



# Pravidla hry Celosvětová testovací pravidla

Výtah z Pravidel



## F

**Flying wedge:** Letící klín (Flying wedge): Nedovolený způsob útoku, ke kterému obvykle dochází poblíž brankové čáry, ať už z trestného nebo volného kopu nebo v otevřené hře. Spoluhráči jsou připojeni z každé strany na hráče s míčem v klínové formaci ještě před kontaktem se soupeřem. Jeden nebo více z těchto spoluhráčů bývá často před hráčem s míčem.

## J

**Zvedač (Jackler):** Zvedač je první přicházející spoluhráč skládajícího ve skládce. Aby mohl bojovat o míč, musí zůstat na nohou. Pokud byl předtím zapojen do skládky, musí nejdřív zřetelně uvolnit hráče s míčem, než začnou bojovat o míč.

## L

**Připojen (Latched):** Připojen na spoluhráče před kontaktem.

Celosvětová zkušební pravidla jsou označena:

Sanctions are denoted by colour as follows:

**Red** for a sanction which results in the award of a penalty

**Green** for a sanction which results in the award of a free-kick

**Blue** for a sanction which results in the award of a scrum, restart kick, quick-throw or lineout

**Gold** for a sanction which results in the disallowing of a kick.

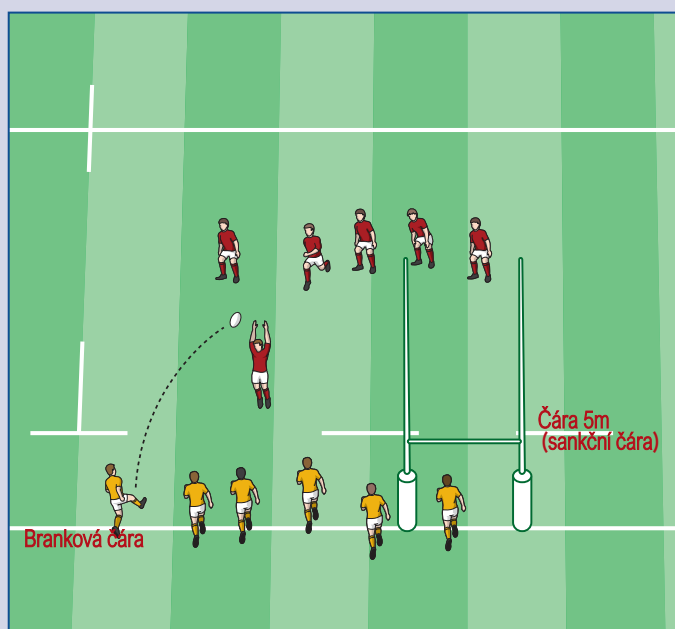
20. Nebezpečná hra v rucku nebo maulu.

- a. Hráč nesmí vrážet do rucku nebo maulu. Vrážení zahrnuje jakýkoliv kontakt bez přivázání k jinému hráči v rucku nebo maulu.
- b. Hráč nesmí učinit kontakt se soupeřem nad úrovní ramen.
- c. Hráč nesmí úmyslně bortit ruck nebo maul.
- d. Hráč může odtlačit zvedače (jacklera) ze souboje v rucku, ale nesmí svou vahou padnout na na něj nebo mířit na dolní končetiny.

## OSTATNÍ ZAHAJOVACÍ KOPY (DROPY)

11. Hra je obnovena výkopem z 22 metrů, pokud na rozdíl od výkopu nebo znovu zahajovacího kopu, je míč zahrán nebo zanesen do brankoviště útočícím hráčem a je soupeřem umrtven.
12. Hra je obnovena výkopem z brankové čáry pokud:
  - a. Míč je zahrán nebo zanesen do brankoviště útočícím hráčem a je soupeřem držen nahoře.
  - b. Útočný kop, jiný než výkop, znovuzahajovací kop po bodování, pokus o drop gól nebo trestný kop, je přiklepnut bránícím týmem v jejich brankovišti.
  - c. Útočící hráč udělá předhoz v soupeřově brankovišti.
13. Výkop:
  - a. Je proveden na místě popsaném v tabulce. **Trest:** Mlýn.
  - b. Musí být proveden bez zdržení. **Trest:** Volný kop.
  - c. Musí přeletět sankční čáru, jak je uvedena v tabulce. **Trest:** Nekopající tým má volbu opakování kopu nebo mlýnu.
  - d. Nesmí letět přímo do autu. **Trest:** Tým soupeře volí jednu z následujících možností:
    - i. Opakování výkopu; nebo
    - ii. Mlýn; nebo
    - iii. Autové seřazení; nebo
    - iv. Rychlé vřazování.
14. Soupeř nesmí postoupit před sankční čáru před provedením kopu. **Trest:** Volný kop.
15. Soupeř, který je před sankční čarou nesmí zdržovat nebo bránit výkopu. **Trest:** Trestný kop.

16. Pokud míč přeletí sankční čáru, ale je zanesen zpět, hra pokračuje.
17. Pokud míč nepřeletí sankční čáru, může být použita výhoda.
18. Pokud výkop doletí do soupeřova brankoviště, aniž by se dotkl jakéhokoliv hráče, a soupeř míč bez zdržení přiklepne nebo míč přejde do autu vedle brankoviště nebo na nebo za koncovou čáru, tým, který nekopal, má možnost opakování výkopu nebo mlýnu.
19. Spoluhráči kopáče musí být v době kopu za míčem. Ti, kteří jsou v době kopu před míčem, mohou být potrestáni, pokud se nevrací a zasahují do hry, dokud nejsou uvedeni do hry akcí spoluhráče. **Trest: Mlýn.**



Výkop z brankové čáry

## AUTOVÉ SEŘAZENÍ

8. Kde je hra znovu zahájena autovým seřazením a který tým vhazuje je určeno následovně::
- a. Obecně

Událost	Místo čáry vhazování	Kdo vhazuje
Hráč na své polovině kopně míč nepřímou do autu v soupeřově 22. Buď tým nevnesl míč na svou polovinu, nebo došlo na své polovině ke skládce, maulu nebo rucku, nebo se soupeř dotkl míče na této polovině. Tato varianta nelze použít při výkopu nebo jakémkoliv znovu zahajovacím kopu.	Kde míč přešel pomezí čáry.	Kopající tým
Hráč s míčem přejde do autu nebo kopne míč nepřímou do autu (jinak než kopem ze své poloviny do autu v soupeřově 22)	Kde se hráč nebo míč dotkne pomezí čáry nebo území za ní.	Soupeř.
Hráč neúmyslně odrazí, přihraje nebo hodí míč do autu.	Kde míč přešel pomezí čáry.	Soupeř.
Míč se dotkne hráče a přímo přejde do autu.	Kde míč přešel pomezí čáry, nebo v místě na pomezí čáře nejbližší místo, kde se míč dotkl hráče, podle toho, co je blíže hráčově brankové čáře.	Soupeř.

Událost	Místo čáry vřazování	Kdo vřazuje
Míč se dotkne hráče a odrazí se do autu.	Kde míč přešel pomezni čáru.	Soupeř.
Hráč, který je v autu, chytí nebo zdvihne míč, který dosáhl rovinu autu.	Kde míč přešel pomezni čáru.	Tým hráče, který chytí nebo zdvihl míč.
Hráč, který je v autu, chytí nebo zdvihne míč, který nedosáhl rovinu autu.	Kde hráč stojí	Soupeř

**b. Míč je kopnut přímo do autu z výkopu nebo znovuzahajovacího kopu**

Událost	Místo čáry vřazování	Kdo vřazuje
Míč přejde do autu přímo z výkopu nebo znovuzahajovacího kopu po bodování.	Pokud je zvolen aut, vřazování je provedeno na místě, kde míč dosáhl pomezni čáry nebo na půlící čáře, podle toho, co je blíže brankové čáře kopáče.	Tým, který nekopal
Míč přejde do autu přímo z výkopu z 22 m/brankové čáry.	Pokud je zvolen aut, vřazování je provedeno na místě, kde míč dosáhl pomezni čáry nebo na sankční čáře výkopu z 22 m/brankové čáry, podle toho, co je blíže brankové čáře kopáče.	Tým, který nekopal

## PRINCIP

Trestné a volné kopy jsou nařizovány ke znovuzahájení hry po přestupcích.

## MÍSTO TRESTNÉHO NEBO VOLNÉHO KOPU

1. Značka pro trestný nebo volný kop musí být ve hřišti a ne blíže než 5 metrů od brankové čáry, jak ukazuje tabulka:

Přestupek	Místo trestného nebo volného kopu
Když je míč ve hře s výjimkou pozdního napadení po kopu.	Na místě přestupku
Když je míč mrtvý.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Na místě, kde by byla hra znovu zahájena, nebo pokud je toto místo na pomezí čáře nebo v území 15 metrů od ní, je značka na čáře 15 metrů proti tomuto místu.</li> <li>- Pokud by byla hra znovu zahájena výkopem z 22m/Brankové čáry, je značka kdekoli na sankční čáře (rozhodne tým, který se neprovinil)offending team decides).</li> </ul>
Jakýkoliv přestupek mimo hrací plochu, zatímco je míč ve hře.	Na průsečíku čáry 15 metrů a čáry procházející místem přestupku, nebo, pokud došlo k přestupku v autu vedle brankoviště nebo za koncovou čárou, na průsečíku čáry 5 metrů a čáry procházející místem přestupku, ale ne méně než 15 metrů od pomezí čár.
Jakýkoliv přestupek v autovém seřazení.	15 metrů od pomezí čáry na čáře vhažování
Ofsajd v herní fázi.	Na čáře ofsajdu provinivšího se týmu.
Jakýkoliv další přestupek původně se provinivšího týmu po nařízení prvního trestného nebo volného kopu, ale před jeho provedením.	Posunutí o 10 metrů od původního místa.



## MÍČ DRŽENÝ NAHOŘE V BRANKOVIŠTI

16. Když je hráč s míčem držen v brankovišti tak, že nemůže míč položit nebo hrát, je míč mrtvý. Hra je znovu zahájena výkopem z brankové čáry.