun (Dəhlizin) formalaşması



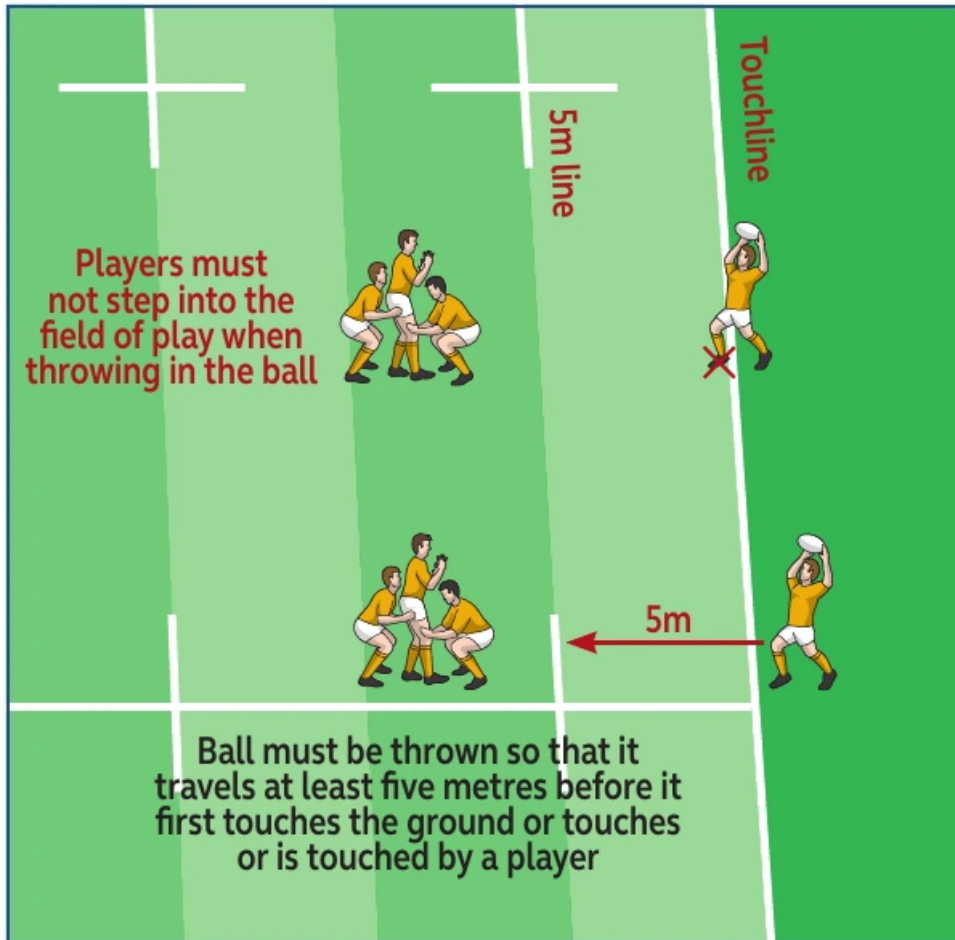
The lineout

Laynautun (Dəhlizin) formalaşması və əsas xətlər

9. Laynaut (Dəhliz) aut nişanında, lakin cəhd xəttindən beş metrdən yaxın olmayaraq formalaşır.
10. Hər komanda laynautun (dəhlizin) öz tərəfində, beş metrlik və 15 metrlik xətlər arasında aut nişanına paralel və ondan yarım metr aralı bir xətt yaradır. Top oyuna daxil edilənədək iki xətt arasındakı məsafə saxlanılmalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**
11. Laynautun (Dəhlizin) formalaşması üçün hər komandadan ən azı iki oyunçu tələb olunur.
12. Komandalar aut nişanı müəyyən edildikdən sonra 30 saniyə ərzində laynautu (dəhlizi) formalaşdırmalıdırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**
13. Topu oyuna daxil edən komanda hər komandanın laynautda (dəhlizdə) ola biləcəyi maksimum oyunçu sayını müəyyən edir.
14. Top laynaut (dəhliz) formalaşan kimi oyuna daxil edilmirsə, topu oyuna daxil etməyən komandanın laynautda (dəhlizdə) daha az oyunçusu ola bilər, lakin onların sayı topu oyuna daxil edən komandanın oyunçularından çox ola bilməz. **Cəza: sərbəst zərbə.**
15. Topu oyuna daxil etməyən komandanın aut xətti ilə beş metrlik xətt arasında bir oyunçusu olmalıdır. Bu oyunçu öz komandasının laynaut (dəhliz) tərəfində aut nişanından iki metr və beş metrlik xətdən iki metr aralı dayanır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

16. Komanda qəbul edən oyunçu seçdikdə həmin oyunçu beş metrlik və 15 metrlik xətlər arasında, laynautdakı komanda yoldaşlarından iki metr aralı dayanır. Hər komandanın yalnız bir qəbul edən oyunçusu ola bilər. **Cəza: sərbəst zərbə.**
17. Laynaut (Dəhliz) formalaşdıqdan sonra:
- Topu oyuna daxil edən komandanın oyunçuları yalnız digər iştirakçı oyunçularla yer dəyişmək üçün laynautu (dəhlizi) tərk edə bilərlər.
 - Topu oyuna daxil etməyən komandanın oyunçuları yalnız onların sayının rəqib komandanın oyunçularından çox olmamasını təmin etmək üçün laynautu (dəhlizi) tərk edə bilərlər.
- Cəza: sərbəst zərbə.
18. Laynautda (Dəhlizdə) iştirak edən oyunçular top oyuna daxil edilməzdən əvvəl yerlərini dəyişə bilərlər.
19. Top üçün tullanən komanda yoldaşını qaldıracaq və ya dəstəkləyəcək laynaut (dəhliz) oyunçuları həmin oyunçunu əvvəlcədən tuta bilərlər, bir şərtlə ki, arxadan şortun aşağısından və ya öndən budların aşağısından tutmasınlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**
20. Topu oyuna daxil edən oyunçunun əlindən çıxmazdan əvvəl oyunçular tullanmamalı, qaldırılmamalı və ya dəstəklənməməlidirlər. **Cəza: sərbəst zərbə.**
21. Top oyuna daxil edilməzdən əvvəl oyunçular rəqiblə heç bir təmas yaratmamalıdırlar. **Cəza: cərimə.**

Topun laynauta (dəhlizə) daxil edilməsi



Topun laynauta (Dəhlizə) daxil edilməsi

22. Topu oyuna daxil edən oyunçu aut nişanında, ayaqlarını aut xəttinin üzərində və ya arxasında saxlayaraq dayanır. Topu atan oyunçu top əlindən çıxanadək oyun sahəsinə addım atmamalıdır. Cəza: laynaut (dəhliz) və ya skram seçimi.
23. Top:
- a. Aut nişanı boyunca düz, laynaut (dəhliz) oyunçusuna doğru atılmalıdır. Topu oyuna daxil etməyən komanda top uğrunda mübarizə aparmaq üçün komanda yoldaşını qaldırmırsa oyun davam edir. Həmin komanda top uğrunda mübarizə aparmaq üçün komanda yoldaşını qaldırırsa ona Qayda 18.23b-dəki seçim verilir.
 - b. Yerə toxunmazdan əvvəl beş metrlik xəttə çatmalıdır. Cəza: laynaut (dəhliz) və ya skram seçimi. Laynaut (Dəhliz) seçildikdə və top yenidən düz atılmadıqda skram topu ilkin olaraq oyuna daxil edən komandaya verilir.
 - c. Laynaut (Dəhliz) formalaşdıqdan sonra gecikdirilmədən oyuna daxil edilməlidir. **Cəza: sərbəst zərbə.**
24. Topu oyuna daxil edən oyunçu atışı imitasiya etməməlidir. **Cəza: sərbəst zərbə.**
25. Heç bir oyunçu atışı bloklamamalı və ya topun beş metr irəliləməsinə mane olmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Laynaut (Dəhliz) davam edərkən



Laynautda (Dəhlizdə) icazə verilən və qadağan olunan hərəkətlər

26. Top onu atan oyunçunun əlindən çıxdıqda laynaut (dəhliz) başlayır.
27. Laynaut (Dəhliz) başladıqdan sonra topu atan oyunçu və bilavasitə onun qarşısında dayanan rəqib:
 - a. Laynauta (Dəhlizə) qoşula bilər.
 - b. Öz komandasının laynautda (dəhlizdə) iştirak etməyən oyunçuları üçün oyundankənar vəziyyət xəttinə çəkilə bilər.
 - c. Aut xəttindən beş metr daxilində qala bilər.
 - d. Qəbul edən oyunçu mövqeyi boşdursa həmin mövqeyə keçə bilər.
28. Bu oyunçular başqa yerə keçdikdə oyundankənar vəziyyətdə olurlar. **Cəza: cərimə.**
29. Laynaut (Dəhliz) başladıqdan sonra iştirak edən hər bir oyunçu:
 - a. Topa sahib olmaq uğrunda mübarizə apara bilər.

- b. Topu tuta və ya onun istiqamətini dəyişə bilər. Tullanan oyunçunun hər iki əli başının üzərində olduqda o, topu yalnız xarici qolu ilə tuta və ya istiqamətini dəyişə bilər. **Cəza: sərbəst zərbə.**
- c. Komanda yoldaşını qaldıra və ya dəstəkləyə bilər. Bunu edən oyunçular hər hansı komanda topu qazanan kimi həmin oyunçunu təhlükəsiz şəkildə yerə endirməlidirlər. **Cəza: sərbəst zərbə.**
- d. Topu qəbul edəcək mövqe tutmaq üçün laynautu (dəhlizi) tərk edə bilər, bir şərtlə ki, aut nişanından 10 metr daxilində qalsın və laynaut (dəhliz) başa çatanaqədək hərəkətini davam etdirdsin. **Cəza: sərbəst zərbə.**
- e. Topa sahib olan rəqibi tutaraq yerə yıxa bilər, bir şərtlə ki, həmin oyunçu havada olmasın və mol formalaşmamış olsun. **Cəza: cərimə.**

Laynautda (Dəhlizdə) oyundankənar vəziyyət

- 30. Laynaut (Dəhliz) oyunçuları top oyuna daxil edilərək oyunçuya və ya yerə toxunanadək aut nişanının öz tərəflərində qaldıqları halda oyunda olan vəziyyətdədirlər.
- 31. Top üçün tullanan, aut nişanını keçən və topu tuta bilməyən oyunçular dərhal öz tərəflərinə qayıtmalıdırlar.
- 32. Top oyuna daxil edilərək oyunçuya və ya yerə toxunanadək laynaut (dəhliz) oyunçularının oyundankənar vəziyyət xətti aut nişanıdır. Bundan sonra onların oyundankənar vəziyyət xətti topdan keçən xətdir.
- 33. Aut nişanında rak və ya mol formalaşdıqda iştirak edən oyunçu:
 - a. Raka və ya mola qoşula bilər; və ya
 - b. Rakda və ya molda öz komandasının ən arxadakı ayağından keçən oyundankənar vəziyyət xəttinə çəkilə bilər.
- 34. Top oyuna daxil edildikdən sonra iştirak edən oyunçu 15 metrlik xətti keçə bilər. Top 15 metrlik xətti keçmədikdə həmin oyunçu dərhal laynaut (dəhlizə) qayıtmalıdır.
- 35. Laynautda (Dəhlizdə) iştirak etməyən oyunçular aut nişanından öz komandasının tərəfində ən azı 10 metr aralıda və ya daha yaxın olduqda cəhd xəttinin arxasında qalmalıdırlar. Oyunçu oyunda olan vəziyyətə keçməzdən əvvəl top oyuna daxil edilərsə, dərhal oyunda olan mövqeyə çəkildiyi halda cəzalandırılmır. Başqa oyunçunun hərəkəti onu oyunda olan vəziyyətə keçirə bilməz.
- 36. Komanda yoldaşı topu oyuna daxil etdikdən sonra laynautda (dəhlizdə) iştirak etməyən oyunçular irəli hərəkət edə bilərlər. Bu baş verdikdə onların rəqibləri də irəli hərəkət edə bilərlər. Top 15 metrlik xətti keçməzsə, oyunçular dərhal müvafiq oyundankənar vəziyyət xətlərinə çəkildikləri halda cəzalandırılmırlar.
- 37. Qəbul edən oyunçu mövqeyi boş olduqda həmin mövqeyə keçmək və ya laynaut (dəhliz) oyunçusundan topu qəbul etmək halları istisna olmaqla, heç bir oyunçu laynaut (dəhliz) başa çatanaqədək onu tərk edə bilməz. **Cəza: cərimə.**

Laynautun (Dəhlizin) başa çatması

- 38. Laynaut (Dəhliz) aşağıdakı hallarda başa çatır:
 - a. Top və ya topa sahib olan oyunçu:

- i. Laynautu (Dəhlizi) tərk edir; və ya
 - ii. Aut xətti ilə beş metrlik xətt arasındakı sahəyə daxil olur; və ya
 - iii. 15 metrlik xətti keçir.
- b. Rak və ya mol formalaşır və raddakı, yaxud moldakı bütün oyunçuların bütün ayaqları aut nişanını keçir.
- c. Top oynanıla bilmir.

Qayda 19. Skram

Prinsip

Skramın məqsədi kiçik qayda pozuntusundan və ya oyunun dayandırılmasından sonra topa sahiblik uğrunda mübarizə ilə oyunu bərpa etməkdir.

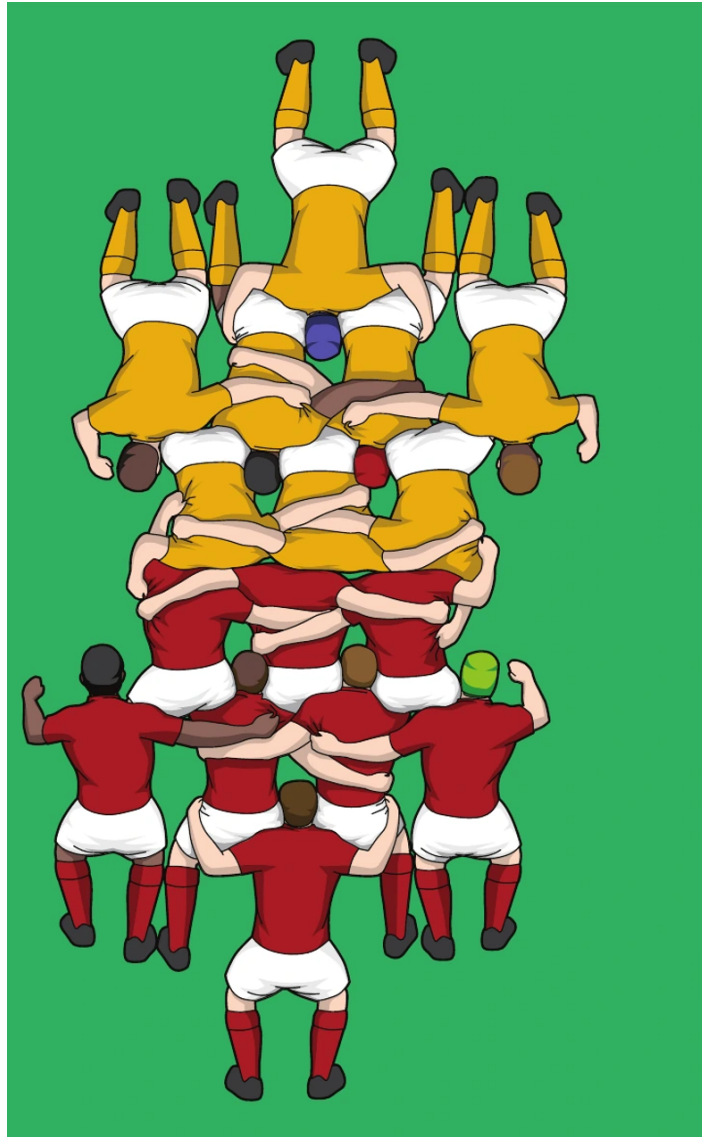
1. Oyunun skramla haradan bərpa olunması və topu hansı komandanın oyuna daxil etməsi aşağıdakı qaydada müəyyən edilir:

Qayda pozuntusu və ya dayanma	Skramın yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Laynaut (Dəhliz) istisna olmaqla, nok-forward və ya irəli ötürmə	Qayda pozuntusunun baş verdiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Qaydanı pozmayan komanda
Laynautda (Dəhlizdə) nok-forward və ya irəli ötürmə; topun laynauta (dəhlizə) düzgün daxil edilməməsi; düzgün yerinə yetirilməyən sürətli atış	Aut nişanından oyun sahəsinin daxilinə doğru 15 metr	Qaydanı pozmayan komanda
Açıq oyunda oyundankənar vəziyyət - skram seçimi	Qaydanı pozan komandanın topu sonuncu dəfə oynadığı yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Qaydanı pozmayan komanda
Cərimə - skram seçimi	Qayda pozuntusunun baş verdiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Qaydanı pozmayan komanda
Müdafiə edən komanda topu oynayır və ya cəhd sahəsinə aparır, sonra top ölü olur	Topun ölü olduğu yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Hücum edən komanda
Tutuşda və ya rakda top oynanıla bilmir	Tutuşun və ya rakın baş verdiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Oyunun dayandırılmasından əvvəl sonuncu dəfə irəli hərəkət edən komanda

Qayda pozuntusu və ya dayanma	Skramın yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Mol uğursuz başa çatır	Molun başa çatdığı yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Mol başlayarkən topa sahib olmayan komanda; hakim topa hansı komandanın sahib olduğunu müəyyən edə bilmirsə, mol dayandırılmazdan əvvəl sonuncu dəfə irəli hərəkət edən komanda
Rəqibin açıq oyundakı zərbəsindən sonra mol formalaşır və top oynanıla bilmir	Molun baş verdiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Mol başlayarkən topa sahib olan komanda
Başlama və ya yenidən başlama zərbəsi düzgün yerinə yetirilmir - skram seçimi	Başlama və ya yenidən başlama zərbəsinin yerinə yetirildiyi xəttin orta nöqtəsinə mümkün qədər yaxın, skram zonasında	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Skramda, rakda və ya molda "oyuna" çağırışından sonra top oynanılmır	Skramın, rakın və ya molun baş verdiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Topa sahib olmayan komanda
Top və ya top daşıyan oyunçu hakimə toxunur və komandalardan biri üstünlük əldə edir	Hadisənin baş verdiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Topu sonuncu dəfə oynayan komanda
Zədə səbəbindən oyun dayandırılır	Topun sonuncu dəfə oynanıldığı yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Topa sonuncu dəfə sahib olan komanda
Qayda pozuntusu olmadan skram yenidən qurulur	İlkin skramın yeri	Skram əvvəlcə hansı komandaya verilmişdirsə, həmin komanda
Qapıya cərimə zərbəsi müəyyən edilmiş vaxtda yerinə yetirilmir	Cərimənin verildiyi yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Qaydanı pozmayan komanda
Topa ayaqla zərbə vurularaq cəhd sahəsindən keçirilib ölü edilir - skram seçimi	Topa zərbənin vurulduğu yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Zərbəni yerinə yetirməyən komanda
Cərimə və ya sərbəst zərbə düzgün və ya ilk göstərilən qaydada yerinə yetirilmir	Qayda pozuntusunun baş verdiyi yer	Qaydanı pozmayan komanda

Qayda pozuntusu və ya dayanma	Skramın yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Hakim qaydalarda nəzərdə tutulmayan başqa səbəbdən skram təyin edir	Oyunun dayandırıldığı yerə ən yaxın nöqtədə, skram zonasında	Sonuncu dəfə irəli hərəkət edən komanda; heç bir komanda irəli hərəkət etməmişdirsə, hücum edən komanda

Skramın formalaşması



Skramın formalaşması

2. Skram hakimin göstərdiyi nişanda, skram zonasında formalaşır.
3. Hakim cəhd xətlərinə paralel uzanan skramın orta xəttini yaratmaq üçün nişan qoyur.
4. Komandalar nişan qoyulduqdan sonra 30 saniyə ərzində skramı formalaşdırmağa hazır olmalıdırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**
5. Hər iki komandada 15 oyunçu olduqda hər komandadan səkkiz oyunçu, Qayda 19.7d nəzərə alınmaqla, sxemdə göstərilən düzülüş üzrə bir-birinə bağlanır. Hər

komandanın ön xəttində iki prop və bir hüker, ikinci xəttində isə iki kilid oyunçusu olmalıdır. Hər komandadan üçüncü xəttin üç oyunçusu skramın düzülüşünü tamamlayır. **Cəza: cərimə.**

6. Komandanın oyunçu sayı hər hansı səbəbdən 15-dən aşağı düşdükdə hər komandanın skramdakı oyunçu sayı müvafiq şəkildə azaldıla bilər. Komandalardan biri icazə verilən azalmadan istifadə etdikdə digər komanda oyunçu sayını eyni qaydada azaltmağa məcbur deyil. Bununla belə, heç bir komandanın skramda beşdən az oyunçusu ola bilməz.

7. Skram oyunçuları aşağıdakı qaydada bir-birinə bağlanırlar:

- Proplar hükerə bağlanırlar.
- Hüker hər iki qolu ilə bağlanır. O, propların qollarının üstündən və ya altından bağlana bilər.
- Kilid oyunçuları bilavasitə qarşılarında olan proplara və bir-birlərinə bağlanırlar.
- Skramdakı bütün digər oyunçular ən azı bir qolları ilə kilid oyunçularından birinin bədənində bağlanırlar.

Cəza: cərimə.

8. İki qrup orta xəttin hər iki tərəfində, ona paralel şəkildə üz-üzə dayanır.

9. İki ön xətt bir-birindən bir qol uzunluğundan artıq məsafədə dayanmır; hükerlər nişanın qarşısında yerləşirlər.

Təmasa giriş

10. Hər iki tərəf düz, sabit və hərəkətsiz olduqda hakim "Əyl" komandasını verir.

- Ön xətt oyunçuları bunu əvvəldən etməyiblərsə, əylmiş vəziyyət alırlar. Onların baş və çiyinləri ombalarından aşağı olmur və bu vəziyyət skram boyunca saxlanılır.
- Ön xətt oyunçuları başlarını bilavasitə qarşılarındakı rəqibin başının solunda saxlayaraq əylirlər; heç bir oyunçunun başı rəqibin boynuna və ya çiyinə toxunmur.
- Hükerlər sabitliyi təmin etmək və oxboyu yüklənmənin qarşısını almaq üçün əyləc ayağını uyğun mövqedə saxlamalıdırlar.

Cəza: sərbəst zərbə.

11. Hər iki tərəf düz, sabit və hərəkətsiz olduqda hakim "Bağlan" komandasını verir.

- Hər sol prop sol qolunu rəqib sağ propun sağ qolunun içəri tərəfindən keçirərək bağlanır.
- Hər sağ prop sağ qolunu rəqib sol propun sol yuxarı qolunun çöl tərəfindən keçirərək bağlanır.
- Hər prop rəqibin formasının arxa və ya yan hissəsindən tutur.
- Bütün oyunçular skram boyunca başladığı mövqedə bağlanmış vəziyyəti saxlayırlar.

Cəza: cərimə.

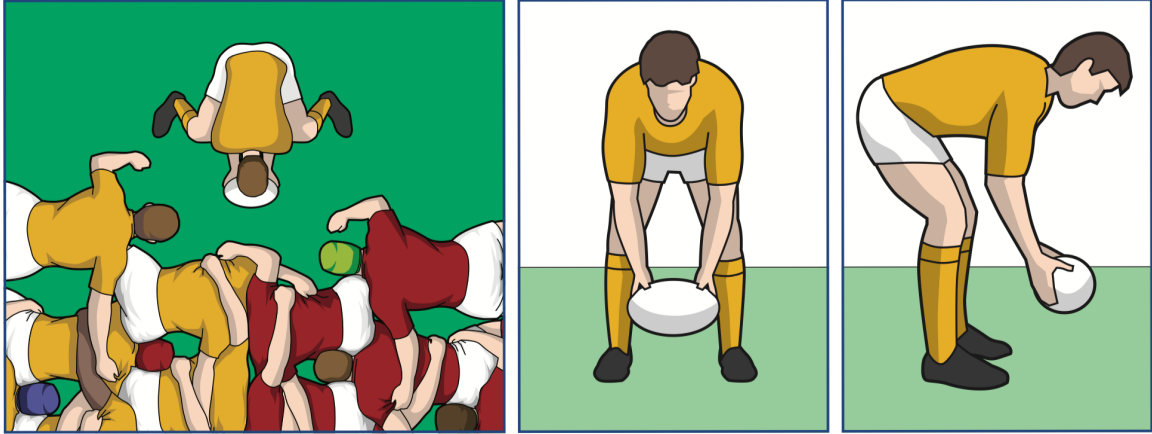
- Hükerlər əyləc ayağının mövqeyini dəyişə bilərlər, lakin ayaq əyləc funksiyasını yerinə yetirməkdə davam etməlidir. **Cəza: sərbəst zərbə.**

12. Hər iki tərəf düz, sabit və hərəkətsiz olduqda, hüker hələ də əyləc ayağını tətbiq edərkən hakim "Hazır" komandasını verir.

- a. Yalnız bundan sonra hüker əyləc ayağını geri çəkməli və komandalar təmasa girərək skramın formalaşmasını tamamlamalı, topun daxil ediləcəyi tuneli yaratmalıdırlar.
- b. Bütün oyunçular öz mövqelərində və irəli itələməyə hazır olmalıdırlar.
- c. Hər ön xətt oyunçusunun hər iki ayağı yerdə olmalı və bədən çəkisi ən azı bir ayağın üzərində möhkəm saxlanılmalıdır.
- d. Hər hükerin ayaqları həmin komandanın proplarının ən öndəki ayağı ilə eyni xəttə və ya onun arxasında olmalıdır.

Cəza: sərbəst zərbə.

Topun skrama daxil edilməsi



Topun skrama daxil edilməsi

13. Skram yarım müdafiəçisi topu skramın hansı tərəfindən daxil edəcəyini seçir.
14. Skram yarım müdafiəçisi topu sxemdə göstərildiyi kimi tutur.
15. Hər iki tərəf düz, sabit və hərəkətsiz olduqda skram yarım müdafiəçisi topu:
 - a. Seçilmiş tərəfdən.
 - b. Tunelin xaricindən.
 - c. Gecikdirmədən.
 - d. Bir irəli hərəkətlə.
 - e. Sürətlə.
 - f. Düz daxil edir. Skram yarım müdafiəçisi çiyinini skramın orta xətti ilə eyni səviyyədə yerləşdirə bilər və bununla skramın öz tərəfinə bir çiyin eni qədər yaxın dayana bilər.
 - g. Top əvvəlcə tunelin daxilində yerə toxunmalıdır.

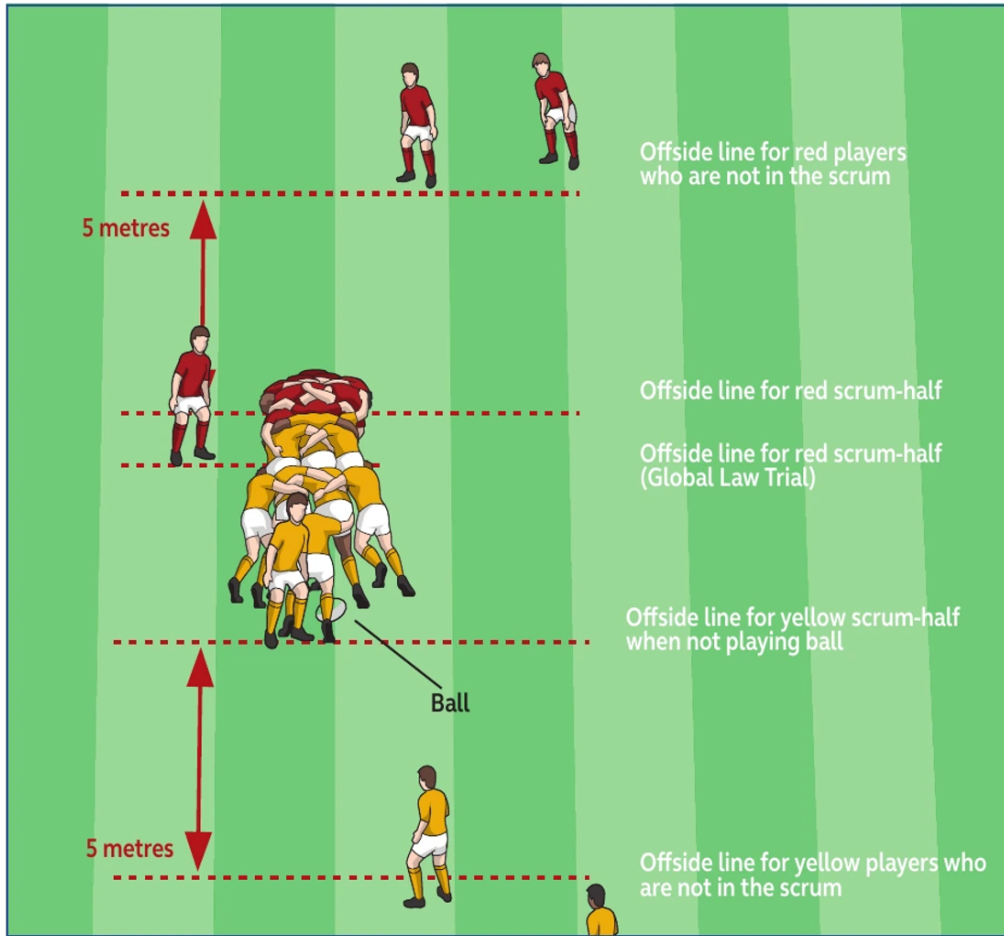
Cəza: sərbəst zərbə.

Skram davam edərkən

16. Top skram yarım müdafiəçisinin əlindən çıxdıqda skram başlayır.
17. Komandalar yalnız skram başladıqdan sonra itələyə bilərlər. **Cəza: sərbəst zərbə.**
18. Topa sahiblik rəqib komandanı geri və topdan uzağa itələməklə qazanıla bilər.
19. Oyunçular yalnız düz və yerə paralel şəkildə itələdikləri halda bunu edə bilərlər. **Cəza: cərimə.**

20. Ön xətt oyunçuları top tuneldə yerə toxunduqdan sonra onu ayaqla qazanaraq topa sahib ola bilərlər. **Cəza: sərbəst zərbə.**
21. Topu ayaqla qazanmağa çalışan ön xətt oyunçusu istənilən ayağından istifadə edə bilər, lakin hər iki ayağından eyni vaxtda istifadə edə bilməz. **Cəza: cərimə.**
22. Topu oyuna daxil edən komandanın hükeri topu ayaqla qazanmağa cəhd göstərməlidir. **Cəza: sərbəst zərbə.**
23. Ön xətt oyunçusu topu daxil edildiyi istiqamətdə tuneldən qəsdən ayaqla çıxarmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**
24. Skramdakı hər bir oyunçu topu yalnız ayaqları və ya ayaqlarının dizdən aşağı hissəsi ilə oynaya bilər və topu qaldırmamalıdır. **Cəza: cərimə.**
25. Skram dağıldıqda, yaxud skramdakı oyunçu qaldırıldıqda və ya skramdan yuxarıya doğru çıxarıldıqda hakim oyunçuların itələməni dayandırması üçün dərhal fit çalmalıdır.
26. Skram hərəkətsiz olduqda və top üç-beş saniyə ərzində skramın arxasında oynanılmaq üçün əlçatan qaldıqda hakim "oyna" çağırışını edir. Komanda bundan sonra topu dərhal skramdan çıxararaq oynamalıdır. **Cəza: skram.**

Skramda oyundankənar vəziyyət



Skramda oyundankənar vəziyyət xətləri

27. Oyunçular skram boyunca oyunda olan vəziyyətdə qalırlar.

28. Skramda oyun başlamazdan əvvəl topu oyuna daxil etməyən komandanın skram yarım müdafiəçisi:
- a. Öz komandasının tərəfində, orta xəttin üzərində rəqib skram yarım müdafiəçisinin yanında dayanır; və ya
 - b. Skramdakı öz komandasının sonuncu oyunçusunun ən arxadakı ayağından ən azı beş metr arxada dayanır və skram başa çatana qədər orada qalır.
29. Skramda oyun başladıqdan sonra topa sahib olan komandanın skram yarım müdafiəçisi ən azı bir ayağını top ilə eyni səviyyədə və ya onun arxasında saxlayır.
30. Skramda oyun başladıqdan sonra topa sahib olmayan komandanın skram yarım müdafiəçisi:
- a. Hər iki ayağını tunelin orta xəttindən irəli keçirmədən skramın yaxınlığında mövqe tutur; və ya
 - b. Daimi olaraq həmin komandanın ən arxadakı ayağından keçən oyundankənar vəziyyət xəttinə çəkilir; və ya
 - c. Daimi olaraq ən arxadakı ayaqdan ən azı beş metr geri çəkilir.
31. Skramda iştirak etməyən bütün oyunçular öz komandalarının ən arxadakı ayağından ən azı beş metr arxada qalırlar.
32. Komandanın ən arxadakı ayağı cəhd sahəsində və ya həmin komandanın cəhd xəttindən beş metr daxilində olduqda skramda iştirak etməyən oyunçular üçün oyundankənar vəziyyət xətti cəhd xəttidir.
- Cəza: cərimə.
33. Skram başa çatdı kimi oyundankənar vəziyyət xətləri artıq tətbiq olunmur.

Skramın yenidən qurulması

34. Qayda pozuntusu olmadıqda hakim aşağıdakı hallarda oyunu dayandırır və skramı yenidən qurur:
- a. Skram yarım müdafiəçisi topu oyuna daxil edir və top tunelin hər hansı ucundan çıxır.
 - b. Skram başqa şəkildə başa çatmadan əvvəl dağılır və ya parçalanır.
 - c. Skram 90 dərəcədən çox döndür və onun orta xətti aut xəttinə paralel mövqeni keçir.
 - d. Heç bir komanda topa sahib ola bilmir.
 - e. Top tuneldən qəsdən edilmədən ayaqla çıxarılır. İstisna: top dəfələrlə ayaqla çıxarıldıqda hakim bunu qəsdən edilmiş hərəkət kimi qiymətləndirməlidir. **Cəza: cərimə.**
35. Skram yenidən qurulduqda topu əvvəlki skramda oyuna daxil edən komanda daxil edir.

Skramın başa çatması

36. Skram aşağıdakı hallarda başa çatır:
- a. Top tunnel istisna olmaqla, istənilən istiqamətdə skramdan çıxır.
 - b. Top ən arxadakı oyunçunun ayaqlarına çatır və həmin oyunçu onu götürür, yaxud həmin komandanın skram yarım müdafiəçisi topu oynayır.
 - c. Səkkiz nömrəli oyunçu topu ikinci xətt oyunçusunun ayaqları arasından götürür.

- d. Hakim qayda pozuntusuna görə fit çalır.
- e. Skramdakı top cəhd xəttinin üzərinə və ya arxasına çatır.

Skramda təhlükəli oyun və məhdudlaşdırılmış hərəkətlər

37. Skramda təhlükəli oyuna aşağıdakılar daxildir:

- a. Ön xəttin rəqibə hücumvari təmas etməsi.
- b. Rəqibi dartmaq.
- c. Rəqibi qəsdən ayaqlarının üstündən qaldırmaq və ya skramdan yuxarıya doğru çıxarmaq.
- d. Skramı qəsdən dağıtmaq.
- e. Qəsdən yıxılmaq və ya diz çökmək.

Cəza: cərimə.

38. Skramdakı digər məhdudlaşdırılmış hərəkətlərə aşağıdakılar daxildir:

- a. Top skramdan çıxan kimi onun üstünə və ya üzərindən yıxılmaq.
- b. Top skramda olarkən skram yarım müdafiəçisinin ona ayaqla zərbə vurması.
- c. Ön xətt oyunçusu olmayan oyunçunun rəqibi saxlaması və ya itələməsi.

Cəza: cərimə.

- d. Top skramdan çıxdıqdan sonra onu yenidən skrama qaytarmaq.
- e. Ön xətt oyunçusu olmayan oyunçuların tuneldə topu oynaması.
- f. Skram yarım müdafiəçisinin top skramdan çıxmıdığı halda rəqibi onun çıxdığına inandırmağa cəhd göstərməsi.

Cəza: sərbəst zərbə.

Skram qaydalarının variantları

39. İttifaq öz yurisdiksiyası daxilində müəyyən edilmiş oyun səviyyələrində 19 yaşadək oyunçular üçün skram qaydalarının variantlarını tətbiq edə bilər.

Qayda 20. Cərimə və sərbəst zərbə

Prinsip

Cərimə və sərbəst zərbələr qayda pozuntularından sonra oyunu bərpa etmək üçün verilir.

Cərimə və ya sərbəst zərbənin yeri

1. Cərimə və ya sərbəst zərbə nişanı oyun sahəsində və cəhd xəttindən ən azı beş metr aralıda olmalıdır. Nişan aşağıdakı cədvələ əsasən müəyyən edilir:

Qayda pozuntusu	Cərimə və ya sərbəst zərbənin yeri
Top oyunda olarkən; zərbədən sonra topa gec müdaxilə istisnadır	Qayda pozuntusunun baş verdiyi yer
Top ölü olduqda	Oyunun bərpa olunacağı yer; həmin yer aut xəttinin üzərində və ya ondan 15 metr daxilindədirsə, həmin yerlə eyni xətt üzrə 15 metrlik xəttin üzərində. Oyun drop-autla bərpa olunacaqdısa, nişan drop-autun cəza xəttinin istənilən yerində olur; yeri qaydanı pozmayan komanda seçir.
Top oyunda olarkən oyun zonasının xaricində baş verən hər hansı qayda pozuntusu	Hadisənin baş verdiyi yerlə eyni xətt üzrə 15 metrlik xəttin üzərində. Hadisə cəhd sahəsinin autunda və ya ölü top xəttinin arxasında baş verdikdə nişan hadisənin yeri ilə eyni xətt üzrə beş metrlik xəttin üzərində, lakin aut xəttindən ən azı 15 metr aralıda olur.
Laynautda (Dəhlizdə) baş verən hər hansı qayda pozuntusu	Aut nişanı ilə eyni xətt üzrə, aut xəttindən 15 metr aralıda
Oyun mərhələsində oyundankənar vəziyyət	Qaydanı pozan komandanın oyundankənar vəziyyət xəttində
İlk cərimə və ya sərbəst zərbə verildikdən sonra, lakin yerinə yetirilməzdən əvvəl ilkin qaydanı pozan komandanın sonrakı qayda pozuntusu	İlkin nişandan 10 metr irəlində

Qayda pozuntusu	Cərimə və ya sərbəst zərbənin yeri
Topa zərbə vuran oyunçuya gec müdaxilə	Rəqib komanda qayda pozuntusunun baş verdiyi yeri, topun yerə düşdüyü yeri və ya növbəti dəfə oynanıldığı yeri seçir. Qayda pozuntusu zərbəni yerinə yetirən oyunçunun cəhd sahəsində baş veribsə, cərimə qayda pozuntusunun yeri ilə eyni xətt üzrə cəhd xəttindən beş metr, aut xəttindən isə ən azı 15 metr aralıda yerinə yetirilir. Qaydanı pozmayan komanda cəriməni topun yerə düşdüyü və ya yerə düşməzdən əvvəl növbəti dəfə oynanıldığı yerdə, aut xəttindən ən azı 15 metr aralıda yerinə yetirməyi də seçə bilər. Top auta düşdükdə seçimli cərimə topun auta çıxdığı yerlə eyni xətt üzrə 15 metrlik xəttə verilir. Top aut xəttindən 15 metr daxilində yerə düşdükdə və ya yerə düşməzdən əvvəl oynanılıqda nişan həmin yerin qarşısında, 15 metrlik xəttə olur. Top cəhd sahəsinə, cəhd sahəsinin autuna, ölü top xəttinin üzərinə və ya arxasına düşdükdə seçimli cərimə topun cəhd xəttini keçdiyi yerlə eyni xətt üzrə cəhd xəttindən beş metr və aut xəttindən ən azı 15 metr aralıda verilir. Top qapı dirəyinə və ya üst tirə dəydikdə seçimli cərimə topun yerə düşdüyü yerdə verilir.
Topu qəsdən auta atmaq və ya əllə dəf etmək	Top oyun sahəsindən auta, cəhd sahəsinin autuna və ya ölü top xəttinin arxasına atıldıqda və ya əllə dəf edildikdə nişan qayda pozuntusunun baş verdiyi yerdə, lakin aut xəttindən ən azı 15 metr və cəhd xəttindən ən azı beş metr aralıda olur. Top cəhd sahəsindən auta və ya cəhd sahəsinin autuna atıldıqda və ya əllə dəf edildikdə nişan beş metrlik xəttə, aut xəttindən ən azı 15 metr aralıda olur. Top cəhd sahəsindən ölü top xəttinin arxasına atıldıqda və ya əllə dəf edildikdə nişan qayda pozuntusunun baş verdiyi yerlə eyni xətt üzrə beş metrlik xəttə olur.
Cəhd sahəsində və ya cəhd xəttindən beş metr daxilində baş verən hər hansı qayda pozuntusu	Oyun sahəsində, qayda pozuntusunun baş verdiyi yerlə eyni xətt üzrə cəhd xəttindən beş metr aralıda

2. Cərimə və ya sərbəst zərbə verildiyi yerdən, yaxud nişandan keçən və aut xətlərinə paralel uzanan xətt üzrə onun arxasındakı istənilən yerdən yerinə yetirilir. Cərimə və ya sərbəst zərbə səhv yerdən yerinə yetirildikdə təkrar edilməlidir.

Cərimə və ya sərbəst zərbə zamanı seçimlər

3. Cərimə verilmiş komanda onun əvəzinə skram seçə bilər.

4. Komandaya:

- a. Laynautda (Dəhlizdə) cərimə verildikdə komanda onun əvəzinə eyni nişanda laynaut (dəhliz) və ya skram seçə bilər.
- b. Laynautda (Dəhlizdə) sərbəst zərbə verildikdə komanda onun əvəzinə eyni nişanda laynaut (dəhliz) seçə bilər.

Cərimə və ya sərbəst zərbənin yerinə yetirilməsi

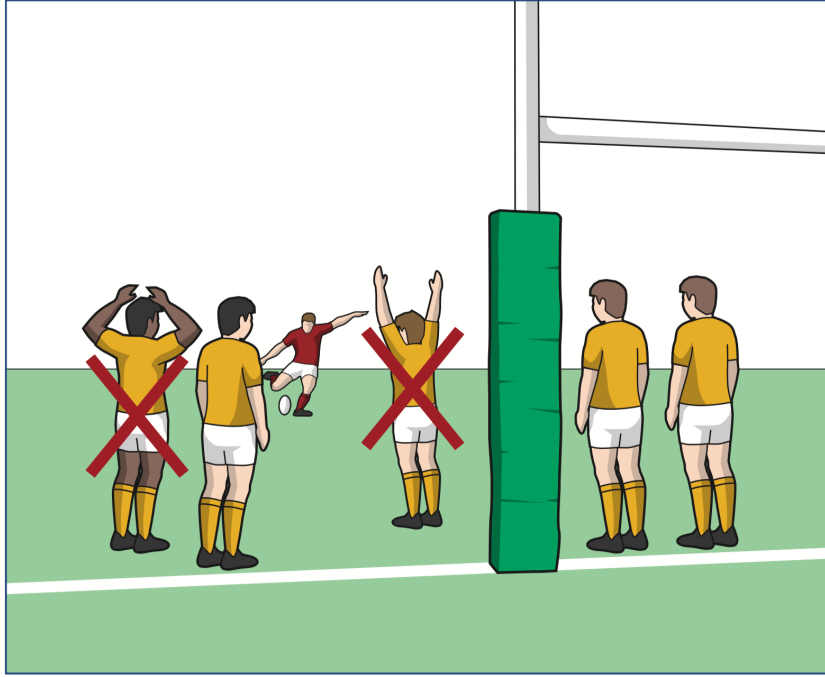
- 5. Cərimə və ya sərbəst zərbə gecikdirilmədən yerinə yetirilməlidir.
- 6. Mark üçün verilmiş sərbəst zərbə istisna olmaqla, onu qaydanı pozmayan komandanın istənilən oyunçusu yerinə yetirə bilər.
- 7. Hakim topun qüsurlu olduğuna qərar vermədiyi halda zərbəni yerinə yetirən oyunçu oyunda olan topdan istifadə etməlidir.
- 8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu punt-kiklə, drop-kiklə və ya yerə qoyulmuş topa zərbə ilə vura bilər. Auta zərbə zamanı yerə qoyulmuş topa zərbə vurula bilməz.
- 9. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu istənilən istiqamətə vura bilər.
- 10. Yerə qoyulmuş topa zərbə zamanı topu saxlayan oyunçu istisna olmaqla, zərbəni yerinə yetirən komandanın oyunçuları topa zərbə vurulanadək onun arxasında qalmalıdır.
- 11. Top gözlə görünən məsafəyə vurulmalıdır. Oyunçu topu əlində saxlayırsa, top aydın şəkildə əllərindən çıxmalıdır. Top yerdədirsə, nişandan aydın şəkildə uzaqlaşmalıdır. Zərbə qaydalara uyğun yerinə yetirildikdən sonra zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu yenidən oynaya bilər. Cəza: skram.

Cərimə və ya sərbəst zərbə zamanı rəqib komanda

- 12. Cərimə və ya sərbəst zərbə verildikdə rəqib komanda dərhal öz cəhd xəttinə doğru 10 metr və ya cəhd xətti daha yaxındırsa, həmin xəttədək geri çəkilməlidir.
- 13. Cərimə və ya sərbəst zərbə sürətlə yerinə yetirildikdə və zərbəni yerinə yetirən komanda topu oynadıqda da rəqib oyunçular tələb olunan məsafəyə geri çəkilməyə davam etməlidirlər. Onlar bunu edəndək oyunda iştirak edə bilməzlər.
- 14. Zərbə rəqiblərin geri çəkilməsinə imkan verməyəcək qədər sürətlə yerinə yetirildikdə onlar buna görə cəzalandırılmırlar. Lakin nişandan 10 metr geri çəkilənədək və ya nişandan 10 metr aralıda olan komanda yoldaşı onları keçənədək oyunda iştirak edə bilməzlər.
- 15. Rəqib komanda zərbəni gecikdirmək və ya zərbəni yerinə yetirən oyunçuya mane olmaq üçün heç bir hərəkət etməməlidir. Buraya topu cərimə verilmiş komandanın çata bilməyəcəyi yerə qəsdən aparmaq, atmaq və ya vurmaq daxildir. Cəza: ilkin nişandan 10 metr irəlidə ikinci cərimə və ya sərbəst zərbə. Hakim nişanı qoyanadək ikinci cərimə və ya sərbəst zərbə yerinə yetirilə bilməz.

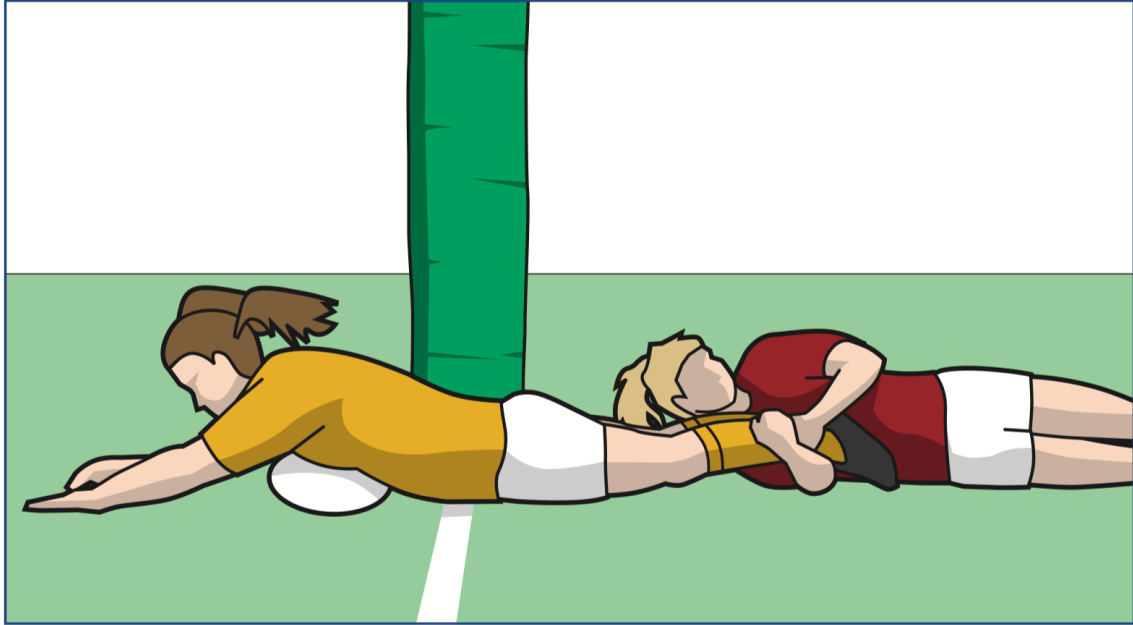
Sərbəst zərbə zamanı rəqib komanda

16. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu hərəkətə başlayan kimi rəqib komanda irəli atılaraq oyunçuya tutuş etməklə və ya zərbəni bloklamaqla sərbəst zərbənin yerinə yetirilməsinə mane olmağa cəhd göstərə bilər.
17. Rəqib komanda qaydalara uyğun irəli atılaraq sərbəst zərbənin yerinə yetirilməsinə mane olduqda zərbə ləğv edilir. Oyun nişanda skramla bərpa olunur və topu rəqib komanda oyuna daxil edir.



Qayda 21. Cəhd sahəsi

Topun yerə toxundurulması



Topun cəhd sahəsində yerə toxundurulması

1. Top cəhd sahəsində aşağıdakı qaydada yerə toxundurula bilər:
 - a. Topu əldə saxlamaq və onunla yerə toxunmaqla; və ya
 - b. Əl və ya əllərlə, qol və ya qollarla, yaxud oyunçunun bədəninin beldən boyuna qədər olan ön hissəsi ilə topu yerə sıxmaqla.
2. Topu yerdən götürmək onu yerə toxundurmaq demək deyil. Oyunçu cəhd sahəsində topu götürərək onu cəhd sahəsinin başqa yerində yerə toxundura bilər.
3. Hücum edən oyunçu topu cəhd sahəsində yerə toxundurduqda cəhd qeydə alınır.
4. Topu əlində saxlayan hücum edən oyunçu cəhd sahəsində topu yerə toxundurarkən eyni anda cəhd sahəsinin autu xəttinə, ölü top xəttinə və ya bu xətlərin arxasındakı hər hansı yerə toxunduqda top ölü olur. Oyunun necə bərpa olunması topu cəhd sahəsinə hansı komandanın daxil etməsindən asılıdır: hücum edən komanda topu cəhd sahəsinə daxil etmişdirsə, oyun cəhd xəttindən drop-autla; müdafiə edən komanda daxil etmişdirsə, hücum edən komandanın topu oyuna daxil etdiyi beş metrlik skramla bərpa olunur. Bax: Qayda 19.1, cədvəlin beşinci sətri.
5. Top daşıyan oyunçu cəhd sahəsində topu yerə toxundurarkən eyni anda aut xəttinə və ya onun arxasındakı yerə toxunduqda top oyun sahəsində autdadır və rəqib komandaya laynaut (dəhliz) verilir.
6. Müdafiə edən oyunçu topu cəhd sahəsində yerə toxundurduqda top ölü edilir.
7. Tutuş edilmiş oyunçu hərəkət ətaleti ilə cəhd sahəsinə daxil olduqda topu ölü edə və ya cəhd qeydə ala bilər.

8. Cəhd xəttinin yaxınlığında tutuş edilmiş oyunçu bunu dərhal etdiyi halda uzanaraq topu cəhd sahəsində yerə toxundura, topu ölü edə və ya cəhd qeydə ala bilər. **Cəza: cərimə.**
9. Oyun zonasından kənarda olan oyunçu topa sahib olmadığı halda topu cəhd sahəsində yerə toxundurmaqla onu ölü edə və ya cəhd qeydə ala bilər.
10. Tutuş edilmiş oyunçu cəhd və ya topu ölü etmək üçün uzanaraq onu yerə toxundurmağa çalışdıqda müdafiə edən oyunçular topu geriye doğru əllə dəf edə və ya oyunçunun əlindən çəkib ala bilərlər, lakin topa ayaqla zərbə vurmamalı və ya buna cəhd göstərməməlidirlər. **Cəza: cərimə.**

Topun cəhd sahəsindən keçirilib ölü edilməsi

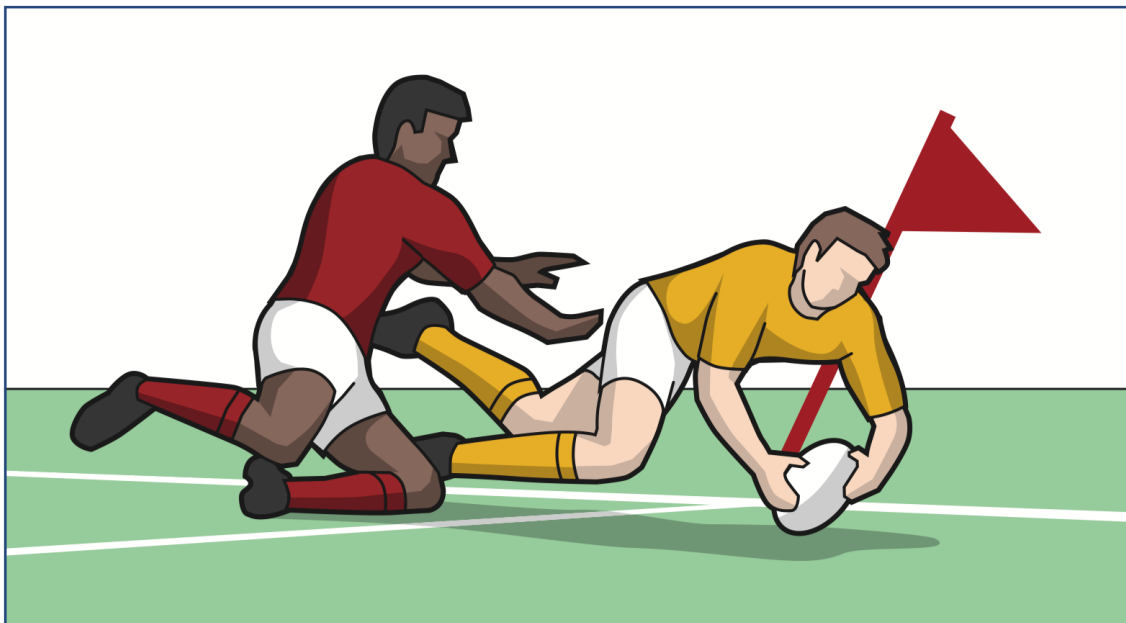
11. Komanda oyun sahəsindən topa ayaqla zərbə vuraraq onu rəqibin cəhd sahəsindən cəhd sahəsinin autuna, yaxud ölü top xəttinin üzərinə və ya arxasına çıxardıqda müdafiə edən komanda aşağıdakılardan birini seçə bilər:
 - a. 22 metrlik drop-aut; və ya
 - b. Topa zərbənin vurulduğu yerdə skram.

İstisna: uğursuz qapıya zərbə və ya drop-qol cəhdi. Bu hallarda müdafiə edən komanda oyunu 22 metrlik drop-autla bərpa edir.

Cəhd sahəsində müdafiə edən oyunçu

12. Müdafiə edən oyunçunun bədəninin hər hansı hissəsi cəhd sahəsində olduqda həmin oyunçu cəhd sahəsində sayılır, bir şərtlə ki, eyni zamanda autda, yaxud ölü top xəttinin üzərində və ya arxasında olmasın.
13. Cəhd sahəsində olan oyunçu hələ də oyun sahəsində olan topu tutduqda və ya götürdükdə topu cəhd sahəsinə aparmış sayılır.
14. Ölü top xəttinin üzərində və ya arxasında, yaxud cəhd sahəsinin autunda olan oyunçu cəhd sahəsindəki topu tutduqda və ya götürdükdə topu ölü etmiş sayılır.

Künc bayrağı dirəyi



Künc bayrağı dirəyi yanında oyun

15. Top və ya top daşıyan oyunçu başqa səbəbdən autda və ya cəhd sahəsinin autunda olmadığı halda künc bayrağına və ya onun dirəyinə toxunarsa oyun davam edir. Top dirəyə söykənərək yerə toxundurulduqda isə oyun davam etmir.

Cəhd sahəsində saxlanılan top

16. Top daşıyan oyunçu cəhd sahəsində elə saxlanıldıqda ki, topu yerə toxundura və ya oynaya bilmir, top ölü olur. Oyunun cəhd xəttindən drop-autla və ya beş metrlik skramla bərpa olunması topun cəhd sahəsinə necə daxil olmasından asılıdır. Bax: Qaydalar 12.12a və 19.1, cədvəlin beşinci sətri.

Topun yerə toxundurulmasına dair şübhə

17. Cəhd sahəsində topu ilk olaraq hansı komandanın yerə toxundurduğuna dair şübhə olduqda oyun topun yerə toxundurulduğu yerlə eyni xətt üzrə beş metrlik skramla bərpa olunur. Topu hücum edən komanda oyuna daxil edir.

Qayda variantları — 19 yaşadək reqbi

Oyun qaydaları aşağıdakı variantlar nəzərə alınmaqla 19 yaşadək reqbiyə tətbiq olunur.

Qayda 3. Komanda

Əlavə:

8. Komanda 22 oyunçu göstərdikdə onun heyətində sol prop, hüker və sağ prop üçün əvəzetmə imkanını təmin etmək məqsədilə ön xəttə oynaya bilən ən azı altı oyunçu olmalıdır.

Əlavə:

35. Taktiki səbəbdən əvəz edilmiş oyunçu zədələnmiş istənilən oyunçunu əvəz edə və ya skramlarda mübarizənin davam etməsini təmin etmək üçün oyuna qayda bilər.

Qayda 5. Vaxt

Əsas qaydanın 1-ci bəndi:

1. Matç 80 dəqiqədən çox davam etmir. Matç hər biri 40 dəqiqədən çox olmayan iki hissədən və itirilmiş vaxtdan ibarətdir. İstisna olaraq, matç təşkilatçısı pley-off yarışında heç-heçə başa çatan matçda əlavə vaxtın oynanmasına icazə verə bilər.

Əvəz olunur:

1. Matç 70 dəqiqə davam edir: hər biri 35 dəqiqədən çox olmayan iki hissə və itirilmiş vaxt. Əlavə vaxta icazə verilmir.

Qayda 19. Skram

Əsas qaydanın 6-cı bəndi:

6. Komandanın oyunçu sayı hər hansı səbəbdən 15-dən aşağı düşdükdə hər komandanın skramdakı oyunçu sayı müvafiq şəkildə azaldıla bilər. Komandalardan biri icazə verilən azalmadan istifadə etdikdə digər komanda oyunçu sayını eyni qaydada azaltmağa məcbur deyil. Bununla belə, heç bir komandanın skramda beşdən az oyunçusu ola bilməz.

Əvəz olunur:

6. Ön xəttin üç mövqeyində və kilid oyunçularının iki mövqeyində iştirak edən bütün oyunçular həmin mövqelər üçün lazımi hazırlığa malik olmalıdırlar. Komanda hər hansı səbəbdən belə hazırlıqlı oyunçuları meydana çıxara bilmədikdə hakim rəqabətsiz skram təyin etməlidir. Oyundan qovulma, sarı kart və ya zədə səbəbindən keçirilən rəqabətsiz skramlarda hər tərəfdən səkkiz oyunçu iştirak etməlidir.
 - a. Səkkiz oyunçulu skram 3-4-1 düzülüşündə qurulur. Tək oyunçu, adətən səkkiz nömrəli oyunçu, iki kilid oyunçusunu irəli itələyir. Kilid oyunçuları başlarını hükerin hər iki tərəfində yerləşdirərək bağlanırlar.

- b. Komandanın skramdakı oyunçu sayı hər hansı səbəbdən səkkizdən aşağı düşdükdə digər komandanın skramdakı oyunçu sayı da eyni qaydada azaldılır.
- c. Komandalardan biri skramdakı oyunçu sayını icazə verilən qaydada azaltdıqda digər komanda da skramdakı oyunçu sayını müvafiq şəkildə, minimum beş oyunçuyadək azaltmalıdır.

d. Natamam skram aşağıdakı qaydada qurulur:

i. Yeddi oyunçu — 3-4 düzülüşü, yəni səkkiz nömrəli oyunçu olmadan.

ii. Altı oyunçu — 3-2-1 düzülüşü, yəni flanker oyunçular olmadan.

iii. Beş oyunçu — 3-2 düzülüşü, yəni flanker oyunçular və səkkiz nömrəli oyunçu olmadan.

Cəza: sərbəst zərbə.

Əsas qaydanın 34-cü bəndinin c yarım bəndi:

34. Qayda pozuntusu olmadıqda hakim aşağıdakı halda oyunu dayandırır və skramı yenidən qurur:

c. Skram 90 dərəcədən çox dönür və onun orta xətti aut xəttinə paralel vəziyyəti keçir.

Əvəz olunur:

c. Skram qeyri-ixtiyari olaraq 45 dərəcədən çox dönür.

Əsas qaydanın 38-ci bəndi:

38. Skramdakı digər məhdudlaşdırılmış hərəkətlərə aşağıdakılar daxildir.

Əlavə:

g. Skramı rəqib komandanın cəhd xəttinə doğru 1,5 metrədən çox itələmək.

h. Top ayaqla qazanıldıqdan və skramın arxasında nəzarət altına alındıqdan sonra onu skramda saxlamaq.

Cəza: sərbəst zərbə.

i. Skramı qəsdən döndərmək.

Cəza: cərimə.

Qayda variantları — Yeddili reqbi

Oyun qaydaları aşağıdakı variantlar nəzərə alınmaqla yeddili reqbiyə tətbiq olunur.

Qayda 3. Komanda

Əsas qaydanın 1-ci bəndi:

1. Oyun zamanı oyun sahəsində hər komandadan 15-dən çox oyunçu ola bilməz.

Əvəz olunur:

1. Oyun zamanı oyun sahəsində hər komandadan yeddidən çox oyunçu ola bilməz.

2-ci bənd ləğv edilir.

Əsas qaydanın 4-cü bəndi:

4. Beynəlxalq matçlarda İttifaq səkkizədək əvəzedici oyunçu göstərə bilər.

Əvəz olunur:

4. Komanda beşədək əvəzedici oyunçu göstərə və istifadə edə bilər.

Əsas qaydanın 5-ci bəndi:

5. Digər matçlarda göstərilə biləcək əvəzedici oyunçuların sayını matç təşkilatçısı müəyyən edir. Bu say səkkizdən çox ola bilməz.

Əvəz olunur:

5. Göstərilə biləcək əvəzedici oyunçuların sayını matç təşkilatçısı müəyyən edir. Bu say beşdən çox ola bilməz.

8–13-cü bəndlər ləğv edilir.

16–20-ci bəndlər ləğv edilir.

Əsas qaydanın 31-ci bəndi:

31. Müvəqqəti əvəzediciyə sarı kart göstərildikdə əvəz edilmiş oyunçu cəza müddəti başa çatanadək meydançaya qayıda bilməz. İstisna olaraq, o, 3.19 və ya 3.20-ci qaydanın tələblərini yerinə yetirmək üçün, tibbi baxımdan hazır olması və oyun sahəsini tərk etdiyi andan müəyyən edilmiş müddət daxilində qayıtması şərtlə, meydana daxil ola bilər.

Əvəz olunur:

31. Müvəqqəti əvəzediciyə sarı kart göstərildikdə əvəz edilmiş oyunçu cəza müddəti başa çatanadək oyun sahəsinə qayıda bilməz. O, yalnız tibbi baxımdan hazır olduqda və oyun sahəsini tərk etdiyi andan müəyyən edilmiş müddət daxilində qayıtdıqda meydana daxil ola bilər.

33a yarımbəndi ləğv edilir.

33e yarımbəndi ləğv edilir.

Qayda 5. Vaxt

Əsas qaydanın 1-ci bəndi:

1. Matç 80 dəqiqədən çox davam etmir. Matç hər biri 40 dəqiqədən çox olmayan iki hissədən və itirilmiş vaxtdan ibarətdir. İstisna olaraq, matç təşkilatçısı pley-off yarışında heç-heçə başa çatan matçda əlavə vaxtın oynanmasına icazə verə bilər.

Əvəz olunur:

1. Matç 14 dəqiqə davam edir: hər biri yeddi dəqiqədən çox olmayan iki hissə və itirilmiş vaxt. Heç-heçə başa çatan matçda əlavə vaxt tələb olunduqda oyun bir dəqiqəlik fasilədən sonra hər biri beş dəqiqədən çox olmayan dövrlərlə bərpa olunur. Hər dövrdən sonra komandalar fasiləsiz olaraq tərəflərini dəyişirlər.

Yarışın final matçı 20 dəqiqədən çox davam edə bilməz: hər biri 10 dəqiqədən çox olmayan iki hissə, itirilmiş vaxt və əlavə vaxt.

Əsas qaydanın 2-ci bəndi:

2. Fasilənin müddətini matç təşkilatçısı müəyyən edir və bu müddət 15 dəqiqədən çox ola bilməz. Fasilə zamanı komandalar və matç rəsmiləri oyun ərazisini tərk edə bilərlər.

Əvəz olunur:

2. Fasilə iki dəqiqədən çox davam etmir.

Qayda 6. Matç rəsmiləri

Əsas qaydanın 3-cü bəndi:

3. Püşkatmanı hakim təşkil edir. Kapitanlardan biri sikkəni atır, digəri isə tərəfi seçir. Püşkatmanın qalibi oyuna başlamağı və ya sahənin tərəfini seçir. Püşkatmanın qalibi sahənin tərəfini seçdikdə rəqib komanda oyuna başlayır və əksinə.

Əlavə:

- a. Əlavə vaxt başlamazdan əvvəl hakim matçdan əvvəl olduğu qaydada püşkatma təşkil edir.

Cəhd sahəsi hakimləri

Əlavə:

31. Hər matçda hər cəhd sahəsində bir nəfər olmaqla iki cəhd sahəsi hakimi olur.
32. Hakim köməkçi hakimlərə və aut hakimlərinə olduğu kimi cəhd sahəsi hakimlərinə də rəhbərlik edir.
33. Cəhd sahəsi hakimləri konversiyanın və ya qapıya cərimə zərbəsinin nəticəsini bildirirlər.
34. Cəhd sahəsi hakimləri topun və ya top daşıyan oyunçunun cəhd sahəsinin autuna çıxdığını bildirirlər.
35. Zərurət olduqda cəhd sahəsi hakimi topun yerə toxundurulması və cəhdlə bağlı qərarlarda hakimə kömək edir.
36. Matç təşkilatçısı cəhd sahəsi hakiminə cəhd sahəsində kobud oyunu bildirmək səlahiyyəti verə bilər.

37. TMO olduqda cəhd sahəsi hakimləri tələb olunmur.

Qayda 8. Xal toplama

Əsas qaydanın 7-ci bəndi:

7. Cəhd qeydə alındıqda komanda yerə qoyulmuş topa zərbə və ya drop-kiklə konversiya yerinə yetirmək hüququ qazanır.

Əvəz olunur:

7. Cəhd qeydə alındıqda komanda drop-kiklə konversiya yerinə yetirmək hüququ qazanır.

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu:

b yarım bəndi ləğv edilir.

c. Cəhdin verildiyi andan başlayaraq 60 saniyəlik oyun vaxtı ərzində, top aşılıb yenidən qoyulmalı olsa belə, zərbəni yerinə yetirir. Cəza: zərbə ləğv edilir.

Əvəz olunur:

c. Cəhdin verildiyi andan başlayaraq 30 saniyəlik oyun vaxtı ərzində zərbəni yerinə yetirir. Cəza: zərbə ləğv edilir.

Konversiya zamanı rəqib komanda

Əsas qaydanın 14-cü bəndi:

14. Rəqib komandanın bütün oyunçuları öz cəhd xətlərinə çəkilir və zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başlayanadək həmin xətti keçmirlər. Oyunçu yaxınlaşmağa başladıqda onlar qapıya zərbənin qarşısını almaq üçün irəli atıla və ya tullana bilərlər, lakin bu hərəkətlər zamanı başqa oyunçular tərəfindən fiziki dəstək ala bilməzlər.

Əvəz olunur:

14. Rəqib komandanın bütün oyunçuları dərhal öz 10 metrlik xətlərinin yaxınlığında toplaşırlar.

Əsas cəza: Konversiya zamanı rəqib komanda qaydanı pozduqda zərbə uğurlu olarsa, qol qeydə alınır. Zərbə uğursuz olarsa, konversiya təkrar yerinə yetirilir və rəqib komandanın irəli atılmasına icazə verilmir. Təkrar zərbə verildikdə oyunçu bütün hazırlıq hərəkətlərini yenidən edə və zərbənin növünü dəyişə bilər.

Əvəz olunur:

Cəza: Konversiya zamanı rəqib komanda qaydanı pozduqda zərbə uğurlu olarsa, qol qeydə alınır. Zərbə uğursuz olarsa, konversiya təkrar yerinə yetirilir və rəqib komandanın irəli atılmasına icazə verilmir.

16-cı bənd ləğv edilir.

Qapıya cərimə zərbəsi

Əsas qaydanın 21-ci bəndi:

21. Zərbə komandanın niyyətini bildirdiyi andan başlayaraq 60 saniyəlik oyun vaxtı ərzində, top aşıb yenidən qoyulmalı olsa belə, yerinə yetirilməlidir. Cəza: zərbə ləğv edilir və skram verilir.

Əvəz olunur:

21. Zərbə komandanın niyyətini bildirdiyi andan başlayaraq 30 saniyəlik oyun vaxtı ərzində yerinə yetirilməlidir. Cəza: zərbə ləğv edilir və skram verilir.

Əsas qaydanın 24-cü bəndi:

24. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu birbaşa yerə, qumun, yonqarın üzərinə və ya zərbə dayağına qoyur. Oyunçuya topu saxlayan komanda yoldaşı kömək edə bilər. Başqa heç bir köməkçi vasitədən istifadə edilə bilməz. Cəza: skram.

Əvəz olunur:

24. Zərbə drop-kiklə yerinə yetirilməlidir. Cəza: skram.

Əlavə vaxt

Əlavə:

30. Əlavə vaxtda xal toplayan ilk komanda oyun davam etdirilmədən dərhal qalib elan olunur.

Qayda 9. Qayda pozuntusu

Əsas qaydanın 29-cu bəndi:

29. Oyunçuya xəbərdarlıq edilərək 10 dəqiqəlik oyun vaxtı müddətinə müvəqqəti kənarlaşdırıldıqda hakim ona sarı kart göstərir. Həmin oyunçu daha sonra sarı kartla cəzalandırılan başqa qayda pozuntusu etdikdə oyundan qovulmalıdır.

Əvəz olunur:

29. Oyunçuya xəbərdarlıq edilərək iki dəqiqəlik oyun vaxtı müddətinə müvəqqəti kənarlaşdırıldıqda hakim ona sarı kart göstərir. Həmin oyunçu daha sonra sarı kartla cəzalandırılan başqa qayda pozuntusu etdikdə oyundan qovulmalıdır.

Qayda 12. Başlama və yenidən başlama zərbələri

Əsas qaydanın 4-cü bəndi:

4. Komanda xal topladıqdan sonra oyunu rəqib komanda meydanın orta xəttinin mərkəzindən və ya onun arxasından bərpa edir. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrar yerinə yetirilməsini və ya skramı seçə bilər.

Əvəz olunur:

4. Komanda xal topladıqdan sonra oyunu həmin komanda meydanın orta xəttinin mərkəzindən və ya onun arxasından drop-kiklə bərpa edir. Yenidən başlama zərbəsi konversiyanın yerinə yetirildiyi və ya ondan imtina edildiyi, yaxud qapıya cərimə zərbəsinin və ya drop-qolun vurulduğu andan başlayaraq 30 saniyə ərzində yerinə yetirilməlidir. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 5a yarımbəndi:

5. Topa zərbə vurulduqda:

- a. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komanda yoldaşları topun arxasında olmalıdırlar.
Cəza: skram.

Əvəz olunur:

- a. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komanda yoldaşları topun arxasında olmalıdırlar.
Cəza: sərbəst zərbə.

Əsas qaydanın 6-cı bəndi:

6. Top 10 metrlik xəttə çatmalıdır. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrar yerinə yetirilməsini və ya skramı seçə bilər.

Əvəz olunur:

6. Top 10 metrlik xəttə çatmalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Top birbaşa autla çıxdıqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda aşağıdakılardan birini seçir:

- a. Zərbənin təkrar yerinə yetirilməsi.
- b. Skram.
- c. Laynaut (Dəhliz).
- d. Sürətli atış.

Əvəz olunur:

8. Top birbaşa autla çıxmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 9-cu bəndi:

9. Top heç bir oyunçuya toxunmadan rəqib komandanın cəhd sahəsinə vurulduqda və rəqib oyunçu topu dərhal yerə toxundurduqda, yaxud top cəhd sahəsindən keçərək ölü olduqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrar yerinə yetirilməsini və ya skramı seçə bilər.

Əvəz olunur:

9. Top heç bir oyunçuya toxunmadan rəqib komandanın cəhd sahəsinə vurulduqda və rəqib oyunçu topu dərhal yerə toxundurduqda, yaxud top cəhd sahəsinin autuna, ölü top xəttinin üzərinə və ya onun arxasına çıxdıqda zərbəni yerinə yetirməyən komandaya sərbəst zərbə verilir.

Əsas qaydanın 11-ci bəndi:

11. Uğursuz qapıya cərimə zərbəsi və ya drop-qol cəhdi müdafiə edən komanda tərəfindən cəhd sahəsində yerə toxundurulduqda və ya ölü edildikdə, yaxud bu cəhdlərdən sonra top cəhd sahəsindən keçərək ölü olduqda oyun 22 metrlik drop-autla bərpa olunur.

Əvəz olunur:

11. Başlama və ya yenidən başlama zərbəsi istisna olmaqla, hücum edən oyunçu topu cəhd sahəsinə daxil etdikdə və rəqib oyunçu onu ölü etdikdə oyun 22 metrlik drop-autla bərpa olunur.

12-ci bənd ləğv edilir.

Qayda 18. Aut, sürətli atış və laynaut (dəhliz)

Əsas qaydanın 8-i bəndindəki cədvəl:

Hadisə	Aut nişanının yeri	Topu oyuna daxil edən komanda
Oyunçu öz meydan yarısından topu dolayı yolla rəqib komandanın 22 metrlik zonasına auta vurur. Komanda topu öz meydan yarısına daxil etməyib və ya həmin meydan yarısında tutuş, rak və ya mol baş verib, yaxud rəqib topa orada toxunub. Bu variant başlama və ya hər hansı yenidən başlama zərbəsinə tətbiq edilmir.	Topun aut xəttinə çatdığı yer	Zərbəni yerinə yetirən komanda
Top daşıyan oyunçu auta çıxır və ya topu dolayı yolla auta vurur; öz meydan yarısının daxilindən rəqib komandanın 22 metrlik zonasına vurulan zərbə istisnadır.	Oyunçunun və ya topun aut xəttinə, yaxud onun arxasındakı yerə toxunduğu yer	Rəqib komanda

Əsas qaydanın 12-ci bəndi:

12. Komandalar aut nişanı müəyyən edildikdən sonra 30 saniyə ərzində laynautu (dəhlizi) formalaşdırırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əvəz olunur:

12. Komandalar köməkçi hakimin və ya aut hakiminin aut nişanını göstərməsindən sonra 15 saniyə ərzində laynautu (dəhlizi) formalaşdırırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Qayda 19. Skram

Əsas qaydanın 4-cü bəndi:

4. Komandalar nişan qoyulduqdan sonra 30 saniyə ərzində skramı formalaşdırmağa hazır olmalıdırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əvəz olunur:

4. Komandalar nişan qoyulduqdan sonra 15 saniyə ərzində skramı formalaşdırmağa hazır olmalıdırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 5-ci bəndi:

5. Hər iki komandada 15 oyunçu olduqda hər komandadan səkkiz oyunçu sxemdə göstərilən düzülüş üzrə bir-birinə bağlanır. Hər komandanın ön xəttində iki prop və

bir hüker, ikinci xəttində iki kilid oyunçusu olur. Hər komandadan üçüncü xəttin üç oyunçusu skramın düzülüşünü tamamlayır. **Cəza: cərimə.**

Əvəz olunur:

5. Skramda hər komandadan üç oyunçu olmalıdır. Hər üç oyunçu skram başa çatanadək ona bağlı qalmalıdır. **Cəza: cərimə.**

6-cı bənd ləğv edilir.

7c yarımbəndi ləğv edilir.

7d yarımbəndi ləğv edilir.

Əsas qaydanın 23-cü bəndi:

23. Ön xətt oyunçusu topu daxil edildiyi istiqamətdə tuneldən qəsdən ayaqla çıxarmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əvəz olunur:

23. Ön xətt oyunçusu topu tuneldən və ya skramdan rəqib komandanın cəhd xətti istiqamətində qəsdən ayaqla çıxarmamalıdır. **Cəza: cərimə.**

Əsas qaydanın 36b yarımbəndi:

36. Skram aşağıdakı halda başa çatır:

- b. Top ən arxadakı oyunçunun ayaqlarına çatır və həmin oyunçu onu götürür, yaxud həmin komandanın skram yarım müdafiəçisi topu oynayır.

Əvəz olunur:

- b. Həmin komandanın skram yarım müdafiəçisi topu oynayır.

Qayda 20. Cərimə və sərbəst zərbə

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu punt-kiklə, drop-kiklə və ya yerə qoyulmuş topa zərbə ilə vura bilər. Auta zərbə zamanı yerə qoyulmuş topa zərbə vurula bilməz.

Əvəz olunur:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu punt-kiklə və ya drop-kiklə vura bilər, lakin yerə qoyulmuş topa zərbə vura bilməz.

Qayda 21. Cəhd sahəsi

Topun cəhd sahəsindən keçirilib ölü edilməsi

Əlavə:

Yenidən başlama zərbəsi uğursuz qapıya zərbənin yerinə yetirildiyi andan başlayaraq 30 saniyə ərzində yerinə yetirilməlidir.

Əsas qaydanın 16-cı bəndi:

16. Top daşıyan oyunçu cəhd sahəsində elə saxlanıldıqda ki, topu yerə toxundura və ya oynaya bilmir, top ölü olur. Oyunun cəhd xəttindən drop-autla və ya beş metrlik skramla bərpa olunması topun cəhd sahəsinə necə daxil olmasından asılıdır.

Əvəz olunur:

16. Top daşıyan oyunçu cəhd sahəsində elə saxlanıldıqda ki, topu yerə toxundura və ya oynaya bilmir, top ölü olur. Oyun oyunçunun saxlanıldığı yerlə eyni xətt üzrə beş metrlik skramla bərpa olunur. Topu hücum edən komanda oyuna daxil edir.

Qayda variantları — Onlu reqbi

Qayda variantları — Onlu reqbi

Oyun qaydaları aşağıdakı variantlar nəzərə alınmaqla onlu reqbiyə tətbiq olunur.

Qayda 3. Komanda

Əsas qaydanın 1-ci bəndi:

1. Oyun zamanı oyun sahəsində hər komandadan 15-dən çox oyunçu ola bilməz.

Əvəz olunur:

1. Oyun zamanı oyun sahəsində hər komandadan 10-dan çox oyunçu ola bilməz.

2-ci bənd ləğv edilir.

Əsas qaydanın 4-cü bəndi:

4. Beynəlxalq matçlarda İttifaq səkkizədək əvəzedici oyunçu göstərə bilər.

Əvəz olunur:

4. Komanda beşədək əvəzedici oyunçu göstərə bilər.

Əsas qaydanın 5-ci bəndi:

5. Digər matçlarda göstərilə biləcək əvəzedici oyunçuların sayını matç təşkilatçısı müəyyən edir. Bu say səkkizdən çox ola bilməz.

Əvəz olunur:

5. Matç təşkilatçısı komandanın göstərə və ya istifadə edə biləcəyi əvəzedici oyunçuların sayını dəyişə bilər.

Əsas qaydanın 6-cı bəndi:

6. Əvəzetmələr yalnız top ölü olduqda və hakimin icazəsi ilə aparılır.

Əvəz olunur:

6. Komanda matçın istənilən vaxtında istənilən sayda oyunçunu əvəz edə bilər. Oyun sahəsinə daxil olan oyunçular bunu əvəz edilən oyunçu oyun sahəsinə tərk etdikdən sonra orta xəttə daxil etməlidirlər. **Cəza: cərimə.**

34-cü bənd ləğv edilir.

Qayda 5. Vaxt

Əsas qaydanın 1-ci bəndi:

1. Matç 80 dəqiqədən çox davam etmir. Matç hər biri 40 dəqiqədən çox olmayan iki hissədən və itirilmiş vaxtdan ibarətdir. İstisna olaraq, matç təşkilatçısı pley-off yarışında heç-heçə başa çatan matçda əlavə vaxtın oynanmasına icazə verə bilər.

Əvəz olunur:

1. Matç 20 dəqiqə davam edir: hər biri 10 dəqiqədən çox olmayan iki hissə və itirilmiş vaxt. Matç təşkilatçısı matçın müddətini dəyişə bilər. Heç-heçə başa çatan matçda əlavə

vaxt tələb olunduqda oyun bir dəqiqəlik fasilədən sonra hər biri beş dəqiqədən çox olmayan dövrlərlə bərpa olunur. Hər dövrdən sonra komandalar fasiləsiz olaraq tərəflərini dəyişirlər.

Əsas qaydanın 2-ci bəndi:

2. Fasilənin müddətini matç təşkilatçısı müəyyən edir və bu müddət 15 dəqiqədən çox ola bilməz. Fasilə zamanı komandalar və matç rəsmiləri oyun ərazisini tərk edə bilirlər.

Əvəz olunur:

2. Fasilə iki dəqiqədən çox davam etmir.

Qayda 6. Matç rəsmiləri

Əsas qaydanın 3-cü bəndi:

3. Püşkatmanı hakim təşkil edir. Kapitanlardan biri sikkəni atır, digəri isə tərəfi seçir. Püşkatmanın qalibi oyuna başlamağı və ya sahənin tərəfini seçir. Püşkatmanın qalibi sahənin tərəfini seçdikdə rəqib komanda oyuna başlayır və əksinə.

Əlavə:

1. Əlavə vaxt başlamazdan əvvəl hakim matçdan əvvəl olduğu qaydada püşkatma təşkil edir.

Qayda 8. Xal toplama

Əsas qaydanın 7-ci bəndi:

7. Cəhd qeydə alındıqda komanda yerə qoyulmuş topa zərbə və ya drop-kiklə konversiya yerinə yetirmək hüququ qazanır.

Əvəz olunur:

7. Cəhd qeydə alındıqda komanda drop-kiklə konversiya yerinə yetirmək hüququ qazanır.

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu:

b yarım bəndi ləğv edilir.

- c. Cəhdin verildiyi andan başlayaraq 60 saniyəlik oyun vaxtı ərzində, top aşılıb yenidən qoyulmalı olsa belə, zərbəni yerinə yetirir. Cəza: zərbə ləğv edilir.

Əvəz olunur:

- c. Cəhdin verildiyi andan başlayaraq 30 saniyəlik oyun vaxtı ərzində zərbəni yerinə yetirir. Cəza: zərbə ləğv edilir.

Konversiya zamanı rəqib komanda

Əsas qaydanın 14-cü bəndi:

14. Rəqib komandanın bütün oyunçuları öz cəhd xətlərinə çəkilir və zərbəni yerinə yetirən oyunçu zərbəyə yaxınlaşmağa başlayanadək həmin xətti keçmirlər. Oyunçu yaxınlaşmağa başladıqda onlar qapıya zərbənin qarşısını almaq üçün irəli atıla və ya tullana bilirlər, lakin bu hərəkətlər zamanı başqa oyunçular tərəfindən fiziki dəstək ala bilməzlər.

Əvəz olunur:

14. Rəqib komandanın bütün oyunçuları dərhal öz 10 metrlik xətlərinin yaxınlığında toplaşırlar.

Əsas cəza: Konversiya zamanı rəqib komanda qaydanı pozduqda zərbə uğurlu olarsa, qol qeydə alınır. Zərbə uğursuz olarsa, konversiya təkrar yerinə yetirilir və rəqib komandanın irəli atılmasına icazə verilmir. Təkrar zərbə verildikdə oyunçu bütün hazırlıq hərəkətlərini yenidən edə və zərbənin növünü dəyişə bilər.

Əvəz olunur:

Cəza: Konversiya zamanı rəqib komanda qaydanı pozduqda zərbə uğurlu olarsa, qol qeydə alınır. Zərbə uğursuz olarsa, konversiya təkrar yerinə yetirilir və rəqib komandanın irəli atılmasına icazə verilmir.

16-cı bənd ləğv edilir.

Əsas qaydanın 21-ci bəndi:

21. Zərbə komandanın niyyətini bildirdiyi andan başlayaraq 60 saniyəlik oyun vaxtı ərzində, top aşıb yenidən qoyulmalı olsa belə, yerinə yetirilməlidir. Cəza: zərbə ləğv edilir və skram verilir.

Əvəz olunur:

21. Zərbə komandanın niyyətini bildirdiyi andan başlayaraq 30 saniyəlik oyun vaxtı ərzində yerinə yetirilməlidir. Cəza: zərbə ləğv edilir və skram verilir.

Əsas qaydanın 24-cü bəndi:

24. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu birbaşa yerə, qumun, yonqarın üzərinə və ya zərbə dayağına qoyur. Oyunçuya topu saxlayan komanda yoldaşı kömək edə bilər. Başqa heç bir köməkçi vasitədən istifadə edilə bilməz. Cəza: skram.

Əvəz olunur:

24. Zərbə drop-kiklə yerinə yetirilməlidir. Cəza: skram.

Əlavə vaxt

Əlavə:

30. Əlavə vaxtda xal toplayan ilk komanda oyun davam etdirilmədən dərhal qalib elan olunur.

Qayda 9. Qayda pozuntusu

Əsas qaydanın 29-cu bəndi:

29. Oyunçuya xəbərdarlıq edilərək 10 dəqiqəlik oyun vaxtı müddətinə müvəqqəti kənarlaşdırıldıqda hakim ona sarı kart göstərir. Həmin oyunçu daha sonra sarı kartla cəzalandırılan başqa qayda pozuntusu etdikdə oyundan qovulmalıdır.

Əvəz olunur:

29. Oyunçuya xəbərdarlıq edilərək iki dəqiqəlik oyun vaxtı müddətinə müvəqqəti kənarlaşdırıldıqda hakim ona sarı kart göstərir. Həmin oyunçu daha sonra sarı kartla cəzalandırılan başqa qayda pozuntusu etdikdə oyundan qovulmalıdır.

Qayda 12. Başlama və yenidən başlama zərbələri

Əsas qaydanın 4-cü bəndi:

4. Komanda xal topladıqdan sonra oyunu rəqib komanda meydanının orta xəttinin mərkəzindən və ya onun arxasından bərpa edir. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrar yerinə yetirilməsini və ya skramı seçə bilər.

Əvəz olunur:

4. Komanda xal topladıqdan sonra oyunu həmin komanda meydanının orta xəttinin mərkəzindən və ya onun arxasından drop-kiklə bərpa edir. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 5a yarım bəndi:

5. Topa zərbə vurulduqda:

- a. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komanda yoldaşları topun arxasında olmalıdırlar. Cəza: skram.

Əvəz olunur:

- a. Zərbəni yerinə yetirən oyunçunun komanda yoldaşları topun arxasında olmalıdırlar. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 6-cı bəndi:

6. Top 10 metrlik xəttə çatmalıdır. Cəza: zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrar yerinə yetirilməsini və ya skramı seçə bilər.

Əvəz olunur:

6. Top 10 metrlik xəttə çatmalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Top birbaşa auta çıxdıqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda aşağıdakılardan birini seçir:

- a. Zərbənin təkrar yerinə yetirilməsi.
- b. Skram.
- c. Laynaut (Dəhliz).
- d. Sürətli atış.

Əvəz olunur:

8. Top birbaşa auta çıxmamalıdır. **Cəza: sərbəst zərbə.**

Əsas qaydanın 9-cu bəndi:

9. Top heç bir oyunçuya toxunmadan rəqib komandanın cəhd sahəsinə vurulduqda və rəqib oyunçu topu dərhal yerə toxundurduqda, yaxud top cəhd sahəsindən keçərək ölü olduqda zərbəni yerinə yetirməyən komanda zərbənin təkrar yerinə yetirilməsini və ya skramı seçə bilər.

Əvəz olunur:

9. Top heç bir oyunçuya toxunmadan rəqib komandanın cəhd sahəsinə vurulduqda və rəqib oyunçu topu dərhal yerə toxundurduqda, yaxud top cəhd sahəsinin autuna, ölü top xəttinin üzərinə və ya onun arxasına çıxdıqda zərbəni yerinə yetirməyən komandaya sərbəst zərbə verilir.

Qayda 19. Skram

Əsas qaydanın 5-ci bəndi:

5. Hər iki komandada 15 oyunçu olduqda hər komandadan səkkiz oyunçu sxemdə göstərilən düzülüş üzrə bir-birinə bağlanır. Hər komandanın ön xəttində iki prop və bir hüker, ikinci xəttində iki kilid oyunçusu olur. Hər komandadan üçüncü xəttin üç oyunçusu skramın düzülüşünü tamamlayır. **Cəza: cərimə.**

Əvəz olunur:

5. Skramda hər komandadan iki xətt üzrə beş oyunçu olmalıdır. Ön xətt iki propdan və bir hükerdən, ikinci xətt isə iki kilid oyunçusundan ibarət olur. Beş oyunçunun hamısı skram başa çatanadək ona bağlı qalmalı və topu oynamaq üçün bağlanmanı buraxmamalıdır. **Cəza: cərimə.**

6-cı bənd ləğv edilir.

7d yarımbəndi ləğv edilir.

Əsas qaydanın 36b yarımbəndi:

36. Skram aşağıdakı halda başa çatır:

- b. Top ən arxadakı oyunçunun ayaqlarına çatır və həmin oyunçu onu götürür, yaxud həmin komandanın skram yarımmüdafiəçisi topu oynayır.

Əvəz olunur:

- b. Həmin komandanın skram yarımmüdafiəçisi topu oynayır.

Qayda 20. Cərimə və sərbəst zərbə

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu punt-kiklə, drop-kiklə və ya yerə qoyulmuş topa zərbə ilə vura bilər. Auta zərbə zamanı yerə qoyulmuş topa zərbə vurula bilməz.

Əvəz olunur:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu punt-kiklə və ya drop-kiklə vura bilər, lakin yerə qoyulmuş topa zərbə vura bilməz.

Qayda variantları — Game-On

Oyun qaydaları aşağıdakı variantlar nəzərə alınmaqla Game-On global variantlarına tam şəkildə tətbiq olunur. İttifaqlar və regionlar bu variantları öz mülahizələrinə əsasən ayrı-ayrılıqda seçə bilirlər; onların hamısını eyni vaxtda tətbiq etmək tələb olunmur.

Game-On global variantları oyunçuların cəlb edilməsinin və rəqbidə saxlanmasının çox vaxt əsas çətinlik olduğu həvəskar rəqbinin aşağı səviyyələri üçün nəzərdə tutulub. Hər İttifaq öz yurisdiksiyasında hansı səviyyələrin həvəskar rəqbiyə aid olduğunu müəyyən edir.

Qayda 1. Sahə

Əsas qaydanın 3-cü bəndi:

3. Oyun sahəsinin ölçüləri sahə sxemində göstərilir.

Əvəz olunur:

3. Meydanın ölçüləri şəraitə uyğunlaşdırıla bilər və yerli rəqbi mühitinin, eləcə də oyunçu sayının tələblərinə cavab verməlidir. Məsələn, hər komandada 10 oyunçu olduqda yarım meydanda, bir aut xəttindən digər aut xəttinə doğru oynamaq və bütün konversiyaları eyni qapıya yerinə yetirmək olar.

Qayda 2. Top

Əlavə:

4. Yetkin həvəskar oyunçular 4, 4,5 və ya 5 ölçülü toplardan istifadə edə bilərlər.

Qayda 3. Komanda

Əsas qaydanın 2-ci bəndi:

2. Matç təşkilatçısı hər komandada 15-dən az oyunçu ilə matçların keçirilməsinə icazə verə bilər.

Əvəz olunur:

2. Matç təşkilatçısı hər komandada minimum 10 oyunçu olmaqla 15-dən az oyunçu ilə matçların keçirilməsinə icazə verə bilər. Komandaların oyunçu sayı bərabər olmalıdır.

Əsas qaydanın 13-cü bəndi:

13. Komandalardan biri lazımi hazırlığa malik ön xətt oyunçularını meydana çıxara bilmədikdə və ya hakim belə qərar verdikdə skramlar rəqabətsiz keçirilir.

Əvəz olunur:

13. Komandalardan biri lazımi hazırlığa malik ön xətt oyunçularını meydana çıxara bilmədikdə və ya hakim belə qərar verdikdə, hətta matçın əvvəlindən etibarən skramlar rəqabətsiz keçirilməlidir.

Əsas qaydanın 14-cü bəndi:

14. Matç təşkilatçısı oyunun rəqabətsiz skramlarla başlamasına icazə verilən şərtləri müəyyən edə bilər.

Əvəz olunur:

14. Matç təşkilatçısı skramlarda azaldılmış oyunçu sayının, rəqabətsiz skramların və ya 19 yaşadək reqbi variantında nəzərdə tutulan maksimum 1,5 metrlik itələmənin tətbiqinə icazə verə bilər. Komandaların skramdakı oyunçu sayı bərabər olmalıdır.

Əsas qaydanın 34-cü bəndi:

34. Matç təşkilatçısı öz səlahiyyətinə daxil olan müəyyən oyun səviyyələrində sərbəst taktiki əvəzetmələr tətbiq edə bilər. Oyunçu dəyişmələrinin sayı 12-dən çox olmamalıdır. Sərbəst əvəzetmələrin idarə edilməsi və onlara dair qaydalar matç təşkilatçısının məsuliyyətidir.

Əvəz olunur:

34. Matç təşkilatçısı zədələnməmiş oyunçuların oyun sahəsinə yenidən qayıtmasına imkan verən sərbəst əvəzetmələr tətbiq edə bilər. Oyunçu dəyişmələrinin sayına məhdudiyyət qoyulmur.

Digər Game-On variantları

Əlavə:

35. Matç təşkilatçısı bütün oyunçuların matçın ən azı yarısında iştirak etməsini tələb edən yarım-matç qaydasını tətbiq edə bilər.

Əlavə:

36. Matç təşkilatçısı oyunçuların cəlb edilməsi və reqbidə saxlanması təşəbbüsü çərçivəsində müəyyən əhali qruplarını hədəfləyən, məsələn, 70 kiloqramadək çəki kateqoriyası üzrə yarışlar keçirə bilər.

Qayda 5. Vaxt

Əsas qaydanın 3-cü bəndi:

3. Beynəlxalq olmayan matçlarda matç təşkilatçısı matçın müddətini azalda bilər. Matç təşkilatçısı qərar vermədikdə müddəti komandalar razılaşdırırlar. Komandalar razılığa gələ bilmədikdə hakim qərar verir.

Əvəz olunur:

3. Oyunlar ən azı 40 dəqiqə davam etməli və bərabər müddətli iki hissəyə, dörd hissəyə və ya üç hissəyə bölünə bilər.

Qayda 8. Xal toplama

Əsas qaydanın 8b yarımbəndi:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu:

- b. Zərbəni oyun sahəsində, cəhdin verildiyi yerdən aut xətlərinə paralel uzanan xətt üzrə yerinə yetirir.

Əvəz olunur:

- b. Matç təşkilatçısı belə müəyyən etdikdə zərbəni qapı dirəklərinin qarşısından yerinə yetirir.

Qayda 9. Qayda pozuntusu

Əsas qaydanın 13-cü bəndi:

13. Oyunçu rəqibi vaxtından əvvəl, gec və ya təhlükəli şəkildə tutmamalıdır. Təhlükəli tutuşlara rəqibin çiyin xəttindən yuxarı tutulması və ya tutulmağa cəhd edilməsi də daxildir, lakin bununla məhdudlaşmır; tutuş çiyin xəttindən aşağı başlasa belə bu qayda tətbiq olunur.

Əvəz olunur:

13. Oyunçu rəqibi vaxtından əvvəl, gec və ya təhlükəli şəkildə tutmamalıdır. Təhlükəli tutuşlara rəqibin bel xəttindən yuxarı tutulması və ya tutulmağa cəhd edilməsi də daxildir, lakin bununla məhdudlaşmır; tutuş bel xəttindən aşağı başlasa belə bu qayda tətbiq olunur. Matç təşkilatçısına üç seçim vermək üçün bel xətti “döş ucu xətti” ilə əvəz edilə bilər: çiyin xətti, döş ucu xətti və ya bel xətti.

Qayda 14. Tutuş

Prinsip

Əlavə:

Həvəskar rəqbidə matç təşkilatçısı tutuş hündürlüyünü bel xətti və ya döş sümüyünün aşağı kənarı səviyyəsində müəyyən edə bilər. Matç təşkilatçısı, həmçinin, tutuşa daxil olarkən bədən hündürlüyünü aşağı salan top daşıyan oyunçuları cəzalandıra və ya komandaların ikili tutuş tətbiqinə məhdudiyyət qoya bilər.

Top daşıyan oyunçular

Açıq oyunda top daşıyan oyunçu onu tutmağa çalışan oyunçu ilə təhlükəli təmasdan əvvəl bədən hündürlüyünü əhəmiyyətli dərəcədə aşağı salmamalıdır.

Cəza: cərimə.

İkili tutuşlar — çevik seçimlər

İki və ya daha çox oyunçu açıq oyunda top daşıyan oyunçunu eyni vaxtda tuta bilməz.

Cəza: cərimə.

İki və ya daha çox oyunçu eyni vaxtda tutuş etdikdə yalnız əsas tutuş edən oyunçu müəyyən edilmiş cəza xəttinin tələbinə əməl etməlidir. Əlavə tutuş edən oyunçuların təması çiyin xəttindən yuxarı olmamalıdır.

Cəza: cərimə.

Qayda 17. Mark

Əsas qaydanın 4-cü bəndi:

4. Başlama zərbəsindən və ya xal toplandıqdan sonrakı yenidən başlama zərbəsindən mark tələb edilə bilməz.

Əvəz olunur:

4. Başlama zərbəsindən, xal toplandıqdan sonrakı yenidən başlama zərbəsindən və ya hücum edən komandanın öz 22 metrlik zonasından vurduğu zərbədən mark tələb edilə bilməz.

Qayda 18. Aut, sürətli atış və laynaut (dəhliz)

Prinsip

Əlavə:

Matç təşkilatçısı komandaların laynautda (dəhlizdə) oyunçuları qaldırmamasını və ya top uğrunda mübarizə aparmamasını müəyyən edə bilər.

Qayda 19. Skram

Əlavə:

40. Matç təşkilatçısı mübarizəli skramda oyunçu sayını azalda, 19.6-cı qaydanı nəzərə almaqla 19 yaşadək rəqbi variantında nəzərdə tutulan maksimum 1,5 metrlik itələməni tətbiq edə və ya rəqabətsiz skramlar keçirə bilər.

Qayda 20. Cərimə və sərbəst zərbə

Əsas qaydanın 8-ci bəndi:

8. Zərbəni yerinə yetirən oyunçu topu punt-kiklə, drop-kiklə və ya yerə qoyulmuş topa zərbə ilə vura bilər. Auta zərbə zamanı yerə qoyulmuş topa zərbə vurula bilməz.

Əvəz olunur:

8. Cərimə və ya sərbəst zərbə komandanın öz meydan yarısında yerinə yetirildikdə oyunçu topu punt-kiklə, drop-kiklə və ya yerə qoyulmuş topa zərbə ilə vura bilər. Auta zərbə zamanı yerə qoyulmuş topa zərbə vurula bilməz. Cərimə və ya sərbəst zərbə rəqib komandanın meydan yarısında yerinə yetirildikdə topa toxunma zərbəsi vurulmalı və top dərhal oynanmalıdır.

Matç rəsmilərinin siqnalları

Əsas hakim siqnalları

Skram: Çiyinlər aut xəttinə paralel saxlanılır. Qol üfüqi vəziyyətdə topu oyuna daxil edəcək komandaya doğru uzadılır.



Sərbəst zərbə: Çiyinlər aut xəttinə paralel saxlanılır. Qol dirsəkdən düz bucaq altında bükülür, bazu qaydanı pozmayan komandaya doğru yönəldilir.



Cərimə: Çiyinlər aut xəttinə paralel saxlanılır. Qol yuxarı bucaq altında qaydanı pozmayan komandaya doğru uzadılır.



Üstünlük: Qol bel səviyyəsində qaydanı pozmayan komandaya doğru təxminən beş saniyə uzadılır.



Cəhd və cərimə cəhdi: Hakim arxasını ölü top xəttinə çevirir və qolunu şaquli olaraq yuxarı qaldırır.



Cəhd yoxdur: Qollar bədənə qarşısında çarpazlaşdırılır, sonra açılır.



22 metrlik xəttədən və ya cəhd xəttindən drop-aut: Qol müvafiq drop-aut xəttini göstərir.



İkinci dərəcəli hakim signalları — skram

Topun irəli atılması və ya irəli ötürmə: Əllərlə xəyali topun irəli ötürüldüyünü göstərən hərəkət edilir.



Nok-forward: Açıq əl başın üzərində olmaqla qol irəli uzadılır və irəli-geri hərəkət etdirilir.



Rakda və ya tutuşda oynanıla bilməyən top: Çiyinlər aut xəttinə paralel saxlanılır. Bir qol üfüqi vəziyyətdə topu skramda oyuna daxil edəcək komandaya doğru uzadılır. Sonra digər qol və əl rəqib komandanın cəhd xəttinə doğru yönəldilərək irəli-geri hərəkət etdirilir.



Molda oynanıla bilməyən top: Bir qol molun başlanğıcında topa sahib olmayan komandaya skram verildiyini göstərir. Digər qol üstünlük signalında olduğu kimi uzadılır, sonra bədən boyunca yellənərək əl əks çiyində dayanır.



Skramın 90 dərəcədə çox dönməsi: Şəhadət barmağı başın üzərində fırladılır.



Laynautda (Dəhlizdə) topun düz atılmaması: Çiyinlər aut xəttinə paralel saxlanılır. Başın üzərindəki əl topun düz olmayan hərəkət istiqamətini göstərir.



Topun cəhd sahəsində yerə toxundurula bilməməsi: Əllər arasındakı boşluq topun yerə toxundurulmadığını göstərir.



Sərbəst zərbə siqnalları

Ön xətt oyunçusunun ayağını qaldırması: Ayaq qaldırılır və ona toxunulur.



Skramda topun düz daxil edilməməsi: Əllər diz səviyyəsində saxlanılır və topun düz olmayan şəkildə daxil edilməsi hərəkəti göstərilir.



Laynautda (Dəhlizdə) aralığın bağlanması: Hər iki əl göz səviyyəsində, ovuclar içəri olmaqla yuxarı yönəldilir. Əllər sıxma hərəkəti ilə birləşdirilir.



Laynautda (Dəhlizdə) vaxtından əvvəl qaldırma və oyunçunun qaldırılması: Hər iki yumruq bel səviyyəsində öndə sıxılır və qaldırma hərəkəti edilir.



Cərimə siqnalları

Tutuşda topun dərhal buraxılmaması: Hər iki əl xəyali topu saxlayırmış kimi sinəyə yaxın tutulur.



Tutan oyunçunun tutulmuş oyunçunu buraxmaması: Qollar oyunçunu tutan kimi birləşdirilir, sonra onu buraxan kimi açılır.



Tutan və ya tutulmuş oyunçunun kənara çəkilməməsi: Barmaq və qol bədənədən uzaqlaşan dairəvi hərəkət edir.



Tutuşa yanlış istiqamətdən daxil olma: Qol üfüqi saxlanılır, sonra yarım dairə üzrə hərəkət etdirilir.



Qəsdən oyunçunun üstünə yığılma: Bükülmüş qol yığılma hərəkətini göstərir. Signal qaydanı pozan oyunçunun yığıldığı istiqamətdə verilir.



Tutuşun yaxınlığında yerə atılma: Düz qol aşağı yönəldilir və yerə atılma hərəkəti göstərilir.



Raka və ya mola arxadakı ayağın önündən və yandan qoşulma: Əl və qol üfüqi saxlanılaraq yana doğru hərəkət etdirilir.



Rakı və ya molu qəsdən dağıtma: Hər iki qol rəqibə bağlanmış kimi çiyin səviyyəsində tutulur. Yuxarı bədən aşağı endirilir və üstdəki rəqibi aşağı çəkirmiş kimi döndərilir.



Propun rəqibi aşağı çəkməsi: Yumruq sıxılır, qol bükülür və rəqibi aşağı çəkmə hərəkəti göstərilir.



Propun rəqibi özünə çəkməsi: Yumruq sıxılır, qol çiyin səviyyəsində düz saxlanılır və rəqibi özünə çəkmə hərəkəti göstərilir.



Düzgün bağlanmama: Bir qol bağlanmanı göstərmək üçün irəli uzadılır. Digər əl tam bağlanmanın uzunluğunu göstərmək üçün həmin qol boyunca yuxarı-aşağı hərəkət edir.



Rakda və ya skramda topu əllə oynama: Əl yer səviyyəsində topu əllə götürməyi göstərən süpürmə hərəkəti edir.



Laynautda (Dəhlizdə) rəqibə çiyinlə hücum: Qol üfüqi saxlanılır, dirsək yana yönəldilir. Qol və çiyin rəqibə çiyinlə hücumu göstərmək üçün kənara hərəkət edir.



Laynautda (Dəhlizdə) oyunçuya söykənmə: Qol dirsəkdən bükülmüş və ovuc aşağı olmaqla üfüqi saxlanılır, sonra aşağı hərəkət etdirilir.



Laynautda (Dəhlizdə) rəqibi itələmə: Hər iki əl çiyin səviyyəsində, ovuclar çölə olmaqla itələmə hərəkəti edir.



Laynautda (Dəhlizdə) oyundankənar vəziyyət: Əl və qol sinə boyunca üfüqi şəkildə qayda pozuntusunun baş verdiyi tərəfə hərəkət etdirilir.



Açıq oyunda maneə yaratma: Qollar açıq qayçı kimi sinənin qarşısında bir-birinə düz bucaq altında çarpazlaşdırılır.



Skramda, rakda və ya molda oyundankənar vəziyyət: Çiyinlər aut xəttinə paralel saxlanılır. Aşağı sallanan düz qol oyundankənar vəziyyət xətti boyunca qövs şəklində yellənir.



10 metrlik qaydaya əsasən oyundankənar vəziyyət və ya cərimə və sərbəst zərbə zamanı 10 metr geri çəkilməmə: Hər iki açıq əl başın üzərində saxlanılır.



Yüksək tutuş — qayda pozuntusu: Əl boynun qarşısında üfüqi hərəkət etdirilir.



Ayaqla tapdalama — qayda pozuntusu: Qayda pozuntusunu göstərmək üçün ayaqla tapdalama və ya oxşar hərəkət edilir.



Yumruqla vurma — qayda pozuntusu: Sıxılmış yumruq açıq ovuca vurulur.



Hakimin qərarına etiraz: İrəli uzadılmış qolun əli danışıqı göstərmək üçün açılıb-bağlanır.



Digər siqnallar

Skramın qurulması: Dirseklər bükülür, əllər başın üzərində barmaq ucları bir-birinə toxunmaqla saxlanılır.



Oyundankənar vəziyyət zamanı seçim — cərimə və ya skram: Bir qol cərimə signalında olduğu kimi qaldırılır. Digər qol cərimə əvəzinə skramın keçirilə biləcəyi yeri göstərir.



Fizioterapevt tələb olunur: Bir qolun qaldırılması zədələnmiş oyunçu üçün fizioterapevtə ehtiyac olduğunu göstərir.



Həkim tələb olunur: Hər iki qolun baş üzərinə qaldırılması zədələnmiş oyunçu üçün həkimə və ya xəbəyə ehtiyac olduğunu göstərir.



Qanaxma: Qolların baş üzərində çarpazlaşdırılması oyunçunun qanaxmalı zədəsi olduğunu və müvəqqəti əvəz edilə biləcəyini göstərir.



Vaxtölçən saati dayandırın və işə salsın: Qol havaya qaldırılır və saatin dayandırılmalı və ya işə salınmalı olduğu anda fit verilir.



Baş zədəsinin qiymətləndirilməsi tələb olunur: Yana açılmış qol bükülərək və açılaraq başa toxunur.



Vaxtın dayandırılması: Qollar T hərfi formasında saxlanılır.



Hakimin TMO ilə məsləhətləşməsi: Uzanmış şəhadət barmaqları televiziya ekranını göstərən düzbucaqlı çəkir.



Sarı kart: Hakim oyunçuya xəbərdarlıq verildiyini və onun sin-bin zonasına göndərildiyini göstərmək üçün sarı kartı nümayiş etdirir.



Qırmızı kart: Hakim oyunçunun meydandan qovulduğunu və matçdan daimi kənarlaşdırıldığını göstərmək üçün qırmızı kartı nümayiş etdirir.



Köməkçi hakimin signalları

Qapıya zərbə uğurludur: Bayraq qaldırılaraq topun qapı tirinin üzərindən və dirəklərin arasından keçdiyi göstərilir.



Aut və topu oyuna daxil edəcək komanda: Bayraq bir qolla qaldırılır, köməkçi hakim aut nişanına gedib orada dayanır və digər qolu topu oyuna daxil etmək hüququ olan komandaya doğru uzadır.



Qayda pozuntusu: Bayraq üfüqi saxlanılır və aut xəttinə düz bucaq altında oyun sahəsinin daxilinə yönəldilir.



Mənbə və müəlliflik

Əsərin müəllifi və rəsmi mənbə: World Rugby

[World Rugby Laws of the Game Rugby Union 2026 — rəsmi sənəd](#)

Azərbaycan dilinə uyğunlaşdırma: Azərbaycan Reqbi Federasiyası

World Rugby-nin 2026-cı il Oyun Qaydalarının Azərbaycan dilinə tərcüməsi.