

Утверждены

Советом Российской Федерации регбола

9 декабря 1999 г.

г. Челябинск.

Изменения и дополнения –

Сентябрь 2000 г.

Г. Москва.

Изменения и дополнения –

8-9 марта 2013 г.

Г. Бердск.

Изменения и дополнения –

15 марта 2014 г.

Г. Челябинск

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ РЕГБОЛА

Утверждаю:

Президент Общероссийской Общественной Организации «Российская федерация регбола»

Нечепорук Александр Викторович

М.П.



Правила игры.

Настоящие правила являются официальными Правилами Российской Федерации регбола. Все соревнования по регболу, проводимые Российской Федерацией регбола или её региональными отделениями, проходят в соответствии с настоящими Правилами.

Раздел I. Игра.

1. Определения.

- 1.1 В регбол играют две команды, **состоящие по шесть игроков** каждая. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину соперника и помешать другой команде овладеть мячом и забросить его в корзину.
- 1.2 Корзина, которую атакует команда, является корзиной соперника, а корзина, которую та же команда защищает, называется собственной корзиной команды.
- 1.3 Мяч можно передавать, бросать, отбивать, катить, или вести в любом направлении при условии соблюдения изложенных ниже Правил.
- 1.4 Поражение корзины соперника с любой дистанции оценивается в одно очко. Мяч, заброшенный любой частью тела, кроме ног, засчитывается.
- 1.5 Победитель игры – это команда, которая к концу игрового времени набрала наибольшее количество очков.

Раздел II. Размеры и оборудование.

2. Игровая площадка.

- 2.1 Игровая площадка включает игровое поле, которое представляет собою прямоугольник 40 метров длиной и 20 метров шириной, без каких либо препятствий. Размеры площадки могут быть изменены Главным судьёй соревнований для обеспечения безопасности Игроков.
- 2.2 Высота потолка или расстояние до самого низкого препятствия над игровой площадкой должны быть не менее 7 метров.
- 2.3 Игровая поверхность должна быть равномерно и достаточно освещена. Источники света должны находиться там, где они не будут мешать проведению игры и подвергать опасности Игроков.
- 2.4 Игровая площадка должна быть размечена линиями, любая точка которых должна быть на расстоянии не менее 2 метров от зрителей, рекламных щитов и других препятствий, включая скамейки команд.
- 2.5 Линии наносятся краской одного цвета (желательно белого) шириной 0,05 м (5 см) полностью и отчетливо видимыми. Все линии игровой площадки входят в игровую площадь, которую они ограничивают.
- 2.6 Линии, которые ограничивают длинные стороны площадки, называются боковыми. Линии, ограничивающие короткие стороны площадки, называются лицевыми.
- 2.7 Центральная линия проводится параллельно лицевым линиям через середины боковых линий.
- 2.8 Линия замены проводится параллельно боковой линии с внешней стороны площадки. Длина линии 9 метров, ширина 0,15 метра (15 см), серединой линии замен является центральная линия.
- 2.9 Зона скамейки команды должна быть ограничена линией длиной не менее 2 метров, являющейся продолжением лицевой линии, и другой линией длиной 2 метра, нанесенной под прямым углом к боковой линии на расстоянии 5 метров от центральной линии.
- 2.10 Центральный круг размещается в центре площадки и имеет диаметр 1,8 м, размеренный до края окружности.
- 2.11 Во время игры в зоне скамейки запасных разрешается находиться только Тренеру, Помощнику тренера, Запасным игрокам, Руководителю, Врачу, Физиотерапевту, Статистику, Переводчику.
- 2.12 Стол для секретариата и скамейки запасных должны быть расположены таким образом, чтобы секретарь и секундометрист могли видеть линию замены.
- 2.13 Щиты (2 шт.) должны быть размером 1,8 м (+3 см) по горизонтали и 1,05 м (+2 см) по вертикали. Нижние края щитов должны быть расположены на высоте 2,9 м над поверхностью площадки. Края должны быть размечены линией. Позади кольца наносится прямоугольник размером 0,59 м (59 см) по горизонтали и 0,45 м (45 см) по вертикали.
- 2.14 Конструкции, к которым крепятся щиты, должны размещаться на расстоянии 2 м от внешнего края лицевой линии и должны быть окрашены в яркий цвет.
- 2.15 Все конструкции должны иметь основу, полностью обитым мягким материалом по поверхности со стороны площадки на высоту не менее 2,15 м. Минимальная толщина обивки должна быть не менее 0,1 м (10 см). Обивка должна предотвращать травмы любой части тела.
- 2.16 Корзины состоят из колец и сеток.
- 2.17 Кольца должны быть изготовлены из прочной стали толщиной от 1,6 до 2 см. Минимальный внутренний диаметр кольца 45 см, максимальный внутренний диаметр кольца 45,7 см. Кольцо должно быть окрашено в оранжевый цвет.
- 2.18 Верхняя плоскость кольца должна располагаться горизонтально на высоте 3,05 м над поверхностью площадки на равном расстоянии от вертикальных краев щита.
- 2.19 Ближайшая точка внутренней части кольца должна располагаться на расстоянии 15 см от лицевой поверхности щита.
- 2.20 Сетки должны быть из белого шнура, подвешены к кольцу и сконструированы так, чтобы на мгновение задерживать мяч, когда он проходит через корзину. Длина сетки должна быть не менее 40 см и не более 45 см.
- 2.21 Мяч – регбольный, аналогичный баскетбольному мячу.

3. Судейство.

3.1 Судьями являются: Главный Судья Соревнований, Главный Секретарь Соревнований, Комиссар матча, Старший Судья на поле, два судьи на поле, судья-секундометрист.

3.2 Главный Судья Соревнований.

3.2.1 Главный судья соревнований (Кубков и Чемпионатов России, Международных турниров) назначается судейской коллегией Российской Федерации регбола и утверждается Президентом Российской Федерации регбола.

3.2.2 Главный судья соревнований отвечает в целом за организацию судейства и проведение соревнований в строгом соответствии с правилами Российской Федерации регбола и положением данного турнира.

3.2.3 Обязанности Главного Судьи соревнований:

- организация судейской коллегии;

- назначение судейской бригады на матч;

- разрешение спорных и конфликтных ситуаций соревнований. **Процедура:**

Команда, или же представитель команды, не согласная с решением судейской бригады подает протест в письменном виде на имя Главного Судьи Соревнований в течении 120 минут после окончания матча. Главный Судья Соревнований собирает судейскую бригаду, проводившую данный матч, и проводит разбор данной ситуации. После чего коллегиально с наблюдательным советом выносит окончательное решение.

- Заверение всех документов¹, касающихся данного турнира.

3.3 Главный секретарь соревнований.

3.3.1 Главный секретарь соревнований Кубков и Чемпионатов России по регболу назначается Главным Судьей соревнований.

3.3.2 Главный секретарь соревнований отвечает за соответствующую документацию соревнований.

3.4 На матч назначаются:

- Комиссар матча;

- Старший судья;

- Судьи на поле (2 чел);

- Судья-секундометрист;

- Судья-секретарь матча.

Форма судей должна быть одинакова и отличаться расцветкой от формы играющих команд.

3.5 Комиссар матча.

3.5.1 Комиссар матча назначается Главным Судьей соревнований.

3.5.2 Обязанности Комиссара матча:

- контроль за готовностью поля к матчу;

- давать соответствующую информацию о матче;

- вести матч в соответствии с Правилами Соревнований;

- ведение соответствующей документации матча;

- разбор сложных ситуаций (в т.ч. остановки матча) совместно с судьями на поле в соответствии с Правилами Соревнований.

После просьбы команды о затребованном тайм-ауте Комиссар должен уведомить об этом Судей при ближайшей возможности, отметить в протоколе о взятии тайм-аута, уведомить тренера о невозможности взятия второго тайм-аута в первом периоде **и третьего тайм-аута во втором периоде.**

После окончания игры он должен предоставить Протокол для подписи Судье и Тренерам играющих команд.

3.5.3 Комиссар матча имеет право остановить игру, собрать всех судей для принятия решения на основании объективных мнений судей.

3.6 Судья –секундометрист

3.6.1 Судья-секундометрист назначается Главным Судьей соревнований.

3.6.2 Контролирует игровое время по свистку Старшего судьи.

3.6.3 Ведет соответствующий протокол.

3.6.4 Контролирует удаления оштрафованных игроков.

3.6.5 Контролирует время атаки (40 секунд).

3.7 Судья-секретарь матча.

3.7.1 Судья-секретарь матча назначается Главным Судьей соревнований.

3.7.2 Судья-секретарь матча ведет соответствующий протокол соревнований.

3.7.3 Судья-секретарь матча дает на подпись протокол Комиссару, Старшему судье, Боковым судьям на поле, Судье-секундометристу и должен заверить его своей подписью.

3.8 Старший судья на поле.

3.8.1 Старшим Судьей на поле назначается Главным Судьей соревнований.

3.8.2 Старший судья на поле не должен разрешать никому из Игроков носить предметы, предоставляющие опасность для других игроков.

3.8.3 Старший судья на поле разыгрывает спорный бросок в центральном круге в начале каждого периода и в дополнительное время.

3.8.4 Старший судья на поле назначает Игроков, участвующих в розыгрыше спорного мяча, за исключением начала периода.

3.8.5 Старший судья на поле имеет право остановить игру, если того требуют обстоятельства.

3.8.6 Старший судья на поле фиксирует нарушения и засчитывает попадание мяча в корзину.

3.8.7 Старший судья на поле засчитывает поражение команде, если она отказывается играть после получения на это указания или если команда своими действиями препятствует продолжению игры.

- 3.8.8 В конце каждого периода или в любое другое время, когда Старший судья на поле сочтет необходимым, он внимательно проверяет протокол игры, утверждает и подтверждает время, оставшееся до конца игры.
- 3.8.9 Старший судья на поле имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных правилах.
- 3.8.10 Процедура решения сложных ситуаций: остановка матча, после чего судьи матча и комиссар матча выносят соответствующее решение.
- 3.9 Судьи на поле (2 чел).
 - 3.9.1 Судей на поле (2 чел) на поле назначает Главный Судья соревнований.
 - 3.9.2 Судьи на поле (2 чел) находятся на боковой линии и фиксируют нарушения правил.
 - 3.9.3 Судьи на поле (2 чел) следят за уходом мяча за пределы поля.
 - 3.9.4 Судьи на поле (2 чел) помогают в разборе сложных ситуаций (в т.ч. остановки матча) в соответствии с Правилами Соревнований.
- 4. Время и место принятия решений Судьями.
 - 4.1 Судьи имеют право принимать решения при несоблюдении настоящих Правил, совершенных как в пределах, так и вне ограничивающих линий.
 - 4.2 Эти права начинают действовать, когда Судьи появляются на площадке (за 20 минут до начала времени игры, указанного в расписании) и заканчиваются с истечением игрового времени, утвержденного Судьями. Связь Судей с игрой заканчивается, когда Старший Судья соревнований утверждает и подписывает Протокол после окончания игры.
 - 4.3 Если за 20 минут до начала игры, указанного в расписании, или после окончания игрового времени имеет место любое неспортивное поведение Игроков, Тренеров, Помощников тренеров или сопровождающих команду лиц, Комиссар или Старший Судья должен предоставить подробный рапорт в соответствующую организацию, которая должна разобраться в произошедшем с необходимой строгостью. Если такое поведение произошло в период между окончанием игрового времени и подписанием Протокола, Старший Судья должен дополнительно отметить об инциденте в судейскую коллегию.
- 5. Обязанности Судей при нарушении правил.
 - 5.1 Любое нарушение, совершенное Игроком, Запасным игроком, Тренером, Помощником тренера или лицом, сопровождающим команду, является несоблюдением Правил.
 - 5.2 **Процедура действий Судьи при нарушении правил:**
 - 5.2.1 Судья дает свисток и одновременно показывает жестом о нарушении.
 - 5.2.2 Затем Судья указывает нарушителю, что было допущено неправильное действие. Игрок по требованию Судьи должен признать нарушение поднятием руки.
 - 5.2.3 После этого Судья показывает нарушение Помощникам за секретарским столом. Судья на свое усмотрение может ограничиться предупреждением Игроку, нарушившему правила. При этом он просит Секретаря сделать соответствующую пометку в протоколе.
 - 5.2.4 Мяч передается сопернику для введения в игру с места, указанного Судьей. Игроки противоположной команды не имеют права подходить к вводящему мяч игроку ближе одного метра.
 - 5.2.5 При совершении неспортивного, дисквалифицирующего, технического или обоюдного нарушения Судья должен немедленно показать соответствующий жест.
 - 5.2.6 Судья не останавливает игру после заброшенного с игры мяча.
- 6. Судейские жесты.
 - 6.1 Нарушение – правая рука поднята вертикально вверх.
 - 6.2 Грубая игра – удар сжатым кулаком по открытой ладони.
 - 6.3 Удаление за пререкание с Судьей неуполномоченного лица – рука прямая, кисть имитирует движения рта.
 - 6.4 Подножка – правая рука совершает режущее движение в середине голени.
 - 6.5 Толчок в спину в игре или грубый толчок в спину – движение рук с открытыми ладонями от груди.
 - 6.6 Спорный мяч – поднятые большие пальцы рук.
 - 6.7 Нарушения не было – правая и левая рука на уровне пояса разводятся в стороны ладонями вниз.
 - 6.8 Удаление на 2 или 5 минут – на поднятой правой руке Судья показывает соответственно два или пять пальцев.
 - 6.9 Тайм-аут – две ладони образуют букву «Т».
 - 6.10 Мяч за пределами игровой площадки – поднятие руки параллельно боковой линии под углом 45 градусов в сторону корзины, которую вводящая команда атакует.
 - 6.11 Мяч засчитан – правая рука поднимается вверх, а кисть правой руки опускается вниз.
 - 6.12 Удаление до конца игры – две руки скрещены над головой.

Раздел IV. Команда.

- 7. Регламентация команд.
 - 7.1 Команда состоит из не более 20 Игроков, и не менее 13 Игроков, которые должны быть внесены в заявку на турнир.
 - 7.2 За каждым игроком закрепляется игровой номер до окончания соревнований.
 - 7.3 Во время получения травмы игроком одной из команд секундометрист останавливает время.
 - 7.4 В заявку на матч вносятся не более 13 Игроков, не менее 6 Игроков. Не более 6 Игроков могут находиться на игровой площадке. Остальные Игроки являются Запасными.
 - 7.5 Официальные лица должны быть внесены в заявку на игру и не могут быть заменены на протяжении всей Игры. Один из них должен быть внесен как официальный представитель команды. Только он уполномочен обращаться к Секретарю и Секундометристу, и в случае необходимости к Судьям.
 - 7.6 Игрок имеет право играть, если он к моменту начала игры находится в зале и его фамилия занесена в заявку.

- 7.7 Игрок, имеющий право играть, в любое время может выйти на площадку через линию замены собственной команды, как только заменяемый Игрок покинул игровую площадку.
- 7.8 Игроки и официальные лица, которые прибыли после начала матча, должны получить разрешение на участие у Комиссара матча.
- 7.9 Если Игрок, не имеющий права играть, вышел на игровую площадку, то он должен быть дисквалифицирован до конца матча, а команда наказывается двухминутным штрафом.
- 7.10 Игроки должны выходить на игровую площадку и покидать ее только через линию замены своей команды, в противном случае объявляется предупреждение или удаление.
- 7.11 Любой неправильный выход на площадку или уход с нее классифицируется как неправильная замена, за исключением травмы.
- 7.12 Все Игроки одной команды должны иметь единую игровую форму (в виде борцовского трико, комбинация цветов и дизайн которой должны отличаться от формы другой команды. Игроки должны иметь номера с 1 до 99. Размер номера на спине должен быть не менее 20 см на спине и не менее 10 см на передней части спортсмена. Цвет номеров должен контрастно отличаться от цвета формы. За несоблюдение данного правила игрок или команда могут быть не допущены к соревнованиям.
- 7.13 Игроки должны иметь спортивную форму.
- 7.14 Игрокам не разрешается надевать какие-либо предметы, которые могут быть опасными для других Игроков (часы, кольца, цепочки, серьги и т.д.). Игроки, не выполнившие эти требования, к участию в Игре не допускаются, пока не устранят недостатки.
- 7.15 Капитан каждой команды должен иметь повязку на предплечье. Она должна быть шириной 4 см, а цвет ее контрастировать с цветом формы.
- 7.16 В случае необходимости Капитан, являясь представителем своей команды на площадке, может обратиться к Судье за получением необходимой информации. Это должно быть сделано в вежливой и корректной форме при остановленной игре.
- 7.17 Капитан выбирает Игрока для розыгрыша спорного мяча в начале игры и периода.
- 7.18 Капитаны и Старший судья путем жребия выбирают корзины.
- 7.19 Капитан может выполнять функции Тренера, если Тренер отсутствует или не может выполнять свои обязанности.
- 7.20 Не позднее, чем за 20 минут до начала игры по расписанию матча каждый Тренер или его представитель должен передать Секретарю заявку на игру. Без заявки команда на игру не допускается.
- 7.21 После игры в течении 20 минут Тренер или его представитель должен расписаться в Протоколе. При отсутствии Тренера за него расписывается Комиссар матча.

Раздел V. Время игры.

8. Хронометраж.

- 8.1 Продолжительность игрового времени составляет два периода по 20 минут чистого времени с 5-минутным перерывом .
- 8.2 Отсчет игрового времени начинается и заканчивается по свистку Судьи. При остановке матча Игра возобновляется только после свистка Судьи.
- 8.3 Результативный бросок, произведенный до сирены об окончании матча (периода), засчитывается.
- 8.4 В каждом периоде обе команды имеют право взять по одному тайм-ауту продолжительностью 30 секунд. Неиспользуемые перерывы на другой период или матч не переносятся.

Раздел VI.

9. Игровые положения.

- 9.1 Игра не может начаться, если в одной из команд на площадке нет шести Игроков, готовых играть.
- 9.2 Матч официально начинается с приветствия Команд. После окончания игры команды обмениваются рукопожатиями.
- 9.3 Игра начинается спорным броском в центре круга. Команды должны находиться до вбрасывания мяча на своей половине игровой площадки.
- 9.4 Команды должны меняться корзинами перед вторым периодом.
- 9.5 Спорный бросок происходит, когда Судья подбрасывает мяч между двумя Игроками из команд-соперников. Чтобы спорный бросок состоялся, мяч должен быть отбит или схвачен руками одного или двух участвующих в розыгрыше Игроков или коснуться пола.
- 9.6 Спорный бросок назначается, за исключением начала периодов, в следующих ситуациях:
 - 9.6.1 Игроки соперничающих команд держат мяч в партере на полу более 5 секунд одной или обеими руками так крепко, что ни один из Игроков не может завладеть мячом без чрезмерно грубых действий.
 - 9.6.2 Игроки соперничающих команд в борьбе за мяч покидают пределы игровой площадки.
 - 9.6.3 Когда Судьи не могут определить последнего Игрока, коснувшегося уходящего за пределы игровой площадки мяча.
 - 9.6.4 Мяч застрял на опоре кольца.
- 9.7 Игра ведется только руками, количество и направление передач не регламентируется.
- 9.8 В игре допускается проведение силовых приемов и приемов борьбы, не запрещенными настоящими Правилами.
- 9.9 Разрешается Игрокам, находящимся без мяча, удерживать друг друга в пределах 11 метровой зоны нападения.

Раздел VII.

10. Нарушения и наказания.

- 10.1 Умышленная игра ногами – наказывается передачей мяча сопернику.
- 10.2 Пересечение Игроками центральной линии до свистка - наказывается передачей мяча сопернику.
- 10.3 Разговоры с Судьями неуполномоченного лица – удаление на одну минуту без права замены (разговаривать с судьями дозволено только представителю команды и тренеру).
- 10.4 Борцовские приемы с отрывом от пола - удаление на одну минуту без права замены.
- 10.5 Захват Игрока (замок двух рук), не владеющего мячом, со спины - удаление на одну минуту без права замены.
- 10.6 Перевод Игрока, не владеющего мячом в партер и борьба в партере без мяча - удаление на две минуты без права замены.
- 10.7 Захваты за горло двумя руками, захваты за одежду - удаление на одну минуту без права замены.
- 10.8 Толчки в спину в прыжке и грубые толчки в спину - удаление на одну минуту без права замены.
- 10.9 Подножки, удары (локтем, кулаком, коленом, ногой, головой), захваты за ноги или за одну ногу - удаление на одну минуту без права замены.
- 10.10 Нарушение численного состава - удаление на одну минуту без права замены. Игрока, отбывающего наказание, называет Тренер.
- 10.11 Преждевременный выход удаленного Игрока - удаление на одну минуту без права замены.
- 10.12 Умышленное нанесение травмы (выступила кровь или продолжение матча травмированным Игроком невозможно) - удаление на пять минут без права замены и до конца матча с правом замены (матч-штраф).
- 10.13 Провоцирование неспортивного поведения (словесное или физическое оскорбление) и участие в драке – матч-штраф.
- 10.14 Словесное или физическое оскорбление Судьи – матч-штраф.
- 10.15 Игрок, получивший во время турнира два матч-штрафа, дисквалифицируется до конца турнира.
- 10.16 При выяснении отношений вне площадки игрок снимается с соревнований.
- 10.17 В средней зоне поля (по 3 метра от центра в обоих направлениях) стоячая борьба запрещена. **Наказания:**
 - 10.17.1 Замечание.
 - 10.17.2 Удаление (1 мин).

Раздел VIII.

11. Классификация команд.

- 11.1 За победу в игре команда получает два очка, за ничью – одно, за поражение – ноль очков.
- 11.2 За неявку на игру без уважительной причины команде засчитывается техническое поражение со счетом 3:0. Если команда, не явившаяся на игру, сыграла меньше половины матчей, то все игры с ее участием аннулируются, если этой командой было сыграно 50% матчей и больше, то в матчах с оставшимися соперниками ей засчитывается техническое поражение. Команда, не явившаяся на игру, снимается с соревнований и на следующий турнир не допускается.
- 11.3 Если команда без уважительной причины уходит с площадки до окончания игры, то этой команде засчитывается техническое поражение.
- 11.4 При круговой системе победитель определяется по наибольшему количеству набранных очков.
- 11.5 При равенстве очков у двух и более команд по окончании кругового турнира их **места определяются:**
 - Во-первых*, по наибольшему числу очков, набранных в игре (играх) между этими командами.
 - Во-вторых*, по лучшей разности забитых и пропущенных мячей в игре (играх) между этими командами.
 - В-третьих*, по наибольшему количеству мячей, забитых в игре (играх) между этими командами.
 - В-четвертых*, по лучшей разности забитых и пропущенных мячей во всех играх кругового турнира.
 - В-пятых*, по наибольшему количеству мячей, забитых во всех играх кругового турнира.
 - В-шестых*, по жребию.
- 11.6 При играх по системе с выбыванием (кубковая система) команды, окончившие матч вничью, играют дополнительный период до забитого мяча. Если в течении 20 минут дополнительного времени мяч не будет заброшен ни одной из команд, то им предоставляется перерыв 5 минут, после которого игра до забитого мяча возобновляется.