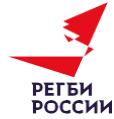




GET INTO
RUGBY



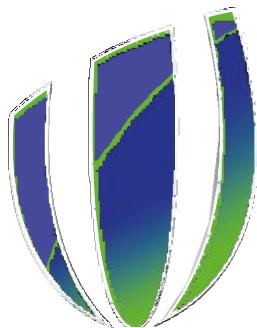
БОЛАЛАР ТЭГ-РЕГБИ ЎЙИНИНИНГ ҚОИДАЛАРИ

(16 ёшгача)

Муаллиф: Ник Леонард

Масъул мухаррир: Рустам Набиев

www.tagrugby.org



WORLD
RUGBY™





Хурматли спортчи ва мураббийлар!

Ўзбекистон Республикасининг Президенти Ш.М.Мирзиёев ҳозирда жадал ривожланиб бораётган спорт соҳасига жуда катта эътибор қаратган ва бу борада бир қатор қарорлар имзоланган. Жумладан, 2015 йил 4 сентябрдаги “Жисмоний тарбия ва спорт тўғрисида”ги ЎРҚ 394-сон Қонуни, 2017 йил 20 апрелдаги “Олий таълим тизимини янада ривожлантириш чора-тадбирлари тўғрисида” ПҚ-2909-сонли Қарори, 2018 йил 5 мартағи “Жисмоний тарбия ва спорт соҳасида давлат бошқаруви тизимини тубдан

такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги Фармони ҳамда мазкур соҳага тегишли меъёрий-хуқуқий ҳужжатларда белгиланган вазифаларни ҳал қилиш, шунингдек, Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2019 йил 29 октябрдаги ПҚ-4500-сонли қарорига биноан ишлаб чиқилган чора-тадбирларни амалга ошириш мақсадида Регби бўйича бир қатор ишлар амалга оширилмоқда.

Ҳозирги вақтда регби республикамизда жадал ривожланаётган спорт турларидан биридир. Ўзбекистон регби федерацияси ва унинг ҳудудий бўлинмалари ташкил этилди ҳамда фаолият кўрсатмоқда, регби бўйича Ўзбекистон миллий терма жамоаси нуфузли ҳалқаро мусобақаларда («Asian Olympic Pre-Qualifier», «Asian 7's») фаол иштирок этиб, шарафли ўринларни эгаллаб келмоқда, ушбу жамоа Осиё минтақасидаги давлатлар орасида кучли саккизликка киради.

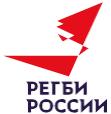
Қўлингиздаги ушбу Регби спорти бўйича тайёрланган қўлланмалар дастури Регбини янада ривожлантириш, уни республика аҳолисининг кенг қатламлари ўртасида фаол тарғиб қилиш ва оммалаштириш, юқори сифатли ўкув-машқ жараёнини таъминлаш, регбичилар, тренерлар ва ҳакамларнинг маҳорат даражаси ва малакасини доимий ошириб бориш учун қулай шартшароитлар яратиш, шунингдек, регбичи-спортчиларни тайёрлаш мақсадида ўзбек тилидаги ilk манба спортчилар ва мураббийлар учун тайёрланди.

Хукуматимиз раҳбариятининг доимий қўллаб-қувватлашлари натижасида Регби спортига ҳам катта эътибор қаратилмоқда, шу муносабат билан мазкур қўлланмалар дастури регби спорти соҳасидаги ўзбек тилидаги ilk манба спортчилар ва мураббийлар учун тайёрланди.

Мазкур дастур 6 та қисмдан иборат бўлиб, “Регби спортига тайёргарлик”, “Болалар учун ТЭГ-Регби қоидалари (16 ёшгача)”, “WR Мураббийлик фаолияти (Регбига кириш)”, “WR техник кўнікмаларининг асосий омиллари”, “Регби-7 бўйича мураббийлик фаолияти”, “Куч ва жисмоний тайёргарлик” қўлланмалариdir.

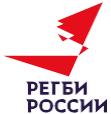
Ушбу қўлланма спортчиларимизнинг жисмоний тайёргарлиги ва мусобақаларда ғалаба қозонишлари ҳамда ўз соғлиқларига эътибор беришларида муҳим дастурамал бўлиб хизмат қиласи, деган умиддамиз.

Сафоев С.С.
Ўзбекистон Регби федерацияси раиси



Мундарижа:

Сўз боши	3
Нима учун болалар қоидалари катталарнидан фарқли?	3
А Бўлим. Атамалар луғати	4
В Бўлим. Болалар тэг-регби учун ўйин майдони	8
С Бўлим. Ўйиннинг мақсади	8
Д Бўлим. Болалар қоидаларида тезкор 20 қадам	10
Ҳаракатланиш қоидалари	16
Е бўлим. Қоидаларнинг батафсил баёни	16
1-қоида. Жамоалар/Кийим-кечак (экипировка)	16
2-қоида. Ўйиннинг давомийлиги/Ўйиннинг бошланиши	19
3-қоида. Очко йиғиш	19
4-қоида. Ўйин жараёни	21
5-қоида. Тутиб олиш (захват) ва тутиб олишлар сони	23
6-қоида. Тўпни ўйинга киритиш	26
7-қоида. Ўйиндан ташқари ҳолат	28
8-қоида. Тўпнинг ўйиндан чиқиши	30
9-қоида. Устунлик (преимущество)	30
10-қоида. Нималардан сақланиш керак	31
11-қоида. Тартиб-интизом	32
F бўлим. Ахлоқ қоидалари	33
Ахлоқ қоидалари – Ўзимизни қандай тутишимиз керак?	34
Ўзбекистон Республикасида ўтказиладиган мусобақа ва фестивалларда Тег-регби ўйини бўйича қўлланиладиган қоидаларга қўшимчалар	34



СЎЗ БОШИ

Тэг-регби ўйини — бу контактсиз регби ўйинининг ёши ва имкониятлари турлича бўлган эркак ва аёлларга бирдай тўғри келувчи завқли ва кўнгилочар шакли. Ушбу ўйинда скрам (схватка, scrum) ва аутдан тўп узатишлар йўқ, тутиб олиш (захват, tackle) эса тақиқланган. Ўйин илк бор 1991 йил Англияда ёшларни регби ўйинига жалб қилиш мақсадида Ник Леонард томонидан ташкил қилинган. Ўша вақтдан бошлаб Тэг-регби ўйини машҳур бўла бошлади ва ҳозирга келиб, уни бутун дунёнинг турли мамлакатларида завқ билан ўйнайдилар.

Дастлаб, уни фақатгина ёш йигит-қизлар ўйнаганлар, аммо кейинчалик ёшлари ҳар хил ва имкониятлари турлича бўлган кўплаб эркаклар ва аёллар ўйинга қизиқиш билдира бошлаганларидан сўнг Тэг-регби бугунга келиб, нафақат ёш ўйинчиларни контактли регбига жалб қилиш усули ҳисобланади, балки унинг ўзи алоҳида ўйинга ҳам айланган.

Ўйин қоидалари Ник Леонард томонидан тузилган ва унинг Тег-регби ўйинидаги 20-йиллик тажрибаси, яъни ҳакамлик фаолияти, мураббийлик лавозими ва ўқитувчилик фаолияти орқали ортирган шахсий тажрибасига асосланган.

Нима учун болалар қоидалари катталарнидан фарқли?

Тажриба шуни кўрсатадики, болалар ва катта ёшдаги ўйинчиларга Тэг-регби ўйинида иштирок этиш учун имконият ва ундан максимал даражада завқ олишларига шароит яратиш учун ўйин қоидаларининг иккита турли вариантига эга бўлиш фойдалироқ. Ушбу иккита вариант ҳар хил ёшдаги гурухларнинг турлича жисмоний ва руҳий ҳолатда бўлган ўйинчиларига яхшироқ ёндашиш учун ишлаб чиқилган. Тэг-регби ўйинининг илк қоидалари (болалар қоидалари) ёш ўйинчига мослаб ёзилган бўлиб, ўзининг ёшидаги гурухга тўғри келувчи тезкор, равон ва оддий ўйинни яратиш учун мослаб тузилган. Аммо ўйинни ўйнашни хоҳлаган катта ёшдагилар сонининг ортиб бориши билан “Катталар Тег-Регби ўйинининг қоидаси” деб номланган янада тартиблаштирилган ва ўйнаш усуулларига муносаб ўзгартиришлар киритилган (тактик) қоидаларни ишлаб чиқишга эҳтиёж туғилди ва натижада ўйин янада жадаллашди. Катталар Тэг-Регби ўйинининг қоидалари кўпроқ Ер шарининг Жанубий қисмида жуда ҳам машҳур бўлган контактли регби ўйинининг қоидаларига асосланган.



А бўлим. Атамалар луғати

Устунлик (преимущество) — агар қоидабузарлик содир бўлган бўлса ёки нотўғри ўйин амалга оширилган бўлса ва бу ҳолат қоидани бузмаган жамоанинг ҳудудий ёки тактик устунлигига олиб келса, хуштак чалиш ёки ўйинни дарҳол тўхтатиш ўрнига ҳакам ўйинни давом эттиришга рухсат беради.

Ҳужум қилувчи жамоа / ҳужум қилаётган ўйинчи — тўп қўлида бўлган жамоа/ўйинчи.

Тўпсиз — тўп ушлаган ўйинчининг тўп узатаётган пайтида (пас) тасмасини (лента) юлиб олсалар, ҳакам буни ҳужумчи жамоа фойдасига белгилайди ва буни талаб этилгандек, тасма юлиб олинди деб ҳисобламайди. Бу вазиятда ҳакам “тўп кетди, ўйнайверинглар” дейиши керак.

Тўп олиб бораётган ўйинчи — ҳужумчи жамоанинг қўлида тўп бўлган иштирокчи.

Сардор — жамоа томонидан сайланган ўйинчи. Фақат сардоргина ўйин давомида ҳакам билан алоқага киришиши (боғланиш, муносабат билдириш) ваколатига эга.

Тўпнинг ўтиши — тўпни қарши жамоага бериш; тўпга эгалик қилишни қўлга киритган жамоа томонидан тўп ўйинга киритилганидан сўнг ўйин бошланади.

“Жонсиз тўп” чизиги — ҳисоб майдони чизигига параллел ва ундан 5 метр узоқлиқда жойлашган чизик - ҳисоб майдонининг охирини белгилаб берувчи чизик.

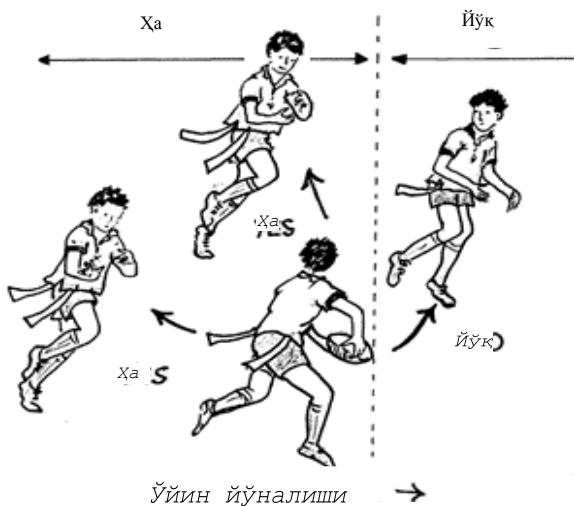
Ҳимояланаётган жамоа/ҳимоячи - тўпга эга бўлмаган жамоа ўйинчи.

Ҳимоя чизиги — бир аут чизигидан бошқа аут чизиги томон бутун майдон оралаб ўтган ва ҳисоб майдони чизигига параллел бўлган фараз қилинган чизик. Ушбу чизик тўпни ўйинга киритиш нуқтасидан етти метр (7 м) орқада жойлашган. Барча ҳимоячилар тўп ўйинга киритилаётган вақтда “ўйинда” ҳолатида бўлишлари учун мана шу чизик ортига ўтишлари шарт.

Тўпни олдинга узатиш (пас)

— тўп рақибнинг ҳисоб майдони чизиги томон олдинга узатилади. Бу тэг-регби ўйинидаги тақиқланган пас узатиш ҳисобланади ва айбсиз жамоага тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқини бериш билан жазоланади.

1-расм. Олдинга пас узатиш ҳаракатининг чизмаси



Изоҳ: ён томонга тўп узатиш (пас)га рухсат берилади.

Тўпни ерга қўйиш (уриниш, попытка, try) — ўйинчи тўпни ушлаб турганида ва ҳисоб майдонида тўпни майдонга текизганида уни ерга қўйиш дейилади. Ушлаб туриш — бир қўл кафти билан ёки икки қўл кафтлари билан ушлаб туришни англатади.

Ҳисоб майдони — ҳисоб майдони чизигини ўз ичига олган, аммо таркибига “жонсиз тўп” чизиги ва аутни белгилаш чизиги кирмайдиган, ҳисоб майдонининг чизиги ва “жонсиз тўп” чизиги ўртасидаги майдон.

Изоҳ: Агар майдон “жонсиз тўп” чизиги белгисига эга бўлмаса, ҳисоб майдони чизигидан кейин тахминан 5 метргача давом этиши мумкин. Ҳакам тўп ушлаган ҳужумчи ўйинчини ҳисоб майдони чизигини кесиб ўтган заҳоти тўпни ерга қўйишига рағбатлантириши керак.

Олдинга ўйнаш (игра вперед) — ўйинчи тўпни қўллари билан ушлаб олишга ҳаракат қиласди ва тўп ундан рақиб майдонининг ҳисоб майдони чизигига отилиб кетиши (2-расм).

2-расм. Олдинга пас узатишнинг чизмаси





БОЛАЛАР ТЭГ-РЕГБИ ЎЙИННИНГ ҚОИДАЛАРИ

16 ёшгача

Белги (метка) - тўпни ўйинга киритишни белгилаб берадиган майдондаги жой.

Ўйиндан ташқари ҳолат – фараз қилинган чизик олдида турган (“ўйиндан ташқари чизик”), яъни ўз ҳисоб майдони чизигига қайтмаган тасма (лента)си юлиб олинган ҳимоячи ўйинчиси.

Тўпнинг ўйиндан чиқиши – тўп ёки тўп ушлаган ўйинчи аут чизиги, ҳисоб майдони аут чизиги ёки “жонсиз тўп” чизигига ёки мана шу чизиқлар олдида ё оптидаги нимагадир ёки кимгадир тегиб кетиши натижасида содир бўлади.

Жазо — қоидаларни бузган ўйинчига ёки жамоага қарши тўпни ўйинга киргизишни белгилаш.

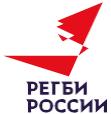
Жарима — айбсиз жамоа фойдасига устунлик бўлмаган вазиятда қоидабузар айборд ўйинчи ёки жамоага нисбатан белгиланади. Ўйин қоидабузарлик рўй берган жойдан туриб тўпни айбсиз жамоа ўйинга киритиши билан янгиланади.

Жарима уриниши (штрафная попытка) — агар ўйинчи уринишни (попытка) рақибнинг қўпол ўйини туфайли амалга ошира олмаган бўлса, дарвоза марказида жарима уриниши белгиланади.

Ёлғондан тутиб олиш (захват) — ҳимоячи тасмани узмасдан туриб “ЗАХВАТ” деб қичқирадиган ҳолат. Бундай қоидабузарлик айбсиз жамоа томонидан тўпни ўйинга киритиш билан жазоланади.

7 *метр чизиги — бир аут чизигидан бошқа аут чизигигача ўтган ва майдоннинг марказий чизигидан икки тарафлама етти метр (7 м) узоқлиқда жойлашган чизик.

Айланиш — тўп қўлида бўлган ўйинчи рақиби унинг тасмаларини юлиб олишидан қочиш учун пируэт ҳаракат каби атайин танаси билан айланма ҳаракатлар қиласи. Тэг-регби ўйинида бундай ҳаракатлар тақиқланади ва айбсиз жамоага тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқини бериш билан жазоланади.



БОЛАЛАР ТЭГ-РЕГБИ ЎЙИННИНГ ҚОИДАЛАРИ

16 ёшгача

Тутиб олиш (захват) (ТЭГ) — бу ҳимоячи томонидан тўп ушлаган ўйинчининг бир ёки икки тасмасини оддий узиб олиниши.

***Тутиб олишлар (захват) сони** — тўп ушлаган жамоанинг тутиб олишлар сони ортиб борар экан, яъни “захват 1”, “захват 2” ва ҳоказо, вақтнинг исталган вақтида ўйинчи тутиб олинган ҳисобланади. Ҳакам одатда, тутиб олишлар сонини ҳар бир тутиб олиш (захват)дан кейин эълон қилиб туради.

Тутиб оловчи ўйинчи — тўп ушлаган ўйинчининг тасмасини юлиб олган ҳимоячи тутиб оловчи (захват) ўйинчи деб аталади.

Тўпни ўйинга киритиш — ўйин бошланишида марказ чизиқнинг ўртасидан ёки тўп ўйиндан чиққанда ёки қоидабузарлик содир бўлган жойдан ёки тўп рақибга ўтиш ҳолатидаги жойдан киритишда қўлланилади.

Тўп ерга қўйилган бўлиши ёки қўлда ушлаб турилиши мумкин, ҳакамнинг “ЎЙИН” деган буйруғига биноан, ундан илгари эмас, агар тўп ерда бўлса, ҳужумдаги ўйинчи тўпга оёғининг кафти билан енгилгина тегиб қўйиши ва пас узатиши керак, агар тўп қўлида бўлса, тўпга тегиши ва пас узатиши керак ва у тўпга текканидан сўнг тўп билан бирга югуриши тақиқланади.

Тўпни ўйинга киритаётганда рақиблар фараз қилинган чизиқдан етти метр (7 м) узоқда туришлари керак ёки фараз қилинадиган чизиқ етти метрдан (7 м) кам бўлса, ўзларининг ҳисоб майдон чизиғида туришлари мумкин. Пас узатилмагунча ҳимоячиларга олдинга ҳаракатланишга рухсат берилмайди.

Аут чизиғи — ўйин майдонининг ён томондаги чегараларини билдирувчи чизиқ.

Уриниш (попытка, try) — тэг-регби ўйинида очко йиғишнинг ягона усули. Тўп ҳужум қилувчи ўйинчи томонидан ҳисоб майдони чизиғига ёки унинг ортига, аммо “жонсиз тўп” чизиғидан олдинда қўйилсагина, уриниш (попытка) ҳисобга олинади. Тэг-регби ўйинида уриниш бир (1) очкога баҳоланади, бироқ аралаш жамоалар ўйнаётганда жамоавий фаолликни қўллаб-қувватлаш учун уриниш агар қиз бола томонидан амалга оширилган бўлса, икки (2) очкога баҳоланади.



Изоҳ: Хавфсизлик учун, агар ўйин қаттиқ қоплама устида ёки чегараланган майдонда ўтказилаётган бўлса ва агар тўп ушлаган ўйинчи ҳисоб майдон чизигининг вертикал текислигини кесиб ўтса ва тўпни боши узра тутиб “УРИНИШ” деб қичқирса, уриниш ҳисобга олинниши мумкин. Унинг тўп билан ерга тегинишига зарурат қолмайди.

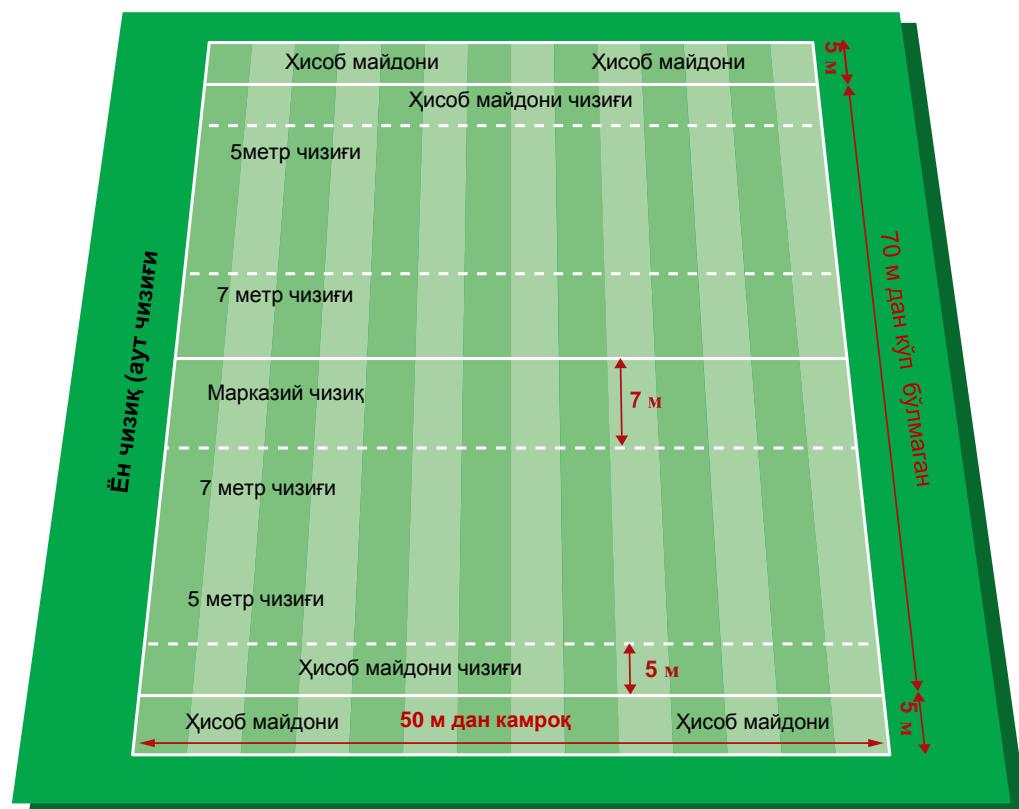
Уриниш чизиги (зачётная линия) — майдоннинг ҳар томонидаги горизонтал чизик. Унинг устида ёки ортидан уриниш (попытка) ҳисобга олинади.

В бўлим. Болалар тэг-регби ўйини учун ўйин майдони

Тэг-регби ўйини каби кўнгилочар ўйин учун қуидаги 3-расмда кўрсатилгани каби чизиқлар билан тўлиқ белгиланган майдоннинг бўлиш ё бўлмаслиги сезиларли аҳамият касб этмайди. Бундай ўйинлар 4-расмда кўрсатилгани каби маркер (фишка) билан фақатгина асосий чизиқлари белгилаб қўйилган майдонларда осонлик билан ўтказилиши мумкин.

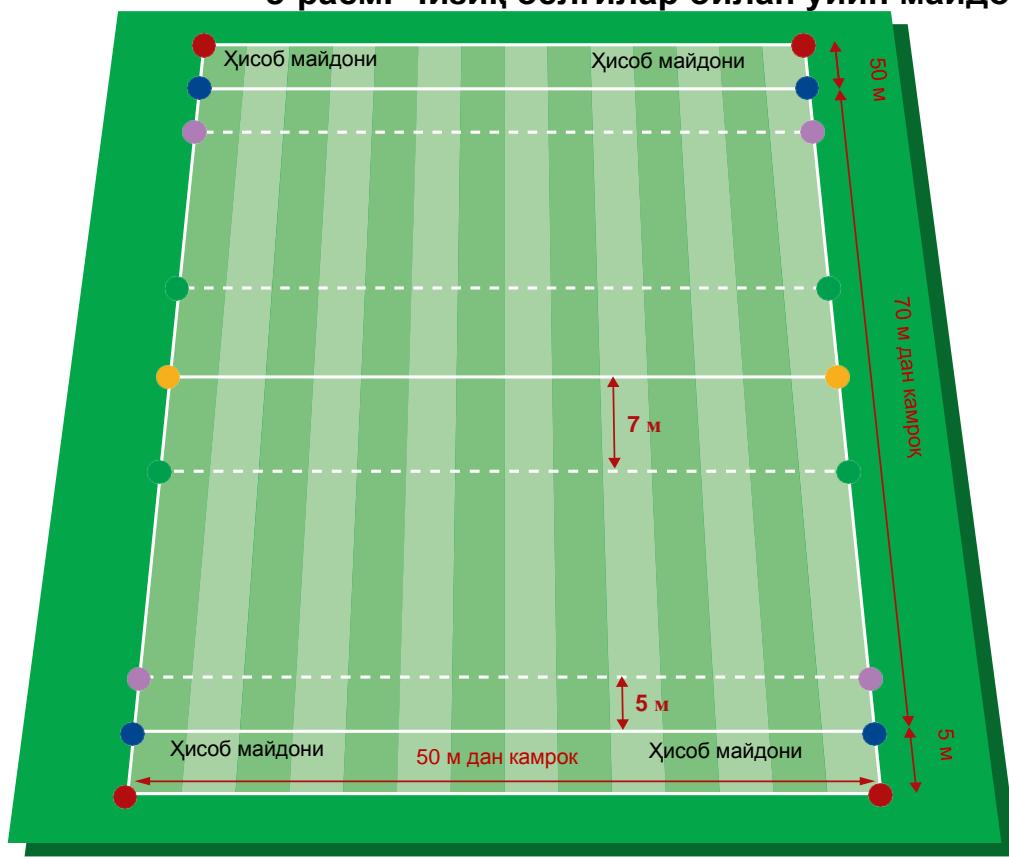
С бўлим. Ўйиннинг мақсади

Ўйиннинг мақсади уринишлар (попытка) сонини йиғиш ҳисобланади. Тўпни рақиб томонининг ҳисоб майдон чизиги устига ёки ортидаги ерга олиб кириш ва қўйиш билан бу иш амалга оширилади. Тўп ушлаган ўйинчи (хужум қилувчи ўйинчи) бунинг учун югуриши ёки пас узатиши мумкин, аммо тўпни тепиши тақиқланади. Тўп пас қилиб, фақат ёнга ва орқага берилиши мумкин, аммо рақибнинг ҳисоб майдон чизиги бўлган олд томонга эмас. Тўпга эгалик қилмаётган жамоанинг (ҳимоячи жамоа) мақсади тўп ушлаган ўйинчининг тасмаларини юлиб олган ҳолда хужум қилаётган жамоанинг илгарилашини олдини олиш. Ҳужум қилаётган жамоа очко йиғиш учун тўртта (4) “захват” ёки “тўпни ўйинга киритиш” ҳуқуқига эга. Агар бешинчи (5) захват амалга оширилса, тўпни бошқа жамоага бериш юз беради ва ҳимояланувчи жамоа тўпга эгалик қилиш ҳуқуқини олади ва ҳужум қилувчи жамоага айланади.



3-расм. Чизик белгилар билан ўйин майдони

- “Жонсиз түп” чизиги
- Хисоб майдонининг чизиги
- 7 метр чизиги
- 5 метр чизиги
- Марказий чизик

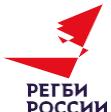


4-расм. Маркер (фишка) белгилари билан ўйин



Д бўлим. Болалар қоидалардаги тезкор 20 қадам

1. Жамоада нечта ўйинчи бўлади? – Ҳар доим ўйин майдонида ҳар бир жамоадан кўпи билан фақат еттига (7*) ўйинчи бўлади. Ўғил ва қиз болалар аралаш ўйинларда майдонда ўйиннинг ҳар қайси вақтида қарама-қарши жинс вакилидан камида уч (3) ўйинчи иштирок этиши керак. Бутун ўйин давомида ўйинчилар алмашинувига чеклов йўқ, аммо ўғил ва қиз болалар аралаш ўйинларда ҳар бир жинс вакили учун юқорида белгиланган ўйинчилар сонига доимо риоя қилиниши керак. Жамоалар одатда, ўн иккита (12) ўйинчидан иборат бўлади.
2. Ўйин қанча муддат давом этади? – Регби ўйини маҳаллий Иттифоқ томонидан белгиланади, аммо бир ўйиннинг одатдаги давомийлиги – йигирма (20) дақиқалик икки таймдан иборат ва таймлар орасида беш (5) дақиқалик танаффуслар бор. Фестивал тадбирларида ўйинлар одатда, ўртасида 1 дақиқа танаффуси бўлган иккита 7 дақиқалик таймдан ёки шунчаки, танаффусиз, ўн (10) дақиқалик бутун ўйиндан иборат бўлади.
3. Ўйинчиларнинг кийими. Барча ўйинчилар ё тэг-регби ўйини учун маҳсус белбоғ тақадилар ёки тэг-регби ўйини учун мўлжалланган расмий шортикларни киядилар. Устки кийим доимо шортикнинг ичига киритилган бўлиши керак, тасмалар эса белнинг ҳар икки ён томонига мустаҳкам жойлаштирилган бўлиши керак. Агар ҳар икки тасма ўз жойига мустаҳкам ўрнатилмаган бўлса, ўйинчи ўйинда иштирок эта олмайди. Ўйинчиларга бошқа ўйинчилар учун хавфли бўлган бирон нарсани кийиш, жумладан, заргарлик буюмлари (зирак, узук каби) ёки соатларни тақиши тақиқланади.
4. Рангли тасмалар. Ҳакам, одатга кўра, ҳар бир жамоани Ўйин бошланишига еттига (7) бир хил (рангидан ташқари айнан ўхшаш) тасмалар тўплами билан бирга чиқариши керак. Агар ўйинчи ўйин давомида алмаштирилаётган бўлса, у ўз тасмасини майдонга чиқаётган янги ўйинчига беради. Агар тэг-регби ўйини учун маҳсус кийимлар ўрнига ёпишқоқ белбоғлар ишлатилса, алмашувга чиқаётган ўйинчи алмаштирилаётган ўйинчидан тасмани олмагунича алмашинув жараёнида “ёпишқоқ” белбоғда тасма бўлмаслиги керак. Жамоа ўйин давомида бошқа тасмалардан фойдаланиши мумкин эмас.



Изоҳ: Ушбу қоидага мувофиқ ўйнаш шуни англатадики, жамоа ҳеч қачон ўйин вақтида еттитадан кўпроқ ўйинчига эга бўлолмайди.

5. Тэг-регби ўйинида ўйинчилар қандай қилиб очколарни йиғадилар? Тэг-регби ўйинида очколар йиғишнинг ягона усули — бу уринишни (попытка, try) амалга ошириш. Тўп рақибнинг ҳисоб майдон чизигига ёки у чизиқдан ўтказиб ерга қўйилса, уриниш ҳужум қилаётган жамоа ҳисобига ёзилади. Уриниш бир (1) очкога баҳоланади, бироқ аралаш жамоалар ўйнаётганда жамоавий фаолликни қўллаб-куватлаш учун уриниш агар қиз бола томонидан амалга оширилган бўлса, икки (2) очкога баҳоланади*.

Изоҳ: Хавфсизлик учун, агар ўйин қаттиқ қоплама устида ёки чегараланган майдонда ўтказилаётган бўлса ва агар тўп ушлаган ўйинчи ҳисоб майдон чизигининг вертикал текислигини шунчаки оддий кесиб ўтса ҳам уриниш ҳисобга олинади, тўпни ерга текказишига зарурат қолмайди.

6. Тэг-регби ўйинида скрамлар (схватка, scrum) ва йўлаклар (коридон, outline) борми? — Тэг-регби ўйинида скрам ва йўлаклар йўқ.
7. Бошқа ўйинчилар билан тўқнашиб кетиш мумкинми? — Ўйинчилар орасида қатъий КОНТАКТСИЗ ўйин шарт қилинади, икки жамоа ўртасидаги ягона рухсат этилган “контакт” — бу тўп ушлаган ўйинчининг белбоғидаги/устки кийимидағи тасмани юлиб олиш. Ҳам ҳужум қилувчи, ҳам ҳимояланувчи ўйинчилар ИСТАЛГАН ВАҚТДА бир-бирларига тегиниб кетишдан сақланишга масъулдирлар. Тўп ушлаган ўйинчига тўғридан-тўғри ҳужумчилар томон югуриш, ҳужумчиларга эса тўп ушлаган ўйинчининг ҳаракатланиш йўлини тўсиш, ўраб олиш тақиқланади. Ўз тасмасини ҳар қандай усул билан ҳимоя қилиш ёки тўсиш учун қўллардан, тирсаклардан ёки тўпдан фойдаланишга рухсат берилмайди. Кийим ёки тўпни тортиб олиш, шунингдек, тўп ушлаган ўйинчидан тўпни уриб олиб қўйиш мумкин эмас. Тегинишга ҳаракат қилувчи ўйинчи жазоланиши керак ва унга мана шу қоидани эслатиб қўйиш зарур.

Ёдда тутиңг: “Ўйинчига эмас, бўш жойга югуринг”.



8. Тэг-регби ўйинида қандай қилиб “тутиб олиш (захват, tackle) ҳаракати бажарилади”? — факат түп ушлаган ўйинчигина “тутиб олиниши” мумкин. “Захват” — бу ҳимоячи томонидан түп ушлаган ўйинчининг бир ёки иккита тасмасини шунчаки юлиб олиш. Сўнг ҳимоячи тасмани боши узра кўтариб ҳамма эшитадиган қилиб “захват” деб бақириши керак.

Изоҳ: Агар ўйин ҳакам билан бўлаётган бўлса, тасма юлиб олинганида ҳакамнинг ўзи “ЗАХВАТ БИР”, ... ПАС”, “ЗАХВАТ ИККИ, ПАС” ва ҳоказо деб қичқиргани осонроқ.

9. Тўп ушлаган ўйинчи (хужумчи) тутиб олишдан (захват)дан кейин нима қилиши керак? — Болалар тэг-регби ўйинида тутиб олингандан кейин ўйин тўхтатилиш ҳолати йўқ; бунинг ўрнига тўп ушлаган ўйинчи тўхташи ва зудлик билан пас узатиши керак. Тўп ушлаган ўйинчига кўпи билан уч (3) қадам ташлашга рухсат ва пас бериши учун уч (3) сониядан кўп бўлмаган муддат берилади. Агар у бу қоидага риоя қилмаса, қоидабузарлик рўй берган жойдан туриб тўпни ўйинга киритиш ҳуқуки айбиз жамоа фойдасига олиб берилади.

10. Тутиб олиш ҳаракатини бажарган ўйинчи тутиб олишдан кейин нима қилиши керак? — Тутиб олиш ҳаракатини бажарган ўйинчи ва бошқа ҳимоячилар тўп ушлаган ўйинчидан (хужумчи) унинг пасни амалга оширишига жой берган ҳолда камида бир (1) метрга нари кетишлари керак. Тутиб олиш ҳаракати амалга оширилганидан ва хужумчи ўйинчи пасни узатгандан кейин, иккала ўйинчи – “хужумчи” ва “тутиб олишни бажарган ўйинчи” – дарҳол ўйиндан чиқадилар. Тутиб олиш ҳаракатини бажарган ўйинчи тасмасини хужум қилаётган ўйинчига бермагунича (тасмани ерга ташламасдан) ўйинда иштирок этишни давом эттира олмайди, хужумчи ўйинчи эса тасмани қайтадан белбоғи/кийимиға мустаҳкамламагунича ўйинда иштирок эта олмайди.

11. Тўпни икки қўл билан ушлашга оид қоида борми? — Ўйинни пас узатишига рағбатлантириш ва тўп ушлаган ўйинчи ўз тасмасини ҳимоя қилишига атайин ёки беихтиёр уринишига йўл қўймаслик учун ҳимоячилардан уч (3) метр масофада турган вақтида тўп ушлаган ўйинчи ТЎПНИ ИККАЛА ҚЎЛИ БИЛАН УШЛАШИ ШАРТ. Агар тўп ушлаган ўйинчи бу қоидани бузса, ҳакам “ИККИ ҚЎЛ” деган огоҳлантиришни бақириб эълон қилади.



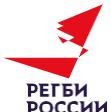
Агар бу огохлантириш писанд қилинмаса, у ҳолда ўйинчини жазолаш қоидабузарликда айбдор бўлмаган жамоа фойдасига тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқини бериш йўли билан амалга оширилади.

12.“Тўпни ўйинга киритиш” нима дегани? – Тўпни ўйинга киритиш ўйинни бошлиш учун ёки тўп ўйиндан чиқсан ёки қоидабузарлик рўй берган ёки тўпга эгалик ҳуқуқини бошқа жамоага берилган жойдан бошлаб, ўйинни тиклаш учун қўлланилади. Тўп ерга қўйилган бўлиши ёки қўлларда бўлиши мумкин ва ҳакамнинг “ЎЙИН” деган буйруғи билан, аммо ундан олдин эмас, ҳужум қилувчи ўйинчи тўпга оёғининг кафти ёки оёғининг пастки қисми билан тегиниши ва пас узатиши керак бўлади. Тўпни ўйинга киритиш вақтида рақиб жамоа ўйинчилари орқага, ўз ҳисоб майдон чизиқлари йўналиши бўйлаб етти (7) метрга ёки агар яқинроқ бўлса, ўзларининг ҳисоб майдон чизиқларигача бўлган жойларга нари кетишлари керак. Пас узатмагунча ҳимоячиларга олдинга ҳаракатланиш рухсат этилмайди.

Изоҳ: Ҳакам “ЎЙИН” деган буйруқни беришдан олдин, қоидага биноан, ҳимоячиларга ортга қайтиб олишлари учун беш (5) сония атрофида вақт бериши керак. Ҳимоячилар талаб қилинган етти (7) метргача узоқлашмагунча, уларга ўйинга аралашишига рухсат берилмайди.

13.Тўпни ўйинга киритиш қанчалик тез амалга оширилиши керак? – Тўпни ўйинга киритишни тез амалга ошириб бўлмайди, ҳакам ҳимояланувчи жамоага белгиланган етти метр (7м) масофага қайтиб олишлари учун (тахминан беш (5) сония) вақт ва “ЎЙИН” деган буйруқни берганидан кейингина тўп ўйинга киритилади. Ўйин пас узатишдан қайта бошланиши керак, ўйинчи ҳам тўпни ўйинга киритиб, ҳам ўзи тўп билан бирга югуришига рухсат берилмайди.

14.“Ўйиндан ташқари” ҳолатда нима дегани? – “тутиб олиш ҳаракатини бажарган” (захват) заҳоти ўйинчилар “ўйиндан ташқаридан” бўлиб қоладилар, аммо муҳими шуки, фақатгина ҳимояланаётган ўйинчилар “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлганликлари учун жазоланадилар. Осонроқ қилиб айтганда, “тутиб олиш ҳаракати” (захват) содир бўлиши билан ўйиндан ташқари ҳолатдаги фараз қилинган чизиқ юзага келади, у тўпнинг устидан майдоннинг энига ўтган бўлади (тутиб олиш ҳаракатини бажарган ўйинчидан ташқари бу чизиқ бир (1) метр узоқлиқда жойлашган (юқорида келтирилган



10 қоидага мувофик). Тутиб олиш ҳаракати содир бўлгандан кейин барча ҳимоячи ўйинчилар тўп “ўйиндан ташқари” чизикда ҳолатидаги чизик ортида ўзларининг ҳисоб майдон чизик томонларига ўтишлари керак. “Тутиб олиш” ҳаракатини бажариш вақтида тўп олдида бўлган ҳимоячи ўйинчилар “ўйиндан ташқари” ҳолатга учрайди, ҳар қандай ҳолатда ҳам ўйинга аралашишлари масалан, блоклаш ёки пас узатишга халақит бериш, ёрдамчи ўйинчиларга халақит бериш ёки пасни қабул қилувчи ўйинчини тутиб олишлари тақиқланади.

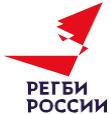
15. Ўйинчилар “ўйиндан ташқари” ҳолатида қандай жазоланадилар? — Ўйинчилар “ЎЙИНДАН ТАШҚАРИ” ҲОЛАТДА ФАҚАТ АГАР УЛАР “ЎЙИНДАН ТАШҚАРИ” ҲОЛАТДА БЎЛИБ ВА “ТУТИБ ОЛИШ”ДАН СҮНГ ДАРҲОЛ ЎЙИНГА АРАЛАШСАЛАР жазоланишлари керак. Агар ўйинчилар “тутиб олиш” вақтида “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлсалар, бор кучлари билан “ўйинда” ҳолатига дарҳол қайтишга ҳаракат қилишлар керак; аммо агар улар ҳеч қандай шаклда ўйинга аралашмасалар, унда улар жазоланмаслиги керак, ҳамда ўйин давом этиши лозим. Тўп ушлаган ўйинчи “тутиб олиш” ҳаракатидан сўнг пастни узатса, ўйин давом этади, бу “очиқ ўйин” деб ҳисобланади ва “ўйиндан ташқари” ҳолат мавжуд эмас. “Ўйиндан ташқари” ҳолатдаги ўйинчилар вақтингчалик ўйиндан чиқсан ҳолда бўладилар.

“Ўйиндан ташқари” ҳолатда тўпни ўйинга киритиш жазоси айбсиз жамоа орқали амалга оширилади.

16. “Олдинга ўйин” (игра вперед) нима дегани? — ўйинчи тўпни илиб олишга ҳаракат қилганда ва рақибнинг ҳисоб майдон чизиги йўналишида тўп ерга тушириб юборганда, олдинга ўйин содир бўлади.

“Олдинга ўйин” ҳолатида тўпни ўйинга киритиш жазоси айбсиз жамоа орқали амалга оширилади.

17. Кимдир қоидаларни бузса ёки уриниш (попытка, try) амалга оширилса нима бўлади? — Тэг-регби қоидаларининг ҳар қайси қоидабузарлик ҳолатида айбсиз жамоа томонидан қоидабузарлик рўй берган жойдан туриб тўпни ўйинга туширилиши белгиланади ва тутиб олиш ҳаракатларининг ҳисоби нолга қайтарилади. Агар ҳисоб чизиги ортида ёки унгача бўлган беш метрлик (5м) масофада қоидабузарлик ҳолати қайд қилинса, етарлича кенгликни яратиш



учун ҳисоб чизигидан беш метр (5м) узоқликда туриб тўпни ўйинга тушириш белгиланади. Уриниш (попытка) амалга оширилса, уни амалга оширмаган жамоа майдон марказидан туриб, тўпни ўйинга киритиш орқали ўйинни қайтадан бошлайди.

18. Агар ҳужумчи ўйинчи уринишни (попытка) амалга ошираётган пайтда ушлаб олинса нима бўлади? — Агар ҳужумчи ўйинчи уринишни амалга ошириш учун тўпни ерга қўйишидан олдин ушлаб олинган бўлса, бундай уриниш (попытка) ҳисобга киритилиши керак ЭМАС. Бунинг ўрнига “тутиб олиш” ҳаракати ҳисобланади ва ўйин ҳужумчи жамоа томонидан ҳисоб чизигидан беш метр (5м) узоқликдан туриб, тўпни ўйинга киритиш орқали қайтадан бошланади. Агар ушбу “тутиб олиш” ҳаракати бешинчиси бўлса, тўпни қарши жамоага бериш мажбурияти юзага келади.

Изоҳ: Тутиб олиш ҳолати ҳисоб чизигининг ортида ёки ёнида содир бўлса, ҳужумчи ўйинчи шеригига уринишни (попытка) амалга ошириши учун пас узатиши мумкин, аммо бу уч (3) сония ичida қилиниши шарт.

19. Хатодан ёки ўйинга аралашувдан сўнг ўйинни қачон давом эттириш мумкин? — Хавфсизлик масалаларини истисно қилган равишда ҳакамлар устунлик (преимущество) тақдим қилишлари ва ўйинни давом эттиришга рухсат беришлари керак.

20. Нималардан сақланиш керак — Ўйин хавфсизлиги ва вижданан ўйналиши учун ўйинчилар қуидаги қоидаларга риоя қилишлари зарур:

- Оёқ билан урмаслик — тэг-регби ўйинида оёқ билан зарба бериш тақиқланган.
- Уринишни (попытка) амалга ошириш учун ерда ётган тўпни устига шўнғимаслик ва очиқ ўйин пайтида ерда ётган тўпни сақлаб қолиш учун шўнғимаслик керак. Бунинг ўрнига ўйинчилар уринишни (попытка) амалга ошириш ва ўйин пайтида ётган тўпни ўйнаш учун доим оёқларида қолишлари керак бўлади.
- Ҳар доим тўп ушлаган ўйинчининг тўпини тортмаслик ва қўлидан уриб олиб қўймаслик керак.
- Айланмаслик ва сакрамаслик — тўп ушлаган ўйинчига “тутиб олиш” ҳаракатидан қочиш учун атайлаб айланиш ёки сакрашга рухсат берилмайди.



- Тегишли тартибда ўз ўрнига, яъни белбоғнинг ҳар тарафига биттадан, мустаҳкамланмаган иккита тасма бўлмаса, ўйинда иштирок этмаслик.

Агар юқоридаги қоидалардан биронтаси бузилса, айбсиз жамоа томонидан тўпни ўйинга киритиш белгиланади.

Изоҳ: Агар ўйинни янги келганлар ёки қобилиятлари етарли бўлмаган ўйинчилар ўйнасалар, ташкилотчиларнинг ихтиёрига кўра, ўйинчиларга тутуб олишдан (захват) сўнг пасни узатишлари учун уч (3) сониядан кўпроқ вақт берилиши мумкин ва тутуб олишлар сонига (тутуб олишлар сони) қараб, тўп алмашиши белгилашдан аввал тутуб олишлари сони беш (5) дан кўпроқ бўлиши мумкин. Шунингдек, янада тажрибали ўйинчилар учун ёки майдони чекланган жойдаги ўйинда тутуб олишлар сони бешдан (5) камайтирилиши мумкин.

Ҳаракатланиш қоидалари

Барча ўйинчилар ва мураббийлардан ўйин/мусобақа қоидаларига, ҳакамлар ва расмий вакиллар томонидан қабул қилинадиган қарорларига риоя қилишлари талаб этилади. Майдонда ҳалол ўйин ва ўзаро дўстона спорт рақобатини намоён этишлари умид қилинади. Қоидаларга номувофиқлик ҳолатларида ва/ёки уларни қайта ва атайнин бузганларида ёхуд хавфли ўйин кўрсатганларида ҳакамлар/расмий вакиллар ўз ихтиёрларига мувофиқ сариқ (вақтинчалик ўйиндан чиқариш) ёки қизил (ўйиндан чиқариш) карточкаларини қўллашлари керак бўлади.

Е бўлим. Қоидаларнинг батафсил баёни:

1-қоида. Жамоалар/Кийим-кечак (экипировка)

Ўйиннинг ҳар вақтида майдонда ўйинчиларнинг энг кўп миқдори – ҳар бир жамоадан еттидан (7) ўйинчи. Арапаш ўйинларда вақтнинг исталган пайтида майдонда қарама-қарши жинс вакилларидан камида уч (3) ўйинчи бўлиши керак (маҳаллий Иттифоқлар томонидан ўзгартирилиши ҳам мумкин). Ўйиннинг исталган вақтида ўйинчи алмашинуви амалга оширилиши мумкин, аммо арапаш ўйинларда ҳар



қайси жинсдаги ўйинчиларнинг низомда белгиланган миқдори сақлаб турилиши керак. Одатда, жамоалар ўн иккита (12) ўйинчидан ташкил топади (маҳаллий Иттифоқлар томонидан ўзгартирилиши ҳам мумкин).

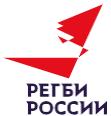
1.1 Фестивал қўламидаги ўйинларда ўйинчиларни “А” жамоадан “В” жамоага ўзгартириш ишлари бўлиши керак эмас, яъни фестивал давомида бир ўйинчи бир жамоа учун ўйнаши лозим. Бироқ, қандайдир жамоа ўйинчиларининг аксарияти тан жароҳати олган ҳолат кузатилса, ўйин ташкилотчилари ўзга жамоалар таркибидаги ўйинчиларни алмаштириш ҳақидаги қарорни қабул қилишлари мумкин.

1.2 Ўйинчиларнинг кийим-кечаги (экипировкаси) – Барча ўйинчилар ё тэг-регби ўйини белбоғини боғлайдилар ёки тэг-регби ўйинининг расмий кийимини киядилар. Устки кийимлар ҳар вақт ичкарига киритилган бўлиши керак. Тасмалар белбоғнинг ҳар икки томонига тўғри жойлашган бўлиши керак. Агар иккита тасмаси ўз жойида бўлмаса, ўйинчи ўйинда иштирок эта олмайди.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга тушириш.

Изоҳ: Ўйинчиларга ўзга ўйинчилар учун хавф тудирадиган нарсаларни кийиши, масалан, узук, зирақ ёки соат каби тақиқланади. Ўйинчиларга спорт учун мўлжалланган сиқиб турувчи кийим ва бошқа шу каби нарсалар ёки тэг-регби ўйинининг маҳсус кийими ичидан спорт кийимини кийишларига рухсат берилади. Бунда, ҳакамнинг “кийилган кийим рақибнинг тутуб олиш ҳаракатини амалга оширишида халақит бермайди” деган фикрини эътиборга олиш керак.

1.3 Ҳакам ўйин бошланишидан аввал ҳар қайси жамоани фақатгина еттита (7) бир хил (рангидан ташқари айнан ўхшаш) тасмалар тўплами билан бирга майдонга чиқариши керак. Агар ўйинчи ўйин давомида алмаштирилган бўлса, у ўз тасмасини майдонга чиқаётган янги ўйинчига беради. Агар тэг-регби ўйинининг кийимлари ўрнига ёпишқоқ белбоғлардан фойдаланилаётган бўлса, захира-даги алмаштириладиган ўйинчи алмаштирилаётган ўйинчи қўлидан ёпишқоқ тасмани олмагунгача ёпишқоқ белбоғдан фойдаланмаслиги керак.



Изоҳ: Ушбу қоида бўйича ўйналадиган ўйин шуни англатадики, жамоа ҳеч қачон ўйиннинг исталган вақтида унда иштирок этаётган етти (7) ўйинчидан ортиқ таркибга эга бўла олмайди.

1.4 Ҳар бир жамоа тасмасининг ранги ўйинчилар кийимининг айни рангида бўлиши ёки унга ўхشاши мумкин эмас. Ҳакамнинг фикрича, бу ҳолат ўйинда ҳалол бўлмаган устунликка олиб келиши мумкин.

1.5 Ўйин охирида барча тасмалар ҳакамга қайтарилиши керак.

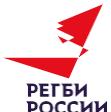
1.6 Ўйиннинг исталган вақтида қайта таркиб алмашинувига рухсат берилади, аммо аралаш ўйинларда ҳар қайси жинсдаги ўйинчиларнинг етарлича миқдори ушлаб турилиши керак. Алмаштирилган ўйинчи ўз ўрнига кирадиган ўйинчи майдонга тушишидан олдин ўйинни тарк этиши керак. Ўйин давомидаги барча алмашинувлар майдоннинг бир тарафидан амалга оширилиши керак.

Ўйинчиларга ўзга ўйинчилар учун хавф туғдирадиган нарсаларни кийиш, масалан, узук, зирак ёки соат каби нарсалар тақиши тақиқланади. Агар безакларни, масалан, узукларни ечишнинг имкони бўлмаса, уларнинг ўткир ёки бўртиб чиққан қирралари тамоман тасма билан қопланиши керак.

Изоҳ: Хавфсизлик мақсадида белбоғнинг қолган ортиқча қисми шундай ичга киргизилган бўлиши керакки, уни тасодифан тортиб олиш мумкин бўлмасин.

1.7 Бу қоида маҳаллий Иттифоқлар томонидан белгиланади, бироқ оёқ кийим об-ҳаво ва ўйин майдони юзасига мувофиқ бўлиши керак. Чим учун афзал кўрилган ва тавсия қилинган оёқ кийими – бу думалоқ ёки текис шаклдаги қуйма тишли бутси ёки майдон юзаси қуруқ ва юмшоқ бўладиган бўлса, кроссовкалар.

1.8 Ҳимоя бош кийими (шлем), бош рўмоли, бейсбол кепкалари ва бошқалар кийишга рухсат берилади, чунки улар худди шу нарсалар билан ҳимояланган ўйинчиларга ҳамда майдондаги бошқа ўйинчиларга хавф туғдирмайди.



1.9 Ўйинчиларга кўзойнак (очки) ва қуёшдан ҳимоя қилувчи кўзойнак тақишига рухсат берилмайди. Контакт линзалари ва ҳимоя қилувчи спорт кўзойнакларини тақишилари мумкин.

Ҳакамлик фаолиятини енгиллаштириш мақсадида иккала жамоа бир-биридан кескин фарқ қиласидан рангдаги кийимларда бўлишлари керак. Агар ҳакамнинг фикрича, кийимларнинг ранги бир-бирга ўхшашиб, деб топилса, мезбон жамоа одатда, ўз маҳсус кийими (формаси) рангини ўзгартириши керак.

2 қоида. Ўйиннинг давомийлиги/Ўйиннинг боши

2.1 Қоидага маҳаллий Иттифоқлар томонидан ўзгартириш киритилиши мумкин, аммо одатда, бир ўйиннинг давомийлиги ҳар бири йигирма (20) дақиқадан иборат бўлган иккита ярим ўйиндан ташкил топади. Ярим ўйинлар ўртасида беш (5) дақиқалик танаффус бўлиб, ўша вақтда жамоалар майдонда жой алмашадилар.

2.2 Фестивал тадбирларида ўйинларнинг давомийлиги турлича бўлиши мумкин ва ушбу давомийлик тадбирнинг ҳажми ҳамда кўламига, шунингдек, вақт имкониятларига боғлиқ бўлади. Қўлланма сифатида ҳар бири етти (7) дақиқадан иборат бўлган ва орада бир (1) дақиқа танаффуслик иккита ярим ўйинлар тавсия қилинади. Агар вақт етишмовчилиги юзага келса, у ҳолда ўйин танаффусиз ўн (10) дақиқа давом этиши мумкин.

2.3 Қуръани ютиб олган сардор ўз жамоаси учун ё ўйиннинг йўналиши ёки тўпга эгалик қилиш ва ўйинни бошлиш ҳукуқини танлаши мумкин. Қуръани бой берган сардор эса рақибдан қолган вариантни танлайди.

3-қоида. Очко йиғиш

3.1 Тэг-регби ўйинида очколар йиғишнинг ягона усули — бу уринишни (попытка, try) амалга ошириш. Уриниш ҳужумчи жамоа қачонки ҳисоб зонасида ҳисоб чизиғига ёки унинг ортига тўпни қўйсагина ҳисоб очилади. Агар тўп ҳисоб майдонининг аут чизиғига ёки “жонсиз тўп” чизиғига қўйилган бўлса, уриниш (попытка) ҳисобга олинмайди ва ўйин ҳисоб чизиғидан беш метр (5м) узоқликдан



БОЛАЛАР ТЭГ-РЕГБИ ЎЙИННИНГ ҚОИДАЛАРИ

16 ёшгача

туриб ҳимоячи жамоа томонидан тўпни ўйинга киритилиши орқали давом эттирилади.

Изоҳ: Ўйин қаттиқ қоплама устида ёки чегараланган майдонда ўтказилаётган бўлса, хавфсизлик мақсадида тўп ушлаган ўйинчи ҳисоб чизигининг вертикал текислигини шунчаки кесиб ўтса, уриниш (попытка) ҳисобга олинади. Мана шу ҳолатда тўпни ерга текказиш талаб этилмайди.

3.2. Уриниш (попытка) учун бир очко берилади. Бироқ, аралаш ўйинларда жамоавий фаолликни рағбатлантириш учун қиз бола томонидан амалга оширилган бўлса, уриниш икки (2) очкога баҳоланади. Аммо шарти шуки, бу уриниш учун икки (2) очкони кўлга киритиш мақсадида тўпни ҳисоб чизигидан қиз боланинг ўзи олиб ўтган бўлиши керак. Ўғил бола ўйинчи ҳисоб чизигини кесиб ўтганидан кейин қиз бола ўйинчига пас узата олмайди, шунингдек, орқага майдонга югуриб чиқиб ҳам, қиз бола ўйинчига пас узата олмайди. Агар шу ҳолат қайд этилса ва уриниш (попытка) амалга оширилса, бундай уринишга (попытка) бир (1) очко берилади.

3.3 Уринишни амалга ошириш учун хавфсизлик юзасидан шўнғиш ёки майдон бўйлаб сирпанмаслик керак; ўйинчилар очко йиғишлиари учун оёқда тик қолишлари лозим.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

Изоҳ: Агар ўйинчи тиззалаған ҳолда тўпни ерга қўйса, уриниш (попытка) ҳисобга олинади, аммо шундан кейин барча ўйинчиларга уринишни (попытка) амалга ошириш учун тик оёқда қолишлари кераклиги эслатиб ўтилиши лозим.

3.4 Уринишни (попытка) амалга оширгандан сўнг уринишни амалга оширган жамоанинг рақиблари марказдан, майдоннинг ўрта чизигидан туриб, тўпни майдонга киритган ҳолда ўйинни янгилайдилар.

3.5. Агар ҳужумчи ўйинчи уринишни амалга ошириш учун тўпни ерга қўйишидан олдин “тутиб олинган” бўлса, уриниш ҳисобга олинмайди. Бу “тутиб олиш ҳаракати” ҳисобига киритилади ва ўйин ҳужумчи жамоанинг ҳисоб чизигидан беш метрлик (5м) масофада туриб тўпни ўйинга киритиши орқали янгиланади. Агар бу бешинчи (5) тутиб олиш бўлса, тўпни алмашиш ҳолати содир бўлади.



Изоҳ: Ҳисоб чизиги ёнида ёки ортида “тутиб олиш ҳаракати” содир этилаётган бўлса, ҳужумчи ўйинчи ўз жамоадошига уринишни (попытка) амалга ошириши учун пас узатиш имкониятига эга, фақат бу иш уч (3) сония давомида амалга оширилиши шарт.

3.6 Жаримали уриниш (штрафная попытка) — рақибнинг қўпол ўйини туфайли имконли уриниш (попытка) амалга ошмай қолса, у ҳисобга олинади. Агар ушбу охирига етмай қолган уринишнинг муаллифи қиз бола бўлса, унинг уриниши икки (2) очкога баҳоланади.

4-қоида. Ўйин жараёни

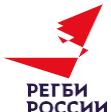
4.1 Контактсиз – ўйинчилар ўртасида қатъий равишда КОНТАКТСИЗ ўйинга рухсат берилади, иккала жамоа орасидаги ягона рухсат этилган “контакт” - бу тўп ушлаган ўйинчининг белбоғ/кўйлагидан тасмани (лента) юлиб олишдир. Ҳам ҳужумчи, ҳам ҳимоячи ўйинчилар ҲАР ҚАНДАЙ ВАҚТДА бир-бирлари билан контакт қиласлик учун жавобгардир. Тўп ушлаган ўйинчига тўғри ҳимоячи ўйинчи томон югуришига рухсат берилмайди, ҳимоячи ўйинчилар учун эса, тўп ушлаган ўйинчининг ҳаракатланишини блоклашга рухсат берилмайди. Ҳар қандай йўл билан ўзининг тасмасини ҳимоя қилишда қўллар, тирсак ёки тўп учун блоклаш ҳаракатини ишлатишга рухсат берилмайди.

Кийимдан тортишга ва тўпни тортиб олишга, шунингдек, тўп ушлаган ўйинчининг қўлидаги тўпга уришга рухсат берилмайди. Контактни содир бўлишда сабабчи бўлган ўйинчи жазоланиши керак ва бу қоида ҳақида унга эслатиб қўйиш лозим.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

Ёдда тутинг: “Ўйинчига эмас, балки бўш жойга югурунг”.

4.2 Ҳимоячи ўйинчилар “тутиб олиш” ҳаракатини ён томондан бажаришлари керак ва тасмани юлиб олиш учун ҳужумчи ўйинчининг танасини кесиб ўтмаслик керак. Ҳимоячи ўйинчи ҳакамнинг ихтиёрига кўра, лентани юлиб олишга ҳаракат қилиши керак ва тўп ушлаган ўйинчини ёки бошқа ҳужумчи ўйинчи танасининг бирон-бир қисми билан олдинга ҳаракатланишига тўсқинлик қиласлиги керак. Контактни содир бўлишда сабабчи бўлган ўйинчи жазоланиши керак.



Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

4.3. Икки қўлли тўп қоидаси – агар тўп ушлаган ўйинчи ҳимоячи ўйинчиларга яқинлашаётганда тўпни қўл остига қистириб олган бўлса ёки бир қўлда ушлаб турса, унинг “эркин қўли”/“бўш қўли” атайлаб ёки беихтиёр “тутиб олиш” ҳаракатини бажармоқчи бўлган ҳимоячи ўйинчининг уринишларига халақит бериши, тўсиб қўйиши ёки қайтариши эҳтимоли катта. Бу кўпинча ҳимоячи ўйинчиларнинг норозилигига ва ўйинчилар ўртасида мутлақо кераксиз контактга олиб келади. Бунга йўл қўймаслик учун ва шу билан бирга, тэг-регби ўйинида пас узатишни рағбатлантириш учун ТЎП УШЛАГАН ЎЙИНЧИ ҲИМОЯЧИ ЎЙИНЧИГА ЯҚИНЛАШИШИГА УЧ (3) МЕТР ҚОЛГАНДА ТЎПНИ ИККИ ҚЎЛИ БИЛАН УШЛАШИ КЕРАК.

Агар керак бўлса, ҳакамлар “ИККИ ҚЎЛ” деб қичқириш орқали ушбу қоидадан фойдаланишни рағбатлантирадилар, агар ўйинчи бу огоҳлантиришни рад этса ёки ўзининг бўш қўлинин аралашиш, блоклаш ёки ҳимоячи ўйинчига қарши чиқишга ишлатса, тўп ушлаган ўйинчини жазолайдилар.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

Изоҳ: Тажриба шуни кўрсатадики, баъзи ўйинчилар тўпни икки қўл билан ушлашга одатланмаган бўлиши мумкин, аммо ўйинчилар бу қоидадан фойдаланишни бошласа, тез орада тэг-регби ўйинида одат тусига айланади ва улар уни камдан-кам бузадилар.

Бир қўл билан тўпни узатишга рухсат берилган, чунки тутиб олиниш ҳолатини камайтиришнинг бошқа усули йўқ.

Ҳакамлар ўйинчиларни жазолашдан олдин тўпни бир қўлда ушлаб тургани ҳақида огоҳлантириши шарт эмас.

4.4. Олдинга пас узатиш ва олдинга ўйинга рухсат берилмайди.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.



5-қоида. Тутиб олиш (захват) ва тутиб олишлар сони

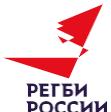
5.1 Фақатгина тўп ушлаган ўйинчи тутиб олиниши мумкин ва тутиб олиш (захват) – бу шунчаки, тўп ушлаган ўйинчидан битта ёки иккита тасмани юлиб олишдир.

Тўп ушлаган ўйинчи қочиб кетиши ёки тутиб олишга уринган ҳимоячи ўйинчилардан четланиши мумкин, лекин ҳеч қандай ҳолатда ҳам ўз тасмасини ҳимоя қила олмайди ёки қаршилик кўрсата олмайди. Бунда тўп ёки тирсак орқали фойдаланиш тақиқланади.

***Изоҳ:** Агар шароитлар имкон берса, бошқа ўйинчилар билан контакт қилмаган ҳолда ҳимоячи ўйинчиларга тасмаларни юлиб олиш учун сакрашга рухсат берилади. Аммо ташкилотчиларнинг фикрича, ўйин усти ёпиқ зал ёки усти қаттиқ майдон ёки нотекис майдонда сакраш хавфли бўлиши мумкин, шунинг учун ҳимоячи ўйинчилар “тутиб олиш” ҳаракатини бажариш пайтида сакрамасликлари керак.*

5.2 Ҳимоячи ўйинчи тасмани юлиб олиши билан тасмани бошидан юқорига кўтаради ва барчага эшитиладиган қилиб “Захват” деб қичқиради. Ҳакам “Захват” деб қичқирган ҳолда тутиб олиш (захват) тўғри бажарилганигини тасдиқлайди ва ушбу босқичда жамоа амалга оширган тутиб олишлар (захватлар) сонини – тутиб олишлар сони, яъни “ЗАХВАТ БИР... ПАС”, “ЗАХВАТ ИККИ... ПАС” ва ҳоказоларни номлайди.

5.3 Тутиб олиш (захват) ҳаракати бажарилгандан сўнг тўп ушлаган ўйинчи нима қилиши керак? — Болалар тэг-регби ўйинида тутиб олиш бажарилгандан сўнг ўйин тўхтатилмайди; бунинг ўрнига тўп ушлаган ўйинчи тўхташи ва дарҳол пасни узатиши шарт. Тўп ушлаган ўйинчиларга максимал даражада уч (3) қадам ташлашларига рухсат берилади ва бунда пасни узатишлари учун уларга уч (3) сониядан ортиқ вақт берилмайди. Агар у бунга риоя қилмаса, унда қоидабузарлик содир этилган бўлади ва айбизиз жамоа тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқига эга бўлади. Ҳакам бундай вазиятдаги ўйинчиларга “ЗАХВАТ БИР... ПАС”, “ЗАХВАТ ИККИ... ПАС” ДЕБ ЁРДАМ БЕРАДИ.



Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

Изоҳ: тўп ушлаган ўйинчи пасни тўхтаб турган (захват) вақтида узатиши мумкин.

5.4 Тутиб олиш (захват) ҳаракатидан сўнг тутиб олинган ўйинчи нима қилиши керак? – Тутиб олишни бажарган ҳамда бошқа ҳимоячи ўйинчилар тўп ушлаган ўйинчи пас узатиши учун (ҳужумчи) камида бир (1) метр масофада жой беришлари керак. Тутиб олиш ҳаракати бажарилгандан сўнг ва ҳужумчи ўйинчи пас узатгандан сўнг иккала ўйинчи – “ҳужумчи” ва “тутиб олинган” – тезлик билан ўйиндан чиқадилар. Тутиб олган ўйинчи ҳужумчи ўйинчига тасмани қайтадан узатмагунча (тасмани ерга ташлаш тақиқланади), ўйинда иштирок этишни давом эттира олмайди, ҳужумчи ўйинчи эса, белбоғ/кўйлакка тасмани қайта мустаҳкамламагунча ўйинда иштирок эта олмайди.

5.5 Ҳужумчи жамоа кетма-кет тўрт (4) “тутиб олиш” ёки “тўпни ўйинга киритиш”га эга. Агар бешинчи (5) тутиб олиш ҳаракати бажарилса, тўп рақиб жамоага ўтиш ҳолати юзага келади ва рақиб жамоага бешинчи (5) тутиб олиш ҳаракати бажарилган жойдан тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқи берилади.

Изоҳ: Агар ўйинни янги келганлар ёки қобилияtlари етарли бўлмаган ўйинчилар ўйнасалар, ташкилотчиларнинг ихтиёрига кўра, ўйинчиларга тутиб олишдан (захват) сўнг пас узатишлари учун уч (3) сониядан кўпроқ вақт берилиши мумкин ва тутиб олишлар сонига қараб, тўп алмашиши белгилашдан аввал тутиб олишлари сони бешдан (5) кўпроқ бўлиши мумкин. Шунингдек, янада тажрибали ўйинчилар учун ёки майдони чекланган жойдаги ўйинда тутиб олишлар сони бешдан (5) камайтирилиши мумкин.

5.6 Тўпни ўйинга киритиш қаердан белгиланишидан қатъий назар тутиб олишлар сони 0 га қайтади (истисно мавжуд бўлган 3.5. қоидага қаранг). Бу тўпга эгалик қилмаган жамоа учун қодаларни атайлаб бузмасликлари учун яхши рафбатдир.



5.7 Агар тўп ушлаган ўйинчи бир пайтнинг ўзида пас билан бирга “тутиб олинса”, яъни “тутиб олиш” вақтида тўп ушлаган ўйинчи пас узатиб, қўлини тўпдан соқит қилса, ҳакам ҳар доим бу вазиятни хужумчи жамоанинг фойдасига баҳолайди, буни тутиб олишлар сонидаги “тутиб олиш” деб ҳисобламаслиги керак. Ҳакам ўзининг қарорини “ТЎП КЕТДИ, ЎЙНАЙВЕРИНГ” деган сўзлар билан эълон қилиши керак.

5.8 Агар тўп ушлаган хужумчи ўйинчи тўпни ерга тегизишдан олдин “тутиб олинса”, уриниш (попытка, try) ҳисобланмайди ва ҳисобга олинмайди (тўлиқ маълумот учун 3.5 қоидага қаранг).

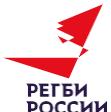
5.9 “Тутиб олиш (захват) тўғри бажарилиши учун “тутиб олиш”ни (захват) бажараётган пайтида тўп тўпни ушлаган ўйинчининг қўлида бўлиши шарт. Агар ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчи пас узатгандан кейин ёки тўпни қабул қилишидан аввал ўйинчининг тасмасини атайлаб юлиб олса, ҳимоячи ўйинчи “тутиб олиш” (захват) ҳаракатини қонунга зид равишда бажарган ҳисобланади. Иккала ҳолатда ҳам агар айбсиз жамоа устунликка (преимущество) эга бўлмаса, ҳакам қонунбузарлик содир бўлган жойдан айбсиз жамоага тўпни ўйинга киритиши белгилаши керак.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

5.10 Агар ҳимоячи ўйинчи тасмани юлиб олмасдан (“ёлғон тутиб олиш”) “ЗАХВАТ” деб қичқирса, ҳужумчи жамоа агар у устунликка (преимущество) эга бўлмаса, тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқига эга бўлади.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

5.11 Хавфсизлик нуқтаи назаридан агар тўп ушлаган ўйинчи кутилмаганда ерга йиқилса ёки тўпга эгалик қилган вақтда сирпаниб кетса (бунда тизза ёки тирсак ерга тегиши ҳам киради), ва ҳимоячи ўйинчи тутиб олиш учун етарлича масофада жойлашган бўлса, “тутиб олиш” ҳаракати бажарилган ҳисобланади. Бундай вазиятда ҳакам зудлик билан ўйинни тўхтатади ва ўйинни қайтадан бошлаш учун тўпга эгалик қилган жамоага тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқини беради ва бу “тутиб



олиш” ҳаракати тутиб олишлар сонига қўшилади. Агар бу бешинчи (5) тутиб олиш бўлса, тўп алмашиш содир бўлади.

5.12 Ҳеч бир ўйинчи тегишли тарзда мустаҳкамланмаган икки тасмасиз ўйинда иштирок этолмайди.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

Изоҳ: Аммо ўйиннинг руҳиятига кўра, агар ҳакам тасма тўп ушлаган ўйинчининг белбоғи/кўйлағидан тасодифан чиқиб кетганини тушунса ва ҳимоячи ўйинчи тутиб олиш учун етарлича масофада жойлашган бўлса, ҳакам ўйинни тўхтатиши мумкин ва тўпга эгалик қилган жамоага тўпни ўйинга киритиш хуқуқини белгилайди, бу тутиб олишлар сонига яна бир тутиб олиш сифатида ҳисобланади. Тўпни ўйинга киритиш жойи ҳакамнинг ихтиёрига кўра аниқланади, аммо бу одатда, тасма тушган жой ёки ҳакамнинг назарида тўп ушлаган ўйинчи ҳимоячи ўйинчи томонидан тутиб олиниши мумкин бўлган жойдир. Ҳисоб бўйича бу бешинчи (5) тутиб олиш бўлса, ҳакам тўп алмашиш ҳолатини белгилаши керак.

6-қоида. Тўпни ўйинга киритиш

6.1 Тўпни ўйинга киритиш ўйинни бошлаш учун ёки тўп ўйиндан чиқсан жойдан киритиш ёки қоидабузарлик жойида ёки тўпни алмашишда ишлатилади. Тўпни ўйинга киритиш жойи белги (метка) деб номланади. Ҳар қандай ўйинчи ўзининг жамоаси учун тўпни ўйинга киритиши мумкин. Тўп ерда бўлиши ёки қўлда бўлиши мумкин ва ҳакамнинг “ЎЙНА” буйруғи билан, ундан аввал эмас, ҳужумчи ўйинчи тўпга тўпиғи ёки оёқ кафтлари билан тегиши ва пас узатиши керак. Тўпга тизза билан тегишга рухсат этилмайди, бунда ҳакам ўйинни тўхтатиши ва тўпни ўйинга киритишини тўғри бажаришини сўраши керак.

Изоҳ: Агар ўйин ҳакамсиз ўтказилаётган бўлса, у ҳолда “ЎЙИН” буйруғи қарама-қарши жамоанинг сардори томонидан берилиши ҳам мумкин.



6.2 Ҳимоячи жамоа тўпни ўйинга киритишда ўз чизигидан етти (7) метр орқага, фараз қилинган чизик “ҳимоя чизиги”га ёки агар яқин бўлса, ўзининг ҳимоя чизигига ўтиши керак. Ҳимоячи ўйинчиларга ҳужумчи ўйинчи пас узатмагунга қадар ҳимоя чизигидан олдинга ҳаракатланишга рухсат берилмайди.

Жазо: Ҳимоя чизигидан тўпни ўйинга киритиш.

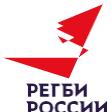
6.3 Тўпни ўйинга киритиши тез ўйнаб бўлмайди, ҳакам ҳимоячи жамоага вақт (талаб қилинган етти (7) метр узоқлашиш учун беш (5) сония атрофида) берса ва “ЎЙИН” деб буйруқ берсагина амалга оширилади. Ўйин ҳужумчи жамоанинг ўйинчиси пас узатишлари билан бошланиши керак, ўйинни бошлаган ўйинчига тўпни ўйнашга ва бир ўзи югуришига рухсат берилмайди. Агар бундай ҳолат содир бўлса, ҳакам ўйинни тўхтатиши ва тўпни ўйинга тўғри шаклда киритишини сўраши лозим.

6.4 Ҳакам одатда, ҳимоячи ўйинчиларга ҳимоя чизигидан тўпни ўйинга киритишда қанчалик узоқ масофага ўтишлари кераклигини кўрсатиб, “ЁНИМГА” деб буйруқ беради. Барча ҳимоячи ўйинчилар ҳакамдан ўз чизиги ёки ҳакамдан узоқдаги ўзларининг ҳисоб чизигидаги вазиятни билишлари керак, акс ҳолда улар жазоланадилар.

6.5 Ҳакамлар одатда, ҳимоячи жамоага ҳимоя чизигини тезда эгаллаб олишлари учун етарлича (беш (5) сония атрофида) вақт берадилар ва бунда ўйинни қайта бошлашни жуда узоқ вақтга ушлаб турмаслиги керак. Агар ҳимоячи ўйинчилар орқаларига жуда секин қайтсалар, ҳакам ўз хоҳишига кўра, ўйинни давом эттиришга рухсат бериши мумкин. Ўйин қайта бошланганда, ҳали етти (7) метр нарига ўтмаган ҳар қандай ҳимоячи ўйинчи буни амалга оширгагунча ўйинда иштирок эта олмайди.

6.6 Агар талаб қилинган етти (7) метрга қайтиб келмаган ҳимоячи ўйинчи ўйинга халақит берса, айбсиз жамоага агар у устунликка (преимущество) эга бўлмаса, тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқини беради.

Бу тўпни ўйинга киритиш ҳолати ҳимоя чизигидан белгиланади, шунингдек, ҳимоячи ўйинчилар ҳам чекинишлари керак.



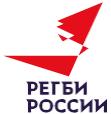
Жазо: Тўпни ҳимоя чизигидан ўйинга киритиш.

- 6.7 Хавфсизлик нуқтаи назаридан тўпни ўйинга киритишдан сўнг тўпни қабул қилган ўйинчи тўп билан потенциал хавфли ҳаракатдан қочиш учун орқада белгиланган икки (2) метрдан кўпроқ жойдан ҳаракатни бошлай олмайди.
- 6.8 Агар қоидабузарлик ҳисоб чизигида ёки ундан беш (5) метр масофада содир бўлса, тўпни ўйинга киритиш зарур бўш жойни яратиш учун ҳисоб чизигидан беш (5) метр нарида белгиланади.
- 6.9. Агар тўпни ўйинга киритиш белгиланса, аммо қоида бузган жамоа ҳакамнинг қарорига эътиroz билдириш каби қоидаларнинг бузилишида айбдор бўлса, ҳакам қоидабузарни огоҳлантиради ёки чақиради ва тўпни ўйинга киритиш жойини етти (7) метр олдинга суради. Яна бир қоидабузарлик ҳакам тўпни ўйинга киритиш жойини яна етти (7) метрга суришига олиб келиши мумкин.

7-қоида. Ўйиндан ташқари ҳолат

- 7.1 “Ўйиндан ташқари” ҳолат нима? – Ўйинчилар “тутиб олиш” (захват) ҳаракатини бажаришлари биланоқ “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлишлари мумкин, аммо муҳими, фақат “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлган ҳимоячи ўйинчи жазоланиши мумкин. Оддий қилиб айтганда, тутиб олиш (захват) ҳаракати бажарилиши билан майдондаги кўндаланг фараз қилинган чизикда “ўйиндан ташқари” ҳолат пайдо бўлади (юқоридаги 5.4. қоидада айтилганидек, бир (1) метр масофада жойлашган тутиб олинган ўйинчидан ташқари). Тутиб олиш (захват) содир бўлганда, барча ҳимоячи ўйинчилар тўпни орқасида (“ўйиндан ташқари” чизик) бўлмагунларича ўзларининг ҳисоб чизиқлари томонга ўтишга ҳаракат қилишлари керак. Тутиб олиш ҳаракати бажарилаётган пайтда тўпни олдида турган ҳимоячи ўйинчилар “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўладилар, ҳар қандай ҳолатда уларга ўйинга аралashiш, масалан, блоклаш ёки пас узатишга халақит бериш, ёрдамчи ўйинчиларга халақит бериш ёки пасни қабул қилаётган ўйинчини тутиб олишлари тақиқланади.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.



Изоҳ: Очиқ ўйинда “ўйиндан ташқари” ҳолат йўқ.

7.2.“Ўйиндан ташқари” ҳолат учун ўйинчилар қачон жазоланади? — Ўйинчилар “ўйиндан ташқари” ҳолатда агар улар “ЎЙИНДАН ТАШҚАРИ” ҲОЛАТДА ВА “ТУТИБ ОЛИШ” ҲАРАКАТИДАН (ЗАХВАТ) СҮНГ ДАРҲОЛ ЎЙИНГА АРАЛАШСАЛАР жазоланишлари керак. Агар ўйинчилар “тутиб олиш” пайтида “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлсалар, улар бор кучлари билан “ўйинда” ҳолатига қайтишга ҳаракат қилишлари керак; аммо агар улар ҳеч қандай шаклда ўйинга аралашмаса, улар жазоланмаслиги керак ва ўйин давом этиши керак. Тўп ушлаган ўйинчи “тутиб олиш” ҳаракатини (захват) бажаргандан сўнг пас узади, ва ўйин давом этади, бу “очиқ ўйин” сифатида қаралади ва “ўйиндан ташқари” чизиқ деярли бўлмайди. “Ўйиндан ташқари” ҳолатдаги ўйинчилар вақтинчалик ўйиндан чиқиб турадилар.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

7.3. Ҳакамларга ёрдам бериш учун тасодифан “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлган ўйинчилар ўйинга аралashiшга ҳаракат қилиш нияти йўқлигини ҳакамларга кўрсатиш учун икки қўлларини бошдан юқорига кўтаришлари керак.

7.4 Тўп ушлаган ўйинчи “тутиб олиш”дан (захватдан) сўнг тўпни пас узатса ва ўйин давом этса, бу ҳолат “очиқ ўйин” ҳисобланади, шу вақтдан бошлаб, “ўйиндан ташқари” чизиқ мавжуд эмас. Бошқача сўзлар билан айтганда, “ўйиндан ташқари” чизиқ тутиб олиш (захват) бажарилган заҳоти бир неча сония мавжуд бўлади, ҳимоячи ўйинчилар “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлганлари учун мана шу қисқа муддат ичидаги жазоланишлари мумкин.

7.5 Ҳужумни тўғри тўхтатиш (прерывание) — “ўйинда” ҳолатида бўлган (тўп учун) ҳимоячи ўйинчи олдинга югуриши мумкин ва ҳужумчи ўйинчи тутиб олинган пайтида тўпни пасга узатаётганда ҳимоячи ўйинчи тўпни олиб қўйиши мумкин.



8-қоида. Тўп ўйиндан чиқади

- 8.1 Агар тўп ёки тўп ушлаган ўйинчи аут чизифига ёки бирон нарсага, ёки аут чизифида ё чизиқ ортида бирон кимга тегиб кетса, тўп ўйиндан чиқади ва тўпга эгалик қилмаган ёки тўпнинг аутга чиқиб кетишидан олдин унга тегинмаган жамоа фойдасига тўпни ўйинга киритиш хукуки белгиланади. Ушбу тўпни ўйинга киритиш кераклича кенгликни яратиш учун аут чизифидан беш метр (5м) нарида амалга оширилади.
- 8.2 Агар тўп ёки тўп ушлаган ўйинчи бурчак байроқчасига, ҳисоб майдонининг аут чизифига ёки “жонсиз тўп” чизифига, ёки мана шу чизиқлар ортидаги ерларга тегса, тўп “жонсиз тўп”га айланади. Агар тўп ҳисоб майдонига ҳужум қилаётган жамоа томонидан етказилган бўлса, тўпни ўйинга киритиш хукуки ҳимоячи жамоага белгиланади. Агар тўп ҳисоб майдонига ҳимоячи ўйинчи томонидан етказилган бўлса, унда тўпни ўйинга киритиш ҳужумчи жамоа томонидан амалга оширилади. Ҳар икки вазиятда ҳам тўпни ўйинга киритиш майдоннинг марказида, ҳисоб майдони чизифидан беш метр (5 м) олдинда ижро этилади.

9-қоида. Устунлик (преимущество)

- 9.1 Агар хавфсизлик масаласи ўртага қўйилмаган бўлса, ўйин давомийлигини таъминлаш учун устунлик имкониятли ҳар қандай вазиятда доимо қўлланилиши керак.
- 9.2 Устунлик (преимущество) қоидаси шуни англатадики, агар хуштак чалиш ва ўйинни зудлик билан тўхтатишдан олдин қоидабузарлик юз берган бўлса, агар қоидабузарликда айбсиз жамоа ҳудудий ёки тактик устунликни олса, ҳакам ўйинни давом эттиришга рухсат беради. Ҳакам ўйинчиларга “УСТУНЛИКНИ ЎЙНАЙМИЗ” деб ҳай-қириб, яъни овозли хабар бериб, имо-ишоралар билан устунлик сигналини кўрсатиши керак (айбсиз жамоа томонга ишора қилувчи кўкрак баробар узатилган қўл). Аммо агар айбсиз жамоа ҳақиқатда устунликка эга бўла олмаса, ҳакам хуштак чалиши ва ўйинни дастлабки қоидабузарлик жойига қайтариши ҳамда айбсиз жамоа томонидан тўпни ўйинга киритилишини таъминлаши керак.



10-қоида. Нималардан сақланиш керак

10.1 Контактсиз - ўйинчиларнинг кийим-бошларига тегиниш ёки ушлаб олиш қатъий тақиқланади. Ҳар икки – ҳужумчи ва ҳимояланувчи ўйинчилар – исталган вақтда бир-бирлари билан контакт қилмасликлари учун жавобгардирлар. Икки жамоа ўртасида ижозат бериладиган ягона контакт бу - тўп қўлида бўлган ўйинчининг белидаги/кийимидағи тасмани (лента) юлиб олиш.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.2. Тўпни тепмасдан — болалар тэг-регби ўйинида тўпни тепиш тақиқланади.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.3. Қўлларсиз – тана ёки юзга тегмаслик ва тасмани юлиб олишидан сақланиш учун ҳимоячи ўйинчининг қўлидан силтамасликка уринмаслик. Бу қаршилик кўрсатиш ёки ҳимоялананаётган ўйинчини блок қилиш учун тўп ёки тирсаклардан фойдаланишни ўз ичига олади.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.4 Очко йиғиш ёки ерга тушган тўпни сақлаб қолиш мақсадида шўнғимаслик - бунинг ўрнига ўйинчилар тўпни ўйнаётганларида ҳар вақт тик оёқда қолишлари керак бўлади.

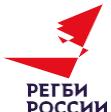
Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.5 Айланмаслик/сакрамаслик – қўлида тўп ушлаган ўйинчига ўз танасини атайлаб пируэт шаклида айланиш ёки ҳимоячи ўйинчи томонидан ушлаб олинишдан қочиш учун сакраш тақиқланади

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.6 Ҳимоячи ўйинчиларга атайнин ёпирилиш - хавфсизлик юзасидан ҳужумчи ва ҳимоячи ўйинчиларга ҳар вақт бир-бирларига тегиниб кетишдан (контакт) ўзини четга олиш керак бўлади.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.



10.7 Тўпни эгаллаган ўйинчининг қўлидан тўпни тортмаслик ва уриб чиқармаслик – ҳар доим.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.8. Ҳеч бир ўйинчи тегишли бириктирилган тасмаларсиз ўйинда иштирок этолмайди.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.9. Тўпни бир қўл остида олиб бормаслик — Тўп ушлаган ўйинчи ҳимоялананаётган ўйинчиларга уч метрдан (3 м) яқинроқ жойда турган пайтда тўпни икки қўли билан ушлаши шарт.

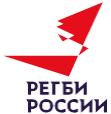
Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

10.10. Ўраб олишсиз (блокировкасиз, қуршовсиз) – Ҳужумчи ўйинчилар ҳимоячи ўйинчиларнинг “тутиб олиш” ҳаракатини бажараётган вақтида йўлига атайн турив олмасликлари, тўп ушлаган ҳимоячи ўйинчилар ва ҳар қандай тўп ушламаган ҳимоячи ўйинчиларга ҳалақит бермасликлари керак.

Жазо: Тўпни қайтадан ўйинга киритиш.

11-қоида. Интизом

11.1 Барча ўйинчилардан, ўқитувчилар ва мураббийлардан ўйин қоидалариға ҳамда расмий вакиллар ва ҳакамларнинг қарорларига риоя этиш талаб этилади. Улардан ҳаққоний ва соғлом руҳият ва яхши кайфиятда ўйнаш кутиб қолинади. Бироқ, қоидага риоя этилмаган, хавфли ўйналган ва/ёки такроран ёки атайн қоида-бузарлик қилинган ҳолатларда Ўйиннинг ҳакамлари /расмий вакиллари ўз ихтиёрларига кўра огоҳлантиришлари, сариқ карточка кўрсатиб вақтинчалик (беш (5) дақиқа) ўйиндан четлостишлари, қизил карточка орқали бутунлай ўйиндан чиқарив юборишлари ёки ўйинчини мусобақа ўтказилаётган жойни тарк этишини талаб қилишлари керак бўлади. Доимий ёки вақтинчалик ўйиндан чиқарилган ўйинчи алмаштирилиши мумкин эмас. Вақтинчалик ўйиндан четлаштирилган ўйинчи ўз тасмасини ҳакамга бериши



ва беш (5) дақиқа давомида рақибнинг “жонсиз тўп” чизиги ортидан жой олиши керак. Агар ўйинчи ўйин ярмида бериладиган танаффус олдидан ўйиндан чиқарилган бўлса, ўйин ярмининг давомий беш дақиқалик ЎЙИНларида иштирок этишдан маҳрум қилинади.

(5 дақиқалик) четлаштириш вақтига ўз таъсирини кўрсатмайди. Агар ўйинчи фестиваль/мусобақа миқёсидаги ўйиндан бутунлай чиқариб юборилган бўлса (қизил карточка), у ҳолда ушбу ўйинчи мазкур фестиваль/мусобақанинг бошқа ҳар қайси (тэг-регби) ЎЙИНларида иштирок этишдан маҳрум қилинади.

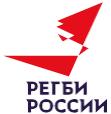
11.2 Ўқитувчилар/мураббийлардан, жамоаларнинг менежерлари, сардорлари ва ота-оналардан муентазам равишда ўзгаларга ўрнак бўлишлари ва ўз ўйинчиларини қоидалар доирасида қўллаб-қувватлашлари, рағбатлантириб туришлари, ҳакамнинг қарорларини қабул қилишлари ва дўстона рақобатни (яхши мусобақани) намойиш этишлари сўралади.

F бўлим. Ахлоқ қоидалари

Ахлоқ қоидалари — Ўзимизни қандай тутишимиз керак?

Тэг-регби ўйини барча жалб қилинганларга, яъни иштирокчи-ю томошабинларга бирдайин мамнуниятлилик, хурсандчилик олиб келиши керак. Ана шу муҳитни яратишга ёрдамлашиш учун спорт ахлоқшунослигининг бир нечта таянч тамоилларини ёдда саклаш жуда муҳим:

1. Барча жалб қилинганлар учун мамнун бўлиш ва завқланишни ҳис қилинг.
2. Ҳаққоний ва ўйин қоидаларига мувофиқ ўйнанг.
3. Ҳакамларга нисбатан ижобий муносабатда бўлинг ва жамоангизда уларга нисбатан ҳурмат уйғотинг. Улар билан баҳслашманг ва ҳадеб қарорларини муҳокама қилаверманг. Эсада тутинг, улар – ўз шахсий бўш вақтларини ўйинга сарф қилувчи, ҳақ тўланмайдиган кўнгиллilar ва уларсиз ўйинни ўтказиб бўлмайди!
4. Яхши спортчилардан бўлинг – яхши ўйин кўрсатилса, ўз ўртоқларингизни олқишлилаганингиз каби, рақиб жамоани ҳам қувватлаб туинг.



БОЛАЛАР ТЭГ-РЕГБИ ЎЙИННИНГ ҚОИДАЛАРИ

16 ёшгача

5. Ўйин кечаётган вақтда мароқли муҳитни яратишига ёрдам беринг.

6. Имконияти сизницидан камроқ ёки хатога йўл қўйган ўйинчиларни мазаҳ қилманг ва уларга бақирманг.

7. Натижани эмас, ҳаракат қилиш, тиришқоқликни қадрланг.

8. Ўйин давомида ҳар қандай оғзаки ёки жисмоний ҳақоратга йўл қўймаслик учун бор кучингиз билан ҳаракат қилинг.

Ўзбекистон Республикасида ўтказиладиган мусобақа ва фестивалларда Тег-регби ўйини бўйича қўлланиладиган қоидаларга қўшимчалар

1. Жамоалар 5x5 ўйнайдилар.

2. Ўйин майдони 60x45.

3. Тўпни ўйинга тушираётганда ҳимоячи ўйинчиларни ўйинга тушириш чизиғидан 5 метр ортга чекинадилар. Пас узатиш амалга оширилмагунча ҳимоячиларга олдинга ҳаракатланиш рухсат берилмайди.

4. Тутиб олишлар сони олиб борилмайди. Тўпга эгалик қилаётган жамоа уринишгача (попытка, try) ёки тўпни йўқотгунича (аутга чиқиш, олдинга пас, олдинга ўйин, узатилган тўпни пас узатишнинг рақиб томонидан тутиб олиниши) ҳужум қиласди. Қоидалардаги бу ўзгаришлар регбида унча тажрибага эга бўлмаган мактаб ўқувчиларини ўйинга рағбатлантиради. Улар тўпни ирғитишга эмас, назорат қилишга ҳаракат қиласдилар, натижада эса ўйин тўхтовсиз давом этади ва иштирокчи ҳамда томошабинларнинг тэг-регби ўйинига бўлган қизиқишилари ортишига олиб келади. «Токи тўп бизда экан, бизга қарши ҳисоб оча олмайдилар (гол урмайдилар)!»

5. Очколарни бериш (ҳисоблаш) тартиби – уриниш учун 1 очко.

6. Аралаш жамоалар ўйнаётганда жамоавий фаолликни қўллаб-қувватлаш учун уриниш агар қиз бола томонидан амалга оширилган бўлса, икки (2) очкога баҳоланади.

ОМАД!



Мазкур қўлланманинг таржима ва нашри Ўзбек товар хом-ашё биржасининг ҳомийлиги остида амалга оширилди.

Мазкур қўлланма юзасидан савол, фикр-мулоҳазалар учун Ўзбекистон Рөгби федерациясига мурожаат қилишингиз мумкин.

Иш: +99871 207 28 27

www.rugby.uz

info@rugby.uz

rustam.nabiyev@gmail.com

Манзил: Ўзбекистон Республикаси
100000 Тошкент,
Истиқлол кўчаси 51, 3-қават.

Тех.муҳаррир:
Арипжанова Д.У.

Дизайнер:
Далабаева Н.И.

Нашр.лиц. АИ№ 283, 11.01.16. Босишга руҳсат этилди 26.06.2020
Бичими 60×84 1/16. «Arial» гарнитурада рақамли босма усулида
босилди. Шартли босма табоғи 2,25.

Нашриёт босма табоғи 2,5.
Адади 200. Буюртма № 6.

«ILMIY TEHNIKA AXBOROTI-PRESS NASHRIYOTI»
Тошкент ш, Фарғона йўли, 222/7
Tel: +99871 2051401

UzEx TENDER

etender.uzex.uz

Боғланиш учун:

- +998 71 207-00-33
- 1162 (қисқа рақам)
- +998 71 213-33-45
- +998 71 213-33-51

uzexfeedbackbot

ЭЛЕКТРОН ТАНЛОВ ВА ТЕНДЕРДА ИШТИРОК ЭТИНГ

EXDOC

Электронный оборот счёта-фактур между компаниями

Возможности платформы

www.exdoc.uz

uzexfeedbackbot

+998 71 207-33-33

UZEX биржасининг электрон хужжат алмашинуви тизимидан фойдаланинг

БОЛАЛАР ТЭГ-РЕГБИ ЎЙИННИНГ ҚОИДАЛАРИ
(16 ёшгача)