

*Правила игры применяются к играм в регби-7 с учетом следующих изменений:*

## ПРАВИЛО 3: КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ - КОМАНДА.

### 3.1 МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ НА ИГРОВОЙ ПЛОЩАДИ

**Максимальное количество:** в каждой команде должно быть не более семи игроков на игровой площадке.

### 3.4 ЗАПАСНЫЕ ИГРОКИ

Команда может заявить не более пяти игроков для замены (временной замены).

Команда может заменять или временно заменять до трех игроков.

### 3.12 ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИГРЕ ИГРОКОВ, ЗАМЕНЕННЫХ В ТАКТИЧЕСКИХ ЦЕЛЯХ

Если игрок заменен в тактических целях, он не может вернуться в игру и участвовать в матче, даже в целях замены травмированного игрока.

**Исключение:** игрок, замененный в тактических целях, может заменить игрока с кровотечением или открытой раной.

## ПРАВИЛО 5: ВРЕМЯ.

### 5.1 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА

Продолжительность матча не должна превышать 14 минут плюс потерянное и дополнительное время. Матч состоит из двух таймов по 7 минут игрового времени каждый.

**Исключение:** продолжительность финальных матчей соревнований не должна превышать 20 минут плюс потерянное и дополнительное время. Матч состоит из двух таймов по 10 минут игрового времени каждый.

## 5.2 ПЕРЕРЫВ

После первого тайма команды меняются половинами поля. Перерыв между таймами не должен превышать двух минут.

## 5.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Если по истечении основного времени игра заканчивается равным счетом и требуется дополнительное время, назначается перерыв в одну минуту и после него разыгрываются два периода по 5 минут каждый. После каждого периода команды меняются половинами поля без перерыва на отдых.

## ПРАВИЛО 6: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ МАТЧА.

### 6.A. СУДЬЯ В ПОЛЕ

#### 6.A.12. ОБЯЗАННОСТИ СУДЬИ ПОСЛЕ МАТЧА

*Добавить параграф.*

#### **Дополнительное время - жеребьевка.**

До начала дополнительного времени судья проводит жеребьевку. Один из капитанов подбрасывает монету, а другой капитан выбирает сторону для определения победителя. Победитель жеребьевки выбирает право выполнения начального удара или сторону поля. Если победитель жеребьевки решает выбрать сторону поля, то соперники получают право выполнить начальный удар, и наоборот.

### 6.B БОКОВЫЕ СУДЬИ

#### 6.B.8 СУДЬИ ЗАЧЕТНОГО ПОЛЯ

- (a) В каждом матче должны участвовать два судьи зачетного поля.
- (b) Они подчиняются судье так же, как и боковые судьи.
- (c) В каждом зачетном поле находится только один судья зачетного поля.



- (d) **Подача сигнала о результате удара по воротам.** При выполнении удара реализации или штрафного удара по воротам судья зачетного поля должен помогать судье, подавая сигнал о результате удара. Если мяч проходит над перекладиной и между стойками ворот, судья зачетного поля поднимает флажок для обозначения гола.
- (e) **Сигнал о выходе в аут.** Судья зачетного поля должен поднять и держать флажок в воздухе, если мяч или игрок с мячом выходит в аут или аут зачетного поля.
- (f) **Сигнал о занесении попытки.** Судья зачетного поля помогает судье принять решение о попытке или приземлении, если у судьи возникают сомнения.
- (g) **Сигнал о проявлении грубой игры.** Организатор матча может наделить судью зачетного поля полномочиями подавать сигнал о проявлениях грубой игры в зачетном поле.

## ПРАВИЛО 9: СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ.

### 9.В ПРОБИТИЕ РЕАЛИЗАЦИИ

#### 9.В.1 ПРОБИТИЕ РЕАЛИЗАЦИИ

**Изменить:**

- (c) Удар должен выполняться с отскока.

**Удалить пункт (d).**

**Изменить:**

- (e) Бьющий игрок должен выполнить удар в течение 40 секунд после занесения попытки. Удар отменяется, если бьющий игрок не выполняет удар в течение данного времени.

## 9.В.3 КОМАНДА СОПЕРНИКА

### *Изменить:*

(а) Вся команда соперника должна немедленно собраться около своей линии 10 м.

### *Удалить пункт (b).*

(с) Удалить третий параграф, начинающийся со слов: “Когда назначается повторный удар...”.

## 9.В.4 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ - ПОБЕДИТЕЛЬ

В течение дополнительного времени команда, которая первой повела в счете, объявляется победителем без продолжения игры.

## ПРАВИЛО 10: ГРУБАЯ ИГРА.

**Примечание:** временное удаление. Временно удаленный игрок покидает поле на две минуты.

## ПРАВИЛО 13: НАЧАЛЬНЫЙ УДАР И УДАР ОТ ВОРОТ.

### 13.2 КТО ВЫПОЛНЯЕТ НАЧАЛЬНЫЕ УДАРЫ

#### *Изменить:*

(с) После набора очков команда, набравшая очки, выполняет начальный удар с отскока на или за серединой центральной линии поля для возобновления игры.

**Наказание:** свободный удар с середины центральной линии.

#### *Изменить:*

### 13.3 ПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ КОМАНДЫ, ВЫПОЛНЯЮЩЕЙ НАЧАЛЬНЫЙ УДАР

Все игроки команды, выполняющей начальный удар, должны находиться за мячом во время удара. Если они не соблюдают это правило, не виновная в нарушении команда получает право свободного удара с середины центральной линии поля.

**Наказание:** свободный удар с середины центральной линии.

**Изменить:**

**13.7 МЯЧ НЕ ДОСТИГ ЛИНИИ 10 МЕТРОВ И НЕ ПЕРЕХВАЧЕН СОПЕРНИКОМ**

Если мяч не достигает линии 10 м команды соперника, не виновная в нарушении команда получает право свободного удара с середины центральной линии поля.

**Наказание:** свободный удар с середины центральной линии.

**Изменить:**

**13.8 МЯЧ НАПРЯМУЮ УХОДИТ В АУТ**

Мяч должен приземлиться в пределах игрового поля. Если после удара ногой мяч напрямую выходит в аут, не виновная в нарушении команда получает право свободного удара с середины центральной линии поля.

**Наказание:** свободный удар с середины центральной линии.

**Изменить:**

**13.9 МЯЧ УХОДИТ В ЗАЧЕТНОЕ ПОЛЕ**

- (b) Если команда соперника приземляет мяч или делает его "мертвым", или мяч становится "мертвым", выйдя в аут зачетного поля, на линию "мертвого" мяча или за нее, не виновная в нарушении команда получает право свободного удара с середины центральной линии поля.

**Наказание:** свободный удар с середины центральной линии.

## ПРАВИЛО 20: СХВАТКА.

### ОПРЕДЕЛЕНИЯ

#### *Изменить 2-й параграф:*

Схватка формируется на игровом поле, когда по три игрока от каждой команды, обхватив друг друга руками и выстроившись в одну линию, входят в контакт с соперниками таким образом, что головы игроков сцепляются. Создается туннель, в который полузащитник схватки вбрасывает мяч так, чтобы игроки могли соревноваться за мяч, зацепив его ногой.

#### *Изменить 4-й параграф:*

Туннель – это пространство между двумя первыми линиями.

#### *Изменить 6-й параграф:*

Средняя линия - это воображаемая линия, проходящая по земле внутри туннеля под линией смыкания плеч игроков первых линий команд.

#### *Изменить 7-й параграф:*

Средний игрок – хукер.

Удалить параграфы 9, 10 и 11.

### 20.1 ФОРМИРОВАНИЕ СХВАТКИ

#### *Изменить:*

**Количество игроков: три.** В схватке должны участвовать по три игрока от каждой команды. Все три игрока должны оставаться связанными до окончания схватки.

**Наказание: штрафной удар**

#### *Удалить:*

**исключение.**



## 20.8 ИГРОКИ ПЕРВОЙ ЛИНИИ

### *Изменить:*

- (с) **Выбивание мяча ногой.** Игроки первых линий не должны умышленно выбивать мяч ногой из туннеля или схватки по направлению к линии ворот соперника.

**Наказание:** штрафной удар.

## ПРАВИЛО 21: ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАР.

### 21.3 КАК ВЫПОЛНЯЕТСЯ ШТРАФНОЙ ИЛИ СВОБОДНЫЙ УДАР

#### *Изменить:*

- (а) Любой игрок может выполнить штрафной или свободный удар, назначенный за нарушение, любым видом удара: из рук, с отскока, но не с земли. Разрешается бить по мячу любой частью ноги ниже колена, кроме как пяткой.

### 21.4 ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАРЫ – ВАРИАНТЫ И ТРЕБОВАНИЯ

#### *Изменить:*

- (b) **Без задержки.** Если бьющий игрок показывает судье свое намерение бить по воротам, удар должен быть выполнен в течение тридцати секунд с момента назначения штрафного удара. Если 30 секунд истекли, удар отменяется и назначается схватка с места метки, и мяч в схватку вводит команда соперника.