

PRIEKŠVĀRDS

Spēles mērķis – divas komandas, kuras katra sastāv no piecpadsmit vai septiņiem spēlētājiem, ievērojot godīgu spēli saskaņā ar noteikumiem un sportisko garu, mēģinātu, nesot, padodot, sperot un piezemējot bumbu, iegūt pēc iespējas vairāk punktu. Komanda, kura iegūst visvairāk punktu, spēlē uzvar.

Spēles noteikumi, kuros iekļautas standarta variāciju komplekti U-19 regbijam un regbijam-7, ir pilnīgi un satur visu, kas būtu nepieciešams, lai ļautu spēlei notikt pareizi un godīgi,

Regbijs ir sporta veids, kas sevī ietver fizisku kontaktu. Jebkurš sporta veids, kurā ietverts fizisks kontakts, satur tam raksturīgus draudus/briesmas. Ir ļoti svarīgi, lai spēlētāji spēlētu regbiju saskaņā ar spēles noteikumiem un rūpētos par savu un citu cilvēku drošību.

Tā ir spēlētāju atbildība, lai tie nodrošinātu, ka ir fiziski un tehniski sagatavoti tā, lai ļautu tiem spēlēt spēli, pakļautos spēles noteikumiem un piedalītos saskaņā ar drošības tehniku.

Tā ir treneru un treneru palīgu atbildība, lai nodrošinātu spēlētāju gatavību, kas nodrošina pakļaušanos spēles noteikumiem un ir saskaņā ar drošības tehniku.

Tiesneša pienākums ir visus spēles noteikumus pielietot taisnīgi katrā spēlē, izņemot gadījumus, kad IRB Padome ir nozīmējusi eksperimentālu noteikumu variāciju (ELV).

Savienību pienākums ir nodrošināt, ka spēle katrā tās posmā tiek vadīta saskaņā ar disciplinētu un sportisku uzvedību. Šo nosacījumu nevar pieņemt tikai tiesnesis; tā novērošana ir arī savienību, saistīto organizāciju un klubu pienākums.

Definīcijas

22 zona: 1. nodaļa – Laukums.

A

Aizmugure zem 10-metru likuma: 11. Nodaļa – Atrašanās aizmugurē un spēlē pamatspēles laikā.

Aizmugure: 11. Nodaļa – Atrašanās aizmugurē un spēlē pamatspēles laikā

Aizmugures līnija: Iedomu līnija pāri laukumam, no vienas sānu līnijas līdz otrai, paralēla vārtu līnijai; šīs līnijas pozīcija var mainīties attiecīgi no noteikumiem.

Aizsardzībā esošā komanda: Komanda, kuras laukuma pusē notiek spēle; viņu pretinieki ir uzbrūkošā komanda.

Aizstājēji: 3. Nodaļa – Spēlētāju skaits – Komanda.

Aizvietotāji: 3. Nodaļa – Spēlētāju skaits – Komanda.

Atkārtoti pārkāpumi: 10. Nodaļa – Negodīga spēle.

Atrašanās spēlē: 11. Nodaļa – Atrašanās aizmugurē un spēlē pamatspēles laikā.

Atvērta vai asiņojoša brūce: 3. Nodaļa – Spēlētāju skaits – Komanda

Atvienošanās: 19. Nodaļa – Auts un auta izspēle.

Atzīme: 18. Nodaļa – Atzīme.

Autā izspēle: 19. Nodaļa – Auts un auta izspēle.

Autā līnija: 19. Nodaļa – Auts un auta izspēle. Iedomu līnija taisnā leņķī pret sānu līniju pie vietas, kur bumba tiek iemesta no auta.

Auts: 19. Nodaļa – Auts un auta izspēle.

Ārā no spēles: Tas notiek, kad bumba vai bumbas nesējs ieiet autā vai ieskaites laukuma autā, vai pieskaras, vai šķērsojis gala līniju.

Ārpus, aiz vai pozīcijas priekšā: Nozīmē – ar abām kājām, izņemot, kur kontekstā tas ir nevietā.

B

Bīstama spēle: 10. Nodaļa – Negodīga spēle.

Brīvsitiens: 21. Nodaļa – Soda un Brīvsitienu. Sitienu piešķir pārkāpumu neizdarījušajai komandai pēc pretinieku izdarītā pārkāpuma. Ja vien noteikumos nav noteikts kas cits, brīvsitienu piešķir, jo pārkāpums bijis piešķirts pārkāpuma izdarīšanas vietā.

Bumbas nesējs: Spēlētājs, kurš nes bumbu.

Bumbas piezemēšana: 22. Nodaļa – Ieskaites laukums.

C

Cīņa bez stumšanas: Cīņa bez stumšanas ir tāda pati kā parasta cīņa, izņemot to, ka komandas nesacenšas par bumbu. Komanda, kura iemet bumbu, tā ir jāiegūst un neviena no komandām nedrīkst stumt.

Cīņa: 20. Nodaļa – Cīņa. Tas notiek, kad spēlētāji no katras komandas sanāk kopā grupcīņas veidā, lai varētu sākt spēli, iemetot bumbu cīņā.

Cīņas pussargs: Spēlētājs, kuru nozīmē, lai iemestu bumbu cīņā, kurš parasti valkā kreklu nr.9.

D

Dropgols/vārti no spēles: 9. Nodaļa - Punktu skaitīšanas veids

Dzeltenā kartiņa: Dzeltena kartiņa, kuru parāda spēlētājam, kurš ir ticis brīdināts un pagaidu noraidīts uz 10 minūtēm spēles laika.

F

Faktiskais laiks: Pagājušais laiks, ieskaitot, dažādu iemeslu dēļ, zudušo laiku.

G

Gala līnija: 1. Nodaļa – Laukums

H

Hukers: 20. Nodaļa - Cīņa. Vidējais pirmās līnijas spēlētājs, kurš parasti valkā kreklus nr. 2.

I

Iemetiens: Spēlētāja darbība, kur bumba tiek iemesta cīņā vai auta izspēlē.

Ieskaites laukuma auts: 1. Nodaļa – Laukums.

Ieskaites laukums: 22. Nodaļa – Ieskaites laukums.

Iekšējais spēles laukums: Prom no auta un virzienā pret laukuma vidu.

K

Kapteinis: Kapteinis ir spēlētājs, kuru izvirza komanda. Tikai kapteinim ir atļauta konsultēties ar tiesnesi spēles laikā un ir pilnībā atbildīgs par izvēlēm, kas attiecas uz tiesneša lēmumiem.

‘Kavalērijas uzbrukums’: 10. Nodaļa – Negodīga spēle

Komandas biedrs: Vēl viens spēlētājs no tās pašas komandas.

L

Licējs: Spēlētājs, kurš tur bumbu uz zemes, lai komandas biedrs varētu sist.

‘Lidojošais ķilis’: 10. Nodaļa - Foul Play.

Līnija caur atzīmi vai vietai: Ja vien nav teikts citādi, līnija, kura ir paralēla sānu līnijai.

Līnijtiesnesis: 6. Nodaļa – Spēles atbildīgie.

M

Metiens uz priekšu: 12. Nodaļa – Spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu.

Mirusi bumba: Bumba ir ārā no spēles. Tas notiek, kad bumba ir nonākusi ārpus spēles zonas un tur palikusi vai, kad tiesnesis ir svilpis, lai paziņotu par pārtraukumu spēlē, vai kad ir izdarīts realizācijas sitiens.

Mols: 17. Nodaļa – Mols.

N

Negodīga spēle: 10. Nodaļa – Negodīga spēle.

Netālu: Viena metra robežās.

Novirzīšana ar plaukstu: Darbība, ko dara bumbas pārvaldītājs, lai atvairītu pretinieku, izmantojot plaukstu.

P

Pacelšana: 19. Nodaļa – Auta un auta izspēle

Pagaidu noraidīts: 10. Nodaļa – Negodīga spēle.

Pārkāpis: Spēlētājs pārkāpj pāri līnijai ar vienu vai abām kājām; līnija var būt īsta (piemēram, vārtu līnija) vai iedomu (piemēram, aizmugures līnija).

Pārstumtais piezēmējums: 22. Nodaļa – Ieskaites laukums.

Pārvaldījums: Tas notiek, kad spēlētājs nes bumbu vai komanda kontrolē bumbu, piemēram, bumba vienā cīņas vai raka pusē ir tās komandas pārvaldījumā.

Piekabe: Uzbrūkošais spēlētājs, kurš parasti valkā 6. vai 7. numura kreklus.

Piespēle: Spēlētājs met bumbu citam spēlētājam. Ja spēlētājs nodot bumbu citam spēlētājam to nemetot, arī tā ir piespēle.

Pievienošāns: Cieši satvert cita spēlētāja ķermeni starp pleciem un gurniem, pieskaroties ar visu roku no plaukstas līdz plecam.

Piezēmējuma realizācijas sitiens: 9. Nodaļa – Punktu skaitīšanas veids.

Piezēmējums: 9. Nodaļa - Punktu skaitīšanas veids.

Pirmās līnijas spēlētāji: 20. Nodaļa – Cīņa. Uzbrūkošie spēlētāji – vaļējais stabs, hukers un slēgtais stabs. Šie spēlētāji atbilstoši parasti valkā 1., 2. un 3. numurus.

Pirms-satveršana: 19. Nodaļa – Auta un auta izspēle. Komandas biedra satveršana auta izspēlē pirms bumba tiek iemesta.

Plānojums: 1. Nodaļa – Laukums.

Priekšrocība: 8. Nodaļa - Priekšrocība

Puslaika pārtraukums: Pārtraukums starp abiem spēles puslaikiem.

R

Raks: 16. Nodaļa – Raks.

Realizēts: Rezultatīvs realizācijas sitiens.

S

Saņēmējs: 19. Nodaļa – Auts un auta izspēle.

Sarkanā kartiņa: Sarkana kartiņa tiek parādīta spēlētājam, kuru noraida par 10. nodaļas – Negodīga spēle, sadaļas 4.5(c) pārkāpšanu.

Satvēriens: 15. Nodaļa – Satvēriens: Bumbas pārvaldītājs pielikts pie zemes

Savienība: Kontrolējošā organizācija, zem kuras pakļautībā tiek spēlēta spēle.

Sākuma sitiens: 13. Nodaļa – Sākuma sitiens un spēles atsākšanas sitiens

Sānu līnija: 1. Nodaļa – Laukums.

Noraidīto soliņš: Nozīmētā vieta, kur jāpaliek pagaidu noraidītajiem spēlētājiem uz 10 minūtēm spēles laika.

Sitiens no atlēciņa: Bumbu izmet no rokas vai rokām uz zemes un sit, kad tā paceļas no pirmā atlēciņa.

Sitiens no rokas: Bumbu izmet no rokas vai rokām un sit pirms tā pieskaras pie zemes.

Sitiens no vārtiem: 13. Nodaļa – Sākuma sitiens un spēles atsākšanas sitiens

Sitiens no zemes. Bumba tiek sista pēc tam, kad tā nolikta uz zemes šim nolūkam.

Sitiens: Sitienu veic, sitot pa bumbu ar jebkuru kājas daļu, izņemot papēdi, no pirkstgaliem līdz ceļgalam (neieskaitot); sitienu ir jāizkustina bumba redzamā attālumā no rokas vai pār laukumu.

Slēgtais stabs: 20. Nodaļa – Cīņa. Labās puses pirmās līnijas spēlētājs cīņā, kurš parasti valkā kreklus nr. 3.

Soda piezemējums: 10. Nodaļa – Negodīga spēle.

Soda sitienu vārti: 9. Nodaļa – Punktu skaitīšanas veids.

Soda sitiens: 21. Nodaļa – Soda un Brīvsitiens. Sitiens, ko piešķir pārkāpumu neizdarījušai komandai pēc pretinieku pārkāpuma. Ja vien noteikumos nav teikts kas cits, soda sitienu piešķir pārkāpuma vietā.

Sods: Sodošā darbība, kuru veic tiesnesis pret pārkāpumu izdarījušo spēlētāju vai komandu.

Spēle uz priekšu: 12. Nodaļa – Spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu.

Spēles laiks: Laiks, kas ir pagājis spēlējot, izņemot zaudēto laiku, kas aprakstīts 5. Nodaļā – Laiks.

Spēles laukums: 1. Nodaļa - Laukums.

Spēles norobežojums: 1. Nodaļa – Laukums.

Spēles organizētājs: Organizācija, kura ir atbildīga par spēli, kas var būt savienība, savienību grupa vai organizācija, kura ir saistīta ar IRB.

Spēles zona: 1. Nodaļa – Laukums.

Spēlēta: Bumba ir spēlēta, kad to aizticis spēlētājs.

Stabs: 20. Nodaļa – Cīņa. Pirmās līnijas spēlētājs kreisajā un labajā hukera pusē cīņā. Šie spēlētāji parasti valkā kreklus ar nr. 1 un 3.

T

Tačdauns: 22. Nodaļa – Ieskaites laukums.

Tālākā kāja: Tālākā spēlētāja kāja cīņā, rakā vai molā, kura ir tuvāk tā spēlētāja vārtu līnijai.

Tāls metiens: 19. Nodaļa – Auts un auta izspēle.

Tiesnesis: 6. Nodaļa – Spēles atbildīgie.

Tiesneša asistents: 6. Nodaļa – Spēles atbildīgie

Traucēklis: 10. Nodaļa – Negodīga spēle.

U

Uzbrūkošā komanda: Pretinieki aizsardzībā esošajai komandai, kuras laukuma pusē notiek spēle.

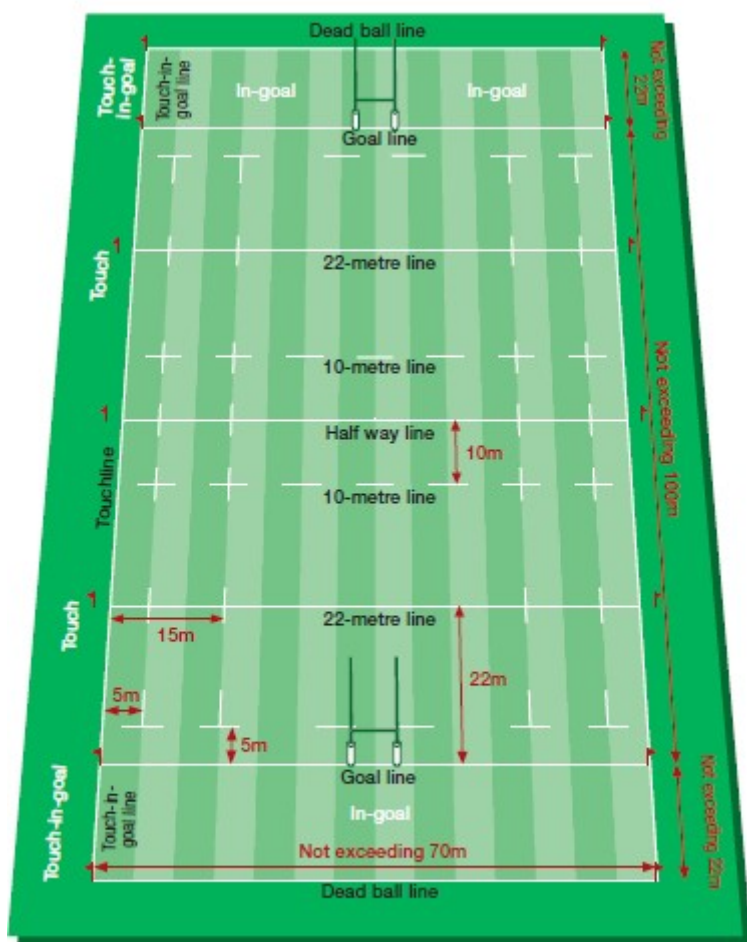
V

Vaļējs stabs: 20. Nodaļa – Cīņa. Kreisās puses pirmās līnijas spēlētājs cīņā, kurš parasti valkā kreklus nr. 1

Vārti: Spēlētājs gūst vārtus, sitot bumbu pāri pretinieka vārtu pārliktnim un starp vārtu stabiem no spēles laukuma ar sitienu no zemes vai sitienu no atlēciņa. Vārtu nevar gūt ar sākuma sitienu, sitienu no vārtiem vai brīvsitienu.

Vārtu līnija: 1. Nodaļa - Laukums.

1. NODAĻA - LAUKUMS DEFINĪCIJAS



The Plan

Laukums ir pilnā platība, kas attēlota plānā.

Laukumā ietilpst:

Spēles laukums- atrodas starp vārtu un sānu līnijām. Šīs līnijas nav spēles laukuma daļa.

Spēles zona ir spēles laukums un ieskaites laukumi (attēlots plānā). Sānu līnijas, ieskaites laukuma auta līnijas un gala līnijas nav spēles zonas daļas.

Spēles norobežojums ir spēles zona un laukums tai apkārt, kas ir ne vairāk par 5 metriem, kur iespējams, kas plašāk zināms kā perimetra zona.

Ieskaites laukums ir zona starp vārtu līniju, gala līniju un starp ieskaites laukuma auta līniju. Tas sevī ietver vārtu līniju, bet neietver gala līniju vai ieskaites laukuma auta līniju.

22 zona atrodas starp vārtu līniju un 22 metru līniju, ieskaitot 22 metru līniju, bet neieskaitot vārtu līniju.

Laukuma plāns, ieskaitot visus nosaukumus un figūras tajā, ir daļa no noteikumiem.

1.1 SPĒLES LAUKUMA VIRSMA

(a) **Prasība.** Virsmai vienmēr jābūt drošai.

(b) **Virsmas veids.** Virsmai jābūt no zāles, bet tā var būt arī no smilts, māla, sniega vai mākslīgās zāles. Spēli var spēlēt uz sniega, bet tikai tad, ja sniegs un apakšējais pamats ir drošs, lai uz tā spēlētu. Tas nevar būt ciets pamats, kā betons vai

asfalts. Ja virsma ir no mākslīgās zāles, tai jāatbilst IRB Nolikuma 22.

1.2 NEPIECIEŠAMIE IZMĒRI SPĒLES LAUKUMAM

- Spēles laukums nepārsniedz 100 metrus garumā un 70 metrus platumā. Katrs ieskaites laukums nepārsniedz 22 metrus garumā un 70 metrus platumā.
- Spēles laukums garumam un platumam jābūt pēc iespējas tuvākiem norādītajiem. Visas zonas ir taisnstūra.
- Attālumam no vārtu līnijas līdz gala līnijai nevajadzētu būt mazākam par 10 metriem, ja tas ir iespējams.

1.3 SPĒLES LAUKUMA LĪNIJAS

(a) Nepārtrauktās līnijas

Gala un ieskaites laukuma līnijas, abas ir ārpus ieskaites laukuma zonām; Vārtu līnijas, kas ir iekšpus ieskaites laukuma zonām, bet ārpus spēles laukuma; 22 metru līnijas, kas ir paralēlas vārtu līnijām; un Gala līnijas, kas ir ārpus spēles laukuma.

(b) Pārtrauktās līnijas

Visas līnijas, izņemot nepārtrauktās, ir pārtrauktas līnijas, kuras ir 5 metrus garas.

Ir divi pārtraukto līniju komplekti, kuri ir 10 metru attālumā no viduslīnijas malām un ir tām paralēli. Šīs līnijas ir 10 metru pārtrauktās līnijas. 10 metru pārtrauktās līnijas krusto pārtrauktās līnijas, kas atrodas 5 un 15 metru attālumos, paralēli sānu līnijām.

Ir divi pārtraukto līniju komplekti, kas atrodas 5 metrus no sānu līnijām un ir tām paralēli.

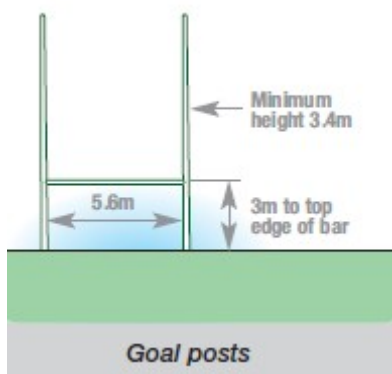
Tās sākas no 5 metru pārtrauktajām līnijām, kuras ir paralēlas vārtu līnijām un šķērso abas 22 metru līnijas, abas 10 metru līnijas un viduslīniju. Tās ir 5 metru pārtrauktās līnijas.

Ir divi pārtraukto līniju komplekti, kuri ir 15 metru attālumā no sānu līnijām un ir tām paralēli. Tās sākas no 5 metru pārtrauktajām līnijām, kuras ir paralēlas vārtu līnijām un šķērso abas 22 metru līnijas, abas 10 metru līnijas un viduslīniju. Tās ir 15 metru pārtrauktās līnijas.

Ir 6 pārtrauktas svītras 5 metru attālumā no katras vārtu līnijas un ir tām paralēlas. Divas pārtrauktās līnijas atrodas 5 metrus un 15 metrus no katras sānu līnijas. Nākamās divas pārtrauktās līnijas atrodas katra vārtu staba priekšā, lai starp līnijām būtu 5 metru atstarpe.

(c) Centrs

Ir viena 0,5 metrus gara līnija, kas šķērso viduslīnijas centru.



1.4. VĀRTU STABU UN PĀRLIKTŅA IZMĒRI

- (a) Attālums starp vārtu stabiem ir 5,6 metri.
- (b) Vārtu pārliktnis ir novietots starp vārtu stabiem tā, lai pārliktna augšējā mala ir 3 metru augstumā no zemes.
- (c) Minimālais vārtu stabu augstums ir 3,4 metri.
- (d) Kad vārtu stabiem tiek pievienots polsterējums, attālums no vārtu līnijas līdz polsterējuma ārējai malai nedrīkst pārsniegt 300mm

1.5 KARODZIŅU STABI

- (a) Ir 14 karodziņu stabi, katra minimālais augstums ir 1,2 metri virs zemes.
- (b) Karodziņu stabiem jāatrodas ieskaītes laukuma auta līniju un vārtu līniju krustpunktā un ieskaītes laukuma auta līniju un gala līniju krustpunktā. Šie astoņi karodziņu stabi ir ārpus ieskaītes laukuma un nav daļa no spēles zonas.
- (c) Karodziņu stabiem ir jāatrodas uz vienas līnijas ar 22 metru un viduslīniju, 2 metru attālumā ārpus sānu līnijām un spēles laukumam.

1.6. IEBILDUMI PAR LAUKUMU.

- (a) Ja kādai no komandām ir iebildumi par laukumu vai to, kā tas ir atzīmēts, tas ir jāpaziņo tiesnesim pirms spēles sākuma.
- (b) Tiesnesis mēģinās atrisināt problēmas, bet nedrīkst sākt spēli, ja kāda no laukuma daļām ir uzskatāma par bīstamu.

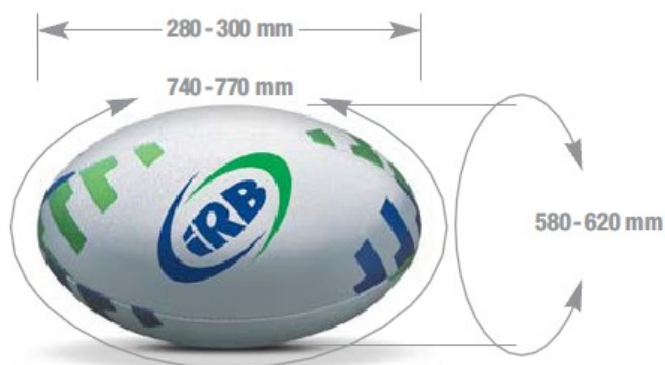
2. NODAĻA - BUMBA

2.1. FORMA

Bumbai ir jābūt ovālai un veidotai no četriem paneļiem.

2.2. IZMĒRI

Garums	280 – 300 mm
Apkārtmērs (garenvirzienā)	740 – 770 mm
Apkārtmērs (šķērsgrīzienā)	580 – 620 mm



2.3 MATERIĀLI

Āda vai piemērots sintētisks materiāls. Tas varētu būt apstrādāts, lai bumba būtu ūdens izturīga un vieglāk satverama.

2.4. SVARS

410 – 460 grami

2.5 GAISA SPIEDIENS SPĒLES SĀKUMĀ

65,71 – 68,75 kilopaskāli vai 0,67 – 0,70 kg/cm², vai 9,5 – 10,0 lbs/in²

2.6. REZERVES BUMBAS

Rezerves bumbas var būt pieejamas mača laikā, bet komanda nedrīkst iegūt vai mēģināt iegūt negodīgu pārkumu, izmantojot vai mainot tās.

2.7. MAZĀKAS BUMBAS

Dažādu izmēru bumbas var tikt izmantotas mačos starp jaunākiem spēlētājiem.

3. NODAĻA - SPĒLĒTĀJU SKAITS - KOMANDA DEFINĪCIJAS

Komanda. Komanda sastāv no piecpadsmit spēlētājiem, kuri sāk maču, plus jebkādi atļauti aizvietotāji un/vai aizstājēji.

Aizvietotājs. Spēlētājs, kurš aizvieto ievainotu komandas biedru.

Aizstājējs. Spēlētājs, kurš aizstāj komandas biedru taktikas iemeslu dēļ.

3.1. MAKSIMĀLAIS SPĒLĒTĀJU SKAITS SPĒLES ZONĀ

Maksimums: Katrai komandai spēles zonā nedrīkst būt vairāk par piecpadsmit spēlētājiem spēles laikā.

3.2. KOMANDA AR VAIRĀK SPĒLĒTĀJIEM NEKĀ ATĻAUTS

Iebildums: Jebkurā laikā pirms mača vai tā laikā komanda tiesnesim var izteikt iebildumu par pretinieku komandas spēlētāju skaitu. Tiklīdz tiesnesis uzzinājis, ka komandai ir pārāk daudz spēlētāju, tiesnesim ir jāliek tās komandas kapteinim atbilstoši samazināt spēlētāju skaitu. Spēles rezultāts iebilduma laikā paliek nemainīts.

Sods: Sods no vietas, kur atsāktos spēle.

3.3. KAD KOMANDĀ IR MAZĀK NEKĀ PIECPADSMIT SPĒLĒTĀJIEM

Savienība var atļaut mačā spēlēt ar mazāk nekā piecpadsmit spēlētājiem katrā komandā. Kad tas notiek, visi spēles noteikumi darbojas izņemot, ka katrai komandai vienmēr jābūt vismaz pieciem spēlētājiem cīņā.

Izņēmums: mači starp komandām Regbijā-7 ir izņēmums. Šie mači ir aptverti regbija-7 variācijas spēles noteikumos.

3.4. SPĒLĒTĀJI, KURI IZVIRZĪTI KĀ AIZSTĀJĒJI

Starptautiskos mačos var izvirzīt līdz septiņiem aizvietotājiem/aizstājējiem.

Citās spēlēs savienība izlemj cik aizvietotāji/aizstājēji līdz maksimāli septiņiem spēlētājiem var tikt izvirzīti.

Komanda var aizvietot līdz diviem pirmās līnijas spēlētājiem (punkts 3.14, kad tie var būt 3) un līdz 5 citus spēlētājus. Aizvietojumi var tikt pielietoti tikai tad, kad bumba ir mirusi un ar tiesneša atļauju.

3.5. ATBILSTOŠI APMĀCĪTI UN PIEREDZĒJUŠI SPĒLĒTĀJI PIRMAJĀ LĪNIJĀ

(a) Zemāk esošajā tabulā norādīti atbilstoši apmācīto un pieredzējušo spēlētāju skaits pirmajai līnijai, izvirzot citus spēlētājus.

Spēlētāju skaits	Atbilstoši apmācītu un pieredzējušu spēlētāju skaits
15 vai mazāk	Trīs spēlētāji, kuri var spēlēt pirmajā līnijā
16, 17 vai 18	Četri spēlētāji, kuri var spēlēt pirmajā līnijā
19, 20, 21 vai 22	Pieci spēlētāji, kuri var spēlēt pirmajā līnijā
(Savienības specifiskās variācijas nolikumā 3.14) 22 vai 23	Seši spēlētāji, kuri var spēlēt pirmajā līnijā

(b) Katram spēlētājam pirmajā līnijā un jebkuram/-iem potenciālajam/-iem aizvietotājam/-iem ir jābūt atbilstoši apmācītiem un pieredzējušiem.

(c) Kad komandai ir izvirzīti 19, 20, 21 vai 22 spēlētāji, komandai jābūt pieciem spēlētājiem, kuri var spēlēt pirmajā līnijā, lai nodrošinātu, ka brīdī, kad nepieciešams hukera aizstājējs un brīdī kad nepieciešams staba-uzbrucēja aizstājējs, komanda var droši turpināt spēli ar cīņu ar stumšanu.

(d) Pirmās līnijas uzbrucēju aizvietošanai jānotiek no atbilstoši apmācītiem un pieredzējušiem spēlētājiem, kuri sāka spēli vai no izvirzītajiem aizstājējiem.

3.6. NORĀIDĪTS PAR NEGODĪGU SPĒLI

Spēlētāju, kurš noraidīts par negodīgu spēli, nedrīkst aizvietot vai aizstāt. Noteikuma izņēmumu skatīt punktā 3.13.

3.7. ILGSTOŠI AIZVIETOJUMI

Spēlētājs var tikt ilgstoši aizvietots, ja ir ievainots. Ja spēlētāju ilgstoši aizvieto, spēlētājs nedrīkst atgriezties un spēlēt konkrētajā spēlē. Ievainotā spēlētāja aizvietošana jāizdara, kad bumba ir mirusi un ar tiesneša atļauju.

3.8. PERMANENTS AIZVIETOJUMA LĒMUMS

(a) Ja spēlē valsti pārstāvoša komanda, spēlētāju var aizvietot tikai tad, ja, pēc ārsta viedokļa, spēlētājs ir tik ļoti ievainots, ka turpināt spēli būtu nesaprātīgs lēmums.

(b) Citās spēlēs, kur kāda apvienība ir devusi savu atļauju, ievainots spēlētājs var tikt aizvietots pēc kāda medicīniski apmācītas personas ieteikuma. Ja šādas personas nav, spēlētāju var nomainīt, ja tiesnesis piekrīt.

3.9. TIESNESĀ PILVARA APTURĒT IEVAINOTAM SPĒLĒTĀJAM TURPINĀT SPĒLI

Ja tiesnesis izlemj – ar vai bez ārsta vai cita medicīniski kvalificētas personas padoma, ka spēlētājs ir tik ļoti ievainots un ka tam ir jāpārtrauc spēlēt, tiesnesis var likt spēlētājam pamest spēles zonu.

Tiesnesis var arī likt ievainotajam spēlētājam pamest laukumu, lai spēlētājs tiktu medicīniski izmeklēts.

3.10. ĪSLAICĪGI AIZVIETOJUMI

(a) Kad spēlētājs pamet laukumu, lai tam tiktu apturēta asiņošana un/vai tiktu aizvērtā atvērtā brūce, spēlētāju var īslaicīgi aizvietot. Ja spēlētājs, kuru īslaicīgi aizvieto neatgriežas spēles laukumā 15 minūšu laikā (reālais laiks) kopš spēles zonas pamešanas, aizvietoējums kļūst pastāvīgs un aizvietotais spēlētājs nedrīkst atgriezties spēles laukumā.

(b) Ja īslaicīgais aizvietotājs tiek ievainots, šis spēlētājs var tikt aizvietots.

(c) Ja īslaicīgais aizvietotājs tiek noraidīts par negodīgu spēli, aizvietotais spēlētājs nedrīkst atgriezties spēles laukumā.

(d) Ja īslaicīgais aizvietotājs tiek brīdināts un īslaicīgi noraidīts, aizvietotais spēlētājs nedrīkst atgriezties spēles laukumā līdz noraidīšanas laika beigām.

3.11. SPĒLĒTĀJS VĒLAS ATGRIEZTIES SPĒLĒ

(a) Spēlētājam, kuram ir atvēta vai asiņojoša brūce, ir jāatstāj spēles zona. Spēlētājs nedrīkst atgriezties līdz asiņošana ir apturēta un brūce ir apstrādāta.

(b) Spēlētājs, kurš pametis spēli ievainojuma vai kāda cita iemesla dēļ, nedrīkst pievienoties spēlei līdz tiesnesis atļauj spēlētājam atgriezties. Tiesnesis nedrīkst atļaut spēlētājam atkal pievienoties spēlei līdz bumba nav mirusi.

(c) Ja spēlētājs atkal pievienojas vai aizvietotājs/aizstājējs pievienojas spēlei bez tiesneša atļaujas un tiesnesis uzskata, ka spēlētājs to ir darījis, lai palīdzētu savai komandai vai traucētu pretinieku komandu, tiesnesis soda spēlētāju par nekorektu uzvedību.

Sankcija/Sods: Soda sitiens no vietas, kur atsāktos spēle.

3.12. AIZSTĀTO SPĒLĒTĀJU ATGRIEŠANĀS SPĒLĒ

(a) Ja spēlētājs ir aizstāts, šis spēlētājs nedrīkst atgriezties un spēlēt šajā spēlē, pat ne, lai aizvietotu kādu ievainotu spēlētāju.

Izņēmums nr. 1: Aizstātais spēlētājs var aizvietot spēlētāju ar atvērtu vai asiņojošu brūci

Izņēmums nr. 2: Aizstātais spēlētājs var aizvietot pirmās līnijas spēlētāju, ja tas ir ievainots, īslaicīgi vai pastāvīgi noraidīts, ja vien tiesnesis nav norādījis cīņu bez stumšanas pirms notikuma, kas tika pirmās līnijas spēlētājam pamest laukumu un komanda ir izmantojusi visas atļautās maiņas.

(b) Ja ir norādīta cīņa bez stumšanas un kāds no pirmās līnijas spēlētājiem ir ievainots un spēlētāju ir jānomaina, un ir pieejams pirmās līnijas spēlētājs maiņai, tad jāizmanto tikai pirmās līnijas aizvietoējumi, nevis kāds cits spēlētājs.

3.13. PIRMĀS LĪNIJAS UZBRUCĒJS IEVAINOTS, ĪSLAICĪGI VAI PASTĀVĪGI NORAIĀDĪTS

(a) Ja pēc tam, kad kāds no pirmās līnijas spēlētājiem tiek noraidīts vai spēles laikā pirmās līnijas spēlētājs ir īslaicīgi noraidīts, un nav pieejami citi pirmās līnijas spēlētāji, tad tiek nozīmēta cīņa bez stumšanas. Noslaidrot pirmās līnijas maiņas spēlētāju atbilstību un pieejamību nav tiesneša atbildība, jo tā ir pašas komandas atbildība.

(b) Pēc tam, kad kāds no pirmās līnijas spēlētājiem tiek noraidīts vai spēles laikā pirmās līnijas spēlētājs ir īslaicīgi noraidīts, tiesnesis pirms gaidāmās cīņas jautā spēlētāja komandas kapteinim vai komandai laukumā ir cits spēlētājs, kurš ir atbilstoši mācīts spēlēt pirmajā līnijā. Ja tāda nav, kapteinis izvēlas jebkuru spēlētāju no komandas, kuram tad ir jāatstāj spēles laukums un jānomainās pret atbilstoši apmācītu pirmās līnijas spēlētāju no komandas maiņas spēlētājiem.

(c) Kad īslaicīgā noraidījuma laiks beidzies un pirmās līnijas spēlētājs atgriežas spēles laukumā, pirmās līnijas maiņas spēlētājs pamet spēles laukumu un izvirzītais spēlētājs, kurš pameta spēles laukumu noraidījuma laikā, drīkst atsākt spēlēt.

(d) Turklāt, ja noraidījuma vai ievainojuma dēļ komanda nevar nodrošināt pietiekami daudz atbilstošu pirmās līnijas spēlētājus, spēle turpinās ar cīņām bez stumšanas.

(e) Gadījumā, ja komandai nav atbilstoši apmācītu un pieredzējušu pirmās līnijas spēlētāju saskaņā ar nolikumu, tiesnesis spēles laikā nozīmē cīņas bez stumšanas un paziņo šo lēmumu spēles organizētājam/-iem.

(f) Kad komandai nav atbilstoši mācītu pirmās līnijas spēlētāju pirms spēles sākuma, kad nevar notikt cīņa ar stumšanu, tiesnesis nozīmē cīņu bez stumšanas. Tiesnesis paziņo lēmumu spēles organizētājam/-iem.

(g) Spēles organizētājs/-i var noteikt saskaņā ar sacensību noteikumiem, ka spēle nevar notikt gadījumā, ja pirms spēles sākuma nav pieejami atbilstoši apmācīti un pieredzējuši spēlētāji.

3.14. SAVIENĪBAS SPECIFISKĀS VARIĀCIJAS

- (a) Savienība, savas kompetences robežās, var ieviest mainīgos aizvietojumus noteiktos spēles momentos. Aizvietojumu skaits nedrīkst pārsniegt divpadsmit. Administrācija un noteikumi, kas attiecas uz mainīgo aizvietojumiem ir savienības kompetences atbildība.
- (b) Savienība/-as, kad spēle vai sacensības notiek starp komandām no divām vai vairākām savienībām, var ieviest variācijas noteikumam 3.4 spēlēm zem starptautiskā līmeņa, kā minēts apakšpunktā (c) un/vai (d) zemāk.
- (c) Kad komandā izvirzīti 22 vai 23 spēlētāji, komandā ir jābūt pietiekami daudz pirmās līnijas spēlētāju, kas varētu spēlēt kā hukers un stabi, un kuri ir atbilstoši apmācīti un pieredzējuši, lai nodrošinātu, ka brīdī, kad jebkurā pirmās līnijas pozīcijā nepieciešama maiņa, komanda var droši turpināt spēli ar cīņu ar stumšanu.
- (d) Var tikts ieviests noteikums, ka gadījumā, kad jebkāda iemesla dēļ komandai nav atbilstoši apmācītu un pieredzējušu pirmās līnijas spēlētāju un tiek nozīmēta cīņa bez stumšanas, konkrētā komandai nav ļauts nomainīt spēlētāju, kura aiziešana izraisīja cīņas veida maiņu.

4. NODAĻA – SPĒLĒTĀJU APĢĒRBS DEFINĪCIJAS

Spēlētāju apģērbs ir jebkas, ko valkā spēlētājs.

Spēlētājam jāvalkā krekls, šorti un apakšveļa, zeķes un apavi.

Detalizēta informācija saistībā ar atļautām apģērba un naglu specifiskajām var tikt atrasta IRB Specifikācijās (Nolikums 12).

4.1. PAPILDUS APĢĒRBS

(a) Spēlētājs var valkāt aizsargus, kuri izgatavoti no elastīgiem vai saspiežamiem materiāliem, kuriem ir jābūt mazgājamiem.

(b) Spēlētājs var valkāt apakšstilbu aizsargus, kuri ir saskaņā ar IRB Specifikācijām (Nolikums 12).

(c) Spēlētājs var valkāt potīšu aizsargus zem zeķēm, kuri nav garāki par trešdaļu no apakšstilba un no stingra materiāla, izņemot metālu.

(d) Spēlētājs var valkāt delnu cimdus, kuriem ir jābūt saskaņā ar IRB Specifikācijām (Nolikums 12).

(e) Spēlētājs var valkāt plecu polsterējumus, kuriem ir jābūt IRB apstiprinājuma zīmei (Nolikums 12).

(f) Spēlētājs var valkāt mutes vai zobu aizsargus.

(g) Spēlētājs var valkāt galvassargus, kuriem ir jābūt IRB apstiprinājuma zīmei (Nolikums 12).

(h) Spēlētājs var valkāt pārsējus un/vai brūces apsēju, lai nosegtu vai aizsargā kādu ievainojumu

(i) Spēlētājs var valkāt plānu teipu vai kādu citu līdzīgu materiālu kā atbalstu un/vai, lai novērstu ievainojumus.

4.2. SPECIĀLI PAPILDUS APĢĒRBA GABALI SIEVIETĒM

Izņemot iepriekšminēto apģērba gabalus, sievietes var valkāt krūšu polsterējumu, kuram ir jābūt IRB apstiprinājuma zīmei (Nolikums 12).

4.3. NAGLAS/TAPAS

(a) Spēlētāju apavu naglām/tapām ir jābūt saskaņā ar IRB Specifikācijām (Nolikums 12).

(b) Veidotās gumijas daudz-naglu zoles ir pieņemamas, ja tām nav asu stūru vai iedobju.

4.4. NEATĻAUTI APĢĒRBA GABALI

(a) Spēlētājs nedrīkst valkāt apģērba gabalus, kas ir notraipīti ar asinīm.

(b) Spēlētājs nedrīkst valkāt apģērba gabalus, kas ir ass vai abrazīvi.

(c) Spēlētājs nedrīkst valkāt apģērba gabalus, kas satur sprādzes, saspraudes, gredzenus, eņģes, rāvējslēdzējus, skrūves vai cietus materiālus, vai aizsargus, kuri nav atļauti šajā noteikumā.

(d) Spēlētājs nedrīkst valkāt dārglietas tādas kā: gredzeni vai auskari.

(e) Spēlētājs nedrīkst valkāt cimdus.

(f) Spēlētājs nedrīkst valkāt šortus ar iešūtu polsterējumu.

(g) Spēlētājs nedrīkst valkāt apģērba gabalus, kas nav saskaņā ar IRB Specifikācijām konkrētajam apģērbam (Nolikums 12).

(h) Spēlētājs nedrīkst valkāt apģērba gabalus, kas noteikumos ir atļauts, bet, pēc tiesneša domām, var izraisīt ievainojumus kādam spēlētājam.

(i) Spēlētāja apavu pirkstgalos nedrīkst būt neviena nagla.

(j) Spēlētājs nedrīkst valkāt komunikācijas ierīces spēlētāja apģērbā vai pievienotas ķermenim.

(k) Spēlētājs nedrīkst valkāt jebkādu papildus apģērba gabalus, kas nav saskaņā ar IRB Specifikācijām (Nolikums 12).

4.5. SPĒLĒTĀJU APĢĒRBA PĀRBAUDE

(a) Tiesnesim vai sānu tiesnešiem, kuri nozīmēti pēc vai ar spēles organizētāja lēmuma, ir jāpārbauda spēlētāju apģērbs un naglas pēc šī nolikuma nosacījumiem.

(b) Tiesnesim ir pilnvaras jebkurā laikā, pirms vai spēles laikā, izlemt, ka spēlētāja apģērbs ir bīstams vai neatļauts. Ja tiesnesis nolemj, ka apģērbs ir bīstams vai neatļauts, tiesnesim ir jāliek spēlētājam to novilkt. Spēlētājs nedrīkst piedalīties spēlē līdz šis apģērba gabals nav novilkts.

(c) Ja pārbaudes laikā pirms spēles tiesnesis vai sānu tiesnesis paziņo spēlētājam, ka tiek valkāt apģērba gabals, kas pēc šī nolikuma ir neatļauts, un spēlētājs pēc tam konkrēto apģērba gabalu valkā spēles zonā, spēlētājs tiek noraidīts par nekorektu uzvedību.

Sankcija: Soda sitiens no vietas, kur atsāktos spēle.

4.6. CITA APĢĒRBA VILKŠANA

Tiesnesis nedrīkst atļaut spēlētājam pamest spēles zonu, lai pārģērbu kādu apģērba gabalu, izņemot gadījumus, kad apģērbs ir notraipīts ar asinīm.

5. NODAĻA - LAIKS

5.1. SPĒLES ILGUMS

Spēle nav ilgāka par 80 minūtēm (+zaudētais laiks, papildus laiks un citi īpaši apstākļi). Spēle ir sadalīta divos puslaikos, katrs ne vairāk par 40 minūtēm (spēles laiks).

5.2. PUSLAIKS

Pēc puslaika komandas mainās ar pusēm. Pārtraukums ir ne ilgāks par 15 minūtēm. Pārtraukuma garumu nolemj spēles organizatori, savienība vai atzīta organizācija, kuras pakļautībā atrodas spēle. Pārtraukuma laikā komandas, tiesnesis un sānu tiesneši var pamest spēles laukumu.

5.3. LAIKA UZŅEMŠANA

Tiesnesis uzņem laiku, bet var nozīmēt šo pienākumu vienam no vai abiem sānu tiesnešiem un/vai oficiālajam hronometristam/laika ņēmējam, šādā gadījumā tiesnesis signalizē tiem par kādu pārtraukumu laikā vai zaudētu laiku. Spēlēs bez oficiāla laika ņēmēja, ja tiesnesis šaubās par pareizu laiku, viņš var konsultēties ar kādu no vai abiem līnijtiesnešiem un var konsultēties arī kādu citu cilvēku, bet tikai tādā gadījumā, ja līnijtiesneši nevar palīdzēt.

5.4. LAIKA ZUDUMS

Laiks var tikt zaudēts šādos gadījumos:

(a) **Ievainojums.** Tiesnesis ar apturēt spēli uz laiku ne ilgāku par vienu minūti, lai varētu apstrādāt ievainotā spēlētāja brūci/-es, vai kādu citu atļautu aizkavējumu.

Tiesnesis var atļaut spēlei turpināties, kamēr medicīniski apmācīta persona apkopj spēlētāju spēles zonā vai spēlētājs var doties uz sānu līniju, lai tiktu apkopts.

Ja spēlētājs ir nopietni ievainots un viņu ir jānoņem no spēles laukuma, tiesnesis drīkst atvēlēt nepieciešamo laiku, lai ievainoto spēlētāju varētu pārvietot ārpus spēles laukuma.

(b) **Spēlētāju apģērba maiņa.** Kad bumba ir mirusi, tiesnesis dod laiku spēlētājam nomainīt vai salabot saplēstu kreklu, šortus vai apavus. Laiks ir dots, lai spēlētājs var sasiet apavu saites.

(c) **Spēlētāju aizvietošana un aizstāšana.** Dots laiks, kad spēlētāju aizvieto vai aizstāj.

(d) **Tiesneša konsultēšanās ar līnijtiesnesi/-šiem vai citiem oficiālajiem darbiniekiem.** Laiks ir dots konsultācijām starp tiesnesi un tiesneša asistentiem vai citiem oficiālajiem darbiniekiem.

5.5. ZAUDĒTĀ LAIKA ATGŪŠANA

Zudušais spēles laiks tiek atgūts tajā pašā puslaika pusē.

5.6. PAPILDUS LAIKA SPĒLĒŠANA

Spēle var ilgt vairāk nekā 80 minūtes, ja spēles organizētājs ir atļāvis spēlei papildus laiku neizšķirtā spēlē izslēgšanas sacensībā.

5.7. CITI LAIKA NOTEIKUMI

(a) Starptautiskās spēlēs spēle vienmēr ilgst 80 minūtes (+zaudētais laiks).

(b) Nestarptautiskās spēlēs savienība var izlemt spēles garumu.

(c) Ja spēles garumu nenolemj savienība, spēles garumu lemj komandas. Ja tās nevar vienoties, spēles garumu izlemj tiesnesis.

(d) Tiesnesim ir pilnvaras pārtraukt spēli jebkurā laikā, ja tiesnesis uzskata, ka spēli nevar turpināt, jo tas varētu būt bīstami.

(e) Ja beidzas laiks un bumba nav mirusi vai piešķirtā cīņa vai auta izspēle nav pabeigta, tiesnesis atļauj spēlei turpināties līdz nākamajai reizei, kad bumba ir mirusi. Bumba kļūst mirusi, kad tiesnesis būtu piešķīris cīņu, auta izspēli, iespēju pārkāpumu neizdarījušajai komandai, sitienu no vārtiem vai pēc piezēmējuma realizācijas vai veiksmīga soda sitiena. Ja cīņa ir jāsāk no jauna, cīņa nav pabeigta. Ja laiks beidzas un ir piešķirta atzīme, brīvsitiens vai soda sitiens, tiesnesis ļauj spēlei turpināties.

(f) Ja laiks beidzas pēc piezēmējuma, tiesnesis dod laiku piezēmējuma realizācijas sitienam.

(g) Kad laikapstākļi ir ļoti karsti un/vai mitri, tiesnesis, viņa kompetences robežās, drīkst atļaut vienu ūdens pārtraukumu katrā puslaika pusē. Šim ūdens pārtraukumam nevajadzētu būt ilgākam par vienu minūti. Zudušajam laikam būtu jābūt pievienotam katra puslaika beigās. Ūdens pārtraukumam parasti jābūt pēc vārtu gūšanas vai, kad bumba ir mirusi tuvāk pie viduslīnijas.

6. NODAĻA – SPĒLES ATBILDĪGIE

DEFINĪCIJAS

Katru spēli kontrolē spēles atbildīgie, kuri ir tiesnesis un divi līnijtiesneši vai tiesneša asistenti. Citas, spēles organizētāja autorizētas, personas, ir tādas kā – rezerves tiesnesis un/vai rezerves tiesneša asistents, persona, kura palīdz tiesnesim pieņemt lēmumus ar tehnoloģiskajām ierīcēm, hronometru, spēles ārsts, komandas ārsts, nespēlējošie komandas biedri un bumbu pienesēji.

Līnijtiesnesi var nozīmēt spēles organizētājs vai komanda, kura iesaistīta spēlē, un līnijtiesnesis ir atbildīgs par signalizēšanu, autu, auta ieskaiti un sitieniem pa vārtiem, un to veiksmīgumu.

Tiesneša palīgu var nozīmēt spēles organizētājs, un tiesneša palīgs ir atbildīgs par signalizēšanu, autu, auta ieskaiti un sitieniem pa vārtiem, to veiksmīgumu un negodīgas spēles norādīšanu. Tiesneša palīgs arī nodrošina palīdzību tiesnesim jebkādos tiesneša pienākumos, ja to norādījis tiesnesis.

6. A TIESNESIS

PIRMS SPĒLES

6.A.1. TIESNEŠA NOZĪMĒŠANA

Tiesnesi nozīmē spēles organizators. Ja neviens tiesnesis nav nozīmēts, tad abas komandas vienojas par tiesneša nozīmēšanu. Ja komandas nevar vienoties, tiesnesi izvēlas laukuma saimnieku komanda.

6.A.2. TIESNEŠA MAIŅA

Ja tiesnesis nav spējīgs pabeigt spēli, tiesneša maiņa ir noteikta pēc spēles organizatora instrukcijām. Ja spēles organizators nav devis instrukcijas, tiesnesis nosaka sev aizvietotāju. Ja tiesnesis to nevar izdarīt, tiesneša aizvietotāju nosaka laukuma saimnieku komanda.

6. A. 3. TIESNEŠA PIENĀKUMI PIRMS SPĒLES

(a) Lozēšana. Tiesnesis organizē lozēšanu. Viens no kapteiņiem met monētu un otrs kapteinis nosauc monētas pusi, lai redzētu, kurš lozēšanā uzvarējis. Lozēšanas uzvarētājs uzsāk spēli pirmais vai izvēlas laukuma pusi. Ja uzvarētājs izvēlas laukuma pusi, tad pretinieks sāk spēli un otrādi.

SPĒLES LAIKĀ

6. A. 4. TIESNEŠA PIENĀKUMI SPĒLES LAUKUMĀ

(a) Tiesnesis ir vienīgais fakts un noteikums tiesnesis spēles laikā. Tiesnesim ir taisnīgi jāpielieto visi spēles noteikumi katrā spēlē.

(b) Tiesnesis uzņem laiku.

(c) Tiesnesis piefiksē rezultātu

(d) Tiesnesis dod atļauju spēlētājiem pamest spēles zonu.

(e) Tiesnesis dod atļauju aizvietotājiem vai aizstājējiem uzņākt uz spēles zonas.

(f) Tiesnesis dod atļauju komandas ārstiem vai medicīniski apmācītām personām, vai to asistentiem uzņākt uz spēles zonas, kad un kā tas noteikts noteikumos.

(g) Tiesnesis dod atļauju katram trenerim ienākt spēles zonā puslaikā, lai apmeklētu savu komandu pārtraukuma laikā.

6. A. 5 TIESNEŠA LĒMUMA MAINĪŠANA

Tiesnesis var mainīt lēmumu, kad līnijtiesnesis paceļ karogu, norādot autu.

Tiesnesis var mainīt lēmumu, kad tiesneša asistents paceļ karogu, norādot autu vai negodīgu spēli.

6. A. 6 TIESNEŠA KONSULTĒŠANĀS AR CITIEM

(a) Tiesnesis var konsultēties ar tiesneša asistentiem par jautājumiem, kas saistīti ar to pienākumiem, noteikumiem par negodīgu spēli vai laika uzņemšanu un var pieprasīt palīdzību citos tiesneša pienākumu aspektos, ieskaitot lēmumus par spēlētājiem aizmugurē.

(b) Spēles organizētājs var nozīmēt atbildīgo, kurš pielieto tehnoloģiskas ierīces. Ja tiesnesis nav drošs par lēmuma pieņemšanu ieskaitē - gūtu pieņemējumu vai tačdaunu.

Atbildīgie var tik konsultēti, ja tiesnesis nav drošs par lēmuma pieņemšanu ieskaite laukumā - gūtu pieņemējumu vai tačdaunu, kad ieskaite laukumā varētu būt notikusi negodīga spēle.

Atbildīgais var tikt konsultēts sakarā ar sitieniem pa vārtiem un to veiksmīgumu/precizitāti.

Atbildīgais var tikt konsultēts, ja tiesnesis vai tiesneša asistenti nav pārliecināti, vai spēlētājs atradās autā, kad mēģinājis piezemēt bumbu.

Atbildīgais var tikt konsultēts, ja tiesnesis vai tiesneša asistenti nav pārliecināti, pieņemot lēmumu sakarā ar ieskaite laukuma autu un par mirušu bumbu, ja ir iegūti punkti.

(c) Spēles organizētājs var nozīmēt laika ņēmēju, kurš paziņo par katra puslaika beigām.

(d) Tiesnesis nedrīkst konsultēties ar kādām citām personām.

6.A.7 TIESNEŠA SVILPE

(a) Tiesnesim jānēsā līdzī svilpe un tā jāsvilpj, lai ziņotu par katra puslaika sākumu un beigām.

(b) Tiesnesim ir pilnvara, lai svilptu un apturētu spēli jebkurā brīdī.

(c) Tiesnesim ir jāsvilpj, lai norādītu par punktu guvumu vai tačdaunu.

(d) Tiesnesim ir jāsvilpj, lai apturētu spēli pārkāpuma dēļ vai negodīgas spēles dēļ. Kad tiesnesis brīdina vai noraida pārkāpuma izdarītāju, tiesnesim ir jāsvilpj otru reizi, kad tiek nozīmēts soda sitiens vai soda pieņemējums.

(e) Tiesnesim ir jāsvilpj, kad bumbu ir ārā no spēles, kad tā kļuvusi nespēlējama vai kad tiek piešķirts sods.

(f) Tiesnesim ir jāsvilpj, kad spēli turpināt var būt bīstami vai kad ir iespēja, ka spēlētājs ir smagi traumēts.

6.A.8 TIESNESIS UN IEVAINOJUMI

Ja tiesnesis aptur spēli spēlētāja ievainojuma dēļ un nav noticis pārkāpums, un bumba nav mirusi, spēli atsāk ar cīņu. Komanda, kuras pārvaldījumā bija bumba iemet bumbu. Ja neviena komanda nebija pārvaldītāja, uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

6.A.9 BUMBA PIESKARAS TIESNESIM

- (a) Ja bumba vai bumbas nesējs pieskaras tiesnesim un neviena no komandām negūst priekšrocību, spēle turpinās. Ja kāda no komandām gūst priekšrocību spēles laukumā, tiesnesis nozīmē cīņu un komanda, kura pēdējā spēlēja bumbu, izdara iemetienu.
- (b) Ja kāda no komandām gūst priekšrocību ieskautes laukumā, ja bumba ir uzbrūkošā spēlētāja pārvaldījumā, tiesnesis piešķir piezēmējumu vietā, kur notika kontakts.
- (c) Ja kāda ko komandām gūst priekšrocību ieskautes laukumā, ja bumba ir aizsardzībā esošā spēlētāja pārvaldījumā, tiesnesis piešķir tačdaunu, vietā, kur notika kontakts.

6.A.10 BUMBAI IESKAUTES LAUKUMĀ PIESKARAS NESPĒLĒTĀJS

Tiesnesis nosaka, kas būtu noticis pēc tam un piešķir piezēmējumu vai tačdaunu vietā, kur bumbai pieskārās.

PĒC SPĒLES

6.A.11 REZULTĀTS

Tiesnesis paziņo rezultātu komandām un spēles organizētājam.

6.A.12 SPĒLĒTĀJS NORAIĀDĪTS

Ja spēlētājs ir noraidīts, tiesnesis iesniedz spēles organizētājam rakstisku ziņojumu par negodīgas spēles pārkāpumu pēc iespējas ātrāk.

6.B LĪNIJTIESNEŠ UN TIESNEŠA ASISTENTI.

PIRMS SPĒLES

6.B.1 LĪNIJTIESNEŠU UN TIESNEŠA ASISTENTU NOZĪMĒŠANA

Ir divi līnijasnieši un divi tiesneša asistentu katrā spēlē. Ja vien tos nav nozīmējis spēles organizētāja pārstāvis, katra komanda nodrošina vienu līnijasnieši.

6.B.2 LĪNIJTIESNEŠA VAI TIESNEŠA ASISTENTA AIZVIETOŠANA

Spēles organizētājs var nozīmēt personu, kurš darbosies kā tiesneša, līnijasniešu vai tiesneša asistentu aizvietotājs. Šo personu sauc par rezerves līnijasnieši vai rezerves tiesneša asistentu un viņš stāv perimetra zonā.

6.B.3. KONTROLE PĀR LĪNIJTIESNEŠIEM UN TIESNEŠA ASISTENTIEM

Tiesnesim ir kontrole pār abiem līnijasniešiem vai tiesneša asistentiem. Tiesnesis var noteikt to, kādi ir viņu pienākumi un var noraidīt viņu lēmumus. Ja līnijasniešis nav apmierinošs, tiesnesis var pieprasīt līnijasnieša maiņu. Ja tiesnesis uzskata, ka līnijasniešis ir vainīgs nekorektā uzvedībā, tiesnesim ir tiesības līnijasnieši noraidīt un rakstīt par to ziņojumu spēles organizētājam.

SPĒLES LAIKĀ

6.B.4 KUR JĀATRODAS LĪNIJTIESNEŠIEM UN TIESNEŠA ASISTENTIEM

(a) Katrā laukuma pusē ir viens līnijasniešis un tiesneša asistents. Līnijasniešis un tiesneša asistents paliek autā, izņemot, kad vērtē sitienu pa vārtiem. Vērtējot sitienu par vārtiem, līnijasniešiem un tiesneša asistentiem ir jāstāv ieskautes laukumā aiz vārtu stabiem.

(b) Tiesneša asistents var ienākt spēles zonā, kad tiesnesim paziņo pārkāpumu bīstamā spēlē vai nekorektā uzvedībā. Tiesneša asistents var to darīt tikai nākamajā spēles pārtraukumā.

6.B.5 LĪNIJTIESNEŠU VAI TIESNEŠA ASISTENTU SIGNĀLI.

(a) Katrs līnijasniešis vai tiesneša asistents nēsā karodziņu vai kaut ko līdzīgu ar ko var signalizēt par lēmumiem.

(b) **Ziņot par sitienu pa vārtiem rezultātu.** Kad tiek veikts realizācijas sitiens vai soda sitiens, līnijasnieši vai tiesneša asistentiem jāpalīdz tiesnesim, ziņojot par sitienu rezultātu. Viens līnijasniešis vai asistents stāv pie vai aiz katra vārtu staba. Ja bumba pārlido pāri pārliktņim vai starp stabiem, līnijasnieši vai tiesneša asistenti paceļ karodziņus, lai ziņotu par vārtiem.

(c) **Ziņot par autu.** Kad bumba vai bumbas nesējs ir iegājis autā, līnijasniešiem vai tiesneša asistentam ir jāpaceļ karodziņš. Līnijasniešiem vai tiesneša asistentam ir jāstāv iemetiena vietā un jānorāda, kura komanda veic iemetienu. Līnijasniešiem vai tiesneša asistentam ir jāziņo arī tad, kad bumba vai bumbas nesējs ir iegājis ieskautes laukuma autā.

(d) **Kad nolaist karodziņu.** Kad bumba ir iemesta, līnijasniešiem vai tiesneša asistentam ir jānolaist karodziņš ar šādiem izņēmumiem:

Izņēmums nr.1: Kad iemetienu izpildošais spēlētājs ieliek daļu no kādas kājas spēles laukumā, līnijasniešis vai tiesneša asistents patur karodziņu augšā.

Izņēmums nr.2: Kad komanda, kurai nav ļauts veikt iemetienu, izpilda iemetienu, līnijasniešis vai tiesneša asistents patur karodziņu augšā.

Izņēmums nr.3: Kad, pie ātra iemetiena, bumba, kura iegājusi autā tiek aizstāta ar citu bumbu vai pēc tam, kad tā iegāja autā vai to aiztika kāds spēlētājs (izņemot to, kurš veic iemetienu), līnijasniešis vai tiesneša asistents patur karodziņu augšā.

(e) To vai bumbu iemeta no pareizās vietas izlemj tiesnesis, nevis līnijasnieši vai tiesneša asistenti.

(f) **Ziņot par negodīgu spēli.** Tiesneša asistents ziņo par novērotu negodīgu spēli vai nekorektu uzvedību, turot karodziņu horizontāli un norādot uz laukumu taisnā leņķī pret sānu līniju.

6.B.B PĒC ZIŅOŠANAS PAR NEGODĪGU SPĒLI

Spēles organizētājs var dot pilnvaru tiesneša asistentam ziņot par negodīgu spēli. Ja tiesneša asistents ziņo par negodīgu spēli, tiesneša asistentam ir jāpaliek autā un jāturpina darīt citus pienākumus līdz nākamajam spēles pārtraukumam. Pēc tiesneša lūguma, tiesneša asistents var ienākt spēles zonā, lai tiesnesim ziņotu par pārkāpumu.

Tiesnesis tad var veikt jebkādu nepieciešamo darbību. Jebkāds piešķirtais sods būs saskaņā 10 noteikumu – Negodīga spēle.

PĒC SPĒLES

6.B.7 SPĒLĒTĀJS NORAIĀDĪTS

Ja spēlētājs ir noraidīts pēc tiesneša asidenta signāla un ziņojuma tiesnesim, tiesneša asistents iesniedz rakstisku ziņojumu par incidentu tiesnesim cik iespējams ātri pēc spēles un iesniedz to arī spēles organizētājam.

6.C PAPILDUS PERSONAS

6.C.1 REZERVES LĪNIJTIESNESIS VAI TIESNEŠA ASISTENTS

Kad tiek nozīmēts rezerves līnijasniešis vai tiesneša asistents, tiesneša pilnvaras attiecībā uz maiņām var tikt nodoti rezerves līnijasniešiem vai rezerves tiesneša asistentam.

6.C.2 PERSONAS, KURI VAR IENĀKT SPĒLES ZONĀ

Spēles ārsts un nespēlējošie komandas biedri var ienākt spēles zonā, ja to atļāvis tiesnesis.

6.C.3 IEROBEŽOJUMI IENĀKŠANAI SPĒLES ZONĀ

Ievainojuma gadījumā, šīs personas var ienākt spēles zonā, kamēr spēle turpinās, ja viņiem ir atļauja no tiesneša. Pretējā gadījumā, viņi var ienākt tikai tad, kad bumba ir mirusi.

7. NODAĻA – SPĒLES VEIDS SPĒLĒ

Spēli sāk ar sākuma sitienu.

Pēc sākuma sitiena, jebkurš spēlētājs, kurš ir spēlē, var ņemt bumbu un ar to skriet.

Jebkurš spēlētājs var bumbu mest un sist.

Jebkurš spēlētājs var piespēlēt bumbu citam spēlētājam.

Jebkurš spēlētājs var satvert, turēt vai grūst pretinieku, kurš tur bumbu.

Jebkurš spēlētājs var krist uz bumbas.

Jebkurš spēlētājs var piedalīties cīņā, rakā, molā vai auta izspēlē.

Jebkurš spēlētājs var piezemēt bumbu ieskaites laukumā.

Bumbas nesējs var ar roku novirzīt pretinieku.

Visam, ko dara spēlētājs, ir jābūt saskaņā ar spēles noteikumiem.

8. NODAĻA – PRIEKŠROCĪBA DEFINĪCIJAS

Priekšrocības noteikumam ir lielāka nozīme pār lielāko daļu pārējo noteikumu un tās mērķis ir padarīt spēli daudz nepārtrauktāku, ar mazāk pārkāpumu pārtraukumiem. Spēlētāji tiek iedrošināti spēlēt līdz svilpes signālam, neskatoties uz pretinieku pārkāpumiem.

Kad pārkāpuma rezultāts komandai varētu būt tas, ka pretinieku komanda iegūst priekšrocību, tiesnesis nelieto svilpes signālu uzreiz pēc pārkāpuma.

8.1. PĀRĀKUMS PRAKSĒ

(a) Tiesnesis ir vienīgais, kurš nosaka vai komanda ir guvusi priekšrocību. Tiesnesim, pieņemot lēmumus, ir plaša rīcības brīvība.

(b) Priekšrocība var būt gan teritoriāls, gan taktisks.

(c) Teritoriāla priekšrocība nozīmē laukuma pārvaldīšanu/gūšanu.

(d) Taktiska priekšrocība nozīmē brīvību ne-uzbrūkošajai komandai spēlēt bumbu, kā viņi to vēlas.

8.2. KAD PRIEKŠROCĪBA NEPARĀDĀS

Priekšrocībai ir jābūt skaidrai un īstai. Ar vienkāršu iespēju iegūt priekšrocību nepietiek. Ja neuzbrūkošā komanda neiegūst priekšrocību, tiesnesis svilpj un atsāk spēli no pārkāpuma vietas.

8.3. KAD PRIEKŠROCĪBAS NOTEIKUMS NETIEK PIELIETOTS

(a) **Kontakts ar tiesnesi.** Priekšrocību nedrīkst piešķirt, ja bumba vai spēlētās, kurš to nes, pieskaras tiesnesim.

(b) **Bumba ārpus tuneļa.** Priekšrocību nedrīkst piešķirt, ja bumba iziet kādā no tuneļa galiem cīņā, ja to neievada spēlē.

(c) **Sagriezusies cīņa.** Priekšrocību nedrīkst piešķirt, ja cīņa ir sagriezusies vairāk nekā 90 grādu leņķī (vidējā līnija vairs nav paralēla sānu līnijai).

(d) **Sagāzusies cīņa.** Priekšrocību nedrīkst piešķirt, kad cīņa ir sagāzusies. Tiesnesim ir uzreiz jāsvilpj.

(e) **Spēlētājs pacelts gaisā.** Priekšrocību nedrīkst piešķirt, kad spēlētāju cīņa paceļ gaisā vai viņš paceļas ārā no cīņas. Tiesnesim ir jāsvilpj uzreiz.

(f) **Pēc tam, kad bumba ir mirusi.** Nedrīkst spēlēt priekšrocību, kad bumba ir mirusi.

8.4. TŪLĪTĒJS SVILPES SIGNĀLS BEZ PRIEKŠROCĪBAS

Tiesnesis svilpj, kad ir noteicis, ka neuzbrūkošā komanda nevar iegūt priekšrocību.

8.5. VAIRĀK NEKĀ VIENS PĀRKĀPUMS

(a) Kad komandai ir vairāk nekā viens pārkāpums:

- Ja priekšrocību nevar piešķirt otrajam pārkāpumam, tiesnesis piemēro atbilstošu sodu pirmajam pārkāpumam.

- Ja priekšrocību spēlē otrajam pārkāpumam, bet tāds nerodas, tiesnesis piemēro atbilstošu sodu otrajam pārkāpumam.

- Ja kāds no sodiem ir par negodīgu spēli, tiesnesis piemēro atbilstošo sodu tam pārkāpumam.

(b) Ja priekšrocību izspēlē pēc pārkāpuma no vienas komandas un tad otra komanda izdara pārkāpumu, tiesnesis svilpj un piemēro atbilstošu sodu saistītu ar pirmo pārkāpumu.

9. NODAĻA - PUNKTU SKAITĪŠANAS VEIDS

9.A PUNKTU IEGŪŠANA

9.A.1 PUNKTU VĒRTĪBAS

	Vērtības
Piezemējums. Kad uzbrūkošais spēlētājs pirmais piezemē bumbu pretinieku komandas ieskaites laukumā.	5 punkti
Soda piezemējums. Soda piezemējums starp vārtu stabiem tiek piešķirts pretinieka negodīgas spēles dēļ, ja spēlētājs būtu iespējams izdarījis piezemējumu.	5 punkti
Realizācijas sitiens. Kad spēlētājs izdarījis piezemējumu, tas dod spēlētāja komandai iespēju mēģināt gūt punktus ar sitienu pa vārtiem; tas attiecas arī uz soda piezemējumu. Šis sitiens ir realizācijas sitiens – realizācijas sitiens var būt gan sitiens no zemes, gan sitiens no atlēciena.	2 punkti
Soda sitiena vārtu gūšana. Spēlētājs veic soda sitienu, sitot pa vārtiem bumbu pēc soda sitiena piešķiršanas.	3 punkti
Dropgols (gūti vārti no spēles). Spēlētājs veic sitienu pa vārtiem ar sitienu no atlēciena spēles laikā. Komanda, kurai piešķirts brīvsitiens nevar veikt dropgolu, kamēr bumba nav kļūst mirusi vai pretinieku komanda ir spēlējusi vai aiztikusi bumbu, vai ir satverts bumbas nesējs. Šis ierobežojums attiecas arī uz cīņu, kas izvēlēta brīvsitiena vietā.	3 punkti

9.A.2 SITIENS PA VĀRTIEM – ĪPAŠI APSTĀKĻI

- (a) Ja pēc tam, kad izdarīt sitiens, bumba pieskaras laukumam vai kādam komandas biedram, vārti nevar tikt ieskaitīti.
- (b) Ja bumba ir šķērsojusi pārlīktni, vārti tiek ieskaitīti, pat, ja vējš bumbu iepūš atpakaļ spēles laukumā.
- (c) Ja pretinieks izdara pārkāpumu, kad tiek veikts sitiens pa vārtiem, bet sitiens ir rezultatīvs, tiek spēlētājam pārkāpums un rezultāts paliek.
- (d) Jebkurš spēlētājs, kurš pieskaras bumbai, lai novērstu soda sitiena izdarīšanu, to dara pretrunā ar noteikumiem.

Sods: Soda sitiens

9.B. REALIZĀCIJAS SITIENS

9.B.1 REALIZĀCIJAS SITIENA VEIKŠANA

- (a) Sitējam jāizmanto bumba, kura tika izmantota spēlē, izņemot, ja bumbai ir defekti.
- (b) Sitiens tiek veikts uz līnijas, kura iet cauri vietai, kur tika veikts piezemējums.
- (c) Bumbas licējs ir komandas biedrs, kurš tur bumbu, lai sitējs varētu to sist.
- (d) Sitējs var nolikt bumbu tieši uz zemes vai smiltīm, zāģu skaidām vai sišanas T, kuru ir apstiprinājis savienība.
- (e) Sitējam ir jāveic sitiens minūtes laikā no brīža, kad sitējs ir norādījis gatavību sist. Gatavību norāda sišanas T vai smilšu ienešana, vai spēlētājs izdara iezīmi zemē. Spēlētājam jāveic sitiens minūtes laikā, pat ja bumba apvelas un tā ir jānovieto vēlreiz.

Sods: Sitiens tiek aizliegts, ja spēlētājs neveic sitienu atļautajā laikā.

9.B.2 SITĒJA KOMANDA

- (a) Visai sitēja komandai, izņemot bumbas licēju, ir jāatrodas aiz bumbas, kad tā tiek sist.
- (b) Ne sitējs, ne bumbas licējs nedrīkst darīt kaut ko, kas maldinātu pretiniekus, lai tie uzbruktu pāragri.
- (c) Ja bumba pārkrīt pirms sitējs sācis pietuvoties sitenam, tiesnesis atļauj sitējam to novietot vēlreiz bez pārmērīga aizkavējuma. Kamēr bumbu pārvieto, pretiniekiem jāpaliek aiz savu vārtu līnijas.
Ja bumba pārkrīt pēc tam, kad sitējs sācis pietuvoties sitenam, sitējs drīkst sist vai mēģināt veikt dropgolu (vārti no spēles).
- Ja bumba pārkrīt un aizripo no līnijas uz vietu, kur tika veikts piezemējums, un tad sitējs sit bumbu pāri pārlīktnim, vārti tiek ieskaitīti.

Ja bumba pārkrīt un ieripo autā pēc tam, kad sitējs sācis pietuvoties sitenam, sitiens netiek atļauts.

Sods: (a)-(c) Ja sitēja komanda pārkāpj noteikumus, sitiens netiek atļauts.

9.B.3 PRETNIEKU KOMANDA

- (a) Visiem pretējās komandas spēlētājiem jāatkāpjas aiz vārtu līnijas un nedrīkst pārkāpt šo līniju līdz brīdim, kad sitējs sāk tuvoties sitenam un sāk sist bumbu. Kad spēlētājs to dara, pretējās komandas spēlētāji drīkst uzbrukt vai lekt, lai novērstu vārtu guvumu, bet citi spēlētāji nedrīkst fiziski atbalstīt viņus šajās darbībās.
- (b) Kad bumba pārkrīt pēc tam, kad sitējs sāk tuvoties sitenam, pretinieki drīkst turpināt uzbrukumu.
- (c) Komanda aizsardzībā nedrīkst kliegt sitiena pa vārtiem laikā.

Sods: (a)-(c) Ja pretējā komanda pārkāpj noteikumus, bet sitiens ir veiksmīgs, vārti tiek ieskaitīti.

Ja sitiens ir neveiksmīgs, sitējs drīkst veikt vēl vienu sitienu un pretinieku komanda nedrīkst uzbrukt.

Kad vēl viens sitiens ir atļauts, sitējs drīkst atkārtot visas sagatavošanās darbības. Spēlētājs var mainīt sitiena veidu.

10. NODAĻA – NEGODĪGA SPĒLE DEFINĪCIJAS

Negodīga spēle ir jebkas, ko spēlētājs dara spēles laukumā, kas nav saskaņā ar rakstītajiem spēles noteikumiem un spēles garu. Tas iekļauj traucēšanu, neatļautus paņēmienus, atkārtotus pārkāpumus, bīstamu spēli un nekorektu uzvedību, kas traucē spēlei.

10.1 TRAUCĒŠANA

(a) **Uzbrukšana vai grūšana.** Kad spēlētājs un pretinieks skrien pēc bumbas, neviens no tiem nevar uzbrukt vai grūst otru, izņemot plecu pret plecu.

Sods: Soda sitiens

(b) **Skriešana priekšā bumbas pārvaldītājam.** Spēlētājs nedrīkst ar nolūku pārvietoties vai stāvēt priekšā komandas biedram, kurš nes bumbu. Tas nedod pretiniekam iespēju satvert pašreizējo bumbas pārvaldītāju vai iespēju satvert potenciālus bumbas pārvaldītājus, kad tie varētu iegūt bumbu.

Sods: Soda sitiens

(c) **Satvērēja bloķēšana.** Spēlētājs nedrīkst tīši kustēties vai stāvēt pozīcijā, kura neļauj pretiniekam uzbrukt bumbas nesējam.

Sods: Soda sitiens

(d) **Bumbas bloķēšana.** Spēlētājs nedrīkst tīši kustēties vai stāvēt pozīcijā, kura neļauj pretiniekam spēlēt bumbu.

Sods: Soda sitiens

(e) **Bumbas nesēja ieskriešana komandas biedrā.** Spēlētājs, kurš nes bumbu nedrīkst tīši ieskriet komandas biedros, kuri ir pretī šim spēlētājam.

Sods: Soda sitiens.

10.2 NEGODĪGA SPĒLE

(a) **Tīša noteikumu pārkāpšana.** Spēlētājs nedrīkst tīši pārkāpt kādu spēles noteikumu vai spēlēt negodīgi. Spēlētājam, kurš tīši pārkāpis noteikumus, var aizrādīt vai brīdināt, ka izdarītā pārkāpuma rezultātā var tikt piešķirts noraidījums.

Sods: Soda sitiens.

Ir jāpiešķir soda piezēģjums, ja pārkāpums ir novērsis piezēģjumu, kas būtu bijis rezultatīvs.

Spēlētājs, kurš novērs piezēģjumu ar negodīgu spēli ir jābrīdina un uz laiku jāizslēdz vai jānoraida no spēles.

(b) **Laika izšķiešana.** Spēlētājs nedrīkst tīši izšķiest laiku.

Sods: Soda sitiens

(c) **Mešana autā.** Spēlētājs nedrīkst tīši izsist, novietot vai aizgrūst bumbu ar roku vai plaukstu autā, ieskaites laukuma autā vai pāri gala līnijai.

Sods: Soda sitiens no 15 metru līnijas, ja pārkāpums izdarīts starp 15 metru līniju un sānu līniju vai vietā, kur notika pārkāpums, ka tas noticis citus spēles laukumā, vai 5 metrus no vārtu līnijas un vismaz 15 metrus no sānu līnijas, ja pārkāpums noticis ieskaites laukumā.

Ir jāpiešķir soda piezēģjums, ja pārkāpums ir novērsis piezēģjumu, kas būtu bijis rezultatīvs.

10.3 ATKĀRTOTI PĀRKPĀMUMI

(a) **Atkārtoti pārkāpt noteikumus.** Spēlētājs nedrīkst atkārtoti pārkāpt kādu no noteikumiem. Tam vai spēlētājs tīši vai netīši pārkāpis noteikumus nav nozīmes.

Sods: Soda sitiens.

Spēlētāju, kuru soda par atkārtotu pārkāpumu, ir jābrīdina un uz laiku jānoraida no spēles.

(b) **Atkārtoti komandas pārkāpumi.** Kad dažādi spēlētāji no vienas komandas atkārtoti pieļauj vienu un to pašu pārkāpumu, tiesnesim ir jāizlemj vai tie ir pieskaitāmi pie atkārtotiem pārkāpumiem. Ja tie tādi ir, tiesnesis dod vispārīgu brīdinājumu komandai un, ja pārkāpums tiek izdarīts vēlreiz, tiesnesis brīdina un uz laiku noraida vainīgo spēlētāju(s). Ja spēlētājs no tās pašas komandas atkārtoti pārkāpumu, tiesnesis vainīgo spēlētāju noraida no spēles.

Sods: Soda sitiens

Ir jāpiešķir soda piezēģjums, ja pārkāpums ir novērsis piezēģjumu, kas būtu bijis rezultatīvs.

(c) **Atkārtoti pārkāpumi: tiesneša lietots standarts.** Kad tiesnesis izlemj cik daudz pārkāpumu sastāda atkārtotus pārkāpumus, tiesnesim vienmēr jāpielieto konkrēts standarts nozīmīgās un senioru spēlēs.

Kad spēlētājs pārkāpj noteikumus trīs reizes, tiesnesim spēlētāju ir jābrīdina.

Tiesnesis var šo standartu atvieglot junioru un nelielās spēlēs, kur pārkāpumi var rasties sliktu noteikumu zināšanu vai prasmju trūkuma dēļ.

10.4 BĪSTAMA SPĒLES GAITA UN NEKOREKTA UZVEDĪBA

(a) **Sišana.** Spēlētājs nedrīkst sist pretiniekam ar dūri vai roku, ieskaitot elkoni, plecu, galvu vai ceļgalu(s).

Sods: Soda sitiens.

(b) **Mīdīšana.** Spēlētājs nedrīkst mīdīt ar kājām pretinieku.

Sods: Soda sitiens.

(c) **Speršana.** Spēlētājs nedrīkst spert pretiniekam.

Sods: Soda sitiens.

(d) **Paklupināšana.** Spēlētājs nedrīkst ar kāju vai pēdu paklupināt pretinieku.

Sods: Soda sitiens.

(e) **Bīstams satvēriens.** Spēlētājs nedrīkst satvert pretinieku agri, vēlu vai bīstami.

Sods: Soda sitiens.

Spēlētājs nedrīkst satvert (vai mēģināt satvert) pretinieku virs plecu līnijas, pat ja satvēriens sācies zem plecu līnijas. Satvēriens ap pretinieka kaklu vai galvu ir bīstama darbība.

Sods: Soda sitiens

Sitiens ar plecu satvēriena laikā ir bīstama darbība. Spēlētājs izdara šo tvērienu, kad spēlētājs izmanto izstieptu roku, lai atvairītu pretinieku.

Sods: Soda sitiens

Uzbrukšana spēlētājam bez bumbas ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens.

Spēlētājs nedrīkst satvert pretinieku, kura kājas ir virs zemes.

Sods: Soda sitiens.

(f) **Uzbrukšana pretiniekam bez bumbas.** Neskaitot cīņā, rakā vai molā, spēlētājs, kuram nav bumbas nedrīkst turēt, grūst vai traucēt pretinieku, kuram nav bumbas.

Sods: Soda sitiens

(g) **Bīstams uzbrukums.** Spēlētājs nedrīkst uzbrukt vai nogāzt bumbu nesošu pretinieku, nemēģinot satvert šo spēlētāju.

Sods: Soda sitiens

(h) Spēlētājs nedrīkst uzbrukt rakā vai molā. Uzbrukšana iekļauj jebkādu fizisku kontaktu neizmantojot rokas vai nesatverot kādu spēlētāju

(i) **Satvert spēlētāju gaisā.** Spēlētājs nedrīkst satvert, grūst vai vilkt aiz pēdas/-ām pretinieku, kurš lec pēc bumbas tās izspēlē vai atklātā spēlē.

Sods: Soda sitiens

(j) Bīstama darbība ir spēlētāja pacelšana no zemēs un nomešana vai ieogrūšana zemē, kamēr spēlētāja kājas nav pie zemes, tā, ka spēlētāja galva un/vai ķermeņa augšdaļa pieskaras zemei.

Sods: Soda sitiens

(k) **Bīstama darbība cīņā, rakā vai molā.** Pirmās līnijas spēlētāji cīņā nedrīkst steigties pret pretiniekiem.

Sods: Soda sitiens

Pirmās līnijas spēlētāji nedrīkst tīši celt pretiniekus vai spiest uz augšu ārā no cīņas.

Sods: Soda sitiens

Spēlētāji nedrīkst uzbrukt rakā vai molā bez pievienošanās kādam no spēlētājiem rakā vai molā.

Sods: Soda sitiens

Spēlētāji nedrīkst tīši sajaukt cīņu, raku vai molu.

Sods: Soda sitiens

(l) **Atmaksa/atriebība.** Spēlētājs nedrīkst atriebties. Pat ja pretinieks ir pārkāpis noteikumus, spēlētājs nedrīkst darīt jebko, kas varētu būt bīstams pretiniekam.

Sods: Soda sitiens.

(m) Rīkojas pretēji labam sporta garam. Spēlētājs nedrīkst darīt jebko, kas ir pret sporta garu spēles laukumā.

Sods: Soda sitiens

(n) **Nekorekta uzvedība, kamēr bumba ir ārpus spēles.** Spēlētājs nedrīkst pieļaut noteikumu pārkāpumu, kavēt vai jebkādā veidā traucēt pretinieku.

Sods: Soda sitiens

Sods ir tāds pats kā punktā 10.4 (a)-(m) izņemot to, ka soda sitienu piešķir vietā, kur atsāktos spēle. Ja šī vieta ir uz sānu līnijas vai 15 metru robežā no tās, soda sitienu nozīmē uz 15 metru līnijas paralēli vietai, kur atsāktos spēle.

Ja spēli atsāktos pie 5 metru cīņas, šajā vietā arī nozīmēts soda sitiens.

Ja spēle atsāktos ar sitienu no vārtiem, komanda var izvēlēties veikt soda sitienu jebkurā vietā uz 22 metru līnijas.

Ja ir piešķirts soda sitiens, bet pārkāpumu izdarījušā komanda ir vainīga vēl vienā pārkāpumā pirms sitiens ir izdarīts, tiesnesis brīdina vai noraida vainīgo spēlētāju un nozīmē soda sitienu no 10 metriem. Tas attiecināms uz oriģinālo pārkāpumu un nākošo.

Ja soda sitiens ir piešķirts komandai, bet tās spēlētājs ir vainīgs nākamajā pārkāpumu pirms ir izdarīts sitiens, tiesnesis brīdina vai noraida vainīgo spēlētāju, neatļauj izdarīt sitienu un piešķir soda sitienu pretējai komandai.

Ja pārkāpums ir izdarīts ārpus spēles laukuma kad bumba vēl ir spēlē un ja pārkāpums nav minēts kādā no šīs nodaļas apakšpunktiem, soda sitienu piešķir uz 15 metru līnijas paralēli, kur noticis pārkāpums.

(o) **Novēlota uzbrukšana sitējam.** Spēlētājs nedrīkst tīši uzbrukt vai kavēt pretinieku, kurš tikko sitis bumbu.

Sods: Komanda var izvēlēties, no kuras vietas veikt soda sitienu – no pārkāpuma vietas, kur bumba piezemējusies vai, kur tā vēlāk spēlēta.

Pārkāpuma vieta. Ja pārkāpums izdarīts bumbas sitēja ieskaites laukumā, soda sitiens jāveic 5 metrus no vārtu līnijas paralēli vietai, kur noticis pārkāpums, bet vismaz 15 metrus no sānu līnijas.

Bumbas piezemšanās vieta. Ja bumba piezemējas autā, soda sitiena vieta ir uz 15 metru līnijas paralēli vietai, kur tā iegāja autā. Ja bumba piezemējas vai tikusi spēlēta pirms piezemšanās, 15 metru robežā no sānu līnijas, soda sitiena atzīme ir uz 15 metru līnijas pretēji vietai, kur bumba piezemējās vai tika spēlēta.

Ja bumba piezemējusies ieskaites laukumā, ieskaites laukuma autā vai uz/pāri gala līnijai, soda sitiena vieta ir 5 metrus no vārtu līnijas pretī vietai, kur bumba šķērsoja vārtu līniju un vismaz 15 metru attālumā no sānu līnijas.

Ja bumba atsītās pret vārtu stabu vai pārliktni, izvēles soda sitiens tiek piešķirts vietā, kur bumba piezemējusies.

(p) 'Lidojošais Ķīlis' un 'Kavalērijas Uzbrukums'. Komanda nedrīkst izmantot nevienu no šīm darbībām.

Sods: Soda sitiens vietā, kur notika sākotnējais pārkāpums.

'Lidojošais ķīlis'. Šis uzbrukuma veids parasti parādās netālu no vārtu līnijas, kad uzbrūkošajai komandai ir piešķirts soda vai brīvsitiens.

Sitējs izdara īsu sitienu un uzsāk uzbrukumu, vai dodoties uz vārtu līniju vai skrienot garām komandas biedram, kurš pārvietojas uz priekšu. Nekavējoties, komandas biedri pievienojas abās bumbas nesēja pusēs ķīļa formā. Bieži viens vai vairāki šie komandas biedri ir bumbas nesējam priekšā. Šis uzbrukums ir aizliegts.

Sods: Soda sitiens vietā, kur notika sākotnējais pārkāpums.

'Kavalērijas uzbrukums'. Šis uzbrukuma veids parasti parādās netālu no vārtu līnijas, kad uzbrūkošajai komandai ir piešķirts soda vai brīvsitiens. Vai viens spēlētājs stāv nelielu attālumu no sitēja, vai uzbrūkošie spēlētāji izveido līniju pāri laukumam, nelielu attālumu aiz sitēja.

Šie uzbrūkošie spēlētāji parasti atrodas metru vai divu metru attālumā viens no otra. Pēc signāla no sitēja, viņi uzbrūk uz priekšu. Kad viņi nonāk tuvu, sitējs izdara īsu sitienu un izdara piespēli spēlētājam, kurš sācis nelielu attālumu aiz sitēja.

Sods: Soda sitiens vietā, kur notika pārkāpums.

(q) Priekšrocība var tik izspēlēta neatļautu darbību gadījumos, bet, ja pārkāpums novērš iespējamu piezemējumu, ir jāpiešķir soda piezemējums.

(r) Par pārkāpumu par kuru ziņojis tiesneša asistents var tik piešķirts soda sitiens vietā, kur notika pārkāpums vai tik izspēlēta arī priekšrocība.

(s) Visiem spēlētājiem ir jārespektē tiesneša autoritāte. Spēlētāji nedrīkst apstrīdēt tiesneša lēmumus. Spēlētājiem jāpārtrauc spēlēt brīdī, kad tiesnesis pielieto svilpi, izņemot uzsākot spēli vai pie soda sitiena, kuram seko brīdinājums, pagaidu noraidījums vai noraidīšana uz visu spēli.

Sods: Soda sitiens.

10.5. SANKCIJAS/SODI

(a) Jebkurš spēlētājs, kurš pārkāpj jebkuru šīs nodaļas noteikumu ir jābrīdina vai tam ir jāaizrāda un uz laiku jānoraida no laukuma uz desmit minūtēm (spēles laika) vai arī jānoraida uz visu spēli.

(b) Spēlētājs, kurš ir ticis brīdināts un uz laiku noraidīts, un izdarījis otru brīdināmu pārkāpumu šīs nodaļas ietvaros ir jānoraida no spēles laukuma uz visu spēles laiku.

10.6. DZELTENĀS UN SARKANĀS KARTIŅAS

(a) Kad spēlētājs ir ticis brīdināts un uz laiku noraidīts internacionālā spēlē, tiesnesis parāda spēlētājam dzeltenu kartiņu.

(b) Kad spēlētājs ir noraidīts uz visu spēles laiku internacionālā spēlē, tiesnesis parādā spēlētājam sarkano kartiņu.

(c) Citām spēlēm spēles organizators vai savienība var izlemt par dzeltenu un sarkano kartiņu pielietojumu.

10.7. SPĒLĒTĀJS NORAI DĪTS

Spēlētājs, kuru noraida uz visu spēles laiku, nekādā veidā nepiedalās spēlē.

11. NODAĻA - ATRAŠANĀS AIZMUGURĒ UN SPĒLĒ PAMATSPĒLES LAIKĀ DEFINĪCIJAS

Spēles sākumā visi spēlētāji atrodas spēlē. Spēles laikā spēlētāji var atrasties aizmugurē. Šie spēlētāji var tikt sodīti līdz brīdim, kad atkal ir spēlē.

Pamatspēlē spēlētājs ir aizmugurē, ja atrodas priekšā savam komandas biedram, kurš pārvalda bumbu vai spēlētājam, kurš pēdējais pārvaldīja bumbu.

Atrašanās aizmugurē nozīmē, ka spēlētājs uz laiku ir ārā no spēles. Šie spēlētāji var tikt sodīti, ja tie piedalās spēlē

Pamatspēlē spēlētāju var ievest spēlē gan komandas biedra, gan pretinieka darbība. Lai gan aizmugures spēlētāju nevar ievest spēlē, ja aizmugures spēlētājs iejaucas spēlē; dodas uz priekšu pretī bumbai vai neizdodas pārvietoties 10 metrus no vietas, kur piezemējusies bumba.

11.1 ATRAŠANĀS AIZMUGURĒ PAMATSPĒLES LAIKĀ

(a) Spēlētājs, kurš atrodas aizmugures pozīcijā var tikt sodīts tikai tad, ja spēlētājs izdara vienu no 3 lietām:

- Iejaucas spēlē
- Pārvietojas uz priekšu pretī bumbai
- Nepakļaujas 10-metru-noteikumam (11.4)

Spēlētājs, kurš atrodas aizmugurē netiek automātiski sodīts.

Spēlētājs, kurš saņem netīšu piespēli uz priekšu nav aizmugurē.

Spēlētājs var būt aizmugurē ieskaitei laukumā.

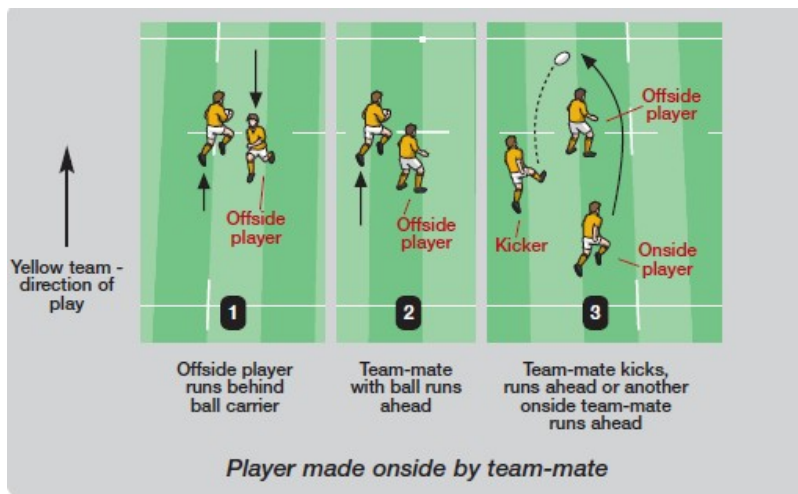
(b) **Atrašanās aizmugurē un iejaušanās spēlē.** Spēlētājs, kurš atrodas aizmugurē nedrīkst piedalīties spēlē. Tas nozīmē, ka spēlētājs nedrīkst izspēlēt bumbu vai bloķēt pretinieku.

(c) **Atrašanās aizmugurē un pārvietošanās uz priekšu.** Kad komandas biedrs kādam spēlētājam aizmugurē ir sitis bumbu uz priekšu, spēlētājs aizmugurē nedrīkst kustēties pretī pretiniekam, kurš gaida iespēju spēlēt bumbu; vai kustēties uz vietu, kur piezemējās bumba, kamēr spēlētājs nav ievadīts spēlē.

11.2 IEVADĪTS SPĒLĒ AR KOMANDAS BIEDRA DARBĪBU

Pamatspēlē ir 3 veidi kā aizmugures spēlētāju spēlē var ievadīt pats spēlētājs vai komandas biedrs.

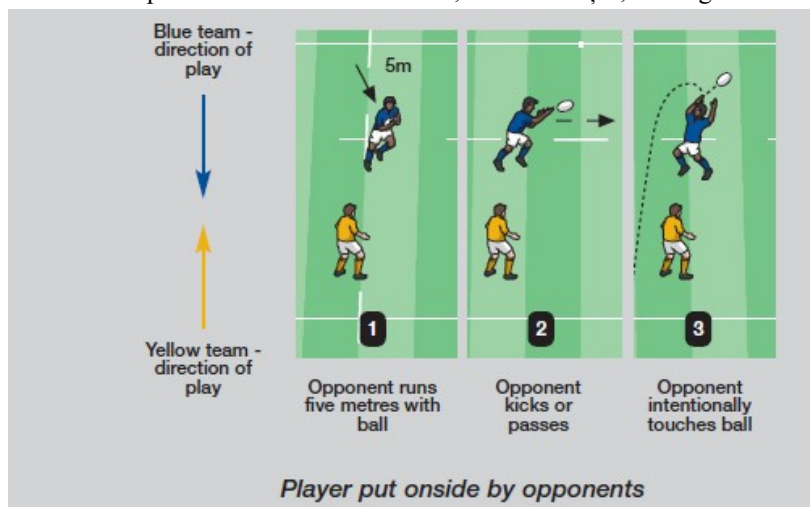
- Spēlētāja darbība.** Kad aizmugures spēlētājs skrien aiz komandas biedra, kurš pēdējais sita, pieskārs vai nesa bumbu, spēlētājs ir ievadīts spēlē.
- Bumbas nesēja darbība.** Kas komandas biedrs, kurš pārvalda bumbu, skrien priekšā aizmugures spēlētājam, šis spēlētājs ir ievadīts spēlē.
- Bumbas sitēja vai cita spēlē esoša spēlētāja darbība.** Kad bumbas sitējs vai komandas biedrs, kura atradās blakus vai aiz bumbas sitēja brīdī, kad bumba tika sistā (vai pēc tā), izskrien priekšā aizmugurē esošajam spēlētājam, šis spēlētājs ir ievadīts spēlē. Skrienot uz priekšu, komandas biedrs var būt autā vai ieskaitei laukuma autā, bet šis komandas biedram jāatgriežas spēles zonā, lai ievadītu spēlētāju spēlē.



11.3 IEVADĪTS SPĒLĒ AR PRETINIEKU DARBĪBU

Pamatspēlē ir 3 veidi kā aizmugurē esošu spēlētāju spēlē var ievadīt pretnieku komandas spēlētājs. Šie veidi neattiecas uz spēlētāju, kurš ir aizmugurē pēc 10-metru-noteikuma.

- (a) **Skrien 5 metrus ar bumbu.** Kas pretinieks, kurš pārvalda bumbu skrien 5 metrus, aizmugurē esošais spēlētājs ir ievadīts spēlē.
- (b) **Sit vai piespēlē.** Kas pretinieks sit vai piespēlē bumbu, aizmugurē esošais spēlētājs ir ievadīts spēlē.
- (c) **Tīši aizskar bumbu.** Kad pretinieks tīši aizskar bumbu, bet to nenoķer, aizmugurē esošais spēlētājs



ir ievadīts spēlē.

11.4 ATRAŠANĀS AIZMUGURĒ PĒC 10-METRU LIKUMA

(a) Kad aizmugurē esoša spēlētāja komandas biedrs ir sitis bumbu uz priekšu, aizmugures spēlētājs tiek uzskatīts piedaloties spēlē, ja tas atrodas priekšā iedomātai līnijai pāri laukumam, kura ir 10 metrus no pretinieka, gaidot bumbu, vai no vietas, kur bumba piezemējas vai varētu piezemēties. Aizmugurē esošajam spēlētājam nekavējoties jāpavietojas aiz šīs iedomātās 10 metru līnijas vai aiz bumbas sitēju, ja tas ir tuvāk par 10 metriem. Kamēr pārvietojoties, spēlētājs nedrīkst traucēt pretinieku.

Sods: Soda sitiens

(b) Pārvietojoties, aizmugurē esošais spēlētāju nevar ievadīt spēlē pretinieku komanda. Lai gan, pirms spēlētājs ir pārvietojies visus 10 metrus, viņu spēlē var ievadīt spēlē esošs komandas biedrs, kurš izskrien priekšā aizmugurē esošajam spēlētājam.

(c) Kad spēlētājs, kurš atrodas aizmugurē pēc 10 metru likuma uzbrūk pretiniekam, kurš ķer bumbu, tiesnesis uzreiz svilpj un aizmugurē esošajam spēlētājam piešķir sodu. Laika nobīde var būt bīstama pretiniekam.

Sods: Soda sitiens

(d) Kad spēlētājs, kurš atrodas aizmugurē pēc 10-metru likuma, spēlē bumbu, kuru neprecīzi pārtvēris pretiniekiem, aizmugurē esošais spēlētājs tiek sodīts.

Sods: Soda sitiens

(e) 10-metru likuma netiek mainīts, ja bumba ir atsitusies pret vārtu stabu vai pārliktni. Nozīmīgs tik tikai tas, kur bumba piezemējusies. Aizmugurē esošais spēlētājs nedrīkst būt priekšā iedomātajai 10 metru līnijai pāri laukumam.

Sods: Soda sitiens

(f) 10-metru likums nedarbojas, ja spēlētājs sit bumbu un pretinieks skrien līdz ar sitienu, un sitēja komandas biedrs, kurš bija priekšā iedomātajai 10-metru līnijai, skrien pāri laukumam un tad izspēlē bumbu. Pretinieks tādā gadījumā negaidīja iespēju spēlēt bumbu un komandas biedrs ir spēlē. 10-metru likums darbojas tikai tad, ja bumba pieskaras vai to izspēlē pretinieks, bet bumba nav bloķēta.

Sods: Kad spēlētāju soda par atrašanos aizmugurē pamatspēles laikā, pretinieku komanda izvēlas starp soda sitienu pārkāpuma vietā vai cīņu vietā, kur pārkāpumu izdarījusī komanda pēdējo reizi izspēlēja bumbu. Ja tā bija izspēlēta tās komandas ieskaites laukumā, cīņu veido 5 metrus no vārtu līnijas, vienā līnijā ar vietu, kur bumba tika spēlēta.

(g) Ja vairāk nekā viens spēlētājs atrodas aizmugurē un iet uz priekšu pēc tam, kad komandas biedrs ir sitis bumbu uz priekšu, pārkāpuma vieta ir aizmugures spēlētāja, kurš ir vistuvāk pretiniekam, kurš gaida bumbu; vai vistuvāk vietai, kur piezemējas bumba, pozīcija.

11.5. IEVADĪTS SPĒLĒ PĒC 10-METRU LIKUMA

(a) Aizmugurē esošajam spēlētājam jāpakāpjas aiz iedomātajai 10 metru līnijai pāri laukumam, pretējā gadījumā spēlētājs var tikt sodīts.

(b) Kamēr spēlētājs atkāpjas, spēlētāju var ievadīt spēlē pirms tas ir aizgājis aiz iedomātajai 10 metru līnijai ar kādu no trīs spēlētāja komandas darbībām, kuras aprakstītas iepriekš punktā 11.2. Lai gan, spēlētāju nevar ievadīt spēlē pretinieku komanda.

11.6 NETĪŠA ATRAŠANĀS AIZMUGURĒ

(a) Kas aizmugurē esošais spēlētājs nevar izvairīties no bumbas vai komandas biedra, kurš bumbu pārvalda, spēlētājs netīši ir aizmugurē. Ja spēlētāja komanda negūst no tā priekšrocību, spēle turpinās. Ja spēlētāja komanda gūst priekšrocību, tiek noteikta cīņa, kur pretinieku komanda met bumbu.

(b) Kad spēlētājs padod bumbu komandas biedram priekšā pirmajam spēlētājam, bumbas saņēmējs ir aizmugurē. Ja vien bumbas saņēmējs aizmugurē nav tīši (šādā gadījumā tiek piešķirts soda sitiens), bumbas saņēmējs ir netīši aizmugurē, tiek noteikta cīņa, kur pretinieku komanda met bumbu.

11.7 ATRAŠANĀS AIZMUGURĒ PĒC SPĒLES UZ PRIEKŠU

Kad spēlētājs spēlē uz priekš un aizmugurē esošs komandas biedrs blakus spēlē bumbu, aizmugures spēlētājs var tikt sodīts, ja bumbas spēlēšana atturēja pretinieku ko priekšrocības iegūšanas.

Sods: Soda sitiens

11.8 IEVADĪT SPĒLĒ AIZMUGURĒ ESOŠU SPĒLĒTĀJU, KURŠ ATKĀPJAS RAKA, MOLA, CĪŅAS VAI BUMBAS IEVADĪŠANAS SPĒLĒ LAIKĀ

Kad veidojas raks, mols, cīņa vai bumbas ievadīšana spēlē, spēlētājs, kurš atrodas aizmugurē un atkāpjas, kā noteikts likumā, paliek aizmugurē pat tādā gadījumā, ja pretinieku komanda iegūst bumbu savā pārvaldībā un raks, mols, cīņa vai bumbas ievadīšana spēlē ir beigusies. Spēlētājs ir ievadīts spēlē atkāpjoties aiz piemērotās aizmugures līnijas. Nekāda cita darbība no aizmugurē esošā spēlētāja un no šī spēlētāja komandas biedru nevar aizmugurē esošo spēlētāju ievadīt spēlē.

Ja spēlētājs paliek aizmugurē, spēlētāju spēlē var ievadīt pretējās komandas darbība. Ir divi šādi gadījumi:

Pretinieks skrien 5 metrus ar bumbu. Kad pretinieks, kurš pārvalda bumbu, ir noskrējis 5 metrus, aizmugurē esošais spēlētājs ir ievadīts spēlē. Aizmugurē esošais spēlētājs nav ievadīts spēlē tad, ja pretinieks ir izdarījis piespēli. Pat, ja pretinieki ir piespēlējuši bumbu vairākas reizes, viņu darbība neievada aizmugurē esošo spēlētāju spēlē.

Pretinieks sit bumbu. Kad pretinieks sit bumbu, aizmugurē esošais spēlētājs ir ievadīts spēlē.

11.9 VILCINĀŠANĀS

Spēlētājs, kurš paliek aizmugures pozīcijā, vilcinās. Šis spēlētājs, kurš attur pretinieku komandu spēlēt bumbu kā viņi vēlas, piedalās spēlē un tiek sodīts. Tiesnesis tad pārliecinās, ka šis spēlētājs, ievadīts spēlē, negūst labumu no pretinieku darbības.

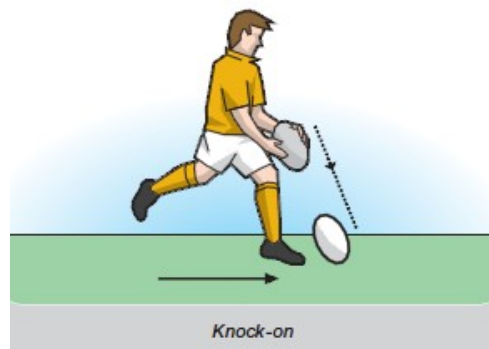
Sods: Soda sitiens no pārkāpumu izdarījušā spēlētāja aizmugures līnijas.

12. NODAĻA – SPĒLE UZ PRIEKŠU VAI METIENS UZ PRIEKŠU.

DEFINĪCIJA: SPĒLE UZ PRIEKŠU

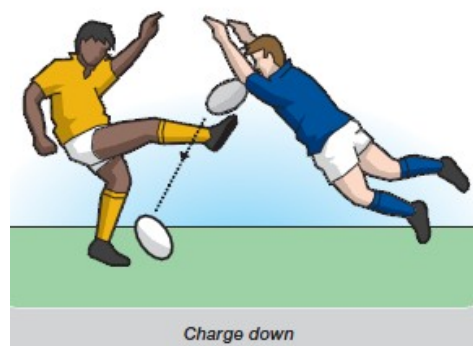
Spēle uz priekšu ir tad, ja spēlētājs pazaudē valdījumu pār bumbu un tā aizlido uz priekšu vai ja spēlētājs sit bumbu uz priekšu ar roku vai plaukstu, vai ja bumba atsitās pret roku vai plaukstu un aizlido uz priekšu; un bumba pieskaras pie zemes vai pie kāda spēlētāja pirms pirmais spēlētājs to var noņemt.

‘Uz priekšu’ nozīmē pretējās komandas gala līnijas virzienu.



IZŅĒMUMS

Bumbas bloķēšana. Ja spēlētājs bloķē bumbu, kad pretinieks to sit vai uzreiz pēc sitiena, tā nav spēle uz priekšu pat tad, ja bumba ir lidojusi uz priekšu.



Definīcija: Metiens uz priekšu

Metiens uz priekšu notiek, kad spēlētājs met vai piespēlē bumbu uz priekšu.

‘Uz priekšu’ nozīmē pretējās komandas gala līnijas virzienu.

IZŅĒMUMS

Bumba atlēkusi uz priekšu. Ja bumba nav mesta uz priekšu, bet atsitās pret spēlētāju vai zemi un atlec uz priekšu, tas nav metiens uz priekšu.

12.1 SPĒLES UZ PRIEKŠU VAI METIENA UZ PRIEKŠU IZNĀKUMS

- (a) **Netīša spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu.** Cīņa tiek piešķirta pārkāpuma vietā.
- (b) **Netīša spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu pie bumbas ievadīšanas spēlē.** Cīņa tiek piešķirta 15 metrus no sānu līnijas.
- (c) **Spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu iekšā ieskaites laukumā.** Ja uzbrūkošais spēlētājs spēlē bumbu uz priekšu vai met to uz priekšu spēles laukumā un bumba ielido pretinieku ieskaites laukumā un tā tur ir mirusi, cīņa tiek piešķirta vietā, kur spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu noticis.
- (d) **Spēle vai metiens uz priekšu ieskaites laukumā.** Ja spēlētājs no kādas komandas spēlē bumbu vai met bumbu uz priekšu ieskaites laukumā, 5 metru cīņa tiek piešķirta paralēli pārkāpuma vietai, ne tuvāk par 5 metriem no sānu līnijas.
- (e) **Tīša spēle vai metiens uz priekšu.** Spēlētājs nedrīkst tīši spēlēt bumbu uz priekšu vai mest bumbu uz priekšu ar roku vai plaukstu.

Sods: Soda sitiens. Soda piezēģējumu jāpiešķir gadījumā, ja pārkāpums novērsis piezēģējumu, kas būtu bijis rezultatīvs.

13. NODAĻA – SĀKUMA SITIENS UN SITIENS NO VĀRTIEM DEFINĪCIJAS

Sākuma sitiens ir spēles katra puslaika sākumā un katra papildus laika perioda sākumā.

Sitieni no vārtiem notiek pēc piezemējuma/punktu gūšanas vai tačdauna.

13.1 KUR UN KĀ NOTIEK SPĒLES UZSĀKŠANA

(a) Komanda spēli sāk ar sitienu no atlēciena, kuru jāizpilda pie vai aiz viduslīnijas centra.

(b) Ja bumbu sit ar nepareizo veidu vai no nepareizas vietas, pretinieku komandai ir divas izvēles:

Darīt sākuma sitienu vēlreiz vai

Veidot cīņu pie viduslīnijas centra, kur viņi ievada bumbu.

13.2 KURŠ VEIC SĀKUMA SITIENU UN SITIENU NO VĀRTIEM

(a) Spēles sākumā komanda, kuras kapteinis ir izvēlējis sitienu veikšanu pēc uzvarēšanas lozēšanā veiks sitienu, vai pretējā komanda, ja uzvarējušais kapteinis izvēlējās spēles laukuma pusi.

(b) Pēc puslaika pārtraukuma, pretinieki tai komandai, kuri veica sākuma sitienu spēles sākumā.

(c) Pēc punktu gūšanas, pretinieki punktus guvušajai komandai, veic sitienu no vārtiem.

13.3 SITĒJA KOMANDAS POZĪCIJA SĀKUMA SITIENA LAIKĀ

Visai sitēja komandai jābūt aiz bumbas, kad to sit. Ja tie nav aiz bumbas, tiek nozīmēta cīņa laukuma centrā. Pretinieki ievada bumbu.

13.4 PRETĒJĀS KOMANDAS POZĪCIJA S SĀKUMA SITIENA LAIKĀ

Visai pretinieku komandai ir jāstāv uz vai aiz 10 metru līnijas. Ja spēlētāji ir priekšā šai līnijai vai ja tie uzbrūk pirms bumba ir izsista, bumbu jāsit vēlreiz.



13.5 SĀKUMA SITIENS LĪDZ 10 METRIEM

Ja bumba sasniedz pretinieku 10 metru līniju vai sasniedz 10 metru līniju un tad to atpūš atpakaļ, spēle turpinās.

13.6 SĀKUMA SITIENS PIRMS 10 METRIEM, TO SPĒLĒ PRETINIEKS

Ja bumba nesasniedz pretinieku 10 metru līniju, bet to pirmais spēlētājs pretinieks, spēle turpinās.

13.7 SĀKUMA SITIENS PIRMS 10 METRIEM, TO NESPĒLĒ PRETINIEKS

Ja bumba nesasniedz pretinieku 10 metru līniju, pretinieku komandai ir divas izvēles:

Bumba tiek sista vēlreiz vai

Tiek veidota cīņa viduslīnijas centrā un pretinieki ievada bumbu.

13.8 BUMBA IEIET AUTĀ

Bumbai ir jāpiezemējas spēles laukumā. Ja tā ir iesista autā, pretinieku komandai ir trīs izvēles:

Bumba tiek sista vēlreiz vai

Tiek veidota cīņa laukuma centrā un pretinieki ievada bumbu, vai

Pieņemt sitienu.

Ja sitiens tiek pieņemts, uz viduslīnijas veido **bumbas ievadīšanu spēlē**. Ja bumba ir aizpūsta aiz viduslīnijas un ieiet autā, bumbas ievadīšana spēlē notiek vietā, kur bumba ielidoja autā.

13.9 BUMBA IEIET IESKAITES LAUKUMĀ

(a) Ja bumbu iesit ieskaites laukumā, bet tai nav pieskāries neviens spēlētājs, pretinieku komandai ir trīs izvēles:

Piezemēt bumbu vai

Padarīt bumbu mirušu, vai

Spēlēt tālāk.

- (b) Ja pretinieku komanda piezemē bumbu vai ja tie to padara mirušu, vai bumba mirst ielidojot ieskaites laukuma autā vai virs, vai pāri gala līnijai, komandai ir divas izvēles:
Tiek veidota cīņa laukuma centrā un komanda ievada bumbu vai
Otra komanda vēlreiz izdara sākuma sitienu.
- (c) Ja komanda izvēlas piezemēt bumbu vai to padarīt mirušu, tas jādara nekavējoties. Jebkura cita darbība no aizsardzībā esoša spēlētāja nozīmē, ka spēlētājs ir izvēlējis turpināt spēli.

13.10 SITIENS NO VĀRTIEM

DEFINĪCIJAS

Sitiens no vārtiem ir sitiens ar atlēcianu, kuru veic aizsardzībā esošā komanda. Sitiens no vārtiem var tikt veikts jebkur uz vai aiz 22 metru līnijas.

Sitiens no vārtiem tiek pielietots, lai atsāktu spēli pēc tam, kad uzbrūkošais spēlētājs ir ielicis vai inesis bumbu ieskaites laukumā bez pārkāpuma, un aizsardzībā esošs spēlētājs ir padarījis bumbu mirušu vai tā ir ielidojusi ieskaites laukuma autā vai uz, vai pāri gala līnijai.

13.11 VILCINĀŠANĀS SITIENĀ NO VĀRTIEM

Sitiens no vārtiem ir jāveic bez vilcināšanās.

Sods: Brīvsitiens no 22 metru līnijas.

13.12 SITIENS NO VĀRTIEM VEIKTS NEPAREIZI

Ja bumba ir sista ar nepareizu sitienu vai no nepareizas vietas, pretinieku komandai ir divas izvēles:

Tiek veikts vēl viens sitiens no vārtiem vai

Tiek veidota cīņa 22 metru līnijas centrā un komanda ievada bumbu.

13.13 SITIENAM NO VĀRTIEM IR JĀŠĶĒRSO LĪNIJA

(a) Ja bumba nešķērso 22 metru līniju, pretinieku komandai ir divas izvēles:

Tiek veikts vēl viens sitiens no vārtiem vai

Tiek veidota cīņa 22 metru līnijas centrā un komanda ievada bumbu.

(b) Ja bumba ir šķērsojusi 22 metru līniju, bet tiek atpūsta atpakaļ, spēle turpinās.

(c) Ja buma nešķērso 22 metru līniju, var tikt pielietota priekšrocība. Pretinieks, kurš spēlē bumbu var veikt piezemējumu.

13.14 SITIENS NO VĀRTIEM IEIET AUTĀ

Bumbai ir jāpiezemējas spēles laukumā. Ja tā tiek tieši iesista autā, pretinieku komandai ir trīs izvēles:

Tiek veikts vēl viens sitiens no vārtiem vai

Tiek veidota cīņa 22 metru līnijas centrā un komanda ievada bumbu.

Pieņemt sitienu. Ja sitiens tiek pieņemts, bumbas iemešana notiek uz 22 metru līnijas.

13.15 SITIENS NOVĀRTIEM IEIET PRETINIEKU IESKAITES LAUKUMĀ

(a) Ja bumba tiek iesista pretinieku ieskaites laukumā, un tai nav pieskāries neviens spēlētājs, pretinieku komandai ir trīs izvēles:

Piezemēt bumbu vai

Padarīt bumbu mirušu, vai

Turpināt spēli.

(b) Ja pretinieku komanda piezemē bumbu vai ja tie to padara mirušu, vai bumba mirst ielidojot ieskaites laukuma autā, vai virs, vai pāri gala līnijai, komandai ir divas izvēles:

Tiek veidota cīņa 22 metru līnijas centrā no vietas, kur tika izdarīts sitiens, komanda ievada bumbu vai

Otra komanda vēlreiz izdara sitienu no vārtiem.

(c) Ja komanda izvēlas piezemēt bumbu vai to padarīt mirušu, tas jādara nekavējoties. Jebkura cita darbība no aizsardzībā esoša spēlētāja nozīmē, ka spēlētājs ir izvēlējis turpināt spēli.

13.16 SITĒJA KOMANDA

(a) Visai sitēja komandai sišanas brīdī ir jābūt aiz bumbas. Ja komanda nav aiz bumbas, tiek nozīmēta cīņa 22 metru līnijas centrā. Pretinieku komanda ievada bumbu.

(b) Taču, ja sitiens ir izdarīts tik strauji, ka sitēja komandas spēlētāji, kuri atkāpjas, vēl aizvien ir priekšā bumbai, netiek sodīti. Viņi nedrīkst pārtraukt atkāpties, kamēr nav ievadīti spēlē ar komandas biedra darbību. Spēlētāji nedrīkst piedalīties spēlē, kamēr šādā veidā nav ievadīti spēlē.

Sods: Cīņa 22 metru līnijas centrā. Pretinieku komanda ievada bumbu.

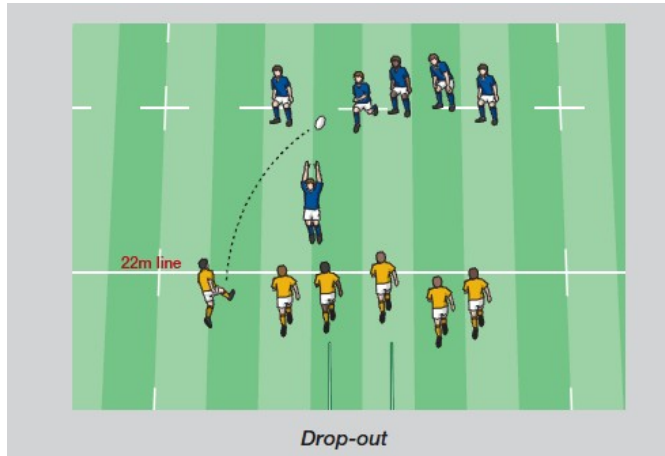
13.17 PRETINIEKU KOMANDA

(a) Pretinieku komanda nedrīkst iet uzbrukumā pāri 22 metru līnijai pirms bumba nav izsista.

Sods: Brīvsitiens no pārkāpuma vietas.

(b) Ja pretinieks ir nepareizajā pusē no 22 metru līnijas un aizkavē vai traucē sitienu no vārtiem, spēlētājs ir vainīgs nekorektā uzvedībā.

Sods: Soda sitiens no 22 metru līnijas



14. NODAĻA – BUMBA UZ ZEMES – BEZ SATVĒRIENA

DEFINĪCIJAS

Šī situācija notiek, kad bumba ir pieejama uz zemes un spēlētājs krīt pie zemes, lai paņemtu bumbu, izņemot uzreiz pēc cīņas vai raka.

Tas arī notiek, kad spēlētājs ir pie zemes un pārvalda bumbu, un viņu nav neviens satvēris.

Spēle jāspēlē spēlētājiem, kuri ir stāvus. Spēlētājs kritot nedrīkst padarīt bumbu nespēlējamu.

Nespēlējama nozīmē, ka bumba nav uzreiz pieejama kādai no komandām, lai varētu turpināt spēli.

Spēlētājs, kurš padara bumbu nespēlējamu vai kurš nokrītot traucē pretinieku komandai, noliedz mērķi un spēles garu un spēlētāju ir jāso da.

Spēlētājam, kurš nav satverts, bet kurš krīt pie zemes, kamēr tur bumbu vai spēlētājs, kurš krīt pie zemes un paņem bumbu, ir jārikojas nekavējoties.

14.1. SPĒLĒTĀJI PIE ZEMES

(a) Spēlētājam ar bumbu ir nekavējoties jāda da viena no šīm trim darbībām:

* Jāpiece da kopā ar bum u

* Jāpiespēlē bumba

* Jālaiž bumba vaļā

Sods: Soda sitiens

(b) Spēlētājam, kurš piespēlē vai palaiž vaļā bumbu, ir uzreiz jāpiece da kājās vai jāpārvietojas prom no tās.

Sods: Soda sitiens

(c) Spēlētājs bez bumbas nedrīkst gulēt virsū, pāri vai blakus bumbai, lai atturētu pretiniekus no bumbas iegūšanas.

Sods: Soda sitiens

(d) Spēlētājs uz zemes nedrīkst satvert vai mēģināt satvert pretinieku.

Sods: Soda sitiens

14.2 SPĒLĒTĀJI UZ KĀJĀM

(a) **Krišana pāri spēlētājam uz zemes, kuram ir bumba.** Spēlētājs nedrīkst tīši krist virsū vai pāri spēlētājam, kuram ir bumba un kurš ir nogūlies uz zemes.

Sods: Soda sitiens

(b) **Krišana pāri spēlētājiem uz zemes blakus bumbai.** Spēlētājs nedrīkst tīši krist virsū vai pāri spēlētājiem, kuri ir nogūlušies uz zemes ar bumbu starp vai blakus tiem.

Sods: Soda sitiens.

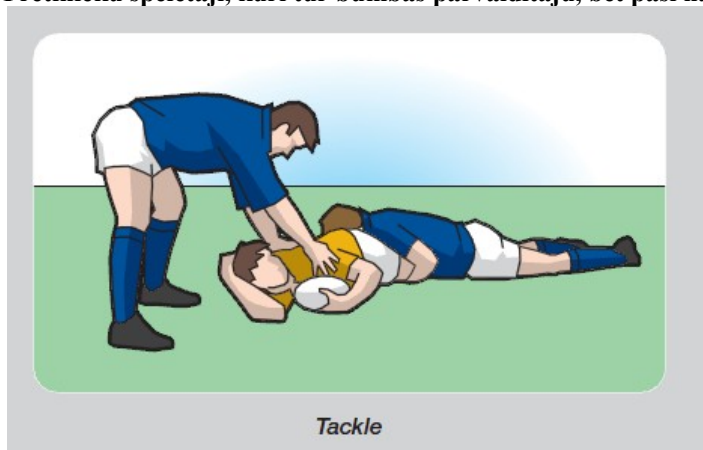
15. NODAĻA – SATVĒRIENS: BUMBAS PĀRVALDĪTĀJS PIELIKTS PIE ZEMES DEFINĪCIJAS

Satvēriens notiek tad, kad bumbas pārvaldītāju tur viens vai vairāki pretinieki un tas tiek pielikts pie zemes.

Bumbas pārvaldītājs, kuru netur, nav satverts spēlētājs un satvēriens nav noticis.

Pretinieku spēlētāji, kuri tur bumbas pārvaldītāju un pieliek to pie zemes, un kuri arī krīt pie zemes, tiek saukti arī par satvērējiem.

Pretinieku spēlētāji, kuri tur bumbas pārvaldītāju, bet paši nav pie zemes, nav satvērēji.



15.1 KUR VAR NOTIKT SATVĒRIENS

Satvēriens var notikt tikai spēles laukumā.

15.2 KAD SATVĒRIENS NEVAR NOTIKT

Kad bumbas pārvaldītāju tur viens pretinieks un komandas biedrs pievienojas bumbas pārvaldītājam, izveidojas mols un satvēriens nevar notikt.

15.3 NOLIKTS PIE ZEMES

(a) Ja bumbas pārvaldītājs ir ar vienu vai abiem ceļgaliem uz zemes, tad spēlētāju var saukt par 'noliktu pie zemes'.

(b) Ja bumbas pārvaldītājs sēž uz zemes vai virsū kādam spēlētājam uz zemes, bumbas pārvaldītāju var saukt par 'noliktu pie zemes'.

15.4 SATVĒRĒJS

(a) Kad spēlētājs satver pretinieku un tie abi krīt pie zemes, satvērējam uzreiz ir jāatļauj satvertais spēlētājs.

Sods: Soda sitiens

(b) Satvērējam nekavējoties ir jāceļas kājās vai jāiet malā no satvertā spēlētāja un bumbas.

Sods: Soda sitiens

(c) Satvērējam ir jāpieceļas pirms bumbas spēlēšanas un tad drīkst spēlēt bumbu no jebkuras puses.

Sods: Soda sitiens

15.5 SATVETAIS SPĒLĒTĀJS

(a) Satvertais spēlētājs nedrīkst apgulties uz, pāri vai blakus bumbai, lai atturētu pretiniekus no bumbas iegūšanas; spēlētājam jāmēģina nekavējoties padarīt bumbu pieejamu, lai varētu turpināties spēle.

Sods: Soda sitiens

(b) Satvertajam spēlētājam nekavējoties vai jāpiespēlē vai jāatļauj vaļā bumbu. Šim spēlētājam arī uzreiz jāceļas kājās vai jāiet malā no bumbas.

Sods: Soda sitiens

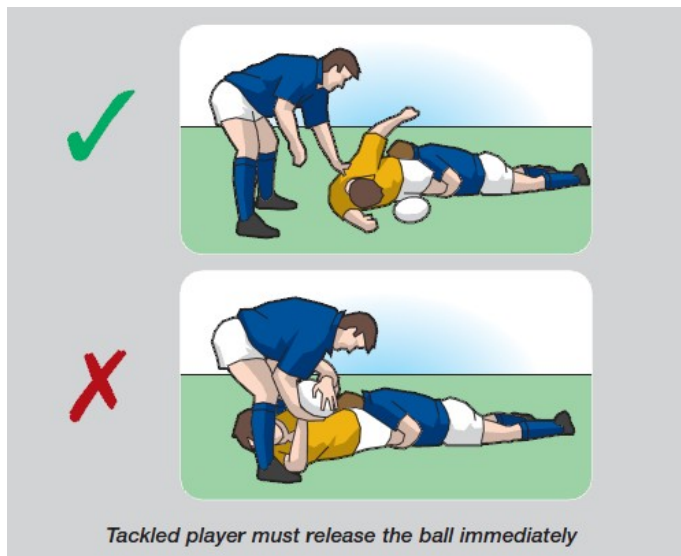
(c) Satvertais spēlētājs var atļaut bumbu, to noliekot uz zemes jebkurā virzienā, ja to izdara nekavējoties.

Sods: Soda sitiens

(d) Satvertais spēlētājs var atļaut bumbu, to stumjot pa zemi jebkurā virzienā, izņemot uz priekšu, ja to izdara nekavējoties.

Sods: Soda sitiens

(e) Ja pretējās komandas spēlētāji, kuri ir uz kājām, mēģina spēlēt bumbu, satvertajam spēlētājam ir jāatļauj vaļā bumbu.



Sods: Soda sitiens

(f) Ja satvertais spēlētājs ar savu inerci ienes spēlētāju ieskaites laukumā, spēlētājs var veikt piezemējumu vai tačdaunu.

(g) Ja spēlētājs ir satverts blakus vārtu līnijai, spēlētājs var nekavējoties pastiepties un piezemēt bumbu uz vai pāri vārtu līnijai, lai veiktu piezemējumu vai tačdaunu.

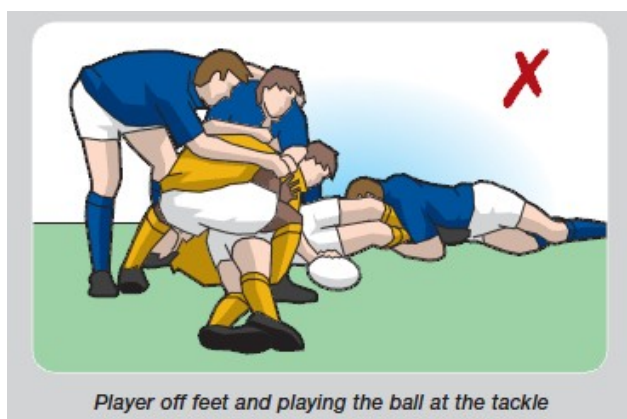
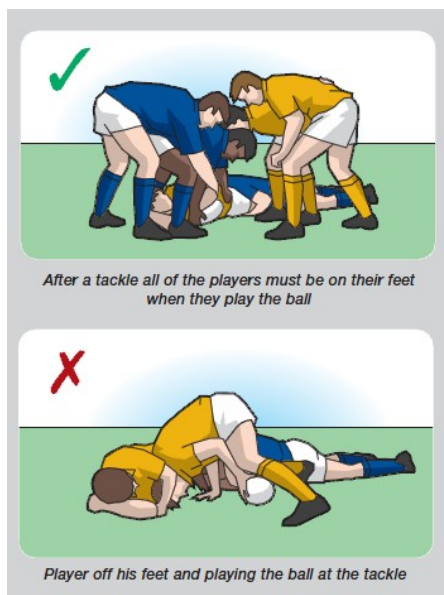


15.6 CITI SPĒLĒTĀJI

(a) Pēc satvēriena, pārējiem spēlētājiem ir jābūt uz kājām, kad tie spēlē bumbu. Spēlētāji ir uz kājām, ja neviena cita ķermeņa daļa nav pie zemes vai spēlētājiem uz zemes.

Sods: Soda sitiens

Izņēmums: Bumba ieiet ieskaites laukumā. Pēc satvēriena blakus vārtu līnijai, ja bumba ir atlaista vaļā un iegājusi ieskaites laukumā, jebkurš spēlētājs, ieskaitot spēlētāju uz zemes, var piezemēt bumbu.



(b) Pēc satvēriena jebkurš spēlētājs, kurš ir uz kājām, var mēģināt iegūt bumbu, to atņemot no bumbas pārvaldītāja.

(c) Spēlētājiem no pretējās komandas, kuri ir uz kājām un noliek bumbas pārvaldītāju pie zemes, lai to satvertu, ir jāatlaiž vaļā bumba un tās pārvaldītāju. Tie spēlētāji tad drīkst spēlēt bumbu, ja viņi ir uz kājām un to dara aiz bumbas un tieši aiz satvertā spēlētāja un satvērēja, kurš ir tuvāk spēlētāju vārtu līnijai.

Sods: Soda sitiens

(d) Satvērienā vai blakus tam, citiem spēlētājiem, kuri spēlē bumbu, tas jādara bumbai no aizmugures un tieši aiz satvertā spēlētāja vai satvērēja, kurš ir tuvāk spēlētāju vārtu līnijai.

Sods: Soda sitiens

(e) Jebkurš spēlētājs, kurš iegūst pārvaldījumā bumbu satvērienā, ir nekavējoties jāspēlē bumba, paejot malā vai piespēlējot bumbu.

Sods: Soda sitiens

(f) Jebkurš spēlētājs, kurš iegūst pārvaldījumā bumbu, nedrīkst krist pie zemes pie satvēriena vai blakus tam, ja vien to satver pretējās komandas spēlētājs.

Sods: Soda sitiens

(g) Jebkuru spēlētāju, kurš iegūst pārvaldījumā bumbu satvērienā vai blakus tam, var satvert pretinieks, ja šis spēlētājs to dara no bumbas aizmugures un tieši aiz satvertā spēlētāja vai satvērēja, kurš ir tuvāk spēlētāju vārtu līnijai.

Sods: Soda sitiens

(h) Pēc satvēriena, jebkurš spēlētājs, kurš nogūlies uz zemes, nedrīkst atturēt pretinieku no bumbas iegūšanas.

Sods: Soda sitiens

(i) Pēc satvēriena, jebkurš spēlētājs uz zemes nedrīkst satvert pretinieku vai mēģināt viņu satvert.

Sods: Soda sitiens

(j) Kad satvertais spēlētājs aizsniedzas, lai piezemētu bumbu uz vai pāri vārtu līnijai, lai gūtu piezemējumu, pretinieks drīkst izņemt bumbu no spēlētāja pārvaldījuma, bet nedrīkst to sist vai mēģināt sist.

Sods: Soda sitiens

15.7 AIZLIEGTI PANĒMIENI

(a) Spēlētājs nedrīkst atturēt satverto spēlētāju no bumbas piespēlēšanas.

Sods: Soda sitiens

(b) Spēlētājs nedrīkst atturēt satverto spēlētāju no bumbas atlaišanas un piecelšanās kājās vai paiešanas malā no bumbas.

Sods: Soda sitiens

(c) Spēlētājs nedrīkst krist virsū vai pāri spēlētājiem, kuri apgūlušies uz zemes pēc satvēriena ar bumbu starp vai blakus tiem.

Sods: Soda sitiens



(d) Spēlētāji, kuri ir uz kājām nedrīkst uzbrukt vai traucēt pretinieku, kurš nav tuvu bumbai.

Sods: Soda sitiens

(e) Var veidoties bīstama situācija, ja satvertais spēlētājs nevar nekavējoties atlaist bumbu vai paiet no tās malā, vai ja šo spēlētāju attur no šīm darbībām. Ja kāds no šiem gadījumiem notiek, tiesnesis nekavējoties nozīmē soda sitienu.

Sods: Soda sitiens

15.8 ŠAUBAS PAR NESPĒJU PAKĻAUTIES

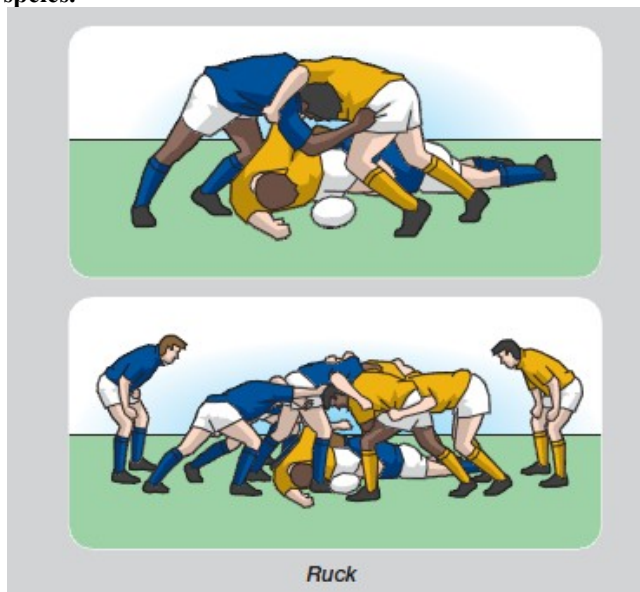
Ja bumba kļūst satvērienā nespēlējama un ir šaubas par to, kurš spēlētājs nepakļāvās noteikumiem, tiesnesis nekavējoties nozīmē cīņu, kur bumbu ievada komanda, kura gāja uz priekšu pirms pārtraukuma vai, ja neviena komanda negāja uz priekšu – bumbu ievada uzbrūkošā komanda.

16 – RAKS

DEFINĪCIJAS

Raks ir spēles periods(fāze/moments), kur viens vai vairāki spēlētāji no katras komandas, kuri atrodas uz kājām, fiziskā kontaktā, tuvu pie bumbas uz zemes. Atklāta spēle ir beigusies.

Spēlētāji rakā izmantojot kājas, mēģina iegūt vai saglabāt bumbu pārvaldījumā, izvairoties no negodīgas spēles.



16.1 RAKA VEIDOŠANA

(a) **Kur var notikt raks.** Raks var notikt tikai spēles laukumā.

(b) **Kā var veidoties raks.** Spēlētāji ir uz kājām. Vismaz vienam spēlētājam jābūt fiziskā kontaktā ar pretinieku. Bumbai jābūt uz zemes. Ja bumba kādu iemeslu dēļ nav uz zemes, raks nav izveidojies.

16.2 PIEVIENOŠANĀS RAKAM

(a) Visiem spēlētājiem, kuri veido, pievienojas vai piedalās rakā, ir jātur galvas un plecus ne zemāk par viņu gurniem.

Sods: Brīvsitiens

(b) Spēlētājam, kurš pievienojas rakam, jāpievienojas komandas biedram vai pretiniekam, izmantojot visu roku. Savienojumam jānotiek pirms vai vienlaicīgi ar kontaktu ar kāda cita raka spēlētāja ķermeni.

Sods: Soda sitiens

(c) Rokas uzlikšana uz kāda spēlētāja rakā nenožīmē savienošanos.

Sods: Soda sitiens

(d) Visiem spēlētājiem, kuri veido, pievienojas vai piedalās rakā, jābūt uz kājām.

Sods: Soda sitiens

16.3 RAKĀ

(a) Spēlētājiem rakā jācenšas palikt uz kājām.

Sods: Soda sitiens

(b) Spēlētājs rakā nedrīkst tīši krist vai krist uz ceļgaliem. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

(c) Spēlētājs nedrīkst tīši sajaukt raku. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

(d) Spēlētājs nedrīkst lekt rakam virsū.

Sods: Soda sitiens

(e) Spēlētājiem jātur galvas un plecus ne zemāk par viņu gurniem.

Sods: Soda sitiens

(f) Spēlētājs cīnoties par bumbu nedrīkst tīši gāzt spēlētājus pie zemes. Spēlētājam cīnoties par bumbu jāmēģina pārkāpt pāri spēlētājiem uz zemes un nedrīkst tīši kāpt tiem virsū. Spēlētājam tā jārikojas bumbas tuvumā.

Sods: Soda sitiens

16.4 CITI PĀRKĀPUMU RAKĀ

(a) Spēlētāji nedrīkst atgriezt bumbu rakā.

Sods: Brīvsitiens

(b) Spēlētāji nedrīkst ņemt rokās bumbu rakā, izņemot pēc satvēriena, ja viņi ir uz kājām un turēja rokas uz bumbas pirms izveidojās raks.

Sods: Soda sitiens

(c) Spēlētājs rakā nedrīkst pacelt bumbu ar kājām.

Sods: Soda sitiens

(d) Spēlētājiem uz zemes iekšā vai blakus rakam jāmēģina iet prom no bumbas. Šie spēlētāji nedrīkst iejaukties ar bumbu rakā vai kad bumba nāk ārā no raka.

Sods: Soda sitiens

(e) Spēlētājs nedrīkst krist virsū vai pāri bumbai, kad tā iznāk no raka.

Sods: Soda sitiens

(f) Spēlētājs nedrīkst darīt kaut ko, kas liktu pretiniekiem domāt, ka bumba ir ārā no raka, kamēr tā vēl ir tajā iekšā.

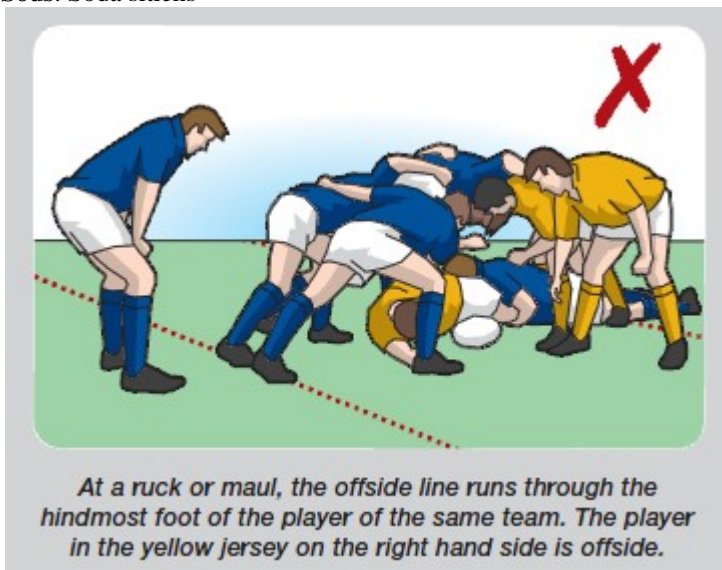
Sods: Brīvsitiens

16.5. AIZMUGURE RAKĀ

(a) **Aizmugures līnija.** Ir divas aizmugures līnijas, kuras ir paralēlas vārtu līnijām – viena katrai komandai. Katra aizmugures līnijas iet cauri raka tālākā spēlētāja tālākajai pēdai. Ja raka tālākā spēlētāja tālākā pēda ir uz vai aiz vārtu līnijas, aizmugures līnija aizsardzībā esošajai komandai ir vārtu līnija.

(b) Spēlētājam ir vai nu jāpievienojas rakam, vai nekavējoties jāatkāpjas aiz aizmugures līnijas. Ja spēlētājs vilcinās raka malā, spēlētājs ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens



(c) **Spēlētājs pievienojas vai atkal pievienojas rakam.** Spēlētājam, kurš pievienojas rakam, tā jādara aiz raka tālākā komandas biedra pēdas. Spēlētājs var pievienoties blakus šim tālākajam spēlētājam.

Ja spēlētājs pievienojas rakam no pretinieka puses, vai priekšā tālākajam komandas biedram, spēlētājs atrodas aizmugurē. Spēlētājs var pievienoties pretinieku spēlētājam, ja spēlētājs nav aizmugurē.

Sods: Soda sitiens no pretinieku komandas aizmugures līnijas

(d) **Spēlētājs nepievienojas rakam.** Ja spēlētājs ir priekšā aizmugures līnijai un nepievienojas rakam, spēlētājam uzreiz ir jāatkāpjas aiz aizmugures līnijas. Ja spēlētājs, kurš ir aiz aizmugures līnijas, to pārkāpj un nepievienojas rakam, tiek uzskatīts par esošu aizmugurē.

Sods: Soda sitiens no pretinieku komandas aizmugures līnijas

16.6 VEIKSMĪGAS RAKA BEIGAS

Raks beidzies veiksmīgi, kad bumba ir ārā no raka vai kad bumba ir uz vai pāri vārtu līnijai.

16.7 NEVEIKSMĪGAS RAKA BEIGAS

(a) Raks beidzies neveiksmīgi, kad bumba kļūst nespēlējama un tiek nozīmēta cīņa. Komanda, kura pārvietojās uz priekšu uzreiz pirms bumba rakā kļuva nespēlējama, iemet spēlē bumbu.

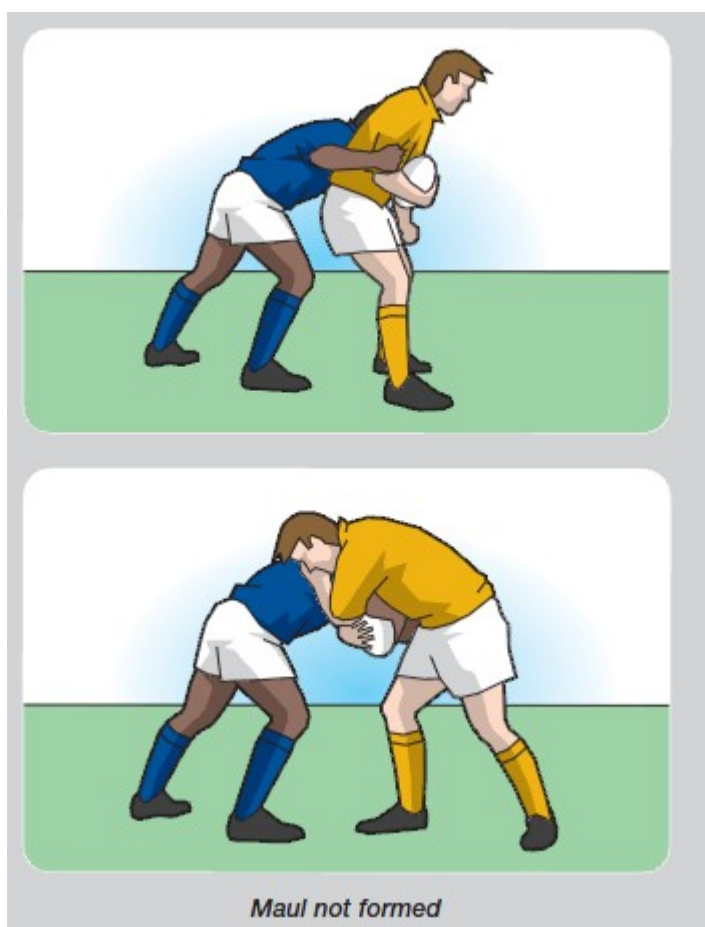
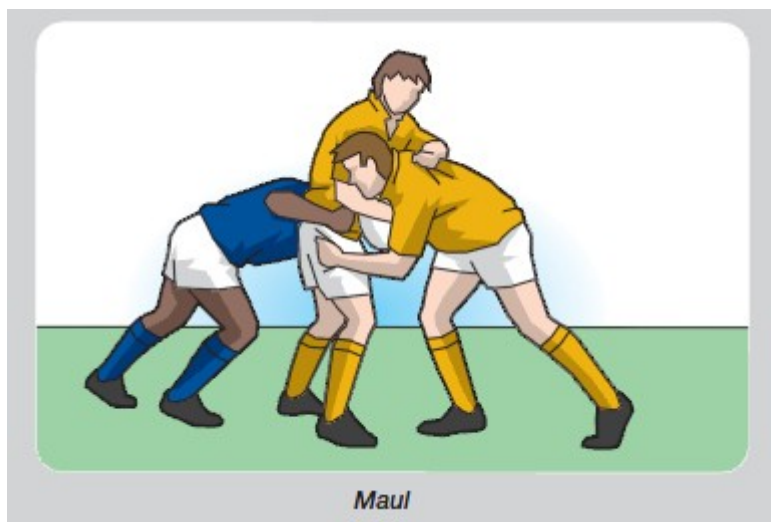
Ja neviena no komandām nepārvietojās uz priekšu vai ja tiesnesis nevar izlemt, kura komanda pārvietojās uz priekšu pirms bumba rakā kļuva nespēlējama, komanda, kura pārvietojās uz priekšu pirms sākās raks, iemet spēlē bumbu.

Ja neviena no komandām nepārvietojās uz priekšu, uzbrūkošā komanda iemet spēlē bumbu.

(b) Pirms tiesnesis svilpj cīņai, tiesnesis ļauj saprātīgu laika posmu atrasties bumbai, it īpaši, ja kāda no komandām pārvietojas uz priekšu. Ja raks pārstāj kustēties vai ja tiesnesis izlemj, ka bumba iespējams neparādīsies saprātīgā laika posmā, tiesnesim jānozīmē cīņa.

17. NODAĻA - MOLS
DEFINĪCIJAS

Mols sākas, kad spēlētāju, kura pārvaldījumā ir bumba, tur viens vai vairāki pretinieki, un viens vai vairāki komandas biedri pievienojas bumbas pārvaldītājam. Tātad, kad tas sākas, mols sastāv no vismaz no trīs spēlētājiem, kuri ir uz kājām – bumbas pārvaldītājs un pa vienam spēlētājam no katras komandas. Visiem iesaistītajiem spēlētājiem ir jābūt piekertiem vai pievienojušiem molam un jābūt uz kājām, un jāpārvietojas uz vārtu līnijas pusi. Atklāta spēle ir beigusies.



17.1 MOLA VEIDOŠANA

(a) **Kur var notikt mols.** Mols var notikt tikai spēles laukumā.

17.2 PIEVIENOŠANĀS MOLAM

(a) Spēlētājiem, kuri pievienojas molam, ir jātur galvas un pleci ne zemāk par viņu gurniem.

Sods: Brīvsitiens

(b) Spēlētājam jābūt pievienotam vai piesaisfītam molam, ne vienkārši tam blakus.

Sods: Soda sitiens

(c) Rokas uzlikšana uz cita spēlētāja molā neskaitās kā piesaistīšanās.

Sods: Soda sitiens

(d) **Turēt spēlētājus uz kājām.** Spēlētājiem molā jācenšas palikt uz kājām. Bumbas pārvaldītājs molā drīkst krist pie zemes, ja bumba uzreiz ir pieejama un spēle turpinās.

Sods: Soda sitiens

(e) Spēlētājs nedrīkst tīši sajaukt molu. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

(f) Spēlētājs nedrīkst lekt molam virsū.

Sods: Soda sitiens

17.3 CITI MOLA PĀRKĀPUMI

(a) Spēlētājs nedrīkst mēģināt izvilkt pretinieku no mola

Sods: Soda sitiens

(b) Spēlētājs nedrīkst darīt neko, kas liktu pretinieku komandai domāt, ka bumba ir ārā no mola, kamēr tā joprojām ir molā.

Sods: Brīvsitiens

17.4 AIZMUGURE MOLĀ

(a) **Aizmugures līnija.** Ir divas aizmugures līnijas, kuras ir paralēlas vārtu līnijām – katra savai komandai. Katra aizmugures līnija iet cauri mola tālākā spēlētāja tālākajai pēdai. Ja pēda ir uz vai aiz vārtu līnijas, tad aizmugures līnija komandai, kura spēlē aizsardzībā, ir vārtu līnija.

(b) Spēlētājam vai nu jāpievienojas molam, vai nekavējoties jāatkāpjas aiz aizmugures līnijas. Ja spēlētājs vilcināt mola malā, šis spēlētājs skaitās aizmugurē.

Sods: Soda sitiens no pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas.

(c) **Spēlētāju pievienošanās molam.** Spēlētāji, kuri pievienojas molam, nedrīkst to darīt aiz tālākā molā esošā komandas biedra kājām. Spēlētājs var pievienoties arī blakus šim komandas biedram. Ja spēlētājs pievienojas molam no pretinieku puses vai priekšā tālākajam komandas biedram, spēlētājs ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens no pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas.

(d) **Spēlētāju nepievienošanās molam.** Visiem spēlētājiem, kuri ir priekšā aizmugures līnijai un nepievienojas molam, ir nekavējoties jāatkāpjas aiz aizmugures līnijas. Spēlētājs, kurš to nedara, ir aizmugurē. Ja spēlētājs pievienojas molam no pretinieku puses vai priekšā tālākajam komandas biedram, spēlētājs ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens no pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas.

(e) **Spēlētāji pamet vai atkal pievienojas molam.** Spēlētājiem, kuri pamet molu, nekavējoties ir jāatkāpjas aiz aizmugures līnijas, pretējā gadījumā spēlētāji ir aizmugurē. Ja spēlētājs atkal pievienojas molam priekšā molā esošajam tālākajam komandas biedram, spēlētājs ir aizmugurē. Spēlētājs drīkst pievienoties molam blakus tālākajam komandas biedram.

Sods: Soda sitiens no pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas.

(f) Ja spēlētāji no komandas, kurai bumba molā nav pārvaldījumā, brīvprātīgi pamet molu un no šīs komandas molā nav neviena spēlētāja, mols var turpināties un tajā ir divas aizmugures līnijas.

Aizmugures līnija komandai, kuras pārvaldījumā ir bumba, iet cauri mola tālākā spēlētāja tālākajai pēdai; komandai, kuras pārvaldījumā nav bumba – līnija iet cauri mola tuvākā spēlētāja tuvākajai pēdai (spēlētāja no komandas, kuras pārvaldījumā molā ir bumba).

Sods: Soda sitiens

(g) Ja spēlētāji no komandas, kurai bumba molā nav pārvaldījumā, brīvprātīgi pamet molu un no šīs komandas molā nav neviena spēlētāja, spēlētāji no tās komandas var atkal pievienoties molam, ja pirmais spēlētājs pievienojas tuvākajam spēlētājam no komandas, kuras pārvaldījumā molā ir bumba.

Sods: Soda sitiens

17.5 VEIKSMĪGI BEIDZIES MOLS

Mols beidzies veiksmīgi, ja:

- Bumba vai spēlētājs ar bumbu ir ārā no mola
- Bumba ir uz zemes
- Bumba ir uz vai aiz vārtu līnijas

17.6 NEVEIKSMĪGI BEIDZIES MOLS

(a) Mols beidzies neveiksmīgi, ja tas paliek nekustīgs vai pārtrauc kustēties uz priekšu uz ilgāku laiku par 5 minūtēm un tiek nozīmēta cīņa.

(b) Mols beidzies neveiksmīgi, ja bumba kļūst nespēlējama vai sabrūk (ne negodīgas spēles dēļ) un tiek nozīmēta cīņa.

(c) **Cīņa pēc mola.** Bumbu ievada komanda, kura nepārvalda bumbu, kad mols ir sācies. Ja tiesnesis nevar izlemēt, kurai komandai pārvaldījumā bija bumba, tā komanda, kura pārvietojās uz priekšu pirms mols atstājās, ievada bumbu.

(d) Ja mols ir kļuvis nekustīgs vai ir pārstājis pārvietoties uz priekšu uz vairāk nekā 5 sekundēm, bet bumba tiek kustināta un tiesnesis to var redzēt, tiek atļauts saprātīgs laika daudzums bumbai parādīties. Ja tā neparādās saprātīgā laika periodā, tiek nozīmēta cīņa.

(e) Ja mols ir pārstājis pārvietoties uz priekšu, tas var atkal atsākt to darīt, ja tas notiek 5 sekunžu laikā. Ja mols pārstāj pārvietoties uz priekšu otro reizi un ja bumba tiek kustināta un tiesnesis to var redzēt, tiek atļauts saprātīgs laika daudzums bumbai parādīties. Ja tā neparādās saprātīgā laika periodā, tiek nozīmēta cīņa.

(f) Ja bumba molā kļūst nespēlējama, tiesnesis neatļauj ilgstošu cīnīšanos par to. Tiek nozīmēta cīņa.

(g) Ja bumbas pārvaldītājs molā krīt pie zemes (ieskaitot uz viena vai abiem ceļgaliem, vai sēdēšanu), tiesnesis nozīmē cīņa, izņemot gadījumu, ja bumba uzreiz paliek pieejama.

(h) **Cīņa pēc mola, ja ķērējs tiek turēts.** Ja spēlētājs noķer bumbu tieši no pretinieka sitiena (izņemot no sākuma sitiena vai sitiena no vārtiem) un spēlētāju uzreiz tur pretinieks, mols var izveidoties. Ja mols tad paliek nekustīgs, pārstāj pārvietoties uz priekšu uz vairāk nekā 5 sekundēm vai bumba kļūst nespēlējama, un tiek nozīmēta cīņa, bumbas ķērēja komanda ievada bumbu.

‘Tieši no pretinieka sitiena’ nozīmē to, ka bumba nepieskārās citam spēlētājam vai zemei pirms spēlētājs to noķēra.

18. NODAĻA – ATZĪME

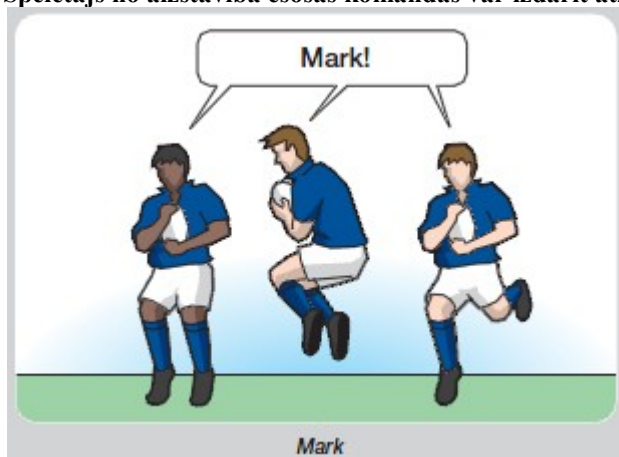
DEFINĪCIJAS

Lai izdarītu atzīmi, spēlētājam jābūt uz vai aiz šī spēlētāja 22 metru līnijas. Spēlētājs, kura viena kāja ir uz 22 metru līnijas vai aiz tās, atrodas 22 metru zonā. Spēlētājam tad jānoķer bumba tieši no pretinieka sitienu un tajā brīdī jānoklīdzas 'Atzīme'. Atzīme nevar tikt veikta no sākuma sitienu, spēles atsākšanas sitienu (izņemot sitienu no vārtiem).

Sitiens tiek piešķirts pēc atzīmes. Sitienu vieta ir vieta, kur izdarīta atzīme.

Spēlētājs var izdarīt atzīmi pat tad, ja bumba ir pieskārusies vārtu stabam vai pārliktnim pirms tās noķeršanas.

Spēlētājs no aizstāvībā esošās komandas var izdarīt atzīmi ieskaites laukumā.



18.1 PĒC ATZĪMES

Tiesnesis nekavējoties svilpj un piešķir sitienu spēlētājam, kurš izdarīja atzīmi.

18.2 PIEŠĶIRTS SITIENS

Sitiens tiek nozīmēts vietā, kur izdarīta atzīme. Ja atzīme izdarīta ieskaites laukumā, sitiens tiek nozīmēts 5 metrus no vārtu līnijas paralēli vietai, kur izdarīta atzīme.

18.3 SITIENS – KUR

Sitiens tiek izdarīts pie vai aiz atzīmes uz līnijas, kas iet cauri atzīmei.

18.4 KURŠ VEIC SITIENU

Sitienu veic spēlētājs, kurš izdarīja atzīmi. Ja šis spēlētājs nevar izdarīt sitienu vienas minūtes laikā, tiek veidota cīņa atzīmes vietā, kur bumbu ievada šī spēlētāja komanda. Ja atzīme izdarīta ieskaites laukumā, cīņa ir 5 metrus no vārtu līnijas, uz līnijas, kas iet cauri atzīmei.

18.5 KĀ TIEK VEIKTS SITIENS

21 noteikums – brīvsitiens – attiecas uz sitieniem, kurus piešķir pēc atzīmes.

18.6 CĪŅAS ALTERNATĪVA

(a) Atzīmi izdarījušā spēlētāja komanda var izvēlēties veikt cīņu.

(b) **Kur notiek cīņa.** Ja atzīme ir izdarīta spēles laukumā, cīņa notiek vietā, kur izdarīta atzīme, bet 5 metrus no sānu līnijas. Ja atzīme izdarīta ieskaites laukumā, cīņa notiek 5 metrus no vārtu līnijas cauri atzīmei un vismaz 5 metrus no sānu līnijas.

(c) **Kurš ievada bumbu.** Atzīmi izdarījušā spēlētāja komanda ievada bumbu.

18.7 PIEŠĶIRTS SODA SITIENS

(a) Pretinieks, spēlē vai aizmugurē, nedrīkst uzbrukt spēlētājam, kurš izdarījis atzīmi pēc tam, kad tiesnesis ir svilpis.

Sods: Soda sitiens

(b) **Kur tiek veikts soda sitiens.** Ja pārkāpumu izdarījušais spēlētājs ir spēlē, soda sitiens tiek veikts pārkāpuma vietā. Ja pārkāpumu izdarījušais spēlētājs ir aizmugurē, soda sitiens tiek veikts aizmugures līnijas vietā. (11 noteikums - Atrāšanās aizmugurē un spēlē pamatspēles laikā)

(c) **Soda sitiens.** Jebkurš spēlētājs no pārkāpumu neizdarījušās komandas var veikt soda sitienu.

19. NODAĻA – AUTS UN AUTA IZSPĒLE

AUTS

DEFINĪCIJAS

'Iesists tieši autā' nozīmē, ka bumba tika iesista autā nepiezemējoties spēles zonā un nepieskaroties kādam spēlētājam vai tiesnesim.

'22 zona' ir zona starp vārtu līniju un 22 metru līniju, ieskaitot 22 metru līniju, bet *izņemot vārtu līniju*.

Autā līnija ir iedomu līnija spēles laukumā taisnā leņķī pret sānu līniju, cauri vietai, kur bumba ir iemesta.

Bumba ir autā, ja to nav nesis spēlētājs un tā pieskaras sānu līnijai vai jebkam/jebkuram uz vai aiz autā līnijas.

Bumba ir autā, ja spēlētājs, kurš to nes un spēlētājs (vai bumba) pieskaras sānu līnijai vai laukumam aiz sānu līnijas.

Vieta, kur bumbas nesējs (vai bumba) pieskārās vai šķērsoja sānu līniju ir vieta, kur bumba izgāja autā.

Bumba ir autā, ja spēlētājs noķer bumbu un ir ar kāju uz sānu līnijas vai laukumā aiz sānu līnijas. Ja spēlētājam vieta kāja ir spēles laukumā un otra – autā un spēlētājs tur bumbu, bumba ir autā.

Ja bumba šķērso sānu līniju vai ieskaites laukuma autā līniju un to noķer spēlētājs, kura abas kājas ir spēles zonā, bumba nav autā vai ieskaites laukuma autā.

Tā spēlētājs var iesist bumbu spēles zonā.

Ja spēlētājs palecas un noķer bumbu, spēlētājam jāpiezemējas ar abām kājām spēles zonā, pretējā gadījumā bumba ir autā vai ieskaites laukuma autā.

Spēlētājs autā var sist bumbu, bet nedrīkst to turēt, ja tā nav šķērsojusi sānu līnijas plakni.

Sānu līnijas plakne ir vertikāls laukums tieši virs sānu līnijas.

19.1 IEMETIENS

NEGŪST TERITORIJAS PĀRĀKUMU

(a) **Ārpus komandas '22 zonas', komandas biedrs iesit tieši autā.** Izņemot soda sitienu, ja spēlētājs jebkur spēles laukumā, kurš ir ārpus 22 zonas iesit bumbu tieši autā, nav teritorijas pārkāpuma. Iemetienu izdara vai nu no vietas pretī, kur spēlētājs sita bumbu, vai vietā, kur tā izgāja autā, atkarīgs, kas ir tuvāk spēlētāja vārtu līnijai.

(b) **Ja komanda liek bumbai iekrist savā '22 zonā'.** Ja aizsardzībā esošais spēlētājs spēlē bumbu ārpus 22 zonas un tā ielido tā paša spēlētāja 22 zonā vai ieskaites laukumā, nepieskaroties pretiniekam, un šis pats spēlētājs (vai kāds no viņa komandas) sit bumbu tieši autā pirms komandas biedra pieskaras pretiniekam vai veidots satvēriens, raks vai mols, nav teritorijas pārkāpuma. Tas attiecas arī, ja aizsardzībā esošais spēlētājs atkāpjas aiz 22 metru līnijas, lai izdarītu ātru imetienu un tad bumbu tiek iesista tieši autā.

(c) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām 22 metru līnijā paceļ bumbu, kas bija nekustīga ārpus 22 metru līnijas un to iesit tieši autā, tad spēlētājs ir ienesis bumbu atpakaļ 22 metru līnijā un nav teritorijas pārkāpuma.

(d) **Aizsardzībā esošā komanda ienes bumbu savā 22 zonā cīņā vai autā izspēlē.** Ja aizsardzībā esošā komanda iemet bumbu cīņā vai autā izspēlē ārpus komandas 22 zonas un bumba tad šķērso komandas 22 zonu nepieskaroties pretiniekam un tad spēlētājs no aizsardzībā esošās komandas sit bumbu tieši autā pirms bumba pieskaras pretiniekam vai pirms tiek veidots satvēriens, raks vai mols, nav teritorijas pārkāpuma.

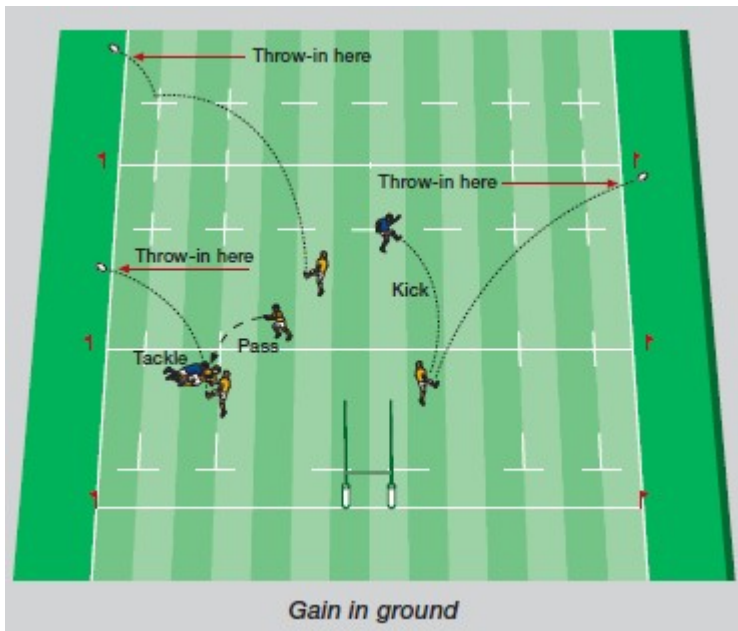
TERITORIJAS PĀRĀKUMS

(e) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām 22 metru līnijā, paceļ bumbu, kura bija kustībā ārpus 22 metru līnijas un iesit to tieši autā no 22 metru zonas, imetiens ir vietā, kur bumba iegāja autā.



(f) **Spēlētājs ieliek bumbu savā 22 metru zonā.** Ja aizsardzībā esošais spēlētājs spēlē bumbu no ārpus 22 zonas un bumba ielido šī spēlētāja 22 zonā vai ieskaites laukumā un pieskaras pretiniekam vai notiek satvēriens, vai veidojas raks vai mols un tad bumbu autā iesit spēlētājs no tās pašas komandas, imetiens ir vietā, kur bumba iegāja autā.

(g) **Bumbu spēlētāja 22 zonā ieliek pretinieki.** Ja bumbu komandas 22 zonā ievieto pretinieki un bumba nav pieskāršies kādam spēlētājam no aizsardzībā esošās komandas (vai kāds aizskāris bumbu) pirms šķērsojot 22 zonu un tad bumbu iesit autā aizsardzībā esošā komanda, imetiens ir vietā, kur bumba iegāja autā.



(h) **Sitiens netieši autā.** Ja spēlētājs jebkurā vietā spēles zonā bumbu netieši iesit autā tā, ka bumba atsitās spēles laukumā, iemetienu veic vietā, kur bumba iegāja autā.

Ja spēlētājs jebkur spēles zonā sit bumbu tā, ka bumba pieskaras pretiniekam (vai pretinieks pieskāries bumbai) un tad bumba iegāja netieši autā tā, ka bumba atsitās spēles laukumā, iemetienu veic vietā, kur bumba iegāja autā

Ja spēlētājs jebkur spēles zonā sit bumbu tā, ka tā pieskaras pretiniekam (vai pretinieks pieskāries bumbai) un tad bumba iegāja netieši autā, iemetienu veic paralēli ar vietu, kur pretinieks pieskārs bumbai vai kur bumba šķērsoja sānu līniju, ja tas ir tuvāk pretējās komandas vārtu līnijai.

SODA SITIENS

(i) **Soda sitiens.** Ja spēlētājs iesit autā no soda sitiena jebkurā vietā spēles laukumā, iemetienu veic no vietas, kur bumba iegāja autā,

BRĪVSITIENS

(j) **Ārpus sitēja 22 zonas, nav teritorijas pārākuma.** Ja brīvsitiens, kurš piešķirts ārpus 22 zonas, ieiet tieši autā, iemietiens ir paralēli vietai, kur bumba tika sista vai kur tā iegāja autā (atkarībā, kas ir tuvāk sitēja vārtu līnijai).

(k) **Iekšā sitēja 22 zonā vai ieskaites laukumā, teritorijas pārākums.** Ja brīvsitiens, kur piešķirts iekšā 22 zonā vai ieskaites laukumā un sitiens ieiet tieši autā, iemietiens ir vietā, kur bumba iegāja autā.

19.2 ĀTRS IEMETIENS

(a) Spēlētājs var veikt ātru iemetienu, negaidot auta izspēli.

(b) Ātram iemetienam, spēlētājam jābūt jebkurā vietā spēles laukumā starp vietu, kur bumba iegāja autā, un spēlētāja vārtu līniju.

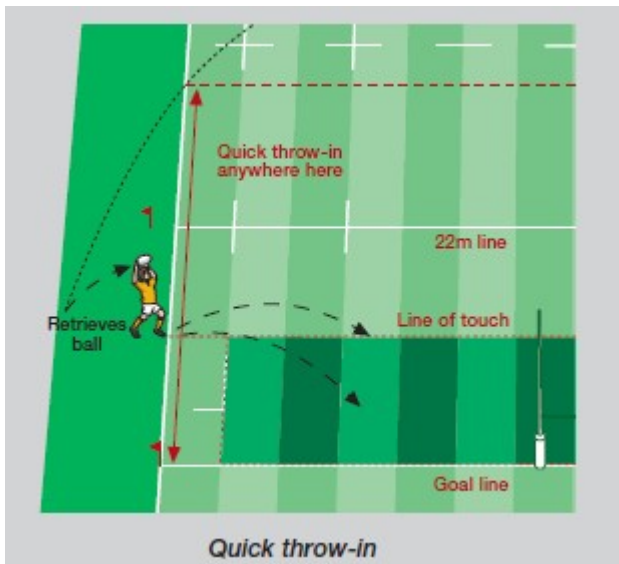
(c) Spēlētājs nedrīkst veikt ātru iemetienu pēc tam, kad izveidojusies auta izspēle. Ja spēlētājs to dara, iemietiens netiek atļauts. Tā pati komanda veic iemetienu auta izspēlē.

(d) Ātram iemetienam spēlētājam ir jāizmanto tā bumbu, kas iegāja autā. Ātru iemetienu neatļauj, ja kāds cits ir aizticis bumbu, izņemot spēlētāju, kas to metis un pretinieku, kurš to ienesa autā. Tā pati komanda iemet arī auta izspēlē.

(e) Pie ātra iemetiena, ja spēlētājs met bumbu pretinieku vārtu līnijas virzienā vai ja bumbu nelido vismaz 5 metrus līdz 5 metru līnijai gar vai aiz auta līnijas pirms tā pieskaras zemei vai spēlētājam, vai ja spēlētājs iekāpj laukumā, kad tiek mesta bumbu, iemietiens netiek atļauts. Pretinieku komanda izvēlas iemest vai ar auta izspēli, kur tika mēģināts ātrais iemetiens vai cīņa uz 15 metru līnijas tajā vietā. Ja arī viņi iemet bumbu nepareizi auta izspēlē, cīņa tiek nozīmēta uz 15 metru līnijas. Komanda, kura pirmā iemeta bumbu, iemet bumbu arī cīņā.

(f) Pie ātra iemetiena spēlētājs var mest bumbu taisni gar auta līniju vai uz tā spēlētāja vārtu līnijas pusi.

(g) Pie ātra iemetiena, spēlētājs, kurš var pienākt pie auta līnijas un aiziet, netiekot sodīts.



(h) Pie ātra iemetiena, spēlētājs nedrīkst novērst bumbas mešanu vismaz 5 metrus.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(i). Ja spēlētājs, kur nes bumbu tiek iestumts autā, šim spēlētājam ir jāatlaiž bumba pretinieku spēlētājam, lai var notikt ātrais iemetiens.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas.

19.3 CITI IEMETIENI

Citos gadījumos, iemetiens tiek veikts vietā, kur bumba iegāja autā.

19.4 KURŠ IEMET

Iemetienu veic pretinieks, tam spēlētājam, kurš pēdējais turēja vai pieskārs bumbai pirms tā iegāja autā. Ja ir šaubas, uzbrūkošā komanda veic iemetienu.

Izņēmums: Ja komanda veic soda sitienu un bumba tiek iesista autā, iemetienu veic spēlētājs no komandas, kura veica soda sitienu. Tas attiecas arī tad, ja bumba autā tikusi iesista gan tieši, gan netieši.

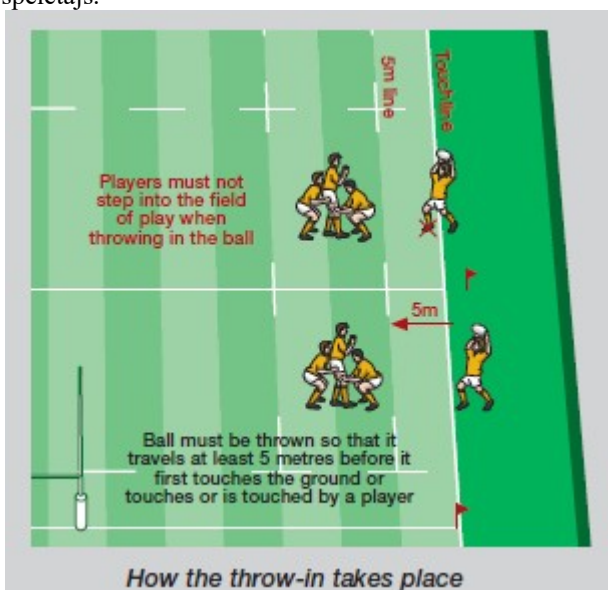
19.5 SPĒLĒTĀJS AR KĀJU AUTĀ

(a) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām ir uz vai aiz sānu līnijas (vai ieskaites laukuma auta līnijas) paceļ bumbu, kura bija nekustīga spēles zonā, spēlētājs ir pacēlis bumbu spēles zonā un tādēļ spēlētājs bumbu ir ielicis autā (vai ieskaites laukuma autā).

(b) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām uz vai aiz sānu līnijas (vai ieskaites laukuma auta līnijas) paceļ bumbu, kura bija kustībā spēles zonā, tiek uzskatīts, ka šis spēlētājs bumbu pacēlis ir autā (vai ieskaites laukuma autā).

19.6 KĀ TIEK VEIKTS IEMETIENS

Spēlētājam, kurš veic iemetienu, ir jāstāv pareizā vietā. Spēlētājs nedrīkst iekāpt spēles laukumā, kad bumba tiek mesta. Bumbu ir jāmet taisni, lai tā lidotu vismaz 5 metrus gar auta līniju pirms tā pieskaras zemei vai spēlētājam, vai to aizskar spēlētājs.



19.7 NEPAREIZI IEMETIENI

(a) Ja iemetiens auta izspēlē ir nepareizs, pretinieku komandai ir izvēle – vai iemest bumbu auta izspēlē vai cīņā uz 15 metru līnijas. JA viņi izvēlas iemetienu auta izspēlē un tas atkal ir nepareizs, tiek nozīmēta cīņa. Komanda, kura pirmā veica iemetienu, veic iemetienu arī cīņā.

(b) Iemetienu auta izspēlē jāveic bez aizkavēšanās un neizliekoties.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas.

(c) Spēlētājs nedrīkst tīši vai atkārtoti nemest bumbu taisni.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

AUTA IZSPĒLE

DEFINĪCIJAS

Auta izspēles nolūks ir atsākt spēli ātri, droši un godīgi pēc tam, kad bumbu ir iegājusi autā, ar iemetienu starp divām spēlētāju līnijām (kolonnām) .

Auta izspēles spēlētāji. Auta izspēles spēlētāji ir spēlētāji, kuri veido divas līnijas, kuras veido auta izspēli.

Saņēmējs. Saņēmējs ir spēlētājs pozīcijā, lai ķertu bumbu, kad auta izspēles spēlētāji padod vai izsit bumbu ārā no auta izspēles.

Spēlētāji, kuri piedalās auta izspēlē. Spēlētāji, kuri piedalās auta izspēlē ir: spēlētājs, kurš veic iemetienu un tiešais pretinieks, divi spēlētāji, kuri gaida bumbas saņemšanu no auta izspēles un izspēles spēlētājiem.

Pārējie spēlētāji. Visiem pārējiem spēlētājiem, kuri nepiedalās auta izspēlē, ir jāatrodas vismaz 10 metru aiz sānu līnijas, uz vai aiz savas vārtu līnijas, ja tas ir tuvāk, līdz auta izspēles beigām.

15 metru līnija. 15 metru līnija ir 15 metrus iekšā laukumā un paralēla sānu līnijai.

Cīņa pēc auta izspēles. Jebkura cīņa, kuru nozīmēta pārkāpuma vai pārtraukuma auta izspēlē dēļ, notiek uz 15 metru līnijas uz auta līnijas.

19.8 AUTA IZSPĒLES VEIDOŠANA

(a) **Minimums.** Vismaz diviem spēlētājiem no katras komandas ir jāveido auta izspēle.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(b) **Maksimums.** Komanda, kura iemet bumbu izlemj spēlētāju skaita maksimumu auta izspēlē.

(c) Pretējai komandai var būt mazāk auta izspēles spēlētāju, bet tai nedrīkst būt vairāk.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas.

(d) Kad bumba ir autā, tiek pieņemts, ka katrs spēlētājs, kurš tuvojas auta līnijai, to dara, lai veidotu auta izspēli.

Spēlētājiem, kuri tuvojas auta līnijai, tas jā dara bez aizkavēšanās.

Spēlētāji no komandām nedrīkst atstāt auta izspēli, kad jau ir ieņēmuši pozīciju auta izspēlē, līdz auta izspēles beigām.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(e) Ja komanda, kura iemet bumbu, auta izspēlē ievieto mazāk spēlētāju nekā parasti, viņu pretiniekiem jādod pietiekami daudz laika, lai tie varētu izņemt pietiekami daudz spēlētājus ārā no auta izspēles, lai izpildītu šo noteikumu.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(f) Šiem spēlētājiem ir jāatstāj auta izspēle bez aizkavēšanās. Tiem ir jāpārvietojas uz aizmugures līniju, 10 metrus aiz auta līnijas. Ja auta izspēle beidzas pirms tie sasniedz šo līniju, viņi var atkal pievienoties spēlei.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(g) **Neizdevusies auta izspēles veidošana.** Komanda nedrīkst brīvprātīgi neizveidot auta izspēli.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(h) **Kur ir jāstāv auta izspēles spēlētājiem.** Auta izspēles priekšpuse nav tuvāk par 5 metriem no sānu līnijas. Auta izspēles aizmugure nav tālāk par 15 metriem no sānu līnijas.

Visiem auta izspēles spēlētājiem ir jāstāv starp šiem diviem punktiem.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(i) **Kur ir jāstāv saņēmējam.** Saņēmējam ir jāstāv vismaz 2 metrus uz tā spēlētāja vārtu līniju no spēlētāja komandas biedriem, kuri ir auta izspēles spēlētāji un starp 5 un 15 metriem no sānu līnijas līdz auta izspēles beigām.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

Izņēmums: Saņēmējs var skriet starp spēlētāju līnijām un darīt jebkādu iespējamu darbību kādam citam spēlētājam auta izspēlē. Saņēmējs var saņemt sodu par pārkāpumiem auta izspēlē tāpat kā citi spēlētāji auta izspēlē.

(j) **Spēlētājs starp autu un 5 metriem.** Komandai, kura neiemet bumbu, ir jābūt spēlētājam, kurš stāv starp sānu līniju un 5 metru līniju tās komandas pusē no auta līnijas, kad tiek veidota auta izspēle. Šim spēlētājam ir jāstāv **2 metrus no auta līnijas** un 2 metrus no 5 metru līnijas.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas.

(k) Spēlētāji, kuri piedalās auta izspēlē var mainīt vietu pirms bumba tiek mesta.

(l) **Divas taisnas līnijas.** Auta izspēles spēlētāji no abām komandām veido tikai divas paralēlas līnijas katrs taisnā leņķī pret sānu līniju.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas.

(m) Pretējās komandas spēlētājiem, kuri veido auta izspēli, ir jābūt tukšumam starp iekšpuses pleciem. Šo vietu nosaka, kad spēlētāji ir stāvus pozīcijā.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas.

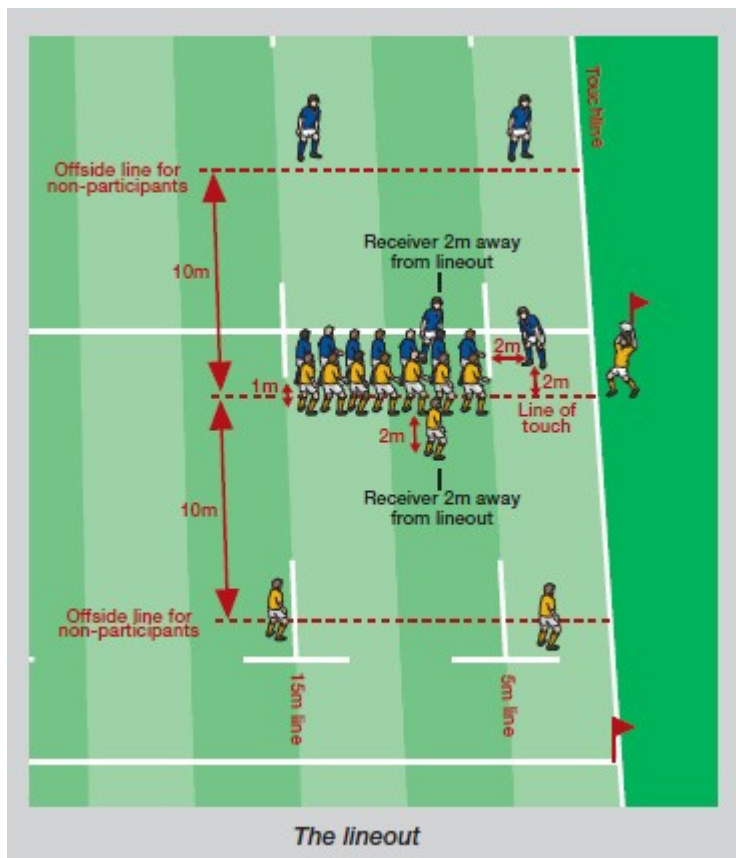
(n) **Metra atstarpe.** Katrai spēlētāju līnijai jābūt pusmetru uz savu auta līnijas pusi.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas.

(o) Auta līnija nedrīkst būt 5 metru robežās no vārtu līnijas.

(p) Pēc tam, kad auta izspēle ir izveidota, bet pirms bumba ir iemesta, spēlētājs nedrīkst turēt, grūst, uzbrukt vai traucēt pretiniekam.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas.



19.9 AUTA IZSPĒLES SĀKUMS UN BEIGAS

(a) **Auta izspēle sākas.** Auta izspēle sākas, kad spēlētājs ir izmetis bumbu.

(b) **Auta izspēle beidzas.** Auta izspēles beidzas, kad bumba vai spēlētājs, kurš to nes, atstāj auta izspēli.

Tas iekļauj sekojošo:

Kad bumba tiek mesta, sista ar/bez atsitiena ārā no auta izspēles, auta izspēle beidzas.

Kad bumba vai spēlētājs, kurš to nes, ieiet zonā starp 5 metru līniju un sānu līniju, auta izspēle beidzas.

Kad auta izspēles spēlētājs padod bumbu spēlētājam, kurš atvienojas, auta izspēle beidzas.

Kad bumbu aizmet aiz 15 metru līnijas vai kad spēlētājs paņem vai noliek to aiz šīs līnijas, auta izspēle beidzas.

Kad raks vai mols izveidojas auta izspēlē un visas spēlētāju kājas rakā vai mola kustas aiz auta līnijas, auta izspēle beidzas.

Kad bumba kļūst nespēlējama auta izspēlē, auta izspēle beidzas. Spēle atsākas ar ciņu.

19.10 PIEEJAMĀS IESPĒJAS AUTA IZSPĒLĒ

(a) **Pretinieka celšana.** Auta izspēles spēlētājs nedrīkst izmantot pretinieku kā atbalstu lecot.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(b) **Turēšana vai grūšana.** Auta izspēles spēlētājs nedrīkst turēt, stumt, uzbrukt, traucēt vai saķert pretinieku, kurš netur bumbu (izņemot, kad izveidojies raks vai mols).

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(c) **Neatļauts uzbrukums.** Auta izspēles spēlētājs nedrīkst uzbrukt pretiniekam, izņemot mēģinot satvert pretinieku vai spēlēt bumbu.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(d) **Pacelšana un atbalstīšana.** Spēlētājs var palīdzēt komandas biedram lecot pēc bumbas, paceļot un atbalstot to spēlētāju, bet tikai, ja spēlētāji neatbalsta lecošo komandas biedru zem šortiem no aizmugures vai zem augšstilbiem no priekšas.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(e) **Pirms-satveršana ir atļauta.** Spēlētāji, kuri ceļ vai atbalsta komandas biedru lecot pēc bumbas drīkst laicīgi satvert komandas biedru, bet tikai, ja viņi nesatver spēlētāju zem šortiem no aizmugures un zem augšstilbiem no priekšas.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(f) **Lekšana, atbalstīšana vai celšana pirms bumba tiek mesta.** Spēlētājs nedrīkst lekt vai tikt celts vai atbalstīts pirms metošais spēlētājs nav izmetis bumbu.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(g) **Spēlētāja nolaišana.** Spēlētājiem, kuri atbalsta lecošu komandas biedru, ir jānolaiž šo spēlētāju līdz zemei uzreiz brīdī, kad bumbu ieguvis spēlētājs no jebkuras no komandām.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(h) **Iemetiena bloķēšana.** Auta izspēles spēlētājs nedrīkst stāvēt tuvāk par 5 metriem no sānu līnijas. Auta izspēles spēlētājs nedrīkst novērst bumbas mešanu 5 metros.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas

(i) Kad bumba ir iemesta aiz spēlētāja auta izspēlē, šis spēlētājs var pārvietoties uz vietu starp sānu līniju un 5 metru līniju. Ja spēlējas pārvietojas šajā vietā, spēlētājs nedrīkst pārvietoties pretī šī spēlētāja vārtu līnijai pirms auta izspēles beigām, izņemot atvienošanās kustību.

(j) **Ķeršana vai novirzīšana.** Lecot pēc bumbas, spēlētājam jāizmanto vai abas rokas vai rokas iekšpusi, lai mēģinātu noķert vai novirzīt bumbu. Lecējs nedrīkst izmantot tikai rokas ārpusi, lai mēģinātu noķert vai novirzīt bumbu. Ja lecējam abas rokas virs galvas, jebkura roka var tikt izmantota bumbas spēlēšanā.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas



19.11 SPĒLĒTĀJS VEIC IEMETIENU

Ir četras iespējas iemešanai:

- Metējs var palikt 5 metru robežās no sānu līnijas.
- Metējs var atkāpties uz aizmugures līniju 10 metru aiz auta līnijas.
- Metējs var pievienoties auta izspēlei tiklīdz bumba ir iemesta.
- Metējs var pārvietoties saņēmēja pozīcijā, ka šī pozīcija ir tukša. Ja metējs dodas citur, metējs ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

19.12 ATVIENOŠANĀS

DEFINĪCIJAS

Auta izspēles spēlētājs atvienojas, kad atstāj auta izspēli, lai ķertu bumbu, kura ir atsita vai komandas biedrs padevis bumbu atpakaļ.

(a) **Kad:** Spēlētājs nedrīkst atvienoties līdz bumba nav pametusi metošā spēlētāja rokas.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas, vienā līnijā ar auta līniju.

(b) Spēlētājam, kurš atvienojas, ir jāpaliek robežās ar tā spēlētāja auta līniju līdz 10 metriem no auta līnijas, un jāturpina pārvietoties līdz auta izspēle ir beigusies.

Sods: Brīvsitiens uz 15 metru līnijas, vienā līnijā ar auta līniju.

(c) Spēlētāji var mainīt savas pozīcijas auta izspēlē pirms bumba ir iemesta.

19.13 AIZMUGURES LĪNIJAS AUTA IZSPĒLĒ

(a) Kad veidojas auta izspēle, ir divas atsevišķas aizmugures līnijas katrai komandai, paralēlas vārtu līnijām.

(b) **Spēlētāji, kuri piedalās.** Viena aizmugures līnija attiecas uz spēlētājiem, kuri piedalās auta izspēlē (parasti tie ir daži vai visi no uzbrucējiem, cīņas pussargs un spēlētājs, kurš iemet bumbu). Līdz bumba nav iemesta un pieskārusies spēlētājam vai zemei, aizmugures līnija ir auta līnija. Pēc tam, aizmugures līnija ir līnija, kas iet cauri bumbai.

(c) **Spēlētāji, kuri nepiedalās.** Otra aizmugures līnijas attiecas uz spēlētājiem, kuri nepiedalās auta izspēlē (parasti tie ir aizsargi). Tiem aizmugures līnija ir 10 metrus aiz auta līnijas vai viņu vārtu līnija, ja tā ir tuvāk.

19.14 AIZMUGURE, KAD PIEDALĀS AUTA IZSPĒLĒ

(a) **Pirms bumba ir pieskārusies spēlētājam vai zemei.** Spēlētājs nedrīkst pārkāpt auta līniju. Spēlētājs ir aizmugurē, ja, pirms bumba ir pieskārusies spēlētājam vai zemei, šis spēlētājs pārkāpj auta līniju, ja vien tā nedara lecot pēc bumbas. Spēlētājam jālec no tā spēlētāja puses auta līnijas.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(b) Ja spēlētājs lec un šķērso auta līniju, bet nenokert bumbu, šo spēlētāju nesoda, ja spēlētājs atgriežas spēlē bez aizkavēšanās.

Spēlētāji, kuri lec pēc bumbas var pāriet vienu soli jebkurā virzienā, ja viņi nepārkāpj pāri auta līnijai.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(c) **Pēc tam, kad bumba ir pieskārusies spēlētājam vai zemei.** Spēlētājs, kurš nenes bumbu ir aizmugurē, ja, pēc tam, kad bumba ir pieskārusies spēlētājam vai zemei, šis spēlētājs pārkāpj priekšā bumbai, ja vien nesatver (vai nemēģina satvert) pretinieku. Jebkāds satvēriena mēģinājums jāšak no tā spēlētāja bumbas puses.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(d) Tiesnesim jāšoda jebkurš spēlētājs, kurš, tīši vai netīši, pārvietojas uz aizmugures pozīciju nemēģinot iegūt pārvaldījumā bumbu vai satvert spēlētāju.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(e) Nevienš spēlētājs no kāds no komandām, kurš piedalās auta izspēlē, nedrīkst atstāt auta izspēli līdz tā nav beigusies.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(f) **Tāls iemetiens.** Ja spēlētājs, kurš veic iemetienu, iemet bumbu aiz 15 metru līnijas, spēlētājs, kurš piedalās auta izspēlē var skriet laukumā aiz 15 metru līnijas tiklīdz bumba pamet metošā spēlētāja rokas.

Ja tas notiek, arī pretinieks var skrien laukumā. Ja spēlētājs skrien laukumā, lai uzņemtu garu iemetienu un bumba nav aizmesta aiz 15 metru līnijas, šis spēlētājs ir aizmugurē un ir jāšoda.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(g) **Raks un mols no auta izspēles.** Kad raks vai mols izveidojas auta izspēlē, aizmugures līnija spēlētājam, kurš piedalās auta izspēlē vai nav līnija cauri bumbai. Aizmugures līnija tad ir tālākā pēda šī spēlētāja komandai rakā vai molā.

(h) Auta izspēle beidzas, kad raks vai mols pamet auta līniju. Lai tas notiktu, visām spēlētāju kājām rakā vai molā ir jāpamet auta līnija.

(i) Spēlētājam, kurš piedalās auta izspēlē, ir vai nu jāpievienojas rakam vai molam, vai jāatkāpjas līdz aizmugures līnijai un jāpaliek pie tās līnijas, pretējā gadījumā spēlētājs ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas

(j) Pārējie raka un mola noteikumi darbojas. Spēlētājs nedrīkst pievienoties rakam vai molam no pretinieku puses.

Sods: Soda sitiens

(k) Spēlētāji nedrīkst pievienoties priekšā aizmugures līnijai. Ja tie tā dara, viņi ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens uz 15 metru līnijas.

19.15 AIZMUGURE, KAD SPĒLĒTĀJI NEPIEDALĀS AUTA IZSPĒLĒ

(a) Spēlētājs, kurš nepiedalās auta izspēlē, ir aizmugurē, ja šis spēlētājs pārkāpj aizmugures līniju pirms auta izspēle nav beigusies.

Sods: Soda sitiens uz pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas pretī pārkāpuma vietai, vismaz 15 metrus no sānu līnijas.

(b) **Spēlētāji vēl nav spēlē, kad bumba tiek mesta.** Spēlētājs var iemest bumbu pat ja komandas biedrs vēl nav sasniedzis aizmugures līniju. Lai gan, ja šis spēlētājs nemēģina sasniegt pozīciju spēlē bez aizkavēšanās, spēlētājs ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens uz pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas pretī pārkāpuma vietai, vismaz 15 metrus no sānu līnijas.

(c) **Tāls iemetiens.** Ja spēlētājs, kurš veic iemetienu, met bumbu aiz 15 metru līnijas, spēlētājs no tās pašas komandas var skriet uz priekšu, lai uzņemtu bumbu tiklīdz bumba pamet metēja rokas. Ja spēlētājs to dara, arī pretinieks var skriet uz priekšu. Ja spēlētājs skrien uz priekšu, lai uzņemtu tālu iemetienu un bumba nav aizmesta aiz 15 metru līnijas, šis spēlētājs ir aizmugurē un ir jāšoda.

Sods: Soda sitiens uz pārkāpumu izdarījušās komandas aizmugures līnijas pretī pārkāpuma vietai, vismaz 15 metrus no sānu līnijas.

(d) **Raks un mols no auta izspēles.** Kad raks vai mols izveidojas auta izspēlē, auta izspēle nebeidzas līdz visas spēlētāju kājas rakā vai molā nav pārvietojušās aiz auta līnijas.

Līdz tam, aizmugures līnija spēlētājiem, kuri nepiedalās auta izspēlē, vēl aizvien ir 10 metrus aiz auta līnijas vai vārtu līnijas, ja tas ir tuvāk. Spēlētājs, kurš pārkāpj šo aizmugures līniju, ir aizmugurē.

Sods: Soda sitiens uz aizmugures līnijas, vismaz 15 metrus no sānu līnijas.

20. NODAĻA – GRUPCĪŅA/CĪŅA

DEFINĪCIJAS

Cīņas mērķis ir atsākt spēli ātri, droši un godīgi pēc neliela pārkāpuma vai pārtraukuma spēlē.

Cīņa tiek veidota spēles laukumā, kad astoņi spēlētāji no katras komandas, savienojas kopā trīs rindās katrai komandai, saslēdzoties ar pretiniekiem tā, lai pirmās līnijas spēlētāju galvas būtu cieši blakus savienotas. Tā izveidojas tunelis, kurā cīņas pussargs iemet bumbu tā, lai pirmās līnijas spēlētāji var sacensties par bumbas pārvaldījumu aizāķējot bumbu ar kāju.

Cīņas vidējai līnijai nedrīkst būt 5 metru robežās no vārtu līnijas. Cīņa nevar notikt arī 5 metru robežās no sānu līnijas.

Tunelis ir laukums starp divām pirmajām līnijām.

Spēlētājs no kādas no komandām, kurš met bumbu cīņā ir cīņas pussargs.

Viduslīnija ir iedomu līnija uz zemes tunelī zem līnijas, kur abu pirmo līniju pleci savienojas.

Vidus spēlētājs katrā pirmajā līnijā ir hukers.

Spēlētāji abās hukera pusēs ir stabi. Kreisās puses stabs ir vaļējs stabs. Labās puses stabs ir slēgts stabs.

Divi spēlētāji otrajā līnijā, kuri stumj stabus un hukeru ir loks.

Ārpuses spēlētāji, kuri pievienojas pie otrās un trešās līnijas ir piekabes.

Spēlētājs trešajā līnijā, kuri parasti stumj abus loks ir Nr. 8.

Tādējādi, Nr. 8 var stumt loks un piekabi.

20.1 CĪŅAS VEIDOŠANA

(a) **Kur notiek cīņa.** Cīņas vieta ir tur, kur noticis pārkāpums vai apstājusies spēli vai cik tuvu iespējams šīm vietām spēles laukumā, ja vien noteikumos nav noteikts kas cits.

(b) Ja tas ir mazāk nekā 5 metrus no sānu līnijas, cīņas vieta ir 5 metrus no tās sānu līnijas. Cīņa var notikt tikai spēles laukumā. Cīņas vidējā līnija nedrīkst būt 5 metru robežās no vārtu līnijas, kad to izveido.

(c) Ja ir pārkāpums vai pārtraukums ieskautes laukumā, cīņas vieta ir 5 metrus no vārtu līnijas. Cīņu veido vienā līnijā ar pārkāpumu vai apturēšanas vietu.

(d) **Bez aizkavēšanās.** Komanda nedrīkst ar nodomu aizkavēt cīņas veidošanos.

Sods: Brīvsitiens

(e) **Spēlētāju skaits: astoņi.** Cīņā jābūt astoņiem spēlētājiem no katras komandas. Visiem spēlētājiem jāpaliek pievienotiem cīņai līdz tās beigām. Katrai pirmajai līnijai jābūt trijiem spēlētājiem un ne vairāk un ne mazāk. Diviem lokiem jāveido otro līniju.

Sods: Soda sitiens.

Izņēmums: Ja kāda iemesla dēļ komandā ir mazāk par 15 spēlētājiem, tad spēlētāju skaits katras komandas cīņā var tikt līdzīgi samazināts. Kur atļauta samazināšana ir notikusi vienai komandai, otrai komandai nav nepieciešamības darīt līdzīgu samazinājumu. Lai gan, komandai nedrīkst būt mazāk par pieciem spēlētājiem cīņā.

Sods: Soda sitiens

(f) **Pirmā līnija saiet kopā.** Vispirms tiesnesis ar kāju atzīmē vietu, kur jāveido cīņa. Pirms abas pirmās līnijas var saiet kopā, tie nedrīkst stāvēt tālāk par rokas stiepiena attālumu. Bumba ir cīņas pussarga rokās, gatava tikt iemesta. Pirmajām līnijām jāpieliecas tā, ka tad, kad viņi satiekas, katra spēlētāja seja un pleci nav zemāki nekā gurni. Pirmajām līnijām jāsaslēdzas tā, ka neviena spēlētāja galva nav tieši blakus komandas biedra galvai.

Sods: Brīvsitiens

(g) Tiesnesis sauks 'crouch', tad 'touch'. Pirmās līnijas pieliecas un izmantojot roku ārpusi katrs stabs pieskaras pie pretējā staba pleca ārpuses. Stabi tad pievelk rokas atpakaļ. Tiesnesis tad sauks 'pause'. Pēc pauzes tiesnesis sauks 'engage'. Pirmās līnijas tad drīkst sasaistīties. 'Engage' sauciens nav pavēle, bet norādījums, ka pirmās līnijas var savienoties, kad tie ir gatavi.

Sods: Brīvsitiens

(h) Pieliekusies pozīcija ir pagarinājums normālai stājai, saliecot ceļus pietiekami, lai ieietu savienojumā bez trieciena.

(i) **Triekšanās.** Pirmā līnija nedrīkst veidoties lielā attālumā no pretiniekiem un tad triekties tiem pretī. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

(j) **Stacionārs un paralēls.** Līdz bumba pamet cīņas pussarga rokas, cīņai jābūt stacionārai un vidējai līnijai jābūt paralēlai vārtu līnijām. Komanda nedrīkst stumt cīņu prom no atzīmes pirms bumba netiek iemesta.

Sods: Brīvsitiens

20.2 PIRMĀS LĪNIJAS SPĒLĒTĀJU POZĪCIJAS

(a) **Visi spēlētāji pozīcijā, lai stumtu.** Kad ir izveidota cīņa. Katra pirmās līnijas spēlētāja ķermenim un kājām jābūt normālā pozīcijā, lai izdarītu stūmienu uz priekšu.

Sods: Brīvsitiens

(b) Tas nozīmē, ka pirmās līnijas spēlētājiem abām kājām jābūt uz zemes, ar viņu svaru stingri uz vismaz vienas kājas. Spēlētāji nedrīkst krustot kājas, lai gan kāda spēlētāja kāja var šķērsot komandas biedra kāju. Katra spēlētāja pleci nedrīkst būt zemāki par gurniem.

Sods: Brīvsitiens

(c) **Hukers pozīcijā, lai aizāķēt.** Līdz brīdim, kad bumbu iemet, hukeram jābūt pozīcijā, lai varētu aizāķēt bumbu.

Hukeram jābūt abām kājām uz zemes, ar svaru stingri uz vismaz vienas kājas. Hukera vistuvākā kāja nedrīkst būt priekšā tās komandas staba tuvākajai kājai.

Sods: Brīvsitiens

20.3 PIESAISTĪŠANĀS GRUPCĪNĀ

DEFINĪCIJAS

Kad spēlētājs pievienojas komandas biedram, šis spēlētājs var izmantot visu roku no plauksta līdz plecam, lai saķertu komandas biedra ķermeni pie vai zem paduses augstuma. Izliekot tikai plaukstu uz kāda cita spēlētāja nav apmierinoša pievienošana

(a) **Pirmās līnijas spēlētāju pievienošanās.** Visiem pirmās līnijas spēlētājiem jābūt stingri un vienlaidus pievienotiem no cīņas sākuma līdz beigām.

Sods: Soda sitiens

(b) **Hukeru pievienošanās.** Hukers var pievienoties vai virs vai zem stabu rokām. Stabi nedrīkst atbalstīt hukeru tā, ka hukeram nav pietiekami daudz svāra uz kājām.

Sods: Soda sitiens

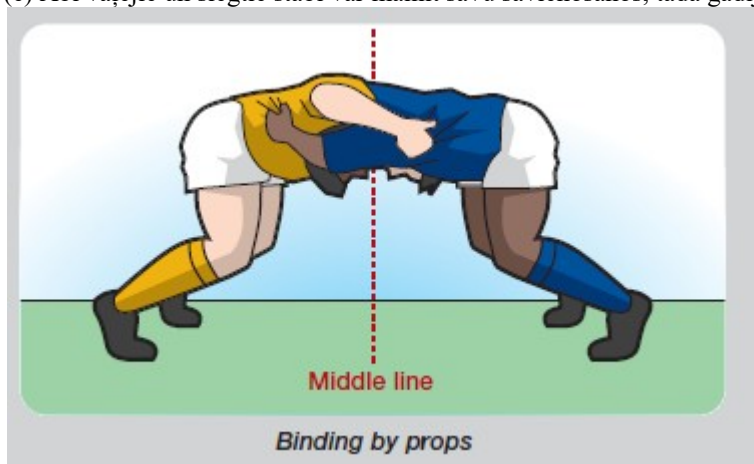
(c) **Valējo stabu pievienošanās.** Valējam stabam ir jāpievienojas pie pretējā slēgtā staba, uzliekot kreiso roku uz slēgtā staba labās rokas iekšpuses un saķerot slēgtā staba kreklu uz muguras vai sānos. Valējais stabs nedrīkst saķert pretējā slēgtā staba krūtis, rokas, piedurknes vai apkaklīti. Valējais stabs nedrīkst izdarīt spiedienu uz leju.

Sods: Soda sitiens

(d) **Slēgto stabu pievienošanās.** Slēgtajam stabam ir jāpievienojas pie pretējā valējā staba, uzliekot labo roku uz valējā staba kreisā augšdelma ārpusē. Slēgtajam stabam ir jāsaķer valējā staba krekls ar labo roku tikai uz muguras vai sānos. Slēgtais stabs nedrīkst saķert pretējā valējā staba krūtis, rokas, piedurknes vai apkaklīti. Slēgtais stabs nedrīkst izdarīt spiedienu uz leju.

Sods: Soda sitiens

(e) Abi valējie un slēgtie stabi var mainīt savu savienošanos, tādā gadījumā, ja to dara saskaņā ar šo noteikumu.



(f) **Citu spēlētāju pievienošanās.** Visiem spēlētājiem cīņā, izņemot pirmās līnijas spēlētājus, ir jāpievienojas pie loka ķermeņa ar vismaz vienu roku pirms cīņas savienošanas. Lokiei ir jāpievienojas ar stabiem viņiem pretī. Neviens cits spēlētājs, izņemot stabu, nedrīkst turēt pretinieku.

Sods: Soda sitiens

(g) **Piekabe traucē pretinieku cīņas pussargu.** Piekabe var pievienoties cīņai jebkādā leņķī, ja piekabe ir pienācīgi pievienojies. Piekabe nedrīkst paplašināt šo leņķi un tā traucēt pretinieku cīņas pussargam pārvietoties uz priekšu.

Sods: Soda sitiens

(h) **Cīņa sabrūk.** Ja cīņa sabrūk, tiesnesim nekavējoties jāsvilpj, lai spēlētāji pārstātu stumt.

(i) **Spēlētājs spiests uz augšu.** Ja spēlētāju cīņā ceļ uz augšu vai spiežu uz augšu ārā no cīņa, tiesnesim nekavējoties jāsvilpj, lai spēlētāji pārtrauktu stumt.

20.4 KOMANDA MET BUMBU CĪNĀ

(a) Pēc pārkāpuma, komanda, kura izdarīja pārkāpumu iemet bumbu.

(b) Cīņa pēc raka. Skatīt 16.7.

(c) Cīņa pēc mola. Skatīt 17.6.

(d) **Cīņa pēc kāda cita pārtraukuma.** Pēc kāda cita pārtraukuma vai noteikumu pārkāpuma, kurš nav aprakstīts noteikumos, komanda, kura pārvietojās uz priekšu pirms pārtraukuma, veic iemetienu. Ja neviena no komandām nepārvietojās uz priekšu, uzbrūkošā komanda veic iemetienu.

(e) Kad cīņa kļūst stacionāra un bumba uzreiz neparādās, cīņas turpinājums tiek nozīmēts pārtraukuma vietā. Bumbu iemet komanda, kura pārtraukuma brīdī nebija bumbas pārvaldītāja.

(f) Kad cīņa kļūst stacionāra un nesāk uzreiz kustēties, bumbai ir nekavējoties jāparādās. Ja tā neparādās, tiek nozīmēts cīņas turpinājums. Bumbu iemet komanda, kura pārtraukuma brīdī nebija bumbas pārvaldītāja.

(g) Ja cīņa sabrūk vai paceļas augšā, cīņas turpinājums tiek nozīmēts bez soda un komanda, kura iepriekš iemeta bumbu, to darīs atkal.

Ja cīņa ir jāpārkarāto kāda iemesla dēļ, kurš nav minēts šajā nodaļā, komanda, kura iepriekš iemeta bumbu, to darīs atkal.

20.5 BUMBAS IEMEŠANA CĪNĀ

Bez aizkavēšanās. Tiklīdz pirmās līnijas saiet kopā, cīņas pussargam ir jāiemet bumbu bez aizkavēšanās. Cīņas pussargam bumbu jāiemet tad, kad to ir teicis tiesnesis. Cīņas pussargam bumbu jāiemet bumbu no vienas puses, kura iepriekš izvēlēta.

Sods: Brīvsitiens

20.6 KĀ CĪŅAS PUSSARGAM JĀIEMET BUMBA

(a) Cīņas pussargam jāstāv vienu metru no atzīmes uz vidējās līnijas, tā, lai spēlētāja galva nepieskaras cīņai vai tālāk par tuvāko pirmās līnijas spēlētāju.

Sods: Brīvsitiens

(b) Cīņas pussargam bumba jātur ar abām rokām, ar bumbas galveno asi paralēlu zemei un sānu līnijai, pāri vidējai līnijai starp pirmajām līnijām, pusceļā starp ceļgalu un potīti.



(c) Cīņas pussargam bumba jāiemet lielā ātrumā. Bumbai jābūt palaistai no pussarga rokām no tuneļa ārpuses.

Sods: Brīvsitiens

(d) Cīņas pussargam bumba jāiemet taisni gar vidējo līniju, tā, lai tā vispirms pieskaras zemei, uzreiz aiz tuvākā staba plecu platuma.

Sods: Brīvsitiens.

(e) Cīņas pussargam bumba jāiemet ar vienu kustību uz priekšu. Tas nozīmē, ka bumba nedrīkst pavirzīties uz aizmuguri. Cīņas pussargs nevar izlikties, ka met bumbu.

Sods: Brīvsitiens

20.7 KAD SĀKAS CĪŅA

(a) Darbība cīņā ākas, kad bumba pamet cīņas pussarga rokas.

(b) Ja cīņas pussargs iemet bumbu un tā uzreiz iznāk pa otru tuneļa galu. Bumbu jāiemet vēlreiz, ja vien nav nozīmēts brīvsitiens vai sods.

(c) Ja bumbu nespēlē pirmās līnijas spēlētājs un tā uzreiz iet cauri tunelim un iznāk ārā aiz tālākā staba kājām, nekam nepieskaroties, cīņas pussargam jāveic iemetiens atkal.

20.8 PIRMĀS LĪNIJAS SPĒLĒTĀJI

(a) **Kājas izcelšana pirms iemetiena ('kāja augšā').** Visiem pirmās līnijas spēlētājiem ir jānoliek kājas tā, lai tunelis būtu brīvs. Kamēr bumba nav pametusi cīņas pussarga rokas, spēlētāji nedrīkst pacelt vai virzīt uz priekšu kāju. Viņi nedrīkst darīt kaut ko, kad traucētu bumbai tikt iemestai pareizi vai pieskarties zemei pareizā vietā.

Sods: Brīvsitiens

(b) **Kājas izcelšana pēc iemetiena.** Tiklīdz bumba pieskaras zemei tunelī, pirmās līnijas spēlētāji var izmantot kāju, lai iegūtu bumbu pārvaldījumā.

(c) **Izsišana ārā.** Pirmās līnijas spēlētāji nedrīkst tīši izsist bumbu ārā no tuneļa virzienā no kurienes bumba tika iemesta.

Sods: Brīvsitiens

(d) Ja bumbu izsita netīšām, tā pati komanda veic iemetienu.

(e) Ja bumbu atkārtoti izsist ārā, tiesnesim tas jāizturas pret to, kā pret tīšu pārkāpumu un jāsoda pārkāpējs.

Sods: Soda sitiens

(f) **Šūpošana.** Pirmās līnijas spēlētāji nedrīkst mēģināt saķert bumbu ar abām kājām. Neviens spēlētājs nedrīkst tīši pacelt abas kājas nozemes tad, kad bumba tiek iemesta, vai pēc tam.

(g) **Griešnās, pieliekšanās vai sabrukšana.** Pirmās līnijas spēlētāji nedrīkst pagriezt vai pazemināt ķermeņus, vai vilkt pretiniekus, vai darīt jebko, kas varētu likt cīņai sabrukt tad, kad bumba tiek iemesta vai pēc tam.

Sods: Soda sitiens

(h) Tiesnešiem ir stingri jāsoda jebkāra tīša cīņas sajaukšana. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

(i) **Celt vai spiest pretinieku uz augšu.** Pirmās līnijas spēlētāji nedrīkst celt pretinieku gaisā vai spiest pretinieku augšā ārā no cīņas tad, kad bumba tiek iemesta, vai pēc tam. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

20.9 CĪŅA – VISPĀRĪGI IEROBEŽOJUMI

(a) **Visi spēlētāji: Sabrukšana.** Spēlētājs nedrīkst tīši likt cīņai sabrukt. Spēlētājs cīņā nedrīkst tīši krist vai krist uz ceļiem. Tā ir bīstama spēle.

Sods: Soda sitiens

(b) **Visi spēlētāji: pārvaldījums cīņā.** Spēlētāji nedrīkst pārvaldīt bumbu cīņā vai pacelt to augšā ar kājām.

Sods: Soda sitiens

(c) **Visi spēlētāji: Citi ierobežojumi bumbas iegūšanā.** Spēlētāji nedrīkst mēģināt iegūt bumbu cīņā izmantojot kādu ķermeņa daļu izņemot pēdu vai apakšstilbu.

Sods: Brīvsitiens

(d) **Visi spēlētāji: Kad bumba iziet ārā, tā jāatstāj ārā.** Kad bumba ir pametusi cīņu, spēlētāji to nedrīkst ievadīt atpakaļ cīņā.

Sods: Brīvsitiens

(e) **Visi spēlētāji: Nedrīkst krist uz bumbas.** Spēlētājs nedrīkst krist uz vai pāri bumbai, kad tā iziet ārā no cīņas.

Sods: Soda sitiens

(f) **Loki un piekabe: Atrašanās ārā no tuneļa.** Spēlētājs, kurš nav pirmās līnijas spēlētājs, nedrīkst spēlēt bumbu tunelī.

Sods: Brīvsitiens

(g) **Cīņas pussargs: Sišana cīņā.** Cīņas pussargs nedrīkst sist bumbu, kamēr tā ir cīņā.

Sods: Soda sitiens

(h) **Cīņas pussargs: Mulķošana.** Cīņas pussargs nedrīkst darīt jebko, kas likstu pretiniekiem domāt, ka bumba ir ārā no cīņas, kad tā vēl ir cīņā.

Sods: Brīvsitiens

(i). **Cīņas pussargs: Pretinieka piekabe turēšana.** Cīņas pussargs nedrīkst saķert pretinieka piekabi.

Sods: Soda sitiens

20.10 CĪŅAS BEIGŠANA

(a) **Bumba iziet ārā.** Kad bumba iziet ārā no cīņas jebkurā vietā, izņemot no tuneļa, cīņa ir beigusies.

(b) **Cīņa ieskaites laukumā.** Cīņa nevar notikt ieskaites laukumā. Kad bumba cīņā ir uz vai pāri vārtu līnijai, cīņa beidzas un uzbrucējs vai aizsargs var piezemēt bumbu piezemējumā vai tačdaunā.

(c) **Tālākais spēlētājs atvienojas.** Tālākais spēlētājs cīņā ir spēlētājs, kura kājas ir vistuvākās pašas komandas vārtu līnijai. Ja tālākais spēlētājs atvienojas no cīņas, ar bumbu pie šī spēlētāja kājām un spēlētājs paceļ bumbu, cīņa ir beigusies.

20.11 CĪŅA SAGRIEZTA

(a) Ja cīņa ir sagriezusies par vairāk nekā 90 grādiem, tā, ka vidējā līnija vairs nav paralēla sānu līnijai, tiesnesim ir jāaptur spēle un jānozīmē vēl viena cīņa.

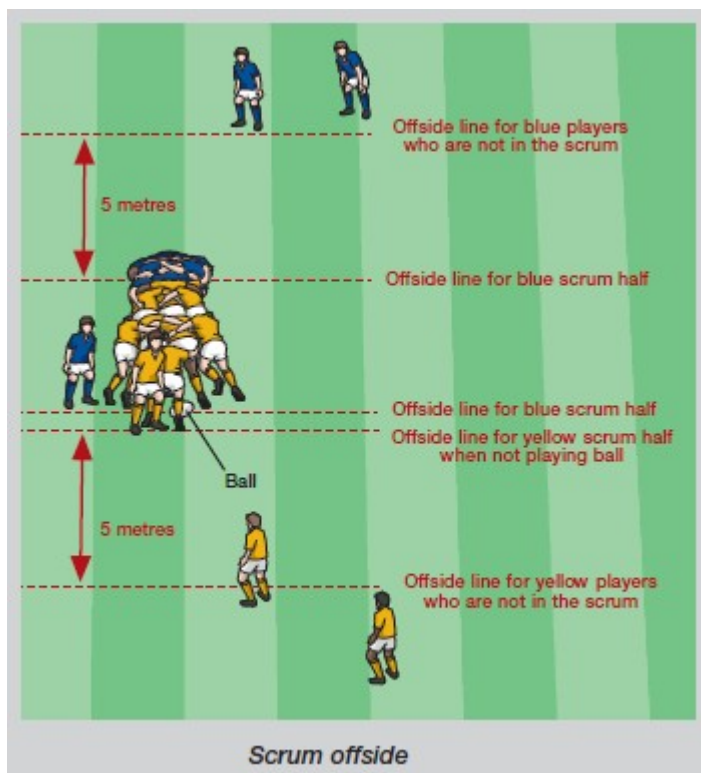
(b) Jauno cīņu veido vietā, kur beidzās iepriekšējā cīņa. Bumbu iemet komanda, kura nebija bumbas pārvaldītāja pārtraukuma laikā. Ja neviena komanda nebija bumbas pārvaldītāja, iemetienu izdara komanda, kura iemetienu veica iepriekš.

20.12 AIZMUGURE CĪŅĀ

(a) Kad cīņa ir izveidojusies, cīņas pussargam, kurš neiemet bumbu cīņā, ir jāstāv vai nu tajā pusē, kur atrodas pussargs, kurš iemet bumbu, vai aiz aizmugures līniju, kura noteikta citiem spēlētājiem.

(b) **Aizmugure cīņas pussargiem.** Kad komanda ir ieguvusi bumbu cīņā, tās komandas pussargs ir aizmugurē, ja viņa abas kājas ir priekšā bumbai, kamēr tā ir vēl cīņā. Ja cīņas pussargam tikai viena kāja ir priekšā bumbai, cīņas pussargs nav aizmugurē.

Sods: Soda sitiens



(c) Kad komanda ir ieguvusi bumbu cīņā, pretējās komandas cīņas pussargs ir aizmugurē, ja šis pussargs pārkāpj priekšā bumbai ar kāju, kamēr bumba vēl ir cīņā

Sods: Soda sitiens

(d) Cīņas pussargs, kura komanda neiegūst pārvaldījumā bumbu, nedrīkst pārvietoties uz otru cīņas pusi un pārkāpt aizmugures līniju. Šim cīņas pussargam aizmugures līnija iet cauri šī spēlētāja komandas tālākā cīņas spēlētāja kāju.

Sods: Soda sitiens

(e) Cīņas pussargs, kura komanda neiegūst pārvaldījumā bumbu, nedrīkst pārvietoties prom no cīņas un tad palikt priekšā aizmugures līnijai. Šim cīņas pussargam aizmugures līnija iet cauri šī spēlētāja komandas tālākā cīņas spēlētāja kāju.

Sods: Soda sitiens

(f) Jebkurš spēlētājs var būt cīņas pussargs, bet komandai var būt tikai viens pussargs katrā cīņā.

Sods: Soda sitiens uz aizmugures līnijas

(g) **Aizmugure spēlētājiem, kuri nav cīņā.** Spēlētāji, kuri nepiedalās cīņā un nav komandas cīņas pussargs, ir aizmugurē, ja viņi paliek priekšā savai aizmugures līnijai vai pārkāpj aizmugures līniju, kura ir paralēla vāru līnijām un 5 metrus aiz katras komandas tālākā cīņas spēlētāja.

Sods: Soda sitiens uz aizmugures līnijas

(h) Ja komandas tālākā spēlētāja kāja ir uz vai pāri tās komandas vārtu līnijas, aizmugures līnija cīņas pussargiem un tiem, kas nepiedalās cīņā, ir vārtu līnija.

(i) **Vilcināšanās.** Kad veidojas cīņa, spēlētājiem, kuri nepiedalās cīņā, ir nekavējoties jāatkāpjas aiz aizmugures līnijas. Ja viņi to nedara, tā ir vilcināšanās. Šie spēlētāji ir jāsooda.

Sods: Soda sitiens uz aizmugures līnijas

20.13 U19 VARIĀCIJAS PIEAUGUŠO SPĒLĒS

Savienība var īstenot U19 Cīņas noteikumu variācijas noteiktos spēles posmos, saskaņā ar tās kompetenci.

21. NODAĻA – SODA UN BRĪVSITIENI

DEFINĪCIJAS

Soda sitienu un brīvsitienu tiek piešķirti pārkāpumu neizdarītjušai komandai par pārkāpumu, ko izdarījusi pretinieku komanda.

21.1 KUR TIEK PIEŠĶIRTI SODA UN BRĪVSITIENI

Ja vien noteikumos nav nozīmēts kas cits, soda vai brīvsitienu atzīme ir pārkāpuma vieta.

21.2 KUR TIEK VEIKTI SODA UN BRĪVSITIENI

(a) Sitējam ir jāveic soda vai brīvsitienu uz atzīmes vai jebkurā vietā aiz tās uz līnijas, kas iet cauri atzīmei. Ja soda vai brīvsitienu vieta ir 5 metru robežās no pretinieka vārtu līnijas, sitienu atzīme ir 5 metrus no vārtu līnijas pretī pārkāpuma vietai.

(b) Kad soda vai brīvsitiens tiek piešķirts ieskaitei laukumā, sitienu atzīme ir spēles laukumā, 5 metrus no vārtu līnijas pretī pārkāpuma vietai.

Sods: Jebkurš pārkāpums, ko izdara sitēja komanda, rezultējas ar cīņu 5 metru attālumā no vārtu līnijas vienā līnijā ar atzīmi. Pretinieku komanda iemet bumbu.

21.3 KĀ TIEK VEIKTI SODA UN BRĪVSITIENI

(a) Jebkurš spēlētājs var veikt soda vai brīvsitienu, kurš piešķirts par pārkāpumu, ar jebkāda veida sitienu: sitienu no rokas, no atlēciena vai zemes. Bumbu var sist ar jebkuru kājas daļu no ceļgala līdz pēdas, izņemot ceļgalu un papēdi.

(b) Bumba sišana pret ceļgalu nav sitienu veikšana.

Sods: Jebkurš pārkāpums, ko izdara sitēja komanda, rezultējas ar cīņu pie atzīmes. Pretinieku komanda iemet bumbu.

(c) Sitējam jāizmanto bumbu, kas bija spēlē, ja vien tiesnesis nav to atzinis par bojātu.

Sods: Jebkurš pārkāpums, ko izdara sitēja komanda, rezultējas ar cīņu pie atzīmes. Pretinieku komanda iemet bumbu.

21.4 SODA UN BRĪVSITIENU IESPĒJAS UN PRASĪBAS

(a) **Cīņa kā alternatīva.** Komanda, kurai piešķirts soda vai brīvsitiens var sitienu vietā izvēlēties cīņu. Viņi arī iemet bumbu.

(b) **Bez aizkavēšanās.** Ja sitējs norāda tiesnesim nodomu veikt soda sitienu pa vārtiem, sitienu jāizdara vienas minūtes laikā no brīža, kad spēlētājs norādīja nodomu sist. Nodoms sist tiek signalizēts ar sišanas T vai smilšu ienešanu, vai kad spēlētājs izdara atzīmi uz zemes. Spēlētājam jāizdara sitienu 1 minūtes laikā pat tad, ja bumba aizribo un to atkal jānoliek vietā. Ja viena minūte ir pagājusi, sitienu neatļauj, tiek nozīmēta cīņa atzīmes vietā un pretinieki iemet bumbu. Jebkuram citam sitienu veidam, sitienu jāveic bez pārmērīgas kavēšanās.

(c) **Tīrs sitiens.** Sitējam bumbu jāsit redzamu attālumā. Ja sitējs bumbu tur, tai ir redzami jāpamet rokas. Ja bumba ir uz zemes, tai ir redzami jāpamet atzīme.

(d) **Sišana no vietas autam.** Sitējs var autam veikt sitienu no rokas vai no atlēciena, bet nedrīkst veikt sitienu no zemes.

(e) **Sitēja darbības brīvība.** Sitējs var brīvi sist bumbu jebkurā virzienā un var spēlēt bumbu atkal.

(f) **Sitiens veikts ieskaitei laukumā.** Ja spēlētājs atkāpjas ieskaitei laukumā, lai veiktu soda vai brīvsitienu, kuru piešķīra spēles laukumā, un aizsardzībā esošais spēlētājs ar negodīgu spēli attur pretinieku no piezemējuma veikšanas, tiek piešķirts soda sitiens.

(g) **Ārā no spēles ieskaitei laukumā.** Ja spēlētājs atkāpjas ieskaitei laukumā, lai veiktu soda vai brīvsitienu, kuru piešķīra spēles laukumā un pēc sitienu bumba ielido ieskaitei laukuma autā vai uz vai pāri gala līnijai, vai aizsardzībā esošais spēlētājs padara bumbu mirušu pirms tā ir šķērsojusi vārtu līniju, tiek nozīmēta 5 metru cīņa. Uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

(h) **Aiz bumbas.** Visai sitēja komandai pie soda vai brīvsitienu ir jābūt aiz bumbas līdz tā netiek sistā, izņemot atzīmes licēju sitienu uz zemes.

(i) **Sitienu izdara ātri.** Ja soda vai brīvsitienu izdara tik ātri, ka sitēja komandas biedri ir vēl bumbai priekšā, viņi netiek sodīti par atrašanos aiz mugurē. Lai gan, viņiem ir nekavējoties jāatkāpjas. Spēlētāji nedrīkst pārstāt atkāpties līdz viņi nav atpakaļ spēlē. Viņi nedrīkst piedalīties spēlē līdz nav spēlē. Tas attiecas uz visiem tās komandas spēlētājiem, neatkarīgi no tā vai viņi ir iekšpus vai ārpus spēles zonas.

(j) Šajā situācijā, spēlētāji ieiet spēlē, kad tie skrien aiz komandas biedra, kurš veica soda vai brīvsitienu vai kad komandas biedrs, kurš nes bumbu izskrien tiem priekšā, vai kad komandas biedrs, kurš bija aiz bumbas, kad tā tika sistā izskrien tiem priekšā.

(k) Aizmugures spēlētāju nevar ievadīt spēlē pretinieka rīcība.

Sods: Ja vien noteikumos nav noteikts citādi, jebkurš sitēja komandas pārkāpums rezultējas ar cīņu pie atzīmes. Pretinieku komanda iemet bumbu.

21.5 VĀRTU GŪŠANA NO SODA SITIENA

(a) Soda sitienu punktus var gūt no soda sitienu.

(b) Ja sitējs norāda tiesnesim nolūku sist vārtos, sitējam ir jāsit uz vārtiem. Tiklīdz sitējs ir izdarījis skaidru savu nolūku, tajā nevar būt nekādu izmaiņu. Tiesnesis var noskaidrot no sitēja par viņa nolūku.

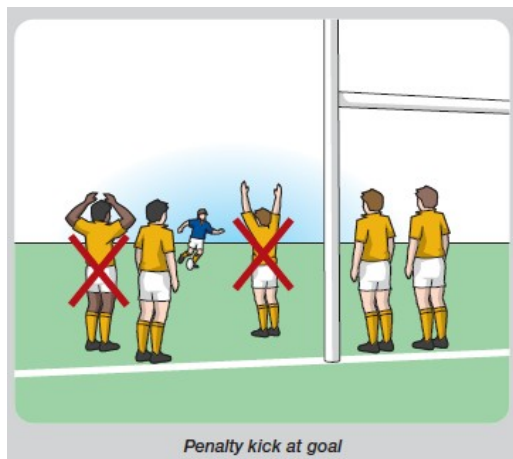
(c) Ja sitējs norāda tiesnesim nolūku sist uz vārtiem, pretinieku komandai ir jāstāv mierīgi ar rokām gar sāniem no brīža, kad sitējs sāk tuvojties sitienu, līdz brīdim, kad bumba tiek sistā.

(d) Ja sitējs nav norādījis nolūku sist uz vārtiem, bet veic sitienu ar atlēcieni un gūst vārtus, rezultāts paliek.

(e) Ja pretinieku komanda izdara pārkāpumu, kamēr tiek veikts sitiens, bet sitiens uz vārtiem ir veiksmīgs, rezultāts paliek. Tālāk sods par pārkāpumu netiek piešķirts.

(f) Sitējs var likt bumbu tieši uz zemes vai smiltīm, zāģu skaidām vai sišanas T, kuru apstiprinājusi savienība.

Sods: Ja vien noteikumos nav noteikts citādi, jebkurš sitēja komandas pārkāpums rezultējas ar cīņu pie atzīmes. Pretinieku komanda iemet bumbu.



21.6 VĀRTU GŪŠANA NO BRĪVSITIENA

(a) Vārtus nevar gūt no brīvsitienu.

(b) Komanda, kurai piešķir brīvsitienu nevar gūt drošgolu līdz pēc tam, kad bumba atkal kļuvusi mirusi vai līdz pēc tam, kad pretinieks bumbu ir spēlējis vai tai pieskāries, vai satvēris bumbas nesēju. Šis ierobežojums arī attiecas uz cīņu pēc brīvsitienu.

21.7 KAS PRETINIEKU KOMANDAI IR JĀDARA SODA SITIENA LAIKĀ

(a) **Jāskrien prom no atzīmes.** Pretinieku komandai nekavējoties jāskrien uz savu vārtu līniju līdz tie ir vismaz 10 metrus no soda sitienu atzīmes vai līdz tie ir sasnieguši savu vārtu līniju, ja tas ir tuvāk atzīmei.

(b) **Jāturpina skriet.** Pat tad, ja soda sitiens tiek veikts un sitēja komanda spēlē bumbu, pretinieki jāturpina skriet līdz tie ir sasnieguši nepieciešamo attālumu. Tie nedrīkst piedalīties spēlē līdz viņi to nav izdarījuši.

(c) **Sitienu izdara ātri.** Ja soda sitienu izdara tik ātri, ka pretiniekiem nav iespējas atkāpties, pretiniekus par to nesoda. Lai gan, viņiem ir jāturpina atkāpties kā tas aprakstīts 21.7(b) vai līdz komandas biedrs, kurš bija 10 metru no atzīmes izskrien viņiem priekšā pirms viņi piedalījās spēlē.

(d) **Iejaukšanās.** Pretinieku komanda nedrīkst darīt jebko, kas aizkavētu soda sitienu izdarīšanu vai traucēt sitējam. Viņi nedrīkst tīši ņemt, mest vai sist bumbu tā, ka tā ir nesasniedzama sitējam vai sitēja komandas biedriem.

Sods: Jebkurš pārtraukums, ko izdara pretinieku komanda rezultējas ar otru soda sitienu, 10 metrus priekšā pirmā sitienu atzīmei. Šī atzīme nedrīkst būt 5 metru robežās no vārtu līnijas. Jebkurš spēlētājs var veikt sitienu. Sitējs var mainīt sitienu veidu un var izvēlēties sist vārtos. Ja tiesnesis nozīmē otru soda sitienu, otrs soda sitiens netiek veikts pirms tiesnesis nav izdarījis atzīmi, lai norādītu soda vietu.

21.8 KĀDAS IESPĒJAS IR PRETINIEKU KOMANDAI BRĪVSITIENĀ

(a) **Jāskrien prom no atzīmes.** Pretinieku komandai nekavējoties jāskrien savas vārtu līnijas virzienā līdz tie ir vismaz 10 metru attālumā no atzīmes brīvsitienu vai līdz tie sasniedz savu vārtu līniju, ja tas ir tuvāk atzīmei. Ja brīvsitiens ir aizsardzībā esošās komandas ieskaite laukuma zonā, pretinieku komandai nekavējoties jāskrien savas vārtu līnijas virzienā līdz tie ir vismaz 10 metru attālumā no atzīmes un nav tuvāk par 5 metriem no vārtu līnijas.

(b) **Jāturpina skriet.** Pat tad, ja soda sitiens tiek veikts un sitēja komanda spēlē bumbu, pretinieki jāturpina skriet līdz tie ir sasnieguši nepieciešamo attālumu. Tie nedrīkst piedalīties spēlē līdz viņi to nav izdarījuši.

(c) **Sitienu izdara ātri.** Ja soda sitienu izdara tik ātri, ka pretiniekiem nav iespējas atkāpties, pretiniekus par to nesoda. Lai gan, viņiem ir jāturpina atkāpties kā tas aprakstīts 21.8(b) vai līdz komandas biedrs, kurš bija 10 metru no atzīmes izskrien viņiem priekšā pirms viņi piedalījās spēlē.

(d) **Iejaukšanās.** Pretinieku komanda nedrīkst darīt jebko, kas aizkavētu soda sitienu izdarīšanu vai traucēt sitējam. Viņi nedrīkst tīši ņemt, mest vai sist bumbu tā, ka tā ir nesasniedzama sitējam vai sitēja komandas biedriem.

(e) **Brīvsitienu bloķēšana.** Kad tie ir atkāpušies nepieciešamo attālumu, pretējās komandas spēlētāji var bloķēt un mēģināt novērst sitienu izdarīšanu. Viņi var bloķēt brīvsitienu tiklīdz sitējs sāk tuvojties sitienam.

(f) **Brīvsitienu novēršana.** Ja pretinieku komanda bloķē un novērš brīvsitienu izdarīšanu, sitienu neatļauj. Spēle atsākas ar cīņu atzīmes vietā. Pretinieku komanda iemet bumbu.

(g) **Brīvsitiens veikts ieskaite laukumā.** Ja brīvsitiens ticis piešķirts un spēlētājs atkāpjas ieskaite laukumā, lai to izdarītu un pretinieki bloķē un novērš sitienu, tiek nozīmēta 5 metru cīņa. Uzbrūkošā komanda iemet bumbu. Ja brīvsitiens tiek veikts ieskaite laukumā, pretinieks, kurš likumīgi to spēlē, var veikt piezēmējumu.

(h) **Bumbas bloķēšana.** Ja pretinieks bloķē bumbu brīvsitienu spēles zonā, spēle turpinās.

Sods: Jebkurš pārkāpums, ko izdara pretinieku komanda, rezultējas ar otru brīvsitienu, kuru piešķir 10 metrus priekšā pirmā sitienu atzīmei. Šī atzīme nedrīkst būt 5 metru robežās no vārtu līnijas. Jebkurš spēlētājs var veikt sitienu. Ja tiesnesis nozīmē otru brīvsitienu, otrs brīvsitiens netiek veikts pirms tiesnesis nav izdarījis atzīmi, lai norādītu brīvsitienu vietu.

21.9 IZDOMĀTI PĀRKĀPUMI SODA SITIENĀ

Ja tiesnesis uzskata, ka sitēja komanda ir izdomājuši pārkāpumu no saviem pretiniekiem, tiesnesis nepiešķir sodu, bet atļauj spēlei turpināties.

21.10 IZDOMĀTI PĀRKĀPUMI BRĪVSITIENĀ

(a) Sitējs nedrīkst izlikties sitam bumbu. Tiklīdz sitējs izdara kustību, lai sistu, pretinieki var uzbrukt.

(b) Ja tiesnesis uzskata, ka sitēja komanda ir izdomājusi pārkāpumu no saviem pretiniekiem, tiesnesis nepiešķir brīvsitienu, bet atļauj spēlei turpināties.

22. NODAĻA – IESKAITES LAUKUMS

DEFINĪCIJAS

Ieskaites laukums ir daļa no laukuma, kura aprakstīta 1. Noteikumā, kur spēlētāji no kādas no komandām var piezemēt bumbu.

Ja uzbrūkošie spēlētāji ir pirmie, kuri piezemē bumbu pretinieku ieskaites laukumā, uzbrūkošie spēlētāji gūst piezemējumu.

Ja aizsardzībā esošie spēlētāji ir pirmie, kuri piezemē bumbu ieskaites laukumā, aizsardzībā esošie spēlētāji izdara tačdaunu.

Aizsardzībā esošais spēlētājs, kuram viena kāja ir uz vārtu līnijas vai iekšā ieskaites laukumā un, kurš saņem bumbu, tiek uzskatīts, ka viņa abas kājas ir ieskaites laukumā.

22.1 BUMBAS PIEZEMĒŠANA

Ir divi veidi kā spēlētājs var piezemēt bumbu:

(a) **Spēlētājs pieskaras zemei ar bumbu.** Spēlētājs piezemē bumbu to turot un pieskaroties ar to pie zemes ieskaites laukumā. „Turēšana” nozīmē bumbas turēšana rokā vai rokās vai plaukstā vai plaukstās. Nav nepieciešams spiedienu uz leju.

(b) **Spēlētājs uzspiež bumbu uz zemes.** Spēlētājs piezemē bumbu, kad tā ir uz zemes ieskaites laukumā un spēlētājs uz tās uzspiež ar roku vai rokām, plaukstu vai plaukstām vai ar spēlētāja ķermeņa augšdaļu no vidukļa līdz kaklam (ieskaitot).

22.2 BUMBAS PACELŠANA

Bumbas pacelšana no zemes nav tās piezemēšana. Spēlētājs var pacelt bumbu ieskaites laukumā un tad to piezemēt citur ieskaites laukumā.

22.3 BUMBU PIEZEMĒJIS UZBRŪKOŠAIS SPĒLĒTĀJS

(a) **Piezemējums.** Kad uzbrūkošais spēlētājs, kurš ir spēlē, pirmais piezemē bumbu pretinieka ieskaites laukumā, spēlētājs gūst piezemējumu. Tas attiecas arī tad, ja uzbrūkošais vai aizstāvībā esošais spēlētājs ir atbildīgs par bumbas atrašanos ieskaites laukumā.

(b) Kad uzbrūkošais spēlētājs, kura pārvaldībā ir bumba, piezemē bumbu ieskaites laukumā un vienlaicīgi pieskaras ieskaites laukuma auta līnijai vai gala līnijai (vai jebkur aiz tām), aizsardzībā esošajai komandai tiek nozīmēts 22 metru sitiens no vārtiem.

22.4 CITI VEIDI KĀ IEGŪT PIEZEMĒJUMU

(a) **Piezemēts uz vārtu līnijas.** Vārtu līnija ir daļa no ieskaites laukuma. Ja uzbrūkošais spēlētājs pirmais piezemē bumbu uz pretinieka vārtu līnijas, tiek ieskaitīts piezemējums.

(b) **Piezemēts pret vārtu stabu.** Vārtu stabs un polsterējums tiem apkārt ir daļa no vārtu līnijas, kas ir daļa no ieskaites laukuma. Ja uzbrūkošais spēlētājs pirmais piezemē bumbu pret vārtu stabu vai polsterējumu, tiek ieskaitīts piezemējums.

(c) **Pārstumtais piezemējums.** Cīņa vai raks nevar notikt ieskaites laukumā. Ja cīņa vai raks tiek iestumts ieskaites laukumā, uzbrūkošais spēlētājs var likumīgi piezemēt bumbu tiklīdz bumba sasniedz vai šķērso vārtu līniju un piezemējums tiek veikts.

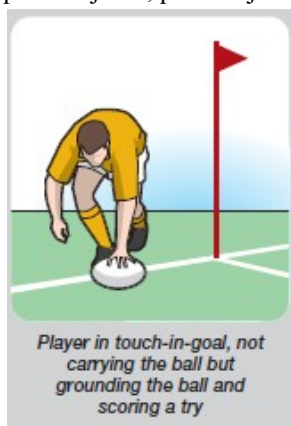


(d) **Inerces piezemējums.** Ja uzbrūkošais spēlētājs ar bumbu tiek satverts tuvu pie vārtu līnijas, bet spēlētāja inerce ienes spēlētāju nepārtrauktā kustībā gar zemi iekšā pretinieku ieskaites laukumā un spēlētājs pirmais piezemē bumbu, tiek ieskaitīts piezemējums.

(e) **Satverts netālu no vārtu līnijas.** Ja spēlētājs ir satverts netālu no pretinieku vārtu līnijas tā, ka šis spēlētājs var nekavējoties pasniegties ārā un piezemēt bumbu uz vai pāri vārtu līnijai, tiek ieskaitīts piezemējums.

(f) Šādā situācijā, aizstāvībā esošie spēlētāji, kuri ir uz kājām var likumīgi novērst piezemējumu, velkot bumbu no satvertā spēlētāja plaukstām vai rokām, bet nedrīkst bumbu sist.

(g) **Spēlētājs autā vai ieskaites laukuma autā.** Ja uzbrūkošais spēlētājs ir autā vai ieskaites laukuma autā, spēlētājs var veikt piezemējumu, piezemējot bumbu pretinieku ieskaites laukumā, ja spēlētājs nenes bumbu.



(h) **Soda piezemējums.** Soda piezemējumu piešķir, ja piezemējums būtu gūts, bet negodīgas spēles no aizsardzībā esošās komandas dēļ tas nenotika. Soda piezemējumu piešķir, ja piezemējums būtu gūts labākā pozīcijā, bet negodīgas spēles no aizsardzībā esošās komandas dēļ tas nenotika.

(i) Soda piezemējumu piešķirt starp vārtu stabiem. Aizsardzībā esošā komanda var uzbrukt realizācijas sitienam pēc soda piezemējuma.

22.5 BUMBU PIEZEMĒ AIZSARDZĪBĀ ESOŠAIS SPĒLĒTĀJS

(a) **Tačdauns.** Kad aizsardzībā esošie spēlētāji ir pirmie, kas piezemē bumbu savā ieskaites laukumā, tas rezultējas ar tačdaunu.

(b) **Spēlētājs autā vai ieskaites laukuma autā.** Ja aizsardzībā esoši spēlētāji ir ieskaites laukuma autā, viņi var veikt tačdaunu, piezemējot bumbu savā ieskaites laukumā, ja viņi nenes bumbu.

(c) **Piezemēts pret vārtu stabu.** Vārtu stabi un to polsterējums tiem apkārt ir daļa no vārtu līnijas. Ja aizsardzībā esošs spēlētājs pirmais piezemē bumbu pret vārtu stabu vai posterējumu, tiek ieskaitīts tačdauns.

22.6 CĪŅA, RAKS VAI MOLS IESTUMTS IESKAITES LAUKUMĀ

Cīņa, raks vai mols var notikt tikai spēles laukumā. Tiklīdz cīņa, raks vai mols tiek pārstumts pāri vārtu līnijai, spēlētājs var likumīgi piezemēt bumbu. Tas rezultējas ar tačdaunu vai piezemējumu.

22.7 SPĒLES ATSĀKŠANA PĒC TAČDAUNA

(a) Kad uzbrūkošais spēlētājs iesūta vai ienes bumbu pretinieku ieskaites laukumā un tā tur paliek mirusi, vai tāpēc, ka aizsardzībā esošs spēlētājs to piezemēja vai bumba iegāja ieskaites laukuma autā, vai uz vai gala līnijas, tiek nozīmēts sitiens no vārtiem.

(b) Ja uzbrūkošais spēlētājs spēlē uz priekšu vai met uz priekšu spēles laukumā un bumba ieiet pretinieku ieskaites laukumā un tā tur paliek mirusi, tiek nozīmēta cīņa, kur notika spēle uz priekšu vai metiens uz priekšu.

(c) Ja pie sākuma sitiena vai sitiena no vārtiem, bumbu iesit pretinieku ieskaites laukumā, nepieskaroties spēlētājam vai to nav aizticis spēlētājs un aizsardzībā esošs spēlētājs piezemē bumbu tur un padara to mirušu bez aizkavēšanās, aizsardzībā esošajai komandai ir divas izvēles:

Veidot cīņa centrā līnijai no kuras tika veikts sitiens un viņi iemet bumbu; vai

Otra komanda vēlreiz izdara sākuma sitienu vai sitienu no vārtiem.

(d) Ja aizsardzībā esošs spēlētājs meta vai paņēma bumbu ieskaites laukumā un aizsardzībā esošs spēlētājs to piezemēja un nav bijis neviens pārkāpums, spēli atsāk ar 5 metru cīņu. Cīņas pozīcija ir paralēla ar vietu, kur bumbu tika piezemēta. Uzbrūkošā puse iemet bumbu.

(e) Ja aizsardzībā esošā komanda ir ielikusi bumbu savā ieskaites laukumā un aizsardzībā esošs spēlētājs sit bumbu tā, lai bumba tiek bloķēta ieskaites laukumā un tad padarīta mirusi, uzbrūkošajai pusei tiek piešķirts 5 metru cīņa paralēli vietai, kur mirusi bumba un viņi iemet bumbu.

22.9 AIZSARDZĪBĀ ESOŠS SPĒLĒTĀJS IESKAITES LAUKUMĀ

(a) Ja aizsardzībā esošam spēlētājam ir daļa no vienas kājas ieskaites laukumā, uzskata, ka viņa abas kājas ir ieskaites laukumā.

(b) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām uz vai aiz vārtu līnijas paceļ bumbu, kura bija nekustīga spēles laukumā, spēlētājs ir pacēlis bumbu spēles laukumā un tādējādi spēlētājs bumbu ir ienesis ieskaites laukumā.

(c) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām uz vai aiz vārtu līnijas paceļ bumbu, kura spēles laukumā bija kustībā, šis spēlētājs ir pacēlis bumbu ieskaites laukumā.

(d) Ja spēlētājs ar vienu vai abām kājām uz vai aiz gala līnijas paceļ bumbu, kura bija nekustīga ieskaites laukumā, tiek uzskatīts, ka šis spēlētājs pacēlis bumbu ieskaites laukumā un tādējādi padarījis bumbu mirušu.

(e) JA spēlētājs ar vienu vai abām kājām uz vai aiz gala līnijas paceļ bumbu, kura ieskaites laukumā bija kustībā, šis spēlētājs ir pacēlis bumbu ārpus spēles zonas.

22.10 BUMBA AIZKAVĒTA IESKAITES LAUKUMĀ

Kad spēlētājs, kurš nes bumbu tiek aizkavēts ieskaites laukumā tā, ka spēlētājs nevar piezemēt bumbu, bumba tiek uzskatīta par mirušu. 5 metru cīņa tiek nozīmēta. Tas attiektos tad, ja spēle līdzīga molam notiek ieskaites laukumā. Uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

22.11 BUMBA MIRUSI IESKAITES LAUKUMĀ

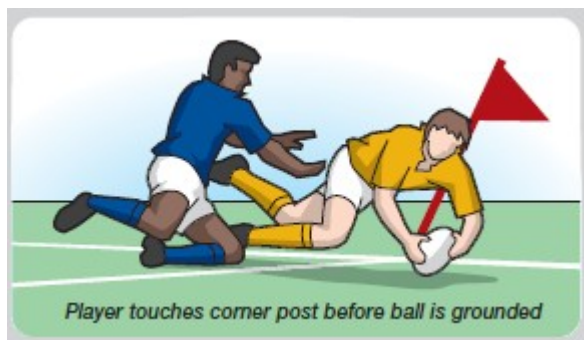
(a) Kad bumba pieskaras ieskaites laukuma auta līnijai vai gala līnijai vai pieskaras jebkam vai jebkuram aiz šīm līnijām, bumba kļūst mirusi. Ja bumbu ieskaites laukumā ievadīja uzbrūkošā komanda, sitiens no vārtiem tiek piešķirts aizsardzībā esošajai komandai. Ja bumbu ieskaites laukumā ievadīja aizsardzībā esošā komanda, 5 metru cīņa tiek piešķirta un uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

(b) Kad spēlētājs, kurš nes bumbu pieskaras ieskaitei laukuma auta līnijai, gala līnijai vai pieskaras zemei aiz šīm līnijām, bumba kļūst mirusi. Ja bumbu ieskaitei laukumā ievadīja uzbrūkošā komanda, sitiens no vārtiem tiek piešķirts aizsardzībā esošajai komandai. Ja bumbu ieskaitei laukumā ievadīja aizsardzībā esošā komanda, 5 metru cīņa tiek piešķirta un uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

(c) Kad spēlētājs izdara piezemējumu vai tačdaunu, bumba kļūst mirusi.

22.12. BUMBA VAI SPĒLĒTĀJS PIESKARAS KARODZIŅAM VAI KARODZIŅA (STŪRA) STABAM

Ja bumba vai spēlētājs, kurš nes bumbu pieskaras karodziņam vai karodziņa (stūra) stabam ieskaitei laukuma auta līnijas un vārtu līnijas krustojumā vai ieskaitei laukuma auta līnijas un gala līnijas krustojumā, neatrodoties autā vai ieskaitei laukuma autā, bumba nav ārpus spēles, ja vien to vispirms nav piezemējis pret karodziņa stabu.



22.13. UZBRUKŠANAS PĀRKĀPUMS AR CĪŅAS SODU

Ja uzbrūkošais spēlētājs izdara pārkāpumu ieskaitei laukumā par kuru sods ir cīņa, piemēram, spēle uz priekšu, spēli atsāk ar 5 metru cīņu. Cīņu veido paralēli pārkāpuma vietai un aizsardzībā esošā komanda iemet bumbu.

22.14. AIZSARDZĪBAS PĀRKĀPUMS AR CĪŅAS SODU

Ja aizsardzībā esošais spēlētājs izdara pārkāpumu ieskaitei laukumā par kuru sods ir cīņa, piemēram, spēle uz priekšu, spēli atsāk ar 5 metru cīņu. Cīņu veido paralēli pārkāpuma vietai un uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

22.15. ŠAUBAS PAR PIEZEMĒŠANU

Ja ir šaubas par to, kura komanda pirmā piezemēja bumbu ieskaitei laukumā, spēli atsāk ar 5 metru cīņu, paralēli vietai, kur bumba tika piezemēta. Uzbrūkošā komanda iemet bumbu.

22.16. PĀRKĀPUMI IESKAITES LAUKUMĀ

Visi pārkāpumi ieskaitei laukumā tiek aplūkoti it kā tie būtu veikti spēles laukumā.

Spēle uz priekšu un metiens uz priekšu ieskaitei laukumā rezultējas ar 5 metru cīņu, pretī pārkāpuma vietai.

Sods: Par pārkāpumu, soda sitienu vai brīvsitienu atzīme nevar būt ieskaitei laukumā. Kad soda vai brīvsitienu piešķir par pārkāpumu ieskaitei laukumā, sitienu atzīme ir spēles laukumā, 5 metrus no vārtu līnijas, pretī pārkāpuma vietai.

22.17. NEKOREKTA UZVEDĪBA VAI NEGODĪGA SPĒLE IESKAITES LAUKUMĀ

(a) **Traucēšana no uzbrūkošās komandas.** Kad spēlētājs uzbrūk vai tīši traucē pretiniekam ieskaitei laukumā, kurš tikko ir sitis bumbu, pretinieku komanda var izvēlēties veikt soda sitienu spēles laukumā, 5 metrus no vārtu līnijas pretī pārkāpuma vietai, vai kur bumba piezemējusies.

Ja viņi izvēlas otro iespēju un bumba piezemējas iekšā vai netālu no auta, soda sitienu atzīme ir 15 metrus no sānu līnijas, pretī vietai, kur bumba iegāja autā, vai kur tā piezemējās.

Piezemējumu neatļauj un soda sitienu piešķir, ja piezemējums nebūtu bijis veiksmīgs, bet negodīgas uzbrūkošās komandas spēles dēļ.

(b) **Negodīga spēle no aizsardzībā esošās komandas.** Tiesnesis piešķir soda piezemējumu, ja piezemējums būtu bijis veiksmīgs, bet aizsardzībā esošās komandas negodīgas spēles dēļ tā nebija.

Tiesnesis piešķir soda piezemējumu, ja piezemējums būtu bijis veiksmīgs no labākas pozīcijas, bet aizsardzībā esošās komandas negodīgas spēles dēļ tā nebija.

Soda piezemējumu piešķir starp vārtu stabiem. Aizsardzībā esošā komanda var bloķēt realizācijas sitienu pēc soda piezemējuma. Spēlētājam, kurš novērš piezemējumu ar negodīgu spēli, ir jābūt vai nu brīdinātam un uz laiku noraidītam, vai noraidītam uz visu spēli.

(c) **Kāda cita negodīga spēle.** Kad spēlētājs veicis kādu citu negodīgu spēli ieskaitei laukumā kamēr bumba ir ārpus spēles, soda sitiens tiek piešķirts vietai, kur spēles būtu atsākusies.

Sods: Soda sitiens.

REGBIJS 10 VARIĀCIJAS

Spēles noteikumi attiecas uz Regbija 10, saskaņā ar sekojošajām variācijām:

3. NODAĻA - SPĒLĒTĀJU SKAITS - KOMANDA

3.1. MAKSIMĀLAIS SPĒLĒTĀJU SKAITS SPĒLES ZONĀ

Maksimums: katrā komandā nedrīkst būt vairāk par 10 spēlētājiem spēles zonā.

3.4. SPĒLĒTĀJI, KURI IZVIRZĪTI KĀ AIZSTĀJĒJI

Komanda var izvirzīt ne vairāk par pieciem aizvietotājiem/aizstājējiem. Spēles organizētāji var mainīt spēlētāju skaitu, kuri izvirzīti par aizvietotājiem/aizstājējiem.

Komanda spēlē jebkurā laikā var aizstāt vai aizvietot jebkādu spēlētāju daudzumu.

Spēlētājs, kurš ienāk spēles laukumā tas jādara pie viduslīnijas pēc tam, kad aizvietotais vai aizstātais spēlētājs ir pametis spēles laukumu.

Sods: Soda sitiens vietā, kur spēle būtu atsākusies.

Spēles organizētāji var izlemt mainīt aizvietotāju un aizstājēju skaitu un ierobežot aizstāšanu daudzumu.

Dzēst: 3.12. AIZSTĀTO SPĒLĒTĀJU ATGRIEŠANĀS SPĒLĒ

5. NODAĻA - LAIKS

5.1. SPĒLES ILGUMS

Spēle nevar būt garāka par 20 minūtēm (+zaudētais laiks un papildus laiks). Spēle ir sadalīta divās daļās, kuras nav garākas par 10 minūtēm spēles laika. Spēles organizētāji var mainīt spēles garumu.

5.2. PUSLAIKS

Pēc puslaika komandas mainās ar laukuma pusēm. Pārtraukums nav garāks par divām minūtēm.

5.6. PAPILDUS LAIKA SPĒLĒŠANA

Kad ir neizšķirta spēle un sacensību saturs pieprasa papildus laiku, pēc minūtes pārtraukuma, tiek spēlēts papildus laiks 5 minūšu posmos. Pēc katra posma, komandas mainās ar laukuma pusēm bez pārtraukuma.

6. NODAĻA – SPĒLES ATBILDĪGIE

6. A TIESNESIS

6.A.12 TIESNEŠA PIENĀKUMI PĒC SPĒLES

Pievienot papildus rindkopu:

Papildus laiks – lozēšana

Pirms sākas papildus laiks, tiesnesis organizē lozēšanu. Viens no kapteiņiem met monētu un otrs kapteini sauc monētas pusi, lai redzētu, kurš lozēšanā uzvarējis. Lozēšanas uzvarētājs izlemj vai izdarīs sākuma sitienu vai izvēlēsies laukuma pusi. Ja lozēšanas uzvarētājs izvēlas laukuma pusi, pretiniekiem ir jāveic sākuma sitienu un otrādi.

9. NODAĻA - PUNKTU SKAITĪŠANAS VEIDS METHOD OF SCORING

9.B. REALIZĀCIJAS SITIENS

9.B.1 REALIZĀCIJAS SITIENA VEIKŠANA

Labot

(c) Sitienam jābūt sitienam ar atlēcieni.

Dzēst (d)

Labot

(e) Sitējam sitiens jāveic 40 sekunžu laikā no piezemējuma veikšanas. Sitienu neatļauj, ja sitējs neizdara sitienu atļautajā laikā.

9.B.3 PRETNIEKU KOMANDA

Labot

(a). Visai pretinieku komandai nekavējoties jāsapulcējas tuvu pie savas 10 metru līnijas.

Dzēst (b)

(c) Dzēst 3. rindkopu „Kad vēl viens sitiens ir atļauts...”

9.B.4. PAPILDUS LAIKS – UZVARĒTĀJS

Papildus laikā, komanda, kura pirmā gūst punktus, uzreiz tiek paziņota par uzvarētāju bez turpmākas spēles.

NOTEIKUMS 10: NEGODĪGA SPĒLE

Piezīme: Pagaidu noraidījums: Ja spēlētājs ir pagaidu noraidīts, spēlētāja noraidījuma laiks ir divas minūtes.

13. NODAĻA - SĀKUMA SITIENS UN SITIENS NO VĀRTIEM

13.2 KURŠ VEIC SĀKUMA SITIENU UN SITIENU NO VĀRTIEM

Labot

(c) Pēc punktu gūvuma, komanda, kura guva punktus, veic sākuma sitienu ar sitienu no atlēciena, kuru jāveic pie vai aiz viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.3 SITĒJA KOMANDAS POZĪCIJA SĀKUMA SITIENA LAIKĀ

Visai sitēja komandai jābūt aiz bumbas, kad to sit. Ja tie nav aiz bumbas, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.7 SĀKUMA SITIENS PIRMS 10 METRIEM, TO NESPĒLĒ PRETNIEKS

Ja bumba nerasniedz pretinieku 10 metru līniju, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.8 BUMBA IEIET AUTĀ

Bumbai ir jāpiezemējas spēles laukumā. Ja tā ir iesista tieši autā, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.9 BUMBA IEIET IESKAITES LAUKUMĀ

(b) Ja pretinieku komanda piezemē bumbu vai viņi padara bumbu mirušu, vai bumba kļūst mirusi ieejot ieskates laukuma autā vai uz vai aiz gala līnijas, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

20. NODAĻA – CĪŅA

DEFINĪCIJAS

Labot otro atkāpi:

Cīņa tiek veidota spēles laukumā, kad pieci spēlētāji no katras komandas, savienojas kopā divās līnijās katrai komandai, saslēdzoties ar pretiniekiem tā, lai pirmās līnijas spēlētāju galvas būtu cieši blakus savienotas. Tā izveidojas tunelis, kurā cīņas pussargs iemet bumbu tā, lai pirmās līnijas spēlētāji var sacensties par bumbas pārvaldījumu aizāķējot bumbu ar kāju.

Dzēst atkāpes 10 un 11.

20.1 CĪŅAS VEIDOŠANA

Labot

(e) **Spēlētāju skaits: pieci.** Cīņā vienmēr jābūt trīs spēlētājiem no katras komandas. Visiem pieciem spēlētājiem jāpaliek pievienotiem cīņai līdz tās beigām. Katrā pirmajā līnijā jābūt trīs spēlētājiem un ne vairāk, ne mazāk. Abiem lokiem ir jāveido 2. līnija, savienojoties tā, ka viņu galvas ir starp stabu un hukeru.

Sods: Soda sitiens

Dzēst

Izņēmums

20.10 CĪŅAS BEIGAS

Labot:

(c) Neviens spēlētājs nevar atvienoties no cīņas, lai spēlētu bumbu.

Sods: Soda sitiens

21. NODAĻA - SODA UN BRĪVSITIENI

21.3 KĀ TIEK VEIKTI SODA UN BRĪVSITIENI

Labot

(a). Jebkurš spēlētājs var veikt soda vai brīvsitienu, kurš piešķirts par pārkāpumu, ar jebkāda veida sitienu: sitienu no rokas, no atlēciena, bet ne no zemes. Bumbu var sist ar jebkuru kājas daļu zem ceļgala līdz pēdas, izņemot papēdi.

21.4 SODA UN BRĪVSITIENU IESPĒJAS UN PRASĪBAS

Labot

(b) **Bez aizkavēšanās.** Ja sitēja norāda tiesnesim nolūku sist pa vārtiem, sitienu jāizdara 30 sekunžu laikā no soda piešķiršanas. Ja 30 sekundes ir pagājušas, sitiens netiek atļauts, tiek nozīmēta cīņa atzīmes vietā un pretinieks iemet bumbu.

REGBIJS 7 VARIĀCIJAS

Spēles noteikumi attiecas uz Regbijs 7, saskaņā ar sekojošajām variācijām:

3. NODAĻA - SPĒLĒTĀJU SKAITS – KOMANDA

3.1 MAKSIMĀLAIS SPĒLĒTĀJU SKAITS SPĒLES ZONĀ

Maksimums: katrā komandā nedrīkst būt vairāk par septiņiem spēlētājiem spēles zonā.

3.4. SPĒLĒTĀJI, KURI IZVIRZĪTI KĀ AIZSTĀJĒJI

Komanda var izvīrēt ne vairāk par pieciem aizvīrētajiem/aizstājējiem.

Komanda var aizvīrēt vai aizstāt līdz trīs spēlētājiem.

3.12. AIZSTĀTO SPĒLĒTĀJU ATGRIEZŠANĀS SPĒLĒ

Ja spēlētājs ir aizstāts, šis spēlētājs nedrīkst atgriezties un spēlēt šajā spēlē, pat ne, lai aizvīrētu kādu ievainotu spēlētāju.

Izņēmums: Aizstātais spēlētājs var aizvīrēt spēlētāju ar asiņojošu vai atvērtu brūci.

5. NODAĻA – LAIKS

5.1. SPĒLES ILGUMS

Spēle neilgst ilgāk par 14 minūtēm (+zaudētais laiks un papildus laiks). Spēle ir sadalīta divās daļās, kur katra nav ilgāka par 7 minūtēm spēles laika.

Izņēmums: Sacensību fināla spēle nevar būt garāka par 20 minūtēm (+zaudētais laiks un papildus laiks). Spēle ir sadalīta divās daļās, kur katra nav ilgāka par 10 minūtēm spēles laika.

5.2. PUSLAIKS

Pēc puslaika komanda mainās ar laukuma pusēm. Ir pārtraukums, kas nav garāks par 2 minūtēm.

5.6. PAPILDUS LAIKA SPĒLĒŠANA

Kad ir neizšķirta spēle un ir nepieciešams papildus laiks, pēc 1 minūtes pārtraukuma tiek spēlēts papildus laiks, 5 minūšu laika posmos. Pēc katra posma komanda mainās ar laukuma pusēm bez pārtraukuma.

6. NODAĻA – SPĒLES ATBILDĪGIE

6.A TIESNESIS

6.6.12 TIESNEŠA PIENĀKUMI PĒC SPĒLES

Pievienot papildus atkāpi:

Papildus laiks – Lozēšana.

Pirms sākas papildus laiks, tiesnesis organizē lozēšanu. Viens no kapteiņiem met monētu un otrs kapteini sauc monētas pusi, lai redzētu, kurš lozēšanā uzvarējis. Lozēšanas uzvarētājs izlemj vai izdarīs sākuma sitienu vai izvēlēsies laukuma pusi. Ja lozēšanas uzvarētājs izvēlas laukuma pusi, pretiniekiem ir jāveic sākuma sitienu un otrādi.

6.B. LĪNIJTIESNEŠI

6.B.8 IESKAITES LAUKUMA TIESNEŠI

(a) Ir divi ieskaites laukuma tiesneši katrā spēlē.

(b) Tiesnesim ir tāda pati kontrole pār ieskaites tiesnešiem kā līnijtiesnešiem.

(c) Katrā ieskaites laukumā ir tikai viens ieskaites tiesnesis.

(d) **Signalizēt par sitienu uz vārtiem rezultātu.** Kad ir izdarīts realizācijas vai soda sitiens, ieskaites laukuma tiesnesim jāpalīdz tiesnesim ziņojot par sitienu rezultātu. Ja bumba pārlido pāri pārlīktnim un starp vārtu stabiem, ieskaites laukuma tiesnesis paceļ karodziņu, lai ziņotu par rezultātu.

(e) **Signalizēt par autu.** Kad bumba vai bumbas nesējs ir iegājis ieskaite laukuma autā, ieskaites tiesnesim jātur karodziņš augšā.

(f) **Signalizēt par piezemējumiem.** Ieskaites laukuma tiesneši asistēs tiesnesim lēmumos par tačdaunu un piezemējumiem, ja tiesnesis šaubās.

(g) **Signalizēt par negodīgu spēli.** Spēles organizētājs var dot ieskaites laukuma tiesnesim pilnvaru signalizēt par negodīgu spēli ieskaites laukumā.

9. NODAĻA - PUNKTU SKAITĪŠANAS VEIDS

9.B. REALIZĀCIJAS SITIENS

9.B.1 REALIZĀCIJAS SITIENA VEIKŠANA

Labot

(c) Sitienam ir jābūt sitienu no atlēciena.

Dzēst (d)

Labot

(e) Bumbas sitējam sitiens jāveic 40 sekunžu laikā no veiktā piezemējuma. Sitienu neatļauj, ja sitējs neveic sitienu atļautajā laikā.

9.B.3 PREITNIEKU KOMANDA

Labot

(a). Visai pretinieku komandai nekavējoties jāsapulcējas tuvu pie savas 10 metru līnijas.

Dzēst (b)

(c) Dzēst 3. rindkopu „Kad vēl viens sitiens ir atļauts...”

9.B.4. PAPILDUS LAIKS – UZVARĒTĀJS

Papildus laikā, komanda, kura pirmā gūst punktus, uzreiz tiek paziņota par uzvarētāju bez turpmākas spēles.

10. NODAĻA – NEGODĪGA SPĒLE

Piezīme: Pagaidu noraidījums: Ja spēlētājs ir pagaidu noraidīts, spēlētāja noraidījuma laiks ir divas minūtes.

13. NODAĻA – SĀKUMA SITIENS UN SPĒLES ATSĀKŠANAS SITIENI

13.2 KURŠ VEIC SĀKUMA SITIENU UN SITIENU NO VĀRTIEM

Labot

(c) Pēc punktu guvuma, komanda, kura guva punktus, veic sākuma sitienu ar sitienu no atlēciena, kuru jāveic pie vai aiz viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.3 SITĒJA KOMANDAS POZĪCIJA SĀKUMA SITIENA LAIKĀ

Visai sitēja komandai jābūt aiz bumbas, kad to sit. Ja tie nav aiz bumbas, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.7 SĀKUMA SITIENS PIRMS 10 METRIEM, TO NESPĒLĒ PRETINIEKS

Ja bumba nerasniedz pretinieku 10 metru līniju, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.8 BUMBA IEIET AUTĀ

Bumbai ir jāpiezemējas spēles laukumā. Ja tā ir iesista tieši autā, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

Labot

13.9 BUMBA IEIET IESKAITES LAUKUMĀ

(b) Ja pretinieku komanda piezemē bumbu vai viņi padara bumbu mirušu, vai bumba kļūst mirusi ieejot ieskaites laukuma autā vai uz vai aiz gala līnijas, pārkāpumu neizdarījušai komandai piešķir brīvsitienu pie viduslīnijas centra.

Sods: Brīvsitiens pie viduslīnijas centra.

20. NODAĻA – CĪŅA

DEFINĪCIJAS

Labot otro atkāpi:

Cīņa tiek veidota spēles laukumā, kad trīs spēlētāji no katras komandas, savienojas vienā līnijā, saslēdzoties ar pretiniekiem tā, lai pirmās līnijas spēlētāju galvas būtu cieši blakus savienotas. Tā izveidojas tunelis, kurā cīņas pussargs iemet bumbu tā, lai pirmās līnijas spēlētāji var sacensties par bumbas pārvaldījumu aizāķējot bumbu ar kāju.

Labot ceturto atkāpi:

Tunelis ir laukums starp abām spēlētāju līnijām.

Labot sesto atkāpi:

Viduslīnija ir iedomu līnija uz zemes tunelī zem līnijas, kur abu līniju spēlētāju pleci saiet kopā.

Labot septīto atkāpi:

Vidējais spēlētājs ir hukers.

Dzēst atkāpes 9, 10 un 11.

20.1 CĪŅAS VEIDOŠANA

Labot

(e) **Spēlētāju skaits: trīs.** Cīņā jābūt trīs spēlētājiem no katras komandas. Visiem trīs spēlētājiem jāpaliek pievienotiem cīņai līdz tās beigām.

Sods: Soda sitiens

Dzēst

Izņēmums

20.8 PIRMĀS LĪNIJAS SPĒLĒTĀJI

Labot

(c) **Izsišana ārā.** Pirmās līnijas spēlētājs nedrīkst tīši sist bumbu ārā no tuneļa vai ārā no cīņas pretinieku vārtu līnijas virzienā

Sods: Soda sitiens

21. NODAĻA – SODA UN BRĪVSITIENI

21.3 KĀ TIEK VEIKTI SODA UN BRĪVSITIENI

Labot

(a). Jebkurš spēlētājs var veikt soda vai brīvsitienu, kurš piešķirts par pārkāpumu, ar jebkāda veida sitienu: sitienu no rokas, no atlēciena, bet ne no zemes. Bumbu var sist ar jebkuru kājas daļu zem ceļgala līdz pēdas, izņemot papēdi.

21.4 SODA UN BRĪVSITIENU IESPĒJAS UN PRASĪBAS

Labot

(b) **Bez aizkavēšanās.** Ja sitēja norāda tiesnesim nolūku sist pa vārtiem, sitienu jāizdara 30 sekunžu laikā no soda piešķiršanas. Ja 30 sekundes ir pagājušas, sitiens netiek atļauts, tiek nozīmēta cīņa atzīmes vietā un pretinieks iemet bumbu.

Tiesneša signāli



1. Soda sitiens

Pleci paralēli sānu līnijai. Roka slīpi uz augšu, norādot uz pārkāpumu neizdarījušo komandu.



2. Brīvsitiens

Pleci paralēli sānu līnijai. Roka saliekta elkonī, ar augšdelmu norāda uz pārkāpumu neizdarījušo komandu.



3. Piezemējums un soda piezemējums

Tiesneša mugura pret gala līniju. Roka pacelta vertikāli.



4. Priekšrocība

Roka izstiepta uz āru, viduklis augstu, pret pārkāpumu neizdarījušo komandu, uz apmēram piecām sekundēm.



5. Piešķirta cīņa

Pleci paralēli sānu līnijai. Roka horizontāli norāda uz komandu, kurai jāveic iemetiens.



6. Cīņas veidošana

Elkoņi saliekti, rokas pāri galvai, pirksti saskaras.



7. Metiens uz priekšu/ piespēle uz priekšu

Rokas parāda it kā piespēlētu iedomu bumbu uz priekšu.



8. Spēle uz priekšu

Roka izstiepta ar atvērtu plaukstu virs galvas un kustas uz priekšu un atpakaļ.



9. Nepalaiž bumbu uzreiz vaļā satvērienā.

Abas rokas ir tuvu pie krūtīm, it kā turētu iedomu bumbu.



10. Satvērējs nelaiž vaļā satvertu spēlētāju

Rokas liek kopā it kā satvertu spēlētāju un tad atver rokas it kā spēlētāja palaistu vaļā.



11. Tackler or tackled player not rolling away

11. Satvērējs vai satvertais spēlētājs neveļas prom

Apļveida kustība ar pirkstu un roka ir izstiepta prom no ķermeņa.



12. Entering tackle from wrong direction

12. Ienācis satvērienā no nepareizas puses.

Roku tur horizontāli, tad vērēt roku pusaplī.



13. Intentionally falling over on a player

13. Tīša uzkrišana pāri uz spēlētāja

Izliekta roka, kustību, kas imitē krītošu spēlētāju. Signālu veic virzienā, kurā krita pārkāpumu izdarījušais spēlētājs.



14. Diving to ground near tackle

14. Krišana pie zemes netālu no satvēriena

Taisnas rokas kustība, norādot uz leju, imitējot krišanas kustību.



15. Unplayable ball in ruck or tackle

15. Nespēlējama bumba rakā vai satvērienā

Cīņas piešķiršana komandai, kura pārvietojās uz priekšu pārtraukuma brīdī. Pleci paralēli sānu līnijai, roka horizontāli prēt komandu, kura veic iemetienu, tad norāda roku un plaukstu pret otras komandas vārtu līniju, kamēr kustinot to uz priekšu un atpakaļ.



16. Unplayable ball in maul

16. Nespēlējama bumba molā

Roka izstiepta, lai piešķirtu cīņu komandai, kura nav bumbas pārvaldītāja mola uzsākšanā. Otra roka izstiepta, it kā signalizētu par priekšrocību, tad to šūpo to pāri ķermenim, beidzoties pie pretējā pleca.



17. Joining a ruck or a maul in front of the back foot and from the side

17. Pievienošanās rakam vai molam priekšā aizmugurējai kājai un no sāniem

Plauksta un roka turēta horizontāli, kustoties sāniski.



18. Intentionally collapsing ruck or maul

18. Tīša raka vai mola sabrukšana

Abas rokas plecu augstumā, it kā apliktas apkārt pretiniekam. Ķermeņa augšdaļa pazemināta un pagriezta tā, it kā vilktu lejā pretinieku, kurš ir augšā.



19. Prop pulling down opponent

19. Stabs velk lejā pretinieku

Savilkta dūres un roka saliekta. Kustība imitē pretinieka vilkšanu lejā.



20. Prop pulling opponent on

20. Stabs velk pretinieku uz augšu

Savilkta dūres un roka taisna, pleca augstumā. Kustībā imitē pretinieka vilkšanu uz augšu.



21. Wheeling scrum more than 90 degrees

21. Cīņa sagriezta par vairāk nekā 90 grādiem

Rotē rādītājpirkstu virs galvas.



22. Foot-up by front-row player

22. Pirmās līnijas spēlētājam paceltas kājas

Paceļ kāju un tai pieskaras.



23. Throw in at scrum not straight

23. Iemetiens cīņā nav taisns

Rokas ceļgalu līmenī, imitējot iemetienu, kurš nav taisns.



24. Failure to bind fully

24. Neveiksmīgs mēģinājums pilnīgi pievienoties

Viena roka izstiepta it kā pievienotos. Otra roka kustās uz augšu un leju pa roku, lai norādītu pilnu pievienošanos.



25. Handling ball in ruck or scrum

25. Bumbas vadīšana ar roku rakā vai cīņā

Roka vienā augstumā ar zemi, veicot vērēšanas kustību, it kā vadot bumbu.



26. Throw in at lineout not straight

26. Iemetiens auta izspēlē nav taisns

Pleci paralēli sānu līnijai. Roka virs galvas, norādot bumbas lidojumu, kas nav taisns.



27. Closing gaps in lineout

27. Aizvērt atstarpi auta izspēlē

Abas rokas acu augstumā, norādot uz augšu, plaukstas izvērstas uz iekšpusi. Plaukstas satiekas, veicos spiešanas kustību.



28. Barging in lineout

28. Iejaukšanās auta izspēlē

Roka horizontāli, elkonis izvērsts uz āru. Roka un pleci kustas uz āru, it kā uzgrūstos pretiniekam.



29. Leaning on player in lineout

29. Atbalstīšanās uz spēlētāja auta izspēlē

Roka horizontāli, saliekta elkonī, plauksta uz leju. Kustība uz leju.



30. Pushing opponent in lineout

30. Pretinieka grūšana auta izspēlē

Abas rokas plecu augstumā, ar plaukstām uz āru, izdarot grūšanas kustību.



31. Pārāgra celšana/celšana auta izspēlē

Abas rokas savilkta dūrēs priekšā, vidukļa augstumā, izdarot celšanas kustību.



32. Aizmugure auta izspēlē

Plaukta un roka kustas horizontāli pāri krūtīm, pret pārkāpumu.



33. Traucēklis pamatspēlē

Rokas sakrustotas priekšā krūtīm taisnā leņķī viena pret otru, kā atvērtas šķēres.



34. Aizmugure cīņā, rakā vai molā

Pleci paralēli auta līnijai. Roka karājas taisni uz leju, šūpojas ielokā gar aizmugures līniju.



35. Aizmugures izvēle: Soda sitiens vai cīņa

Viena roka norāda soda sitienu. Otra roka norāda uz vietu, kur var tikt veidota cīņa sitiena vietā.



36. Offside under 10-metre Law or not 10 metres at penalty and free kicks

36. Aizmugure pēc 10 metru likuma vai nē, 10 metri pie soda un brīvsitieniem
Abas rokas augšā atvērtas virs galvas.



37. High Tackle (foul play)

37. Augsts satvēriens (negodīga spēle)
Roka kustās horizontāli priekšā kaklam



38. Stamping (foul play: illegal use of boot)

38. Mīdīšana/bradāšana (negodīga spēle: neatļauta zābaku izmantošana)
Bradāšanas darbības vai kāda cita līdzīga kustība, lai norādītu pārkāpumu.



39. Punching (foul play)

39. Sišana (negodīga spēle)
Savilkta dūre sit atvērtu plaukstu.



40. Dissent (disputing referee's decision)

40. Domstarpības (nepiekrīšana tiesneša lēmumam)
Izstiepta roka, atverot un aizverot plaukstu, imitējot runāšanu.



41. Sitiena no vārtiem piešķiršana uz 22 metru līnijas
Roka norāda uz 22 metru līnijas centru.



42. Bumba aizkavēta ieskaites laukumā.
Atstarpe starp plaukstām norāda, ka bumba netika piezemēta.



42. Nepieciešams fizioterapeits
Viena izstiepta roka norāda uz to, ka ievainotajam spēlētājam nepieciešams fizioterapeits.



44. Nepieciešams ārsts
Abas rokas paceltas virs galvas norāda, ka ievainotajam spēlētājam nepieciešams ārsts un/vai nestuves.



45. Asiņojoša brūce
Rokas sakrustotas virs galvas norāda, ka spēlētājam ir asiņojoša brūce un viņu var uz laiku aizstāt.



46. Laika uzņēmējam jāaptur un jāieslēdz pulksteni

Roka pacelta augšā un tiesnesis svilpj, kad pulksteni jāaptur un jāieslēdz.

Līnijtiesneša un tiesneša asistenta signāli



1.. Sitiens pa vārtiem rezultatīvs

Paceļ karodziņu, lai norādītu, ka bumba ir pārlidojusi pāri pārliktņim un starp vārtu stabiem.



2. Auts un komandai jāveic iemetiens

Paceļ karodziņu ar vienu roku, pārvietojas uz iemetiena vietu un tur stāv, ar otru roku norādot uz komandu, kurai jāveic iemetiens.



3. Negodīga spēle

Tur karodziņu horizontāli un norāda uz iekšējo spēles laukumu taisnā leņķī pret sānu līniju.

U19 VARIĀCIJAS

Spēles noteikumi attiecas uz U19 spēli, saskaņā ar sekojošajām variācijām:

3. NODAĻA: SPĒLĒTĀJU SKAITS - KOMANDA

3.5 (c) Ja komanda nozīmē 22 spēlētājus, tai **jābūt** vismaz sešiem spēlētājiem, kuri var spēlēt pirmajā līnijā tā, lai būtu aizvietojušs vaļējam stabam, hukeram un slēgtam stabam.

Ja komanda nozīmē vairāk par 22 spēlētājiem, tai **jābūt** vismaz sešiem spēlētājiem, kuri var spēlēt pirmajā līnijā tā, lai būtu aizvietojušs vaļējam stabam, hukeram un slēgtam stabam. Ir jābūt arī trijiem spēlētājiem, kuri var spēlēt loka pozīcijā.

Ja komanda nozīmē vairāk par 22 spēlētājiem, tai **jābūt** vismaz sešiem spēlētājiem, kuri var spēlēt pirmajā līnijā tā, lai būtu aizvietojušs vaļējam stabam, hukeram un slēgtam stabam.

3.12 Spēlētājs, kurš ticis aizstāts, var aizvietot ievainotu spēlētāju.

5. NODAĻA – LAIKS

5.1 Katrs U19 puslaiks ilgst 35 minūtes spēles laika. Spēle neilgst vairāk par 70 minūtēm. Pēc 70 minūšu spēles laika, tiesnesis nedrīkst atļaut papildus laiku neizšķirta rezultāta gadījumā izslēgšanas sacensībās.

20. NODAĻA – CĪŅA

20.1 (f)

Astoņu cilvēku cīņā, izvietojumam jābūt 3-4-1, ar vienu spēlētāju (parasti nr. 8), stumjot abus lokus. Lokiem jāiespiežas ar galvām katrā hukera pusē.

Izņēmums: Komandā ir jābūt mazāk par astoņiem spēlētājiem cīņā, kad komanda nevar spēlēt nosūtīt atbilstoši apmācītus spēlētājus cīņā, ja komanda nav spējīga spēlēt nosūtīt pilnu komandu vai uzbrucējs ir ticis noraidīts vai pagaidu noraidīts par negodīgu spēli, vai uzbrucējs ir atstājis laukumu ievainojuma dēļ.

Pat pieļaujot šo izņēmumu, katrā komandā jābūt vismaz 5 spēlētājiem cīņā.

Ja komanda ir nepilnīga un tā nevar spēlēt nosūtīt piecus atbilstoši apmācītus spēlētājus cīņā, cīņai jāveidojas sekojoši:

Ja komandā nav viena uzbrucēja, tad abām komandām jāizmanto 3-4 izvietojums (piemēram, nav spēlētāja nr.8).

Ja komandā nav divu uzbrucēju, tad abām komandām jāizmanto 3-2-1 izvietojums (piemēram, nav piekabju).

Ja komandā nav trīs uzbrucēju, tad abām komandām jāizmanto 3-2 izvietojums (piemēram, tikai pirmā līnija un loki).

Kad notiek parasta cīņa, spēlētājiem trijās pirmās līnijas pozīcijās un abiem lokiem jābūt atbilstoši apmācītiem šīm pozīcijām.

Ja komanda nevar nosūtīt spēlētājus šādus atbilstoši apmācītus spēlētājus, jo: spēlētāji nav pieejami, spēlētājs no kādas no pozīcijām ir ievainots vai noraidīts un nav pieejama atbilstoši apmācīta aizvietotāja, tiesnesim ir jānozīmē cīņa bez stumšanas.

Cīņā bez stumšanas, komandas nesacenšas par bumbu. Komandai, kura veic iemetienu, ir jāiegūst bumba. Neviena no komandām nedrīkst stumt otru komandu prom no atzīmes.

20.9 (j)

Maksimums 1,5 metru stumšana. Komanda cīņā nedrīkst stumt cīņu vairāk par 1,5 metriem pretinieku vārtu līnijas virzienā.

Sods: Brīvsitiens

20.9 (k)

Bumbai jābūt atlaistai no cīņas. Spēlētājs nedrīkst tīši turēt bumbu cīņā tiklīdz spēlētāja komanda ir izsitusi bumbu ar papēdi un kontrolē to cīņas pamatnē.

Sods: Brīvsitiens

20.11 (a)

Bez griešanas. Komanda nedrīkst tīši pagriezt cīņu.

Sods: Soda sitiens

Ja pagrieziens sasniedz 45 grādu leņķi, tiesnesim jāaptur spēli. Ja pagriešana nav tīša, tiesnesis norīko vēl vienu cīņu vietā, kur cīņa apstājās. Tā pati komanda izdara iemetienu.