



# Legile Jocului de Rugby

Împreună cu Carta Jocului

2016



WORLD  
RUGBY™

Copyright © World Rugby 2016

Toate drepturile rezervate. Multiplicarea, distribuirea sau transmiterea acestei lucrări, fie prin fotocopiere sau stocare în orice format prin mijloace electronice sau de alt fel, fără permisiunea scrisă a World Rugby (demers care trebuie adresat World Rugby), sunt interzise.

Dreptul World Rugby de a fi considerat autor al acestei lucrări este afirmat aici în concordanță cu Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

Publicat de World Rugby

Publisher ISBN: 978-1-907506-72-7



**World Rugby**

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

**Tel.** +353-1-2409-200

**Web.** [worldrugby.org](http://worldrugby.org) **Email.** [info@worldrugby.org](mailto:info@worldrugby.org)

# worldrugby.org/laws

Web site-ul World Rugby de instruire cu privire la Legile Jocului

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano  
• Română • Nederlands • Afrikaans • Xhosa • Português



- Citiți Legile Jocului și Carta World Rugby a Jocului
- Urmăriți clipuri video și animație digitală cu privire la aplicarea Legilor
- Efectuați un test de auto-examinare și descărcați certificatul de cunoaștere a Legilor
- Descărcați Legile Jocului în format PDF

Obțineți acum gratuit aplicația iPhone/iPad



Available on the  
**App Store**

Explicații ale textului și ale schemelor grafice .....	1
Cuvânt înainte .....	3
Definiții .....	4
Carta Jocului .....	10
<b>Înainte de joc .....</b>	<b>24</b>
<b>Legea 1</b> Terenul .....	25
<b>Legea 2</b> Balonul .....	31
<b>Legea 3</b> Numărul jucătorilor – Echipa .....	33
<b>Legea 4</b> Echipamentul jucătorilor .....	41
<b>Legea 5</b> Timpul .....	45
<b>Legea 6</b> Oficialii jocului .....	48
<b>6.A</b> Arbitrul .....	48
<b>6.B</b> Judecătorii de margine și Arbitrii asistenți .....	53
<b>6.C</b> Persoane suplimentare .....	57

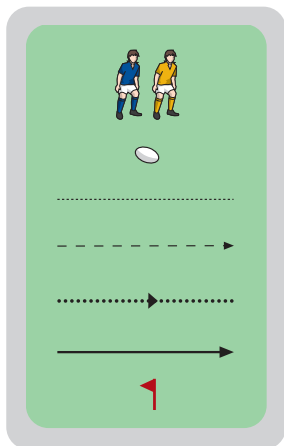
## În timpul jocului

<b>Procedee de desfășurare a jocului .....</b>	<b>58</b>
<b>Legea 7</b> Modalități de a juca .....	59
<b>Legea 8</b> Avantajul .....	60
<b>Legea 9</b> Modalități de a marca .....	62
<b>Legea 10</b> Antijocul .....	66
<b>Legea 11</b> Ofsaid și "în joc" în jocul curent .....	75
<b>Legea 12</b> Înainte sau pasa înainte .....	81

<b>În câmpul de joc</b> .....	<b>84</b>
<b>Legea 13</b> Lovitura de începere și loviturile de reîncepere .....	85
<b>Legea 14</b> Balon la pământ – Fără placaj .....	92
<b>Legea 15</b> Placajul. Purtător de balon adus la pământ .....	94
<b>Legea 16</b> Ruck .....	102
<b>Legea 17</b> Mol .....	107
<b>Legea 18</b> Marc .....	113
<b>Reluarea jocului</b> .....	<b>116</b>
<b>Legea 19</b> Margine și aliniament .....	117
<b>Legea 20</b> Grămada .....	138
<b>Legea 21</b> Lovituri de pedeapsă și libere .....	151
<b>Terenul de țintă</b> .....	<b>158</b>
<b>Legea 22</b> Terenul de țintă .....	159
<b>Legi specifice jucătorilor sub 19 ani</b> .....	<b>168</b>
<b>Legi specifice pentru jocul de rugby în 7</b> .....	<b>172</b>
<b>Legi specifice pentru jocul de rugby în 10</b> .....	<b>182</b>
<b>Gestica arbitrului</b> .....	<b>190</b>

## SCHEME GRAFICE

În această carte sunt folosite următoarele convenții cu privire la schemele grafice:



Jucători

Balon

Traectoria balonului în urma unui șut

Traectoria balonului în urma unei pase

Traectoria balonului în urma unui înainte /  
unei blocări a șutului

Traectoria jucătorului

Stâlpul steagului

## TEXT

În această publicație, modificările din 2016 sunt indicate prin:



Modificările Legilor aflate în curs de testare sunt indicate prin:



Loviturile de pedeapsă sunt indicate prin:

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Loviturile libere sunt indicate prin:

**Sanctiune:** Lovitură liberă



# CUVÂNT ÎNAINTE



WORLD  
RUGBY™

## CUVÂNT ÎNAINTE

Obiectivul jocului este ca două echipe formate din 15 sau 7 jucători fiecare, practicând un joc corect în conformitate cu Legile și în spirit de sportivitate, să poarte, să paseze, să șuteze balonul și să-l aducă la pământ, pentru a marca cât mai multe puncte, echipa care a marcat cel mai mare număr de puncte fiind câștigătoarea jocului.

Legile Jocului, împreună cu setul de prevederi specifice pentru jucătorii sub 19 ani și pentru jocul în 7, sunt complete și cuprind tot ceea ce este necesar pentru ca jocul să se desfășoare corect și cinstit.

**Rugbyul este un sport care solicită contactul fizic, de aceea implică și anumite pericole. Este foarte important ca jucătorii să respecte Legile Jocului și să fie conștienți că trebuie să se protejeze atât pe ei, cât și pe ceilalți.**

**Jucătorii au responsabilitatea de a fi pregătiți fizic și tehnic, de a respecta Legile Jocului și în acest cadru de a adopta o manieră nepericuloasă de joc.**

**Persoanele care antrenează sau pregătesc jucătorii au responsabilitatea de a se asigura că aceștia sunt pregătiți după o metodologie ce garantează respectul Legilor Jocului și practicarea în siguranță a acestuia.**

Arbitrul are datoria de a aplica toate prevederile Legilor Jocului în mod corect la fiecare meci, cu excepția cazurilor în care Consiliul World Rugby a autorizat aplicarea unor variațiuni experimentale.

Federațiile au datoria să asigure cadrul necesar ca jocul, indiferent de nivel, să se desfășoare în condiții de disciplină și de sportivitate. Acest lucru nu este numai datoria arbitrilor, ci revine ca responsabilitate tuturor federațiilor, comitetelor, asociațiilor și cluburilor afiliate.

## A

**Afară din joc:** Acest lucru se întâmplă când balonul sau purtătorul de balon a ajuns în margine sau în margine de țintă, sau a atins sau depășit linia de balon mort.

**Aliniament:** Legea 19 - Margine și aliniament.

**Antijoc:** Legea 10 - Antijocul.

**Arbitru:** Legea 6 - Oficialii jocului.

**Așezător:** Jucător care ține balonul pe pământ pentru a-și ajuta coechipierul să-l șuteze la o tentativă de țintă.

**Atins la pământ:** Legea 22 - Terenul de țintă.

**Avantaj:** Legea 8 - Avantajul.

## B

**Balon mort:** Balonul este în afara jocului. Aceasta se întâmplă când balonul a ieșit în afara suprafeței de joc și a rămas acolo, sau când arbitrul a fluierat pentru a indica o întrerupere, sau când a fost executată o transformare.

## C

**Cartonaș galben:** Un cartonaș de culoare galbenă arătat unui jucător care a fost avertizat și eliminat temporar pentru 10 minute timp de joc.

**Cartonaș roșu:** Un cartonaș de culoare roșie arătat unui jucător care a fost eliminat definitiv pentru încălcarea prevederilor Legii 10 - Antijocul sau a Legii 4.5(c).

**Căpitan:** Jucător nominalizat de către echipă. Numai căpitanul are permisiunea să consulte arbitrul în timpul jocului și este singurul responsabil pentru alegerea opțiunilor care decurg din deciziile arbitrului.

**Câmpul de joc:** Legea 1 - Terenul.

**Circulație razantă:** Legea 19 - Margine și aliniament.

**Coechipier:** Alt jucător din aceeași echipă.

**Colț zburător:** Legea 10 - Antijocul.

**Culcarea balonului:** Legea 22 - Terenul de țintă.

### D

**Dincolo, în spatele sau în fața unei poziții:** Cu ambele picioare, exceptând cazul în care contextul nu o permite.

**Depășire:** Un jucător depășește o linie cu unul sau ambele picioare; linia poate fi reală (linia de țintă) sau imaginară (linia de ofsaid).

### E

**Echipă în apărare:** Echipa în a cărei jumătate de teren se joacă; adversarii sunt echipa în atac.

**Echipă în atac:** Echipa care se află în terenul advers când jocul se desfășoară acolo.

**Eliminat temporar:** Legea 10 - Antijocul.

### F

**Federație (Uniune):** Organismul de control sub a cărui jurisdicție se dispută meciul; pentru un meci internațional înseamnă World Rugby sau un Comitet al acestuia.

**Flanker:** Jucători înaintași care de obicei poartă numerele 6 și 7.

### G

**Grămadă:** Legea 20 - Grămadă. O formațiune de jucători din fiecare echipă, legați împreună, pentru a permite reluarea jocului prin introducerea balonului între ei.

**Grămadă simulată:** O grămadă simulată este la fel ca o grămadă normală, cu excepția faptului că echipele nu își dispută posesia balonului; echipă care are introducerea balonului trebuie să-l câștige și nicio echipă nu are voie să împingă.

### I

**Incinta de joc:** Legea 1 - Terenul.

**Infraționi repetate:** Legea 10 - Antijocul.

**Introducere (repunere):** Acțiunea jucătorului care introduce balonul în grămadă sau care repune la aliniament.

### Î

**În apropiere:** Legea 14 - Balon la pământ - Fără placaj. Într-un interval de 1 m.

**În joc:** Legea 11 - Ofsaid și „în joc” în jocul curent.

**Înainte:** Legea 12 - Înainte sau pasa înainte.

**Încercare:** Legea 9 - Modalități de a marca.

**Încercare de penalizare:** Legea 10 - Antijocul.

**Încercare în forță:** Legea 22 - Terenul de țintă.

**Înlocuitori:** Legea 3 - Numărul de jucători - Echipa.

## J

**Joc periculos:** Legea 10 - Antijocul.

**Jucat:** Balonul este jucat atunci când este atins de un jucător.

**Jucător din linia întâi:** Legea 20 - Grămadă. Jucători înaintași reprezentați de stâlpul de pe partea deschisă, trăgător și stâlpul de pe partea închisă. Acești jucători poartă de obicei numerele 1, 2 și 3.

**Judecător de margine:** Legea 6 - Oficialii jocului.

## L

**Legare:** Prinderea fermă a corpului unui alt jucător, de la umeri la șolduri, cu tot brațul, de la mână la umăr.

**Linia de balon mort:** Legea 1 - Terenul.

**Linia de ofsaid:** O linie imaginară pe lățimea terenului de la o linie de margine la alta, paralelă cu liniile de țintă, poziția ei variind în funcție de prevederile Legilor.

**Linia de margine:** Legea 1 - Terenul.

**Linia de margine de țintă:** Legea 1 - Terenul.

**Linia de repunere:** Legea 19 - Margine și aliniament. O linie imaginară perpendiculară pe linia de margine în locul unde balonul este repus.

**Linia de țintă:** Legea 1 - Terenul.

**Linie prin marcaj:** O linie paralelă cu linia de margine, dacă nu este altfel definită.

**Lovitură așezată:** Balonul este șutat după ce a fost așezat pe pământ în acest scop.

**Lovitură de începere:** Legea 13 - Lovitura de începere și loviturile de reîncepere.

**Lovitură de pedeapsă:** Legea 21 - Lovituri de pedeapsă și libere. O lovitură de picior acordată echipei nevinovate după o infracțiune a adversarilor. O lovitură de pedeapsă dictată în urma unei infracțiuni este acordată pe locul infracțiunii, cu excepția cazului în care o Lege precizează altfel.

**Lovitură de pedeapsă la țintă:** Legea 9 - Modalități de a marca.

**Lovitură de picior:** Procedeu tehnic de lovire a balonului cu orice parte a piciorului, cu excepția călcâiului, de la degete până la genunchi, dar neincluzând genunchiul; lovitura trebuie să deplaseze balonul pe o distanță vizibilă din mână sau de-a lungul terenului.

**Lovitură de picior căzută:** Legea 9 - Modalități de a marca.

**Lovitură de picior din zbor:** Balonul este lăsat să cadă din mână (mâini) și apoi este șutat înainte să atingă pământul.

**Lovitură de reîncepere de la 22 m:** Legea 13 - Lovitura de începere și loviturile de reîncepere.

**Lovitură din drop:** Balonul este lăsat să cadă pe pământ din mână (mâini) și apoi este șutat în timp ce este pe traiectorie ascendentă după prima atingere a pământului.

**Lovitură liberă:** Legea 21 - Lovituri de pedeapsă și libere. O lovitură de picior acordată echipei nevinovate după o infracțiune a adversarilor. O lovitură liberă dictată în urma unei infracțiuni este acordată pe locul infracțiunii, cu excepția cazului în care o Lege precizează altfel.

## M

**Marc:** Legea 18 - Marc.

**Margine:** Legea 19 - Margine și aliniament.

**Mijlocaș la grămadă:** Jucătorul care introduce balonul în grămadă, care poartă de obicei numărul 9.

**Mol:** Legea 17 - Mol.

## O

**Obstrucție:** Legea 10 - Antijocul.

**Ofsaid:** Legea 11 - Ofsaid și „în joc” în jocul curent.

**Ofsaid conform legii de 10 metri:** Legea 11 - Ofsaid și „în joc” în jocul curent.

**Organizator de joc:** Acesta poate fi o federație, un grup de federații sau o organizație afiliată la World Rugby, responsabilă de organizarea jocului.

## P

**Pasă:** Un jucător aruncă balonul altui jucător; dacă un jucător dă balonul altui jucător, fără să-l arunce, și aceasta este o pasă.

**Pasă înainte:** Legea 12 - Înainte sau pasa înainte.

**Pauză:** Intervalul de timp dintre două reprize.

**Placaj:** Legea 15 - Placajul. Purtător de balon adus la pământ.

**Planul:** Legea 1 - Terenul.

**Posesie:** Situație când un jucător poartă balonul sau o echipă îl controlează; de exemplu când balonul se află într-o jumătate a unei grămezi sau a unui ruck pe partea unei echipe.

**Primitor:** Legea 19 - Margine și aliniament.

**Prindere anticipată:** Legea 19 - Margine și aliniament. Prinderea unui coechipier în aliniament înainte ca balonul să fie repus.

**Purtător de balon:** Jucătorul care are balonul.

## R

**Rană deschisă sau sângerândă:** Legea 3 - Numărul de jucători – Echipa.

**Repunere lungă:** Legea 19 - Margine și aliniament.

**Ridicare:** Legea 19 - Margine și aliniament.

**Ruck:** Legea 16 - Ruck.

## S

**Sanctiune:** Acțiunea punitivă a arbitrului împotriva unui jucător sau a echipei vinovate.

**Sin bin:** O suprafață special delimitată unde un jucător eliminat temporar trebuie să rămână pentru 10 minute timp de joc.

**Spre interiorul terenului:** Dinspre margine spre interiorul terenului.

**Stâlp:** Legea 20 - Grămadă. Jucătorii de pe părțile stângă și dreaptă ale trăgătorului într-o grămadă, care de obicei poartă numerele 1 și 3.

**Stâlp de pe partea deschisă:** Legea 20 - Grămadă. Jucătorul de pe partea stângă a liniei întâi într-o grămadă, care de obicei poartă numărul 1.

**Stâlp de pe partea închisă:** Legea 20 - Grămadă. Jucătorul din linia întâi a unei grămezi aflat pe partea dreaptă, care de obicei poartă numărul 3.

**Substituți:** Legea 3 - Numărul de jucători - Echipa.

**Suprafața de joc:** Legea 1 - Terenul.

**Suspendat temporar:** Legea 10 - Antijocul.

**Șarja de cavalerie:** Legea 10 - Antijocul

### T

**Tampon:** Acțiunea purtătorului de balon de a se apăra de un adversar folosind palma.

**Teren de țintă:** Legea 22 - Terenul de țintă.

**Timp de joc:** Timpul de joc scurs care exclude timpul pierdut, așa cum este definit în Legea 5 - Timpul.

**Timp efectiv:** Timpul scurs care include timpul pierdut pentru orice fel de motiv.

**Transformare:** Legea 9 - Modalități de a marca.

**Transformată:** O transformare executată cu succes.

**Trăgător:** Legea 20 - Grămadă. Jucătorul din mijlocul primei linii dintr-o grămadă, care poartă de obicei numărul 2.

### Ț

**Țintă:** Un jucător marchează o țintă șutând balonul peste bara transversală și printre stâlpii de țintă ai echipei adverse, din câmpul de joc, printr-o lovitură de picior așezată sau căzută. O țintă nu poate fi marcată dintr-o lovitură de începere, de reîncepere sau dintr-o lovitură liberă.

### U

**Ultimul picior:** Piciorul ultimului jucător dintr-o grămadă, ruck sau mol, cel mai apropiat de linia de țintă a aceluia jucător.

**22-ul:** Legea 1 - Terenul.



# CARTA JOCULUI

Împreună cu Valorile Fundamentale ale World Rugby

## Introducere

**Jocul care la origine a fost o simplă distracție s-a transformat într-un fenomen global cu structuri administrative și strategii complexe. Jocul de rugby este practicat în prezent în toată lumea, uneori pe stadioane gigantice. Ca orice altă activitate care captează interesul și entuziasmul celor mai diverse categorii de oameni, jocul de rugby prezintă multiple caracteristici și aspecte.**

Dincolo de jocul în sine, rugby-ul cultivă valori sociale și afective, precum curajul, loialitatea, sportivitatea, disciplina și spiritul de echipă. Scopul acestei Carte este să stabilească o serie de criterii de evaluare a manierei de joc și a comportamentului sportiv în jocul de rugby. Obiectivul Cartei Jocului este de a garanta faptul că jocul de rugby își va conserva caracterul său unic atât pe, cât și în afara terenului.

Carta Jocului prezintă principiile de bază ale jocului de rugby raportate atât la joc și antrenament, cât și la elaborarea și aplicarea Legilor Jocului. Carta Jocului este o completare importantă a Legilor Jocului, având drept obiectiv stabilirea unor norme pentru toți cei implicați în fenomen, indiferent de nivel.

**INTEGRITATE**

**PASIUNE**

**SOLIDARITATE**

**DISCIPLINA**

**RESPECT**

## Principiile jocului

### CONDUITĂ

Legenda lui William Webb Ellis, care pentru prima dată a luat în mâini balonul de fotbal și a alergat cu el în timpul unui joc desfășurat la școala din Rugby, a supraviețuit în ciuda tuturor teoriilor ostile încă din acea zi a anului 1823. Într-un anume fel, este firesc ca originea jocului de rugby să fie pusă pe seama unui act curajos de sfidare.

La prima vedere pare dificil de identificat setul de principii ce stau la baza unui joc care, pentru privitorul neinstruit, pare a fi o sumă de contradicții. De exemplu, este perfect acceptabil ca un jucător să exercite o presiune fizică maximă asupra unui adversar, în încercarea de a câștiga posesia balonului, însă nicidecum să provoace o accidentare, în mod intenționat sau malițios.

Acestea sunt limitele între care trebuie să acționeze jucătorii și arbitrii, iar codul de conduită depinde atât de capacitatea lor de a face această distincție fină, cât și de disciplina și controlul individuale și colective.

### SPIRIT

O bună parte a atracției exercitate de jocul de rugby, se datorează faptului că acesta se dispută atât în litera, cât și în spiritul Legilor Jocului. Responsabilitatea punerii în practică a acestui principiu nu este a unui singur individ, ci îi privește deopotrivă pe antrenori, căpitani, jucători și arbitri.



# Integritate

Integritatea este esența aluatului din care este plămădit  
Jocul de Rugby, izvorînd din cinste și fair play

## Principiile jocului

Disciplina, controlul și respectul reciproc generează spiritul jocului, acestea fiind calitățile care dau naștere camaraderiei și fairplay-ului, esențiale pentru succesul și supraviețuirea unui joc atât de solicitant fizic.

Principiile jocului pot părea valori și tradiții învechite, însă ele au trecut testul timpului și rămân la fel de importante pentru viitorul jocului de rugby, la toate nivelurile la care acesta este practicat, așa cum au fost tot timpul în îndelungata și remarcabila sa istorie. Principiile jocului reprezintă elementele fundamentale pe care se bazează rugbyul, acestea conferind participanților posibilitatea de a identifica elementele distinctive care formează caracterul aparte al acestui sport.

### OBIECTIV

Obiectivul jocului este ca două echipe formate din cincisprezece jucători fiecare, practicând un joc corect în conformitate cu Legile și în spirit de sportivitate, să poarte, să paseze, să șuteze balonul și să-l aducă la pământ, pentru a marca cât mai multe puncte.

Jocul de rugby este practicat de bărbați și de femei, de băieți și de fete din întreaga lume. Mai mult de trei milioane de oameni cu vârste între 6 și 60 de ani practică regulat acest joc.

Datorită paletei largi de calități necesare jocului, persoane cu diverse calități fizice și abilități au șansa de a participa la toate nivelurile.



# Pasiune

Oamenii de rugby au un entuziasm deosebit față de Joc. Jocul de Rugby generează emoție, atașament afectiv și simțul apartenenței la marea familie a Rugbyului

## Principiile jocului

### DISPUTĂ ȘI CONTINUITATE

Disputa pentru posesia balonului este una din trăsăturile-cheie ale jocului de rugby. Aceste dispute apar în timpul jocului, îmbrăcând diverse forme:

- în timpul contactului
- în jocul curent
- în timpul reluării jocului prin grămezi, aliniamente și lovituri de începere.

Disputele sunt echilibrate în așa fel încât să recompenseze calitățile superioare etalate în acțiunea precedentă. De exemplu, o echipă forțată să trimită balonul în margine din cauza inabilității sale de a menține posesia este privată de repunerea în aliniament. În mod similar, o echipă care face un înainte sau o pasă înainte pierde introducerea la grămada ulterioară. Avantajul trebuie să aparțină echipei care repune, deși este important ca aceste aspecte ale jocului să fie disputate cinstit.

Scopul echipei care are posesia este acela de a menține continuitatea jocului, împiedicând echipa adversă să câștige posesia balonului prin mijloace tehnice, de a avansa și de a înscrie puncte. Nereușita acestor acțiuni conduce la pierderea posesiei în favoarea echipei adverse, fie din cauza propriilor deficiențe, fie datorită calității apărării adverse. Dispută și continuitate, profit și pierdere.

În timp ce una dintre echipe încearcă să mențină continuitatea posesiei, echipa adversă se va strădui să câștige posesia. Acest fapt furnizează echilibrul esențial între continuitatea jocului și continuitatea posesiei. Acest echilibru al disputei și al continuității se aplică atât în cazul momentelor fixe și semifixe, cât și în jocul curent.



# Solidaritate

Rugbyul posedă un spirit unificator care creează prietenii pe viață, camaraderie, spirit de echipă și loialitate care transcend deosebirile culturale, geografice, politice și religioase

## Principiile Legilor

Principiile pe care se bazează Legile Jocului sunt:

### UN SPORT PENTRU TOȚI

Legile Jocului oferă posibilitatea de participare unor jucători având diferite vârste, sexe, calități fizice sau tehnice, la diferite niveluri de joc, într-un cadru sigur, competitiv și plăcut. Este datorია tuturor celor care practică jocul de rugby să cunoască amănunțit Legile Jocului.

### MENȚINEREA IDENTITĂȚII

Legile Jocului trebuie să asigure menținerea trăsăturilor distinctive ale jocului de rugby, realizate prin grămezi, aliniamente, moluri, ruck-uri, lovituri de începere sau de reîncepere. De asemenea, trăsăturile esențiale cu privire la dispută și continuitate – pasa înapoi, placajul.



# Disciplina

Disciplina este o parte integrantă a Jocului, atât pe cât și în afara terenului, fiind reflectată prin atașamentul față de Legi, Reguli și Valorile Fundamentale ale Rugbyului

## Principiile Legilor

### PLĂCERE ȘI DISTRAȚIE

Legile Jocului oferă cadrul pentru ca un joc să fie plăcut atât pentru jucători, cât și pentru spectatori. Dacă ocazional aceste obiective par incompatibile, plăcerea și distracția sunt sporite prin măsuri menite să pună în valoare toate calitățile jucătorilor. Pentru a obține dreapta măsură, Legile Jocului sunt evaluate în mod constant.

### APLICARE

Jucătorii au obligația de a respecta Legile Jocului și de a se conforma principiilor fairplay-ului.

Legile Jocului trebuie aplicate în așa fel, încât jocul să se desfășoare în conformitate cu principiile de joc. Arbitrul și judecătorii de margine pot să îndeplinească acest obiectiv prin corectitudine, consistență în decizii, simț al jocului și, în cazul unui nivel ridicat, management. În schimb, antrenorii, căpitanii și jucătorii au responsabilitatea de a respecta autoritatea oficialilor jocului.



# Respect

Respectul pentru coechipieri, adversari, oficiali și toți ceilalți implicați în Joc este de o importanță covârșitoare

## Concluzie

Jocul de rugby este prețuit ca sport pentru bărbați și femei, pentru băieți și fete. Dezvoltă calități precum spiritul de echipă, înțelegerea, cooperarea și respectul pentru colegi. Pietrele sale de temelie sunt dintotdeauna plăcerea de a participa, curajul, îndemânarea cerută de joc, iubirea pentru un joc de echipă care îmbogățește viețile tuturor celor implicați și prietenia trainică insuflată de interesul comun pentru joc.

O camaraderie extraordinară se leagă înainte și după joc, tocmai datorită, și nu în ciuda, însușirilor atletice și solicitante fizic ale jocului de rugby. Îndelunga tradiție potrivit căreia jucători din echipe adverse petrec împreună în afara gazonului și în diverse contexte sociale rămâne o caracteristică definitorie a jocului de rugby.

Jocul de rugby a intrat definitiv în era profesionistă, dar și-a păstrat etosul și tradițiile unui joc practicat de plăcere. Într-o vreme când multe valori sportive tradiționale se estompează sau chiar sunt sfidate, rugby-ul este îndreptățit să fie mândru de capacitatea sa de a păstra standarde înalte de sportivitate, etică și fairplay. Sperăm că prezenta Cartă va ajuta la consolidarea acestor prețioase valori.

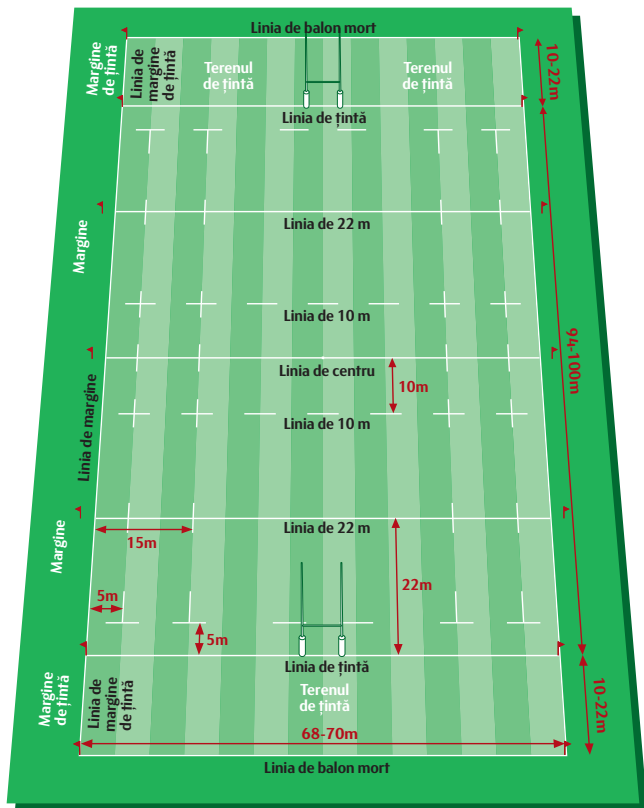


# ÎNAINTE DE JOC

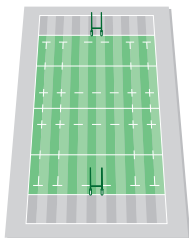
---

- Legea 1** Terenul
- Legea 2** Balonul
- Legea 3** Numărul jucătorilor – Echipa
- Legea 4** Echipamentul jucătorilor
- Legea 5** Timpul
- Legea 6** Oficialii jocului

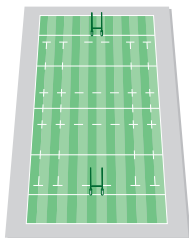
# Legea 1 Terenul



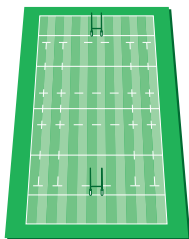
*Planul*



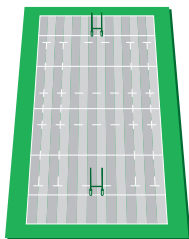
*Câmpul de joc*



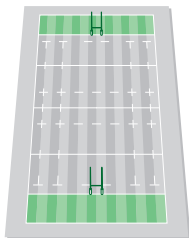
*Suprafața de joc*



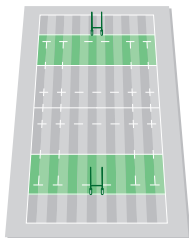
*Incinta de joc*



*Zona perimetrului*



*Terenul de fintă*



*22-ul*

## DEFINIȚII

**Terenul** este suprafața totală prezentată în plan. Terenul cuprinde:

**Câmpul de joc** este suprafața delimitată de liniile de țintă și de liniile de margine. Aceste linii nu fac parte din câmpul de joc.

**Suprafața de joc** cuprinde câmpul de joc și terenurile de țintă (detaliile sunt date în plan). Liniile de margine, de margine de țintă și de balon mort nu fac parte din suprafața de joc.

**Incinta de joc** cuprinde suprafața de joc și un spațiu împrejurul acesteia, nu mai îngust de 5 m acolo unde este posibil, numit zona perimetrului.

**Terenul de țintă** este suprafața cuprinsă între linia de țintă, liniile de margine de țintă și linia de balon mort. Acesta include linia de țintă, dar nu include linia de balon mort sau liniile de margine de țintă.

**22-ul** este suprafața cuprinsă între linia de țintă și linia de 22 m, incluzând linia de 22 m și excluzând linia de țintă.

**Planul**, cu toate denumirile și dimensiunile lui, face parte integrantă din Legile Jocului.

### 1.1 SUPRAFAȚA INCINTEI DE JOC

- (a) **Condiție.** Suprafața trebuie să prezinte condiții de siguranță a jocului în orice moment.
- (b) **Tipul suprafeței.** Suprafața poate să fie iarbă, dar, de asemenea, poate să fie și nisip, argilă, zăpadă sau iarbă artificială. Jocul se poate disputa pe zăpadă, cu condiția ca zăpada și suprafața de sub aceasta să prezinte condiții de siguranță pentru desfășurarea jocului. Este interzisă folosirea unei suprafețe în permanență dure, precum asfaltul sau cimentul. În cazul suprafeței din iarbă artificială, trebuie respectate prevederile Regulamentului 22 al World Rugby.

### 1.2 DIMENSIUNILE INCINTEI DE JOC

- (a) **Dimensiuni.** Câmpul de joc nu trebuie să depășească 100 m lungime. Fiecare teren de țintă nu trebuie să depășească 22 m lungime. Suprafața de joc nu trebuie să depășească 70 m lățime.

- (b) Lungimea și lățimea suprafeței de joc trebuie să fie cât mai apropiate de dimensiunile indicate. Toate suprafețele trebuie să fie dreptunghiulare.
- (c) Distanța de la linia de țintă până la linia de balon mort nu va fi mai mică de 10 m acolo unde este posibil.
- (d) În ceea ce privește:
  - (i) Jocurile dintre echipa națională de seniori sau a doua echipă reprezentativă de seniori a unei federații împotriva echipei naționale sau a celei de-a doua echipe reprezentative de seniori a unei alte federații; și
  - (ii) Jocurile internaționale de rugby în șapte;dimensiunile trebuie să fie cât mai apropiate posibil de valorile maxime legale și nu mai mici de 94 m lungime a câmpului de joc, 68 m lățime, și cu o lungime minimă de 6 m a terenului de țintă. Federațiile care doresc să varieze dimensiunile minime și maxime trebuie să contacteze World Rugby pentru a obține o dispensă.
- (e) Zona perimetrului nu trebuie să fie mai mică de 5 m acolo unde este posibil.

## 1.3 LINIILE DIN INCINTA DE JOC

### (a) **Linii continue**

Liniile de balon mort și cele de margine de țintă care sunt în afara terenurilor de țintă;

Liniile de țintă care se află în cadrul terenului de țintă și în afara câmpului de joc;

Liniile de 22 m care sunt paralele cu liniile de țintă;

Linia de centru care este paralelă cu liniile de țintă; și

Liniile de margine care nu fac parte din câmpul de joc.

### (b) **Linii de poziționare**

În afara de liniile continue, toate celelalte linii sunt linii de poziționare având lungimea de 5 metri.

Există două seturi de linii de poziționare, fiecare dintre ele aflându-se la 10 metri de linia de centru, fiind paralele cu aceasta. Aceste seturi se numesc liniile de poziționare de 10 metri. Liniile de poziționare de 10 metri intersectează liniile de poziționare care sunt la 5 și 15 metri de fiecare dintre liniile de margine și sunt paralele cu acestea.

Există două seturi de linii de poziționare, fiecare dintre ele aflându-se la 5 metri de fiecare linie de margine și fiind paralele cu acestea. Aceste două seturi încep de la liniile de poziționare de 5 metri care sunt paralele cu linia de țintă și intersectează ambele linii de 22 m, ambele linii de poziționare de 10 m și linia de centru. Aceste seturi se numesc liniile de poziționare de 5 metri.

Există două seturi de linii de poziționare, fiecare dintre ele aflându-se la 15 metri de fiecare linie de margine și fiind paralele cu acestea. Aceste două seturi încep de la liniile de poziționare de 5 metri care sunt paralele cu linia de țintă și intersectează ambele linii de 22 m, ambele linii de poziționare de 10 m și linia de centru. Aceste seturi se numesc liniile de poziționare de 15 metri.

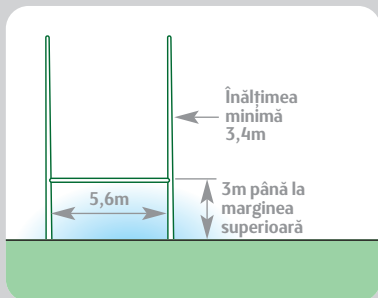
Există șase linii de poziționare la 5 metri de fiecare linie de țintă, fiind paralele cu acestea. Două dintre linii sunt poziționate astfel încât centrul acestora se găsește la 5, respectiv 15 metri de fiecare dintre liniile de margine. Alte două linii de poziționare se găsesc câte una în fața fiecărui stâlp de țintă, astfel încât distanța dintre ele să fie de 5 metri.

(c) **Centrul**

Există o linie de 0,5 m care intersectează linia de centru la mijlocul ei.

## 1.4 DIMENSIUNILE STĂLPILOR DE ȚINTĂ ȘI ALE BAREI TRANSVERSALE

- (a) Distanța dintre stâlpii de țintă este de 5,6 m.
- (b) Bara transversală se află între cei doi stâlpi de țintă, astfel încât marginea ei superioară să fie la 3 m deasupra pământului.
- (c) Înălțimea stălpilor de țintă este de minimum 3,4 m.
- (d) Când sunt atașate perne de protecție la stâlpii de țintă, distanța dintre linia de țintă și marginea exterioară a acestora este de maximum 300 mm.



**Stâlpii de țintă**

## 1.5 POZIȚIONAREA STEAGURILOR

- Sunt 14 poziții cu steaguri a căror înălțime este de minimum 1,2 m deasupra pământului.
- 8 poziții de steaguri se află la intersecțiile liniilor de țintă cu liniile de margine de țintă și a liniilor de balon mort cu liniile de margine de țintă. Aceste poziții sunt în afara terenurilor de țintă și nici nu fac parte din suprafața de joc.
- Pozițiile steagurilor situate în dreptul liniilor de 22 m și a liniei de centru se găsesc la 2 m în afara liniilor de margine în incinta de joc.

## 1.6 CONTESTAȚII PRIVIND TERENUL

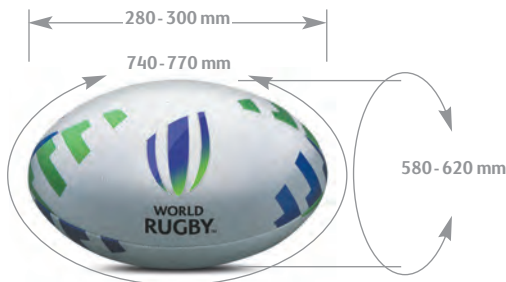
- Contestațiile privind terenul sau modul de marcare a acestuia trebuie făcute arbitrului înainte de începerea jocului.
- Arbitrul va încerca să rezolve contestațiile făcute, dar nu trebuie să înceapă jocul dacă o parte a terenului este considerată periculoasă.

### 2.1 FORMA

Balonul trebuie să fie oval și să aibă patru fâșii.

### 2.2 DIMENSIUNI

Lungimea axei mari	280-300 mm;
Circumferința mare	740-770 mm;
Circumferința mică	580-620 mm.



### 2.3 MATERIALE

Piele sau material sintetic similar. Acestea pot fi tratate pentru a deveni rezistente la apă și pentru a fi mai ușor de mânăuit.

### 2.4 MASA

410-460 grame

### 2.5 PRESIUNEA AERULUI DIN BALON LA ÎNCEPUTUL JOCULUI

65.71-68.75 kilopascali, sau 0,67-0,70 kg/cmp.

### 2.6 BALOANE DE REZERVĂ

Aceste baloane pot fi disponibile în timpul jocului, dar o echipă nu trebuie să obțină sau să încerce să obțină un avantaj prin folosirea sau schimbarea acestora.

### 2.7 BALOANE MAI MICI

Baloane de alte dimensiuni pot fi folosite pentru jocurile între copii.

### DEFINIȚII

**Echipa.** O echipă, la începutul jocului, cuprinde 15 jucători la care se adaugă jucătorii de rezervă pentru înlocuiri și/sau substituirii

**Înlocuitor.** Jucătorul care înlocuiește un coechipier accidentat.

**Substituit.** Jucătorul care înlocuiește un coechipier din motive tactice.

#### 3.1 NUMĂRUL MAXIM DE JUCĂTORI DIN SUPRAFAȚA DE JOC

Maximum: o echipă nu trebuie să aibă în suprafața de joc mai mult de 15 jucători în timpul jocului.

#### 3.2 ECHIPĂ CARE ARE MAI MULȚI JUCĂTORI DECÂT NUMĂRUL PERMIS

**Obiecție:** în orice moment, înainte sau în timpul jocului, o echipă poate formula o obiecție arbitrului privind numărul jucătorilor din echipa adversă. În momentul în care arbitrul constată că o echipă are mai mulți jucători și cere căpitanului acelei echipe să reducă numărul jucătorilor în mod corespunzător. Scorul existent în momentul formulării obiecției va rămâne neschimbat.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

#### 3.3 CÂND SUNT MAI PUȚIN DE CINCISPREZECE JUCĂTORI

Federația poate autoriza desfășurarea unor jocuri cu mai puțin de 15 jucători în fiecare echipă. În această situație se aplică toate Legile Jocului, cu mențiunea că fiecare echipă trebuie să aibă în orice moment cel puțin 5 jucători în grămadă.

**Excepție:** jocurile de rugby în 7 constituie o excepție. Aceste jocuri se vor desfășura conform variantelor Legilor Jocului specifice pentru rugby în 7.

### 3.4 JUCĂTORI DESEMNAȚI PENTRU SUBSTITUIRI

- (a) O federație poate nominaliza pentru jocurile internaționale până la opt jucători pentru înlocuiri/substituiți.
- (b) Pentru alte jocuri care se află sub jurisdicția unei federații sau organizații, aceasta stabilește numărul de înlocuiri/substituiți care se pot face, dar în limita unui maximum de opt.
- (c) O federație (sau mai multe, atunci când un joc sau o competiție este disputată între echipe din două sau mai multe federații) poate decide numărul de înlocuiri/substituiți care se pot face, dar în limita unui maximum de opt.
- (d) O echipă poate substitui până la doi jucători din linia I (sau, atunci când federația aplică Legea 3.5 (f) și (g), până la trei jucători din linia I) și până la cinci alți jucători.
- (e) Substituirile se pot face numai când balonul este mort și cu permisiunea arbitrilor.

### 3.5 LINIA ÎNTÂI - ÎNLOCUIRI ȘI SUBSTITUIRI

- (a) Este responsabilitatea echipei să se asigure că toți jucătorii de linia întâi și posibili înlocuitori de linia întâi sunt antrenați corespunzător. Nu este responsabilitatea arbitrilor să determine dacă un jucător este antrenat corespunzător pentru a juca în linia întâi.

## Legea 3 Numărul jucătorilor – Echipa

- (b) Tabelul de mai jos indică numărul minim al jucătorilor de linia întâi în funcție de numărul jucătorilor din echipă, precum și obligațiile minime cu privire la înlocuiri:

Numărul jucătorilor din echipă	Numărul minim al jucătorilor de linia întâi din echipă	Trebuie să poată înlocui la prima solicitare
15 sau mai puțini	3	–
16, 17 sau 18	4	Oricare dintre stâlpi sau trăgătorul
19, 20, 21 sau 22	5	Oricare dintre stâlpi sau trăgătorul
23	6	Stâlpul de pe partea deschisă, stâlpul de pe partea închisă și trăgătorul

O federație, având în vedere securitatea jucătorilor, poate modifica numărul minim al jucătorilor de linia întâi dintr-o echipă, precum și obligațiile minime cu privire la înlocuiri, la niveluri stabilite ale jocurilor aflate sub jurisdicția sa.

Atunci când Federația/organizatorul competiției a decis ca numărul jucătorilor dintr-o echipă să fie 23 și o echipă poate nominaliza numai doi înlocuitori de linia întâi, acea echipă va putea nominaliza numai 22 de jucători.

- (c) Înaintea meciului, fiecare echipă trebuie să anunțe arbitrul cu privire la jucătorii săi de linia întâi și la posibii înlocuitori de linia întâi, și numai acești jucători vor avea dreptul să joace în linia întâi la disputarea grămezilor normale.
- (d) Un jucător înlocuitor de linia întâi poate începe jocul pe un alt post.

### 3.6 GRĂMEZI SIMULATE

- (a) Grămezile vor deveni simulate dacă oricare dintre echipe nu dispune de o linie întâi antrenată corespunzător sau dacă așa decide arbitrul.
- (b) Federațiile/organizatorii competițiilor pot decide dacă un joc poate să înceapă sau să continue cu grămezi simulate.
- (c) Când un jucător de linia întâi părăsește suprafața de joc, fie din cauza unei accidentări, fie în urma unei eliminări temporare sau definitive, arbitrul va întreba în acel moment dacă echipa respectivă poate continua jocul cu grămezi normale. Dacă arbitrul este informat că echipa nu este în măsură să dispute grămezi normale, acesta va dicta grămezi simulate. Dacă jucătorul revine sau dacă un alt jucător de linia întâi devine disponibil, jocul poate continua cu grămezi normale.
- (d) Într-o echipă de 23 de jucători, sau la latitudinea Federației/organizatorului competiției, un jucător a cărui ieșire a determinat dictarea grămezilor simulate nu va putea fi înlocuit.
- (e) Dacă sunt disponibili, o echipă trebuie să aibă trei jucători de linia întâi în linia întâi în orice moment. Într-o grămadă simulată, participarea oricărui alt jucător la linia întâi va fi permisă numai în cazul în care nu mai există jucători înlocuitori sau substituiți de linia întâi disponibili.
- (f) Dacă în urma eliminării temporare a unui jucător de linia întâi, un alt jucător trebuie desemnat de echipă pentru a părăsi suprafața de joc, pentru a permite intrarea unui jucător de linia întâi disponibil, jucătorul desemnat nu poate reîntra decât după expirarea perioadei eliminării.
- (g) Dacă în urma eliminării definitive a unui jucător de linia întâi, un alt jucător trebuie desemnat de echipă pentru a părăsi suprafața de joc, pentru a permite intrarea unui jucător de linia întâi disponibil, jucătorul desemnat poate fi folosit ca înlocuitor/substituit.

### 3.7 ELIMINARE PENTRU ANTIJOC

Un jucător eliminat pentru anti joc nu poate fi înlocuit sau substituit. Ca excepție la această prevedere se face referire la Legea 3.5.

### 3.8 ÎNLOCUIRE PERMANENTĂ

Un jucător poate fi înlocuit permanent dacă este accidentat. Jucătorul înlocuit permanent nu poate reveni în joc. Înlocuirea jucătorului accidentat trebuie să se facă cu permisiunea arbitrului, atunci când balonul este mort.

### 3.9 DECIZIA PENTRU ÎNLOCUIRE PERMANENTĂ

- (a) Când o echipă reprezentativă națională dispută un joc, un jucător poate fi înlocuit numai când, după părerea unui medic, acesta este astfel accidentat încât nu mai este indicat să joace în acel meci.
- (b) În alte jocuri, la care federația și-a dat în mod explicit acordul, un jucător accidentat poate fi înlocuit cu avizul unei persoane cu pregătire medicală. Dacă o astfel de persoană nu este prezentă, jucătorul poate fi înlocuit cu acordul arbitrului.

### 3.10 AȚĂRIȘTEA ARBITRULUI DE A OPRI UN JUCĂTOR ACCIDENTAT SĂ JOACE

Dacă arbitrul hotărăște - cu sau fără avizul unui medic sau al altei persoane cu calificare medicală - că un jucător este atât de accidentat încât nu mai poate juca, atunci el poate impune jucătorului să părăsească suprafața de joc. De asemenea, arbitrul poate impune unui jucător accidentat să părăsească terenul pentru a fi examinat medical.

### 3.11 ÎNLOCUIRE TEMPORARĂ - RANĂ DESCHISĂ (SÂNGERARE)

- (a) Când un jucător are o rană deschisă care se manifestă printr-o sângerare incontrolabilă (rană deschisă), el poate fi înlocuit temporar. Jucătorul accidentat trebuie să revină în joc de îndată ce sângerarea a fost oprită/rana a fost acoperită. Dacă jucătorul care a fost înlocuit temporar nu este disponibil pentru a se întoarce în câmpul de joc într-un interval de timp de 15 minute (timp efectiv) de la părăsirea suprafeței de joc, înlocuirea devine permanentă și jucătorul înlocuit nu se mai poate întoarce în câmpul de joc.
- (b) La meciurile internaționale, medicul oficial al jocului va decide dacă o accidentare este rană deschisă, necesitând astfel o înlocuire temporară.
- (c) Tăieturile minore și joliturile care nu reprezintă răni deschise ar trebui să fie tratate în timpul întreruperilor apărute în joc pentru alte motive.
- (d) Dacă înlocuitorul temporar este accidentat, și acest jucător poate fi înlocuit.
- (e) Dacă înlocuitorul temporar este eliminat pentru antijoc, jucătorul înlocuit nu poate reveni în câmpul de joc.
- (f) Dacă înlocuitorul temporar este avertizat și eliminat temporar, jucătorul înlocuit nu poate reveni în câmpul de joc decât după expirarea eliminării temporare.

### 3.12 ÎNLOCUIRE TEMPORARĂ - EVALUARE A UNEI ACCIDENTĂRI LA CAP

Dacă, în orice moment al desfășurării unui joc, un jucător este emoționat sau este suspect de a fi suferit o comotie, acel jucător trebuie scos din câmpul de joc imediat și definitiv. Această acțiune se numește 'Identifică și scoate jucătorul din teren'.

Numai în meciurile de seniori, la nivelul de elită, acolo unde există în prealabil aprobarea World Rugby (în conformitate cu prevederile Regulamentului 10 WR – 10.1.4 și 10.1.5.) pentru folosirea procedurii de evaluare a unei accidentări la cap, un jucător asupra căruia se va aplica evaluarea accidentării la cap:

- Trebuie să părăsească câmpul de joc; și
- va fi înlocuit temporar (chiar dacă toți jucătorii substituiți/înlocuitori au fost folosiți).

## Legea 3 Numărul jucătorilor – Echipa

Aceasta se va face pentru a permite evaluarea unui jucător în situația în care nu este imediat evident dacă jucătorul a suferit o comoție sau dacă este suspect de a fi suferit o comoție astfel încât să necesite scoaterea lui definitivă din câmpul de joc.

Atunci când un astfel de jucător a fost înlocuit temporar:

- (a) Dacă jucătorul nu este prezentat unui oficial de meci de la linia de margine într-un interval de zece minute (timp efectiv) de la părăsirea câmpului de joc în vederea evaluării accidentării la cap, înlocuirea va deveni automat permanentă și jucătorul înlocuit nu se mai poate întoarce în câmpul de joc.
- (b) Dacă înlocuirea temporară are loc la mai puțin de zece minute de pauză dintre reprize, înlocuirea va deveni permanentă, cu excepția cazului în care jucătorul înlocuit revine în câmpul de joc exact la începutul reprizei secunde.
- (c) În afara cazului în care înlocuirea devine permanentă, înlocuitorul temporar nu are voie să execute lovituri de pedeapsă la țintă sau transformări.
- (d) Înlocuitorul temporar poate fi înlocuit temporar dacă jucătorului îi este necesară o evaluare a unei accidentări la cap (chiar dacă toți jucătorii înlocuitori au fost folosiți).
- (e) Dacă înlocuitorul temporar este eliminat definitiv pentru antijoc, jucătorul înlocuit nu poate să revină în câmpul de joc, cu excepția cazurilor prevăzute de Legea 3.5 (Linia I – Înlocuiri și Substituiți) și de Legea 3.14 (Jucători Substituiți care Revin în Joc), și numai dacă jucătorul a obținut aprobarea medicului în acest sens, și dacă este prezentat unui oficial de meci de la linia de margine într-un interval de zece minute (timp efectiv) de la părăsirea câmpului de joc în vederea evaluării accidentării la cap.
- (f) Dacă înlocuitorul temporar este avertizat și eliminat temporar, jucătorul înlocuit nu poate să revină în câmpul de joc decât după expirarea eliminării temporare, cu excepția cazurilor prevăzute de Legea 3.5 (Linia I – Înlocuiri și Substituiți) și de Legea 3.14 (Jucători Substituiți care Revin în Joc), și numai dacă jucătorul a obținut aprobarea medicului în acest sens, și dacă este prezentat unui oficial de meci de la linia de margine într-un interval de zece minute (timp efectiv) de la părăsirea câmpului de joc în vederea evaluării accidentării la cap.

### 3.13 JUCĂTOR CARE DOREȘTE SĂ REVINĂ ÎN JOC

- (a) Un jucător care are o rană deschisă manifestată prin sângerare incontrolabilă trebuie să părăsească suprafața de joc. Jucătorul nu poate să revină înainte ca sângerarea să se afle sub control și rana să fie pansată.
- (b) Un jucător care părăsește jocul din cauza unei accidentări sau din alt motiv nu are voie să revină până când nu are permisiunea arbitrilor. Arbitrul nu trebuie să permită jucătorului să revină în joc până când balonul nu este mort.
- (c) Dacă jucătorul revine în joc, sau dacă un înlocuitor/substituit intră în joc fără permisiunea arbitrilor și acesta crede că jucătorul a procedat astfel pentru a-și ajuta echipa sau a obstrucționa echipa adversă, atunci arbitrul va penaliza jucătorul pentru conduită incorectă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

### 3.14 JUCĂTORI SUBSTITUIȚI CARE REVIN ÎN JOC

Dacă un jucător este substituit, acel jucător poate să revină în joc numai dacă înlocuiește:

- un jucător de linia întâi accidentat, în conformitate cu Legea 3.5
- un jucător cu rană deschisă (sângerare), în conformitate cu Legea 3.11
- un jucător suspus unei evaluări a unei accidentări la cap, în conformitate cu Legea 3.12
- un jucător care a suferit o accidentare în urma unui antijoc (așa cum au stabilit oficialii jocului).

### 3.15 SUBSTITUIRI RULANTE

O federație poate pune în aplicare substituirile rulante la anumite niveluri ale jocurilor asupra cărora își exercită jurisdicția. Numărul acestor substituirii nu trebuie să fie mai mare de doisprezece. Administrarea și regulile privind substituirile rulante cad în responsabilitatea federației respective.

### DEFINIȚII

**Echipamentul jucătorilor** reprezintă tot ceea ce poartă jucătorii.

Un jucător poartă tricou, șort și lenjerie, jambiere și ghete.

Măneca tricoului trebuie să acopere cel puțin jumătate din lungimea brațului, de la umăr spre cot.

Informații detaliate cu privire la caracteristicile permise pentru echipament și crampoane pot fi găsite în Regulamentul 12 al World Rugby.

#### 4.1 ARTICOLE SUPPLEMENTARE DE ÎMBRĂCĂMINTE

- (a) Un jucător poate purta suporturi din materiale elastice sau compresibile, care trebuie să fie lavabile.
- (b) Un jucător poate purta protecții de tibie conforme cu specificațiile World Rugby (Regulamentul 12).
- (c) Un jucător poate purta, sub jambiere, gleznieri nu mai înalte de 1/3 din lungimea tibiei, iar dacă sunt rigide, pot fi confecționate din orice material, dar nu din metal.
- (d) Un jucător poate purta mănuși fără degete conforme cu specificațiile World Rugby (Regulamentul 12).
- (e) Un jucător poate purta protecții de umeri, cu condiția ca acestea să fie marcate cu sigla World Rugby Approval (Regulamentul 12).
- (f) Un jucător poate purta o proteză dentară.
- (g) Un jucător poate purta o cască, cu condiția ca aceasta să fie marcată cu sigla World Rugby Approval (Regulamentul 12).

- (h) Un jucător poate purta bandaje și/sau pansamente pentru protejarea rănilor.
- (i) Un jucător poate purta benzi subțiri sau alte materiale similare pentru a-l proteja de răniri.

### **MODIFICARE A LEGILOR ÎN CURS DE TESTARE**

- (j) Un jucător poate purta ochelari, cu condiția ca aceștia să fie marcați cu sigla World Rugby Approval (Regulamentul 12).

## 4.2 ARTICOLE SUPLIMENTARE SPECIALE PENTRU FEMEI

În plus față de articolele permise în prezent, jucătoarele pot să poarte:

- (a) Protecții de piept care trebuie să poarte sigla World Rugby Approval (Regulamentul 12).
- (b) Colanți lungi din amestec de bumbac, cu o singură cusătură pe interiorul coapsei, pe sub șort și jambiere.
- (c) Eșarfe pentru cap, cu condiția ca acestea să nu fie periculoase pentru cel care le poartă sau pentru alți jucători sau să nu încalce Regulamentul 12.

## 4.3 CRAMPOANE

- (a) Crampoanele trebuie să fie conforme cu specificațiile World Rugby (Regulamentul 12).
- (b) Tălpile din cauciuc turnat cu mai multe crampoane sunt acceptate cu condiția să nu aibă muchii și colțuri ascuțite.

### 4.4 ARTICOLE DE ÎMBRĂCĂMINTE INTERZISE

- (a) Un jucător nu trebuie să poarte niciun articol pătat de sânge.
- (b) Un jucător nu trebuie să poarte niciun articol ascuțit sau abraziv.
- (c) Un jucător nu trebuie să poarte niciun articol care are cataramă, clame, inele, balamale, fermoare, șuruburi, bolțuri sau materiale rigide sau cu proeminențe, care nu sunt permise de această Lege.
- (d) Un jucător nu trebuie să poarte bijuterii precum cerceii sau inelele.
- (e) Un jucător nu trebuie să poarte mănuși (cu degete).
- (f) Un jucător nu trebuie să poarte șorturi cu materiale de protecție cusute în ele.
- (g) Un jucător nu trebuie să poarte niciun articol care nu este conform cu specificațiile World Rugby (Regulamentul 12).
- (h) Un jucător nu trebuie să poarte niciun articol care în mod normal este permis de Lege, dar care, după părerea arbitrilor, poate produce rănirea unui jucător.
- (i) Un jucător nu are voie să poarte atașat de corp sau de echipament mijloace electronice de comunicare.
- (j) Un jucător nu are voie să poarte articole suplimentare de îmbrăcăminte care nu sunt conforme cu Regulamentul 12 al World Rugby.

## 4.5 VERIFICAREA ECHIPAMENTULUI JUCĂTORILOR

- (a) Arbitrul sau judecătorii de margine desemnați de organizatorul competiției trebuie să verifice echipamentul și crampoanele jucătorilor, pentru ca ele să fie conforme cu prevederile acestei Legi.
- (b) Arbitrul are autoritatea de a decide, în orice moment, înainte sau în timpul jocului, că o parte a echipamentului jucătorului este periculoasă sau ilegală. Dacă arbitrul decide că acea parte este periculoasă sau ilegală, el trebuie să dispună jucătorului să o îndepărteze. Jucătorul va putea să joace numai după îndepărtarea acelei părți a echipamentului.
- (c) Dacă, la verificarea efectuată înaintea jocului, arbitrul sau un judecător de margine îi spune unui jucător că poartă un articol interzis, și se constată în timpul jocului că acesta totuși poartă articolul respectiv, jucătorul va fi eliminat definitiv pentru conduită incorectă.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul de unde se reia jocul

## 4.6 PURTAREA ALTUI ECHIPAMENT

Arbitrul nu va permite jucătorilor să păărăsească suprafața de joc pentru schimbarea unui articol de echipament, cu excepția celor pătate de sânge.

Pentru mai multe informații despre prevederile referitoare la echipamentul jucătorilor, citiți Regulamentul 12 al World Rugby la

<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

## 5.1 DURATA JOCULUI

Durata unui joc nu va depăși 80 de minute plus timpul pierdut, timpul suplimentar și unele condiții speciale. Un joc are două reprize a 40 de minute timp de joc fiecare.

## 5.2 PAUZA

La pauză, echipele vor schimba terenurile. Pauza va fi de maximum 15 minute. Durata pauzei este stabilită de organizatorul competiției, de federație sau de forul oficial care își exercită jurisdicția asupra jocului respectiv. Pe durata pauzei, echipele, arbitrul și judecătorii de margine pot părăsi incinta de joc.

## 5.3 CRONOMETRAREA

Arbitrul cronometrează jocul, dar el poate delega pe unul sau pe ambii judecători de margine și/sau pe cronometrul oficial pentru această sarcină. În acest caz, arbitrul le va semnaliza orice oprire sau pierdere de timp. La jocurile fără cronometrul oficial, dacă arbitrul are îndoieli privind timpul scurs, el se va consulta fie cu unul sau cu ambii judecători de margine, fie cu alte persoane, dar numai dacă judecătorii de margine nu-l pot ajuta.

## 5.4 TIMPUL PIERDUT

Timpul pierdut se poate datora următoarelor:

- (a) **Accidentare.** Arbitrul poate opri jocul, până la 1 minut, pentru ca un jucător rănit să fie tratat sau pentru orice altă întârziere permisă.

Arbitrul poate permite continuarea jocului atunci când un jucător este tratat de personal calificat în suprafața de joc sau jucătorul poate ieși în margine pentru a primi îngrijiri medicale.

Dacă un jucător este accidentat serios și este necesară scoaterea lui din teren, atunci arbitrul are posibilitatea să aloce timpul necesar pentru ca jucătorul să fie scos din câmpul de joc.

- (b) **Schimbarea echipamentului jucătorilor.** Când balonul este mort, arbitrul va permite ca un jucător să-și înlocuiască sau să-și repare tricoul, șortul sau ghetetele deteriorate. Se va acorda timpul necesar pentru ca un jucător să-și lege un șiret.
- (c) **Înlocuirea și substituirea jucătorilor.** Se acordă timpul necesar pentru înlocuirea sau substituirea unui jucător.
- (d) **Consultarea arbitrilor cu arbitrii asistenți sau cu alți oficiali.** Se va acorda timpul necesar pentru consultarea arbitrilor cu arbitrii asistenți sau cu alți oficiali.

## 5.5 RECUPERAREA TIMPULUI PIERDUT

Orice timp pierdut va fi recuperat în aceeași repriză.

## 5.6 TIMPUL DE JOC SUPLIMENTAR

Un joc poate dura mai mult de 80 de minute dacă Organizatorul Jocului a autorizat jucarea unui timp suplimentar în cazul unui meci care se termină la egalitate într-o competiție eliminatorie.

## 5.7 ALTE PREVEDERI PRIVIND TIMPUL

- (a) În întâlnirile internaționale jocul va dura întodeauna 80 minute plus timpul pierdut.
- (b) În alte competiții, durata jocului poate fi stabilită de federație.
- (c) Durata jocului va fi stabilită de echipe dacă federația nu a luat o hotărâre în acest sens. Dacă echipele nu se pot pune de acord, durata va fi stabilită de arbitru.
- (d) Arbitrul are autoritatea să oprească jocul în orice moment, dacă el consideră că derularea în continuare a acestuia devine periculoasă.

- (e) Dacă timpul expiră și balonul nu este mort sau o grămadă sau un aliniament acordat nu s-a terminat, arbitrul va lăsa jocul să continue până când balonul va deveni mort. Balonul devine mort atunci când arbitrul acordă o grămadă, un aliniament, o opțiune echipei nevinovate, o lovitură de reîncepere de la 22 m, sau după o transformare sau tentativă reușită la țintă a unei lovituri de pedeapsă. Dacă o grămadă trebuie refăcută, atunci acea grămadă nu s-a terminat. Dacă timpul a expirat și se acordă un marc, o lovitură de pedeapsă sau liberă, arbitrul va permite ca jocul să continue.
- (f) Dacă timpul a expirat după marcarea unei încercări, arbitrul va permite executarea tentativei de transformare.
- (g) O echipă care marchează o încercare cu puțin timp înaintea finalului jocului poate să aleagă dacă execută sau nu transformarea. Dacă refuză execuția transformării sau dacă o execută în intervalul de timp rămas, arbitrul va dispune continuarea jocului printr-o lovitură de reîncepere, iar jocul se va termina la următoarea oprire, conform Legilor. În cazul execuției transformării, timpul rămas se calculează din momentul șutării balonului la execuția transformării.
- (h) Dacă au fost marcate puncte cu puțin timp înaintea finalului jocului și dacă mai e timp pentru execuția loviturii de reîncepere, însă timpul expiră imediat după șutarea balonului, iar șuterul:
- nu trimite balonul până la linia de 10 metri
  - trimite balonul direct în margine
  - face balonul mort, șutându-l pe sau peste linia de margine de țintă sau linia de balon mort adverse
- Arbitrul va oferi echipei nevinovate opțiunile prevăzute de Legile 13.7, 13.8 și, respectiv, 13.9, iar jocul va continua până când balonul devine mort.
- (i) Atunci când vremea prezintă condiții de căldură și/sau umiditate extreme, arbitrul poate hotărî câte o pauză pentru fiecare repriză pentru ca jucătorii să poată bea apă. Această pauză nu trebuie să fie mai lungă de un minut. Timpul pierdut se va recupera în aceeași repriză. Pauza pentru apă trebuie dictată în mod normal după marcarea de puncte sau

## DEFINIȚII

Fiecare joc se află sub controlul **oficialilor jocului**, reprezentați de arbitru și de cei doi judecători de margine sau arbitri asistenți. **Persoanele suplimentare**, așa cum au fost autorizate de organizatorul competiției, pot include arbitrul, judecătorul de margine și/sau arbitrul asistent de rezervă, un oficial care să-l asiste pe arbitru în luarea deciziilor folosind mijloace tehnologice, cronometrul, medicul meciului, medicii echipelor, membrii ne jucători ai echipelor și copiii de minge.

Un judecător de margine poate fi desemnat de către organizatorul jocului sau de către una dintre echipe, acesta fiind responsabil pentru semnalizarea marginii, a marginii de țintă și a reușitei unei tentative la țintă.

Un arbitru asistent poate fi desemnat de către organizatorul jocului, acesta fiind responsabil pentru semnalizarea marginii, a marginii de țintă, a reușitei unei tentative la țintă și a antijocului. Un arbitru asistent va acorda, de asemenea, ajutor arbitrului pentru îndeplinirea oricărei îndatoriri a arbitrului așa cum i-a fost cerut de către acesta.

## 6.A ARBITRUL *ÎNAINTE DE JOC*

### 6.A.1 DELEGAREA ARBITRULUI

Arbitrul este delegat de organizatorul jocului. Dacă niciun arbitru nu a fost delegat, el va fi stabilit de cele două echipe. Dacă echipele nu cad de acord, arbitrul va fi desemnat de echipa gazdă.

### 6.A.2 ÎNLOCUIREA ARBITRULUI

Dacă arbitrul nu mai poate termina jocul, el va fi înlocuit conform prevederilor stabilite de organizatorul competiției. Dacă organizatorul jocului nu a stabilit prevederi pentru această situație, arbitrul va numi înlocuitorul. Dacă arbitrul nu poate fi desemnat astfel, echipa gazdă va numi înlocuitorul.

### 6.A.3 ÎNDATORIRILE ARBITRULUI ÎNAINTE DE JOC

- (a) **Tragerea la sorți.** Arbitrul organizează tragerea la sorți. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege în timp ce banul este în aer, pentru a decide cine a câștigat tragerea la sorți. Câștigătorul tragerii la sorți decide dacă alege lovitura de începere sau terenul. În cazul în care câștigătorul alege terenul, adversarul va trebui să execute lovitura de începere și invers.

### ÎN TIMPUL JOCULUI

### 6.A.4 ÎNDATORIRILE ARBITRULUI ÎN INCINTA DE JOC

- (a) În timpul jocului, arbitrul este singurul judecător al acțiunilor de joc și al Legilor Jocului. El trebuie să aplice corect Legile la fiecare joc.
- (b) Arbitrul cronometrează jocul.
- (c) Arbitrul ține scorul.

## 6.A.5 PĂTRUNDEREA SAU PĂRĂSIREA SUPRAFEȚEI DE JOC

- (a) Personalul medical autorizat poate să pătrundă în suprafața de joc în timpul jocului pentru a acorda îngrijiri medicale jucătorilor accidentați. Aceștia pot intra în suprafața de joc numai dacă o pot face în siguranță.
- (b) Cărătorii de apă pot intra în suprafața de joc numai atunci când jocul este oprit pentru accidentarea unui jucător.
- (c) O persoană care aduce suportul de balon pentru execuția unei lovituri poate intra în câmpul de joc după ce echipa și-a manifestat intenția de execuție la țintă în urma acordării unei lovituri de pedeapsă sau după marcarea unei încercări.
- (d) Arbitrul permite jucătorilor părăsirea suprafeței de joc.
- (e) Arbitrul permite înlocuirile, substituirile și accesul în suprafața de joc.
- (f) Antrenorii pot intra în suprafața de joc la pauză pentru a-și asista echipa.

## 6.A.6 SCHIMBAREA UNEI DECIZII A ARBITRULUI

Arbitrul poate modifica o decizie atunci când un judecător de margine a ridicat steagul pentru a semnaliza o margine.

Arbitrul poate modifica o decizie atunci când un arbitru asistent a ridicat steagul pentru a semnaliza o margine sau un antijoc.

## 6.A.7 CONSULTAREA ARBITRULUI CU CEIALȚI

- (a) Arbitrul se poate consulta cu arbitrii asistenți cu privire la aspecte ale îndatoririlor acestora, la prevederile Legii privind antijocul sau la cronometrare, și poate solicita ajutor cu privire la alte aspecte ale îndatoririlor arbitrului, inclusiv cele legate de ofsaid.

### **MODIFICARE A LEGILOR ÎN CURS DE TESTARE**

- (b) Un organizator de competiție poate desemna un oficial ca arbitru video (TMO), care să folosească mijloace tehnologice pentru a clarifica situații de următoarea natură:
  - (i) Atunci când există dubii cu privire la culcarea balonului în terenul de țintă pentru marcarea unei încercări sau pentru realizarea unui atins la pământ.
  - (ii) Atunci când există dubii cu privire la reușita unei lovituri de picior la țintă.
  - (iii) Atunci când există dubii dacă jucătorii au fost în margine sau în margine de țintă înaintea culcării balonului în terenul de țintă sau dacă balonul a fost făcut mort.
  - (iv) Atunci când oficialii de meci cred că a existat o infracțiune în faza care a condus la marcarea unei încercări sau la împiedicarea unei încercări.
  - (v) Analizarea situațiilor în care oficialii de meci cred că a existat un antijoc.
  - (vi) Clarificarea sancțiunilor care se impun pentru acte de antijoc.
- (c) Oricare dintre oficialii jocului, inclusiv arbitru video, poate face recomandarea de consultare a arbitrului video. Consultarea acestuia va avea loc conform Protocolului de arbitraj video (TMO) aflat în vigoare în momentul respectiv la [laws.worldrugby.org](http://laws.worldrugby.org)
- (d) Organizatorul competiției poate numi un cronometror care să semnaleze sfârșitul fiecărei reprize.
- (e) Arbitrul nu trebuie să se consulte cu nicio altă persoană.

## 6.A.8 FLUIERUL ARBITRULUI

- (a) Arbitrul trebuie să aibă un fluier prin care să indice începutul și sfârșitul fiecărei reprize a jocului.
- (b) Arbitrul are autoritatea de a opri jocul în orice moment prin utilizarea fluierului.
- (c) Arbitrul trebuie să fluiera marcarea sau atinsul la pământ în terenul de țintă.
- (d) Arbitrul trebuie să fluiera pentru a opri jocul la o infracțiune sau pentru a indica un antijoc. Când arbitrul avertizează sau elimină un jucător, el trebuie să fluiera a doua oară pentru a indica o lovitură de pedeapsă sau o încercare de penalizare.
- (e) Arbitrul trebuie să fluiera când balonul a ieșit afară, când nu mai poate fi jucat sau când s-a dictat o penalitate.
- (f) Arbitrul trebuie să fluiera când continuarea jocului ar deveni periculoasă sau când este probabil ca un jucător să fi fost accidentat grav.

## 6.A.9 ARBITRUL ȘI ACCIDENTAREA

Dacă arbitrul oprește jocul deoarece un jucător a fost accidentat, fără să fi fost o infracțiune și balonul nu a devenit mort, jocul se va relua cu o grămadă. Echipa care a avut posesia ultima dată va avea introducerea. Dacă nicio echipă nu a avut posesia, balonul va fi introdus de echipa în atac.

## 6.A.10 BALON CARE ATINGE ARBITRUL

- (a) Dacă balonul sau un purtător de balon atinge arbitrul și nicio echipă nu obține avantaj, jocul va continua. Dacă o echipă obține un avantaj în câmpul de joc, arbitrul va dicta o grămadă, introducerea balonului aparținând echipei care a jucat ultima oară balonul.

- (b) Dacă oricare dintre echipe obține un avantaj în terenul de țintă și balonul este în posesia unui jucător atacant, arbitrul va acorda o încercare pe locul unde a avut loc contactul.
- (c) Dacă oricare dintre echipe obține un avantaj în terenul de țintă și balonul este în posesia unui jucător apărător, arbitrul va acorda un atins la pământ pe locul unde a avut loc contactul.

### 6.A.11 BALON ÎN TERENUL DE ȚINTĂ ATINS DE UN NEJUCĂTOR

Arbitrul analizează ce s-ar fi întâmplat în momentul următor și va acorda o încercare sau un atins la pământ pe locul unde balonul a fost atins.

### DUPĂ JOC

### 6.A.12 SCORUL

Arbitrul comunică scorul echipelor și organizatorului competiției.

### 6.A.13 JUCĂTOR ELIMINAT DEFINITIV

Dacă un jucător a fost eliminat definitiv, arbitrul va transmite organizatorului competiției un raport scris privind infracțiunea de antijoc comisă, cât mai curând posibil.

## 6.B JUDECĂTORI DE MARGINE ȘI ARBITRI ASISTENȚI ÎNAINTE DE JOC

### 6.B.1 DELEGAREA JUDECĂTORILOR DE MARGINE ȘI A ARBITRILOR ASISTENȚI

La fiecare joc sunt câte doi judecători de margine sau arbitri asistenți. Dacă aceștia nu au fost delegați de către organizatorul competiției, fiecare echipă va pune la dispoziție câte un judecător de margine.

## 6.B.2 ÎNLOCUIREA UNUI JUDECĂTOR DE MARGINE SAU A UNUI ARBITRU ASISTENT

Organizatorul competiției poate numi o persoană care să înlocuiască arbitrul, judecătorii de margine sau arbitrii asistenți. Această persoană este denumită judecător de margine de rezervă sau arbitru asistent de rezervă și va sta în zona perimetrului.

## 6.B.3 CONTROLUL JUDECĂTORILOR DE MARGINE ȘI AL ARBITRILOR ASISTENȚI

Arbitrul are control deplin asupra ambilor judecători de margine sau arbitri asistenți. Arbitrul le poate spune care sunt atribuțiile lor și le poate anula deciziile. Dacă un judecător de margine are o prestație nesatisfăcătoare, arbitrul poate să ceară înlocuirea acestuia. Dacă arbitrul consideră că un judecător de margine se face vinovat de conduită incorectă, îl poate elimina urmând a face un raport organizatorului competiției.

### ÎN TIMPUL JOCULUI

## 6.B.4 POZIȚIA JUDECĂTORULUI DE MARGINE SAU A ARBITRULUI ASISTENT

- (a) Pe fiecare parte a terenului va fi câte un judecător de margine sau arbitru asistent. Judecătorul de margine sau arbitrul asistent rămâne în margine, cu excepția cazului în care judecă o tentativă la țintă. Când fac acest lucru, judecătorii de margine sau arbitrii asistenți vor sta în terenul de țintă în spatele stâlpilor de țintă.
- (b) Un arbitru asistent poate intra în câmpul de joc atunci când raportează arbitrului despre un joc periculos sau conduită incorectă. El poate face aceasta numai la următoarea opinie a jocului.

### 6.B.5 SEMNALIZĂRILE JUDECĂTORILOR DE MARGINE ȘI ALE ARBITRILOR ASISTENȚI

- (a) Fiecare judecător de margine sau arbitru asistent are un steag sau un obiect similar pentru semnalizarea deciziilor sale.

- (b) **Semnalizarea reușitei unei tentative la țintă.** Când se execută o tentativă de transformare după o încercare sau o tentativă la țintă a unei lovituri de pedeapsă, judecătorii de margine sau arbitrii asistenți trebuie să-l ajute pe arbitru semnalizând reușita loviturii. Judecătorii de margine sau arbitrii asistenți stau, fiecare, lângă sau în spatele stâlpilor de țintă. Dacă balonul trece peste bara transversală și printre stâlpii de țintă, judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ridica steagul pentru a semnaliza că tentativa de țintă a fost reușită.



- (c) **Semnalizarea marginii.** Când balonul sau purtătorul de balon au ajuns în margine, judecătorul de margine sau arbitrul asistent trebuie să ridice steagul. El trebuie să stea pe locul de unde se va repune și să arate spre echipa care are dreptul să execute. De asemenea, judecătorul de margine sau arbitrul asistent trebuie să semnalizeze când balonul sau purtătorul de balon au ajuns în margine de țintă.



- (d) **Când se coboară steagul.** Când balonul este repus, judecătorul de margine sau arbitrul asistent trebuie să coboare steagul, cu următoarele excepții:

**Excepția 1:** Judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ține steagul sus când jucătorul care repune balonul calcă în câmpul de joc cu orice parte a unuia din picioare.

**Excepția 2:** Judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ține steagul sus când a repus echipa care nu avea acest drept.

**Excepția 3:** Judecătorul de margine sau arbitrul asistent va ține steagul sus când, la o repunere rapidă, balonul care a ajuns în margine a fost schimbat cu altul sau când balonul a atins sau a fost atins de o altă persoană decât jucătorul care face repunerea.

- (e) Arbitrul este cel care stabilește dacă balonul a fost repus din locul corect, și nu judecătorul de margine sau arbitrul asistent.
- (f) **Semnalizarea antijocului.** Arbitrul asistent semnalizează antijocul sau conduita incorectă ținând steagul orizontal îndreptat spre câmpul de joc în unghi drept cu linia de margine.



### 6.B.6 DUPĂ SEMNALIZAREA ANTIJOCULUI

Organizatorul competiției poate autoriza arbitrul asistent să semnalizeze antijocul. Dacă un arbitru asistent semnalizează un antijoc, el trebuie să rămână în margine și să continue să-și îndeplinească toate celelalte atribuții până la următoarea oprire a jocului. La invitația arbitrului, arbitrul asistent poate apoi intra în suprafața de joc pentru a raporta arbitrului ceea ce s-a întâmplat. Apoi, arbitrul va lua decizia care se impune. Orice pedeapsă care se va dicta trebuie să fie conformă cu prevederile Legii 10 - Antijocul.

### DUPĂ JOC

#### 6.B.7 JUCĂTOR ELIMINAT DEFINITIV

Dacă un jucător a fost eliminat definitiv ca urmare a semnalizării unui arbitru asistent, acesta trebuie să prezinte arbitrului, cât mai repede posibil după joc, un raport scris privind incidentul, care va fi înaintat organizatorului competiției.

### 6.C PERSOANE SUPLIMENTARE

#### 6.C.1 JUDECĂTOR DE MARGINE SAU ARBITRU ASISTENT DE REZERVĂ

Când este delegat un judecător de margine sau arbitru asistent de rezervă, arbitrul poate să-i transfere acestuia atribuțiile sale privind înlocuirile și substituirile.

#### 6.C.2 PERSOANELE CARE POT INTRA ÎN SUPRAFAȚA DE JOC

În cazul unei accidentări, numai doctorul de meci și/sau membrii ne jucători, cu pregătire medicală, ai echipei (medici sau fizioterapeuți) pot intra în suprafața de joc în timp ce jocul continuă.

Cealalți membri ne jucători ai echipei pot intra în suprafața de joc în timp ce jocul continuă, cu condiția să aibă permisiunea arbitrului. În caz contrar, aceștia pot intra numai când balonul este mort. Aceste persoane nu trebuie să obstrucționeze, să intervină sau să facă orice fel de comentarii la adresa oficialilor jocului.



# ÎN TIMPUL JOCULUI

## Procedee de desfășurare a jocului

---

- Legea 7** Modalități de a juca
- Legea 8** Avantajul
- Legea 9** Modalități de a marca
- Legea 10** Antijocul
- Legea 11** Ofsaid și “în joc” în jocul curent
- Legea 12** Înainte sau pasa înainte

### 7.1 DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul începe cu o lovitură de începere.

După lovitura de începere, orice jucător aflat în joc poate lua balonul și alerga cu el.

Orice jucător îl poate arunca sau șuta.

Orice jucător poate da balonul unui alt jucător.

Orice jucător poate placa, ține sau împinge un adversar care are balonul.

Orice jucător poate cădea pe balon.

Orice jucător poate participa la o grămadă, ruck, mol sau aliniament.

Orice jucător poate culca balonul în terenul de țintă.

Un purtător de balon poate să aplice un tampon unui adversar.

Tot ceea ce face un jucător trebuie să fie în conformitate cu prevederile Legilor Jocului.

## DEFINIȚIE

Legea avantajului are prioritate asupra celor mai multe dintre celelalte Legi și scopul ei este de a face ca jocul să aibă continuitate, în detrimentul opririi lui pentru sancționarea unor infracțiuni. Jucătorii sunt încurajați să joace până la fluierul arbitrului, chiar dacă adversarii comit infracțiuni. Atunci când, în urma unei infracțiuni comise de o echipă, echipa adversă poate câștiga un avantaj, arbitrul nu trebuie să fluiera imediat pentru sancționarea infracțiunii.

### 8.1 AVANTAJUL ÎN PRACTICĂ

- (a) Arbitrul este singura persoană care decide dacă o echipă a câștigat sau nu un avantaj. El are întreaga autoritate pentru luarea unei decizii.
- (b) Avantajul poate fi teritorial sau tactic.
- (c) Avantajul teritorial înseamnă a câștiga teren.
- (d) Avantajul tactic înseamnă că echipa nevinovată are posibilitatea să joace balonul așa cum dorește.

### 8.2 AVANTAJ NEREALIZAT

Avantajul trebuie să fie clar și real. Simpla posibilitate de a câștiga un avantaj nu este suficientă. Dacă echipa nevinovată nu câștigă un avantaj, arbitrul va fluiera pentru readucerea jocului pe locul infracțiunii.

### 8.3 CÂND NU SE APLICĂ LEGEA AVANTAJULUI

- (a) **Contactul cu arbitrul.** Când balonul sau purtătorul de balon atinge arbitrul, avantajul nu se aplică.
- (b) **Balon ieșit din tunel.** Nu se aplică avantajul când balonul, fără a fi jucat, iese pe la oricare dintre capetele tunelului la o grămadă.

- (c) **Grămadă rotită.** Avantajul nu se aplică atunci când o grămadă se rotește cu mai mult de 90 de grade (linia mediană a grămezii, prin rotire, a depășit o linie paralelă cu linia de margine).
- (d) **Jucător ridicat din grămadă.** Avantajul nu se va aplica dacă un jucător dintr-o grămadă este ridicat în aer sau împins forțat afară din grămadă și nu are niciun suport pe pământ. Arbitrul trebuie să fluiera imediat.
- (e) **După ce balonul a fost făcut mort.** Avantajul nu se va aplica după ce balonul a fost făcut mort.

### 8.4 LIPSA AVANTAJULUI TREBUIE FLUIERATĂ IMEDIAT

Arbitrul va fluiera imediat dacă consideră că echipa nevinovată nu poate câștiga un avantaj.

### 8.5 INFRAȚIUNI SUCCESIVE

- (a) Atunci când o echipă comite mai mult de o infrațiune:
- Dacă avantajul nu poate fi aplicat sau nu se materializează pentru a doua infrațiune, arbitrul va aplica sancțiunea corespunzătoare pentru infrațiunea care este cea mai avantajoasă pentru echipa nevinovată.
  - Dacă vreuna dintre sancțiuni este pentru antijoc, arbitrul va aplica sancțiunea care este cea mai avantajoasă pentru echipa nevinovată. Arbitrul poate, de asemenea, să elimine temporar sau definitiv jucătorul vinovat.
- (b) Dacă o echipă beneficiază de un avantaj și comite o infrațiune, arbitrul va fluiera și va sancționa prima infrațiune. Dacă vreuna dintre infrațiuni este pentru antijoc, arbitrul va aplica sancțiunea corespunzătoare acelei infrațiuni. Arbitrul poate, de asemenea, să elimine temporar sau definitiv jucătorul vinovat.

## 9.A MARCAREA PUNTELOR

### 9.A.1 VALOAREA MODALITĂȚILOR DE MARCARE

**Încercare.** Când un jucător atacant culcă primul balonul în terenul de țintă advers, se acordă o încercare.

**Încercare de penalizare.** Dacă un jucător, probabil, ar fi marcat o încercare fără antijocul unui adversar, se va acorda o încercare de penalizare între stâlpii de țintă.

**Transformare.** Când un jucător a marcat o încercare, echipa sa are dreptul să încerce o transformare printr-o tentativă de țintă; similar se va proceda după acordarea unei încercări de penalizare. Această lovitură este o transformare; tentativa de țintă se poate executa prin lovitură de picior așezată sau căzută.

**Lovitură de pedeapsă la țintă.** Un jucător poate marca prin reușita execuției unei lovituri de pedeapsă.

**Lovitură de picior căzută.** În timpul jocului, un jucător poate marca printr-o lovitură de picior căzută. Echipa care a primit o lovitură liberă nu poate marca printr-o lovitură de picior căzută decât după ce balonul a devenit mort, sau după ce un adversar l-a jucat sau l-a atins, sau după ce purtătorul de balon a fost placat. Această restricție va fi aplicată dacă se cere o grămadă în locul loviturii libere.

### VALOARE

5 puncte

5 puncte

2 puncte

3 puncte

3 puncte

## 9.A.2 TENTATIVĂ DE ȚINTĂ – CONDIȚII SPECIALE

- (a) Dacă balonul, după ce a fost șutat, atinge pământul sau un coechipier al șuterului nu se pot marca puncte.
- (b) Dacă balonul a depășit bara transversală, se consideră că ținta a fost marcată chiar dacă vântul l-a readus în câmpul de joc.
- (c) Dacă cu toată intervenția neregulamentară a unui adversar tentativa de țintă este reușită, se acordă avantaj prin confirmarea marcării punctelor.
- (d) Orice jucător care atinge balonul în încercarea de a împiedica înscrierea de puncte dintr-o lovitură de pedeapsă comite o infracțiune.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 9.B TRANSFORMAREA

### 9.B.1 EXECUTAREA TRANSFORMĂRII

- (a) Șuterul trebuie să folosească balonul care s-a aflat în joc, exceptând cazul în care acesta s-a deteriorat.
- (b) Lovitura va fi executată de pe o linie care trece prin locul unde a fost marcată încercarea, în câmpul de joc.
- (c) Un coechipier poate sprijini balonul pentru execuția șuterului.
- (d) Șuterul poate plasa balonul direct pe pământ sau pe nisip, pe rumeguș sau pe un suport aprobat de federație. Nicio altă formă de ajutor nu poate fi folosită.

- (e) Șutul trebuie să execute lovitura într-un interval de un minut și treizeci de secunde (nouăzeci de secunde) din momentul marcării unei încercări. Jucătorul trebuie să execute lovitura într-un minut și treizeci de secunde chiar dacă balonul se rostogolește și trebuie reșezat.

**Sanctiune:** Va fi interzisă executarea loviturii dacă aceasta nu se face în timpul prevăzut

## 9.B.2 REFUZUL TRANSFORMĂRII

- (a) Decizia de a refuza transformarea trebuie transmisă de marcatoul încercării arbitrilor, prin expresia "Fără transformare", după acordarea încercării și înainte ca timpul să ajungă la 00:00.
- (b) Odată ce decizia de a refuza transformarea a fost luată, arbitrul va acorda o lovitură de reîncepere. Lovitura de reîncepere va avea loc, indiferent dacă jucătorii au fost sau nu gata la 00:00.

## 9.B.3 ECHIPA ȘUTERULUI

- (a) Toți coechipierii șuterului, cu excepția așezătorului, trebuie să se afle în spatele balonului când acesta este șutat.
- (b) Nici șutul, nici așezătorul nu trebuie să facă vreun gest care să-i determine pe adversari să atace prea devreme.
- (c) Dacă balonul cade înainte ca șutul să înceapă mișcarea, arbitrul va permite acestuia să-l reșeze fără o întârziere excesivă. În timp ce balonul este reșezat, adversarii trebuie să rămână în spatele liniei de țință.

Dacă balonul cade după ce șutul și-a început mișcarea, atunci acesta poate șuta sau încerca o lovitură de picior căzută.

Dacă balonul cade și se rostogolește dincolo de linia prin locul în care a fost marcată încercarea, iar șutul lovește balonul și îl trimite peste bara transversală, transformarea este reușită.

Dacă balonul cade și se rostogolește în margine după ce șutul și-a început elanul, lovitură va fi anulată.

**Sanctiune:** (a) - (c) Dacă echipa șuterului comite o infracțiune, lovitură este anulată.

### 9.B.4 ECHIPA ADVERSĂ

- (a) Toată echipa adversă trebuie să fie în spatele propriei linii de țintă până când șuterul începe deplasarea pentru a șuta sau execută șutul. Când șuterul face aceasta, adversarii pot să atace sau să sară pentru a împiedica transformarea, însă nu le este permis să fie sprijiniți fizic de alți jucători pentru a realiza aceste acțiuni.
- (b) Dacă balonul cade după ce șuterul și-a început elanul, adversarii pot continua atacul.
- (c) Echipa în apărare nu trebuie să strige în timpul executării transformării.

**Sanctiune:** (a) - (c) Dacă tentativa este reușită în timp ce echipa adversă comite o infracțiune, transformarea va fi luată în considerare.

Dacă tentativa este nereușită, șuterul poate executa o nouă lovitură, echipa adversă neavând dreptul să atace.

Când se repetă lovitura, șuterul poate relua toate pregătirile. El poate modifica tipul de lovitură.

## DEFINIȚIE

**Antijocul** este fapta săvârșită de o persoană aflată în incinta de joc care contravine literei și spiritului Legilor Jocului. Antijocul cuprinde obstrucția, jocul incorect, infracțiuni repetate, jocul periculos și conduita incorectă care aduce prejudicii jocului.

### 10.1 OBSTRUCȚIA

- (a) **Atacul sau împingerea.** Atunci când un jucător și un adversar aleargă după un balon, niciunul nu trebuie să-l atace sau să-l împingă pe celălalt altfel decât umăr la umăr.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) **Alegarea în fața purtătorului de balon.** Un jucător nu are voie, în mod intenționat, să se deplaseze sau să stea în fața unui coechipier purtător de balon împiedicând astfel adversarii să placheze acest jucător sau să aibă posibilitatea de a placa purtătorii potențiali de balon, atunci când ei vor câștiga posesia.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) **Blocarea placheurului.** Un jucător nu are voie, în mod intenționat, să se deplaseze sau să stea într-o poziție care să împiedice un adversar de a placa un purtător de balon.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) **Blocarea balonului.** Un jucător nu are voie, în mod intenționat, să se deplaseze sau să stea într-o poziție care să împiedice un adversar de a juca balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) **Purtător de balon care ia contact cu un coechipier aflat în față.** Un purtător de balon nu are voie să ia contact în mod intenționat cu coechipieri aflați în fața sa.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 10.2 JOCUL ÎNCORECT

- (a) **Infrațiune intenționată.** Un jucător nu trebuie să încalce intenționat nicio prevedere a Legilor Jocului sau să joace necinstit. Jucătorul care încalcă intenționat Legile Jocului trebuie să fie atenționat sau avertizat că va urma să fie penalizat cu o eliminare în cazul repetării aceleiași infrațiuni sau a unei infrațiuni similare, sau să fie eliminat definitiv.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

O încercare de penalizare trebuie acordată dacă infrațiunea produsă împiedică o încercare care probabil s-ar fi marcat. Un jucător care împiedică prin antijoc marcarea unei încercări trebuie fie avertizat și eliminat temporar, fie eliminat definitiv.

- (b) **Pierderea de timp.** Un jucător nu are voie să piardă timpul în mod intenționat.

**Sanctiune:** Lovitură liberă

- (c) **Aruncarea balonului în margine.** Un jucător nu are voie să lovească, să împingă, să plaseze sau să arunce, în mod intenționat, cu mâna sau cu brațul, balonul în margine, margine de țintă sau dincolo de linia de balon mort.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 metri dacă infrațiunea s-a petrecut între linia de 15 metri și linia de margine, sau, pe locul infrațiunii dacă aceasta s-a petrecut oriunde altundeva în câmpul de joc, sau, la 5 metri de linia de țintă și la cel puțin 15 metri de linia de margine dacă infrațiunea a avut loc în terenul de țintă.

O încercare de penalizare trebuie acordată dacă fără această infrațiune probabil s-ar fi marcat o încercare.

- (d) Un jucător nu trebuie să comită niciun act care i-ar putea face pe oficialii jocului să creadă că jucătorul a fost victima unui antijoc sau a oricărui alt tip de infrațiune comisă de un adversar.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 10.3 INFRAȚIUNI REPETATE

- (a) **Infrațiuni repetate.** Un jucător nu are voie ca, în mod repetat, să încalce prevederile Legilor Jocului. Infrațiunea repetată este o chestiune de fapt. Întrebarea dacă un jucător a intenționat sau nu să comită o infrațiune este irelevantă.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Un jucător penalizat pentru infrațiuni repetate trebuie avertizat și eliminat temporar.

- (b) **Infrațiuni repetate ale echipei.** Când jucători diferiți ai aceleiași echipe comit în mod repetat aceeași infrațiune, arbitrul trebuie să hotărască dacă acest fapt înseamnă sau nu infrațiune repetată. Dacă da, arbitrul va da un avertisment general echipei și, dacă ei repetă abaterea, arbitrul va avertiza și va elimina temporar pentru 10 minute jucătorul (jucătorii) vinovat(ți).

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

O încercare de penalizare trebuie acordată dacă fără această infrațiune probabil s-ar fi marcat o încercare.

- (c) **Infrațiuni repetate: standard aplicat de arbitru.** Atunci când arbitrul hotărăște câte infrațiuni constituie o infrațiune repetată, el trebuie să aplice un standard strict la jocurile internaționale și la cele de seniori. Arbitrul trebuie să avertizeze jucătorul care comite aceeași infrațiune de trei ori.

La jocurile de juniori și copii, unde necunoașterea Legilor Jocului sau lipsa îndemnării de joc poate duce la mai multe infrațiuni, arbitrul poate fi mai indulgent în aplicarea standardului său.

## 10.4 JOC PERICULOS ȘI CONDUITĂ INCORECTĂ

- (a) **Lovirea.** Un jucător nu trebuie să lovească un adversar cu pumnul sau cu brațul, inclusiv cu cotul, umărul, capul sau genunchiul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) **Călcarea și călcarea repetată.** Un jucător nu are voie să calce intenționat și nici în mod repetat (să toace) un adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) **Lovirea cu piciorul.** Un jucător nu trebuie să lovească cu piciorul un adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) **Piedica.** Un jucător nu are voie să pună piedică cu piciorul unui adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) **Placaj periculos.** Un jucător nu are voie să placheze un adversar prematur, cu întârziere sau în mod periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Un jucător nu are voie să placheze (sau să încerce să placheze) un adversar deasupra liniei umerilor, chiar dacă placajul începe sub linia umerilor. Un placaj în jurul gâtului sau al capului unui adversar este joc periculos.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Placajul cu brațul rigid este considerat joc periculos. Un jucător face un „placaj cu brațul rigid” atunci când folosește brațul rigid pentru a lovi un adversar.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Orice intervenție asupra unui jucător fără balon este considerată joc periculos.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Un jucător nu trebuie să placheze un adversar ale cărui picioare sunt desprinse de sol.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (f) **Intervenție asupra unui adversar fără balon.** Cu excepția unei grămezi, unui ruck sau unui mol, un jucător care nu are posesia balonului nu are voie să țină, să împingă sau să obstrucționeze un adversar care nu are balonul.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (g) **Atac periculos.** Un jucător nu are voie să atace sau să aducă la pământ un adversar purtător de balon fără a încerca să-l prindă cu brațele.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (h) Un jucător nu are voie să se izbească într-un ruck sau într-un mol. Izbirea include orice contact realizat fără ajutorul brațelor sau fără încercare de prindere cu brațele a unui jucător.

- (i) **Placarea jucătorului aflat în săritură.** Niciun jucător nu are voie să placheze, să lovească, să tragă sau să împingă piciorul sau picioarele unui adversar care sare după balon într-un aliniament sau în joc deschis.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (j) Dacă un jucător ridică de la sol un adversar și apoi îi dă acestuia drumul sau îl face să cadă, astfel încât, în timp ce picioarele jucătorului placat sunt încă în aer, capul și/sau toracele acestuia vin în contact cu solul, această acțiune este considerată joc periculos.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (k) **Joc periculos în grămadă, ruck sau mol.** Prima linie a unei grămezi nu are voie să se izbească de adversari.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- Jucătorii din linia I nu au voie să ridice în mod intenționat sau să-i scoată afară pe adversari din grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- Jucătorii nu au voie să intervină într-un ruck sau mol fără a se lega de un jucător participant la acestea.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- Jucătorii nu au voie să prăbușească în mod intenționat o grămadă, un ruck sau un mol.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (l) **Riposta.** Un jucător nu are voie să riposteze. Chiar dacă un adversar nu respectă Legile Jocului, un jucător nu are voie să facă nimic care să fie periculos pentru adversarul respectiv.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (m) **Acțiuni contrare sportivității.** Un jucător nu are voie să întreprindă nicio acțiune contrară spiritului de sportivitate în incinta de joc.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (n) **Conduită incorectă când balonul nu este în joc.** Când balonul nu este în joc, un jucător nu are voie să comită niciun act de conduită incorectă, să obstrucționeze sau să interfereze în vreun fel cu un adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Sanctiunea este aceeași ca în secțiunile 10.4 (a) - (m), cu excepția faptului că lovitura de pedeapsă se va acorda pe locul de unde urmează să se reia jocul. Dacă acest loc este pe linia de margine sau la mai puțin de 15 m de ea, semnul loviturii de pedeapsă va fi pe linia de 15 m, pe același aliniament cu locul infracțiunii.

Dacă jocul s-ar fi reluat cu o grămadă la 5 metri de linia de țintă, semnul pentru lovitură de pedeapsă va fi pe locul grămezii.

Dacă jocul urmează să se reia cu o lovitură de reîncepere, echipa nevinovată poate alege să execute lovitură de pedeapsă, oriunde, pe linia de 22 m.

Dacă s-a acordat o lovitură de pedeapsă și echipa care a comis infracțiunea se face vinovată de alte acte de conduită incorectă înainte de executarea loviturii, arbitrul avertizează sau elimină jucătorul vinovat și avansează locul executării loviturii de pedeapsă cu 10 m. Această decizie acoperă atât infracțiunea inițială, cât și conduita incorectă.

Dacă o lovitură de pedeapsă este acordată unei echipe, și un jucător al acelei echipe se face vinovat de un act de conduită incorectă, înainte de executarea loviturii, arbitrul avertizează sau elimină definitiv jucătorul vinovat, anulează lovitură și acordă o lovitură de pedeapsă echipei adverse.

Dacă o infracțiune este comisă în afara suprafeței de joc, în timp ce balonul este încă în joc, și dacă la această infracțiune nu se referă niciun articol al acestei Legi, lovitură de pedeapsă se va acorda pe linia de 15 m, pe același aliniament cu locul infracțiunii.

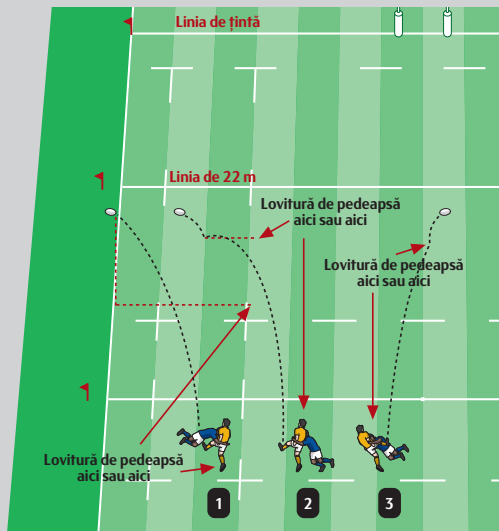
- (o) **Atac întârziat asupra șuterului.** Un jucător nu trebuie să atace sau să obstrucționeze, în mod intenționat, un adversar care tocmai a șutat balonul.

**Sanctiune:** Echipa nevinovată poate alege să execute lovitură de pedeapsă fie pe locul infracțiunii, fie pe locul căderii balonului, sau pe locul unde acesta este jucat următoarea dată.

**Locul infracțiunii.** Dacă infracțiunea are loc în terenul de țintă al șuterului, semnul pentru lovitură de pedeapsă va fi la 5 m de linia de țintă, în dreptul locului comiterii infracțiunii, dar la cel puțin 15 m de linia de margine.

Echipa nevinovată poate, de asemenea, să aleagă să execute lovitură de pedeapsă pe locul căderii balonului, sau pe locul unde acesta este jucat următoarea dată înainte de cădere, dar la cel puțin 15 m de linia de margine.

**Locul de cădere a balonului.** Dacă balonul cade în margine, semnul ales pentru executarea loviturii de pedeapsă este pe linia de 15 m, pe aceeași linie cu locul unde acesta a traversat marginea. Dacă balonul cade sau este jucat înainte să cadă la mai puțin de 15 m de linia de margine, semnul va fi pe linia de 15 m în dreptul locului de cădere sau al locului unde a fost jucat balonul.



## *Atac întârziat asupra șuterului*

Dacă balonul cade în terenul de țintă, în margine de țintă, sau pe sau dincolo de linia de balon mort, semnul ales pentru executarea loviturii de pedeapsă este la 5 m de linia de țintă, pe aceeași linie cu locul unde acesta a traversat linia de țintă și nu la mai puțin de 15 m de linia de margine.

Dacă balonul lovește un stâlp de țintă sau bara transversală, lovitura de pedeapsă opțională se acordă pe locul unde cade balonul.

- (p) **Colțul zburător și șarja de cavalerie.** O echipă nu are voie să folosească acțiunile numite 'Colțul zburător' sau 'Șarja de cavalerie'.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii inițiale.

'**Colțul zburător**'. Acest tip de atac, cunoscut sub numele de 'Colțul zburător' are loc de obicei în apropierea liniei de țintă, când echipei în atac i se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă.

Jucătorul lovește balonul și inițiază atacul, fie înaintând spre linia de țintă, fie pasând unui coechipier care avansează. Imediat, coechipierii se leagă de fiecare parte a purtătorului de balon într-o formație triunghiulară. Adesea unul sau mai mulți dintre acești coechipieri se află înaintea purtătorului de balon. Această acțiune este ilegală.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii inițiale.

'**Șarja de cavalerie**'. Acest tip de atac, cunoscut sub numele de șarja de cavalerie are loc de obicei în apropierea liniei de țintă, când echipei în atac i se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă. Fie un singur jucător se poziționează la o oarecare distanță în spatele șuterului, fie jucătorii echipei în atac formează o linie de-a latul terenului la o oarecare distanță în spatele șuterului.

Acești jucători atacanți se află, de obicei, la o distanță de 1 sau de 2 m. La un semnal al șuterului ei avansează. Când ei s-au apropiat, șuterul lovește balonul și îl pasează unuia dintre ei.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii inițiale.

- (q) În urma antijocului se poate lăsa avantaj, dar dacă infracțiunea împiedică o probabilă încercare, trebuie dictată o încercare de penalizare.
- (r) Pentru o infracțiune semnalizată de arbitrul asistent se poate acorda o lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii, sau se poate lăsa avantaj.
- (s) Toți jucătorii trebuie să respecte autoritatea arbitrului. Ei nu trebuie să comenteze deciziile arbitrului. Ei trebuie să se oprească imediat atunci când arbitrul fluieră, cu excepția loviturii de începere și a loviturilor de pedeapsă dictate în urma atenționării, eliminării temporare sau definitive.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 10.5 SANCTIUNI

- (a) Un jucător care încalcă orice prevedere din această Lege trebuie atenționat, sau avertizat și eliminat temporar pentru 10 minute - timp de joc, sau eliminat definitiv.
- (b) Un jucător care a fost avertizat și eliminat temporar și după aceea face o a doua infracțiune sancționabilă cu eliminare temporară conform acestei Legi trebuie eliminat definitiv.

## 10.6 CARTONAȘE GALBENE ȘI ROȘII

- (a) Când un jucător a fost avertizat și eliminat temporar într-un joc internațional, arbitrul îi va arăta un cartonaș galben.
- (b) Când un jucător a fost eliminat definitiv într-un joc internațional, arbitrul îi va arăta un cartonaș roșu.
- (c) Pentru alte jocuri, organizatorul sau federația care dețin jurisdicția asupra acestora pot hotărî în privința folosirii cartonașelor galbene și roșii.

## 10.7 JUCĂTOR ELIMINAT DEFINITIV

Un jucător eliminat definitiv nu mai poate participa la joc.

## DEFINIȚII

La începutul jocului, toți jucătorii sunt în joc. Pe măsura desfășurării jocului, aceștia se pot afla într-o poziție de ofsaid. Ca atare, jucătorii devin pasibili de a fi penalizați până când revin în joc.

În jocul curent, un jucător este în ofsaid dacă se află în fața unui coechipier purtător de balon sau în fața unui coechipier care a jucat ultimul balonul.

Ofsaid înseamnă că un jucător este, pe moment, în afară de joc; ca atare, jucătorii devin pasibili de a fi penalizați dacă iau parte la joc.

În jocul curent, un jucător poate fi pus în joc fie prin acțiunea unui coechipier, fie prin cea a unui adversar. Totuși, jucătorul în ofsaid nu poate fi pus în joc dacă el interferează cu jocul, sau se deplasează înainte spre balon, sau nu se retrage la 10 m de locul unde cade balonul.

### 11.1 OFSAID ÎN JOCLUL CURENT

- (a) Un jucător care este în poziție de ofsaid este pasibil de a fi penalizat dacă acționează într-unul din următoarele trei moduri:
- Interferează cu jocul sau
  - Se deplasează înainte spre balon sau
  - Nu respectă prevederile Legii de 10 m (Legea 11.4)

Un jucător care este în poziție de ofsaid nu este penalizat automat.

Jucătorul care recepționează o pasă înainte neintenționată nu este în ofsaid.

Un jucător poate fi în ofsaid în terenul de țintă.

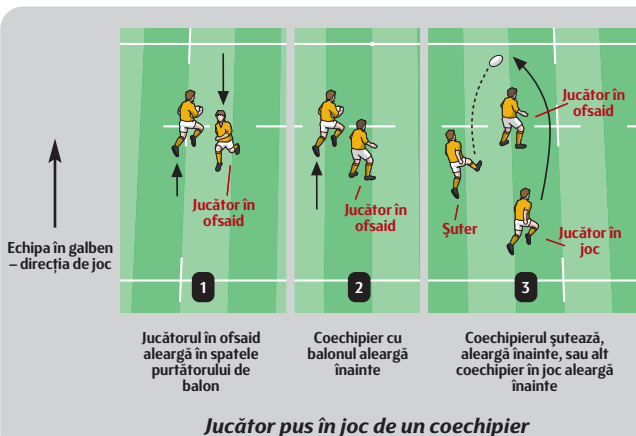
- (b) **Ofsaid și interferența cu jocul.** Un jucător care este în ofsaid nu are voie să ia parte la joc. Aceasta înseamnă că el nu trebuie să joace balonul sau să obstrucționeze un adversar.
- (c) **Ofsaid și deplasarea înainte.** Când un coechipier al unui jucător în ofsaid a șutat un balon înainte, jucătorul în ofsaid nu are voie să se deplaseze spre adversarii care așteaptă să joace balonul sau să se deplaseze spre locul unde urmează să cadă balonul, până când jucătorul nu a fost pus în joc.

**Sanctiune:** Când un jucător este penalizat pentru ofsaid în joc curent, echipa adversă alege fie o lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii, fie o grămadă pe locul unde echipa vinovată a jucat ultima oară balonul. Dacă balonul a fost jucat ultima dată în terenul de țintă al acelei echipe, grămada se va forma la 5 m de linia de țintă, în dreptul locului unde balonul a fost jucat.

## 11.2 PUNEREA ÎN JOC PRIN ACȚIUNEA UNUI COECHEPIER

În jocul curent, există trei modalități prin care un jucător în ofsaid poate fi pus în joc prin acțiunile aceluiași jucător sau ale coechipierilor săi:

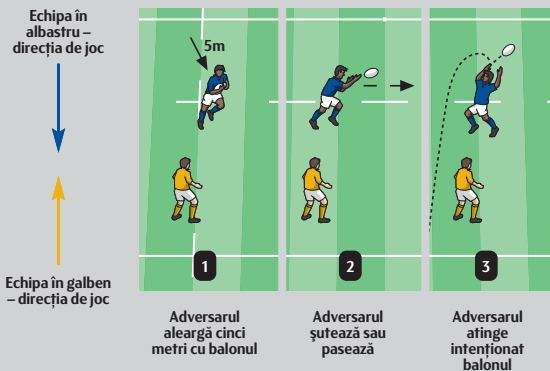
- Acțiunea jucătorului.** Când un jucător în ofsaid aleargă și ajunge în spatele coechipierului care a șutat, a atins sau a purtat ultimul balonul, jucătorul este pus în joc.
- Acțiunea purtătorului de balon.** Când un coechipier purtător de balon aleargă și depășește jucătorul aflat în ofsaid, acel jucător este pus în joc.
- Acțiunea șuterului sau a altui jucător aflat în joc.** Când s-a șutat, un jucător aflat în ofsaid poate fi pus în joc, când este depășit de șuter sau de un coechipier care a fost la același nivel cu sau în spatele șuterului în momentul execuției. Când aleargă înainte, coechipierul poate fi în margine sau în margine de țintă, dar pentru a pune în joc un jucător aflat în ofsaid, el trebuie să revină în suprafața de joc.



## 11.3 PUNEREA ÎN JOC DE CĂTRE ADVERSARI

În jocul curent sunt trei modalități de punere în joc prin acțiunea echipei adverse. Acestea nu se aplică unui jucător aflat în ofsaid sub incidența Legii de 10 m.

- Aleargă 5 m cu balonul.** Când un adversar purtător de balon aleargă 5 m, jucătorul în ofsaid este pus în joc.
- Șutează sau pasează.** Când un adversar șutează sau pasează balonul, jucătorul în ofsaid este pus în joc.
- Atinge intenționat balonul.** Când un adversar atinge intenționat balonul, dar nu îl prinde, jucătorul în ofsaid este pus în joc.



*Jucător pus în joc de adversari*

## 11.4 OFSAID CONFORM LEGII DE 10 METRI

- (a) Când un coechipier al unui jucător aflat în ofsaid a șutat înainte, jucătorul aflat în ofsaid este considerat că ia parte la joc dacă se află în spațiul delimitat de o linie imaginară, de-a latul terenului, aflată la 10 m de adversarul care așteaptă să joace balonul sau de locul unde balonul a căzut sau urmează să cadă. Jucătorul în ofsaid trebuie ca imediat să se deplaseze în spatele liniei imaginare aflate la 10 m sau în spatele șuterului, dacă acesta este la o distanță mai mică de 10 m. În timp ce se îndepărtează, jucătorul nu trebuie să obstrucționeze un adversar sau să intervină în joc.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (b) În timp ce se îndepărtează, jucătorul în ofsaid nu poate fi pus în joc prin nicio acțiune a echipei adverse. Totuși, înainte ca jucătorul să iasă din zona de 10 m, el poate fi pus în joc de orice coechipier aflat în joc care aleargă în fața acestuia.

- (c) Când un jucător aflat în ofsaid conform Legii de 10 m atacă un adversar care așteaptă să prindă balonul, arbitrul va fluiera imediat pentru a sancționa acest jucător. Orice întârziere poate deveni periculoasă pentru adversar.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (d) Când un jucător aflat în ofsaid conform Legii de 10 m joacă balonul scăpat de un adversar, el trebuie penalizat.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (e) Legea celor 10 m nu este afectată dacă balonul șutat a lovit un stâlp de țintă sau bara transversală. Important este locul unde cade balonul. Un jucător în ofsaid nu trebuie să se afle în fața liniei imaginare de 10 m de-a latul terenului.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (f) Legea celor 10 m nu se aplică atunci când un jucător șutează balonul și un adversar blochează lovitura, iar un coechipier al șuterului, care a fost în fața liniei imaginare de 10 m, joacă balonul. Adversarul nu „așteaptă să joace balonul” și coechipierul este în joc. Legea celor 10 m se aplică dacă balonul atinge sau este jucat de un adversar, altfel decât printr-o încercare de blocare a șutului unui jucător.

**Sanctiune:** Când un jucător este penalizat pentru ofsaid în joc curent, echipa adversă alege fie o lovitură de pedeapsă pe locul infracțiunii, fie o grămadă pe locul unde echipa vinovată a jucat ultima oară balonul. Dacă balonul a fost jucat ultima dată în terenul de țintă al acelei echipe, grămada se va forma la 5 m de linia de țintă, în dreptul locului unde balonul a fost jucat.

- (g) Dacă mai mulți jucători în ofsaid se deplasează înainte, după ce un coechipier a șutat balonul, locul infracțiunii este locul jucătorului în ofsaid cel mai apropiat de un adversar care așteaptă balonul, sau cel mai apropiat de locul unde cade balonul.

### 11.5 PUNEREA ÎN JOC CONFORM LEGII DE 10 METRI

- (a) Jucătorul în ofsaid trebuie să se retragă în spatele liniei imaginare de 10 m; în caz contrar el este pasibil de a fi penalizat.
- (b) În timp ce se retrage, el poate fi pus în joc înainte de a se deplasa în spatele liniei de 10 m prin oricare dintre cele trei acțiuni ale echipei sale, prevăzute la punctul 11.2 de mai sus. Totuși, acest jucător nu poate fi pus în joc de nicio acțiune a echipei adverse.

### 11.6 OFSAID ACCIDENTAL

- (a) Dacă un jucător aflat în ofsaid, nu poate evita să fie atins de balon sau de un coechipier purtător de balon, el este în ofsaid accidental. Dacă echipa jucătorului nu câștigă niciun avantaj din aceasta, jocul va continua. Dacă echipa sa câștigă un avantaj, se va forma o grămadă, echipa adversă având introducerea balonului.
- (b) Când un jucător dă balonul unui coechipier aflat în fața sa, primitorul se află în ofsaid. Dacă primitorul nu este considerat a fi în ofsaid intenționat (pentru care se acordă o lovitură de pedeapsă), atunci acesta se află în ofsaid accidental și se dictează o grămadă pentru echipa adversă.

### 11.7 OFSAID DUPĂ UN ÎNAINTE

Când un jucător face un înainte și un coechipier aflat în ofsaid joacă balonul, jucătorul în ofsaid este pasibil de a fi penalizat dacă jucarea balonului a împiedicat un adversar să câștige un avantaj.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 11.8 PUNEREA ÎN JOC A UNUI JUCĂTOR CARE SE RETRAGE ÎN TIMPUL UNEI GRĂMEZI, AL UNUI RUCK, AL UNUI MOL SAU AL UNUI ALINIAMENT

Când se formează o grămadă, un ruck, un mol sau un aliniament, un jucător aflat în ofsaid care se retrage, așa cum este prevăzut de Lege, rămâne în ofsaid chiar și atunci când echipa adversă câștigă posesia și ruck-ul, molul, grămada sau aliniamentul s-au terminat. Jucătorul este pus în joc dacă se retrage în spatele liniei de ofsaid specifice fazei respective. Nicio altă acțiune a jucătorului aflat în ofsaid sau a coechipierilor acestuia nu poate să-l pună în joc pe acest jucător.

Dacă jucătorul rămâne în ofsaid, el poate fi pus în joc de acțiunea echipei adverse. Există două astfel de acțiuni:

**Adversarul aleargă 5 m cu balonul.** Când un adversar purtător de balon a alergat 5 m, jucătorul aflat în ofsaid este pus în joc. Un jucător aflat în ofsaid nu este pus în joc când un adversar pasează balonul. Chiar dacă adversarii pasează balonul de mai multe ori, acțiunea lor nu îl pune în joc pe jucătorul aflat în ofsaid.

**Șutul adversarului.** Când un adversar șutează balonul, jucătorul aflat în ofsaid este pus în joc.

## 11.9 ÎNTÂRZIEREA

Un jucător care rămâne în ofsaid întârzie acțiunea. Un astfel de jucător, care împiedică echipa adversă să joace balonul așa cum dorește, ia parte la joc și trebuie penalizat. Arbitrul va urmări ca acest jucător să nu beneficieze de punerea în joc prin acțiunea echipei adverse.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a jucătorului vinovat

### DEFINIȚIE: ÎNAINTE

Un **înainte** are loc atunci când jucătorul pierde posesia balonului, care se îndreaptă înainte, sau când un jucător propulsează balonul înainte cu mâna sau cu brațul, sau când balonul ricoșează spre înainte după ce lovește mâna sau brațul unui jucător, și apoi atinge solul sau un alt jucător înainte de a fi re prins de jucătorul inițial.

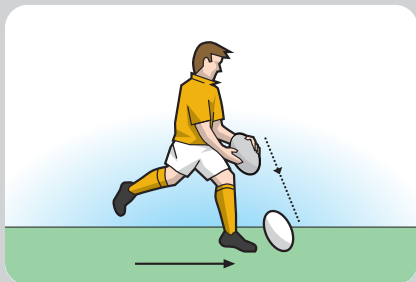
„Înainte” înseamnă deplasarea balonului spre linia de balon mort a echipei adverse.

Dacă un jucător, în încercarea de a plasa un adversar, ia contact cu balonul, iar balonul se deplasează înainte din mâinile purtătorului de balon, acesta este un înainte.

Dacă un jucător smulge balonul sau lovește intenționat balonul din mâinile purtătorului de balon, iar balonul se deplasează înainte din mâinile purtătorului de balon, acesta nu este un înainte.

### EXCEPȚIE

**Blocarea șutului.** Dacă un jucător blochează balonul în momentul în care un adversar l-a șutat, sau imediat după șut, această acțiune nu este considerată „înainte”, chiar dacă balonul s-a deplasat înainte.



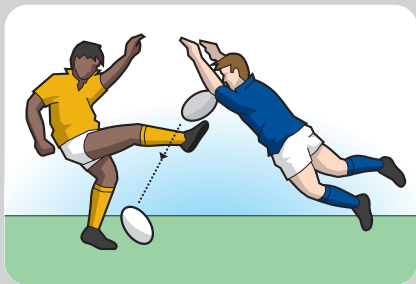
*Înainte*

### DEFINIȚIE: PASA ÎNAINTE

O **pasă înainte** are loc atunci când un purtător de balon aruncă sau pasează balonul înainte, aceasta însemnând că brațele jucătorului care pasează balonul se deplasează spre linia de balon mort a echipei adverse.

### EXCEPȚIE

**Ricoșat spre înainte.** Dacă balonul nu este aruncat înainte, dar lovește un jucător sau pământul și apoi sare înainte, aceasta nu este o pasă înainte.



*Blocarea șutului*

## 12.1 REZULTATUL UNUI ÎNAINTE SAU AL UNEI PASE ÎNAINTE

- (a) **Înainte sau pasa înainte neintenționate.** Se acordă o grămadă pe locul greșelii.
- (b) **Înainte sau pasa înainte neintenționate la un aliniament.** Se acordă o grămadă la 15 m de linia de margine.
- (c) **Înainte sau pasa înainte înspre terenul de țintă.** Dacă un jucător atacant face un înainte sau o pasă înainte în câmpul de joc și balonul ajunge în terenul de țintă al adversarilor și acolo devine mort, se acordă o grămadă pe locul unde a avut loc înaintele sau pasa înainte.
- (d) **Înainte sau pasa înainte în terenul de țintă.** Dacă un jucător al oricărei echipe face un înainte sau o pasă înainte în terenul de țintă, se acordă o grămadă la 5 m pe aceeași linie cu locul greșelii, dar nu mai aproape de 5 m față de linia de margine.
- (e) **Înainte sau pasă înainte în margine.** Atunci când balonul ajunge în margine în urma unui înainte sau a unei pase înainte, echipa nevinovată poate să aleagă între un aliniament pe locul unde balonul a traversat linia de margine, o grămadă pe locul greșelii, sau o repunere rapidă.
- (f) **Înainte sau pasa înainte intenționate.** Un jucător nu are voie să facă un înainte sau o pasă înainte intenționate.  
**Sancțiune:** Lovitură de pedeapsă. O încercare de penalizare trebuie acordată dacă fără această infracțiune probabil s-ar fi marcat o încercare.



# ÎN TIMPUL JOCULUI

## În câmpul de joc

---

**Legea 13** Lovitura de începere și loviturile de reîncepere

**Legea 14** Balon la pământ – Fără placaj

**Legea 15** Placajul. Purtător de balon adus la pământ

**Legea 16** Ruck

**Legea 17** Mol

**Legea 18** Marc

## DEFINIȚIE

Lovitura de începere are loc la debutul fiecărei reprize a jocului și la debutul fiecărei reprize de prelungiri. Lovitura de reîncepere reprezintă reluarea jocului după ce s-a marcat sau după ce s-a realizat un atins la pământ.

### 13.1 UNDE ȘI CUM SE EXECUTĂ LOVITURA DE ÎNCEPERE

- (a) O echipă execută lovitura de începere printr-o lovitură de picior căzută de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru.
- (b) Dacă balonul este șutat printr-un alt procedeu sau dintr-un loc greșit, echipa adversă are două opțiuni:
  - Repetarea loviturii de începere, sau
  - Să ceară formarea unei grămezi la centrul terenului. Această echipă va avea introducerea.

### 13.2 CINE EXECUTĂ LOVITURILE DE ÎNCEPERE ȘI REÎNCEPERE

- (a) La începutul jocului, echipa al cărei căpitan a ales balonul în urma tragerii la sorți execută lovitura de începere, sau echipa adversă, în cazul în care căpitanul câștigător a ales terenul.
- (b) După pauză, lovitura de începere va fi executată de adversarii echipei care a beneficiat de această lovitură la începutul jocului.
- (c) După ce s-a marcat, lovitura de reîncepere va fi executată de adversarii echipei care a marcat.

### 13.3 POZIȚIA ECHIPEI ȘUTERULUI LA O LOVITURĂ DE ÎNCEPERE

Toată echipa șuterului trebuie să se afle în spatele balonului când acesta este șutat. Dacă ei nu se află acolo, se va forma o grămadă la centru. Adversarii vor introduce balonul.

## 13.4 POZIȚIA ECHIPEI ADVERSE LA O LOVITURĂ DE ÎNCEPERE

Toată echipa adversă trebuie să stea pe sau în spatele liniei de 10 m. Dacă se află în fața acelei linii sau dacă atacă înainte ca balonul să fie șutat, lovitura de începere se va repeta.



*Lovitură de începere*

## 13.5 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA 10 METRI

Dacă balonul ajunge la linia de 10 m a adversarilor sau dacă ajunge la linia de 10 m și revine în acest spațiu, jocul va continua.

## 13.6 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUȚIN DE 10 METRI JUCATĂ DE UN ADVERȘAR

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 m a adversarilor, dar este prima dată jucată de un adversar, jocul va continua.

## 13.7 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUȚIN DE 10 METRI CARE NU A FOST JUCATĂ DE UN ADVERȘAR

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 m, echipa adversă are două opțiuni:

- Repetarea loviturii de începere, sau
- Formarea unei grămezi la centru. Această echipă va avea introducerea.

## 13.8 BALONUL AJUNGE DIRECT ÎN MARGINE

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este șutat direct în margine, echipa adversă are trei opțiuni:

- Repetarea loviturii de începere, sau
- Formarea unei grămezi la centru. Această echipă va avea introducerea, sau
- Acceptarea loviturii.

Dacă lovitura este acceptată, repunerea de la margine se execută de pe linia de centru. Dacă balonul este șutat în spatele liniei de centru și ajunge direct în margine, repunerea se va executa din locul unde balonul a traversat marginea.

## 13.9 BALONUL AJUNGE ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

- (a) Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a fi atins de un jucător sau a atinge un jucător, echipa adversă are trei opțiuni:
- Să culce balonul, sau
  - Să-l facă mort, sau
  - Să-l joace.

- (b) Dacă echipa adversă culcă balonul sau îl face mort, sau dacă balonul devine mort ajungând în margine de țintă sau pe sau peste linia de balon mort, ea va avea două opțiuni:
- Să beneficieze de o grămadă la centru, sau
  - Să se repete lovitura de începere.
- (c) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să-l facă mort, trebuie să o facă fără întârziere. Orice altă acțiune cu balonul a unui jucător apărător înseamnă că jucătorul a ales continuarea jocului.
- (d) Dacă balonul nu se deplasează zece metri și ajunge în terenul de țintă al echipei șuterului și:
- este făcut mort de un apărător, sau
  - balonul ajunge în margine de țintă, sau
  - ajunge pe sau dincolo de linia de balon mort ;

se va acorda o grămadă la 5 metri, echipa în atac având introducerea.

## 13.10 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI

### DEFINIȚII

O lovitură de reîncepere de la 22 m este o lovitură de picior căzută executată de echipa în apărare. Aceasta se poate executa oriunde de pe sau din spatele liniei de 22 m.

O lovitură de reîncepere de la 22 m este folosită pentru reluarea jocului după ce un atacant a făcut ca balonul să ajungă în terenul de țintă, fără nicio infrațiune, și un apărător l-a făcut acolo mort, sau balonul a ajuns în margine de țintă sau pe sau peste linia de balon mort.

## 13.11 ÎNTÂRZIEREA REÎNCEPERII DE LA 22 METRI

Lovitura de reîncepere de la 22 m trebuie executată fără întârziere.

**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 22 m

### 13.12 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI EXECUTATĂ INCORECT

Dacă balonul este șutat incorect sau dintr-un loc greșit, echipa adversă are două opțiuni:

- Să se repete lovitura, sau
- Să ceară formarea unei grămezi la centrul liniei de 22 m. Această echipă va avea introducerea.

### 13.13 LA LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI BALONUL TREBUIE SĂ TRAVERSEZE LINIA

- (a) Dacă balonul nu traversează linia de 22 m, echipa adversă are două opțiuni:
- Să se repete lovitura, sau
  - Să ceară formarea unei grămezi la centrul liniei de 22 m. Această echipă va avea introducerea.
- (b) Dacă balonul traversează linia de 22 m, dar revine, jocul va continua.
- (c) Dacă balonul nu traversează linia de 22 m, se poate lăsa avantaj. Un adversar care joacă balonul poate marca o încercare.

### 13.14 LOVITURA DE REÎNCEPERE DE LA 22 METRI EXECUTATĂ DIRECT ÎN MARGINE

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este șutat direct în margine, echipa adversă are trei opțiuni:

- Să se repete lovitura, sau
- Să beneficieze de o grămadă la centrul liniei de 22 m, sau
- Să accepte lovitura. Dacă o acceptă, repunerea de la margine se va face de pe linia de 22 m.

## 13.15 LOVITURA DE REÎNȚEPERE DE LA 22 METRI EXECUTATĂ ÎN TERENUL DE ȚINTĂ ADVERS

- (a) Dacă balonul a fost șutat în terenul de țintă advers, fără a fi atins de un jucător sau a atinge un jucător, echipa adversă are trei opțiuni:
- Să culce balonul, sau
  - Să-l facă mort, sau
  - Să-l joace.
- (b) Dacă echipa adversă culcă balonul sau îl face mort, sau dacă balonul devine mort ajungând în margine de țintă sau pe sau peste linia de balon mort, ea va avea două opțiuni:
- Să beneficieze de o grămadă la centrul liniei de 22 de metri, sau
  - Să se repete lovitura de reîncepere de la 22 m.
- (c) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să-l facă mort, trebuie să o facă fără întârziere. Orice altă acțiune cu balonul a unui jucător apărător înseamnă că jucătorul a ales continuarea jocului.

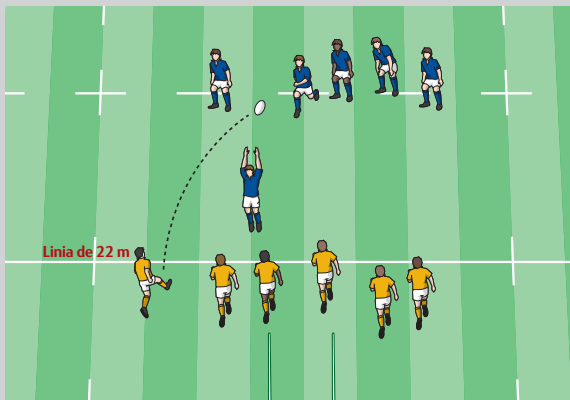
## 13.16 ECHIPA ȘUTERULUI

- (a) Toată echipa șuterului trebuie să se afle în spatele balonului, atunci când el este șutat. Dacă nu, se va forma o grămadă la centrul liniei de 22 m. Echipa adversă va avea introducerea.
- (b) Totuși, dacă lovitura se execută atât de rapid încât jucătorii echipei șuterului, care se retrag, se află încă în fața balonului, ei nu vor fi penalizați. Ei nu trebuie să se oprească din retragere până când nu au fost puși în joc printr-o acțiune a unui coechipier. Ei nu trebuie să ia parte la joc până când nu au fost puși în joc în acest fel.

**Sanctiune:** Grămadă la centrul liniei de 22 m, echipa adversă având introducerea

## 13.17 ECHIPA ADVERSĂ

- (a) Echipa adversă nu trebuie să atace dincolo de linia de 22 m înainte ca balonul să fie șutat.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe locul infracțiunii
- (b) Dacă un adversar se află în spațiul de 22 m și întârzie sau obstrucționează reîncepera, acesta se face vinovat de conduită incorectă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 22 m



*Lovitură de reîncepere de la 22 m*

## DEFINIȚII

Această situație apare când balonul este disponibil pe sol și un jucător plonjează pentru a-l lua, cu excepția momentului imediat următor unei grămezi sau unui ruck.

Altă situație apare când jucătorul este la pământ în posesia balonului fără să fi fost placat.

Jocul este practicat de jucătorii care sunt în picioare. Un jucător nu are voie să facă balonul ne jucabil căzând pe pământ. Ne jucabil înseamnă că balonul nu este imediat disponibil niciunei echipe pentru ca jocul să continue.

Un jucător care face balonul ne jucabil, sau care obstrucționează echipa adversă căzând la pământ contrazice scopul și spiritul jocului și trebuie penalizat.

Un jucător care nu este placat, dar care cade la pământ în timp ce ține balonul sau un jucător care cade la pământ și culege balonul, trebuie să acționeze imediat.

### 14.1 JUCĂTORI LA PĂMÂNT

(a) Jucătorul trebuie să facă imediat una din următoarele trei acțiuni:

- Să se ridice cu balonul
- Să paseze balonul
- Să elibereze balonul

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

(b) Jucătorul care pasează sau eliberează balonul trebuie de asemenea să se ridice sau să se îndepărteze imediat.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (c) Un jucător nu are voie să fie culcat pe sau lângă balon pentru a împiedica adversarii să intre în posesia lui.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) Un jucător aflat la pământ nu are voie să placheze sau să încerce să placheze un adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

### 14.2 JUCĂTORI AFLAȚI ÎN PICIOARE

- (a) **Căzut peste jucătorul aflat la sol cu balonul.** Un jucător nu are voie să cadă intenționat peste un jucător cu balonul care se află la pământ.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) **Căzut peste jucătorii aflați la sol lângă balon.** Un jucător nu are voie să cadă intenționat peste jucătorii care se află la pământ cu balonul între ei sau în apropierea lor.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

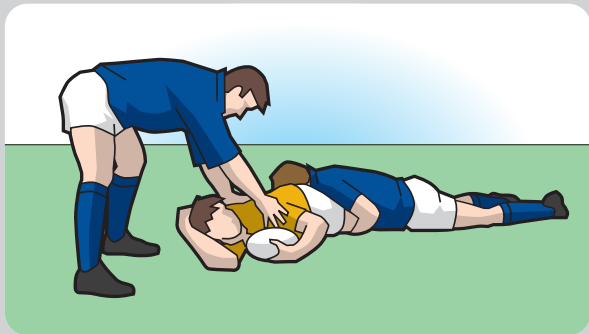
### DEFINIȚII

Un placaj are loc atunci când purtătorul de balon este ținut de unul sau mai mulți adversari și este adus la pământ.

Un purtător de balon care nu este ținut nu este considerat jucător placat și placajul nu a avut loc.

Jucătorii adversi care îl țin pe purtătorul de balon și îl aduc la sol și, de asemenea, ajung la sol, sunt numiți placheuri.

Jucătorii adversi care îl țin pe purtătorul de balon și care nu ajung la sol nu sunt numiți placheuri.



*Placaj*

### 15.1 UNDE POATE AVEA LOC UN PLACAJ

Un placaj poate avea loc numai în câmpul de joc.

## 15.2 CÂND NU POATE AVEA LOC UN PLACAJ

Când purtătorul de balon este ținut de un adversar și un coechipier se leagă de purtătorul de balon, s-a format un mol și un placaj nu mai poate avea loc.

## 15.3 ADUS LA PĂMÂNT – DEFINIȚIE

- Dacă purtătorul de balon are unul sau ambii genunchi pe sol, acest jucător a fost „adus la pământ”.
- Dacă purtătorul de balon stă pe pământ sau deasupra unui alt jucător aflat la pământ, purtătorul de balon a fost ‘adus la pământ’.

## 15.4 PLACHEURUL

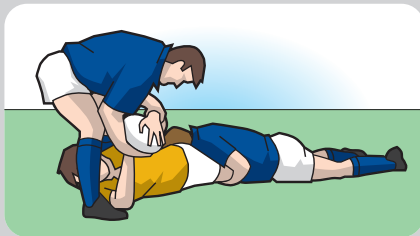
- Când un jucător plachează un adversar și amândoi ajung la pământ, placheurul trebuie să elibereze imediat jucătorul placat.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- Placheurul trebuie să se ridice imediat sau să se îndepărteze de jucătorul placat sau de balon.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- Placheurul trebuie să se ridice înainte de a juca balonul. După ce s-a ridicat, placheurul poate să joace balonul din orice direcție.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 15.5 JUCĂTORUL PLACAT

- Un jucător placat nu are voie să fie culcat pe sau lângă balon pentru a împiedica adversarii să intre în posesia lui. El trebuie să încerce să facă balonul imediat disponibil pentru ca jocul să continue.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- Un jucător placat trebuie să paseze sau să elibereze imediat balonul. Acel jucător trebuie, de asemenea, să se ridice sau să se îndepărteze de el imediat.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ

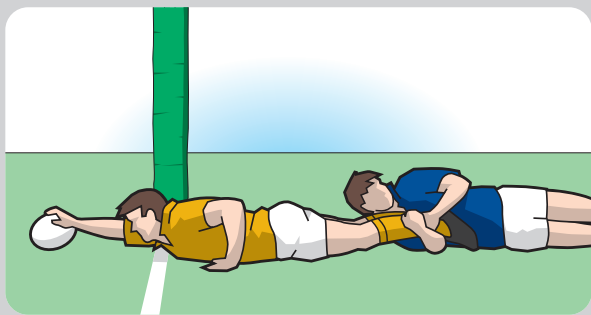
- (c) Un jucător placat poate elibera balonul punându-l pe sol, în orice direcție, cu condiția ca aceasta să se facă imediat.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) Un jucător placat poate elibera balonul împingându-l pe sol, în orice direcție, exceptând spre înainte, cu condiția ca aceasta să se facă imediat.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) Dacă jucătorii adversi, care sunt în picioare, încearcă să joace balonul, jucătorul placat trebuie să-l elibereze.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă



**Jucătorul placat trebuie să elibereze balonul imediat**

## Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ

- (f) Dacă un jucător placat, din inerție, ajunge în terenul de țintă, el poate marca o încercare sau poate face un atins la pământ.
- (g) Dacă un jucător este placat lângă linia de țintă, acest jucător poate, imediat, să-și întindă brațele și să culce balonul pe sau dincolo de linia de țintă pentru a marca o încercare sau pentru a face un atins la pământ.



*Un jucător placat lângă linia de țintă poate să-și întindă brațele și să culce balonul pentru a marca o încercare*

### 15.6 ALȚI JUCĂTORI

- (a) După un placaj, toți ceilalți jucători trebuie să fie în picioare când joacă balonul. Jucătorii sunt în picioare dacă nicio altă parte a corpului lor nu se sprijină pe sol sau pe jucătorii aflați pe pământ.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

**Excepție:** Balonul ajunge în terenul de țintă. După un placaj, în apropierea liniei de țintă, dacă balonul a fost eliberat și a ajuns în terenul de țintă, oricare jucător, inclusiv un jucător aflat la pământ, poate să culce balonul.

# Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ

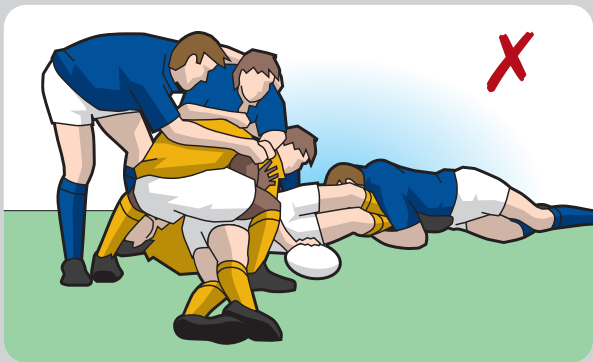


*După un placaj, toți jucătorii trebuie să fie în picioare când joacă balonul*



*Jucător care nu este în picioare și joacă balonul după un placaj*

## Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ



*Jucător care nu este în picioare și joacă balonul după un placaj*

- (b) După un placaj, jucătorii aflați în picioare pot încerca să câștige posesia balonului, luând balonul din posesia purtătorului de balon.
- (c) Jucătorii adversi purtătorului de balon, care rămân în picioare, dar țin de purtătorul de balon în momentul în care acesta este placat, trebuie să elibereze balonul și purtătorul de balon. Acești jucători pot apoi să joace balonul, cu condiția să fie în picioare și să facă aceasta din spatele balonului și direct din spatele jucătorului placat sau al placheurului cel mai apropiat de linia de țintă a acestor jucători.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) La un placaj sau în apropierea unui placaj, alți jucători care vor să joace balonul trebuie să o facă din spatele balonului și direct din spatele jucătorului placat sau al placheurului cel mai apropiat de linia de țintă a acestor jucători.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (e) Orice jucător care câștigă posesia balonului după un placaj, trebuie să joace balonul imediat deplasându-se de acolo, pasând sau șutând balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (f) Orice jucător care câștigă primul posesia balonului nu are voie să cadă la pământ în zona sau în apropierea zonei placajului, decât dacă este placat de un adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (g) Orice jucător care câștigă primul posesia balonului la un placaj sau în apropierea acestuia poate fi placat de un jucător advers cu condiția ca acesta să o facă din spatele balonului și direct din spatele jucătorului placat sau al placheurului aflat cel mai aproape de linia de țintă a acestui jucător.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (h) După un placaj, niciun jucător aflat la pământ nu are voie să împiedice un adversar de a intra în posesia balonului.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (i) După un placaj, niciun jucător aflat la pământ nu are voie să placheze sau să încerce să placheze un adversar.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (j) Când un jucător placat întinde brațele pentru a culca balonul pe sau peste linia de țintă pentru a marca o încercare, un adversar poate smulge balonul din posesia jucătorului, dar nu are voie să șuteze balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

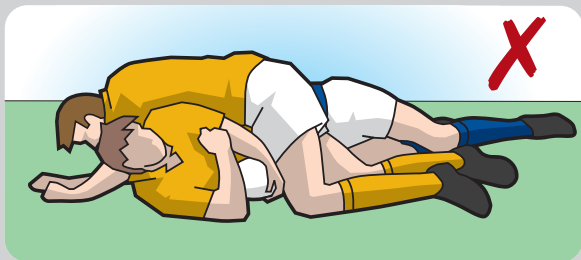
### 15.7 PRACTICI INTERZISE

- (a) Niciun jucător nu poate împiedica jucătorul placat să paseze balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) Niciun jucător nu poate împiedica jucătorul placat să elibereze balonul și să se ridice în picioare sau să se îndepărteze de el.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## Legea 15 Placajul. Purtător de balon adus la pământ

- (c) Niciun jucător nu are voie să cadă pe sau lângă jucătorii aflați la pământ după un placaj, balonul aflându-se între ei sau lângă ei.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă



**Niciun jucător nu are voie să cadă pe sau peste jucătorul placat**

- (d) Jucătorii aflați în picioare nu au voie să atace sau să obstrucționeze un adversar care nu este în apropierea balonului.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (e) Pericol: Nereușita de a pasa sau a elibera balonul. Pericolul poate să apară dacă un jucător placat nu reușește să elibereze balonul sau să se îndepărteze de el imediat, sau dacă acel jucător este împiedicat să o facă. Dacă se întâmplă una dintre aceste situații, arbitrul trebuie să dicteze imediat o lovitură de pedeapsă.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

### 15.8 DUBII PRIVIND EVALUAREA SITUAȚIEI

Dacă balonul devine ne jucabil la un placaj și există îndoieli cu privire la care jucător nu a respectat Legea, arbitrul dictează o grămadă imediat, introducerea aparținând echipei care avansa înaintea opririi jocului sau, dacă nicio echipă nu avansa, echipei aflate în atac.

## DEFINIȚII

Ruck-ul este o fază a jocului în care unul sau mai mulți jucători din fiecare echipă, care se află în picioare, în contact fizic, se adună în jurul balonului aflat la pământ. Jocul curent s-a încheiat.

Rucking. Jucătorii sunt în această situație când ei se află într-un ruck și, folosind picioarele, încearcă să câștige sau să păstreze posesia balonului, fără a se face vinovați de antijoc.



*Ruck*

## 16.1 FORMAREA RUCK-ULUI

- (a) **Unde poate avea loc un ruck.** Un ruck poate avea loc numai în câmpul de joc.
- (b) **Cum se poate forma un ruck.** Jucătorii sunt în picioare. Cel puțin un jucător trebuie să fie în contact fizic cu un adversar. Balonul este pe sol. Dacă balonul nu se află pe sol din orice motiv, ruck-ul nu s-a format.

## 16.2 ALĂTURAREA LA RUCK

- (a) Toți jucătorii care formează, se alătură sau iau parte la un ruck trebuie să aibă capetele și umerii peste nivelul șoldurilor.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (b) Un jucător care se alătură unui ruck trebuie să se lege de un coechipier sau de un adversar folosind întregul braț. Legarea trebuie fie să precedă, fie să se realizeze simultan cu inițierea unui contact cu orice altă parte a corpului jucătorului care se alătură ruck-ului.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) Punerea unei mâini pe alt jucător din ruck nu înseamnă legare.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) Toți jucătorii care formează, se alătură sau iau parte la un ruck trebuie să fie în picioare.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 16.3 DESFĂȘURAREA RUCK-ULUI

- (a) Jucătorii dintr-un ruck trebuie să se străduiască să rămână în picioare.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) Un jucător nu are voie să cadă sau să îngenuncheze intenționat într-un ruck. Acesta este joc periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) Un jucător nu are voie să provoace intenționat prăbușirea unui ruck. Acesta este joc periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

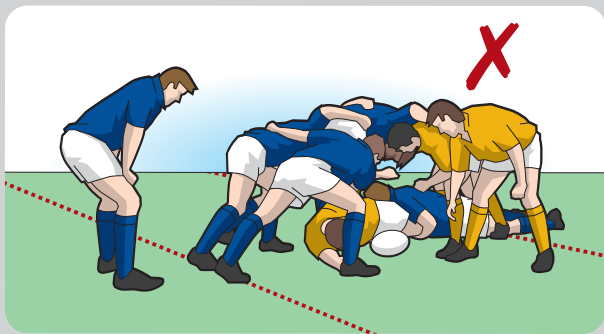
- (d) Un jucător nu are voie să sară deasupra unui ruck.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) Jucătorii trebuie să aibă capul și umerii deasupra nivelului șoldurilor.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (f) Un jucător care face rucking pentru balon nu trebuie să se ocupe de jucătorii aflați la pământ. Acest jucător care face rucking pentru balon trebuie să încerce să pășească peste jucătorii aflați la pământ și nu are voie să-i calce intenționat. Un jucător care face rucking trebuie să o facă cât mai aproape de balon.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 16.4 ALTE INFRAȚIUNI LA RUCK

- (a) Este interzisă reintroducerea balonului în ruck.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (b) Jucătorii nu au voie să joace cu mâna balonul aflat în ruck, cu excepția situației de după un placaj, când acești jucători sunt în picioare și au mâinile pe balon înainte ca ruck-ul să se formeze.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) Jucătorii nu au voie, în ruck, să culeagă balonul cu ajutorul picioarelor.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) Jucătorii aflați la pământ în sau lângă un ruck trebuie să încerce să se îndepărteze de balon. Acești jucători nu au voie să se ocupe în niciun mod de balonul aflat în ruck sau când acesta iese din el.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) Un jucător nu are voie să cadă pe sau lângă balon atunci când acesta iese din ruck.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (f) Un jucător nu are voie să întreprindă vreo acțiune care să-i facă pe adversari să creadă că balonul a ieșit din ruck, în timp ce el se află încă acolo.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă

## 16.5 OFSAID LA RUCK

- (a) **Linia de ofsaid.** Sunt două linii de ofsaid paralele cu liniile de țintă, câte una pentru fiecare echipă. Fiecare dintre linii trece prin ultimul picior al ultimului jucător din ruck. Dacă ultimul picior al ultimului jucător din ruck este pe sau în spatele liniei de țintă, linia de ofsaid a echipei aflate în apărare este linia de țintă.
- (b) Jucătorii trebuie fie să se alătore ruck-ului, fie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Dacă un jucător întârzie lângă ruck, el se află în ofsaid.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) **Jucători care se alătură sau se realătură ruck-ului.** Un jucător care se alătură ruck-ului, trebuie să o facă din spatele picioarelor ultimului coechipier din ruck. Un jucător poate să se lege alături de ultimul coechipier. Dacă jucătorul se alătură ruck-ului de pe partea adversarilor sau în fața ultimului coechipier, acest jucător este în ofsaid. Un jucător poate să se lege de un adversar cu condiția să nu o facă din poziție de ofsaid.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate



*La un ruck sau la un mol, linia de ofsaid trece prin ultimul picior al jucătorilor acelei echipe. Jucătorul îmbrăcat în galben de pe partea dreaptă este în ofsaid.*

- (d) **Jucători care nu se alătură ruck-ului.** Dacă un jucător se află în fața liniei de ofsaid și nu se alătură ruck-ului, acesta trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Dacă un jucător care se află în spatele liniei de ofsaid o depășește și nu se alătură ruck-ului, el este în ofsaid.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

## 16.6 TERMINAREA CU SUCCES A UNUI RUCK

Un ruck se termină cu succes când balonul părăsește ruck-ul sau când balonul este pe sau dincolo de linia de țintă.

## 16.7 TERMINAREA FĂRĂ SUCCES A UNUI RUCK

- (a) Un ruck se termină fără succes când balonul devine nejuocabil și este dictată o grămadă.

Echipa care avansa imediat înainte ca balonul să devină nejuocabil în ruck va avea introducerea balonului.

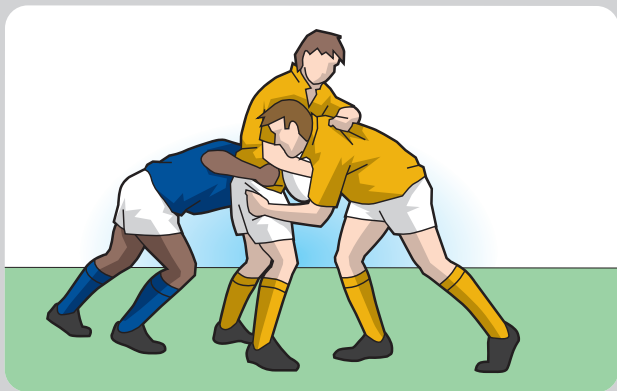
Dacă nicio echipă nu avansa, sau dacă arbitrul nu poate decide care echipă avansa înainte ca balonul să devină nejuocabil în ruck, echipa care înainte de formarea ruck-ului avansa va avea introducerea balonului.

Dacă nicio echipă nu avansa, echipa în atac va avea introducerea balonului.

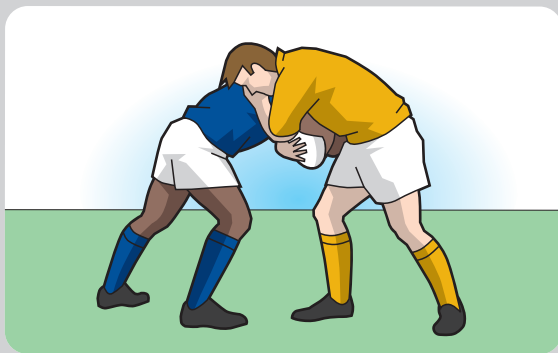
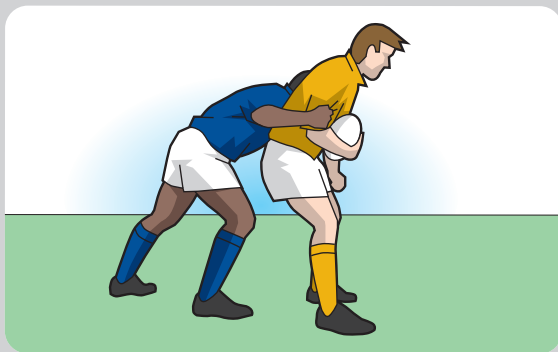
- (b) Înainte ca arbitrul să fluiera pentru a dicta o grămadă, el trebuie să lase un timp rezonabil pentru ca balonul să iasă, în special când o echipă avansează. Dacă ruck-ul se oprește sau arbitrul decide că probabil balonul nu va ieși într-un timp rezonabil, el trebuie să dicteze o grămadă.
- (c) Când balonul a fost câștigat în mod clar de către una dintre echipe la un ruck și balonul este disponibil pentru a fi jucat, arbitrul va spune "Joacă!", după care balonul trebuie jucat într-un interval de cinci secunde. Dacă balonul nu este jucat în intervalul de cinci secunde, arbitrul va acorda o grămadă, introducerea aparținând echipei care nu avea posesia la ruck.

## DEFINIȚIE

Un mol începe atunci când un jucător purtător de balon este ținut de unul sau mai mulți adversari și unul sau mai mulți coechipieri ai purtătorului de balon se leagă de acesta. Astfel, atunci când începe, un mol este format din cel puțin trei jucători, toți în picioare; purtătorul de balon și câte un jucător din fiecare echipă. Toți jucătorii implicați trebuie să fie prinși în mol sau să fie legați de mol și trebuie să fie în picioare, în mișcare către una dintre liniile de țintă. Jocul curent s-a încheiat.



Mol



*Molul nu s-a format*

## 17.1 FORMAREA UNUI MOL

- (a) **Unde poate avea loc un mol.** Un mol poate avea loc numai în câmpul de joc.

## 17.2 ALĂTURAREA LA MOL

- (a) Jucătorii care se alătură unui mol trebuie să aibă capul și umerii deasupra nivelului soldurilor.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (b) Un jucător trebuie să fie înglobat în sau legat la mol, și nu pe lângă el.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) Punerea unei mâini pe un jucător aflat în mol nu constituie legare.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) **Jucătorii trebuie să se afle în picioare.** Ei trebuie să se străduiască să rămână în picioare. Purtătorul de balon dintr-un mol poate să ajungă la pământ cu condiția ca balonul să fie eliberat imediat și jocul să continue.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) Un jucător nu are voie să prăbușească molul intenționat. Acesta este joc periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (f) Un jucător nu are voie să sară pe mol.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 17.3 ALTE INFRAȚIUNI LA MOL

- (a) Un jucător nu are voie să încerce să tragă un adversar afară din mol.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) Un jucător nu trebuie să întreprindă nicio acțiune care să determine echipa adversă să creadă că balonul a ieșit din mol în timp ce acesta este încă acolo.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă.

## 17.4 OFSAID LA MOL

- (a) **Linia de ofsaid.** Sunt 2 linii de ofsaid paralele cu liniile de țintă, câte una pentru fiecare echipă. Fiecare dintre linii trece prin ultimul picior al ultimului jucător din mol. Dacă ultimul picior al ultimului jucător din mol este pe sau în spatele liniei de țintă, linia de ofsaid a echipei aflate în apărare este linia de țintă.
- (b) Un jucător trebuie fie să se alătore la mol, fie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Dacă un jucător întârzie lângă mol, el se află în ofsaid.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate
- (c) **Jucători care se alătură molului.** Toți jucătorii care se alătură molului trebuie să o facă din spatele picioarelor ultimului coechipier din mol. Un jucător poate să se lege alături de ultimul coechipier. Dacă jucătorul se alătură la mol de pe partea adversarilor sau în fața ultimului coechipier, acest jucător este în ofsaid.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate
- (d) **Jucători care nu se alătură molului.** Toți jucătorii care se află în fața liniei de ofsaid și nu se alătură la mol trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid. Un jucător care nu face acest lucru este în ofsaid. Dacă un jucător care se află în spatele liniei de ofsaid o depășește și nu se alătură molului, el este în ofsaid.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate
- (e) **Jucători care se desprind sau care se realătură la mol.** Dacă un jucător părăsește molul, el trebuie să se retragă imediat în spatele liniei de ofsaid, altfel jucătorul este în ofsaid. Dacă jucătorul se realătură în fața ultimului coechipier din mol, el este în ofsaid. Jucătorul poate să revină alături de ultimul coechipier.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate

- (f) Atunci când jucătorii echipei care nu are posesia balonului într-un mol se retrag din mol în mod voluntar, astfel încât nu mai rămâne niciun jucător al acestei echipe în mol, molul poate continua și vor exista două linii de ofsaid. Linia de ofsaid pentru echipa care are posesia balonului trece prin ultimul picior al ultimului jucător din mol, iar pentru echipa care nu are posesia balonului linia de ofsaid este o linie care trece prin primul picior al celui mai avansat jucător al echipei care are posesia balonului.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (g) Atunci când jucătorii echipei care nu are posesia balonului într-un mol se retrag din mol în mod voluntar, astfel încât nu mai rămâne niciun jucător al acestei echipe în mol, jucătorii acestei echipe pot să se realăture molului, cu condiția ca primul jucător să se lege de cel mai avansat jucător al echipei care are posesia balonului.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 17.5 TERMINAREA CU SUCCES A MOLULUI

Molul se termină cu succes atunci când:

- balonul sau un jucător cu balonul părăsește molul
- balonul este pe sol
- balonul este pe sau dincolo de linia de țintă.

## 17.6 TERMINAREA FĂRĂ SUCCES A MOLULUI

- (a) Un mol nu este finalizat cu succes dacă rămâne staționar sau se oprește din avansare mai mult de 5 secunde și este dictată o grămadă.
- (b) Un mol nu este finalizat cu succes dacă balonul devine ne jucabil sau dacă molul se prăbușește (nu ca rezultat al antijocului) și este dictată o grămadă.

- (c) **Grămadă după mol.** Balonul va fi introdus de echipa care nu avea posesia când a început molul. Dacă arbitrul nu poate decide care echipă avea posesia balonului, va dicta o grămadă, introducerea având-o echipa care avansa înainte de oprirea molului. Dacă nicio echipă nu avansa, echipa în atac va avea introducerea balonului.
- (d) Când un mol rămâne staționar sau este oprită mișcarea de avansare mai mult de 5 secunde, dar balonul este deplasat și arbitrul îl poate vedea, se acordă un timp rezonabil pentru ca balonul să iasă. Dacă balonul nu iese într-un timp rezonabil, arbitrul va dicta o grămadă.
- (e) Când un mol a încetat să mai avanseze, el poate să-și reia mișcarea cu condiția să o facă într-un interval de 5 secunde. Dacă molul este oprit a doua oară și dacă balonul este deplasat și arbitrul îl poate vedea, se va acorda un timp rezonabil pentru ca balonul să iasă. Dacă balonul nu iese într-un timp rezonabil, arbitrul va dicta o grămadă.
- (f) Când balonul din mol devine ne jucabil, arbitrul nu va permite o luptă prelungită pentru el. El va dicta o grămadă.
- (g) Dacă purtătorul de balon ajunge la pământ, inclusiv dacă stă pe unul sau ambii genunchi sau este așezat, arbitrul va dicta o grămadă, exceptând cazul în care balonul devine imediat disponibil.

Când balonul este disponibil pentru a fi jucat, arbitrul va spune "Joacă!", după care balonul trebuie jucat într-un interval de cinci secunde. Dacă balonul nu este jucat în intervalul de cinci secunde, arbitrul va acorda o grămadă, introducerea aparținând echipei care nu avea posesia balonului.

- (h) **Grămadă după mol când prinzătorul este ținut.** Dacă un jucător prinde balonul direct din șutul unui adversar, exceptând dintr-o lovitură de începere sau de reîncepere, și jucătorul este imediat ținut de un adversar, se poate forma un mol. Dacă molul rămâne apoi staționar, este oprită mișcarea de avansare mai mult de 5 secunde, sau dacă balonul devine ne jucabil și se dictează o grămadă, introducerea balonului o va avea echipa prinzătorului.

'Direct din șutul unui adversar' înseamnă că balonul nu a atins un alt jucător sau pământul înainte ca jucătorul să-l fi prins.

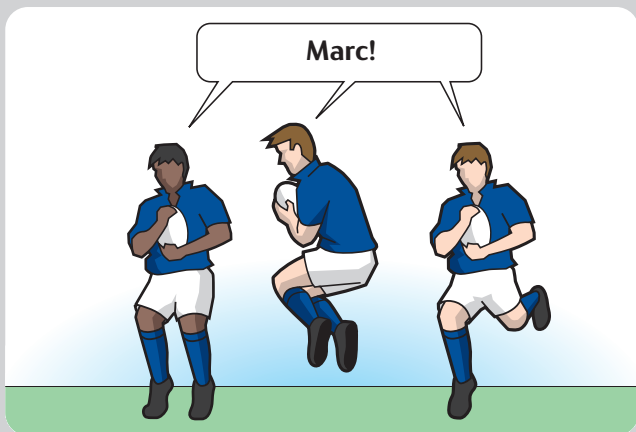
## DEFINIȚII

Pentru a face un marc, un jucător trebuie să se afle pe sau în spatele propriei linii de 22 m. Un jucător care are un picior pe linia de 22 m sau în spatele ei se consideră a fi în „22”. Jucătorul trebuie să facă o prindere clară, direct din șutul unui adversar, și în același timp să strige „Marc”. Un marc nu poate fi făcut din lovitură de începere sau din lovitură de reîncepere, cu excepția loviturii de reîncepere de la 22 m.

Pentru marc se acordă o lovitură de picior. Lovitura se va executa din locul unde a fost făcut marcul.

Un jucător poate face un marc chiar dacă balonul a atins un stâlp de țintă sau bara transversală înainte de a fi prins.

Un jucător al echipei aflate în apărare poate face un marc în propriul teren de țintă.



*Marc*

## 18.1 DUPĂ MARC

Arbitrul trebuie să fluiera imediat pentru a acorda o lovitură de picior jucătorului care a făcut marcul.

## 18.2 LOVITURA ACORDATĂ

Lovitura este acordată pe locul unde a fost făcut marcul. Dacă marcul este în terenul de țintă, lovitura este acordată la 5 m de linia de țintă, pe o linie ce trece prin marc.

## 18.3 LOCUL EXECUTĂRII LOVITURII

Lovitura de picior este executată pe semn sau în spatele lui, pe o linie care trece prin marc.

## 18.4 CINE EXECUTĂ

Lovitura este executată de jucătorul care a făcut marcul. Dacă acel jucător nu poate executa lovitura în mai puțin de un minut, se va forma o grămadă pe locul marcului, echipa acestui jucător având introducerea balonului. Dacă marcul a fost făcut în terenul de țintă, grămada acordată se va forma la 5 m de terenul de țintă, pe o linie care trece prin marc.

## 18.5 CUM SE EXECUTĂ LOVITURA

La executarea unei lovituri acordate după un marc se vor aplica prevederile Legii 21 - Lovituri libere.

## 18.6 ALTERNATIVA GRĂMEZII

- (a) Echipa jucătorului care a făcut marcul poate alege o grămadă.
- (b) **Locul grămezii.** Dacă marcul este în câmpul de joc, grămada va fi pe locul marcului, dar nu la mai puțin de 5 m de linia de margine. Dacă marcul este în terenul de țintă, grămada va fi la 5 m de linia de țintă pe o linie trecând prin marc, dar nu la mai puțin de 5 m de linia de margine.
- (c) **Cine introduce.** Introducerea balonului o va avea echipa jucătorului care a făcut marcul.

## 18.7 LOVITURA DE PEDEAPSĂ ACORDATĂ

- (a) Un adversar, în joc sau în ofsaid, nu are voie să atace jucătorul care a făcut marc, după fluierul arbitrului.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.
- (b) **Unde este executată lovitura de pedeapsă.** Dacă jucătorul vinovat se află în joc, lovitura va fi executată pe locul infracțiunii. Dacă jucătorul vinovat se află în ofsaid, lovitura va fi executată pe locul aflat pe linia de ofsaid. (Legea 11 - Ofsaid și „în joc” în jocul curent).
- (c) **Lovitura de pedeapsă.** Orice jucător din echipa nevinovată poate executa această lovitură.



# ÎN TIMPUL JOCULUI

## Reluarea jocului

---

**Legea 19** Margine și aliniament

**Legea 20** Grămada

**Legea 21** Lovituri de pedeapsă și libere

## MARGINE

### DEFINIȚII

‘Șutat direct în margine’ înseamnă că balonul a fost șutat în margine fără a cădea în suprafața de joc și fără a atinge un jucător sau arbitrul.

‘22’-ul este suprafața cuprinsă între linia de țintă și linia de 22 m, incluzând linia de 22 m și **excluzând linia de țintă**.

Linia de repunere este o linie imaginară în câmpul de joc, perpendiculară pe linia de margine pe locul din care balonul se va repune.

Balonul este în margine când, fără a fi purtat de un jucător atinge linia de margine sau orice sau pe oricine, aflat pe sau dincolo de linia de margine.

Balonul este în margine când un jucător îl poartă și acesta (sau balonul) atinge linia de margine sau pământul dincolo de această linie. Locul unde purtătorul de balon (sau balonul) a atins sau a traversat linia de margine este locul pe unde balonul a ieșit în margine.

Balonul este în margine dacă un jucător prinde balonul având un picior pe linia de margine sau pe pământ dincolo de această linie. Dacă un jucător are un picior în câmpul de joc și unul în margine și acest jucător ține balonul, atunci balonul este în margine.

Dacă balonul traversează linia de margine sau linia de margine de țintă, și este prins de un jucător care are ambele picioare în suprafața de joc, balonul nu este în margine sau în margine de țintă. Un astfel de jucător poate lovi balonul în suprafața de joc.

Dacă un jucător sare și prinde balonul, ambele picioare trebuie să aterizeze în suprafața de joc, altfel balonul este în margine sau în marginea de țintă.

Un jucător aflat în margine poate șuta sau lovi balonul, fără să-l țină, cu condiția ca balonul să nu fi traversat planul liniei de margine. Planul liniei de margine este spațiul vertical care se ridică de pe linia de margine.

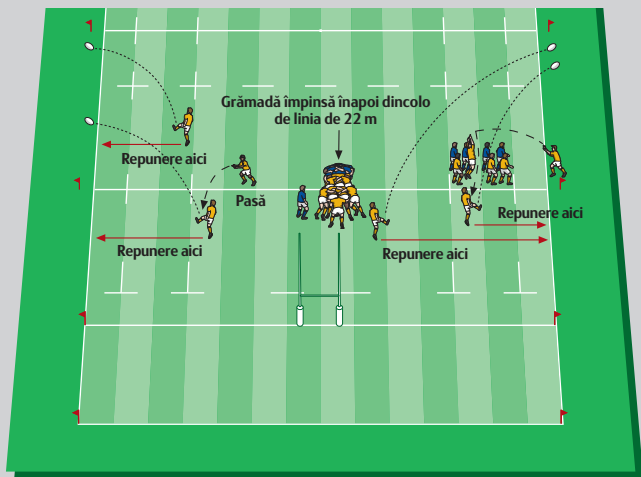
## 19.1 REPUNEREA

### FĂRĂ CÂȘTIG DE TEREN

- (a) **Șutarea directă a balonului în margine din afara propriei suprafețe de 22 m.** Cu excepția unei lovituri de pedeapsă, atunci când un jucător aflat oriunde în câmpul de joc, dar nu în propriul 22 m, șutează direct în margine, nu va exista câștig de teren. Repunerea va fi executată fie de pe aceeași linie cu locul de unde balonul a fost șutat, fie de pe locul unde balonul a traversat marginea, dacă acel loc este mai aproape de linia de țintă a aceluși jucător.
- (b) **Atunci când o echipă determină introducerea balonului în propriul spațiu de 22 m.** Atunci când un jucător apărător joacă balonul în afara spațiului de 22 m și balonul ajunge în spațiul de 22 m sau în terenul de țintă ale aceluși jucător, fără să atingă un adversar, și apoi acel jucător sau un coechipier șutează balonul direct în margine, înainte ca acesta să atingă un adversar, sau să aibă loc un placaj, sau să se formeze un mol sau un ruck, nu există câștig de teren. Această regulă se aplică atunci când un jucător apărător se retrage în spatele propriei linii de 22 m pentru a executa o repunere rapidă și apoi balonul este șutat direct în margine.
- (c) Dacă un jucător, având unul sau ambele picioare în interiorul propriului spațiu de 22 m, culege balonul aflat staționar în afara liniei de 22 m, și apoi îl șutează direct în margine, atunci jucătorul a adus balonul înapoi în propriul spațiu de 22 m, și astfel nu va exista câștig de teren.
- (d) **Echipele aflate în apărare aduce balonul înapoi în propriul spațiu de 22 m la o grămadă sau la un aliniament.** Atunci când echipa aflată în apărare repune balonul într-o grămadă sau la un aliniament în afara spațiului de 22 m și balonul ajunge apoi în spațiul de 22 m al acelei echipe, fără să atingă un adversar, și apoi un jucător al echipei în apărare șutează balonul direct în margine, înainte ca acesta să atingă un adversar, sau să aibă loc un placaj, sau să se formeze un mol sau un ruck, nu există câștig de teren.

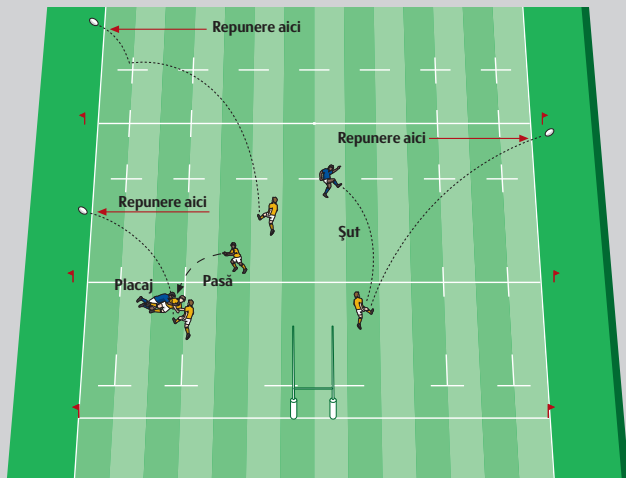
### CU CÂȘTIG DE TEREN

- (e) Dacă un jucător, având unul sau ambele picioare în interiorul propriului spațiu de 22 m, culege balonul aflat în mișcare în afara liniei de 22 m, și apoi îl șutează direct în margine din interiorul propriului spațiu de 22 m, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.



## *Fără câștig de teren*

- (f) **Jucător care ia balonul în propriul spațiu de 22 m.** Atunci când un jucător apărător joacă balonul din afara spațiului de 22 m și balonul ajunge în spațiul de 22 m sau în terenul de Țintă ale celui jucător, și apoi atinge un adversar, sau are loc un placaj, sau se formează un mol sau un ruck, și apoi un jucător al acelei echipe șutează balonul direct în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.
- (g) **Balon introdus de adversari în spațiul de 22 m.** Atunci când balonul este introdus de adversari în spațiul de 22 m al unei echipe, fără să atingă (sau să fie atins de) un jucător al echipei aflate în apărare înainte ca acesta să traverseze linia de 22 m, și apoi un jucător al acestei echipe șutează balonul direct în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

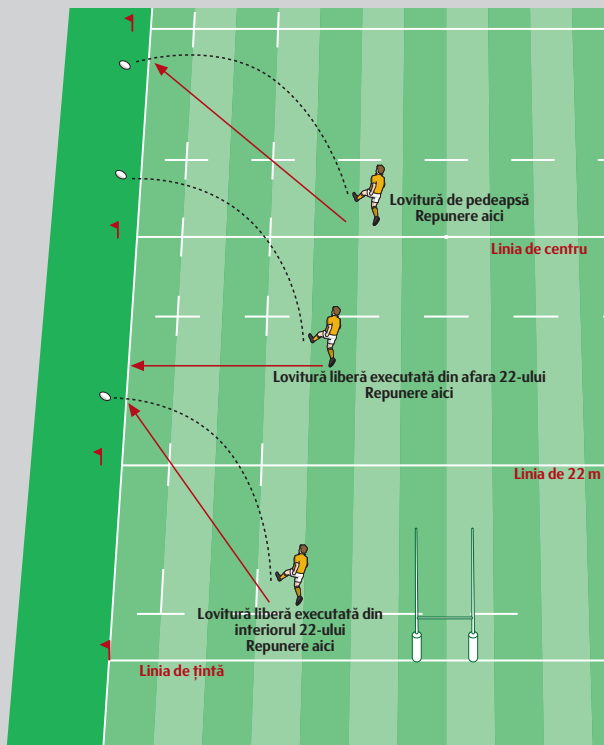


**Cu câștig de teren**

- (h) **Șutarea indirectă în margine.** Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafața de joc șutează indirect în margine, balonul atingând înainte de a ieși în margine câmpul de joc, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafața de joc șutează balonul astfel încât acesta atinge sau este atins de către un adversar și apoi balonul atinge câmpul de joc și traversează marginea, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafața de joc șutează balonul astfel încât acesta atinge sau este atins de către un adversar și apoi balonul iese direct în margine, repunerea se va executa fie de pe aceeași linie cu locul unde balonul a fost atins de către adversar, fie de pe locul unde balonul a traversat marginea, dacă acel loc este mai apropiat de linia de țintă adversă.



*Margine și repunere*

## LOVITURA DE PEDEAPSĂ

- (i) **Lovitura de pedeapsă.** Atunci când un jucător aflat oriunde în suprafața de joc execută o lovitură de pedeapsă în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

## LOVITURA LIBERĂ

- (j) **În afara propriului 22, nu există câștig de teren.** Atunci când o lovitură liberă este acordată, în afara propriului 22, și balonul este șutat direct în margine, repunerea se va executa fie de pe aceeași linie cu locul de unde balonul a fost șutat, fie de pe locul unde balonul a traversat marginea, dacă acel loc este mai apropiat de linia de țintă a echipei care a executat lovitura.
- (k) **În propriul 22 sau teren de țintă, există câștig de teren.** Atunci când s-a acordat o lovitură liberă din propriul 22 sau teren de țintă și balonul este șutat direct în margine, repunerea se va face din locul unde balonul a traversat marginea.

## 19.2 REPUNEREA RAPIDĂ

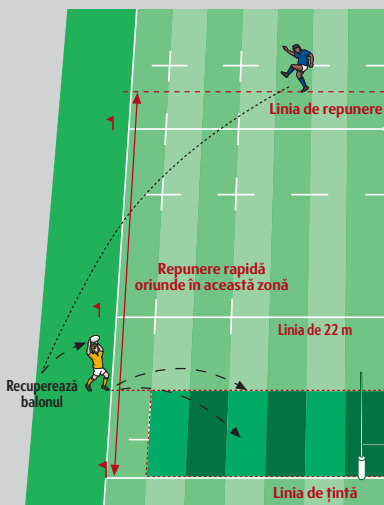
- (a) Un jucător poate face o repunere rapidă fără a aștepta formarea aliniamentului.
- (b) Pentru o repunere rapidă, jucătorul se poate afla oriunde, în afara câmpului de joc, între locul în care balonul ar fi repus în cazul formării unui aliniament și propria linie de țintă.
- (c) Un jucător nu trebuie să execute o repunere rapidă după formarea aliniamentului. Dacă el o face, repunerea rapidă se anulează. Aceeași echipă va repune.
- (d) Pentru o repunere rapidă, jucătorul trebuie să folosească balonul care a ieșit în margine. Repunerea rapidă nu este permisă dacă o altă persoană a atins balonul, cu excepția jucătorului care repune și a adversarului care a purtat balonul în margine. Aceeași echipă va repune.
- (e) O repunere rapidă incorectă are loc când:
- Balonul este repus în direcția liniei de țintă adverse, sau
  - Balonul este repus din fața liniei de repunere, sau
  - Balonul este repus de pe sau din spatele liniei de țintă, sau

- Atinge pământul sau un jucător înainte să ajungă la linia de 5 metri, sau
- Jucătorul care repune pășește în câmpul de joc atunci când repune balonul.

Variantele echipei adverse sunt să aleagă să repună la:

- un aliniament pe locul unde a fost încercată repunerea rapidă, sau
- o grămadă pe linia de 15 m

Dacă, de asemenea, și această echipă repune incorect balonul la aliniament, se va forma o grămadă pe linia de 15 metri. Prima echipă va avea introducerea balonului.



**Repunere rapidă**

- (f) La o repunere rapidă, jucătorul poate arunca balonul drept, de-a lungul liniei de repunere, sau către propria linie de țintă.
- (g) La o repunere rapidă, un jucător poate veni la linia de repunere și o poate părăsi fără a fi penalizat.
- (h) La o repunere rapidă, un jucător nu are voie să împiedice balonul să parcurgă 5 m.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (i) Dacă un jucător purtător de balon este forțat să iasă în margine, acel jucător trebuie să lase balonul, astfel ca un adversar să poată face o repunere rapidă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

## 19.3 ALTE REPUNERI

În toate celelalte cazuri, repunerea se va face din locul unde balonul a ajuns în margine.

## 19.4 CINE REPUNE

- (a) Repunerea este executată de un adversar al jucătorului care a purtat sau a atins ultimul balonul înainte ca acesta să ajungă în margine. Dacă există dubii, echipa în atac va avea repunerea.

**Excepție:** Când o echipă execută o lovitură de pedeapsă și balonul este șutat în margine, repunerea va fi făcută de un jucător al echipei care a beneficiat de lovitura de pedeapsă. Aceasta se aplică indiferent dacă balonul a fost șutat direct sau indirect în margine.

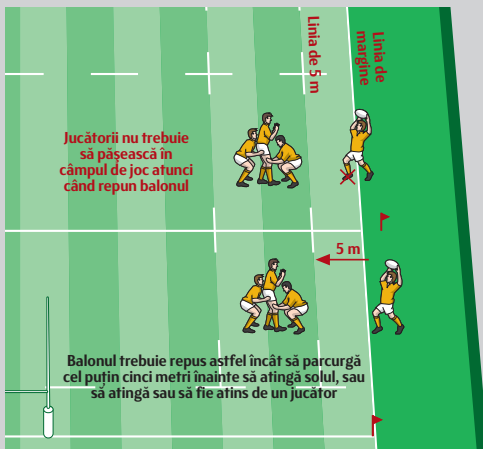
- (b) Atunci când balonul ajunge în margine în urma unui înainte sau a unei pase înainte, echipa nevinovată poate să aleagă între un aliniament pe locul unde balonul a traversat linia de margine, o grămadă pe locul greșelii, sau o repunere rapidă.

## 19.5 JUCĂTOR CU PICIOR ÎN MARGINE

- (a) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau dincolo de linia de margine (sau de linia de margine de țintă) culege balonul aflat staționar în suprafața de joc, atunci acel jucător a cules balonul în suprafața de joc și, în consecință, a scos acel balon în margine (sau în margine de țintă).
- (b) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau dincolo de linia de margine (sau de linia de margine de țintă) culege balonul aflat în mișcare în suprafața de joc, atunci se consideră că acel jucător a cules balonul în margine (sau în margine de țintă).

## 19.6 CUM SE EXECUTĂ REPUNEREA

Jucătorul care execută repunerea trebuie să se aplece pe locul corect. El nu trebuie să pășească în câmpul de joc când repune balonul. Balonul trebuie aruncat în linie dreaptă, să străbată cel puțin 5 m de-a lungul liniei de repunere înainte să atingă prima dată pământul sau să atingă sau să fie atins de un jucător.



## Cum se execută repunerea

### 19.7 REPUNERE INCORECTĂ

- Dacă repunerea la aliniament este incorectă, echipa adversă poate alege să repună la un aliniament sau să beneficieze de o grămadă la 15 m. Dacă alege repunerea la aliniament și aceasta este din nou incorectă se va forma o grămadă. Prima echipă va avea introducerea balonului.
- Repunerea trebuie făcută fără întârziere și fără a simula aruncarea.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m

- (c) Un jucător nu are voie ca în mod intenționat sau repetat să arunce strâmb balonul.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

## ALINIAMENTUL

### DEFINIȚII

Scopul formării aliniamentului este de a se asigura reluarea jocului rapid, în siguranță și corect, după ce balonul a ajuns în margine, printr-o aruncare între două șiruri de jucători.

**Jucătorii din aliniament.** Aceștia sunt jucătorii care formează cele două șiruri.

**Primitorul.** Acesta este jucătorul aflat în poziția de a prinde balonul pasat sau lovit de jucătorii aflați în aliniament. Orice jucător poate ocupa această poziție, dar fiecare echipă poate avea numai un primitor.

**Jucătorii care iau parte la aliniament, cunoscuți ca jucători participanți.** Jucătorii care iau parte la aliniament sunt jucătorul care repune și adversarul său, doi jucători care așteaptă să primească balonul și jucătorii aflați în cele două șiruri.

**Toți ceilalți jucători.** Toți ceilalți jucători care nu iau parte la aliniament trebuie să se afle la cel puțin 10 m față de linia de repunere, pe sau în spatele liniei lor de țință dacă aceasta este mai aproape, până la terminarea aliniamentului.

**Linia de 15 m.** Linia de 15 m se află la 15 metri în câmpul de joc, fiind paralelă cu linia de margine.

**Grămada după aliniament.** Toate grămezile dictate ca urmare a unor greșeli sau a unor opriri la aliniament se vor forma la intersecția dintre linia de 15 m și linia de repunere.

## 19.8 FORMAREA UNUI ALINIAMENT

- (a) **Minimum.** La aliniament trebuie să ia parte cel puțin câte 2 jucători din fiecare echipă.

**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m

- (b) **Maximum.** Echipa care repune balonul stabilește numărul maxim de jucători din aliniament.
- (c) Echipa adversă poate avea mai puțini jucători în aliniament, dar nu poate avea mai mulți.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (d) Când balonul este în margine, oricare jucător care se apropie de linia de repunere, este considerat că face aceasta în scopul de a participa la formarea aliniamentului. Jucătorii care se apropie de linia de repunere trebuie să o facă fără întârziere. Jucătorii ambelor echipe nu trebuie să părăsească aliniamentul odată ce au ocupat o poziție în aliniament până la terminarea acestuia.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (e) Dacă echipa care repune balonul are în aliniament mai puțini jucători decât numărul obișnuit, adversarii trebuie să aibă la dispoziție un timp rezonabil pentru a putea retrace din aliniament suficienți jucători în vederea respectării prevederilor acestei Legi.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (f) Acești jucători trebuie să părăsească aliniamentul fără întârziere. Ei trebuie să se deplaseze spre linia de ofsaid, la 10 m în spatele liniei de repunere. Dacă aliniamentul se termină înainte ca ei să ajungă la această linie, ei pot reveni în joc.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (g) **Refuzul formării unui aliniament.** O echipă nu are voie ca în mod intenționat să refuze formarea unui aliniament.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (h) **Unde trebuie să stea jucătorii din aliniament.** Fața aliniamentului nu poate fi la mai puțin de 5 m de linia de margine. Partea din spate a aliniamentului nu poate depăși 15 m de la linia de margine. Toți jucătorii din aliniament trebuie să se situeze între aceste două poziții.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (i) **Unde trebuie să stea primitorul.** Dacă o echipă folosește un primitor, acel jucător trebuie să fie poziționat la cel puțin doi metri înapoi față de coechipierii din aliniament, și între liniile de 5 și 15 metri, până când începe aliniamentul.

Odată ce aliniamentul a început, primitorul poate să intre în aliniament și poate opta pentru orice acțiune permisă unui jucător din aliniament, însă este pasibil de sancțiunile specifice aliniamentului.

**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 metri în dreptul liniei de repunere



- (j) **Jucător aflat între linia de margine și linia de 5 metri.** Echipa care nu are repunerea trebuie să aibă un jucător plasat între linia de margine și linia de 5 metri, pe propria parte a terenului față de linia de repunere, atunci când se formează aliniamentul. Acest jucător trebuie să stea la **doi metri de linia de repunere** și la doi metri de linia de 5 metri.  
**Sancțiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (k) Jucătorii participanți la aliniament pot să-și schimbe locurile înainte de repunerea balonului.
- (l) **Două șiruri drepte.** Jucătorii din aliniament ai ambelor echipe vor forma două șiruri paralele, perpendiculare pe linia de margine.  
**Sancțiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (m) Jucătorii din cele două șiruri care formează aliniamentul trebuie să păstreze un spațiu distinct între umerii lor interiori. Acest spațiu este stabilit când jucătorii au o poziție verticală.  
**Sancțiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (n) **Culoarul de un metru.** Fiecare șir de jucători trebuie să se afle la jumătate de metru de linia de repunere.  
**Sancțiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (o) Linia de repunere nu trebuie să fie la mai puțin de 5 m de linia de țintă.
- (p) După ce s-a format aliniamentul, însă înainte ca balonul să fie repus, un jucător nu trebuie să țină, să împingă, să atace sau să obstrucționeze un adversar.  
**Sancțiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m.

## 19.9 ÎNCEPEREA ȘI TERMINAREA UNUI ALINIAMENT

- (a) **Începerea aliniamentului.** Aliniamentul începe când balonul părăsește mâinile jucătorului care repune.
- (b) **Terminarea aliniamentului.** Aliniamentul se termină când balonul sau purtătorul de balon părăsește aliniamentul.

Aceasta include următoarele:

- Când balonul este aruncat, lovit sau șutat din aliniament, acesta se termină.
- Când balonul sau purtătorul de balon ajunge în zona dintre linia de 5 m și linia de margine, aliniamentul se termină.
- Când un jucător din aliniament dă balonul unui coechipier care se desprinde într-o circulație razantă, aliniamentul se termină.
- Când balonul este aruncat dincolo de linia de 15 m sau când un jucător îl pune sau îl duce dincolo de această linie, aliniamentul se termină.
- Când se formează un ruck sau un mol în aliniament și toate picioarele jucătorilor participanți la ruck sau mol se deplasează dincolo de linia de repunere, aliniamentul s-a terminat.
- Când balonul a devenit nejuicabil, aliniamentul s-a terminat. Jocul se va relua cu o grămadă.

## 19.10 OPȚIUNI DISPONIBILE ÎNTR-UN ALINIAMENT

- (a) **Sprrijinirea pe un adversar.** Un jucător din aliniament nu are voie să se sprijine pe un adversar când sare.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m
- (b) **Ținere sau împingere.** Un jucător din aliniament nu are voie să țină, să împingă, să atace, să obstrucționeze sau să apuce un adversar care nu are balonul, exceptând cazul în care are loc un ruck sau un mol.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m
- (c) **Atac ilegal.** Un jucător din aliniament nu are voie să atace un adversar exceptând încercarea de a-l placa sau de a juca balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m
- (d) **Ridicare și susținere.** Jucătorii pot ajuta un coechipier să sară pentru a prinde balonul, ridicându-l și susținându-l, cu condiția ca acești jucători să nu susțină coechipierul care sare, apucându-l mai jos de șort din spate sau mai jos de coapse din față.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (e) **Prindere anticipată este permisă.** Jucătorii care vor ridica sau susține un coechipier care sare după balon pot să-l prindă anticipat, cu condiția să nu-l apuce anticipat mai jos de șort din spate, sau mai jos de coapse din față.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (f) **Săritură, susținere sau ridicare înainte de repunerea balonului.** Un jucător nu are voie să sară sau să fie ridicat sau susținut înainte ca balonul să fi părăsit mâinile jucătorului care îl repune.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (g) **Coborârea unui jucător.** De îndată ce balonul a fost câștigat, indiferent de către care echipă, un jucător care a fost susținut trebuie adus (coborât) la pământ.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (h) **Blocarea repunerii.** Un jucător din aliniament nu trebuie să stea la mai puțin de 5 m de linia de margine. Niciun jucător nu are voie să blocheze repunerea sau să împiedice balonul să parcurgă 5 m.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m

X



Fără sprijinire pe un adversar



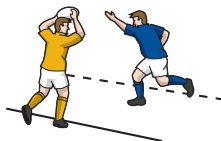
Fără ținere sau împingere

X

X



Fără atac ilegal



Fără blocarea repunerii

X

✓



Prinderea anticipată este permisă



Ridicarea jucătorilor este permisă

✓

- (i) Când balonul a fost aruncat dincolo de un jucător din aliniament, acel jucător se poate deplasa în intervalul delimitat de linia de margine și linia de 5 m. Dacă jucătorul se deplasează în acel interval, el nu are voie să se retragă spre propria linie de țintă înainte de terminarea aliniamentului, exceptând o mișcare de circulație razantă.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (j) **Prinderea sau devierea.** Când sare pentru balon, un jucător trebuie să folosească fie ambele mâini, fie brațul interior pentru a încerca să prindă sau să devieze balonul. Săritorul nu are voie să folosească brațul exterior pentru a încerca să prindă sau să devieze balonul. Dacă săritorul are ambele mâini deasupra capului, poate folosi oricare dintre ele pentru a juca balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă pe linia de 15 m
- (k) **Apărarea la un aliniament.** Un jucător care sare și câștigă posesia balonului în aliniament poate fi placat imediat ce revine pe sol.

Un jucător care câștigă posesia balonului în aliniament fără să sară poate fi placat imediat.

În ambele cazuri, aceste acțiuni trebuie să înceapă înainte de formarea unui mol.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

### 19.11 JUCĂTORUL CARE REPUNE

Există patru opțiuni posibile pentru jucătorul care repune:

- (a) Să rămână în intervalul de 5 m.
- (b) Să se retragă la linia de ofsaid de 10 m față de linia de repunere.
- (c) Să se alătore jucătorilor din aliniament după ce balonul a fost repus.
- (d) Să se deplaseze într-o poziție de primitor, dacă locul acestuia este liber. Dacă el se deplasează spre orice alt loc, este în ofsaid.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

## 19.12 CIRCULAȚIA RAZANTĂ

### DEFINIȚII

Un jucător din șiruri pleacă într-o acțiune de circulație razantă atunci când părăsește aliniamentul pentru a prinde balonul lovit sau pasat înapoi de un coechipier.

- (a) **Când:** Un jucător nu are voie să plece într-o acțiune de circulație razantă înainte ca balonul să fie aruncat de jucătorul care repune.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă la 15 m pe linia de repunere
- (b) Jucătorul care pleacă în circulație razantă trebuie să rămână în suprafața delimitată de linia de repunere și linia situată la 10 m de aceasta, și trebuie să continue să se deplaseze până la terminarea aliniamentului.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă la 15 m pe linia de repunere
- (c) Jucătorii își pot schimba pozițiile în aliniament înainte ca balonul să fie repus.

## 19.13 LINIILE DE OFSAID LA ALINIAMENT

- (a) Când s-a format aliniamentul, există două linii de ofsaid separate, paralele cu liniile de țintă pentru fiecare echipă.
- (b) **Jucătorii participanți.** O linie de ofsaid este pentru jucătorii care iau parte la aliniament (de obicei unii sau toți înaintașii, mijlocașul la grămadă și jucătorul care repune). Până când balonul este repus și a atins un jucător sau pământul, această linie de ofsaid coincide cu linia de repunere. După aceasta, linia de ofsaid este o linie care trece prin balon.
- (c) **Jucătorii neparticipanți.** Cealaltă linie de ofsaid este pentru jucătorii care nu iau parte la aliniament (de obicei liniile de treisferturi). Pentru ei linia de ofsaid se află la 10 m de linia de repunere, sau la linia lor de țintă dacă aceasta este mai aproape.

## 19.14 OFSAID PENTRU PARTICIPANȚII LA ALINIAMENT

- (a) **Înainte ca balonul să fi atins un jucător sau pământul.** Un jucător nu are voie să pășească peste linia de repunere. Un jucător este în ofsaid, dacă, înainte ca balonul să atingă un jucător sau pământul a pășit peste linia de repunere, cu excepția cazului când o face pentru a sări după balon. Jucătorul trebuie să sară de pe partea echipei sale față de linia de repunere.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

- (b) Dacă un jucător sare și traversează linia de repunere fără a prinde balonul, nu va fi penalizat dacă revine în joc fără întârziere.

Jucătorii care sar după balon au voie să facă un pas în orice direcție, cu condiția să nu pășească peste linia de repunere.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

- (c) **După ce balonul a atins un jucător sau pământul.** Un jucător care nu are balonul este în ofsaid dacă, după ce balonul a atins un jucător sau pământul, pășește în fața balonului, cu excepția cazului când plachează (sau încearcă să placheze) un adversar. Orice tentativă de a placa trebuie să înceapă din partea sa de teren față de balon.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

- (d) Arbitrul trebuie să penalizeze orice jucător care, în mod intenționat sau nu, ajunge într-o poziție de ofsaid fără a încerca să câștige posesia sau să placheze un adversar.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

- (e) Niciun jucător care participă la aliniament nu trebuie să părăsească aliniamentul până când acesta nu s-a terminat.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

- (f) **Repunerea lungă.** Dacă jucătorul care repune aruncă balonul dincolo de linia de 15 m, un jucător participant la aliniament poate alerga înspre interiorul terenului, dincolo de linia de 15 m, de îndată ce balonul părăsește mâinile jucătorului care repune.

Dacă are loc această situație, atunci un jucător advers poate de asemenea să alerge înspre interiorul terenului. Dacă un jucător aleargă înspre interiorul terenului pentru a recepționa o repunere lungă, însă balonul nu este aruncat dincolo de linia de 15 m, acest jucător este în ofsaid și trebuie penalizat.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

- (g) **Ruck sau mol în urma unui aliniament.** Când se formează un ruck sau un mol într-un aliniament, linia de ofsaid pentru un jucător care participă la aliniament nu mai trece prin balon. Linia de ofsaid este acum pe linia ultimului picior al ultimului jucător al acelei echipe, aflat în ruck sau în mol.
- (h) Aliniamentul se termină când ruck-ul sau molul depășește linia de repunere. Pentru aceasta, trebuie ca toate picioarele jucătorilor din ruck sau din mol să depășească linia de repunere.
- (i) Un jucător care participă la aliniament trebuie fie să intre în ruck sau în mol, fie să se retragă la linia de ofsaid și să rămână acolo. Altfel jucătorul este în ofsaid.
- Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m
- (j) Se vor aplica celelalte prevederi privind ruck-ul sau molul. Un jucător nu are voie să se alăture într-un ruck sau într-un mol de pe partea adversarilor.
- Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (k) Jucătorii nu au voie să se alăture din fața liniei de ofsaid. Dacă o fac, ei sunt în ofsaid.
- Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de 15 m

### 19.15 OFSAID PENTRU NEPARTICIPANȚII LA ALINIAMENT

- (a) Un jucător care nu participă la aliniament este în ofsaid dacă el depășește linia de ofsaid înainte de terminarea aliniamentului.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate, opusă locului infracțiunii, dar nu la mai puțin de 15m de linia de margine
- (b) **Jucători care nu sunt încă în joc când balonul este repus.** Un jucător poate repune balonul chiar dacă un coechipier nu a ajuns încă la linia de ofsaid. Totuși, dacă acest jucător nu încearcă să ajungă la o poziție în joc, fără întârziere, el este în ofsaid.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate, opusă locului infracțiunii, dar nu la mai puțin de 15m de linia de margine
- (c) **Repunerea lungă.** Dacă jucătorul care repune aruncă balonul dincolo de linia de 15 m, un jucător din echipa acestuia poate să se alerge înainte pentru a recupera balonul, de îndată ce balonul părăsește mâinile jucătorului care repune. Dacă are loc această situație, adversarii pot de asemenea să alerge înainte. Dacă un jucător aleargă înainte pentru a recepționa o repunere lungă, însă balonul nu este aruncat dincolo de linia de 15 m, acest jucător este ofsaid și trebuie penalizat.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid a echipei vinovate, opusă locului infracțiunii, dar nu la mai puțin de 15m de linia de margine
- (d) **Ruck sau mol în urma unui aliniament.** Când se formează un ruck sau un mol într-un aliniament, aliniamentul nu se termină până când toate picioarele jucătorilor din ruck sau din mol nu depășesc linia de repunere.

Până atunci, linia de ofsaid pentru jucătorii care nu participă la aliniament este încă la 10 m față de linia de repunere, sau linia de țintă dacă aceasta este mai aproape. Un jucător care depășește această linie de ofsaid este în ofsaid.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid, la cel puțin 15 m de linia de margine

## DEFINIȚII

Scopul grămezii este de a relua jocul rapid, sigur și corect după o infracțiune minoră sau după o oprire.

O grămadă se formează în câmpul de joc când trei jucători din fiecare echipă, legați într-un rând, se prind de adversarii lor astfel încât capetele jucătorilor să se împănătrundă. Aceasta va crea un tunel în care mijlocașul la grămadă introduce balonul pentru ca jucătorii să-și dispute posesia lui folosind oricare dintre picioare.

Linia mediană a unei grămezi nu trebuie să fie la mai puțin de 5 metri față de linia de țintă. O grămadă nu poate avea loc la mai puțin de 5 metri de linia de margine.

Tunelul este spațiul dintre cele două linii din față.

Jucătorul, din oricare echipă, care introduce balonul în grămadă, este mijlocașul la grămadă.

Linia mediană este o linie imaginară, proiectată pe pământ în tunel, sub linia formată de contactul umerilor jucătorilor din primele două rânduri.

Jucătorul din mijlocul fiecărei prime linii este trăgătorul.

Jucătorii care încadrează trăgătorul sunt stâlpii. Stâlpii de pe partea stângă sunt cei de pe partea deschisă. Cei de pe partea dreaptă sunt stâlpii de pe partea închisă.

Cei doi jucători din rândul doi, care împing pe stâlpi și pe trăgător, sunt linia a II-a.

Jucătorii din exterior care se leagă pe rândul doi sau trei sunt flankerii.

Jucătorul din rândul trei, care de obicei împinge ambii jucători din rândul doi, este Nr. 8. Acest jucător poate împinge un jucător din linia a II-a și un flanker.

## 20.1 FORMAREA GRĂMEZII

- (a) **Unde are loc grămada.** Locul pentru o grămadă este acolo unde a avut loc oprirea sau greșeala, sau cât mai aproape posibil de acest loc în câmpul de joc, dacă Legea nu prevede altfel.
- (b) Dacă acest loc este la mai puțin de 5 m de linia de margine, locul pentru grămadă va fi la 5 m de această linie. O grămadă poate avea loc numai în câmpul de joc. Linia mediană, când se formează grămada, nu trebuie să fie la mai puțin de 5 m de linia de țință.
- (c) Dacă are loc o greșeală sau o oprire în terenul de țință, locul grămezii va fi la 5 m de linia de țință. Grămada se formează pe aceeași linie cu locul greșelii sau opririi.
- (d) **Fără întârziere.** O echipă nu are voie să întârzie intenționat formarea unei grămezi. O echipă trebuie să fie pregătită pentru ca arbitrul să spună "crouch" într-un interval de 30 de secunde din momentul în care arbitrul face semnul pentru grămadă.

**Sanctiune:** Lovitură liberă

- (e) **Numărul de jucători: opt.** O grămadă trebuie să fie formată din 8 jucători din fiecare echipă. Toți cei 8 jucători trebuie să stea legați până la terminarea grămezii. Fiecare linie I trebuie să aibă 3 jucători, nici mai mulți nici mai puțini. Doi jucători vor forma linia a II-a.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

**Excepție:** Când o echipă are mai puțin de 15 jucători, indiferent de cauză, atunci numărul jucătorilor din fiecare echipă, în grămadă, poate fi redus în mod similar. Când o echipă face o reducere permisă, celelalte nu i se cere să facă o reducere similară. Totuși, o echipă nu poate avea mai puțin de 5 jucători în grămadă.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (f) **Legarea primelor linii.** Mai întâi, arbitrul marchează cu piciorul locul unde se va forma grămada. Înainte ca liniile întâi să se lege, ele trebuie să stea la o distanță de o lungime de braț una față de cealaltă. Balonul este în mâinile mijlocașului la grămadă, gata de a fi introdus. Primele linii trebuie să se aplece astfel ca, atunci când se întâlnesc, capul și umerii fiecărui jucător să nu fie mai jos de șolduri. Ele trebuie să se intercaleze "ureche lângă ureche" astfel încât capul niciunui jucător să nu fie lângă capul unui coechipier.

**Sanctiune:** Lovitură liberă

- (g) Arbitrul va spune „crouch” apoi „bind”. Cele două linii întâi se apleacă și, folosind brațul exterior, fiecare stâlp trebuie să se lege. Un stâlp de pe partea deschisă trebuie să se lege de stâlpul de pe partea închisă advers punând brațul stâng în interiorul brațului drept al stâlpului de pe partea închisă și apucând tricoul acestuia din spate sau din lateral. Un stâlp de pe partea închisă trebuie să se lege de stâlpul de pe partea deschisă advers punând brațul drept în exteriorul brațului stâng al stâlpului de pe partea deschisă advers și apucând tricoul acestuia cu mâna dreaptă numai din spate sau din lateral. Stâlpii nu trebuie să apuce brațul, tricoul la piept, mâneca sau gulerul stâlpului advers. După o pauză, arbitrul va spune „set”, atunci când cele două linii întâi sunt pregătite. Apoi, cele două linii întâi se pot angaja. „Set” nu este o comandă, ci o indicație că liniile întâi pot intra în contact atunci când jucătorii sunt pregătiți. Sancțiunea pentru orice abatere va fi o lovitură liberă.

**Sancțiune:** Lovitură liberă

- (h) Poziția pentru legare este o trecere de la poziția normală, prin îndoirea genunchilor, suficientă pentru a permite o legare nepericuloasă.
- (i) **Izbirea.** O linie I nu are voie să se formeze la distanță de adversari și apoi să se izbească în ei sau să-i tragă. Acesta este joc periculos.

**Sancțiune:** Lovitură de pedeapsă

- (j) **Staționară și paralelă.** Până când balonul părăsește mâinile mijlocașului la grămadă, grămada trebuie să fie staționară, iar linia ei mediană trebuie să fie paralelă cu liniile de țință. O echipă nu are voie să împingă grămada de pe semn înainte ca balonul să fie introdus.

**Sancțiune:** Lovitură liberă

## 20.2 POZIȚIILE JUCĂTORILOR DIN LINIA ÎNTÂI

- (a) **Toți jucătorii în poziție de împingere.** Când s-a format o grămadă, corpul și picioarele fiecărui jucător din linia I trebuie să fie într-o poziție normală de împingere spre înainte.

**Sancțiune:** Lovitură liberă

- (b) Aceasta înseamnă că jucătorii din linia I trebuie să aibă ambele picioare pe pământ și să își sprijine ferm greutatea pe cel puțin un picior. Jucătorii nu au voie să-și încrucișeze picioarele, deși piciorul unui jucător se poate încrucișa cu cel al unui coechipier. Umerii fiecărui jucător nu trebuie să se aplece mai jos de șolduri.

**Sancțiune:** Lovitură liberă

- (c) **Trăgătorul în poziție de a talona.** Până când balonul este introdus, un trăgător trebuie să se afle în poziția de a talona. Trăgătorii trebuie să aibă ambele picioare pe pământ și să-și sprijine ferm greutatea pe cel puțin un picior. Piciorul din față al unui trăgător nu trebuie să fie înaintea piciorului cel mai avansat al stâlpilor propriei echipe.

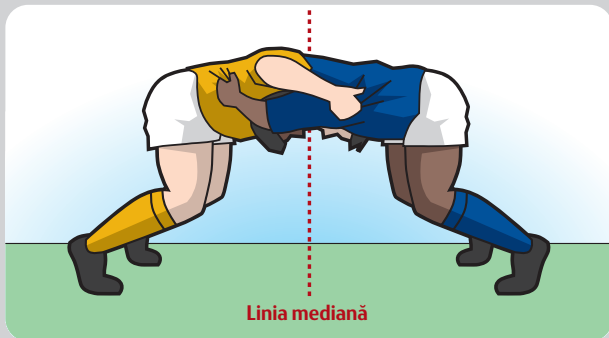
**Sanctiune:** Lovitură liberă

## 20.3 LEGAREA ÎN GRĂMADĂ

### DEFINIȚII

Când un jucător se leagă de un coechipier, acel jucător trebuie să folosească tot brațul, de la mână la umăr, pentru a prinde strâns corpul coechipierului la sau sub nivelul subsuoarei. Așezarea numai a unei mâini pe un alt jucător nu este considerată o legare satisfăcătoare.

- (a) **Legarea jucătorilor din linia I.** Toți jucătorii din linia I trebuie să se lege ferm și continuu de la începutul până la sfârșitul grămezii.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (b) **Legarea trăgătorilor.** Trăgătorul se poate lega cu stâlpii peste sau pe sub brațele acestora. Stâlpii nu au voie să susțină trăgătorul astfel încât acesta să nu aibă greutatea pe niciun picior.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) **Legarea stâlpilor de pe partea deschisă.** Un stâlp de pe partea deschisă trebuie să se lege de un stâlp de pe partea închisă punând brațul stâng pe interiorul brațului drept al stâlpului de pe partea închisă și apucând tricoul acestuia din spate sau din lateral. Stâlpul de pe partea deschisă nu trebuie să apuce brațul, tricoul la piept, mâneca sau gulerul stâlpului de pe partea închisă advers. Stâlpul de pe partea deschisă nu are voie să tragă în jos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) **Legarea stâlpilor de pe partea închisă.** Un stâlp de pe partea închisă trebuie să se lege de un stâlp de pe partea deschisă punând brațul drept pe exteriorul brațului stâng al stâlpului de pe partea deschisă. Stâlpul de pe partea închisă trebuie să apuce tricoul stâlpului de pe partea deschisă cu mâna dreaptă numai din spate sau din lateral. Stâlpul de pe partea



**Linia mediană**

**Legarea stâlpilor**

Închisă nu trebuie să apuce tricoul la piept, brațul, mâneca sau gulerul stâlpului de pe partea deschisă advers. Stâlpul de pe partea închisă nu are voie să tragă în jos.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (e) Atât stâlpii de pe partea deschisă, cât și cei de pe partea închisă își pot modifica legarea cu condiția să respecte prevederile acestei Legi.
- (f) **Legarea celorlalți jucători.** Toți jucătorii dintr-o grămadă, alții decât cei din linia I, trebuie să se lege de corpul unui jucător din linia a II-a cu cel puțin un braț, înainte de angajarea grămezii. Jucătorii din linia a II-a sunt obligați să se lege de stâlpii din fața lor. Niciun jucător, altul decât un stâlp, nu poate ține un adversar.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (g) **Flanker care obstrucționează mijlocașul la grămadă advers.** Un flanker se poate lega în grămadă în orice unghi, cu condiția ca această legare să fie corectă. El nu are voie să mărească acel unghi și astfel să obstrucționeze mijlocașul la grămadă advers care se deplasează înainte.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (h) **Prăbușirea grămezii.** Dacă o grămadă se prăbușește, arbitrul trebuie să fluiera imediat, astfel ca jucătorii să oprească împingerea.
- (i) **Jucător împins în sus.** Dacă un jucător din grămadă este ridicat în aer sau este împins în sus din grămadă, arbitrul trebuie să fluiera imediat, astfel ca jucătorii să oprească împingerea.

### 20.4 ECHIPA CARE INTRODUC BALONUL ÎN GRĂMADĂ

- (a) După o greșeală, echipa nevinovată introduce balonul.
- (b) Grămadă după ruck. Vezi Legea 16.7.
- (c) Grămadă după mol. Vezi Legea 17.6.
- (d) **Grămadă după oricare altă oprire.** După orice altă oprire sau greșeală neprevăzută în Legile Jocului, echipa care avansa, înainte de oprire, va avea introducerea balonului. Dacă nici echipă nu avansa, echipa în atac introduce balonul.
- (e) Dacă o grămadă rămâne staționară și balonul nu iese imediat se va dicta o nouă grămadă pe locul opririi. Introducerea o va face echipa care nu avea posesia balonului în momentul opririi.
- (f) Când o grămadă devine staționară și nu se pune în mișcare imediat, balonul trebuie scos neîntârziat. Dacă acesta nu iese, se va dicta o nouă grămadă. Introducerea o va avea echipa care nu avea posesia balonului în momentul opririi.
- (g) Dacă o grămadă se prăbușește sau dacă un jucător este ridicat în aer sau împins în sus fără a se comite vreo infracțiune, o nouă grămadă se va dicta, introducerea aparținând echipei care a avut introducerea inițială.

Dacă o grămadă trebuie refăcută pentru orice alt motiv care nu este prevăzut în această Lege, introducerea va aparține echipei care a avut introducerea inițială.

## 20.5 INTRODUCEREA BALONULUI ÎN GRĂMADĂ

**Fără întârziere.** Imediat ce primele linii s-au legat, mijlocașul la grămadă trebuie să introducă balonul fără întârziere. El trebuie să o facă atunci când îi spune arbitrul. Mijlocașul la grămadă trebuie să introducă balonul pe partea aleasă prima dată.

**Sanctiune:** Lovitură liberă

## 20.6 CUM INTRODUCEREA BALONUL MIJLOCAȘUL LA GRĂMADĂ

- (a) Mijlocașul la grămadă trebuie să stea la 1 m de centrul grămezii, pe linia mediană, astfel încât în poziție de introducere (aplecat) să nu atingă cu capul grămada.

**Sanctiune:** Lovitură liberă



*Introducerea la grămadă*

- (b) Mijlocașul la grămadă trebuie să țină balonul cu ambele mâini, cu axa mare a balonului paralelă cu pământul și cu linia de margine, deasupra liniei mediane, între liniile întâi, la mijlocul distanței dintre genunchi și glezne.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (c) Mijlocașul la grămadă trebuie să introducă balonul cu o mișcare rapidă. Mijlocașul la grămadă trebuie să elibereze balonul din mâini înainte de intrarea în tunel.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (d) Mijlocașul la grămadă trebuie să introducă balonul drept de-a lungul liniei mediane, astfel ca acesta să atingă mai întâi pământul imediat dincolo de lățimea umerilor stâlpului cel mai apropiat.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (e) Mijlocașul la grămadă trebuie să introducă balonul dintr-o singură mișcare spre înainte. Aceasta înseamnă că nu trebuie să facă nicio mișcare cu balonul înapoi. Mijlocașul la grămadă nu are voie să simuleze că introduce balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă

### 20.7 CÂND ÎNCEPE GRĂMADA

- (a) Jocul în grămadă începe când balonul părăsește mâinile mijlocașului la grămadă.
- (b) Dacă mijlocașul la grămadă introduce balonul și acesta iese prin oricare dintre capetele tunelului, balonul va fi reintrodus, exceptând cazul în care s-a acordat o lovitură liberă sau de pedeapsă.
- (c) Dacă balonul nu este jucat de un jucător din linia I, trece direct prin tunel și iese în spatele piciorului unui stâlp îndepărtat, fără a fi atins, mijlocașul la grămadă va trebui să-l reintroducă.

### 20.8 JUCĂTORII DIN LINIA ÎNTÂI

- (a) **Lovirea balonului înaintea introducerii („picior ridicat”).** Toți jucătorii din linia I trebuie să adopte o astfel de poziție a picioarelor pentru a forma un tunel clar. Până când balonul părăsește mâinile mijlocașului la grămadă, ei nu au voie să ridice sau să avanseze un picior. Ei nu trebuie să facă nimic pentru a opri introducerea corectă a balonului în grămadă, sau ca acesta să atingă pământul în locul corect.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă

- (b) **Lovirea balonului după introducere.** După ce balonul a atins pământul în tunel, orice jucător din linia I poate folosi oricare picior pentru a încerca să câștige posesia balonului.
- (c) **Șutarea.** Un jucător din linia I nu trebuie să șuteze intenționat balonul afară din tunel în direcția din care a fost introdus.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (d) Dacă balonul este șutat afară din tunel, neintenționat, aceeași echipă va avea reintroducerea.
- (e) Dacă balonul este șutat afară din tunel, în mod repetat, arbitrul trebuie să considere aceasta ca pe un act intenționat și să penalizeze vinovatul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (f) **Balansare.** Un jucător din linia I nu are voie să folosească ambele picioare pentru câștigarea balonului. Niciun jucător nu trebuie să ridice intenționat ambele picioare de pe pământ, fie la introducerea balonului, fie după aceea.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (g) **Răsucire, scufundare sau prăbușire.** Jucătorii din linia I nu au voie să-și răsucescă, să-și coboare corpurile sau să tragă adversarii, sau să acționeze de o astfel de manieră care ar duce la prăbușirea grămezii, fie la introducerea balonului, fie după aceea.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (h) Arbitrii trebuie să penalizeze cu strictețe orice prăbușire intenționată a grămezii. Acesta este joc periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (i) **Ridicarea sau împingerea în sus a unui adversar.** Un jucător din linia I nu are voie să ridice în aer sau să împingă afară din grămadă un adversar, fie la introducerea balonului, fie după aceea. Acesta este joc periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 20.9 GRĂMADĂ – RESTRICȚII GENERALE

- (a) **Toți jucătorii: Prăbușirea.** Un jucător nu are voie să prăbușească intenționat o grămadă. Un jucător nu are voie să cadă sau să îngenuncheze intenționat într-o grămadă. Acesta este joc periculos.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

- (b) **Toți jucătorii: Jucarea cu mâna în grămadă.** Jucătorii nu au voie să joace cu mâna sau să culeagă cu picioarele balonul.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (c) **Toți jucătorii: Alte restricții privind câștigarea balonului.** Jucătorii nu au voie să încerce să câștige balonul în grămadă folosind orice altă parte a corpului cu excepția labei piciorului sau a gambei.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (d) **Toți jucătorii: Când balonul iese afară trebuie lăsat.** Când balonul a ieșit din grămadă, niciun jucător nu are voie să-l reintroducă.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (e) **Toți jucătorii: Interzisă căderea pe balon.** Un jucător nu are voie să cadă pe sau peste balon atunci când acesta iese din grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (f) **Linile a II-a și flankerii: Interzis jocul în tunel.** Un jucător care nu face parte din linia I nu are voie să joace balonul aflat în tunel.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (g) **Mijlocașul la grămadă: Șutarea balonului aflat în grămadă.** Un mijlocaș la grămadă nu are voie să șuteze balonul când acesta se află în grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (h) **Mijlocașul la grămadă: Simularea.** Un mijlocaș la grămadă nu trebuie să întreprindă nicio acțiune care să determine echipa adversă să creadă că balonul a ieșit din grămadă în timp ce acesta este încă acolo.  
**Sanctiune:** Lovitură liberă
- (i) **Mijlocașul la grămadă: Ținerea flankerului advers.** Un mijlocaș la grămadă nu are voie să apuce un flanker advers.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## 20.10 TERMINAREA GRĂMEZII

- (a) **Balon ieșit.** Când balonul iese din grămadă în orice direcție, exceptând tunelul, grămada s-a terminat.
- (b) **Grămada în terenul de țintă.** În terenul de țintă nu poate avea loc o grămadă. Când balonul aflat într-o grămadă este pe sau dincolo de linia de țintă, grămada s-a terminat și un atacant sau un apărător poate, în mod legal, să culce balonul pentru a marca o încercare sau pentru a face un atins la pământ.
- (c) **Dezlegarea ultimului jucător.** Ultimul jucător din grămadă este jucătorul ale cărui picioare se află cel mai aproape de propria linie de țintă. Dacă acest jucător se dezleagă din grămadă când balonul se află la picioarele sale și culege balonul, grămada s-a terminat.
- (d) Când o echipă are balonul la picioarele numărului 8 și încearcă să avanseze prin împingere, însă fără succes, arbitrul va spune "joacă", odată ce balonul este la picioarele numărului 8 de un timp rezonabil (3-5 secunde). Echipa trebuie apoi să folosească balonul imediat.

## 20.11 ROTIREA GRĂMEZII

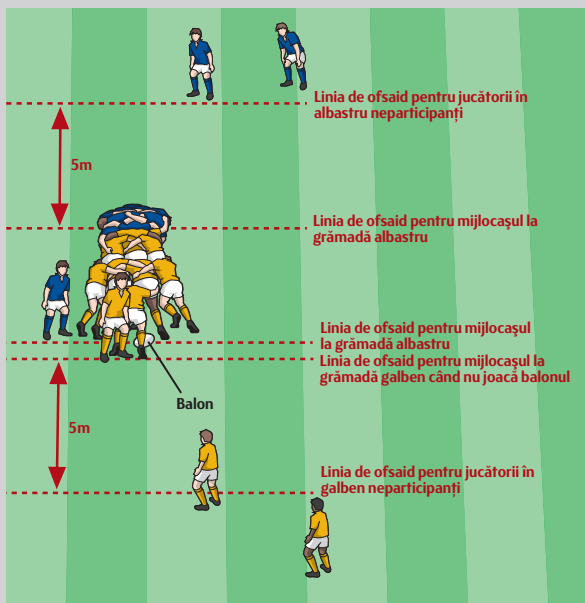
- (a) Dacă o grămadă este rotită cu mai mult de 90 grade, astfel ca linia mediană să treacă dincolo de o poziție paralelă cu linia de margine, arbitrul trebuie să oprească jocul și să dicteze o altă grămadă.
- (b) Această nouă grămadă se formează pe locul unde s-a terminat grămada anterioară. Balonul este introdus de echipa care l-a introdus anterior.

## 20.12 OFSAID LA GRĂMADĂ

- (a) La o grămadă, mijlocașul la grămadă al echipei care nu repune poate să se poziționeze fie pe aceeași parte a grămezii cu mijlocașul la grămadă al echipei care repune, fie în spatele liniei de ofsaid definite pentru ceilalți jucători.

- (b) **Ofsaid pentru mijlocașii la grămadă.** Când o echipă a câștigat balonul în grămadă, mijlocașul la grămadă al acelei echipe este în ofsaid dacă are ambele picioare în fața balonului când acesta este încă în grămadă. Dacă mijlocașul la grămadă are numai un picior în fața balonului, el nu este în ofsaid.

**Sancțiune:** Lovitură de pedeapsă



Ofsaid la grămadă

- (c) Când o echipă a câștigat balonul într-o grămadă, mijlocașul la grămadă al echipei adverse este în ofsaid dacă pășește în fața balonului cu oricare dintre picioare în timp ce balonul se mai află încă în grămadă. Acest mijlocaș la grămadă nu are voie să se deplaseze în spațiul dintre flanker și numărul 8, în timp ce urmărește progresia balonului prin grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (d) Mijlocașul la grămadă al echipei care nu a câștigat posesia balonului nu are voie să se deplaseze de cealaltă parte a grămezii și să depășească linia de ofsaid. Pentru acest mijlocaș la grămadă, linia de ofsaid trece prin ultimul picior al ultimului coechipier aflat în grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (e) Mijlocașul la grămadă al echipei care nu a câștigat posesia balonului nu are voie să se îndepărteze de grămadă și apoi să rămână în fața liniei de ofsaid. Pentru acest mijlocaș la grămadă, linia de ofsaid trece prin ultimul picior al ultimului coechipier aflat în grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă
- (f) Orice jucător poate fi mijlocaș la grămadă, dar o echipă poate avea numai un mijlocaș la fiecare grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid
- (g) **Ofsaid pentru jucătorii care nu sunt în grămadă.** Jucătorii care nu sunt în grămadă și nici mijlocași la grămadă sunt în ofsaid dacă rămân în fața liniei lor de ofsaid sau dacă o depășesc. Această linie de ofsaid este o linie paralelă cu linia de țintă, aflată la 5 metri în spatele ultimului jucător al fiecărei echipe din grămadă.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid
- (h) Dacă ultimul picior al ultimului jucător al unei echipe, aflat în grămadă, este pe sau în spatele liniei de țintă a acelei echipe, atunci linia de ofsaid pentru mijlocașii la grămadă și pentru jucătorii neparticipanți coincide cu linia de țintă.
- (i) **Întârzierea.** Când se formează o grămadă, jucătorii care nu participă la aceasta trebuie să se retragă imediat în spatele liniei lor de ofsaid. Dacă nu se retrag, ei întârzie jocul. Ei trebuie penalizați.  
**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe linia de ofsaid

## 20.13 VARIAȚIUNI SPECIFICE JUCĂTORILOR SUB 19 ANI

O federație poate să pună în aplicare variațiuni ale acestei Legi specifice jucătorilor sub 19 ani pentru niveluri stabilite ale jocurilor asupra cărora își exercită jurisdicția.

## DEFINIȚIE

Loviturile de pedeapsă și loviturile libere sunt acordate echipei nevinovate pentru infracțiuni comise de adversarii lor.

### 21.1 UNDE SE ACORDĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ȘI CELE LIBERE

Dacă nu există o prevedere expresă, locul pentru aceste lovituri este locul infracțiunii.

### 21.2 DE UNDE SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ȘI CELE LIBERE

- (a) Șuterul trebuie să execute loviturile de pedeapsă sau cele libere de pe semn sau de oriunde din spatele său, de pe o linie ce trece prin semn. Dacă locul pentru executarea acestor lovituri este la mai puțin de 5 metri de linia de țintă, semnul va fi la 5 metri de la linia de țintă, opus locului infracțiunii.
- (b) Când se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă în terenul de țintă, semnul pentru lovitură este în câmpul de joc, la 5 metri de linia de țintă, pe aceeași linie cu locul infracțiunii.  
**Sanctiune:** Pentru orice neregularitate comisă de echipa șuterului se va dicta o grămadă la 5 metri de linia de țintă pe o linie ce trece prin semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.
- (c) Dacă o lovitură de pedeapsă sau liberă este executată rapid dintr-un loc greșit, arbitrul va dispune repetarea execuției.

### 21.3 CUM SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ȘI CELE LIBERE

- (a) Orice jucător poate executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată pentru o infracțiune cu orice fel de lovitură: lovitură de picior din zbor, lovitură așezată sau lovitură de picior căzută. Balonul poate fi șutat cu orice parte a gambei, de la genunchi până la laba piciorului, dar excluzând genunchiul și călcâiul.
- (b) Lăsarea balonului să cadă pe genunchi nu înseamnă executarea unei lovituri de picior.  
**Sanctiune:** Pentru orice neregularitate comisă de echipa șuterului se va dicta o grămadă pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

- (c) Șuterul trebuie să folosească balonul care se afla în joc, exceptând cazul în care arbitrul consideră că acesta s-a deteriorat.
- Sanctiune:** Pentru orice neregularitate comisă de echipa șuterului se va dicta o grămadă pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

## 21.4 OPTIUNI ȘI OBLIGAȚII PRIVIND LOVITURA DE PEDEAPSĂ ȘI CEA LIBERĂ

- (a) **Alegerea unei grămezi.** O echipă căreia i s-a acordat o lovitură de pedeapsă sau liberă poate alege o grămadă în locul acesteia. Ea va avea introducerea balonului.
- (b) **Alternativa unui aliniament.** O echipă care beneficiază de o lovitură de pedeapsă sau liberă la un aliniament poate să aleagă un nou aliniament, aceeași echipă având repunerea. Aceasta este o completare a opțiunii pentru grămadă.
- (c) **Fără întârziere.** Dacă șuterul indică arbitrului intenția de a încerca o tentativă de țintă, execuția loviturii de pedeapsă trebuie făcută în intervalul de 1 minut din momentul în care și-a manifestat opțiunea. Intenția este semnalată prin sosirea suportului sau a nisipului, sau atunci când jucătorul marchează locul pe pământ. Jucătorul trebuie să execute lovitura în acest minut chiar dacă balonul se răstogolește și trebuie reșezat. Dacă intervalul de 1 minut este depășit, lovitura va fi anulată și se va dicta o grămadă pe acel loc, pentru echipa adversă. Orice altfel de lovitură trebuie executată fără întârziere.
- (d) **Lovitură de picior clară.** Șuterul trebuie să propulseze balonul la o distanță vizibilă. Dacă el ține balonul, acesta trebuie în mod clar să-i părească mâinile. Dacă balonul este pe pământ, el trebuie să se deplaseze în mod vizibil de pe semn.
- (e) **Lovitură de picior așezată pentru șut în margine.** Jucătorul poate șuta în margine folosind o lovitură de picior căzută sau din zbor, dar nu are voie să execute printr-o lovitură așezată.
- (f) **Libertatea de acțiune a șuterului.** Jucătorul este liber să șuteze în orice direcție și poate juca din nou balonul.
- (g) **Lovitură de picior executată în terenul de țintă.** Dacă un jucător se retrage în terenul de țintă pentru a executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată în câmpul de joc și un jucător aflat în apărare, prin antijoc, împiedică un adversar să marcheze o încercare, se va acorda o încercare de penalizare.

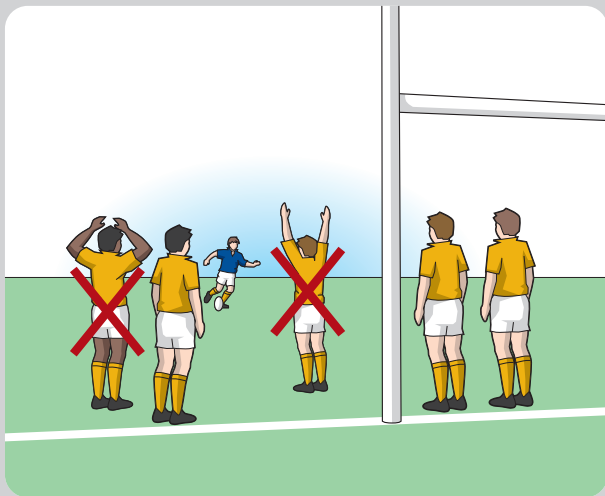
- (h) **Afară din joc în terenul de țintă.** Dacă un jucător se retrage în terenul de țintă pentru a executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată în câmpul de joc și, în urma execuției, balonul ajunge în margine de țintă, sau pe, sau dincolo de linia de balon mort, sau un apărător face balonul mort înainte ca el să fi depășit linia de țintă, se va dicta o grămadă la 5 m. Echipa în atac va avea introducerea.
- (i) **În spatele balonului.** La o lovitură de pedeapsă sau liberă întreaga echipă a șuterului trebuie să se afle în spatele balonului până când este șutat, cu excepția așezătorului.
- (j) **Lovitură executată rapid.** Dacă lovitură de pedeapsă sau liberă se execută rapid, astfel că jucătorii din echipa șuterului se află încă în fața balonului, ei nu sunt penalizați pentru ofsaid. Totuși, aceștia trebuie să se retragă imediat. Ei nu au voie să se oprească din retragere sau să ia parte la joc până când nu revin în joc. Aceasta se aplică tuturor jucătorilor acelei echipe, fie că se află în interiorul sau în exteriorul suprafeței de joc.
- (k) În această situație, jucătorii intră în joc atunci când revin în spatele coechipierului care a executat lovitură de pedeapsă sau liberă, sau când un coechipier purtător de balon aleargă în fața lor, sau când un coechipier care s-a aflat în spatele balonului când a fost șutat aleargă în fața lor.
- (l) Un jucător aflat în ofsaid nu poate fi pus în joc prin nicio acțiune a unui adversar.  
**Sanctiune:** Dacă nu se prevede altfel în Legile Jocului, pentru orice greșeală a echipei șuterului se va dicta o grămadă pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

### 21.5 MARCAREA UNEI ȚINTE DIN LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

- (a) O țintă poate fi marcată dintr-o lovitură de pedeapsă.
- (b) Dacă șuterul indică arbitrilor intenția de a șuta la țintă, atunci el trebuie să o facă. După ce șuterul și-a indicat clar intenția, el nu și-o mai poate schimba. Arbitrul poate cere șuterului să-și precizeze intenția.
- (c) Dacă șuterul indică arbitrilor intenția de a șuta la țintă, echipa adversă trebuie să stea pe loc, cu mâinile pe lângă corp din momentul când șuterul se apropie de balon pentru a șuta, până când balonul este șutat.
- (d) Dacă șuterul nu și-a arătat intenția de a șuta la țintă, dar execută o lovitură de picior căzută și marchează, ținta este valabilă.

- (e) Dacă echipa adversă comite o infracțiune în timp ce se execută tentativa de țintă și aceasta este reușită, ținta rămâne valabilă. Nu se mai acordă o altă penalizare pentru infracțiune.
- (f) Șuterul poate așeza balonul direct pe pământ, pe nisip, rumeguș sau pe un suport aprobat de federație.

**Sanctiune:** Dacă nu este prevăzut altfel în Legile Jocului, pentru orice greșeală a echipei șuterului se va dicta o grămadă pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.



*Lovitură de pedeapsă la țintă*

## 21.6 MARCAREA DIN LOVITURĂ LIBERĂ

- (a) O țintă nu poate fi marcată dintr-o lovitură liberă.
- (b) Echipa care beneficiază de o lovitură liberă nu poate marca prin lovitură de picior căzută decât după ce balonul devine mort, sau după ce un adversar l-a jucat sau l-a atins, sau a placat purtătorul de balon. Această restricție se aplică și unei grămezi sau unui aliniament cerut în locul unei lovituri libere.

## 21.7 CE TREBUJE SĂ FACĂ ECHIPA ADVERSĂ LA O LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

- (a) **Trebuie să alege de la semn.** Echipa adversă trebuie să alege imediat spre propria linie de țintă până când se află la cel puțin 10 m distanță de semnul loviturii de pedeapsă, sau până la linia ei de țintă, dacă aceasta este mai aproape de semn.
- (b) **Trebuie să continue să alege.** Chiar dacă se execută o lovitură de pedeapsă și echipa șuterului joacă balonul, jucătorii adverși trebuie să continue să alege până când s-au retras la distanța necesară. Ei nu trebuie să ia parte la joc până când nu au îndeplinit cerințele de mai sus.
- (c) **Lovitură executată rapid.** Dacă o lovitură de pedeapsă se execută atât de rapid încât adversarii nu au posibilitatea de a se retrage, ei nu vor fi penalizați. Totuși, aceștia trebuie să continue să se retragă așa cum este prevăzut la 21.7(b), sau până când un coechipier care s-a aflat la 10 m de la semn a alergat în fața lor, înainte ca ei să ia parte la joc.
- (d) **Intervenție.** Echipa adversă nu trebuie să întreprindă nicio acțiune care să întârzie lovitură de pedeapsă sau să obstrucționeze șuterul. Ea nu trebuie să ia, să arunce sau să șuteze intenționat balonul din preajma șuterului sau a coechipierilor acestuia.  
**Sanctiune:** Orice infracțiune a echipei adverse are drept urmare o a doua lovitură de pedeapsă la 10 m în fața semnelui pentru prima lovitură. Acest semn nu trebuie să fie la mai puțin de 5 m de linia de țintă. Orice jucător poate executa lovitură. Șuterul poate schimba tipul de lovitură și poate alege o tentativă la țintă. Dacă arbitrul acordă o a doua lovitură de pedeapsă, aceasta nu se execută înainte ca arbitrul să fi marcat locul loviturii.

## 21.8 CE OPȚIUNI ARE ECHIPA ADVERSĂ LA O LOVITURĂ LIBERĂ

- (a) **Trebuie să se îndepărteze de semn.** Echipa adversă trebuie să alerge imediat spre linia ei de țintă până când se află la cel puțin 10 m distanță de semnul pentru lovitura liberă, sau până când a ajuns la linia ei de țintă dacă aceasta este mai aproape de semn. Dacă lovitura liberă este în terenul de țintă al echipei în apărare, echipa adversă trebuie să alerge imediat spre propria linie de țintă până când se află la cel puțin 10 m distanță de semn, și nu mai aproape de 5 m de linia de țintă.
- (b) **Trebuie să continue să alerge.** Chiar dacă se execută o lovitură liberă și echipa șuterului joacă balonul, jucătorii adverși trebuie să continue să alerge până când s-au retras la distanța necesară. Ei nu trebuie să ia parte la joc până când nu au îndeplinit cerințele de mai sus.
- (c) **Lovitură executată rapid.** Dacă o lovitură liberă se execută atât de rapid încât adversarii nu au posibilitatea de a se retrage, ei nu vor fi penalizați. Totuși, aceștia trebuie să continue să se retragă așa cum este prevăzut la 21.8(b), sau până când un coechipier care s-a aflat la 10 m de la semn a alergat în fața lor, înainte ca ei să ia parte la joc.
- (d) **Intervenție.** Echipa adversă nu trebuie să întreprindă nicio acțiune care să întârzie lovitura liberă sau să obstrucționeze șuterul. Ea nu trebuie să ia, să arunce sau să șuteze intenționat balonul din preajma șuterului sau a coechipierilor acestuia.
- (e) **Atacul executării loviturii libere.** De îndată ce s-au retras la distanța necesară, jucătorii echipei adverse pot ataca și încerca să împiedice lovitura. Ei pot ataca lovitura liberă de îndată ce șuterul începe să se apropie pentru a șuta.
- (f) **Împiedicarea executării loviturii libere.** Dacă echipa adversă atacă și împiedică executarea loviturii libere, aceasta este anulată. Jocul se va relua cu o grămadă pe semn. Echipa adversă va avea introducerea balonului.

- (g) **Lovitură liberă din terenul de țință.** Dacă a fost acordată o lovitură liberă și un jucător se retrage în terenul de țință pentru a o executa, iar adversarii atacă și împiedică executarea ei, se va dicta o grămadă la 5 m. Echipa în atac va introduce balonul. Dacă o lovitură liberă se execută din terenul de țință, un adversar care este îndreptățit să o joace poate marca o încercare.
- (h) **Blocarea șutului.** Dacă adversarii contreză o lovitură liberă în suprafața de joc, jocul va continua.  
**Sanctiune:** Orice infracțiune a echipei adverse are drept urmare o a doua lovitură liberă la 10 m în fața semnului pentru prima lovitură. Acest semn nu trebuie să fie la mai puțin de 5 m de linia de țință. Orice jucător poate executa lovitura. Dacă arbitrul acordă o a doua lovitură liberă, aceasta nu se execută înainte ca arbitrul să fi marcat locul loviturii.

### 21.9 INFRAȚIUNI NĂSCOCITE LA LOVITURA DE PEDEAPSĂ

Dacă arbitrul crede că echipa șuterului a încercat să născocească o infracțiune a adversarilor, el nu va mai acorda o altă lovitură de pedeapsă și va lăsa jocul să continue.

### 21.10 INFRAȚIUNI NĂSCOCITE LA LOVITURA LIBERĂ

- (a) Șuterul nu trebuie să simuleze că șutează. Din momentul în care șuterul face o mișcare pentru a șuta, adversarii pot ataca.
- (b) Dacă arbitrul crede că echipa șuterului a încercat să născocească o infracțiune a adversarilor, el nu va mai acorda o altă lovitură liberă și va lăsa jocul să continue.



# ÎN TIMPUL JOCULUI

Terenul de țintă

---

Legea 22 Terenul de țintă

### DEFINIȚII

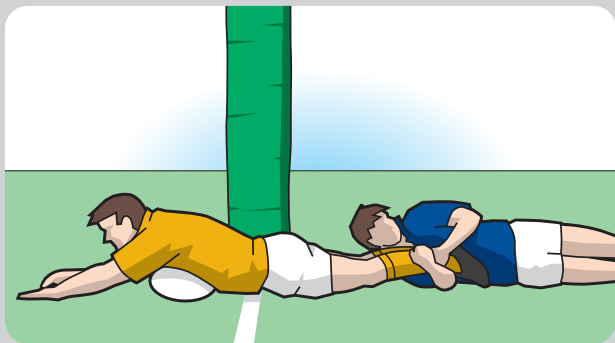
Terenul de țintă este acea parte a suprafeței de joc definită în Legea 1, unde balonul poate fi culcat de jucătorii ambelor echipe.

Când jucătorii echipei în atac sunt primii care culcă balonul în terenul de țintă advers, ei marchează o încercare.

Când jucătorii echipei în apărare sunt primii care culcă balonul în terenul de țintă, ei fac un atins la pământ.

Un jucător apărător care primește un balon și are un picior pe linia de țintă sau în terenul de țintă este considerat a avea ambele picioare în terenul de țintă.

#### 22.1 CULCAREA BALONULUI



*Culcarea balonului*

Sunt două modalități de a culca balonul în terenul de țintă:

- (a) **Jucătorul atinge pământul cu balonul.** Un jucător culcă balonul atunci când, ținându-l, atinge pământul cu el în terenul de țintă. „A ține” înseamnă a purta balonul cu o mână sau ambele mâini, sau cu un braț sau brațele. Nu este necesară o apăsare pe balon.
- (b) **Jucătorul apasă pe balon.** Un jucător culcă balonul atunci când acesta este pe pământ în terenul de țintă, iar jucătorul apasă de sus în jos pe el cu o mână sau cu ambele mâini, cu un braț sau cu ambele brațe, sau cu partea anterioară a corpului, de la talie până la gât inclusiv.

## 22.2 CULEGEREA BALONULUI

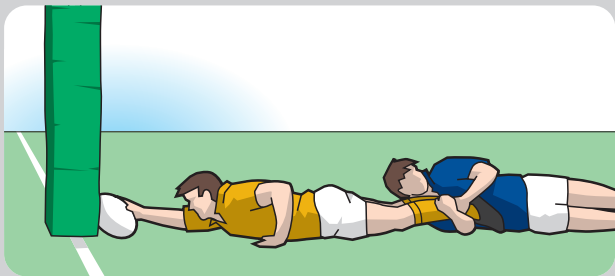
Culegerea balonul de pe pământ nu înseamnă culcarea acestuia. Un jucător poate culege balonul din terenul de țintă și îl poate culca în altă parte a terenului de țintă.

## 22.3 BALON CULCAT DE UN JUCĂTOR ÎN ATAC

- (a) **Încercare.** Când un jucător în atac, aflat în joc, este primul care culcă balonul în terenul de țintă advers, el marchează o încercare. Această prevedere se aplică în toate cazurile, indiferent dacă un jucător în atac sau în apărare a introdus balonul în terenul de țintă.
- (b) Când un jucător în atac, având posesia balonului, culcă balonul în terenul de țintă și, simultan, ia contact cu linia de margine de țintă sau cu linia de balon mort (sau cu orice dincolo de acestea), o lovitură de reînțepere de la 22 m va fi acordată echipei în apărare.

## 22.4 ALTE MODALITĂȚI DE A MARCA O ÎNCERCARE

- (a) **Culcat pe linia de țintă.** Linia de țintă face parte din terenul de țintă. Dacă un jucător în atac este primul care culcă balonul pe linia de țintă a echipei adverse, el marchează o încercare.
- (b) **Atins la pământ și pe stâlpul de țintă.** Stâlpii de țintă și pernele lor de protecție sunt parte a liniei de țintă care este în terenul de țintă. Dacă un jucător în atac face primul un „atins la pământ” balonul luând contact cu perna de protecție sau cu un stâlp de țintă, el marchează o încercare.



*Marcarea unei încercări – balon culcat la sol, în contact cu stâlpul de țintă*

- (c) **Încercare în forță.** O grămadă sau un ruck nu poate avea loc în terenul de țintă. Dacă o grămadă sau un ruck este împins în terenul de țintă, un jucător în atac poate culca balonul legal, de îndată ce balonul a atins sau a traversat linia de țintă, marcând astfel o încercare.
- (d) **Încercare din inerție.** Dacă un jucător în atac purtător de balon este placat în apropierea liniei de țintă și inerția sa îl poartă, într-o mișcare continuă pe pământ, în terenul de țintă advers, iar apoi acest jucător este primul care culcă balonul, el marchează o încercare.



- (e) **Placat lângă linia de țintă.** Dacă un jucător este placat lângă linia de țintă adversă și el poate ca imediat, prin întinderea brațelor, să culce balonul pe sau dincolo de linia de țintă, se marchează o încercare.

- (f) În această situație, jucătorii în apărare care sunt în picioare pot în mod legal împiedica marcarea unei încercări, smulgând balonul din mâinile jucătorului placat, dar ei nu au voie să șuteze balonul.

- (g) **Jucător în margine sau în margine de țintă.** Dacă un jucător în atac este în margine sau margine de țintă, el poate marca o încercare culcând balonul în terenul de țintă al adversarilor, cu condiția ca acest jucător să nu fie purtător de balon.

- (h) **Încercare de penalizare.** O încercare de penalizare se acordă dacă o încercare probabil s-ar fi marcat fără antijocul echipei în apărare. O încercare de penalizare este acordată dacă o încercare probabil s-ar fi marcat într-o poziție mai bună fără antijocul echipei în apărare.
- (i) O încercare de penalizare se acordă între stâlpii de țintă. Echipele în apărare pot ataca tentativa de transformare a încercării de penalizare.



### 22.5 BALON CULCAT DE UN JUCĂTOR ÎN APĂRARE

- (a) **Atins la pământ.** Când un jucător în apărare este primul care culcă balonul în terenul său de țintă, face un atins la pământ.

- (b) **Jucător în margine sau în margine de țintă.** Dacă jucătorii în apărare sunt în margine sau margine de țintă, ei pot face un atins la pământ culcând balonul în terenul lor de țintă, cu condiția ca ei să nu fie purtători de balon.
- (c) **Atins la pământ pe stâlpul de țintă.** Stâlpii de țintă și barele lor de protecție sunt parte a liniei de țintă. Dacă un jucător în apărare face primul un „atins de pământ” balonul luând contact cu perna de protecție sau cu un stâlp de țintă, se consideră că s-a făcut un atins la pământ în terenul de țintă.

### 22.6 GRĂMADĂ, RUCK SAU MOL ÎMPINSE ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

O grămadă, un ruck sau un mol pot avea loc numai în câmpul de joc. De aceea, dacă o grămadă, un ruck sau un mol sunt împinse dincolo de linia de țintă, un jucător poate în mod legal să culce balonul. Rezultatul este un atins la pământ în terenul de țintă sau o încercare.

### 22.7 REÎNCEPEREA DUPĂ UN ATINS LA PĂMÂNT

- (a) Când un jucător în atac trimite sau poartă balonul în terenul de țintă advers și acesta devine mort acolo, fie pentru că un apărător l-a culcat, fie pentru că a ajuns în margine de țintă sau pe sau dincolo de linia de balon mort, se acordă o lovitură de reîncepere de la 22 m.
- (b) Dacă un jucător în atac face un înainte sau o pasă înainte în terenul de joc și balonul ajunge în terenul de țintă advers, unde devine mort, se va dicta o grămadă pe locul unde a făcut acest înainte sau pasa înainte.
- (c) Dacă la o lovitură de începere sau de reîncepere de la 22 m balonul este șutat în terenul de țintă advers fără a atinge sau a fi atins de un jucător și un apărător îl culcă acolo sau îl face mort fără întârziere, echipa în apărare are două opțiuni:
- Să beneficieze de o grămadă la centrul liniei de la care a fost executată lovitură, având introducerea, sau
  - Să se repete lovitură de începere sau de reîncepere de la 22 m.

- (d) Dacă un jucător în apărare a introdus sau a trimis balonul în terenul de țintă și un coechipier îl culcă, fără a se comite o infracțiune, jocul va fi reluat cu o grămadă la 5 m. Semnul grămezii este pe aceeași linie cu locul unde balonul a fost culcat. Echipa în atac va avea introducerea.
- (e) Dacă echipa în apărare a introdus balonul în propriul teren de țintă și un jucător apărător șutează balonul astfel încât șutul este blocat în terenul de țintă și apoi balonul devine mort, jocul va fi reluat cu o grămadă la 5 m, în dreptul locului în care balonul a devenit mort, echipa în atac având introducerea.

### 22.8 BALON DEVENIT MORT DUPĂ ȘUT PRIN TERENUL DE ȚINTĂ

Dacă o echipă șutează balonul prin terenul de țintă al adversarilor, în margine de țintă, pe sau dincolo de linia de balon mort, exceptând o tentativă nereușită la țintă a unei lovituri de pedepșă sau a unei lovituri de picior căzute, echipa în apărare are două opțiuni:

- Să execute o lovitură de reîncepere de la 22 m, sau
- Să ceară o grămadă pe locul de unde s-a șutat, având introducerea.

### 22.9 JUCĂTOR APĂRĂTOR ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

- (a) Un jucător apărător care are o parte a unui picior în terenul de țintă este considerat că are ambele picioare în terenul de țintă.
- (b) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de țintă culege balonul aflat staționar în câmpul de joc, atunci acel jucător a cules balonul în câmpul de joc și, în consecință, a adus acel balon în terenul de țintă.
- (c) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de țintă culege balonul aflat în mișcare în câmpul de joc, atunci se consideră că acel jucător a cules balonul în terenul de țintă.
- (d) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de balon mort culege balonul aflat staționar în terenul de țintă, atunci acel jucător a cules balonul în terenul de țintă și, în consecință, a făcut mort acel balon.

- (e) Dacă un jucător având unul sau ambele picioare pe sau în spatele liniei de balon mort culege balonul aflat în mișcare în terenul de țintă, atunci se consideră că acel jucător a cules balonul în afara suprafeței de joc.

### 22.10 BALON BLOCAT ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

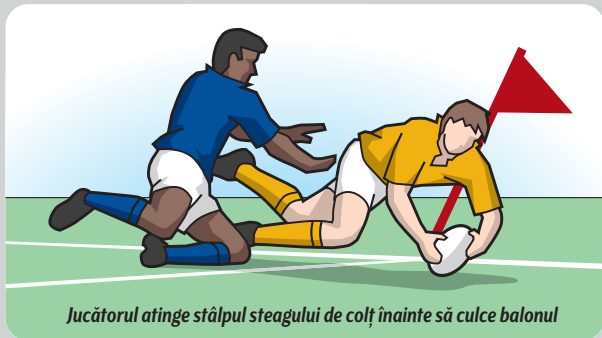
Când un jucător purtător de balon este ținut în terenul de țintă astfel încât nu poate culca balonul, atunci balonul devine mort. Se va forma o grămadă la 5 m. Similar se va proceda și în cazul unei forme de joc asemănătoare cu un mol care se blochează. Echipa în atac va avea introducerea.

### 22.11 BALON MORT ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

- (a) Când balonul atinge linia de margine de țintă sau linia de balon mort, sau atinge orice sau pe oricine dincolo de aceste linii, balonul devine mort. Dacă echipa în atac a jucat balonul în terenul de țintă, se va dicta o lovitură de reîncepere de la 22 m echipei în apărare. Dacă echipa în apărare a jucat balonul în terenul de țintă, se va dicta o grămadă la 5 m și echipa în atac va avea introducerea.
- (b) Când un purtător de balon atinge linia de margine de țintă, linia de balon mort sau solul dincolo de aceste linii, balonul devine mort. Dacă balonul a fost introdus în terenul de țintă de echipa în atac, se va acorda o lovitură de reîncepere de la 22 m pentru echipa în apărare. Dacă balonul a fost introdus în terenul de țintă de echipa în apărare, se va dicta o grămadă la 5 m și echipa în atac va avea introducerea.
- (c) Când un jucător marchează o încercare sau face un atins la pământ, balonul devine mort.

### 22.12 BALON SAU JUCĂTOR CARE ATINGE STEAGUL SAU STĂLPUL STEAGULUI DE COLȚ

Dacă balonul sau un jucător purtător de balon atinge un steag sau un stâlp al unui steag aflat la intersecția dintre linia de margine de țintă și linia de țintă, sau la intersecția dintre linia de margine de țintă și linia de balon mort, fără ca balonul sau purtătorul de balon să fie în margine sau în margine de țintă, balonul nu este în afara jocului, cu excepția cazului în care este mai întâi culcat la pământ, luând contact cu stâlpul steagului.



### 22.13 GREȘEALA UNUI ATACANT SANȚIONATĂ CU GRĂMADĂ

Dacă un jucător în atac face o greșeală în terenul de țintă, care are ca urmare acordarea unei grămezi, de exemplu un înainte, jocul va fi reluat cu o grămadă la 5 m. Grămada se va forma pe aceeași linie cu locul greșelii și echipa în apărare va avea introducerea.

### 22.14 GREȘEALA UNUI APĂRĂTOR SANȚIONATĂ CU GRĂMADĂ

Dacă un jucător în apărare face o greșeală în terenul de țintă, care are ca urmare acordarea unei grămezi, de exemplu un înainte, jocul va fi reluat cu o grămadă la 5 m. Grămada se va forma pe aceeași linie cu locul greșelii și echipa în atac va avea introducerea.

### 22.15 DUBII PRIVIND CULCAREA BALONULUI

Dacă sunt îndoieli privind cine a culcat primul balonul în terenul de țintă, jocul va fi reluat cu o grămadă la 5 m. Grămada se va forma pe aceeași linie cu locul unde a fost culcat balonul și echipa în atac va avea introducerea.

### 22.16 INFRAȚIUNI ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

Toate infraționile din terenul de țintă vor fi tratate ca și cum ar fi avut loc în câmpul de joc.

Un înainte sau o pasă înainte în terenul de țintă au drept urmare o grămadă pe linia de 5 m, pe aceeași linie cu locul infraționii.

**Sanțione:** Pentru o infrațione, semnul pentru lovitura de pedeapsă sau liberă nu poate fi în terenul de țintă. Când se acordă o lovitură de pedeapsă sau liberă pentru o infrațione în terenul de țintă, semnul pentru lovitură va fi în câmpul de joc, la 5 m de linia de țintă, pe aceeași linie cu locul infraționii.

### 22.17 JOC INCORECT SAU CONDUITĂ INCORECTĂ ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

- (a) **Obstrucție a echipei în atac.** Când un jucător atacă sau obstrucționează intenționat în terenul de țintă un adversar care tocmai a șutat balonul, echipa în apărare poate alege să execute o lovitură de pedeapsă fie în câmpul de joc, la 5 m de linia de țintă, opusă locului infraționii, fie acolo unde a aterizat balonul.  
Dacă se alege a doua opțiune și balonul aterizează în sau lângă margine, semnul pentru lovitura de pedeapsă va fi la 15 m de linia de margine opusă locului unde balonul a ajuns în margine sau a aterizat.  
O încercare nu va fi acordată dacă ea a fost marcată ca urmare a unui antijoc comis de echipa în atac și se va dicta o lovitură de pedeapsă pentru echipa în apărare.
- (b) **Antijoc al echipei în apărare.** Arbitrul va acorda o încercare de penalizare dacă fără antijocul echipei în apărare probabil s-ar fi marcat o încercare.  
Arbitrul va acorda o încercare de penalizare dacă fără antijocul echipei în apărare probabil s-ar fi marcat o încercare într-o poziție mai bună.  
Încercarea de penalizare se dictează între stâlpii de țintă. Echipa în apărare poate ataca transformarea după acordarea încercării de penalizare.  
Un jucător care împiedică prin antijoc marcarea unei încercări trebuie fie avertizat și eliminat temporar, fie eliminat definitiv.
- (c) **Alte forme de antijoc.** Dacă un jucător comite orice altă formă de antijoc în terenul de țintă în timp ce balonul nu este în joc, lovitura de pedeapsă se va acorda pe locul de unde jocul s-ar fi reluat.  
**Sanțione:** Lovitură de pedeapsă



# LEGI SPECIFICE JUCĂTORILOR SUB 19 ANI

Setul standard de legi specifice jucătorilor sub 19 ani

### Legi specifice jucătorilor sub 19 ani

## LEGEA 3: NUMĂRUL JUCĂTORILOR – ECHIPA

### 3.5 LINIA ÎNTÂI - ÎNLOCUIRI ȘI SUBSTITUIRI

- (c) Dacă o echipă prezintă 22 de jucători, ea trebuie să aibă cel puțin 6 jucători capabili să poată juca în linia I astfel încât să existe posibilitatea de a înlocui stâlpul de pe partea deschisă, trăgătorul și stâlpul de pe partea închisă.

### 3.14 JUCĂTORI SUBSTITUIȚI CARE REVIN ÎN JOC

Un jucător care a fost substituit poate înlocui un jucător accidentat.

## LEGEA 5: TIMPUL

### 5.1 DURATA JOCULUI

Fiecare repriză la un meci pentru jucătorii sub 19 ani nu poate depăși 35 de minute timp de joc. Durata unui joc este de maximum 70 de minute. După 70 minute de joc arbitrul nu trebuie să mai lase un timp suplimentar de joc, în caz de egalitate, la o competiție eliminatorie.

**LEGEA 20: GRĂMADĂ****20.1 FORMAREA GRĂMEZII**

- (e) Într-o grămadă de 8 jucători, formația acestora trebuie să fie 3-4-1, cu un singur jucător (de obicei nr. 8) care împinge cei 2 jucători din linia a II-a. Jucătorii din linia a II-a trebuie să se lege cu capetele de o parte și de alta a trăgătorului.

**Excepție:** O echipă trebuie să aibă mai puțin de 8 jucători în grămadă atunci când echipa nu poate alinia 8 jucători antrenați corespunzător pentru grămadă, fie din cauza faptului că echipa este incompletă, fie din cauza suspendării temporare sau definitive a unui jucător înaintaș pentru antijoc, fie din cauza părăsirii terenului de către un jucător înaintaș în urma unei accidentări.

Chiar dacă se acceptă această excepție, fiecare echipă trebuie să aibă întodeauna cel puțin 5 jucători în grămadă.

Dacă o echipă este incompletă și nu poate alinia 8 jucători antrenați corespunzător pentru grămadă, formarea grămezii este următoarea:

Dacă unei echipe îi lipsește un jucător înaintaș, atunci ambele echipe trebuie să fie în formația 3-4 (fără numărul 8).

Dacă unei echipe îi lipsesc doi jucători înaintași, atunci ambele echipe trebuie să fie în formația 3-2-1 (fără flankeri).

Dacă unei echipe îi lipsesc trei jucători înaintași, atunci ambele echipe trebuie să alcătuiască o formație 3-2 (numai liniile I și a II-a).

Când se desfășoară o grămadă normală, jucătorii din cele trei poziții din linia I și din cele două poziții din linia a II-a trebuie să aibă o pregătire corespunzătoare ocupării acestor posturi.

Dacă o echipă nu poate prezenta astfel de jucători din cauză că: ei nu sunt disponibili, sau un jucător din una dintre aceste cinci poziții este accidentat sau a fost eliminat definitiv pentru antijoc și nu este disponibil niciun înlocuitor antrenat corespunzător, atunci arbitrul trebuie să dicteze grămezi simulate.

Într-o grămadă simulată, echipele nu își dispută balonul. Echipa care introduce balonul trebuie să-l câștige. Nicio echipă nu are voie să o împingă pe cealaltă dincolo de semn.

## 20.9 GRĂMADĂ – RESTRICȚII GENERALE

- (j) **Împingere de maximum 1,5 m.** O echipă nu are voie să împingă grămada mai mult de 1,5 m spre linia de țintă a adversarilor săi.

**Sanctiune:** Lovitură liberă

- (k) **Balonul nu trebuie să fie reținut în grămadă.** Un jucător nu are voie să rețină intenționat balonul în grămadă, odată ce echipa sa și-a asigurat și are control asupra balonului la baza grămezii.

**Sanctiune:** Lovitură liberă

## 20.11 ROTIREA GRĂMEZII

- (a) **Fără rotire.** O echipă nu are voie să rotească intenționat o grămadă.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

Dacă rotirea ajunge la 45 grade, arbitrul trebuie să oprească jocul. Dacă rotirea este neintenționată, arbitrul va dicta o altă grămadă pe locul opririi acesteia. Același echipă va avea introducerea.



# LEGI SPECIFICE PENTRU JOCUL DE RUGBY ÎN 7

Setul standard de legi specifice pentru jocul de rugby în 7

## Legi specifice pentru jocul de rugby în 7

### LEGEA 3: NUMĂRUL JUCĂTORILOR – ECHIPA

#### 3.1 NUMĂRUL MAXIM DE JUCĂTORI DIN SUPRAFAȚA DE JOC

**Maximum:** Nicio echipă nu poate avea mai mult de 7 jucători în suprafața de joc.

#### 3.4 JUCĂTORI DESEMNAȚI PENTRU SUBSTITUIRI

O echipă poate nominaliza până la cinci înlocuitori/substituți.

O echipă poate înlocui sau substitui până la cinci jucători.

#### 3.12 ÎNLOCUIRE TEMPORARĂ - EVALUARE A UNEI ACCIDENTĂRI LA

*Se scoate (c)*

#### 3.14 JUCĂTORI SUBSTITUIȚI CARE REVIN ÎN JOC

Dacă un jucător a fost substituit, el nu mai poate reveni și juca în acel joc chiar și pentru a înlocui un jucător accidentat.

**Excepție:** Jucătorul care a fost substituit poate reîntra în joc pentru înlocuirea unui jucător care sângerează sau care are o rană deschisă.

## LEGEA 5: TIMPUL

### 5.1 DURATA JOCULUI

Durata jocului nu poate depăși 14 minute plus timpul pierdut și cel suplimentar. Jocul este împărțit în două reprize a 7 minute timp de joc.

**Excepție:** În jocul final dintr-o competiție, durata jocului nu poate depăși 20 de minute plus timpul pierdut și cel suplimentar. Jocul va fi împărțit în două reprize a 10 minute timp de joc.

### 5.2 PAUZA

După prima repriză, echipele schimbă terenurile. Pauza nu poate depăși două minute.

### 5.6 TIMPUL DE JOC SUPLEMENTAR

Dacă la sfârșitul jocului scorul este egal și sunt necesare prelungiri, se vor juca două reprize suplimentare de câte 5 minute, după o pauză prealabilă de un minut. După fiecare repriză echipele schimbă terenul, fără pauză.

## LEGEA 6: OFICIALII JOCULUI

### 6.A ARBITRUL

#### 6.A.14 TIMP DE PRELUNGIRI - TRAGERE LA SORTI.

Înainte de începerea reprizelor de prelungiri, arbitrul va organiza o tragere la sorti. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege în timp ce banul este în aer, pentru a decide cine a câștigat tragerea la sorti. Câștigătorul tragerii la sorti decide dacă alege lovitura de începere sau terenul. Dacă câștigătorul alege terenul, adversarul va trebui să execute lovitura de începere și invers.

### 6.B JUDECĂTORI DE MARGINE ȘI ARBITRI ASISTENȚI

#### 6.B.8 JUDECĂTORII DIN TERENUL DE ȚINTĂ

- Pentru fiecare joc vor fi doi judecători în terenul de țintă.
- Arbitrul are același control asupra celor doi judecători din terenul de țintă, precum cel pe care îl are asupra judecătorilor de margine.
- În fiecare teren de țintă va fi câte un judecător de teren de țintă.
- Semnalizarea rezultatului tentativelor de țintă.** Când se execută o transformare sau o tentativă de țintă ca urmare a unei lovituri de pedeapsă, judecătorul din terenul de țintă îl va ajuta pe arbitru semnalizând rezultatul loviturii. Dacă balonul trece peste bara transversală și printre cei doi stâlpi, judecătorul din terenul de țintă va ridica steagul pentru a indica reușita loviturii.
- Semnalizarea marginii.** Când balonul sau purtătorul de balon a ieșit în margine de țintă, judecătorul din terenul de țintă va ridica steagul pentru a semnaliza aceasta.

- (f) **Semnalizarea încercărilor.** Judecătorul din terenul de țintă îl va ajuta pe arbitru să decidă dacă acesta are îndoieli privind atinsul la pământ sau marcarea unei încercări.
- (g) **Semnalizarea antiijocului.** Organizatorul jocului poate da dreptul judecătorului din terenul de țintă de a semnaliza antiijocul în terenul de țintă.

## LEGEA 9: MODALITĂȚI DE A MARCA

### 9.B TRANSFORMAREA

#### 9.B.1 EXECUTAREA TRANSFORMĂRII

*Se modifică*

- (c) Lovitura trebuie să fie o lovitură de picior căzută.

*Se scoate (d)*

*Se modifică*

- (e) Șuterul trebuie să execute transformarea într-un interval de timp de treizeci de secunde de la marcarea încercării. În caz contrar transformarea este anulată.

#### 9.B.4 ECHIPA ADVERSĂ

*Se modifică*

- (a) Toată echipa adversă trebuie să se adune imediat în apropierea propriei linii de 10 m.

*Se scoate (b)*

- (c) Se șterge al treilea paragraf „Când se repetă lovitura.....”.

## 9.B.5 TIMPUL SUPLIMENTAR - CÂȘTIGĂTORUL

Echipa care marchează prima în prelungiri va fi declarată imediat câștigătoare, chiar dacă timpul de joc nu s-a terminat.

## LEGEA 10: ANTIJOCUL

### 10.5 SANȚIUNI

**Notă:** Eliminarea temporară. Când un jucător a fost eliminat temporar, aceasta va fi făcută pentru un interval de 2 minute.

## LEGEA 13: LOVITURA DE ÎNCEPERE ȘI LOVITURILE DE REÎNCEPERE

### 13.2 CINE EXECUTĂ LOVITURILE DE ÎNCEPERE ȘI REÎNCEPERE

*Se modifică*

- (c) După ce o echipa a marcat, acea echipă va executa o lovitură de începere printr-o lovitură de picior căzută de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

### 13.3 POZIȚIA ECHIPEI ȘUTERULUI LA O LOVITURĂ DE ÎNCEPERE

*Se modifică*

Toți coechipierii șuterului trebuie să se afle în spatele acestuia atunci când el șutează. În caz contrar se acordă o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

### 13.7 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUȚIN DE 10 METRI CARE NU A FOST JUCATĂ DE UN ADVERSAR

*Se modifică*

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 metri adversă, se acordă o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

## 13.8 BALONUL AJUNGE DIRECT ÎN MARGINE

*Se modifică*

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este șutat direct în margine, se va acorda o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

## 13.9 BALONUL AJUNGE ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

*Se modifică*

- (b) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să îl facă mort, sau dacă balonul devine mort în urma ieșirii în margine de țintă, sau pe sau peste linia de balon mort, se va acorda echipei nevinovate o lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

## LEGEA 20: GRĂMADĂ

### DEFINIȚII

*Se modifică paragraful 2:*

O grămadă ordonată se formează în câmpul de joc când trei jucători din fiecare echipă, legați într-un rând, se prind de adversarii lor astfel încât capetele jucătorilor să se împătrundă. Aceasta va crea un tunel în care mijlocașul la grămadă introduce balonul pentru ca jucătorii să-și dispute posesia lui folosind oricare dintre picioare.

*Se modifică paragraful 4:*

Tunelul este spațiul dintre cele două rânduri de jucători.

*Se modifică paragraful 6:*

Linia mediană este o linie imaginară proiectată pe pământ, în tunel, în dreptul liniei unde se întâlnesc umerii celor două rânduri de jucători.

*Se modifică paragraful 7:*

Jucătorul din mijloc este trăgătorul.

*Se scot paragrafele 9, 10 și 11.*

## 20.1 FORMAREA GRĂMEZII

*Se modifică*

- (e) **Numărul jucătorilor: trei.** O grămadă trebuie să aibă câte trei jucători din fiecare echipă. Toți cei trei jucători dintr-o echipă trebuie să stea legați până la terminarea grămezii.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

*Se scoate*

Excepția

## 20.8 JUCĂTORII DIN LINIA ÎNTÂI

*Se modifică*

- (c) **Șutarea.** Un jucător din linia I nu trebuie să șuteze intenționat balonul afară din tunel sau afară din grămadă în direcția liniei de țintă adverse.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă.

## LEGEA 21: LOVITURI DE PEDEAPSĂ ȘI LIBERE

### 21.3 CUM SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ȘI CELE LIBERE

*Se modifică*

- (a) Orice jucător poate executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată pentru o infracțiune prin orice tip de lovitură de picior: din zbor, căzută, dar nu prin lovitură așezată. Balonul poate fi șutat cu orice parte a piciorului, de sub nivelul genunchiului până la degete, dar excluzând călcâiul.

### 21.4 OPTIUNI ȘI OBLIGAȚII PRIVIND LOVITURA DE PEDEAPSĂ ȘI CEA LIBERĂ

*Se modifică*

- (c) **Fără întârziere.** Dacă șuterul indică arbitrului intenția de a încerca o tentativă de țintă, execuția loviturii de pedeapsă trebuie făcută într-un interval de 30 de secunde din momentul în care s-a acordat lovitură de pedeapsă. Dacă intervalul de 30 de secunde este depășit, lovitură va fi anulată și se va dicta o grămadă, pe acel loc, pentru echipa adversă.



# LEGI SPECIFICE PENTRU JOCUL DE RUGBY ÎN 10

Setul standard de legi specifice pentru jocul de rugby în 10

## Legi specifice pentru jocul de rugby în 10

### LEGEA 3: NUMĂRUL JUCĂTORILOR – ECHIPA

#### 3.1 NUMĂRUL MAXIM DE JUCĂTORI DIN SUPRAFAȚA DE JOC

**Maximum:** fiecare echipă nu trebuie să aibă mai mult de zece jucători pe suprafața de joc.

#### 3.4 JUCĂTORI DESEMNAȚI PENTRU SUBSTITUIRI

O echipă nu poate nominaliza mai mult de cinci înlocuitori/substituți. Organizatorul jocului poate să varieze numărul de jucători nominalizați ca înlocuitori/substituți.

O echipă poate substitui sau înlocui oricâți jucători în timpul unui joc, în orice moment.

Jucătorii care intră în câmpul de joc trebuie să o facă din dreptul liniei de centru, după ce jucătorul înlocuit sau substituit a părăsit câmpul de joc.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă pe locul de unde s-ar fi reluat jocul.

Organizatorii jocului pot să varieze numărul de înlocuitori și substituți, și pot limita numărul substituirilor.

## 3.14 JUCĂTORI SUBSTITUIȚI CARE REVIN ÎN JOC

**Se scoate:** 3.13 Jucători substituiți care revin în joc

## LEGEA 5: TIMPUL

### 5.1 DURATA JOCULUI

Durata unui joc nu va depăși douăzeci de minute plus timpul pierdut și timpul suplimentar. Un joc are două reprize a zece minute timp de joc fiecare. Organizatorii jocului pot să varieze durata acestuia.

### 5.2 PAUZA

După prima repriză, echipele schimbă terenurile. Pauza nu poate depăși două minute.

### 5.6 TIMPUL DE JOC SUPLIMENTAR

Dacă la sfârșitul jocului scorul este egal și sunt necesare prelungiri, se vor juca două reprize suplimentare de câte 5 minute, după o pauză prealabilă de un minut. După fiecare repriză echipele schimbă terenul, fără pauză.

## LEGEA 6: OFICIALII JOCULUI

### 6.A.14 TIMP DE PRELUNGIRI - TRAGERE LA SORTI.

Înainte de începerea reprizelor de prelungiri, arbitrul va organiza o tragere la sorti. Unul dintre căpitani dă cu banul, iar celălalt alege în timp ce banul este în aer, pentru a decide cine a câștigat tragerea la sorti. Câștigătorul tragerii la sorti decide dacă alege lovitura de începere sau terenul. Dacă câștigătorul alege terenul, adversarul va trebui să execute lovitura de începere și invers.

## LEGEA 9: MODALITĂȚI DE A MARCA

### 9.B.1 EXECUTAREA TRANSFORMĂRII

*Se modifică*

- (c) Lovitura trebuie să fie o lovitură de picior căzută.

*Se scoate (d)*

*Se modifică*

- (e) Șuterul trebuie să execute transformarea într-un interval de timp de trezeci de secunde de la marcarea încercării. În caz contrar transformarea este anulată.

### 9.B.4 ECHIPA ADVERSĂ

*Se modifică*

- (a) Toată echipa adversă trebuie să se adune imediat în apropierea propriei linii de 10 m.

*Se scoate (b)*

- (c) Se șterge al treilea paragraf „Când se repetă lovitură...”.

### 9.B.5 TIMPUL SUPLEMENTAR - CÂȘTIGĂTORUL

Echipa care marchează prima în prelungiri va fi declarată imediat câștigătoare, chiar dacă timpul de joc nu s-a terminat.

## LEGEA 10: ANTIJOCUL

### 10.5 SANȚIUNI

**Notă:** Eliminarea temporară. Când un jucător a fost eliminat temporar, aceasta va fi făcută pentru un interval de 2 minute.

## LEGEA 13: LOVITURA DE ÎNCEPERE ȘI LOVITURILE DE REÎNCEPERE

### 13.2 CINE EXECUTĂ LOVITURILE DE ÎNCEPERE ȘI REÎNCEPERE

*Se modifică*

- (c) După ce o echipă a marcat, acea echipă va executa o lovitură de începere printr-o lovitură de picior căzută de pe sau din spatele mijlocului liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

### 13.3 POZIȚIA ECHIPEI ȘUTERULUI LA O LOVITURĂ DE ÎNCEPERE

*Se modifică*

Toți coechipierii șuterului trebuie să se afle în spatele acestuia atunci când el șutează. În caz contrar se acordă o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

### 13.7 LOVITURA DE ÎNCEPERE LA MAI PUȚIN DE 10 METRI CARE NU A FOST JUCATĂ DE UN ADVERSAR

*Se modifică*

Dacă balonul nu ajunge la linia de 10 metri adversă, se acordă o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

### 13.8 BALONUL AJUNGE DIRECT ÎN MARGINE

*Se modifică*

Balonul trebuie să cadă în câmpul de joc. Dacă este șutat direct în margine, se va acorda o lovitură liberă echipei nevinovate la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

### 13.9 BALONUL AJUNGE ÎN TERENUL DE ȚINTĂ

*Se modifică*

- (b) Dacă echipa adversă alege să culce balonul sau să îl facă mort, sau dacă balonul devine mort în urma ieșirii în margine de țintă, sau pe sau peste linia de balon mort, se va acorda echipei nevinovate o lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

**Sanctiune:** Lovitură liberă la mijlocul liniei de centru.

## LEGEA 20: GRĂMADĂ

### DEFINIȚII

*Se modifică paragraful 2:*

O grămadă se formează în câmpul de joc când cinci jucători din fiecare echipă, legați în două linii pentru fiecare echipă, se prind de adversarii lor astfel încât capetele jucătorilor din primele linii să se întrepătrundă. Aceasta va crea un tunel în care mijlocașul la grămadă introduce balonul pentru ca jucătorii din prima linie să-și dispute posesia lui folosind oricare dintre picioare.

*Se scot paragrafele 10 și 11.*

## 20.1 FORMAREA GRĂMEZII

*Se modifică*

- (e) Numărul jucătorilor: cinci.  
O grămadă trebuie să fie formată întotdeauna din cinci jucători din fiecare echipă. Fiecare linie I trebuie să aibă trei jucători, nici mai mulți nici mai puțini. Doi jucători vor forma linia a II-a, legându-se împreună, astfel încât capetele lor să fie între un stâlp și trăgător.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

*Se scoate*

Excepția

## 20.10 TERMINAREA GRĂMEZII

*Se modifică*

- (c) Niciun jucător din grămadă nu are voie să se dezlege pentru a juca balonul.

**Sanctiune:** Lovitură de pedeapsă

## LEGEA 21: LOVITURI DE PEDEAPSĂ ȘI LIBERE

### 21.3 CUM SE EXECUTĂ LOVITURILE DE PEDEAPSĂ ȘI CELE LIBERE

*Se modifică*

- (a) Orice jucător poate executa o lovitură de pedeapsă sau liberă acordată pentru o infracțiune prin orice tip de lovitură de picior: din zbor, căzută, dar nu prin lovitură așezată. Balonul poate fi șutat cu orice parte a piciorului, de sub nivelul genunchiului până la degete, dar excluzând călcâiul.

### 21.4 OPTIUNI ȘI OBLIGAȚII PRIVIND LOVITURA DE PEDEAPSĂ ȘI CEA LIBERĂ

*Se modifică*

- (b) **Fără întârziere.** Dacă șuterul indică arbitrului intenția de a încerca o tentativă de țintă, execuția loviturii de pedeapsă trebuie făcută într-un interval de 30 de secunde din momentul în care s-a acordat lovitură de pedeapsă. Dacă intervalul de 30 de secunde este depășit, lovitură va fi anulată și se va dicta o grămadă, pe acel loc, pentru echipa adversă.



# GESTICA ARBITRULUI



## 1. Lovitură de pedeapsă

Umerii paraleli cu linia de margine. Brațul ridicat în unghi ascuțit indicând spre echipa nevinovată.



## 2. Lovitură liberă

Umerii paraleli cu linia de margine. Brațul îndoit în unghi drept la nivelul cotului indicând spre echipa nevinovată.



## 3. Încercare și încercare de penalizare

Arbitrului poziționat cu spatele către linia de balon mort. Brațul ridicat vertical.



## 4. Avantaj

Brațul întins la nivelul taliei indicând spre echipa nevinovată pentru o perioadă de aproximativ 5 secunde.



## 5. Acordarea unei grămezi

Umerii paraleli cu linia de margine. Brațul orizontal indicând spre echipa care va avea introducerea.



## 6. Formarea unei grămezi

Coatele îndoite, mâinile deasupra capului și degetele mâinilor în contact.



## 7. Pasa înainte

Gestică a brațelor simulând pasarea înaintea a unui balon imaginar.



## 8. Înainte

Brațul întins deasupra capului cu mâna deschisă, mișcându-se înainte și înapoi.



## 9. Neeliberarea balonului imediat după un placaj

Ambele mâini lipite de piept, ca și cum ar reține un balon imaginat.



## 10. Placur care nu eliberează jucătorul placat

Brațele împreunate ca și cum ar ține un jucător și apoi deschise ca și cum ar elibera jucătorul.



## 11. Placur sau jucător placat care nu se îndepărtează

Mișcare circulară cu degetul în timp ce brațul se îndepărtează de corp.



## 12. Venire din direcție greșită în zona placajului

Brațul ținut orizontal și apoi pendulare a brațului în semicerc.



**13. Cădere intenționată pe un jucător**

Brațul curbat face o gestică imitând jucătorul care cade. Gestică este făcută în direcția în care jucătorul vinovat a căzut.



**14. Cădere la sol lângă placaj**

Gestică cu brațul întins arătând în jos pentru a imita acțiunea de plonjon.



**15. Balon ne jucabil la placaj sau la ruck**

Acordare a unei grămezi echipei care avansa. Umerii paraleli cu linia de margine, braț orizontal care arată spre echipa care va avea introducerea și apoi arătând către linia de țintă a celeilalte echipe, în mișcare înainte – înapoi.



**16. Balon ne jucabil în mol**

Acordare a unei grămezi echipei care nu avea posesia la inițierea molului. Celălalt braț în afară, ca și cum ar arăta avantaj, și apoi balansare peste corp, cu mâna ajungând la umărul opus.



**17. Alăturarea la mol sau la ruck în fața ultimului picior și din lateral**

Brațul și mâna ținute orizontal și mișcându-se lateral.



**18. Prăbușire intenționată a molului sau a ruck-ului**

Ambele brațe la înălțimea umerilor ca pentru legarea de un adversar. Partea superioară a corpului se îndoaie simulând tragerea în jos a adversarului.



**19. Stâlp care trage în jos adversarul**

Pumnul strâns, brațul aplecat. Gestica imită tragerea în jos a adversarului.



**20. Stâlp care trage adversarul**

Pumn strâns, brațul ținut drept la înălțimea șoldului. Gestica imită tragerea adversarului.



**21. Rotirea grămezii cu mai mult de 90 de grade**

Rotirea degetului arătător deasupra capului.



**22. Picior ridicat de jucător din prima linie**

Picior ridicat și atins cu mâna.



**23. Introducere strâmbă în grămadă**

Măinile la nivelul genunchilor imitând introducerea strâmbă în grămadă.



**24. Legare incompletă**

Un braț întins ca pentru legare. Cealaltă mână se mișcă în sus și în jos pe braț indicând legarea incompletă.



## 25. Mănuirea balonului în ruck sau în grămadă

Mâna la nivelul solului efectuând o mișcare de balans pentru a simula mănuirea balonului.



## 26. Aruncare strâmbă la aliniament

Umerii paraleli cu linia de margine. Mâna se mișcă înainte indicând aruncarea strâmbă.



## 27. Nerespectarea distanței dintre șiruri în aliniament

Ambele mâini la nivelul ochilor cu palmele în interior. Măinile se ating indicând mișcarea de apropiere.



## 28. Obstrucție în aliniament

Braț orizontal cu cotul în afară. Brațul și umărul se mișcă spre exterior indicând obstrucționarea adversarului.



## 29. Sprijinirea pe un adversar în aliniament

Brațul orizontal, îndoit la cot, mișcat în jos.



## 30. Împingerea adversarului în aliniament

Ambete mâini la nivelul umerilor cu palmele în afară indicând împingerea adversarului.



## 31. Ridicarea prematură în aliniament

Ambii pumni strânși în față, la nivelul taliei simulând mișcarea de ridicare.



## 32. Ofsaid la aliniament

Mâna și brațul mișcate orizontal în fața pieptului spre locul infracțiunii.



### 33. Obstrucție în joc deschis

Brațele încrucișate în fața pieptului la un unghi drept, ca foarfecele deschise.



### 34. Ofsaid la ruck, la grămadă sau la mol

Braț atârând drept în jos, pendulând în arc de-a lungul liniei de ofsaid.



### 35. Alegere la ofsaid: lovitură de pedeapsă sau grămadă

Un braț ridicat ca pentru lovitură de pedeapsă. Celălalt braț indică locul unde se poate opta pentru grămadă.



### 36. Ofsaid conform legii de 10 m sau neretragere la 10 m după lovitură de pedeapsă sau liberă

Ambele mâini cu palmele larg deschise deasupra capului.



**37. Placaj înalt (antijoc)**

Mâna se mișcă orizontal în fața gâtului.



**38. Călcare (antijoc)**

Mișcare a piciorului simulând călcarea.



**39. Lovitură cu pumnul (antijoc)**

Pumnul strâns lovește palma celeilalte mâini.



**40. Comentariu (proteste la decizia arbitrului)**

Braț întins cu mâna deschizându-se și închizându-se pentru a imita vorbirea.



#### 41. Acordare a unei lovituri de reincepere de la 22 m

Brațul indică centrul liniei de 22 m.



#### 42. Balon ținut sus (neculcat) în terenul de țintă

Spațiu între mâini indicând că balonul nu a fost culcat.



#### 43. Chemarea unui fizioterapeut

Un braț ridicat pentru a arăta că este nevoie de un fizioterapeut pentru un jucător accidentat.



#### 44. Chemarea unui medic

Ambele brațe ridicate pentru a arăta că este nevoie de un medic pentru un jucător accidentat.



## 45. Rană deschisă (sângerare)

Brațele încrucișate deasupra capului indicând că jucătorul are sângerare și poate fi înlocuit temporar.



## 46. Oprirea și pornirea cronometrului

Braț ridicat în aer și folosire a fluierului pentru a indica oprirea și pornirea cronometrului.



## 47. Evaluare a unei accidentări la cap necesară

Brațul îndoit se flexează și se extinde pentru a atinge capul.



## 48. Timp oprit

Brațele formează un 'T'.



#### 49. Decizie transferată arbitrilor video

Degetele arătătoare descriu un dreptunghi pentru a reprezenta un ecran de televizor.



#### 50. Decizia arbitrilor video: nu a fost încercare

Brațe încrucișate și deschise în fața corpului.

# Semnalizările judecătorilor de margine și ale arbitrilor asistenți



## 1. Reușita unei tentative la țintă

Steagul ridicat pentru a indica faptul că balonul a trecut peste transversală și printre stâlpii de țintă.



## 2. Indicarea marginii și a echipei care repune

Steagul ridicat cu un braț, apoi deplasare și poziționare pe locul repunerii, arătând cu celălalt braț spre echipa care are repunerea.



## 3. Semnalizarea antijocului

Steagul ținut orizontal către interiorul terenului, în unghi drept cu linia de margine.







**WORLD  
RUGBY™**



**World Rugby House,**  
8-10 Pembroke Street Lower,  
Dublin 2, Ireland

**Tel.** +353-1-2409-200  
**Email.** [info@worldrugby.org](mailto:info@worldrugby.org)

**[worldrugby.org](http://worldrugby.org)**