

רוגבי



# A RÖGBISPORT SZABÁLYAI

Az International Rugby Football Board  
szabályzatának  
rövidített, magyar nyelvű változata

Bp. Építők SC.  
1971.

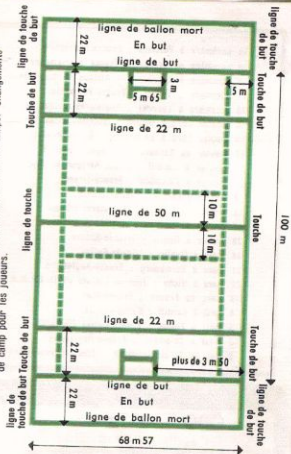


MOLNÁR JÓZSEF

Budapest  
1971.

A fordítás a "Regeln des Rugbyspiels mit Anweisungen für Schiedrichter und Hinweise zur Unterstützung der Spieler" 1969/70 (Deutscher Rugby-Verband) és a "Regole del gioco di Rugby" 1967, (Federazione Italiana Rugby) alapján készült.

Dimensions et marquage suivant le schéma ci-dessus. Ballon ovalé, longueur du grand axe : 278 à 292 mm ; poids : 375 à 435 g ; grand périmètre : 0,78 à 0,78 m ; petit périmètre : 0,60 à 0,68 m. Nombre de joueurs : quinze. Durée du jeu : deux mi-temps de quinze minutes, arrêt de cinq minutes à la mi-temps. Changements de camp pour les joueurs.



Kiadja: a Bp. Építők SC Bp. V. Alpári Gyula u. 22. Telefon: 111-435, 120-213  
Felelős kiadó: Nagy Ferenc, Szerkesztő: Dékány István

## 1. szabály: A pálya

A pálya méretei: nem nagyobb, mint 100 x 68, 75 m. Ehhez jön a két célvonalnál 7 - 22 m, nagyságú céltérület. A pálya közepén középvonal, a célvonaltól 22 m-re, azzal párhuzamosan a 22-es vonal, az oldalvonalakkal párhuzamosan 5 m-re a bedobás segédvonal (szaggatott), a középvonallal párhuzamosan, mindkét oldalon 10 m-re kezdési segédvonal (szaggatott). A célvonalnál a sarokzászló az oldalvonal találkozásánál, a 22-esnél és a középvonalnál 1 m-el kijebb van a zászló. A vonalakat a mérkőzés előtt ellenőrizni kell, később nem lehet óvási alap, hogy rosszul voltak felfestve. A kapu szélessége (belméret) 5,65 m., a keresztléc felső szégyvonal magassága 3 m., az egész kapu magassága legalább 4 m.

## 2. szabály: A labda

A tojásalakú labda méretei:

hossza	27,9 - 28,6 cm
legnagyobb kerülete	76,2 - 78,7 cm
legkisebb kerülete	61,0 - 64,1 cm
(középmetszet)	382 - 425 gr.
súlya	

A labdát lehet a víz ellen zsírozni, a külsőnek nem kell bőrből készülni.

3. szabály: A játékosok

A játékosok száma 15. Csere csak szövetségi engedéllyel. (Lehet ilyen kiírást készíteni.) Nemzetközi mérkőzésen nincs csere. Ha több mint 15 ember van a pályán, a többlétet le kell küldeni, de nem jár érte büntetés.

4. szabály: A szerelés

Tilos gyűrűt, szíjat, övet vagy egyéb sérülést okozó tárgyat viselni. Váltóméret is csak birói engedéllyel lehet viselni, ha az ing alatt van. A stopli bőr, gumi, alu vagy műanyag lehet, gömbölyű és jól a talpba erősítve. Méretei: magasság 18 mm, felső átmérő 19 mm, alsó átmérő 13 mm. A biró határozza meg a veszélyes ruhadarabot, felszólítására le kell venni a mérkőzés közben is.

5. szabály: A játékidő

1. A játék előtt a kapitányok választanak (térfél, kezdés).

4. ~~10~~ *10* ~~Szűrés nélküli játékosok~~ *Szűrés nélküli játékosok*  
*2 játékos csatlakozás*

2. A játékidő 2x40 perc, közöttre a szünet max. 5 perc.

3. Holtidő max. 2 perc, hosszabb szünet csak sérüléskor. A sérült játékos le kell vinni a pályáról. Ha az 1. félidőben történt a sérülés: vagy annyival rövidebb a szünet, vagy a II. félidőből vonja le a kieső időt - nincs hosszabbítás. Labdaátlítás 40 mp., időhúzásért hosszabbítanak a bírót.

6. szabály: A bíró, partjelzők

A) Bíró

1. Ha a kijelölt bíró nem érkezik meg, a két csapat másik bíróban egyezik meg. Ha nem tudnak megegyezni, akkor a pályaválasztó szerez bírót.

2. Ha a bíró megsérül, helyettesít állít maga helyett. Ha erre képtelen (pl. elájul), a hazai csapat szerez bírót.

3. A bíró egyedül méri az időt és jegyzi a pontokat.

4. A bíró mindkét csapattól független személy. Nem kérdezhet semmit és nem nyilváníthat véleményt a csapatoknak, de megkérdézheti a partjelzőit. A csapatokkal csak a szünetben beszélhet.

5. A pályán egyedül csak a bíró nyilváníthat véleményt. Amit egyszer megítélt azon nem változtathat, csak ha azonnal észreveszi a partjelzők jelzését.



6. A bíró sipszóval irányítja a játékot.

7. Játék közben a pályára idegenek csak bírói engedéllyel léphetnek.

8. A játékosoknak vitakozás nélkül el kell fogadni a bíró ítéleteit. Kézis kivételével minden sipszónál meg kell állni. Játék közben is meg kell engedni a szerelés ellenőrzését. A játékosok csak bírói engedéllyel hagyhatják el a pályát (szünetben is!) A játékrétre (szünetben is) csak bírói engedéllyel lehet lépni.

#### B) A partjelzők

1. Minden mérkőzésre két partjelző szükséges. Ha a Szövetség nem tud biztosítani, a két csapat ad egyet-egyet.

2. A partjelzők a bíró irányítása alatt állnak. A bírónak le szabad küldeni a pályáról az egyik vagy mindkét partjelzőt, ha rosszul "lengetnek".

3. Minden partjelzőnek zászló vagy valami hasonló tárgy kell a kezébe, amellyel jelezni tud. Ellen-, vagy juralomrugásnál a partjelzőnek a célterületen belül, a kapu mögött kell elhelyezkedni.

4. Magasan és láthatóan kell a zászlót tartani, amíg a bedobás nincs jól elvégezve.

5. A partjelző csak akkor engedti le a zászlót, ha a labda játékba került. Ha a labda rosszul lett bedobva, a partjelző fenntartja a zászlót, hogy a bíró megismételtethesse a bedobást. (Ha a bedobó belép, vagy a vonalra lép, vagy az ellenkező csapat akar bedobni.) A bíró határozza meg a bedobás helyét. A partjelzők jelzik a szabálytalan-ságokat, a célt, sikeres rúgást (sikeres: felemelt zászló, sikertelen: a test előtt lengetett zászló).

#### 7. szabály: A játék

A játék kezdőrugással indul. Játék közben szabad a labdát felvenni, dobni, ütni, rugni, passzolni. A játékos az ellenfél játékosát megfoghatja, tolhhatja, leránthatja, a labdára ráugorhat; tolongásban résztvehet, bedobáshoz beállhat > ha nincs leesen. (4 24.)

#### 8. szabály: Előny szabály

1. A bírónak nem szabad megállítani a játékot, ha az ellenfél juthat előnyhöz. Az előny csak akkor minősül annak, ha a véten csapat az igróhoz zá került labdát meg is tudja játszani (pl. előredobásnál vagy előreejtésnél valóban meg tudja szerezni a labdát és azt játékba is tudja hozni.)

2. Nem szabad előny szabályt alkalmazni a kezdőrugásnál (ha nem szállt a labda 10 m-t), ha a tolongásnál nem hátul jött ki a labda, ha rossz helyen történt a bedobás vagy ha a 22-es rugásnál nem pattintott (drop) rugással hozzák játékba a labdát. Ezekben az esetekben a bírónak ismételtetni kell.

9. szabály: Ütközés a bíróval

Ha a labda vagy a játékos, kezében a labdával összeköti a bíróval, a játék megy tovább. Ha az ellenfél csapata ebből előnyt szerez (megszerzi az így elejtett labdát), le kell fujni és a labdát eredetileg birtokoló csapat javára kell tolongást itélni.

Ha egy védőjátékos, bírtokában levő labdával a célterületen belül ütközik a játékezővel, önmentést kell itélni.

Ha egy labda bírtokában levő támadójátékos átlép az ellenfél célvonalán és melőtt a labdát a földre tenné ütközik a játékezővel, célt kell itélni az ütközés helyén.

① Azon a felvételen látható, ha a rugás a megfelelő helyen történik, az ellenfél mindenképp elmozdul.

② előnyös

10. szabály: A kezdőrugás

Mindkét féltől elején állított labda elrugásával kezdődik a játék. Ugyancsak állított labdával kell kezdeni rugásból elért pont után is. (Drop és jutalomrugás.) Kihagyott jutalomrugás esetén pattintott rugással folytatódik a játék.

1. A rugást a középpontról kell elvégezni, ellenkező esetben meg kell ismételni.

2. A kezdőrugásnak a 10 m-es vonalat el kell érni, ha nem repül 10 m-t, az ellenfél választhat: újabb kezdőrugást kér vagy tolongást a kezdő csapat javára. Amennyiben a labda a 10 m-es vonalat elérte, de visszapattan vagy visszacsavarodik a játék folytatódhat.

3. Ha a labda a kezdőrugást követően túlszál a pályán (cél ill. alapvonalon) vagy kimegy pattanás nélkül az oldalvonalon, az ellenfél vagy újabb kezdőrugást kér, vagy tolongást a saját javára a középpontról.

4. A kezdő csapat tagjainak a labda mögött kell állni a kezdőrugásnál, különben tolongás az ellenfél javára a középpontról.

5. Az ellenfélnek a 10 m-es vonal mögött kell állni. Ha előbbre állnak vagy beszaladnak melőtt a labda elérné a 10 m-es vonalat a rugást meg kell ismételni.

## 11. szabály: A pontok számolása

A cél akkor van meg, ha a labdár az ellenfél célterületére egyedül leteszi. A célt a bíró megadja, ha "ziccer" helyzetben levő játékos szabálytalanul akadályozzák. Ez esetben jutalomrugás a kapu közepéből. A rugás érvényes, ha a labdár álló helyzetből vagy pattintva rugják és átszáll a H felső szára között. Ha valaki beleér vagy a labda ismét földet ér - a pont nem érvényes. Kezdő vagy 22-es rugásból nem lehet pontot elérni.

A rugás akkor is érvényes, ha éri a kapufát vagy a szél visszafújja - amennyiben átment a gólvonalon. Akkor is érvényes a rugás, ha az ellenfél játékos megakadályozza, hogy a labda átszálljon a H betű felső szára között.

### Pontozás:

Cél + 4 pont, jutalomrugás + 2 pont;  
ellenrugás 3 pont;  
droprugás 3 pont.

## 14. szabály: Cél és önmüntetés

A cél akkor van meg, ha egy játékos a labdát bevviszi a célterületre és ott először és egyedül leteszi.

A) 1. A cél akkor is érvényes ha a célterületen belül, a védőcsapat által elejtett labdára teszi rá egy támadó a kezét. - ha nincs kéz

2. Ha a védőcsapatot a labdával együtt betolják a célterületre és ott a támadók közül valaki ráteszi a labdára a kezét, (Ha tolongás közben történik, akkor a labdának szabályosan ki kell jönni hátul a tolongásból.) Mély fogott játékos a célvonal előtt elesik és a labda a földre kerül, amennyiben becsuszik vagy bemászik a célterületre - a cél érvényes.

3. Ha egy játékos a célterületen egyszer már letette a labdát nem veheti fel, hogy egy jobb helyre (bajjobb) tegye, az első letétel megállapításáig kell a jutalomrugást megítélni.

### B) Ellencél

ítélhető nem gavalléros játék esetében, ha a "ziccer" helyzetben levő játékos szabálytalanul akadályozzák, jutalomrugás a kapu közepéből.

### C) Önmüntetés

1. akkor érvényes, ha a védő játékos a saját célterületén elsőnek és egyedül teszi le a labdát.

2. Önmüntetés után a 22-ről droprugással vagy tolongással (5 m.) folytatódik a játék (lásd 14. szabály.)

3. Amikor a védőcsapatot betolják a saját célterületre