

**ХАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК
ФАОЛИЯТИ**



**РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК
ФАОЛИЯТИ УЧУН
АМАЛИЙ ҚЎЛЛАНМА**







Ўрматли 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 мартдаги “Жисмоний тарбия ва спорт соҳасида давлат бошқаруви тизимини тубдан такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги Фармони ҳамда мазкур соҳага тегишли меъёрий-ҳуқуқий 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 халқаро 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 ўқув-машқ жараёнини таъминлаш, регбичилар, тренерлар ва ҳакамларнинг маҳорат даражаси ва малакасини доимий ошириб бориш учун қулай шарт-шароитлар яратиш, шунингдек, регбичи-спортчиларни тайёрлаш мақсадида ўзбек тилидаги илк манба спортчилар ва мураббийлар учун тайёрланди.

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

Мазкур дастур 6 та қисмдан иборат бўлиб, “Регби ўйинига тайёргарлик”, “Болалар учун Тэг-Регби қоидалари (16 ёшгача)”, “World Regby Мураббийлик фаолияти (Регбига кириш)”, “World Regby техник кўникмалар шаклланишининг асосий омиллари”, “Регби-7 ўйини бўйича мураббийлик фаолияти”, “Куч ва жисмоний тайёргарлик” қўлланмаларидир.

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

Сафоев С.С.

Ўзбекистон Регби федерацияси раиси



Регби-7 ўйини бўйича мураббийлик фаолияти

Регби-7 ўйини бўйича мураббийлик фаолияти учун амалий қўлланма

Мундарижа:

Умумий баён	3
Мақсадли натижаларга изоҳ	5
Ўйин самарадорлигининг мақсадли кўрсаткич- ларига изоҳ	6
Регби-7 ўйинидаги умумий хатолар.....	7

Мақсадли натижаларнинг батафсил баёни .9

Ҳужум

Тўпни қабул қилиш	9
Тўпни сақлаш.....	9
Бўш жой яратиш	10
Бўш жойдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш	16
Ёрдам ўйинчиларнинг ўйини.....	21

Ҳимоя

Тўп учун кураш	22
Ҳимоя майдондаги ҳужум масофани қисқартиради	22
Тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш (захват, tackle).....	31
Тўпни қайтариш	32
Ўйин самарадорлигининг мақсадли кўрсаткичларининг батафсил баёни	33



Ҳужум

Тўпни қабул қилиш	33
Тўпни сақлаш	43
Бўш жой яратиш	45
Бўш жойдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш	47
Ёрдамчи ўйинчиларнигн ўйини	57

Ҳимоя

Тўп учун кураш	59
Ҳимоя майдондаги ҳужум масофани қисқартиради	62
Тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш (захват, tackle).....	65
Тўпни қайтариш	65

Ўйинчиларни майдонда жойлашув ҳолати (позиция) ва танлов бўйича масъулият.....67

Хавбэк/скрамдаги ярим ҳимоячи ўйинчи	67
Хукер.....	67
Жамоани танлаш	68

ХАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛК ФАОЛИЯТИ
УМУМИЙ БАЁН



УМУМИЙ БАЁН





Умумий баён

Кириш

Халқаро Регби Кенгашининг Регби-7 ўйини бўйича мураббийлик фаолиятининг амалий қўлланмасига хуш келибсиз. Ушбу ишчи қўлланма уч хил усулда ишлатиш учун яратилган:

- мустақил манба (ресурс) сифатида,
- Регби-7 ўйинига кириш 1 даража курсига ёрдамчи сифатида қўшимча қўлланма,
- Регби-7 ўйини бўйича кўникмаларини ривожлантириш 2 даража курсига ёрдам сифатида.

Агар сиз курсда қатнашаётган бўлсангиз, ушбу манба (ресурс) регби-7 ўйини бўйича мураббий сифатида кўникмаларингизни ривожлантиришга ёрдам беради.

Инсон ҳаётида спортнинг мавжудлиги ижтимоий, жисмоний ва шахсий ривожланиш, шунингдек, маданий дунёқарашнинг кенгайиши учун катта фойда келтиради. Регби ўйини — кенг қамровли қизиқарли спорт туридир, ва сиз мураббий сифатида ўйинчиларнинг шахсий ривожланиши, жамоага тегишли бўлиш ҳисси ва ўз-ўзини ҳурмат қилишига ҳақиқий таъсир кўрсатишингиз мумкин.

Регби-7 ўйини 1 даража курси янги мураббийларга регби-7 ўйини бўйича мураббийлик фаолиятини олиб боришда ёрдам берадиган амалий инструментларни беришга йўналтирилган. Ушбу курс фақат тинглаш орқали амалга оширилиши мумкин. Курсни тинглаб бўлгач, иштирокчи Халқаро Регби Кенгашининг тегишли сертификатини олади.

Миннатдорчилик

Биз муаллиф ва таҳририят жамоасига фи-доликлари ва саъй-ҳаракатлари учун шунингдек, маслаҳат гуруҳига ушбу ўқув дастурини ривожлантиришга қўшган ҳиссалари учун чин дилдан миннатдормиз.

Муаллиф:

Ли Смит

Маслаҳатчи:

Джон МкЛин, Регби директори, Дублин университетининг Регби клуби

Дизайн ва нашр:

Компания "Sport Development"
www.sport-development.com



Регби-7 ўйини бўйича 2 даража курси – курс аккредитациядан ўтган ва аллақачон тажрибага эга бўлган регби-7 ўйини бўйича мураббийларни ривожлантиришга қаратилган. Ушбу курс мураббийлик фалоияти жараёни ва регби-7 ўйинининг техник жиҳатлари билан яқиндан танишади ва расмий баҳони ўз ичига олади. Курс давомида сиз мураббийлик кўникмаларини амалиётда қўллаш имконига эга бўласиз. Фурсатдан фойдаланиб, ҳамкасбларингиз ва World Rugby ўқитувчиси билан фикр ва билим алмашинг. Ушбу имкониятлар курс натижаларини баҳолаш учун ҳам асос бўлиб хизмат қилади.

Ушбу қўлланмани ўқиш ва/ёки курсда иштирок этиш сизга ёқади деган умиддаман.

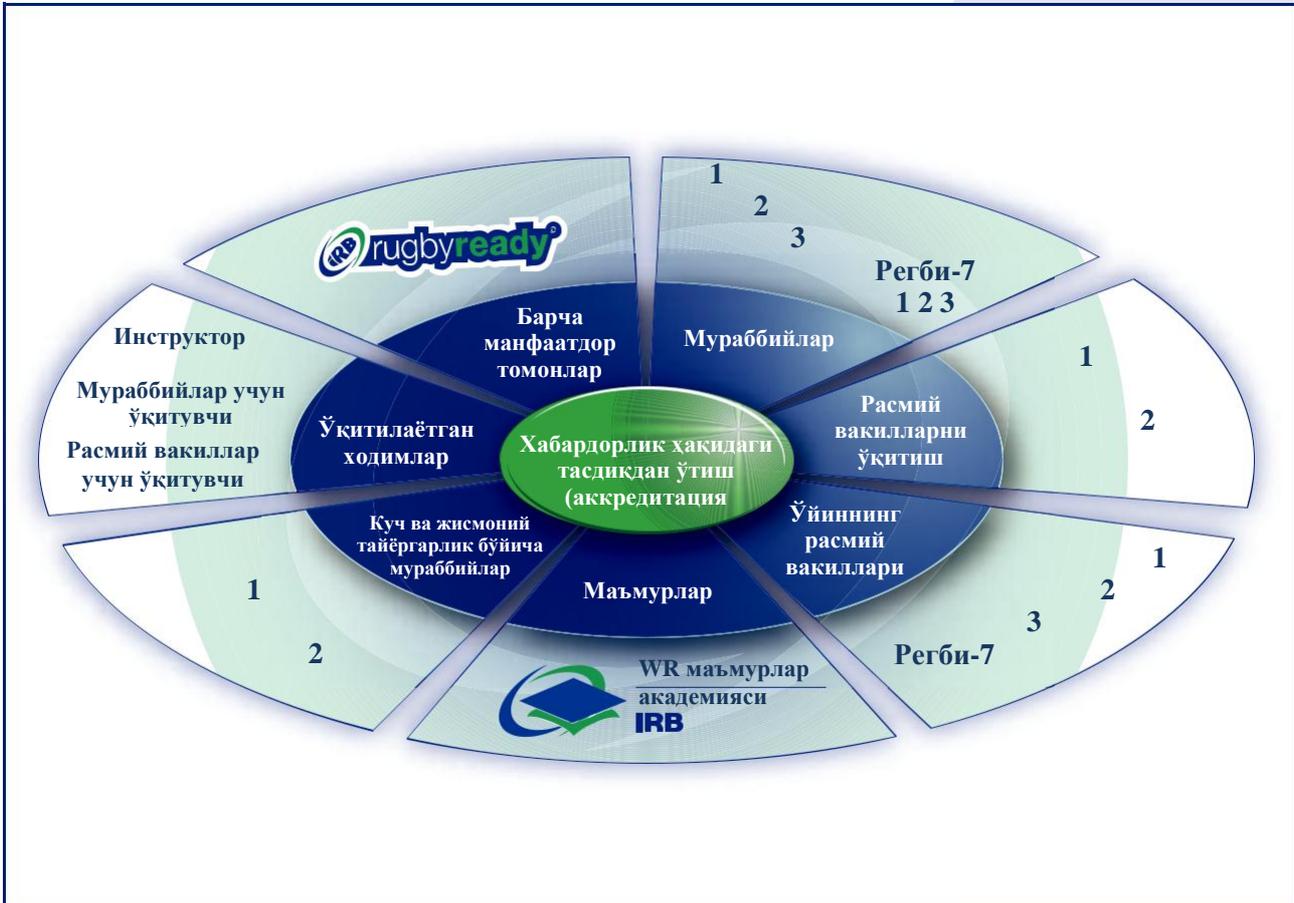
Марк Харрингтон
Ўқитиш бўйича менежер,
Халқаро Регби Кенгаши

Мазкур қўлланма ҳақида

Ушбу манба аввало, Халқаро Регби Кенгашининг Регби-7 ўйини бўйича мураббийлик фаолияти 1 ва 2 даражалари учун умумий қўлланма ҳисобланади. Тегишли курснинг ўтиши билан ушбу ишчи қўлланмани тегишли ишчи дафтарчалари билан тўлдириш мумкин.

Ўқитувчилар учун эслатмалар Халқаро Регби Кенгашидан алоҳида сўралиши мумкин.

Халқаро Регби Кенгашининг (World Rugby) ўқув ва тайёргарлик курслари



Халқаро Регби Кенгашининг (World Rugby) ўқув ва тайёргарлик курслари 1990 йилларнинг ўрталаридан бошлаб, сезиларли ўзгаришларга дуч келди ва World Rugby иттифоқ-аъзоларининг тажрибалари ҳамда “таркиб бўйича эксперт” бўлган World Rugby мураббийларининг кўникмаларидан фойдаланиб, мунтазам такомиллаштириб борилмоқда.

Юқоридаги диаграммада кўрсатилганидек, 2006 йилдан бошлаб, кўпроқ манфаатдор ёрдам бериш мақсадида World Rugby таъминоти кўпайтирилди. Энди барча курслар хабардорликка асосланган ва мураббийлар ҳамда ўйиннинг расмий вакилларининг контекстига мос келадиган ўқув ва тайёргарликни таъминлаш учун мўлжалланган.



Бундан ташқари, Халқаро Регби Кенгашининг курслари фақат World Rugby лицензиясига эга бўлган ўқитувчилар томонидан ўқитилади, улар ўзларининг техник ва намойиш кўникмаларини талаб қилинган стандартга мувофиқ намойиш этадилар. Барча рўйхатдан ўтиш ва сертификатлаштириш Ирландиянинг Дублин шаҳридаги Халқаро регби кенгашининг бош офисида амалга оширилади.

Регби-7 ўйинига кириш

Сўнги бир неча йил ичида регби-7 ўйини катта шуҳрат қозонди ва бугунги кунда дунёда ушбу спорт тури бўйича бир неча халқаро мусобақалар ўтказилмоқда.

Регби-7 ўйинига бағишланган адабиётни хайратланарли даражада топиш қийин. Юқори даражадаги мураббийлар – бу миллий терма жамоаларни бошқаришда бевосита иштирок этадиган машғул инсонлар.

Ушбу қўлланма расмийдан кўра норасмий равишда олиб борилган ўйинни доимий равишда муҳокама ва мунозара қиладиган расмий ҳисса сифатида ёзилган.

Қўлланма яқуний эмас, регби-7 ўйини каби тезкор ўйин учун яқуний қўлланма бўлмаслиги керак. Бироқ, ўйинни таҳлил қилиш ва унинг таркибга тизимли ёндашишни таъминлайди, бу ўйин режалари, ўйин комбинациялари ва жамоа тактикасини ишлаб чиқишда бошланғич нуқтаси бўлиб хизмат қилади.

Регби-7 ўйини қайси мақсадда ишлатилганидан қатъий назар: миллий жамоа учун истеъдодли ўйинчиларини ривожлантириш ёки регби ҳақида кам одам биладиган Иттифоқларда ўйинни оммалаштириш – унинг потенциалини фақат маълумотли ва тизимли мураббийлар ёрдамида ошириш мумкин.

Қўлланманинг мақсади

Ушбу қўлланманинг мақсади регби-7 ўйини мураббийларига ўйин тушунчасига асосланган ҳолда қобилият даражасида ўйинчилар билан ишлаш усуллари тўғрисида маълумот беришдир.

Мақсадли натижаларга умумий баён

ҲУЖУМ

- тўп учун кураш,
- тўпни сақлаш,
- бўш жойни ҳосил қилиш
- ушбу бўш жойдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш
- ёрдамни таъминлаш,
- очколар йиғиш.

ҲИМОЯ

- тўп учун кураш олиб бориш,
- ҳимоя майдонидаги ҳужум масофани қисқартириш,
- тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш (захват, tackle),
- тўпни ўйнаш (тўп учун кураш).

Ўйин самарадорлигининг мақсадли кўрсаткичларига изоҳ

Савол: мақсадли натижаларга қандай эришиш мумкин?

Жавоб: кўникмалар, комбинациялар, ҳужум ва ҳимоя тактикаларини ишлатиш ёрдамида.

ҲУЖУМ

- Тўпни ўйнаш/ тўп учун кураш
 - Дастлабки зарбалар,
 - Скрамлар (схватка, scrum),
 - Йўлаклар (коридор, outline).
- Тўпни сақлаш
 - қўллар билан ўйнаш,
 - майдондаги жойлашув,
 - майдоннинг ён томони
 - олдинга йўналишдаги майдон



Ҳимоя оралиғидан ўтиш

- тутиб олишдан (захват, tackle) олдин
- тутиб олиш ҳаракатида ва тутиб олиш орқали (захват, tackle),
- ёрдам,
- ён томондан ёрдам,
- олдинги йўналишдаги ёрдам.

ҲИМОЯ

• Тўп учун кураш

- Рақиб жамоанинг скрам (схватка, scrum) ва йўлақда (коридор, lineout) тўпни тўғри узатишига халақит бериш, уларнинг имкониятларини чеклаш.

• Ҳимоя майдонидаги ҳужум масофани қисқартириш

- Жойлашувни (тузилиш) сақлаган ҳолда олдинга ҳаракатланиш.

- “ўйинчига ўйинчи” ҳимоя ёки ҳудудни ҳимоя қилиш – бу бир усулдан иккинчи усулга мослашиш қобилияти.

- “Свипер” ёрдамида орқа бўшлиқни ёпиш.

- Вақтни чеклаш ва ҳужумни чуқурроқ шаклланишига мажбур қилиш учун ҳимоя майдондаги ҳужум масофани қисқартириш.

- Ташқаридан ичкарига эмас, ичкаридан ташқарига ҳимоя.

• Тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш

- Олдинга югураётган тўп ушлаган ўйинчини тўхтатиш мақсадида тутиб олиш (захват, tackle),

- Тўпни ушлаб олиш мақсадида тутиб олиш (захват, tackle),

- Тутиб олишлар сериясидан фойдаланиш.

• Тўпга эгалик қилиш/ ҳужум

- Ўйинчилар тўп ҳаракатини тезлаштиришлари учун майдондаги чуқурроқ жойлашувини сақлаш. Ердаги эркин тўп – тўпни тез кўтариш ва бўш жойга узатиш.

- хушёрликни сақлаш.

- тўп тутиб олингандан сўнг дарҳол “свипер” йўқлигидан фойдаланиш.



Жамоани танлашда асосий қобилиятлар (параметр) рўйхати

Асосий қобилиятлар (приоритетлар)

- тезлик,
- қўллар билан ўйнаш кўникмалари,
- рақибни айланиб ўтиш кўникмалари,
- тутиб олишлар ҳаракатини бажариш ва эркин тўпга эга бўлиш,
- анаэроб жисмоний ҳолат / форма,
- асосий кўникмалар:
 - тўпни дарвозага тепиш,
 - йўлак (коридор)/ скрам (схватка),
- жамоавий интизом ва тузилмани сақлаш учун ўзини-ўзи бошқариш.

Регби-7 ўйинида кенг тарқалган хатолар

• Ўйинчилар майдонда етарли даражада чуқур сафланмайдилар, шунинг учун тўпни олиш учун улар тезликни пасайтириши ва орқага чекиниши.

• Тўп ушлаган ўйинчини орқасидан ёрдам бериш ўрнига майдон кенглиги бўйлаб ҳаракатланиш.

• Рақибнинг босими остида интизомнинг йўқлиги, бу ҳужум ёки ҳимояда комбинацияларни йўқотишга олиб келади.

• Ёмон тайёргарлик: ҳужумда ҳам, ҳимояда ҳам энг кўп такрорланадиган вазиятларга ўйин комбинацияларининг йўқлиги.

• Ҳужумда ўйинчиларни тўпланиши ҳимоячи жамоанинг тўп ушлаган ўйинчидан тўпни олиб қўйишига ва ёндан ўйинчиларни четлаб ўтишга олиб келади.

• Якка ўйнаш ва жамоадошлариздан ажралиш.

• Рак ёки мол ҳолатида тўп учун курашда жуда кўп ўйинчиларни жалб қилиш. Яхшиси, бир ёки икки ўйинчини ишлатган маъқул, шунда тўпни ютиб олишда жамоага ҳужум қилиш учун ўйинчилар бўлади, акс ҳолда – ҳимоя учун.

ХАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИҚ ФАОЛИЯТИ

МАҚСАДЛИ НАТИЖАЛАРНИНГ БАТАФСИЛ БАЁНИ



МАҚСАДЛИ НАТИЖАЛАРНИНГ БАТАФСИЛ БАЁНИ



МАҚСАДЛИ НАТИЖАЛАРНИНГ БАТАФСИЛ БАЁНИ

ҲУЖУМ

Тўпни қабул қилиш

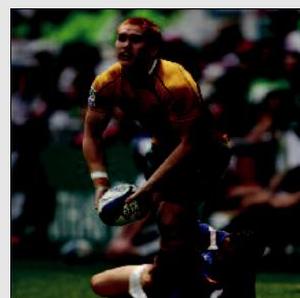
Регбининг барча турлари каби тўпни ютиб олиш ва уни сақлаш жамоанинг устувор вазифаларидандир. Шунинг учун скрам (схватка), йўлак (коридор) ва дастлабки зарбалар жуда муҳим, гарчи регби-7 ўйинида унчалик кўп бўлмаса ҳам.

Регби-7 ўйинида жуда кўп очко тўплаш мумкинлиги сабабли дастлабки зарбалар устувор ўринда туради. Кичкина қоидабузарликлар бўлса, скрам иккинчи даражали вазифа бўлади, ва коридорлар охирги устувор бўлади, чунки жамоалар одатда, тўп аутдан ташқарига чиқмаслигига ҳаракат қиладилар. “Ўйин самарадорлигининг мақсадли кўрсаткичлари” бўлимида стандарт вазиятларда тўпни қандай ўйнаш кераклиги тасвирланади.

Тўпни сақлаш

Агар рақиб уларга босим ўтказса ҳам, ўйинчилар тўпни сақлаб қолишни билишлари керак. Тўпни сақлаб туриш учун улар жойларида қолишлари мумкин ёки ҳатто орқага ҳаракат қилишлари мумкин.

Ўйинчи ерга йиқилиши биланоқ, тўпни қўйиб юбориши керак. Айнан шунинг учун тўп ушлаган ўйинчи тўпни сақлаб қолиши учун контактда оёқларини елка кенглигидан ҳам кенгроқ мустаҳкам тутиши ва ерга йиқилишини олдини олиш учун оғирлик марказини пастроқ тутган ҳолда жисмоний қобилиятга эга бўлиши ўйинчи учун энг муҳим аҳамиятлидир.



Тўпни сақлаш

Тўп ушлаган ўйинчи тўпни сақлаш учун “орқага чекиниш йўллари”ни ўйлайдими?



Тўп ушлаган ўйинчи рақиб томонга ён томони ёки орқаси билан ўгирилиб, ёрдамчи ўйинчига тўпни етказиб бера олиши ёки жамоадоши контактга кириб, тўпни сақлаб қолишини таъминлаши керак.

Ёрдамчи ўйинчи тўпдан биров тепароқдан елка билан контактга кириши керак. Ёрдамчи ўйинчи контактда олдинга ҳаракатлана олиши учун тўп ушлаган ўйинчи тўпни тахминан бел даражасида ушлаши керак. Ёрдамчи ўйинчи нафақат тўпни сақлаши ва олдинга ҳаракатланиши, балки шунингдек, мувозанатни сақлаш учун бир қўл билан тўп ушлаган ўйинчи билан боғланиши керак. Шундай қилиб, тўп ушлаган ўйинчи оёқда қолади ва тутиб олиш (захват) ҳаракати каби тўпни дарҳол ўйнашга ҳожат қолмайди.

Тўпни сақлаш таъминланганидан сўнг ҳужумга қайта шайланиш ва керакли тузилишга эга бўлиш учун ёрдамчи ўйинчи дарҳол бўш жойдаги ўйинчига тўпни узатиши керак.

Агар тўп ушлаган ўйинчи ерга қуласа, у дарҳол тўпдан биров нарига думалашу ёки ҳужумни давом эттириши учун тутиб олиш ҳолатидан (захват) тезда тўпни орқага узатиши керак.

Тўпни сақлаш

Тўп ушлаган ўйинчи тўпни сақлаши учун “чекиниш йўлини” ўйлайдими?

Мақсад – гуруҳлашган ўйинчилардан четлашиб, тўпни ёрдамчи ўйинчига четга узатиши керак. Тутиб олинган ўйинчи рақиб томонидан ён томонга босим билан силжитиб борилганда тутиб олиш (захват) натижасида барбод бўлган майдондаги жойлашувни қайта тиклаш учун дарҳол ерга йиқилиши керак.

Барча ҳолатларда ўйинчилар ўзларининг вазифалари асосида тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажаришга киришишлари керак. Бу қачон ва қандай контакт бўлишини олдиндан билиш қобилиятини талаб қилади, шунда ўйинчилар тўп учун кураш бошланишидан олдин нима қилиш кераклигини дарҳол билиб оладилар.

Бўш жойни ҳосил қилиш

Бўш жой икки йўналишда мавжуд бўлиши мумкин, у **ёнланма** – майдоннинг эни бўйича ёки майдон узунлиги бўйича бўлиши мумкин.

Ёнланма бўш жой

Майдоннинг кенглиги бўйлаб ён томондаги бўш жой ҳужум пайтида жамоадошининг жойлашиши ёрдами билан яратилиши мумкин.

Албатта, тўпни сақлашнинг энг яхши услуби – бутунлай контактдан қочишдир. Бўш жойдаги ўйинчига тўпни ҳаракатлантириш, охир оқибат олдинга интилишга имкон беради, чунки бу идеал сценарий бўлиб, барча ўйинчилар тўпни олиш имконияти билан ўйинда қоладилар.

Тўп майдоннинг ўйинчилар тўпланган жойида бўлса, уни дарҳол бўш жойга узатиш керак. Ўйин вариантларининг мавжудлигини таъминлаш учун ўйинчилар бир жойда тўпланмасликлари керак, балки майдон кенглиги бўйлаб тарқалишлари керак. Энг яхшиси, тўпни бўш жойга пас орқали узатиш керак, аммо ўйин давомида бунинг ҳар доим ҳам имкони бўлмайди. Бундай ҳолда, тўпни ер бўйлаб орқага думалатиш мумкин ёки қисқа зарба билан тўпни орқага жамоадошига тепиши мумкин.

Истисно равишда бу ўйин ҳисоб майдони ёнида ўтказилганда юзага келган вазият. Бу ерда тўпни қабул қилаётган ўйинчи бир вақтнинг ўзида ҳисоб майдонини ёриб ўтиши учун яқинроқ ҳаракатланиши ва ёрдамчи ўйинчилардан фойдлаланиш учун ўзида тўпни сақлаб қолиши керак. Тўп ушлаган ўйинчи олдинга қанчалик кўпроқ ҳаракатланса, ёрдамчи ўйинчилар олдинга ҳаракатланиб, пасни қабул қилишлари учун бўш жой кенг яратилади, ҳужумчи жамоанинг шаклланиши ҳимоя жамоани орқага чекинишга мажбур қилиши мумкин.



Бўш жойни ҳосил қилиш

Ҳимоячи ўйинчилар четлатилди ва тўп яхшироқ вазиятда турган жамоадошига узатилди.

Ҳимоячи жамоа ўйинчилари ҳужумчи жамоанинг индивидуал ўйинчиларига қарши ҳимояни ўз зиммаларига олишлари лозим, шунинг учун улар майдон кенглиги бўйлаб тарқалишлари керак. Ҳимоянинг индивидуал ҳимоячи ўйинчилари оралиғида яратилган бўш жой орқали ҳужумга ўтиш мумкин.

Ҳужумчи ўйинчи ўзининг устун кўникмаларидан фойдаланиб, ҳимоя чизиғида турган ҳимоячи ўйинчининг ё ўнгдан ё чап томонидаги бўш жойидан айланиб ўтиши мумкин.

Қаранг: Диаграмму 1-1: майдоннинг ён томонидаги бўш жой – 1 вазият.



Иккинчи вариант: ҳужумчи ўйинчи жойлашувнинг бошқа қисмидаги икки жамоадоши орасидаги бўш жойга кириши мумкин. Ҳимоячи бўш жойни икки ўйинчидан, яъни тўп ушлаган ўйинчи ва пас узатилган ўйинчидан ҳимоя қилишга мажбур, шунинг учун улар орасидаги бўш жойга кирган қўшимча ўйинчи ҳимояни тиклашга қадар олдинга ҳаракатланиши мумкин.

Қаранг: 1-2 диаграмма: Майдоннинг ён томонидаги бўш жой – 2 вазият.

Ҳар қандай жойлашувда ўйинчилар етарли даражада бир-бирларидан узоқроқда туришлари керак, шунда ҳимоячи ўйинчи бўш жойни битта ўйинчидан ортиқ бошқа ўйинчилардан ҳимоя қила олмайди. Бунга ҳужумнинг йўналиши (траектория) ёрдам беради. Ҳаракат йўналиши дастлаб ўйинчини ушлаб турган танланган ҳимоячи ўйинчи томон йўналтирилади. Агар ҳимоячи ўйинчи ёрдам бериш учун четга сурилса, тўп ушлаган ўйинчи олдинга ҳаракатланади. Бироқ, ўйинчилар майдоннинг бутун кенглигини эгалламасдан бир-бирларига бироз яқинроқ туришлари мумкин. Бу майдоннинг ён чизиғидаги бўш жойни, яъни бўш жойдаги охириги ўйинчининг орқасида ҳосил қилинади. Бундай ҳолда, икки ҳимоячи ўйинчи орасидаги бўш жойдан эмас, балки майдон ташқарисидаги бўш жойдан фойдаланган маъқул.

Қаранг: 1-3 диаграмма: Майдоннинг ён томонидаги бўш жой – 3 вазият.



Бу бўш жойда ҳаракатланаётган ўйинчида етарлича жой мавжуд, шунинг учун керакли тезликни ҳисобга олган ҳолда, у очко тўплаши мумкин. Агар бундай бўлмаса, ўйинчи ёрдам келмагунга қадар вақтни ютиб олиши ва ёрдамчи ўйинчига бўш жой ҳосил қилиши учун ҳаракат йўналишларидан (траектория) фойдаланиши керак.

Бунинг учун ўйинчи ҳаракат йўналишини (траектория) ўзгартириб, ҳимояни ёрдамчи ўйинчилардан олиб кетиши керак. Агар ўйинчи чапга ҳаракатланса, ўнгда бўш жой ҳосил бўлади, агар ўйинчи ўнгга ҳаракатланса, чапда бўш жой ҳосил бўлади.

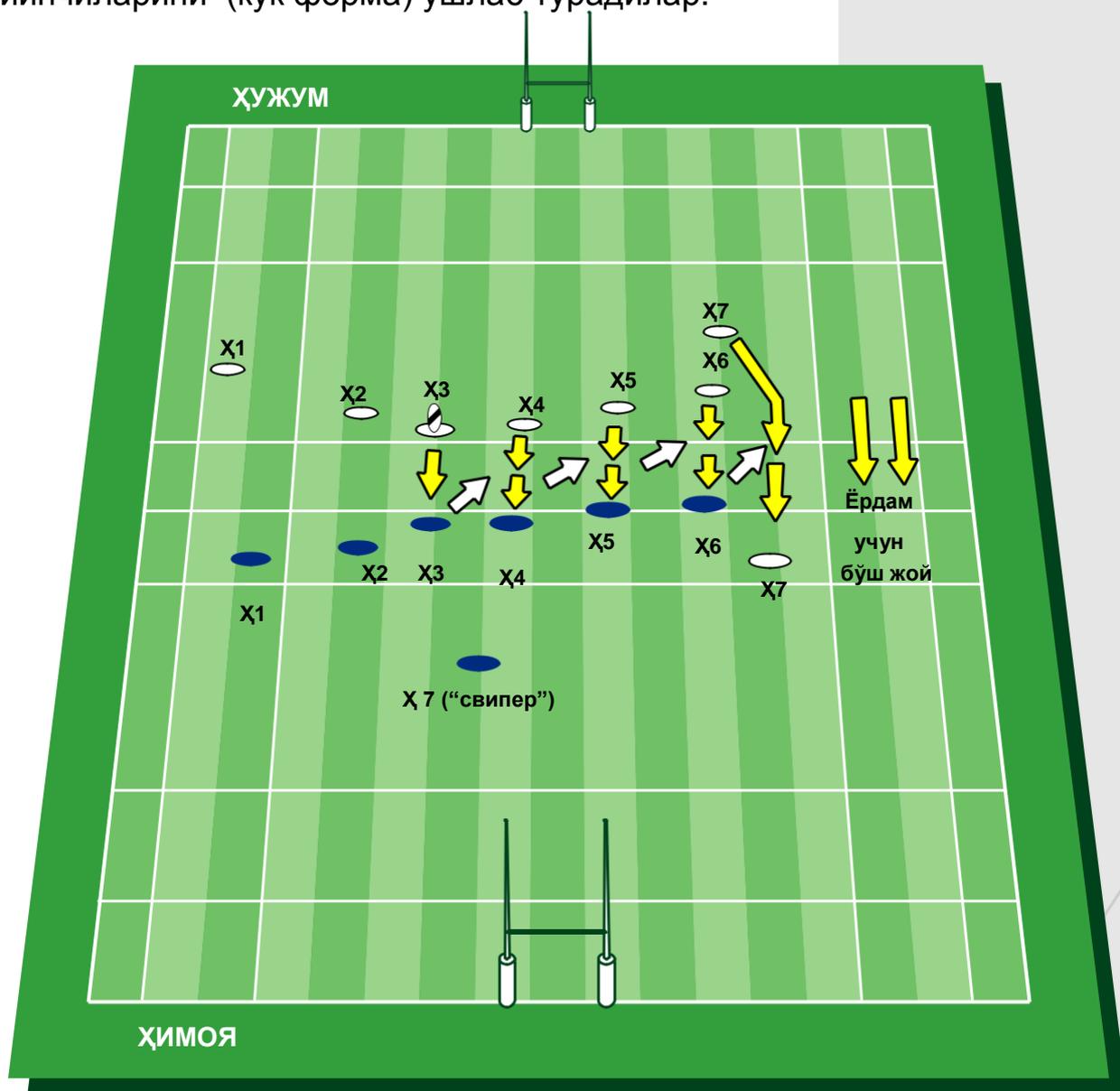
Бўш жойни ҳосил қилишнинг энг яхши усули – бу ёрдамчи ўйинчи олдинга югураётган пайтда майдоннинг ичига югуриши – бунда бўш жой ҳимоя томондан уларнинг ташқи томонида ҳосил бўлади. Бу шунингдек, бўш жойга югураётган ўйинчиларга ёрдам бериш учун қулай пас узатиш имкониятини беради.

Яна бир вариант – ёрдам ва ҳимоядан узоқлашиш, йўналишни доимий равишда ўзгартириб туриш, лекин ён чизиқ томонга алмашиб ҳаракат қилиш. Агар ўйинчи ҳимояни ташқи томондан айланиб ўтолса – аъло, агар ўтолмаса – икки қийинчилик пайдо бўлади. Биринчиси, бундай вазиятда бўш жойга пас узатиш қийин бўлади; иккинчидан, тўп ушлаган ўйинчини бундай ҳаракатланиши ҳимоячиларни бўш жойга олиб келади.



1-3 диаграмма: Ён томондаги бўш жой

3 вазият: ҳужумчи 7 ва ҳужумчи 6 (оқ форма) учун қулай тўсиш ҳолати. Ҳужумчи 3, ҳужумчи 4 ва ҳужумчи 5 лар ҳужумчи 6 ва ҳужумчи 7 учун ташқи томондан бўш жойни ҳосил қилиб, ўзларининг ҳимоячи ўйинчиларини (кўк форма) ушлаб турадилар.



Майдон узунлигидаги бўш жой

Майдон узунлигидаги бўш жой – икки жамоа ўртасидаги бўш жойдир. Тутиб олиш (захват, tackle), йўлак (коридор, lineout), рак (ruck) ва моллардан (maul) – бу “ўйиндан ташқари чизиқ” ва ҳимоячилар жойлашган чизиқ орасидаги масофа.

Қаранг: 2-1 диаграмма: майдон узунлигидаги бўш жой – 1 вазият.

Регби-7 ўйинида кўпинча рак (ruck) ва молларни (maul) шакллантириш орқали бўш жой ҳосил қилишнинг имконияти йўқ. Бу тўпни сақлаб қолиш учун ўйинчилар контакт қилмасликка ҳаракат қилишнинг натижаси. Шунингдек, ўйинда кам сонли ўйинчилар иштирок этадилар ва контакт содир бўлган ҳолатларда рак ёки мол ҳолатларига олиб келмаслиги мумкин.

Бу шуни англатадики, ўйиннинг ушбу жиҳатларида бўш жой ҳосил қилинишига қарамай, мол ва рак регби-15 га қараганда анча камроқ шаклланади. Шундай қилиб, регби-7 ўйинида кўпинча очиқ ўйинда қўлланиладиган “ўйиндан ташқари” қоидалари мавжуд. Бу қоидалар, асосан, ҳужумчи жамоасига ишлатилади, айниқса: ҳужумчи ўйинчи “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўлса, ва агар у охириги тўп билан ўйнаган жамоадоши олдида тўп билан ўйнаса.

Бунинг натижасида регби-7 ўйинида майдон узунлигидаги бўш жой фақат ҳужумчи жамоанинг ҳимоя камчиликларидан фойдаланиш қобилияти туфайли ҳосил бўлади.

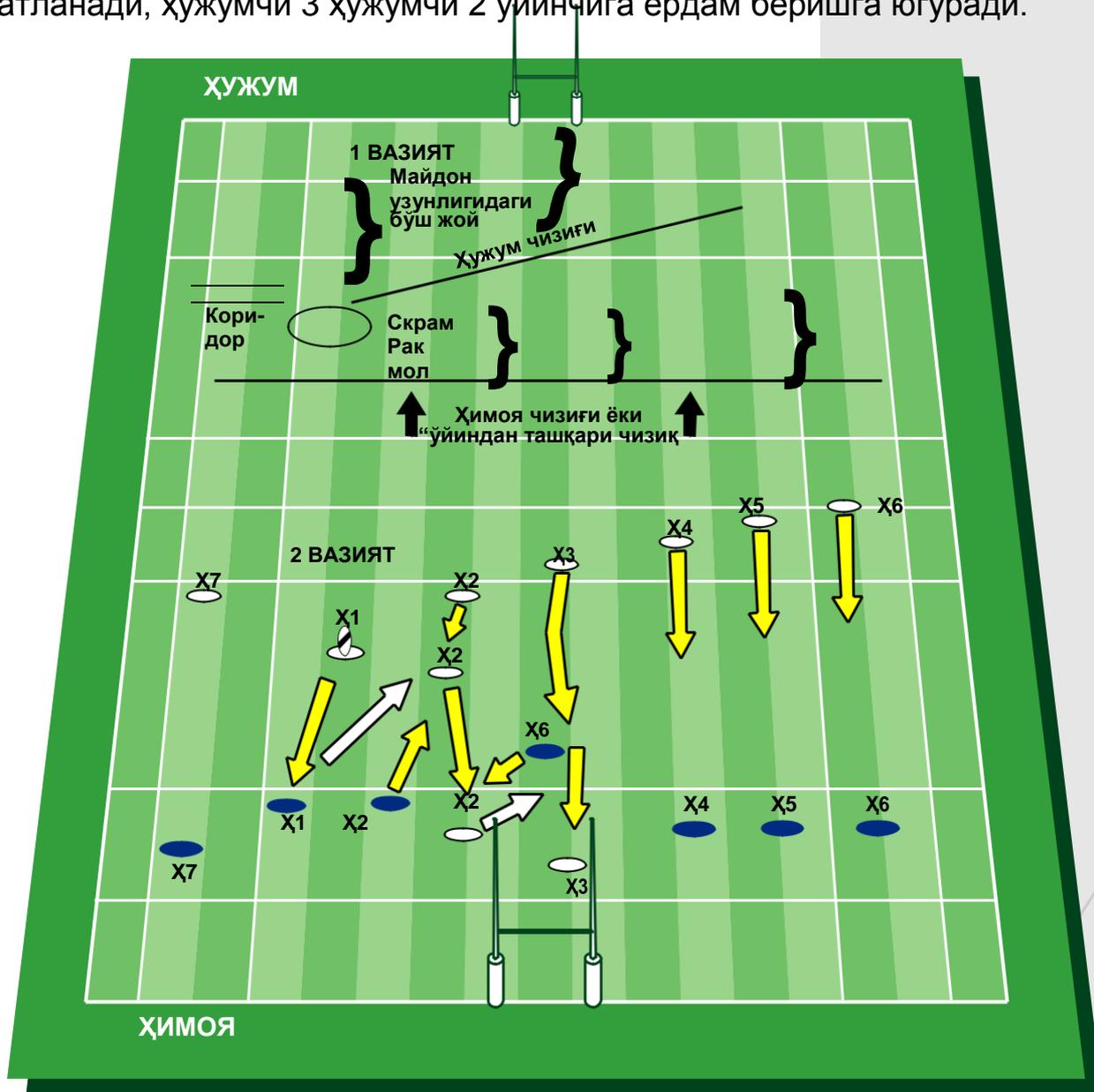
Агар ҳужумдаги жамоа ҳимоячи жамоа шаклланишининг бузилишини ишлата олса, улар бўш жой ҳосил қилишлари мумкин. Кўпинча, олдинга ҳаракатланаётган ҳимоячи ўйинчилардан биронтаси олдинга чиқиб кетса, ҳимоя чизиғида бўш жой ҳосил бўлади.

Қаранг: 2-2 диаграмма: майдон узунлигидаги бўш жой – 2 вазият.



2-1 ва 2-2 диаграммалар: Майдоннинг ён томонидаги бўш жой
1-вазият: Фаза ўйинидан майдон узунлигидаги бўш жой.

2-вазият: Майдон узунлигидаги бўш жой ҳимоя чизиғидаги бўшлиқдан фойдаланиш орқали ҳосил қилинади. Ҳимоячи ўйинчи 3 (кўк форма) жамоанинг жойлашув изиғидан чиқади. Ҳужумчи ўйинчи 2 бўш жойдан фойдаланиб, ҳимоячи 2 ва ҳимоячи 3 оралиғидан олдинга ҳаракатланади, ҳужумчи 3 ҳужумчи 2 ўйинчига ёрдам беришга югуради.



Агар ҳужум ҳимояга хавф туғдирса олмаса, уларда ҳужум учун камроқ бўш жой бўлади, чунки ҳимоя жамоаси “ўйиндан ташқари чизиқ” билан чекланмайди ва шунга мос равишда ҳужум учун бўш жой ҳосил бўлмайди.

Айнан шунинг учун жамоалар ҳимоядан узоқлашиб, ўз дарвозалари чизиғига ўтиш орқали бўш жой ҳосил қилишга ҳаракат қиладилар. Охир оқибат улар олдинга ҳаракатланишларига тўғри келади. Бироқ, улар орқага қадам қўйган позициядан олдинга ҳаракатланиши жуда қийин ва яхши тажриба талаб этилади.

Ҳужумчи ўйинчилар улар билан контактга кирганларида ҳимоячи ўйинчилар иккала томондан ўйинга киришлари мумкинлигини унутмасликлари керак. Бироқ, 2000 йил январ ойининг охирида Халқаро Регби Кенгаши ўйинчилар тутиб олиш (захват) ҳаракатига ўзларининг томонларидан киришлари кераклигини талаб этувчи ўйин қоидаларига экспериментал ўзгартириш киритганини унутманг. Бу ҳужум жамоаси учун бўш жой ва вақтни ҳосил қилади.

Жамоалар ўртасидаги майдон узунлигидаги бўш жой жуда катта бўлиши мумкин, чунки ҳужумчи жамоага ҳужум қилиш учун вақт бериш билан бирга, ҳимоячи жамоани ҳимоя қилиш учун ҳам вақт беради. Тан олиш керакки, ўйинчиларнинг юқори даражадаги кўникмалари ўйинчиларга бўш жой кам бўлса ҳам ҳужум қилишга имкон беради. Қанчалик кам бўш жой бўлса (қўйилган мақсадга эришишга имкон бериш шарти билан), шунчалик ҳимояда реакция қилиш учун кам вақт бўлади.

Ҳужум ва ҳимоя чизиғи ўртасида бўш жой мавжуд бўлсада, ўйинчилар ҳимоя орқасидаги бўш жойни ҳисобга олишлари керак.



Ҳимоя чизиғидан ўтиш

Ҳимоянинг биринчи чизиғини босиб ўтгандан сўнг тезкорлик уриниш (попытка, try) ҳаракатини таъминлайди.

Оёқ билан зарба бериш ва ундан кейин ушбу бўш жойдан фойдаланиш ва тўпга эга бўлиш дарҳол натижаларни бериши мумкин. Аммо исталган натижаларга эришилмаса ҳам, ҳимоя катта ҳажмдаги ўйинчиларни олдинга ҳаракатланиши ва тутиб олиш (захват) ҳаракатини ишлата олмаслиги учун яна оёқ билан зарба бериши мумкин.

Бўш жойдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш

Бўш жой ҳужум учун вақт яратади. Бироқ, ҳужум фақат ҳужумчи жамоа ҳимоя чизиғини майдоннинг кенглиги бўйлаб тарқалишга мажбур қилганда муваффақиятли бўлади. Бундан ташқари, ҳужумчи ўйинчилар бир-бири билан майдонда чуқур жойлашганда муваффақият эҳтимоли катта бўлади.

Қуйидаги вариантлардан бири: югуриш, пас узатиш ва тўпни оёқ билан тепиш тўп ушлаган ўйинчига кўпроқ вақт бериш учун чуқурлик етарли бўлиши керак.

Тўпни олиш учун олдинга ҳаракатланиб, ҳимоячи жамоанинг реакция вақтини қисқартириш учун бўш жойни камайтириш мумкин. Тўп ушлаган ўйинчи олдинга ҳаракатланишни бошлаши биланоқ, ҳимоя хавфни ҳис қилади ва тўп узатилмагунга қадар ушлаб турилади.

Бу ҳимоя чизиғига етарлича яқин бўлиши мумкин. Шунинг учун агар тўпни қабул қилувчи навбатдаги ўйинчи пас узатаётган ўйинчига нисбатан текис бўлиб жойлашса, унда реакция учун кам вақт ва бўш жой кам бўлади.

Тўп узатаётган ўйинчи бу вазиятни эрта пас узатиш билан тўсиб қўйиши мумкин, аммо бундай ҳолда у ҳимоячи ўйинчини чалғита олмайди. Акс ҳолда, ёрдамчи ўйинчи майдонда жойлашув чуқурлигини кўпроқ сақлаб туриши мумкин, аммо бу ҳолда пас узатаётган ўйинчига одатдагидан тўпни орқага узоқроқга қайтаришга мажбур бўлади.

Бундай ҳолатда ҳужумчи ўйинчилар олдинга ҳаракатланиш пайтида ёрдамчи ўйинчилари майдонда шаклланишнинг чуқурлигини сақлаб туришлари керак.

Биз юқорида “3-тамойил - бўш жойни ҳосил қилиш” бўлимида ҳимоя чизиғидан ўтишни айтиб ўтган эдик. Асосий намуна (шаблон) – майдон узунлигидаги бўш жойда ҳимоячи ўйинчилардан кўра, кўпроқ ҳужумчи ўйинчилар жалб қиладиган вазиятни яратишдир. Қачонки, ҳимоячи ўйинчилари билан тўсилмаган ҳужумчи ўйинчига тўп узатилса, у олдинга ҳаракатланади.

Бу ерда тезлик жуда муҳим, чунки ҳимоя барча ҳужумчи ўйинчиларни бирга қарши икки ёки иккига қарши уч вазиятга нисбатан тақсимлашни амалга оширади. Ўйин вақтида бундай вазиятлар ўйинчиларни ушбу турдаги ўйинларга тайёрлаш учун машғулотларда машқ қилиш керак.

Олдинга ҳаракатланаётган ўйинчи ўйинчилар орасидаги бўш жойга ҳаракатланганда, олдинга ҳаракатланишни олдини олиш учун ҳимоячи ўйинчи ўз позициясидан бошқа позицияга ҳаракатланади. Агар бу вазиятда ҳужумчи ўйинчи тўхтатиб қолинса, у ҳужумчи ўйинчи ҳимоячи ўйинчи қаердан келганини билиши керак ва ўша тарафга тўпни бўш жойга жамоадошига узатиши керак, шунда у яна олдинга ҳаракатлана олади.

Қаранг: 3-1, 3-2 ва 3-3 диаграммалар: бўш жойдан фойдаланган ҳолда олдинга ҳаракатланиш.

Иккинчи ўйинчи ҳам ушлаб қолиниши мумкин, аммо бундай эътибор яна шунга ўхшаш имкониятни яратади. Ёрдамчи ўйинчилар бундай имкониятларни унутмасликлари ва бир хил чизиққа ўтишлари керак, шунда ҳужумнинг тузилиши майдоннинг кенглиги бўйлаб жойлашган ён комбинациядан майдон узунлигидаги комбинацияга ўзгаради.



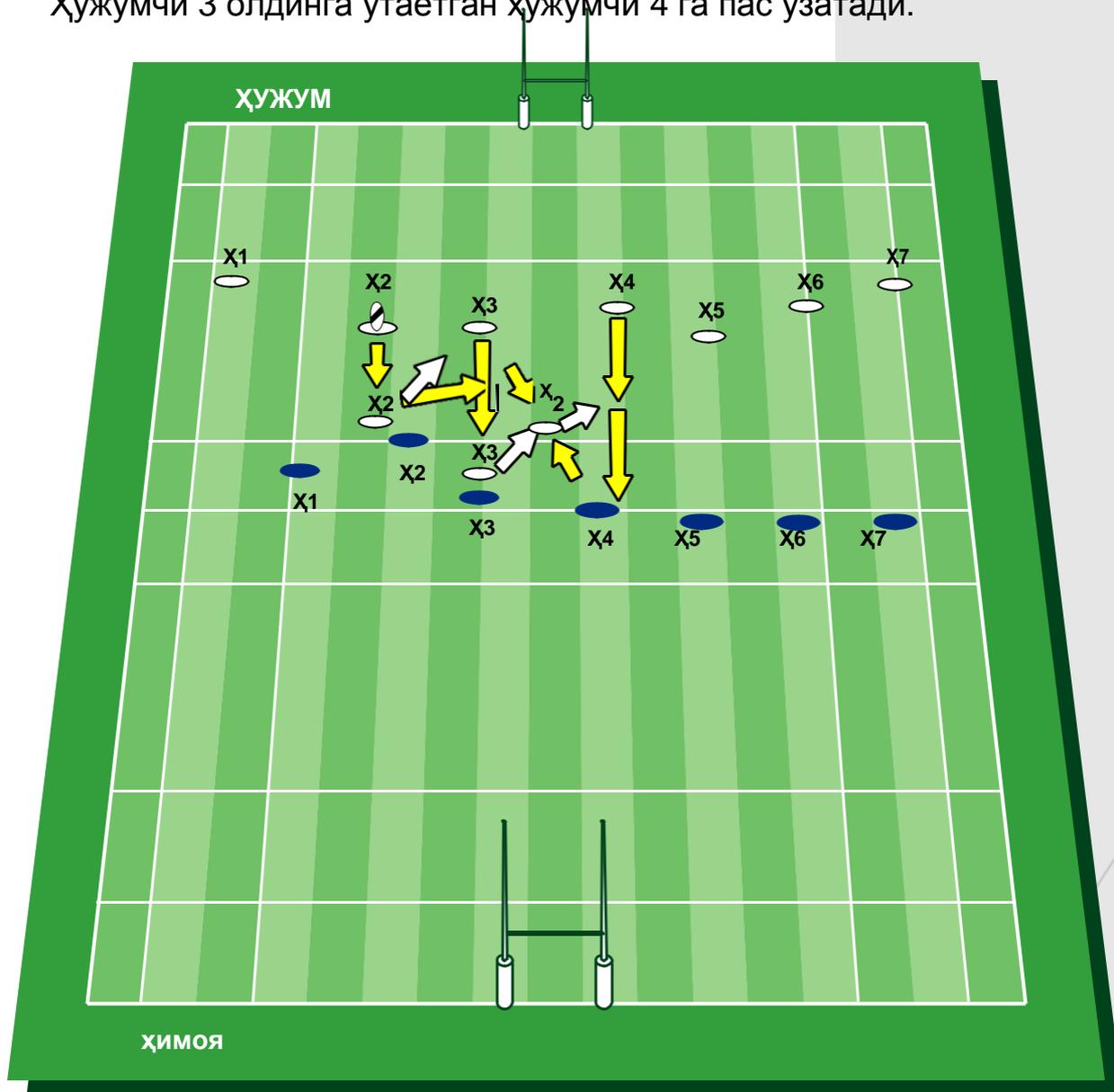
Бўш жойга пас узатиш

Ҳимоя ушлаб қолинган, аммо тўп ушлаган ўйинчи дарҳол пас узатишга тайёрми?

3-1 диаграмма: Бўш жойдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш

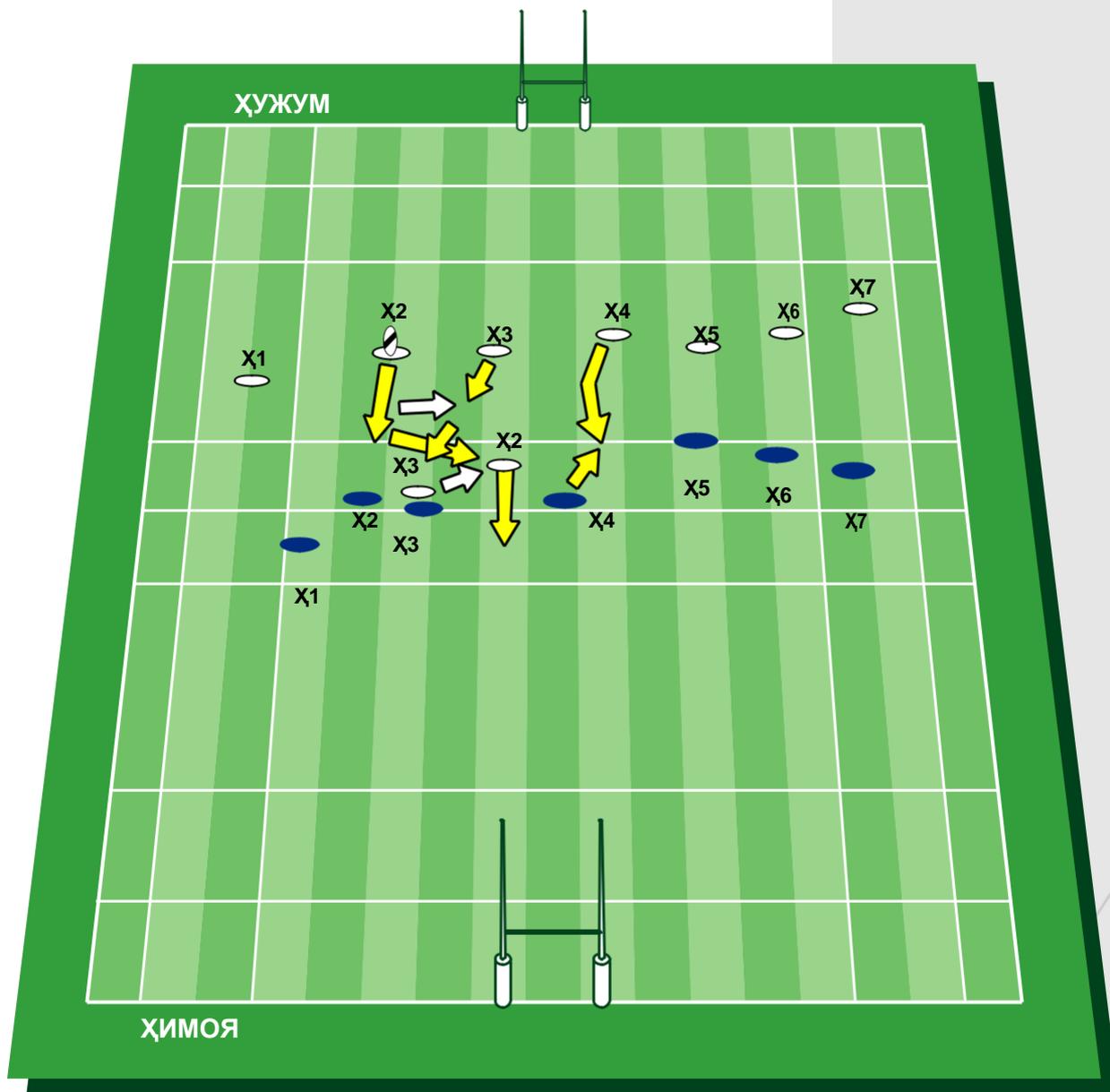
1 вазият

- Хужумчи 2 ҳужумчи 3 ва ҳужумчи 4 орасидан ўтади.
- Ҳужумчи 3 тўғридан-тўғри ҳимоячи 3 томонга югуради.
- Ҳужумчи 2 ўйинчилар орасидаги бўш жойга киради.
- Ҳимоячи 4 тутиб олишга (захват) ҳаракатланади.
- Ҳужумчи 3 олдинга ўтаётган ҳужумчи 4 га пас узатади.



3-3 диаграмма: Бўш жойдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш

3 вазият: ҳужумчи 4 ҳимоячи 3 ва ҳимоячи 4 ўртасидаги бўш жойни ошириш учун ҳимоячи 4 ни ўзига тортади ва ҳужумчи 2 ҳимоячи 3 ва ҳимоячи 4 орасидан олдинга ҳаракатланади.



Ўйинда ёрдамчилар

Регби-15 ўйинида бир нечта истиснолардан ташқари, ёрдамнинг асосий шакли ўйинчиларнинг тўпга яқинлигини ўз ичига олади, шунда тўп ушлаган ўйинчи контакт пайтида тўғридан-тўғри ёрдамга эга бўлади. Бу тўпни сақлашни таъминлайди.

Регби-7 ўйинида контакт ҳолатларининг камдан-кам ҳолатлари яқин ёрдамни унчалик муҳим эмаслигини англатади.

Тўп ушлаган ўйинчи тўпланиш орқали ҳимояни ўзига жалб қилади. Бу майдоннинг кенглиги бўйлаб ҳужум қилиш учун ишлатилиши мумкин бўлган бошқа бўш жойни яратади. Агар ҳужумчи ўйинчилар тутиб олиш (захват) атрофида бирлаштирилган бўлса, унда ҳимоячи ўйинчилар ҳам шунингдек, очко олишни олдини олиш учун йиғилишлари мумкин, бунда ҳосил қилинган бўш жойдан фойдаланиш имконияти йўқолади.

Шунинг учун тўп ушлаган ўйинчи контакт пайтида тўпни қандай бўшатиш кераклиги ва тўпланган ўйинчилардан узоқроқ жойга узатиш кераклигини билиши керак. Шу билан бир қаторда, ёрдамчи ўйинчилар ушбу бўш жойда бўлишлари ва уларга мос ҳаракат қилиш учун тўп ушлаган ўйинчида ҳаракат қилиш учун қандай вариантлар борлигини билишлари керак.

Улар тўпни қабул қилиш учун олдинга ҳаракатланиб, тўп ушлаган ўйинчининг пас узатишига ёки орқага зарба беришига жавоб қайтариши учун уларнинг жойлашуви ён томонда ва етарлича чуқур бўлиши керак. Бундай жойлашув аксарият ўйинчиларга ўзларининг имкониятларини баҳолаш учун перефирик (ён томондаги) кўришлардан фойдаланишга имкон беради.



Ўйинда ёрдамчилар

Келаётган ўйинчи тўп учун курашга қўшилиши керакми ёки бошқа ўйинчилар бошлаганларини охирига етказишлари керакми?



Тўп қабул қилингандан сўнг ўйинчи тўпни ўйнаш учун барча вариантларга эга, аммо йиғилган ўйинчиларни ён томонига дарҳол иккинчи бор пас узатилади, бунда кўпроқ бўш жой ҳосил бўлиши мумкин.

Ушбу вазиятни майдоннинг кенглиги бўйлаб жойлашуви орқали яхшилаш мумкин. Бу ҳимоячи ўйинчини четлатишга (изоляция) олиб келади. Тўпни қабул қилишдан олдин ҳам ўйинчи ҳимоячи ўйинчининг эътиборини ўзига жалб қилиш учун турли хил техник воситалардан фойдаланиши мумкин. Бу ҳаракатланиш йўналишини ўзгариши, ёлғон ҳаракат ва жамоадошлари билан очиқ мулоқотда бўлиши мумкин.

Ҳимоячининг ҳаракатларига қараб, ўйинчи тўпни қабул қилиши ёки ҳимояни чалғитишни давом этиши мумкин. Тўп ушлаган ўйинчи каби ёрдамчи ўйинчи олдинга ҳаракатланишни таъминлаш учун тўпни олишдан олдин ҳимояни айланиб ўтиши мумкин. Агар ҳимоя ёрдамчи ўйинчини тўсиб қўйишни давом эттирса, унинг роли ҳимояни алдашни давом эттириш, бунда тўп ҳужум чизиғидан узоқроқда турган бошқа ҳужумчига узатилиши мумкин. Тўп ушлаган ўйинчи ўзининг дастлабки вазифасини бажаргандан сўнг, у яна ёрдамчи ролини эгаллаши шарт.

Бу кўпинча майдондаги чуқурроқ позицияни эгаллашни англатади. Бу ҳимоя кенг тарқалишини сақлаб қолади. Истисно сифатида, ёрдамчи ўйинчи контактдаги тўп ушлаган ўйинчига тўпни сақлаш ва бўш жойдаги жамоадошига узатишда ёрдам берадиган ўйинчи бўлиши мумкин. Ёрдамчи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчига контактда тўпни сақлаб қолиш учун ёрдамга муҳтожми ёки йўқми бунга диққат билан қарор қилиши керак. Агар ўйинчилар тўпланиб олсалар, рақиб жамоа тўпга эга бўлса, унда рақибларга ҳужум учун бўш жой ҳосил бўлади.

Мақсадли натижаларнинг батафсил баёни

ҲИМОЯ

Тўп учун кураш

Агар жамоа ҳимояни олиб бораётган бўлса, агар у тўп учун кураш олиб бормаса, ҳимоянинг самарадорлиги пасаяди. Тўпга эгалик қилиш ҳужумнинг дастлабки самарадорлигини аниқлайди. Тўп учун кураш вақтида ушбу самарадорлик пасаяди, бу эса тўпни қайтариб олишда ҳаракатларнинг янада самаралироқ бўлишига имкон беради.



Ҳимоя майдондаги ҳужум масофани қисқартиради

Ҳимоячи жамоа ҳимоя майдонидаги ҳужум масофани қисқартирган ҳолда ҳужумчи жамоага олдинга ҳаракатланиши учун камроқ вақт ва бўш жой қолдиради.



Бироқ, регби-7 ўйинида ҳимоя бир тану жон гуруҳ бўлиб, олдинга ҳаракатланишда шаклланиш ва тузилишни сақлаб туришда давом этиши керак. Ён томондаги кўринишни сақлаш учун тўпдан узоқда турган ўйинчилар шундай жойлашишлари керакки, тўп билан нима бўлаётганини кўра олсинлар. Шу билан бирга, улар ички томондан олдинга чиқмасликлари керак, чунки бу ҳимоя чизиғида бўш жойларни келтириб чиқариши мумкин.

Ўйинчилар олдинга ва ёнга шундай ҳаракатланишлари керакки, тўп ушлаган ўйинчи ташқаридан эмас, ичкаридан тутиб олиниши (захват) керак. Агар ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчининг қаршисида бўлса, иккинчисининг иккала томони ҳам унинг ихтиёрида бўлади.

Қаранг: 4-1 диаграмма: Ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчининг тўғридан-тўғри қаршисида

Агар ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчидан ташқарида бўлса, уни тутиб олиш учун майдон ичкарасига қараб ҳаракатланиши керак. Тутиб олиш (захват) самарали бўлиши мумкин, аммо энг яхши ҳужумчи ўйинчилар ҳозиргина ҳимоячи ўйинчи чиққан бўш жой орқали олдинга югураётган ёрдамчи ўйинчига пас узатадилар.

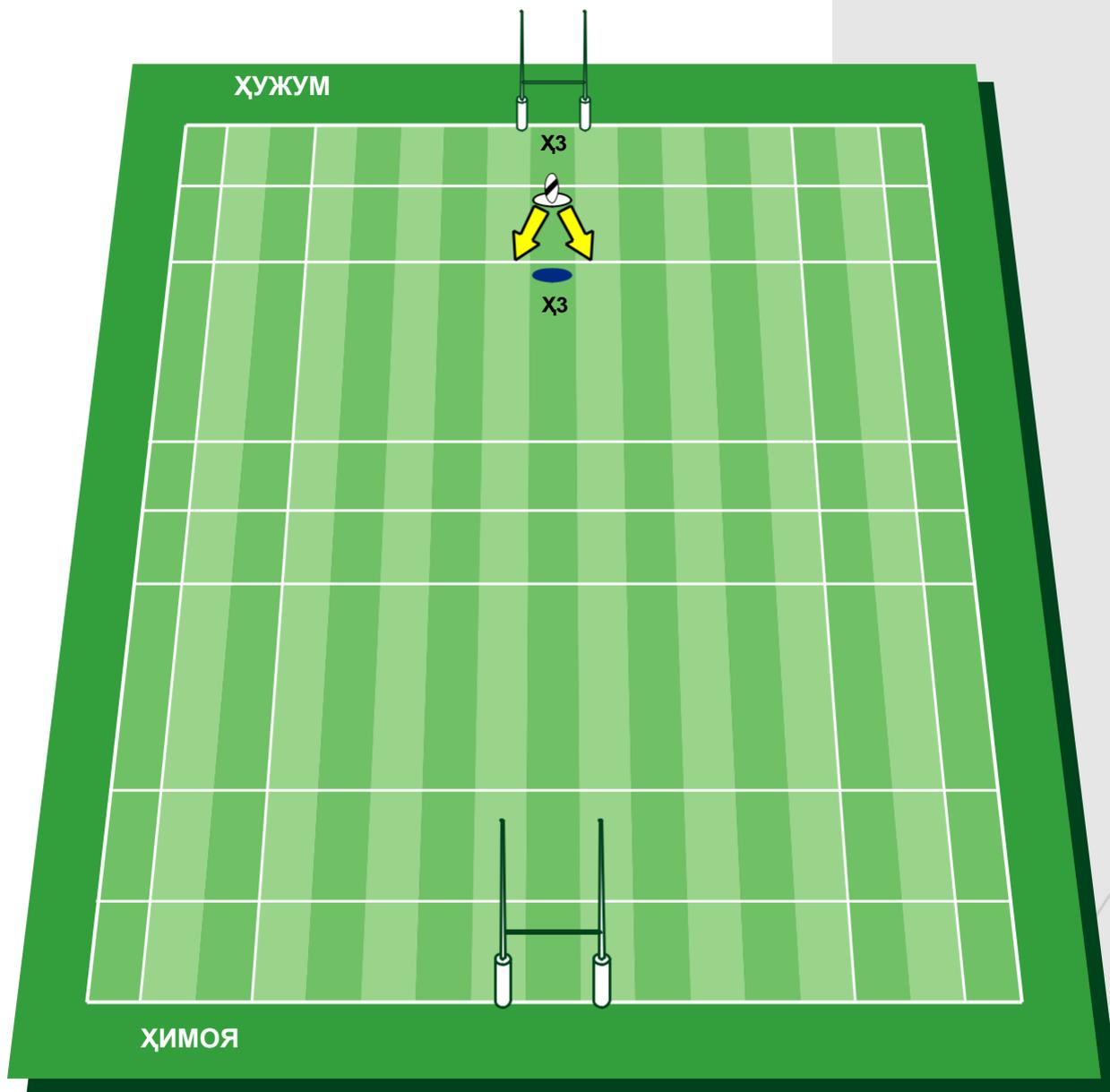
Қаранг: 4-2, 4-3 ва 4-4 диаграммалар: ҳимоянинг жойлашуви – 1, 2 ва 3 вазиятлар

Шундай қилиб, ҳимоянинг асосий усули – “ичкаридан – ташқарига”. Энг яхши ўйинчилар ушбу чизмага турли вариантларни киритишга қодир. Гуруҳ сифатида ҳимоячи танланган комбинацияга мос ўйнаш учун интизомни сақлаши керак. Бу жамоанинг ҳар бир аъзоси томонидан комбинация ва индивидуал ўйинчиларнинг жамоадошларига бўлган ишончини чуқур англашни англатади. Бу ўйинчиларга комбинациядаги ўзининг ролларига эътибор қаратиш имконини беради. Уларни жамоадошларининг ҳимоядаги камчиликлари чалғитмайди, чунки бу қарама-қарши рақибни танлашда улар ўз вазифаларини муваффақиятли бажаришига халақит бериши мумкин.



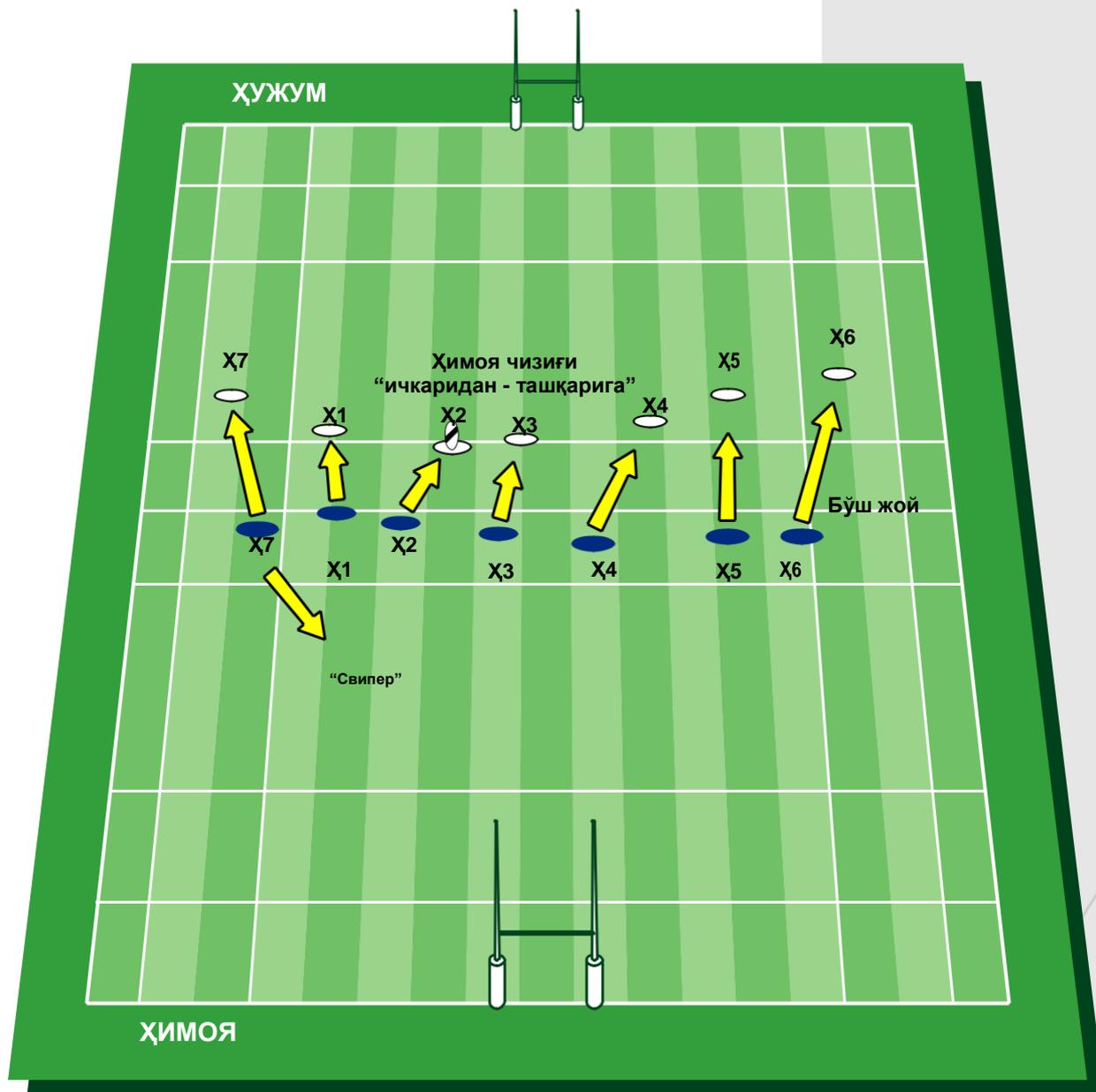
4-1 диаграмма: Ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчининг тўғридан-тўғри қаршисида

Ҳимоячи олдинда – ҳужумчига икки томонга ҳам ҳаракатланиш учун имкон мавжуд.



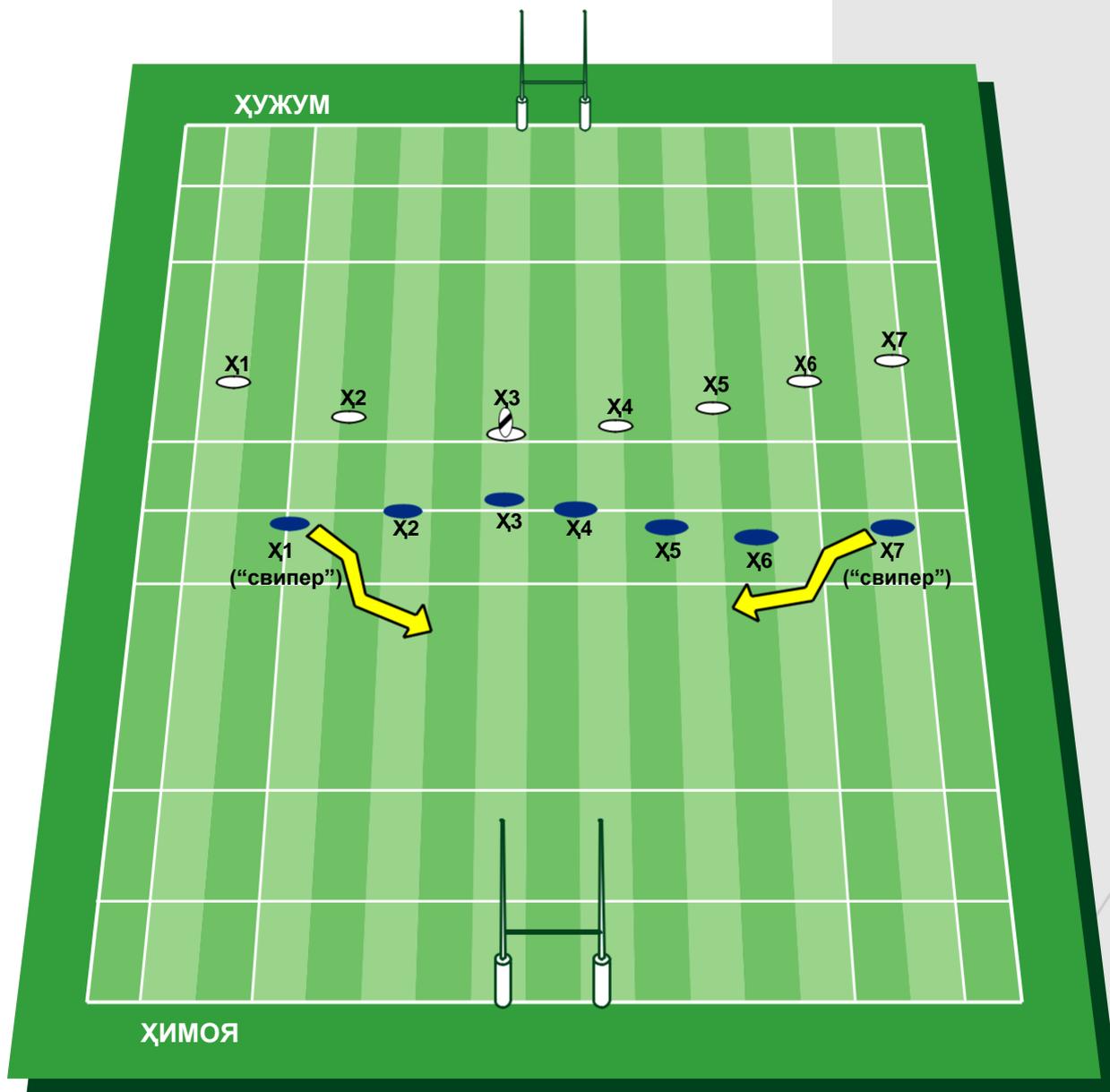
4-2 диаграмма: Ҳимояларнинг тузилиши

1 вазият: Чапдан ўнгга ҳужум.



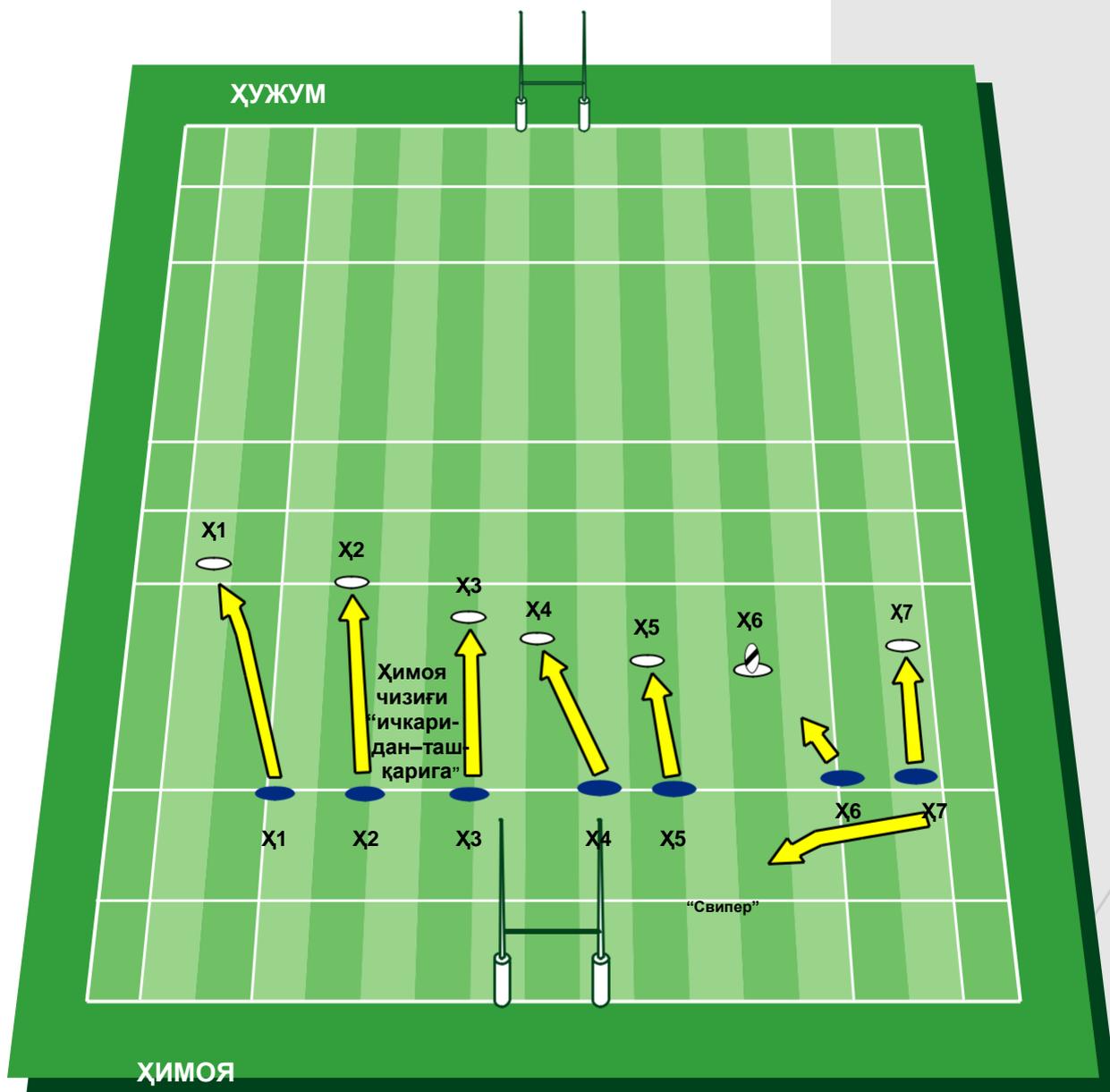
4-3 диаграмма: Ҳимоянинг жойлашиши

2 вазият: Ҳужум чапга ёки ўнга ҳаракатланиши мумкин.



4-4 диаграмма: Ҳимоянинг жойлашиши

3 вазият: Ўнгдан чапга ҳужум.





Биргаликдаги ўйин учун ҳимоя комбинацияга мувофиқ ўйнаши керак. Биринчи асосий комбинация қуйидагича ижро этилади: ҳужумчи ўйинчилар рақибни танлаш учун, яъни бирга-бир ҳимояда ҳимоячилар қаторини рақамлаш орқали ҳимоя ўйинчилар орасида тақсимланади.

Қаранг: 5-1 диаграмма: “ичкаридан – ташқарига” ҳимоя ва 5-2 диаграмма: –“ташқаридан – ичкарига” ҳимоя.

Иккинчи асосий комбинация – бу ҳудудий (зона) ҳимояси, бу ерда ҳар бир ҳимоячи ўз ҳудудида тўп ушлаган ўйинчи учун жавобгардир. Ҳудуд бўйлаб ҳимояланишнинг асосий устунлиги шундаки, бу усул агар ҳужум ён томондан бўлса, ҳимоячи ўйинчиларни тўпланишга имкон бермайди, яъни майдон кенглиги бўйлаб ҳаракатланади, чунки ўйинчилар алоҳида ўйинчини эмас, балки бўш жойни ҳимоя қиладилар.

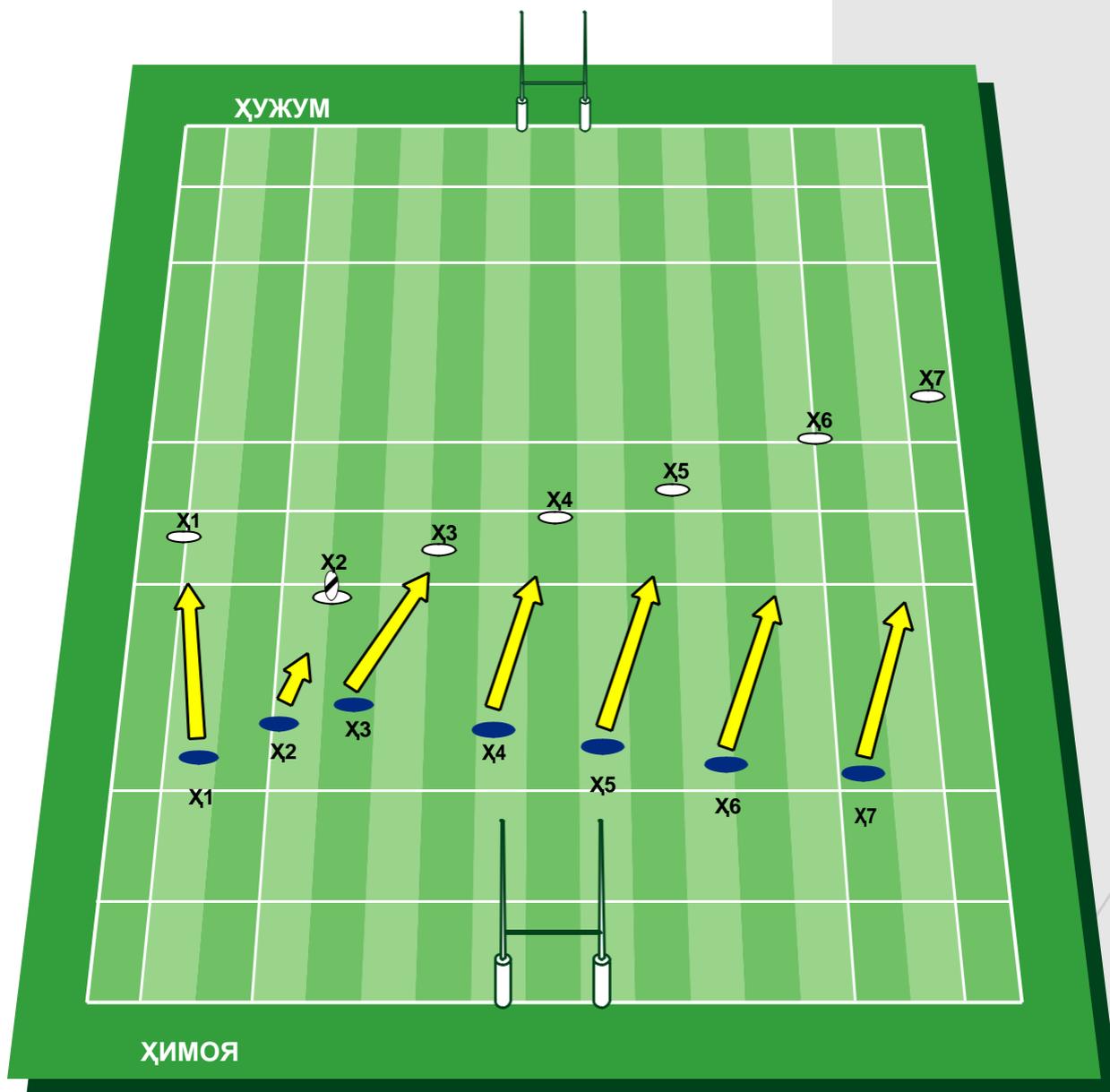
Қаранг: 6-1 диаграмма: Ҳудудни ҳимоя қилиш.

Регби-7 ўйинида ҳимоянинг барча турларида ҳимоячи ўйинчи шундай жойлашиши керакки, бир вақтнинг ўзида тўп ушлаган ўйинчини кўриши ва унинг ёрдамчи ўйинчиларини тутиб олиши (захват) мумкинлиги эҳтимоли бўлсин. Бунинг учун ҳимоячи етарлича чуқур туриши керак. Ён томонни яхши кўриш қобилиятига эга бўлган ўйинчилар ҳимоя учун яқин туришлари мумкин, бу эса ҳимоя учун вақт ва жойни қисқартиради. Агар кўникмалар унчалик юқори бўлмаса, кўпроқ чуқурлик талаб этилади, ва шундай қилиб, ҳужумчи жамоага кўпроқ вақт ва бўш жой бериш устунлиги берилади.

Ҳар бир ҳимоя комбинацияси ўйин самарадорлигининг мақсадли кўрсаткичлари бўлимида тавсифланади. Ушбу тушунтиришлар ҳимоянинг биринчи чизиқ орқасидаги бўш жойни ҳимоя қилиш учун тўп ҳимоянинг биринчи чизиғи орқасида бўлса ёки ҳужум ёриб ўтган ҳолатдаги комбинацияларни ўз ичига олади.

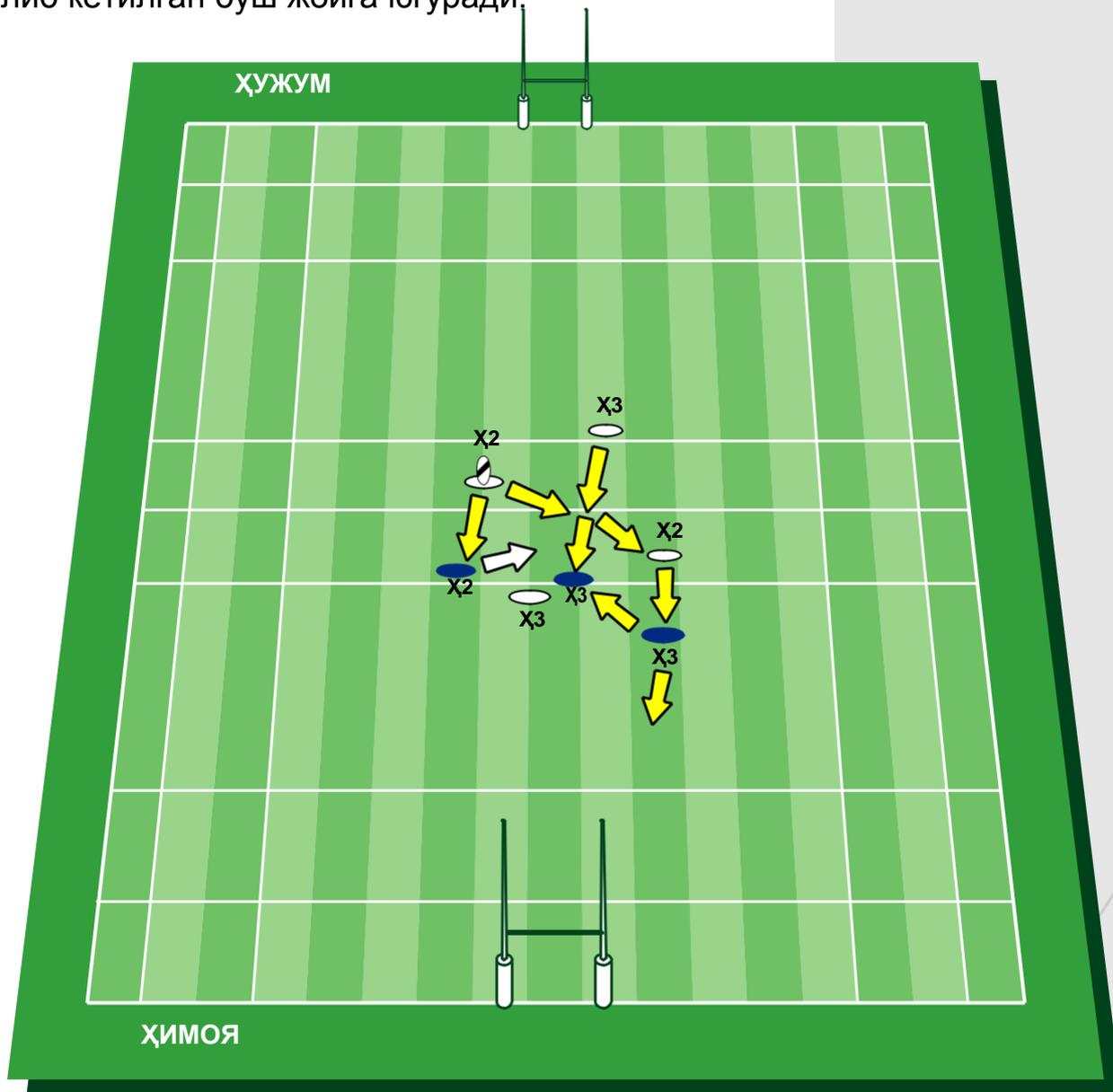
5-1 диаграмма: “Ичкаридан – ташқарига” ҳимоя.

1 вазият: “ичкаридан – ташқарига” ҳимоя – “бирга-бир” ҳимоя.

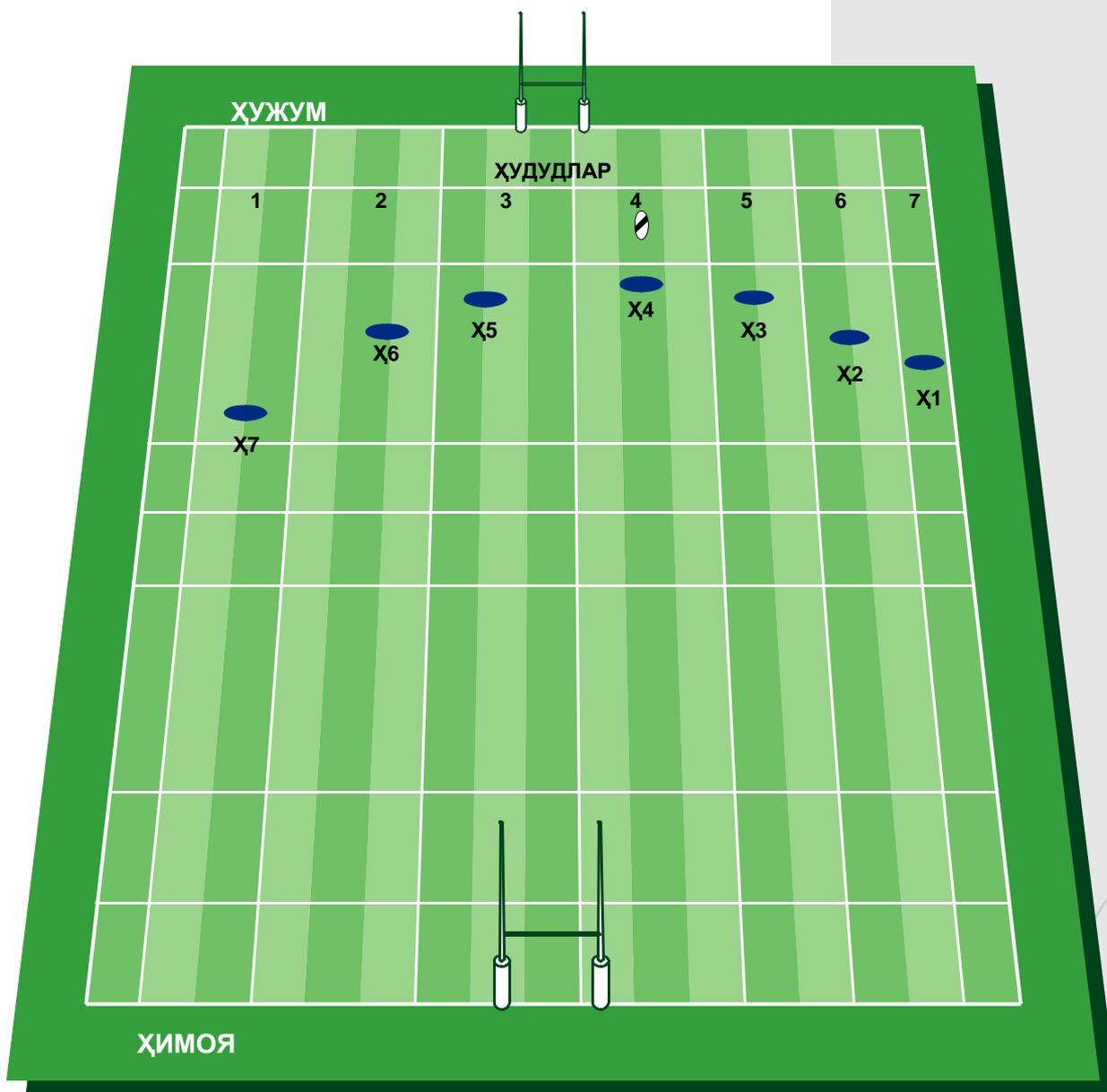


5-2 диаграмма: “ташқаридан-ичкарига” ҳимоя

2 вазият: “ташқаридан-ичкарига” ҳимоя. Ҳимоя 3 ҳужум 3 ни ташқаридан тутиб олиш (захват) учун ҳимоя 3 майдон ичкарисига ҳаракатлаши керак. Ҳужум 2 аввал ўзига ҳимоя 2 ни жалб қилади ва ҳужум 3 га пас узатади. Бундан сўнг ҳужум 2 ҳужум 3 атрофини айланиб, ҳимоя 3 олиб кетилган бўш жойга югуради.



6-1 диаграмма: ҳимоя – ҳудуд (зона) бўйлаб ҳимоя.



Тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш (захват, tackle)

Самарали тутиб олишлар (захват) ичкаридан ташқарига амалга оширилади, тутиб олишга ҳаракат қиладиган ҳимоячи тўп ушлаган ўйинчини фақат ташқари тарафдан айланиб ўтишига имконият беради.

Агар тўп ушлаган ўйинчи пастдан тутиб олинса, тутиб олинган ўйинчи ҳужумдаги ўз шеригига пас узатиши мумкин, чунки уни қўллари бўш, тўпни. Агар тўп ушлаган ўйинчи тутиб олинса, майдоннинг ички томонидан югураётган ёрдамчи ўйинчига пас узатилса, бунда вазият кескинлашади, чунки бу жойдан ҳимоячи ўйинчи тутиб олиш (захват) учун ўз жойини тарк этган.

Агар тутиб олиш (захват) фронталь бўлмаса, бу вазият ҳар сафар такрорланади, чунки ён томондан тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш учун ҳимоячи ўз ҳимоя худудидан чиқишига тўғри келади.

Агар ҳужумчи ўйинчида ёрдам бўлмаса ва пас узатилмаган бўлса, унда тўпни ўйнашга ҳаракат қилиш мумкин бўлади, чунки тутиб олиш (захват) ҳаракати бажарилгандан сўнг тўпни дарҳол ўйнаш керак бўлади.

Бироқ, энг яхши ҳимоя биринчи навбатда, пас узатишни олдини олиш учун тўсувчи тутиб олишдан (захват) фойдаланиш ҳисобланади. Бундай тутиб олиш ҳолатини бажариш учун бир нечта ҳимоячи ўйинчи керак бўлиши мумкин. Агар тутиб олиш (захват) натижасида тўп олиб қўйилмаган бўлса, ҳимоячи ўйинчилари тўпга эгалик қилиш устунлиги



Тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш
Агар тутиб олиш (захват) жуда баланд бўлса, тўп ушлаган ўйинчи ўзини олиб қочиши мумкин, агар тутиб олиш (захват) ҳаракати жудаям



паст бўлса – тўп ушлаган ўйинчининг қўллари тўпни узатиш учун бўш бўлади.

Идеал тутиб олиш (захват) тўп ушлаган ўйинчи тўхтатади.



олдини олиш мақсадида мол ҳолатини ҳосил қилишлари керак ва тўпни скрамга олиб бориш ҳуқуқини олиш учун “ишлат ёки йўқот” қондасига асосландилар. Агар тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш учун бир қанча ўйинчилар талаб қилинса, соғлом фикрни сақлаб қолиш керак. Агар тутиб олиш (захват) ҳаракатига кўп ўйинчи жалб қилинса, аммо тўп қайтариб олинмаган бўлса, ҳимоя комбинациясида бўшлиқ пайдо бўлади.

Тўпга қайта эгалик қилиш

Тутиб олиш (захват) пайтида тўп қайта эгалланиши мумкин, юқорда “Тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш (захват)” бўлимида айтиб ўтган эдик.

Тўп бошқа ҳолатларда ҳам қайта эгалланган бўлиши мумкин. Албатта, тўпни тепиш орқали қабул қилиш ва ҳимоя чизиғи ортидаги бўш жойни ҳимоя қилиш ўйинчи зиммасига юклатилган. Бунинг учун баланддан келаётган тўпни илиб олиш ва тўпни ердан кўтариш кўникмалари керак.

Бироқ, шунинг учун регби-7 ўйинида тўпни сақлаб туриш биринчи даражали вазифа бўлганлиги сабабли кўп имкониятлар эркин тўп туфайли юзага келади.

Бу одатда, ҳимоячи жамоанинг босими остида тўп тутиб олингандан сўнг ерга тушса ёки тўпни узатиш ва қабул қилиш вақтида хатоларга йўл қўйилса, бу вазият содир бўлади. Регби-7 ўйинида “ўйиндан ташқари” ҳолат қондаси камроқ самаралидир, чунки ўйинни кўп қисми – очиқ ўйиндир. Очиқ ўйин – бу даставвал тўпга эгалик манбаига асосланмаган ўйин бўлиб, ҳимоячи жамоага “ўйиндан ташқари чизиқ”ларда тааллуқли эмас. Тўпга эгалик қилишнинг ушбу манбалари – бу скрам (схватка, scrum), рак (ruck) ва мол (maul) ҳолатлар тузилишидаги охириги ўйинчининг орқа оёқ товонлари орқали ўтадиган “ўйиндан ташқари чизиқ”да мавжудлиги. Агар тўп учун курашда иштирок этмайдиган ўйинчилар тўп тузилиш ҳолатларидан тарк этмагунга қадар мана шу чизиқ олдида бўлсалар, “ўйиндан ташқари” ҳолатда бўладилар. Бу қоида шунингдек, коридор ҳолатига ҳам мансубдир, аммо коридор ҳолатида коридорда тўпни ташлаш чизиғидан “ўйиндан ташқари чизиқ”лар 10 метр ораликда ўтади. Қачонки, тўп бу тузилмаларни тарк этса, ҳимоя учун “ўйиндан ташқари” ҳолат йўқ бўлади.

Натижада, ҳимоя жамоаси кейинги шаклланиш ҳосил бўлгунга қадар ўйин майдонининг исталган қисмида жойлашиши мумкин, худди шу чеклов яна шаклланмагунга қадар.

Ҳимоячи ўйинчига тўпни рақиб томондан киритишга рухсат бермайдиган қоида ҳужумчи жамоанинг ҳаракатларига муҳим таъсир қилади.

Регби-7 ўйинида ўйинчилар агар ҳужумчи ўйинчилар майдонни рақибга бўшатганда ҳам тўпни сақлаб қолишга ҳаракат қиладилар. Тўпни рақиб олиб қўймаслиги учун иккала жамоа тўпни ўзида сақлаб қолишга ва аутга чиқармасликка ҳаракат қиладилар, вазият умидсиз ҳоллардан ташқари. Ўйинчиларнинг имкониятлари бўлса, контактдан қочадилар, бу эса тутиб олиш эҳтимолини камайтиради.

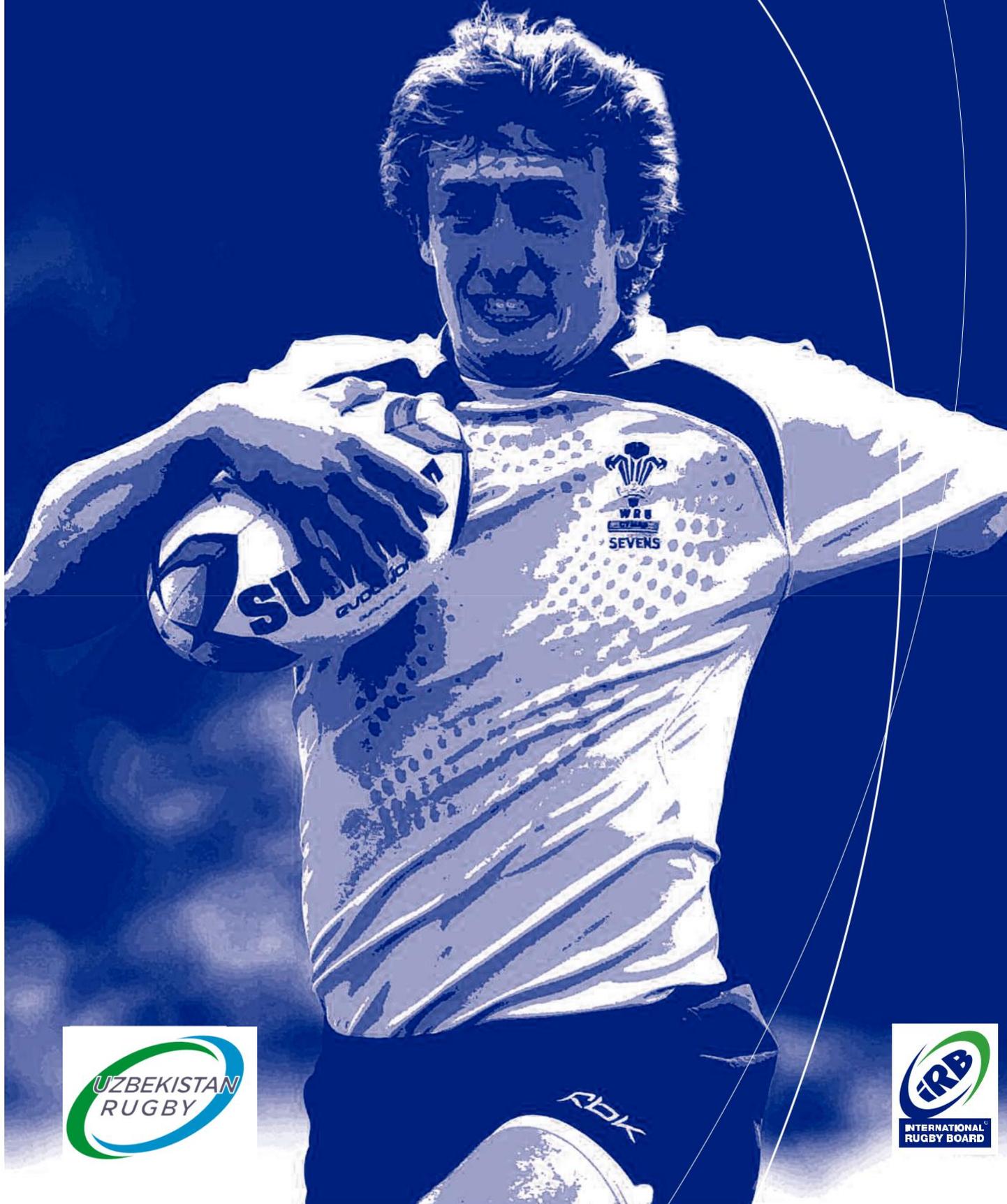
Очиқ ўйинда тўпни сўнгги марта ўйнаган ўйинчи жамоадошидан олдинда бўлиб қолса, ҳужумчи ўйинчилар ўйинга кира олмайдилар, чунки уларга чекловлар мавжуд.

Ҳимояга келсак, улар ўйинга фақат ҳимоячи жамоа тарафидан (ўз тарафидан) киришлари мумкин. Бу шунинг англатадики, ҳимоячи ўйинчи тутиб олишни бажарганда ёрдамчи ўйинчилар тўп учун ўз тарафидан курашиши мумкин. Орқага қайтаётган ҳимоячи ўйинчилар тўп чизигини кесиб ўтмагунга қадар ўйинга кира олмайдилар. Бу шунинг англатадики, тутиб олиш бажарилгандан сўнг ўз жамоадоши томонига тўп ер орқали узатилса ёки ерга қўйилса, орқага қайтган ҳимоячи ўйинчи тўп чизигини кесиб ўтмагунга қадар тутиб олишдан (захват) бир метр масофада тўпни ололмайди.

Бу тўпга эгалик қилиш ҳимоя учун вазиятини ўзгартиради.



**ҲАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК ФАОЛИЯТИ
ЎЙИН САМАРАДОРЛИГИНИНГ МАҚСАДЛИ
КЎРСАТКИЧЛАРИНИНГ БАТАФСИЛ БАЁНИ**



**ЎЙИН САМАРАДОРЛИГИНИНГ МАҚСАДЛИ
КЎРСАТКИЧЛАРИНИНГ БАТАФСИЛ БАЁНИ**



Ўйин самарадорлигининг мақсадли кўрсаткичларининг батафсил баёни

ҲУЖУМ

Тўпни қабул қилиш

Дастлабки зарба

Дастлабки зарбани бажарувчи жамоа

Қаранг. 7 диаграмма: Дастлабки зарба – ўйинчиларнинг жойлашуви ва зарбаларнинг вариантлари.

Биринчи турдаги зарбанинг мақсади – ҳужумдаги ўйинчи тўпни тепганда рақиб жамоадан аввал жамоадошлари ҳавода тўпни тутиб олиши керак. Ушбу турдаги зарбанинг натижаси тўпни тепаётган ўйинчига боғлиқ, айниқса, зарбанинг аниқлиги, баландлиги ва жамоадошлар рақиб жамоани четлаб ўтиб, тўпни ушлашга ўз вақтида етиб келишлари учун, - яъни бу дастлабки стандарт зарба.

Ушбу турдаги зарба муваффақиятли бўлиши учун тўп юқори ва яқин зарба учун етарли даражада сакраши учун майдон усти қаттиқ бўлиши керак. Муваффақиятли тўпни ушлаб олиш комбинацияси бир нечта ўйинчиларни ўз ичига олади: битта ўйинчи 15 метр чизиғи бўйлаб югуради; иккинчи ўйинчи ён чизиқдан 10 метр масофада, ва скрамнинг ярим ҳимоячиси ён чизиқ бўйлаб югуради. Ушбу тартиблилик барча ён вариантларни қамраб олади. Скрам ярим ҳимоячиларнинг жойлашуви ташқи тарафдан эркин тўп йўналиши бўйича ҳаракатланишга имкон беради, бу эса тўпни вақтни сарфламасдан ва айланмасдан тўпни ичкарига узатиш имконини яратади.





Агар бошқа жамоа тўп учун курашаётган бўлса, тўп йўналишини ҳар икки томонга ўзгартириш жуда осон. Ушбу вазиятни ҳал қилиш учун ёрдамчи ўйинчилар ўзларини шундай тутишлари керакки, жамоадошлар ёки рақиблар йўналишни ўзгартирганда, улар бир йўналишда ҳаракат қилишлари мумкин. Тўп узатилаётган тарафнинг тўп йўналиши ва масофани аниқлаш учун бир нечта ўйинларда тўп йўналиши ўзгаришини таҳлил қилиш керак.

Регби-7 ўйинида жамоалар томонидан дастлабки тўп тепилгандан сўнг жуда кўп ўйинчидан фойдаланмасликлари керак, чунки бунда рақиблар тўпга эга бўлса, бўш жойни осонликча ишлатиши мумкин. Қоидага кўра, битта ўйинчи тўп ушлаган ўйинчининг орқасидан етарлича узоқроқ масофада эргашиши керак, бунда тўп ушлаган ўйинчи тўпни пас узатса ёки тўпни ўзи йўнаса тўғри реакция қилиш учун ёки ёрдам бериш учун етарлича унга яқин бўлиши керак.

Бошқа бир қарама-қарши ўйинчи жамоа ўйин йўналишини ўзгартиришда фойда бериш учун худди шундай позицияни эгаллаши мумкин.

Тўп қабул қилингандан сўнг уни ўйинчилар тўпланган жойдан бўш жойга ўтказиш керак. Бу бўш жой вақтнинг бошланишида қатнашган ўйинчиларни қайта гуруҳлашларига имкон беради.

Тўпга эгалик қилган ўйинчи ўйинни давом эттириш учун чапга ҳам, ўнга ҳам ҳаракатланиши учун майдоннинг ўртасида бўлиши керак. Тўп тепиш бўш жойни яратади, чунки тўп учун курашиш пайтида рақиб жамоа ўйинчиларини бўш жойда ушлаб туради.

Тўп ўйналгандан сўнг ушбу жойда ўйинчиларни тўпланишидан фойдаланиб, тўп пас орқали узатилиши мумкин.

Тўпни бўш жойга юборадиган бир нечта оёқ зарбалари мавжуд. Уларнинг барчаси рақиб жамоа ўйинчиларининг жойлашган ҳолатига асосланади. Тўпни тепаётган ўйинчи вазиятни аниқ аниқлаши керак ва дарҳол ундан фойдаланишни бажара олиши керак. Энг кенг тарқалган имкониятларнинг бир нечта намуналари мавжуд. Улар орасида қуйидагилар мавжуд:

- оёқ билан зарба, тўп тепаётган ўйинчи ўз рўпарасидан 10 метрли чизиқни кесиб ўтиши учун ер бўйлаб зарба тепиши керак.
- кўп ўйинчилар бўлган майдоннинг қарама-қарши томонига зарба.



• тўпни илиб олаётган ўйинчини ажратиш учун узоқ зарба. Комбинацияга мувофиқ тўпни қабул қилган ўйинчини кузатиш, уни яккалаб қўйиш ва майдоннинг ён чизиғидан (аут) чиқариб юбориш. Тўп ушлаган ўйинчини тақиб қилаётган ўйинчилар уни майдоннинг ён чизиқ томонига суради, ҳужумчи ўйинчилар шундай жойлашишлари керакки, тўп ушлаган ўйинчи майдоннинг ичига узун пас узатиш имкониятини йўқ қилишлари керак.

Агар рақиб жамоада дастлабки зарбада “заиф жойи” бўлса, ундан фойдаланиш мумкин, яъни заиф ўйинчига ўйнаш, шунда унинг жойлашуви зарбанинг турини аниқлайди.

Тўпни қабул қилувчи жамоа

Қаранг. 7 диаграмма: Дастлабки зарба – ўйинчиларнинг жойлашуви ва зарба вариантлари.

Тўпга эга бўлиш учун тўпни қабул қилган жамоа шундай жойлашишлари керакки, улар тўпга эгалик қилиш учун орқага эмас, тўп томон ҳаракатланишлари керак. Рақиб жамоанинг позициясини ўзингизда тасаввур қилинг. Дастлабки зарба билан тўп рақиб ўзининг кўп ўйинчиларига эга бўлган майдоннинг нариги томонига амалга оширилади. Бундай ҳолатда энг яхши комбинация олд томондан 4 ва орқа томондан 3 та ўйинчи. Ушбу тузилишга биноан тўп қабул қилувчи жамоанинг ўйинчилар тўпга эга бўлиш учун тенг равишда олдинга ҳаракатланадилар. Агар тўп ушланган бўлса, тўп билан ўйнайдиган ўйинчи унга дарҳол ҳужум қилиш имкониятини берадиган ҳолатда бўлади. Жамоа ўйинчиларини майдоннинг кенглиги бўйлаб чуқур ва тенг равишда тақсимлаш ҳужум учун имконият яратади.

Узоқ дастлабки зарба бажарилганда тўп қабул қилувчи ўйинчи ажралиб қолишига йўл қўймаслик учун ҳимоядаги жамоадошлар майдондаги чуқур жойлашувга ёрдам учун тезда орқага югуришлари керак. Бироқ, улар бир жойга тўпланмасликлари керак, чунки бу тўпни рақиб жамоадан узоқда бўлган майдоннинг ён томонидаги бўш жойга узатиш имкониятини камайтиради. Одатда, рақиб жамоа ҳимоя қилишни бошлашдан олдин тўпни олдинга олиб чиқиш учун вақт бўлади. Ҳудудни қамраб олиш учун иложи борича буни тезда бажариш керак. Рақиб жамоа қувиш вақтида (преследовать) ўз тузилишини йўқотади ва жипслашади, бу ҳимоячи жамоа учун контрзарба имкониятини яратади.

Ва ниҳоят, узоқ зарбани амалга оширилганда уни оёқ билан тўхтатишга вақт бор, бу қўл билан илиб олиб хатоларига йўл қўймасликка олиб келади. Агар тўп сакраб кетса, хато қилмаслик учун орқага ҳаракатланаётган ўйинчи уни қўл билан илиб олиши керак. Бироқ, ўша ўйинчи кейин олдинга ҳаракатланаётган ўйинчига пас узатиши лозим.

Дарвозадан зарба бера оладиган ўйинчи олдинги позициялардан бирини сақлаб туриш тавсия этилади, чунки бу дастлабки зарба бажарилгандан сўнг дарҳол ҳимоя комбинацияси учун керак бўлади.

Тўпга эгалик қилгандан сўнг майдоннинг қисқа томони – самарали ҳужум жойи ҳисобланади. Ҳимоя жамоа майдоннинг кенг қисмида ҳужумни кутади ва майдоннинг четларида бўш жой қолдиради. Ҳужум пайтида тўпни майдоннинг қисқа томонига ўйнаш ҳимоячиларни майдоннинг қисқа томонига жалб қилади ва кенг томони ҳужумчи ўйинчилар учун ҳужумни давом эттиришга имкон яратилади.



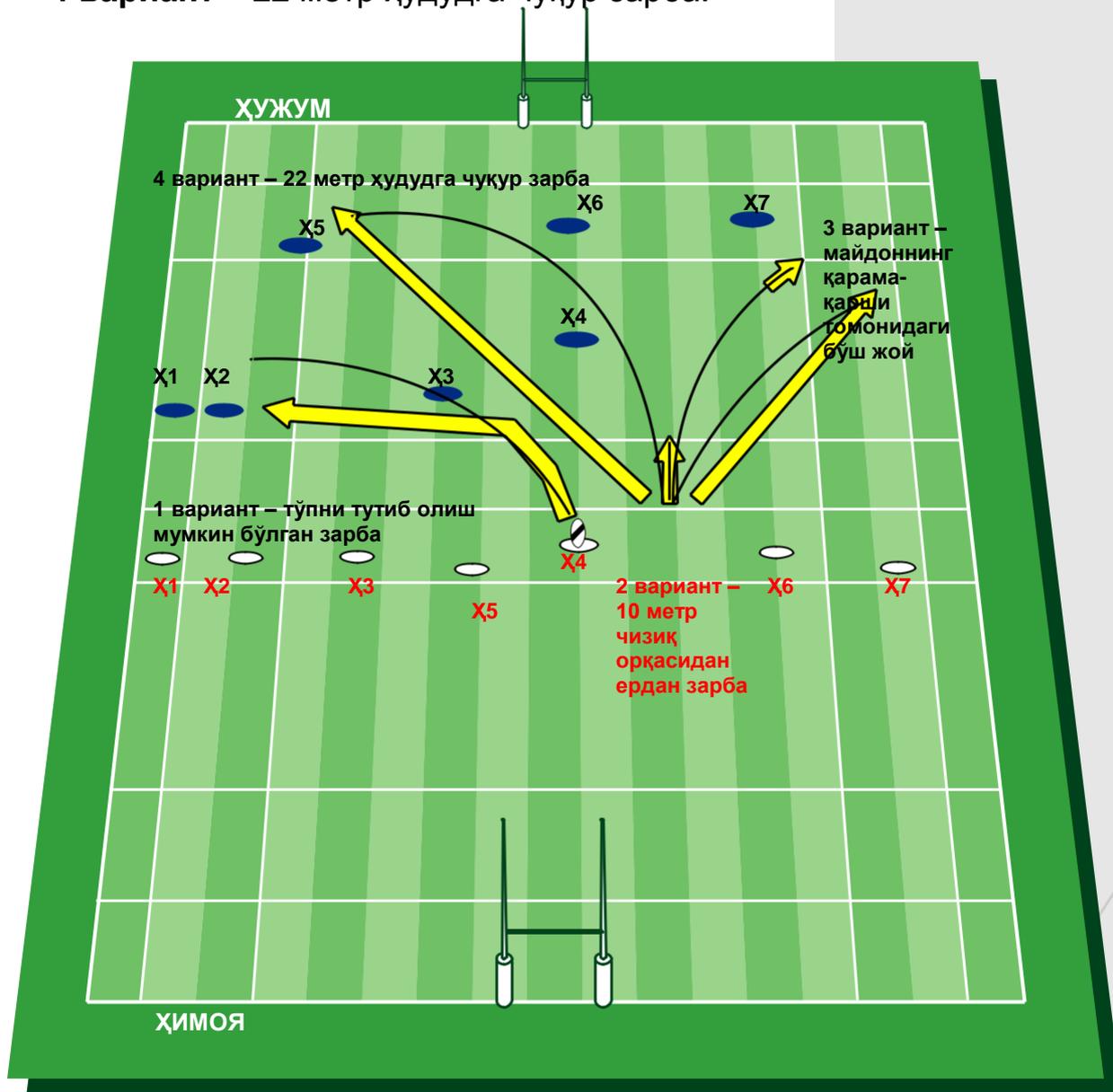
7 диаграмма: Дастлабки зарба – ўйинчиларнинг жойлашуви ва зарба вариантлари.

1 вариант – тўпни тутиб олиш мумкин бўлган зарба.

2 вариант – 10 метрли чизиқ орқасига ердан зарба.

3 вариант - майдоннинг қарама-қарши томонидаги бўш жойга зарба.

4 вариант – 22 метр ҳудудга чуқур зарба.



Дарвозадан зарба

Дарвозадан зарбалар бир нечта имкониятларни тақдим этади, чунки улар 22 м чизик бўйлаб ҳар қандай жойда тез ўйнашлари мумкин ва ўйинда қолиш учун тўп 22 м чизикдан фақат ўтиши керак. Буларнинг барча 22 метрли чизик ёнида турган тўп тепаётган ўйинчига қанчалик тез узатилишига боғлиқ. Тўпни ерга қўйган жамоадош ўйинчи зарбани амалга оширишда вақтни тежаши учун дарҳол пас узатиши ёки тўпни оёғи билан тепиши керак.

Зарбани амалга ошириш учун қуйидаги вариантлар мавжуд:

- 22 м чизик орқасига тўпни тепиш, уни тутиб олиш ва дарҳол яхши позицияда турган жамоадошига, яъни ҳужум ҳаракатини бошлашга кўп вақти бўлган ва бўш жойда жойлашган ўйинчига узатиши керак.

- Эркин бўш жойга узун зарба билан тўп тепиш ва тўпга эгалик қилиш ёки рақиб жамоанинг тўп ушлаган ўйинчисининг ҳужум имкониятини чегаралаш тўпни кузатишда яхши ташкиллаштирилган комбинацияни ишлатиш керак.

Барча узун зарбалар учун тўпни кузатиш комбинацияси қуйидагиларга асосланиши керак:

- Биринчи тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажаришга имкони бўлган ўйинчи тўп ушлаган ўйинчидан ички томонда жойлашиш керакки, шунда тўп ушлаган ўйинчи майдоннинг тор томонига ҳаракатланади. Бир томонга жойлашиш тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш учун осон бўлади, чунки тўп ушлаган ўйинчининг ҳаракатланишни давом эттириш учун фақат бир томони қолади.





- Олдинга ҳаракатланадиган ўйинчилар “камон ўқи” шаклида олдинга ҳаракатланишлари керак, бунда тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажараётган ўйинчилар “камон ўқи”нинг учи ҳисобланади, бошқа ўйинчилар эса кичик бурчак остида унга ҳаракатландилар. Бу уларга нима бўлаётганини осонгина кўришга имкон беради. Бу шунингдек, агар у тўпни ҳимоянинг биринчи ўйинчисига тепса, тўпни тутиб олиши ёки эга бўлиш учун керакли ҳолатда уларга ёрдам беради.

- Ҳимоячи ўйинчилардан ҳеч бири тўпга яқин бўлган жамоадоши олдида чиқиши мумкин эмас. Агар ўйинчи жамоадошидан олдинга чиқса, у ҳимояда бўшлиқ ҳосил қилади.

- Тўп ушлаган ўйинчи жамоадошларидан ажралиб қолганида, иложи борича ҳимоячи ўйинчилар бир-бирларига тўп учун курашда ёрдам беришлари керак. Аммо, агар тўп ушлаган ўйинчида ёрдам бўлса, бошқа ҳимоя ўйинчилари тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажарган ўйинчи бошланган ишини яқунлайди деб бошидан тахмин қилишлари керак. Агар тўп ўйналмаса, ҳимоячи ёрдами ўйинчилар унга ёрдам бериши мумкин. Аммо, агар битта ҳимоячи ўйинчи тутиб олиш (захват) ҳаракатига жалб қилинган бўлса, тўп ушлаган ўйинчи жамоадошига пас узатиши мумкин, бунда рақиблар ҳужумни бўш жойга йўналтиришига имкон бўлади.

Ўйин вазиятидан келиб чиқиб, дарвозадан зарба аутга берилиши мумкин. Албатта, тўп аутга тўғридан-тўғри тепилмаслиги керак, агар зарба тез бажарилса, унда аутга думалаб кетиши учун тўпда бўш жой бўлиши мумкин. Бундай зарба ҳудудни ютишга олиб келади, аммо коридорга тўпни рақиб жамоа ташлайди. Ҳаракатнинг ушбу вариантини кўриб чиққанда ҳисобни ва ўйин охиригача қолган вақтни эсда тутиш жуда муҳимдир.

Иложи борича кўпроқ ҳудудни қайтариб олиш учун зарба ён томондаги чизикдан амалга оширилиши керак. Тўпни тўғри аутга чиқиб кетмаслиги учун тўпни ер билан уриш мумкин, аммо бундай зарбада рақиб жамоа тўпни тўхтатиб ва уни эгаллаб олиши мумкин.

Агар рақиб жамоанинг аксарияти майдоннинг бир томонига бошқасига қараганда, яқинроқ жойлашса, оёқ билан қисқа зарбадан фойдаланиш мумкин. Бундай зарба зарба берган ўйинчи ёнида бўлган жамоадоши тўпни тутиб олишига имконият беради. Бу зарба етарлича баланд бажарилади, бунда тўп 22 метрли чизик бўйлаб жойлашган рақиб ўйинчилар устидан ўтиши керак, бунда тўп тепган ўйинчининг жамоадоши олдинга югуриб, тўпга эгалик қилиши мумкин.

Скрамлар (схватки, scrum)

Қаранг. 8-1 диаграмм: скрам вақтида ва ундан кейин ўйинчиларнинг жойлашуви

Ўйинда йўлакка (коридор, lineout) қараганда, скрам (схватка, scrum) ҳолати кўп ўйналади, скрам регби-7 ўйинида энг муҳим стандарт вазият (комбинация) ҳисобланади.

Скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси билан алоқа қилиш орқали ҳужумчи ўйинчиларни скрамни тўп орқасига итаришлари мумкин. Бунинг учун контакт, тўпни киритиш ва тўпни ушлаб туриш доимий ва битта ҳаракат бўлиши керак.

Контактдан олдин тиргаклар (столб, prop) хукер билан боғланишлари керак, ва хукерлар тиргаклар остидан боғланишлари керак, бу эса уни скрам тугаши биланоқ ўйинга дарҳол қайтишига имкон беради.

Скрам ён чизиқга тўғри бурчак остида бўлиши керак ва ўйинчилар контактга киришдан олдин бир-бирлари билан боғланиб, рақибларидан пастроқ ўтиришлари керак. Бу уларга бир вақтнинг ўзида скрамни олдинга ва юқорига итаришга, ўз кучларидан максимал даражада фойдаланишга имкон беради.

Хукер скрам ярим ҳимоячи ўйинчига бироз юзи билан бурилиши учун боши сиқилган тиргак ҳаракатлантирувчи куч бўлиши керак. Бу шунингдек, скрамни соат йўналиши бўйича айланишига тўсқинлик қилади ва тўпни ютқазгандан кейин рақибларни ҳужум қилиш эҳтимолини камайтиради. Тўп скрамга киргандан сўнг эркин бошли тиргак ташқи чап оёғидан фойдаланиб, тўпни кузатиши керак.



Скрамлар (схватка)

Скрамдаги зарбалар фойдалидир, аммо скрамнинг охирида тўпни тезда бўшатиш ҳимояда ҳам, ҳужумда ҳам бир хил аҳамиятга эга.



Шундай қилиб, ўнг оёқни ишлатган хукер билан биргаликда тўпни илиш ҳаракати кўпроқ назорат қилинади. Аммо, агар бу ҳаракат хукерга ўзининг асл ролини бажаришга халақит берадиган бўлса ва унинг самарадорлигини чекласа, тиргакнинг тўпни ушлашига ёрдам беришдан кўра, тиргак барқарор флатформани таъминлаши жуда муҳимдир.

Рақиб жамоанинг босими остида эркин бошли тиргак хукерга тўпни илишга ёрдам беради, бунда боши сиқилган тирган скрамнинг барқарорлигини таъминлайди.

Тўп илингандан сўнг хукер тезда скрамдан чиқиб, ўйинга кириши керак.

Скрамда ўйнаш учун мавжуд вариантлар скрамнинг биринчи қатор таркибига боғлиқ. Бу регби-15 дан фарқ қилади, чунки биринчи қатордаги ўйинчилар бундай босимга дуч келмайдилар. Шунинг учун регби-7 ўйинида жамоанинг ҳар қандай ўйинчиси шунчаки скрам ўйинида эмас, умумий регби-7 ўйини кўникмаларига асосланиб, ҳужумчи сифатида танланиши мумкин. Гарчи ўйин пайтида скрам энг кўп ўйналадиган стандарт комбинация бўлса ҳам, уларнинг сони унчалик катта эмас.

Агар хукер тўпни тезда илиб олса, унда тўп киритилиши билан тўпга эгалик қилишга ҳаракат қилиш керак. Агар биринчи қатор жисмонан бақувват бўлса ва рақиб жамоага нисбатан юқори техникага эга бўлса, унда олдинга ҳаракатланиш ишлатилиши мумкин.

Скрамни буриш ёки айлантириш умумий стратегия сифатида ишлатилиши мумкин. Олтита ўйинчидан иборат бўлган скрамда бу ҳаракатга қарши туриш жуда қийин. Энг мумкин бўлган йўналиш соат йўналиши бўйича ҳаракат. Ундан рақиб ҳужумчиларни ўйин майдоннинг ўнг томондаги чизиқ томон буриш учун фойдаланиш мумкин. Рақиб жамоа кучли босим ўтказганда, очиқ томонга пас узатиш жуда қийин. Ҳимоя пайтида бу ҳимоя гуруҳини учта ҳужумчисини ҳимоя комбинациясига қўшилишини кечиктиради.



Майдоннинг чап тарафида бу ҳаракатлар тескари натижаларга олиб келади. Рақиб жамоа ҳужум қилганда, уларга тор ёки қисқа томондан фойдаланишга имкон берилмайди.

Ҳужум пайтида, бу рақиб жамоа ҳужумчиларини майдон ичига айлантиради ва қисқа томондан ҳужум учун бўш жой очади.

Тўп илинганда унинг скрамдан чиқишини назорат қилиш мумкин эмас. Скрамнинг ярим ҳимоячиси тўпни қабул қилиши учун тўпни илиб олиш ҳаракати жуда тез содир бўлиши мумкин. Бунга йўл қўймаслик учун скрамнинг ярим ҳимоячиси тўпни орқадаги жамоадошига тепишига тўғри келади. Акс ҳолда, бошқа ҳимоячи скрамдан чиққан тўпни қабул қилиш учун тўғридан-тўғри скрам орқасида жойлашиши мумкин. Бу вазифани ўз зиммасига “свипер” (тозаловчи ўйинчи) олиши мумкин.

Тўп илиб олингандан сўнг, ҳужумчилар тезлик билан пас узатишга имкониятларни таъминлаш учун ўйинни бошлайдиган ўйинчи билан сафланиши керак. Агар хукер уларнинг остидаги тиргакларга боғланса, у тезда ўзини бўшатиши мумкин, тиргакларга тезда ўзларини озод қилишлари анча қийин, чунки улар рақиб жамоа билан боғланганлар.

Шу сабабли агар тўп маълум бир назорат остида скрамдан чиқса, скрамнинг ярим ҳимоячиси олдинга ўтиши мумкин, агар рақиб жамоанинг скрам ярим ҳимоячиси ўнгга ҳаракатланса, узоқлашиши мумкин.

Скрам тугаши билан барча ҳужумчилар ўз жамоаларига ҳужум ва ҳимоя тузилмаларида қўшиладилар. Улар одатда, регби-15 ўйинида бўлгани каби тўпни кузатмайдилар. Пас узатиш имкониятини таъминлаш мақсадида ҳужумчи тузилишининг шаклланиши учун ҳужумчилар орқага ўтади. Ҳимоя ҳужумчилари ўйин майдонининг кенглиги бўйлаб ёки ўз ҳудудларини (зона) эгаллаб оладилар ва бошқа ўйинчилар томонидан шакллантирилган ҳимоя тузилмасидан жой оладилар. Акс ҳолда, улар “бирга бир” тамойили асосида ҳимоя қиладилар. Хукер скрамни тезда тарк этиши мумкинлигига қарамай, боғланиш унга олдинга тез ҳаракатланишига тўсқинлик қилади. Рақиб жамоани ҳимоя комбинациясини ўйнашга ундашнинг ўрни бўш бошли тиргакга тушиши мумкин, чунки у скрамда камроқ боғланган ва олдинга ҳаракатланиш учун скрамни кечиктирмасдан тарк этиши мумкин. Хукерни зудлик билан эркин қолиши унга қисқа тарафдан ҳимояни эгаллашига имкон беради. Агар тўп илингандан сўнг скрамда курашишга ҳожат бўлмаса, скрамнинг ярим ҳимоячиси қисқа томондан жойлашиши мумкин, айниқса, агар бу қисқа тараф ўнг томонда бўлса.

Йўлак (коридор, lineout)

Қаранг. 9-1 диаграмма: Ўйинчиларнинг йўлакда (коридор) ва ундан кейинги жойлашуви

Регби-7 ўйиндаги йўлаклар (коридор) регби-15 ўйинида ишлатиладиган қисқа йўлакларга жуда ўхшаш. Ўн (10) метрли чизиқни уч ўйинчи эгаллаши билан ўйинчилар атрофида катта бўшлиқлар ҳосил бўлади. Натижада, ўйинчилар ёлғондан олдинга ёки орқага ҳаракатланадилар ва тўпга эга бўлиш учун йўлақдан қарши томонга ҳаракатланиб, ўзларига бўш жой яратадилар.

Рақибларига қараганда жисмоний тайёргарлиги устун бўлган ўйинчилар тўпни ўйинга киритишда тўпга эгалик қилиш учун чалғитишдан фойдаланишлари шарт эмас. Агар ўйинчи тўпни ушлаш учун рақибни олдидан сакраса, сакраётган ўйинчи билан рақиб ўртасидаги бўш жой рақибни тўпни қабул қилишига тўсқинлик қилади. Энг яхши услуб – бўш жойга бир қадам ташлаб, баланд сакраш. Албатта, ўйинчи ҳавода қўллаб-қувватланса, бу позиция янада барқарор бўлади ва рақибга тўп учун курашишда имкон беради. Қоидалар сизга тўпни сакраб тушадган ўйинчига ёрдам беришга рухсат беради. Аксарият ҳолларда жамоадошини кўтариш учун фақат битта ўйинчи ишлатилади. Бир вақтнинг ўзида ҳаракат ва ёрдамни таъминлаш учун тўп учун сакраётган ўйинчи ҳавода кўпроқ баландлик ва барқарорликни сақлашга ёрдам бериш учун ёрдамчи ўйинчига қараб ҳаракатланади.

Йўлаклар (коридор, lineout)

Регби-7 ўйинида жуда кўп йўлак (коридор) мавжуд эмас, аммо йўлакда (коридор) иштирок этадиган жисмонан кучли ўйинчилар ўйиннинг бошқа жиҳатларида тенг даражада иштирок этишлари мумкин.

Яна бир вариант: скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси тўпни ушлаб олиш учун йўлак (коридор) чизиқларидаги ўйинчиларнинг орасидаги бўшлиққа киради. У олдинга, орқага ёки тўп учун сакраган икки ўйинчи ўртасида ўйнаши мумкин. Скрам ярим ҳимоячи ўйинчи ёрдамчи ўйинчи сифатида ҳам ишлатилиши мумкин ва тўпни ўйинга киргизадиган ўйинчи скрам ярим ҳимоячининг ролини ўз зиммасига олиши мумкин.

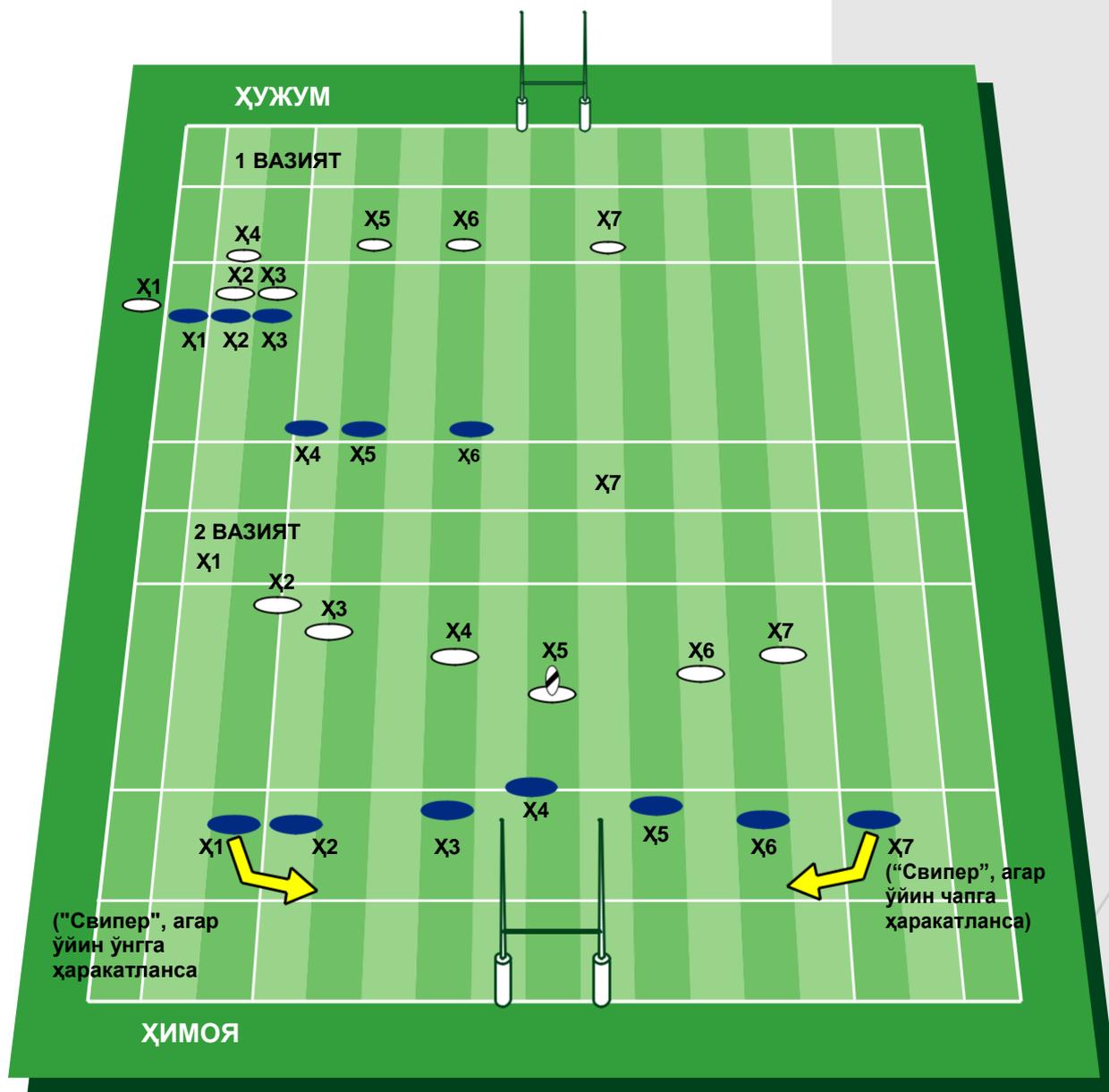
Ёрдамчи ўйинчилар тўпни скрамдан кўра йўлакдан (коридор) кўпроқ назорат қилинадиган жойдан етказиб беришни таъминлайди. Ҳужумчи ўйинчилар тўп йўлакдан (коридор) ўйинга киритилгандан сўнг дарҳол бўш жойга ҳаракатланишни бошлашлари мумкин. Йўлак (коридор) чизиғи ҳужумга ўтиш учун скрамдаги ҳужумчи ва ярим ҳимоячи ишлатган вариантлар майдоннинг ўша қисмида тўпланган ўйинчилардан унумли фойдаланадилар. Ушбу вариант айниқса, рақиб жамоа тўп ташлаш пайтида тўп учун курашмаса ишлатилиши мумкин, чунки тўпни ҳавога кўтарган ўйинчига ёрдам беришнинг ҳожати йўқ. Бу бошқа ҳужумчиларни йўлак яқинида кечиктирмасдан ҳужум қилиш учун имкон беради. Йўлакда (коридор) иштирок этган ҳимоячи ўйинчилар тўп учун курашишда жуда кўп ўйинчиларни жалб қилмасликка ҳаракат қилишлари керак. Ҳаддан ташқари жалб қилинган ўйинчилар бошқа жойларда катта бўшлиқларни ҳосил бўлишига олиб келади.



9-1 диаграмма: Ўйинчиларни йўлакда (коридор) ва ундан кейин жойлашуви.

1 вазият: йўлак (коридор) вақтида.

2 вазият: йўлакдан (коридор) кейин.



Йўлакда (коридор) ҳужум вариантлари

Ушбу вариантларнинг мақсади - икки томонлама. Биринчи мақсад – тўпга қайта эгалик қилиш, иккинчиси – бўш жойдаги ўйинчига тўпни узатиш. Ушбу бўш жой эҳтимол, рақиб ўйинчиларнинг жойлашиши ва ҳаракати туфайли яратилиши мумкин. Ушбу вариантлар машғулот вақтида ишлаб чиқилади, аммо рақиб жамоа ўйинчиларининг ҳаракатларига қараб, фақат керакли вақтда устунлик бериши мумкин. Кўпинча, йўлакда (коридор) ўйнашда ушбу комбинациялардан фойдаланиш қийинлар содир бўлиши мумкин. Аммо, ўйинчилар одатда, муваффақиятли йўлакларда (коридор) худди шундай муносабатда бўлганлиги сабабли айниқса, уларнинг позициялари эрта ишлатилган бўлса, режалаштирилган ҳаракатлар кейинги йўларларда (коридор) ишлатилиши мумкин.

Ушбу вариантларнинг намуналари қуйида келтирилган:

1 рақамга ташлаш:

- тўпни илиб олиш ва олдинга ҳаракатланиш,
- скрамдаги ярим ҳимоячига тўпни тўғридан-тўғри узатиш,
- қисқа зарба ёки йўлакнинг (коридор) олдинги қисмидан парчаланадиган 2 рақамли ўйинчига пас узатиш;
- тўпни илиб олиш ва тўпни ташлаган ўйинчининг ўзига тўпни узатиш.

2 рақамли ўйинчига ташлаш:

- тўпни илиб олиш ва олдинга ҳаракатланиш,
- скрамдаги ярим ҳимоячига тўпни тўғридан-тўғри узатиш,
- қисқа зарба ёки йўлакнинг (коридор) олдинги қисмидан парчаланадиган 1 рақамли ўйинчига пас узатиш;
- қисқа зарба ёки йўлакка (коридор) югуриб кирган, икки ўйинчи орасида туриб олган скрамдаги ярим ҳимоячига пас узатиш.

Дастлабки майдон кенглиги бўйича тақсимлаш ёки йўлак (коридор) шаклландандан кейин скрамнинг ярим ҳимоячи учун марказда бўш жой ҳосил бўлиши мумкин, ва у ҳосил бўлган бўш жойга югуриб, тўпни олиши мумкин.

Ниҳоят, тўпни скрамнинг ярим ҳимоячиси ёки бошқа ҳимоячи ушлаб қолиши учун йўлакда (коридор) иштирок этаётган ўйинчилар орқасига ташлаши мумкин.

Тўпни сақлаш

Ҳужум учун ҳосил бўлган бўш жой ҳимоячи жамоа томонидан ўйинчини ажралишга (изоляция) олиб келиши мумкин. Бунга йўл қўймаслик учун ёрдамчи ўйинчилар тўп ушлаган ўйинчига имконият яратиб беришлари керак. Жойлашув чуқурлиги ёрдамнинг калитидир, чунки пас бўш жойга узатилади ва тўпга эга ўйинчи бўш жойга югуриши, тўпни эгаллаши ва ўйинни давом эттириши мумкин.

Ҳимояни мажбур қилиш учун майдон бўйлаб тарқалишига ва ҳужумни амалга ошириш учун бўшлиқларни қолдиришга ёрдамчи ўйинчиларга ҳам эҳтиёж катта. Чуқурлик ва кенглик ҳимоядан ўтадиган платформани яратади.

Агар тўп ушлаган ўйинчи ҳимоянинг орасидан ўтиш ёки ҳимояни ўзига жалб қилиш ва шу орқали майдоннинг бошқа қисмида бўш жойни яратиш мақсадида контактга ҳаракатланаётганда, у ҳимоядан ўтишга уриниш муваффақиятсиз бўлса, қандай қилиб тўпни сақлаб туришни ҳисобга олиши керак. Буни “чекиниш йўли” деб аташ мумкин. Чекиниш йўналишларига баъзи мисоллар:

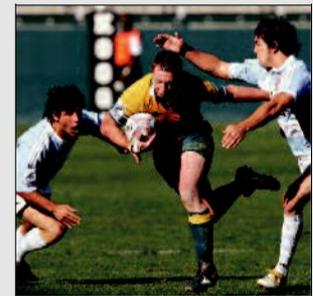
- тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажараётган ўйинчидан ўзини олиб қочиш учун тутиб олиш (захват) ҳаракати унинг қўлининг тагида бўлиши керак, қўлларни ишлатишда қуйидагиларни бажариш мумкин бўлиши учун:

- тўпни бўш жойга ҳаракатлантириш учун,
- тўпни бўш жойга пас орқали узатиш,
- тўпни бўш жойга орқага думалатиш.



Тўпни сақлаш

Рақиблар тўпни тортиб олишидан олдин қарор қабул қилиш керак.



Тўпни сақлаш

Энди чекинишга йўл – майдоннинг бошқа томондаги кўп қисми ўйинчилардан фойдаланиш, чунки иккита ҳимоячи ўйинчи ўзининг тузилишидан чиққан.



- Агар тўп ушлаган ўйинчи контакт пайтида рақибга орқа билан ўгирилса, у ҳимоячи ўйинчидан тўпни ҳимоя қилади ва ёрдамчи ўйинчига пас узатиши мумкин.

- Оёқда қолиб, рақибга орқа қилган ҳолда тўпни олиш учун контактга кирадиган жамоадошингиз томон қаранг. Агар контакт ҳудудида (зона) тўп эркин ва ётган бўлса, уни дарҳол бўш жойга ҳаракатлантириш учун ҳар қандай услубни ишлатиш мумкин: пас узатиш, тўпни қўл билан олиш ва оёқ билан тепиш орқали.

Тўп ушлаган ўйинчи тўпни сақлаб қолиши учун майдон бўйлаб кўндаланг югураётганда тутиб олинишдан (захват) эҳтиёт бўлиши керак. Ҳимоячи ўйинчидан ўзини олиб қочиши мумкин, аммо ҳаракатланиш йўналишини (траектория) имкон қадар тезроқ тўғри йўналишга ўзгартириши яхшидир. Агар ўйинчи рақиб босими туфайли олдинга ҳаракатлана олмаса, майдон бўйлаб кўндаланг югургандан кўра тўхташи ёки чекиниши керак. Майдон бўйлаб кўндаланг югуриш бошқа жамоадошларнинг бўш жойини эгаллайди ва ҳимоячи ўйинчиларга ёнма-ён тутиб олишга (захват) имкон беради. Жамоадошлар хушёр бўлишлари ва орқага бўш жойга чекинишлари керак.

Эркин зарба

Умуман олганда, бундай зарбалар тўпни тезкор ўйнаш билан яхшироқ бажарилади, чунки тўпни майдон ташқарисига (аут) чиқариб юбориш, ҳудудни эгаллаб олиш ва рақибнинг 22 м ҳудудида (зона) бўлишдан кўра тўпни сақлаб қолиши жуда муҳимдир. Бу ўйин ҳолатига боғлиқ.

Жарима зарбалари

Жарима зарбаларидан фойдаланиш ҳам ўйин ҳолатига боғлиқ. Ҳар бир вариантнинг регби-15 ўйинидаги каби ўз устунлиги ва афзалликлари мавжуд, аммо регби-7 ўйинлари вақтининг қисқартирилганлиги ва ҳужум учун катта масофалар мавжуд бўлганлиги сабабли тўпни тезкор ўйинга киргизишда янада фойдалидир.

Қуйидаги вариантлар мумкин:

- тезкор ўйинга киргизиш - тўпни сақлаб қолиш учун,
- дарҳол ҳужум учун;
- майдон ташқарисига зарба – ҳудудни қабул қилиш учун (аут)
- тўпни йўлакка (коридор) киритиш ҳуқуқини олиш учун,
- ўйинни қайта бошлашни кечиктириш учун;
- дарвозага зарба - очко йиғиш учун,
- агар зарба дарвозага муваффақиятли бажарилмаса, аммо тўп “жонсиз чизиқ” ёки майдон ташқарисига (аут) чиқиб кетган бўлса, ўйинни қайта бошлашни кечиктириш учун (вақт);
- узун зарба - босимни камайтириш учун тўпни ҳимоячиларнинг чизиғидан ўтказиш.

Ушбу зарбаларнинг барчасида устунликка эришиш мумкин, аммо тўпни қўлаб бориш учун яхши комбинация билан биргаликда фойдаланилса. Бу комбинация юқори тезликда олдинга ҳаракатланиши шарт эмас, лекин ҳужум қилиш имкониятларини чеклаш учун ташкил этилган бўлиши мумкин.

Ўйинчилар барча вариантларга тайёр бўлишлари керак.

Бўш жой ҳосил қилиш

Ўйинчилар қанчалик кенг жойлашсалар, ҳимоя шунчалик кенгроқ ва ўйинчилар орасида кўпроқ бўш жой ҳосил бўлади. Юқорида эслатиб ўтганимиздек, майдоннинг ён томонидаги бўш жой тузилишга қараб ҳосил бўлади. Бу комбинациядан одатда, тўп ушлаган ўйинчининг майдон бўйлаб кўндаланг жойлашган еттита (7) ўйинчиси фойдаланади.

Қаранг. 1-1 диаграмма: Майдоннинг ён томонидаги бўш жой (11-бет).

Майдоннинг узунлиги бўйлаб йўналишда бўш жойни ҳосил қилиш учун жамоалар тузилишни давом эттирган ҳолда кўпинча ўзларининг дарвоза (ҳисоб) чизиғига қайтадилар. Дарвоза чизиғига яқинлашаётганда, улар буни ҳис қила бошлайдилар. Бу руҳий тўсиқликни ҳосил қилади ва улар майдонда тузилиш чуқурлигини йўқотадилар. Бундай ҳолатда жамоа яқинлашиб келаётган ҳимояга ҳужум қилиш кўникмаларини йўқотадилар, чунки улар пас қабул қилиш ва олдинга тезкор ҳаракатланиш учун жуда ҳам яқин жойлашганлар.

Шу сабабли жамоалар бўш жой ҳосил қилиш учун қанча ҳудудни беришга тайёр эканликлари тўғрисида қарор қабул қилишлари жуда муҳим. Бундан ташқари, агар бўш жой етишмаётган бўлса, ҳимояга қандай ҳужум қилиш кераклиги ва уларга нисбатан қандай ҳаракатланиши кераклигини қарор қилишлари керак. Бу рақиб жамоанинг қандай жойлашганига боғлиқ.





Мумкин бўлган баъзи вариантлар:

- Биринчи ҳимоя чизиғи ва “свипер” ўртасидаги бўш жойга тўпни тепиш, кейин тўп ортидан югуриш ва уни тутиб олиш.

- Тўпни имкон қадар майдоннинг узоқ жойига тепиш ва унинг ортидан югуриш. Тўп “свипер” ортидаги бўш жойга ҳаракатланиши керак. Ушбу қувлаб “свипер”ни яққалашга (изоляция) ёки “свипер”ни қувиб ўтишга ва тўпга эга бўлишга қаратилган. Агар тезкор ва ташкиллаштирилган ҳолда тўп ортидан қувланса, ва ҳимоячи ўйинчилар ёрдам учун секин ортга қайтса, “свипер” яққаланади.

- Майдон бўйлаб жойлашувини сақлаган ҳолда ҳимоячи томонидан тўсилмаган жамоадошига пас узатиш учун ва тўпни қўл билан пас узатишнинг иложи бўлмаса, узоқ берилган зарба “пас” узатиш каби ҳисобланади. Ҳимоячилар орасидаги бўш жойдан фойдаланиб, ҳимоя чизиғидан ўтинг. Бу ҳақида кейинги бўлимда батафсилроқ тўхталамиз.

Тескари тузилишга қаршилик кўрсатиш

Очиқ ўйинда ҳимоя тескари тузилишда шаклланса, улар тўпни қабул қилиш пайтида тўп ушлаган ўйинчини тутиб олишлари (захват) мумкин. Бироқ, бундай ҳолда, ҳар бир ҳимоячи ўйинчининг орқасида бўш жой ҳосил бўлади. Шунга кўра, агар бу бўш жойдан фойдаланилса, ҳужум ҳимоя чизиғидан ўтиши мумкин. Бўш жой ҳосил қилиш ва ҳимоя чизиғидан ўтиш учун қуйидаги имкониятлар мавжуд:

- Тўп ушлаган ўйинчи ҳимоячи ўйинчи орқасидаги бўш жойга оёқ билан зарба беради ва ҳужумчи ўйинчи ҳимоя чизиғини югуриб ўтиши ва тўпни тутиб олиши мумкин.

- Тўпни қабул қилувчи яширин (потенциаль) ўйинчи ҳимоячи ўйинчини майдоннинг ён чизиғи томонга жалб қилади, ҳаракат йўналишини (траектория) ўзгартириб майдон ичига ҳаракатланади. Тўп ҳимоячи ўйинчининг ички елкасидан югуриб чиққан жамоадошига бўш жойга пас узатилади.

• Тўп ушлаган ўйинчи ҳимоячи ўйинчига майдоннинг ён чизиғи йўналиши бўйлаб ёлғон ҳаракат билан таҳдид қилади, сўнг ҳаракат йўналишини (траектория) ўзгартиради ва майдоннинг ичига югуради. Ҳаракат йўналиши (траекторя) ўзгартириш паст тутиб олиш (захват) ҳаракатига олиб келиши керак. Тўпни қабул қилувчи ўйинчи ҳаракат йўналишини (траектория) ўзгартириб, тўп ушлаган ўйинчини ёнидан олдинга ҳаракатланаётганда тўпни қабул қилади.

Изоҳ: ҳужумнинг тузилиши қанчалик чуқур бўлса, орқадан кенг ва яқин бўш жой ҳосил бўлади. Шунингдек, ҳужумнинг тузилиши қанчалик кенг бўлса, ҳимоячи ўйинчилар шунчалик бир-бирларидан ажраладилар, шунинг учун ҳужумчи ўйинчи бўш жойдан фойдаланиши ва ҳимоя чизиғини кесиб ўтиши мумкин, бунда бошқа ҳимоячи ўйинчилар тўсқинлик қилиши даргумон бўлади.

Ҳимоя чизиғини кесиб ўтиш

Рақиб жамоанинг жойлашуви ва ҳужумнинг чуқур тузилиши натижасиджа ҳимояни кесиб ўтиш учун ён томондаги бўш жой ҳосил бўлади. Агар ҳимоя гуруҳлаштирилса, бўш жой ташқи томонда бўлади, агар ҳимоя майдон бўйлаб жойлашса, бўш жой ўйинчилар орасида бўлади.

Бу вазиятлардан фойдаланиш учун ҳимоя қанчалик яқин қурилса, тўп узатиш кўникмаларидан шунчалик фойдаланишга имкон бўлади. Бу агар ҳимоя ҳужумчи жамоанинг ҳаракатларини олдидан айтиб беролмаса ва шароитга қараб реакция қилмаса, ҳимоя қилиш учун вақт қисқартирилади ва уларнинг тартибини ўзгариш имкониятини чеклайди.

Тўп ушлаган ўйинчи ҳимояни кесиб ўтишга ҳаракат қилса, ҳужумнинг жадаллашиш чегараси вазиятга боғлиқ бўлади. Тўп ушлаган ўйинчи дарвоза чизиғача югуриб бориши мумкин ва уринишни (попытка) амалга ошириши мумкин, аммо ҳимоячи ўйинчилар яқинлашар экан, тўпни ҳимоячига узатишнинг йўлини топиши керак. Натижада, тўп ушлаган ўйинчи жамоадошлари томонидан ажратилмаслиги учун /изоляция бўлмаслиги ва шу позициядан комбинацияни қайтадан ўйнамаслик учун бўш жойга чекиниши мумкин.

Тўсишлардан фойдаланиш

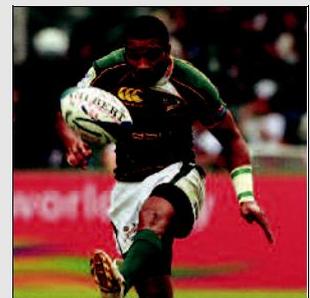
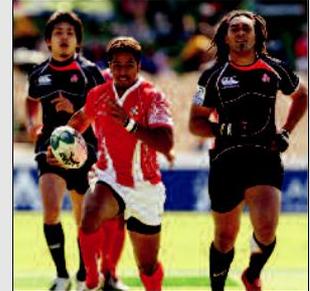
Қаранг. 1-3 диаграмма: Майдоннинг ён томонидаги бўш жой - 3 вазият (қаранг:13 б).

Ташқи тарафдаги бўш жойдан фойдаланиш учун ҳужум қайси тарафдан ҳужум қилишни бошлаш мумкинлигини қарор қилиш керак. Бу ўйинчиларнинг миқдорига боғлиқ. Ҳимоячиларга қараганда, ҳужумчи ўйинчилар кўпроқ бўлишига қараб, чапга ёки ўнгга йўналиш танланади. Ҳимоячилар одатда, “свипер”га эга бўлганлиги сабабли уларда олдинги чизикдаги ўйинчилар камроқ бўлади. Барчаси фақат тарафларни танлашга боғлиқ.

Агар “свипер” ҳимоянинг “ўйинчига ўйинчи” комбинациясидан фойдаланиш учун олдинги чизикга қўшилса, оёқ билан зарба беришга ёки тўпни тутиб олиш учун майдон узунлиги бўйлаб чизикдаги бўш жой қолади.

Тўсишни сақлаб қолиш учун тўп узатиб бераётган ҳар бир ўйинчи тўп узатилгунга қадар ўзига ҳимоячи ўйинчини жалб қилиши керак. Бунинг учун ҳар бир ўйинчи тўпни қабул қилаётганда ичкаридан “елпиғич” (“веер”) шаклида ҳаракатланиши керак, ҳужумчи жамоа ҳимояни ташқи елкасида ушлаб туришади.

Агар ҳимоя тўсишларга қарши кенг тарқалса, тўп ушлаган ўйинчи ҳимоя чизигидаги бўш жойлардан фойдаланиши керак. Агар ҳимоя ўз тузилишида ушланиб турилса, у ҳолда тўсишларни сақлаб қолиш ва олдинга ҳаракатланиш мумкин.





“Иккига қарши уч” қўшимча ўйинчилар ишлатиш учун комбинация

Қаранг. 1-2 диаграмма: Майдоннинг ён томонидаги бўш жой – 2 вазият (қаранг. 11-бет).

Ҳимоя чизиғидаги ўйинчилар орасидаги бўшлиқ орқали ҳужум қилиш, ён томондан ҳимоячи ўйинчи ташлаб кетган бўш жойдан ҳужум қилиш билан баробар. Ҳимоя чизиғидаги бўш жой тўп ушлаган ўйинчи майдон ичига ҳаракатланганда, ва бошқа ўйинчи ён чизиқ йўналиши бўйича ҳаракатланганда ҳосил бўлади. Бу бошқа ўйинчи ўтиши мумкин бўлган бўш жой ҳажмини оширади.

Вариантлар

Қаранг. 3-1, 3-2 ва 3-3 диаграммалар: Бўш жойдан фойдаланиб, ҳимоя чизиғи орасидан кесиб ўтиш (қаранг: 18-20-бет).

Агар тўп ушлаган ўйинчини тўсаётган ҳимоячи ўйинчиси пас узатишни олдини олиш учун бўш жойга кираётган ўйинчини тўсиш учун майдоннинг ташқи томонига ҳаракатланса, унда тўп ушлаган ўйинчи олдинга ҳаракатланиши керак (пас узатмасдан). Агар ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчини тўсиш учун қолса, унда ҳужумдаги ўйинчи ҳосил бўлган бўш жойга пас узатиши мумкин. Ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчини тўсиш учун орқага қайтса, мавжуд бўлган бўш жойга пасни амалга ошириш мумкин. Тўп ушлаган ўйинчи ҳимоя чизиғидаги бўш жойга кирганда, унинг ташқи томонидан тутиб олиш ҳаракатини одатда, ҳимоячи ўйинчи амалга оширади. Шундай қилиб, тўп ушлаган ўйинчи ҳимоячи ўйинчини ташқи томондан ичкарига тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажаришга мажбур қилади. Тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажарган ўйинчи чиққан жойда бўш жой ҳосил бўлади. Айнан шу бўш жойда ҳимоя чизиғини кесиб ўтиш учун пас узатиш мумкин. Бу паснинг ҳар қандай кўриниши бўлиши мумкин.

Агар ҳужум чизиғидаги ўйинчини тўсаётган ҳимоячи ўйинчининг кетидан майдоннинг ташқарисига қараб қувлаб чиқмаса, у ҳолда ҳужумчи ўйинчига пас узатиш мумкин, чунки у ҳимоя чизиғидаги бўш жойдан олдинга ёриб ўтиши мумкин. Агар иккала ҳимоячи ўйинчи ўз ҳолатини сақлаб қолса, учинчи ҳужумчи учун улар орасидан ўтишга бўш жой бўлади.



Иккала ҳолат вазиятида вужудга келган ҳимоя чизиғидаги бўш жойни тўсишлар ва бўш жойдан кесиб ўтишлар битта ўйинчи ҳужуми ҳимоячи ўйинчидан кўпроқ бўлган вазиятга асосланади. Ушбу ўйинчи ҳимоячи ўйинчиларга ва улар орасидаги бўш жойга хавф солади. Агар ҳимоячи ўйинчи ҳужумчи ўйинчига эътибор билдирмаса, у уларнинг орасидан ўтиб кетиши мумкин. Акс ҳолда, ҳужумчи ўйинчи ҳимоячи ўйинчилар чиққан бўш жой орқали олдинга ҳаракатланиши мумкин. Вазиятни англаш, воқеаларни олдиндан билиш ва ҳимоя хатти-ҳаракатларига жавоб бериш қобилияти кўп амалиётни талаб қилади. Регби-7 ўйинида ҳар доим ҳам бундай комбинацияларни ишлатиш имкони бўламайди ва ўйинчилар миқдори тенг бўлиши мумкин. Бундай ҳолда, яна бир нечта вариант пайдо бўлади.

Тенг миқдордаги ўйинчи билан комбинация

1 вазият – бирга бир

Регби-7 ўйинида вазиятни ҳужумчи жамоа фойдасига тенгсизликларни яратиб бошқариш мумкин. Ҳужумчи жамоа майдоннинг кенглиги бўйлаб жойлашиши ҳимоячи жамоани ҳам худди шундай жойлашишга мажбур қилади. Бу ҳужумчи ўйинчини ҳам, ҳимоячи ўйинчини ҳам “яккама-якка” ўйин ҳосил қилиб, ажратиб қўяди (изоляция). Бундай вазият ҳужумчи ўйинчига ҳимоя чизиғини кесиб ўтиш учун юқори даражадаги ҳужумчи кўникмаларидан фойдаланишга имкон беради. Агар бу ҳолат жамоа тузилмаларининг қанотларида содир бўлса, ҳимоячи ўйинчи ҳужумчи ўйинчини ўйиндан чиқариш учун майдоннинг ён чизиғидан фойдаланиши мумкин. Агар бу майдон ичида содир бўлса, иккала томондан ҳам ёрдам келиб, ҳужумни давом эттириши мумкин. Ҳужумчи жамоанинг асосий қоидаси – майдон ён чизиқларидан ўзини узоқроқ тутиш, чунки ҳимоячи ўйинчилар қўшимча ўйинчи каби ён чизиқдан фойдаланишлари мумкин ва тўпни йўлакга (коридор) ташлаш ҳуқуқи билан тўпга эгалик қиладилар.

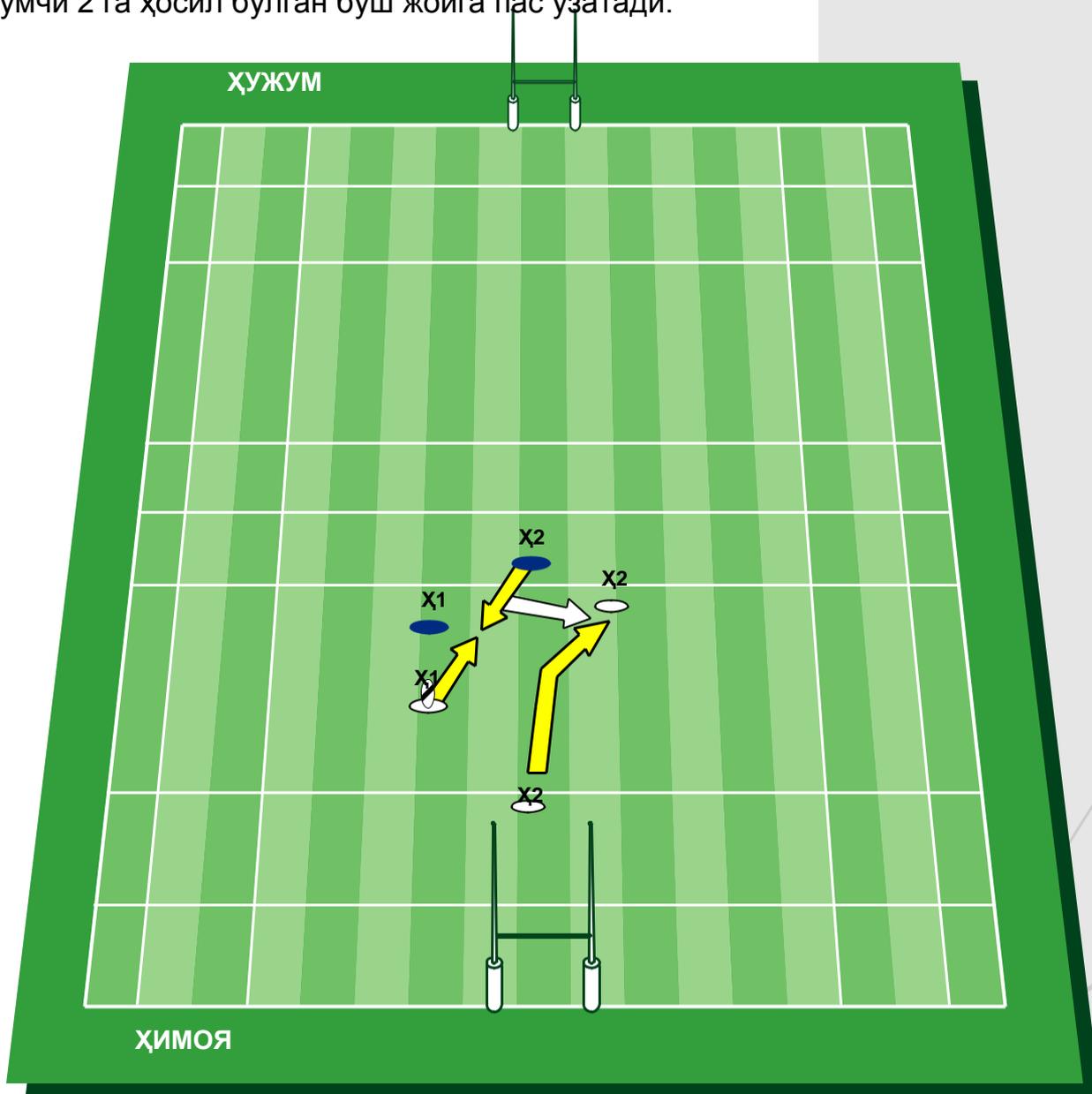
2:2 га 2 вазияти.

Агар иккала ҳужумчи ўйинчини ҳимоячи ўйинчилар тўсишга ҳаракат қилса, ҳимояга хавф соладиган бир нечта вариантлар мавжуд.

Қаранг. 10-1, 10-2 ва 10-3 диаграммалар: Тенг миқдордаги ўйинчилар билан ўйин комбинацияси.

10-1 диаграмма: “2 га 2” тенг миқдордаги ўйинчилар билан ўйин комбинацияси.

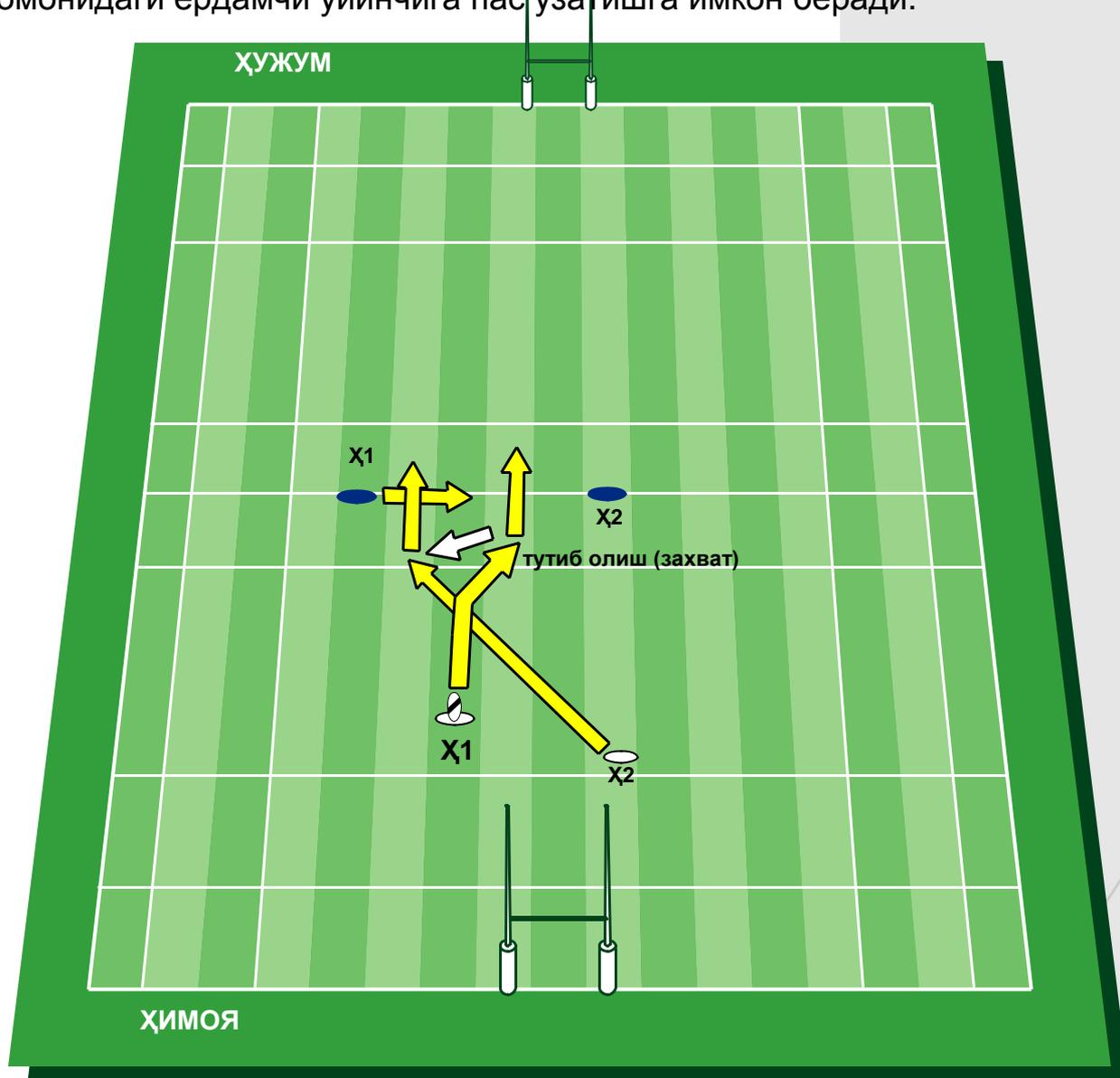
1 вариант: Тўп ушлаган ўйинчи биринчи навбатда, биринчи ҳимоячи ўйинчига хавф солиши мумкин ва сўнгра иккинчи ҳимоячи ўйинчисига йўналишни ўзгартириш орқали хавф солиши мумкин. Агар иккинчи ҳимоячи ўйинчи тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш учун қайрилса, ҳимоячилар ўртасидаги бўш жойда турган ҳужумчи ўйинчига пас узатилади, яъни тўп ҳужумчи 1 да, ва ҳужумчи 1 ҳимоячи 3 га хавф солади, кейин ҳимоячи 2 тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш учун ҳужумчи 1 га ҳаракатланади. Ҳужумчи 1 ҳужумчи 2 га ҳосил бўлган бўш жойга пас узатади.



	ПАС		ОЁҚ БИЛАН ЗАРБА
	ЮГУРИБ ЎТИШ		ҲУЖУМЧИ ЎЙИНЧИ
	ТЎПНИНГ ДАСТЛАБКИ ҲОЛАТИ		ҲИМОЯЧИ ЎЙИНЧИ

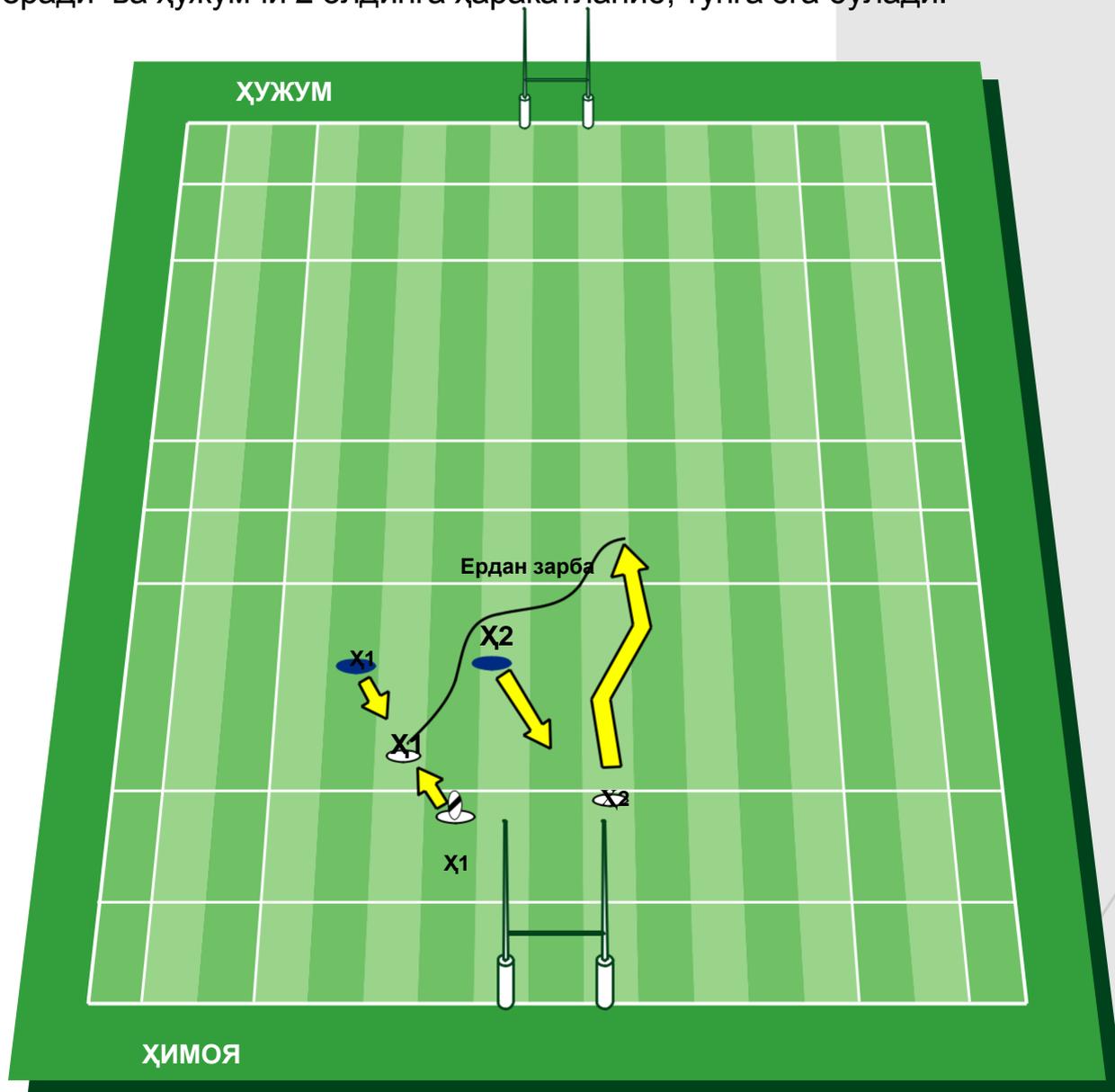
11-1 диаграмма: “2 га 2” тенг миқдордаги ўйинчилар билан ўйин комбинацияси.

2 вариант: Ҳужумчи 1 ҳимоячи 1 га югуради ва ҳимоячи 2 ва ҳимоячи 2 ўртасидаги бўш жойга хавф солади. Ҳимоячи 1 паст тутиб олишни (захват) бажаришга мажбур, ҳужумчи 1 майдоннинг чап томонидаги ёрдамчи ўйинчига пас узатишга имкон беради.



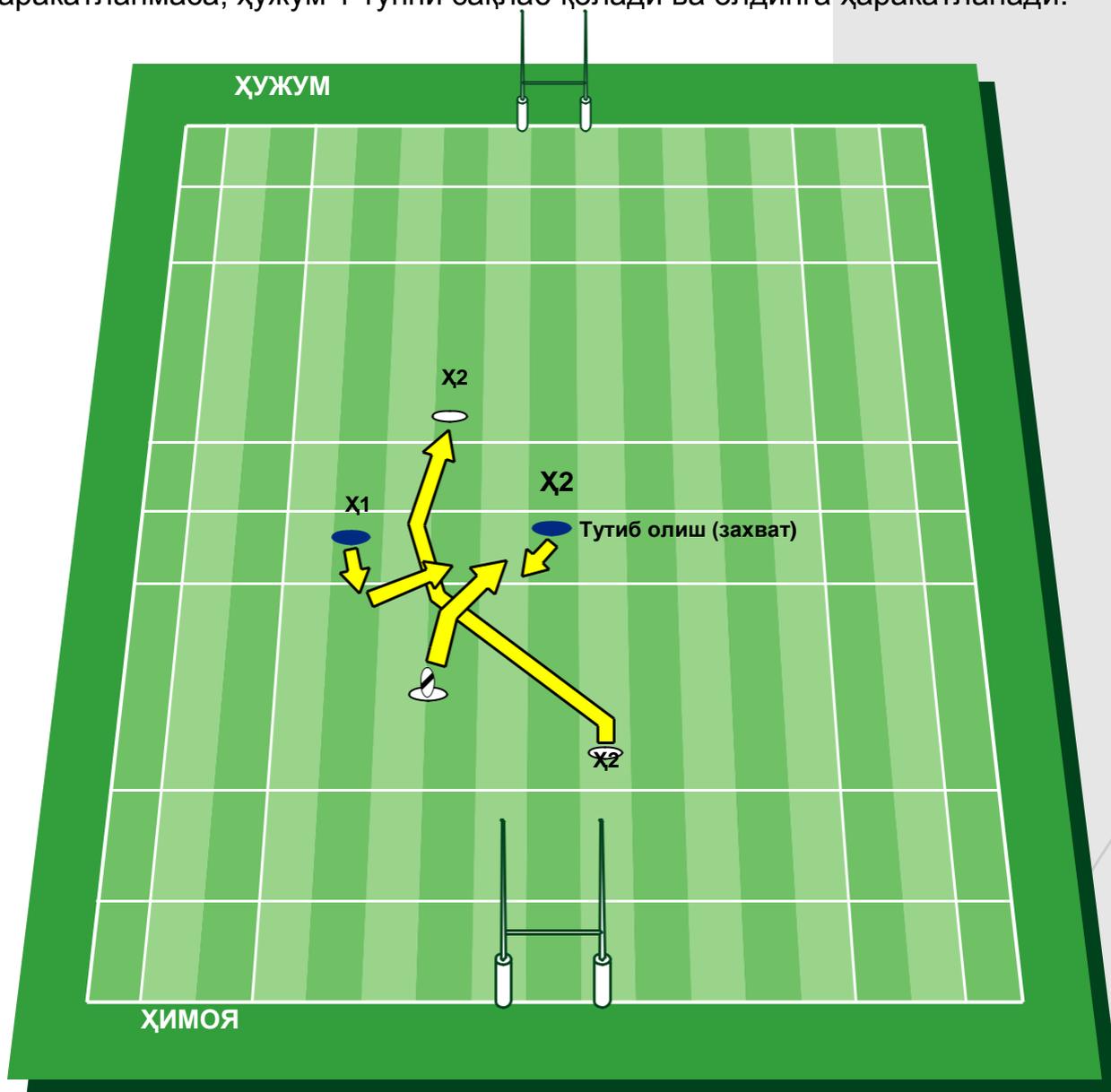
12-1 диаграмма: “2 га 2” тенг миқдордаги ўйинчилар билан ўйин комбинацияси.

3 вариант: Ҳужумчи 1 ҳимоячи 1 ни жалб қилади, кейин ҳимоячи 1 ва ҳимоячи ўртасидаги бўш жойга хавф солади. Ҳимоя 2 ҳимоя 1 олдига чиқади, ҳужумчи 1 ҳужумчи 2 га ҳимоячи 2 нинг орқасига оёқ билан зарба беради ва ҳужумчи 2 олдинга ҳаракатланиб, тўпга эга бўлади.



13-1 диаграмма: “2 га 2” тенг миқдордаги ўйинчилар билан ўйин комбинацияси.

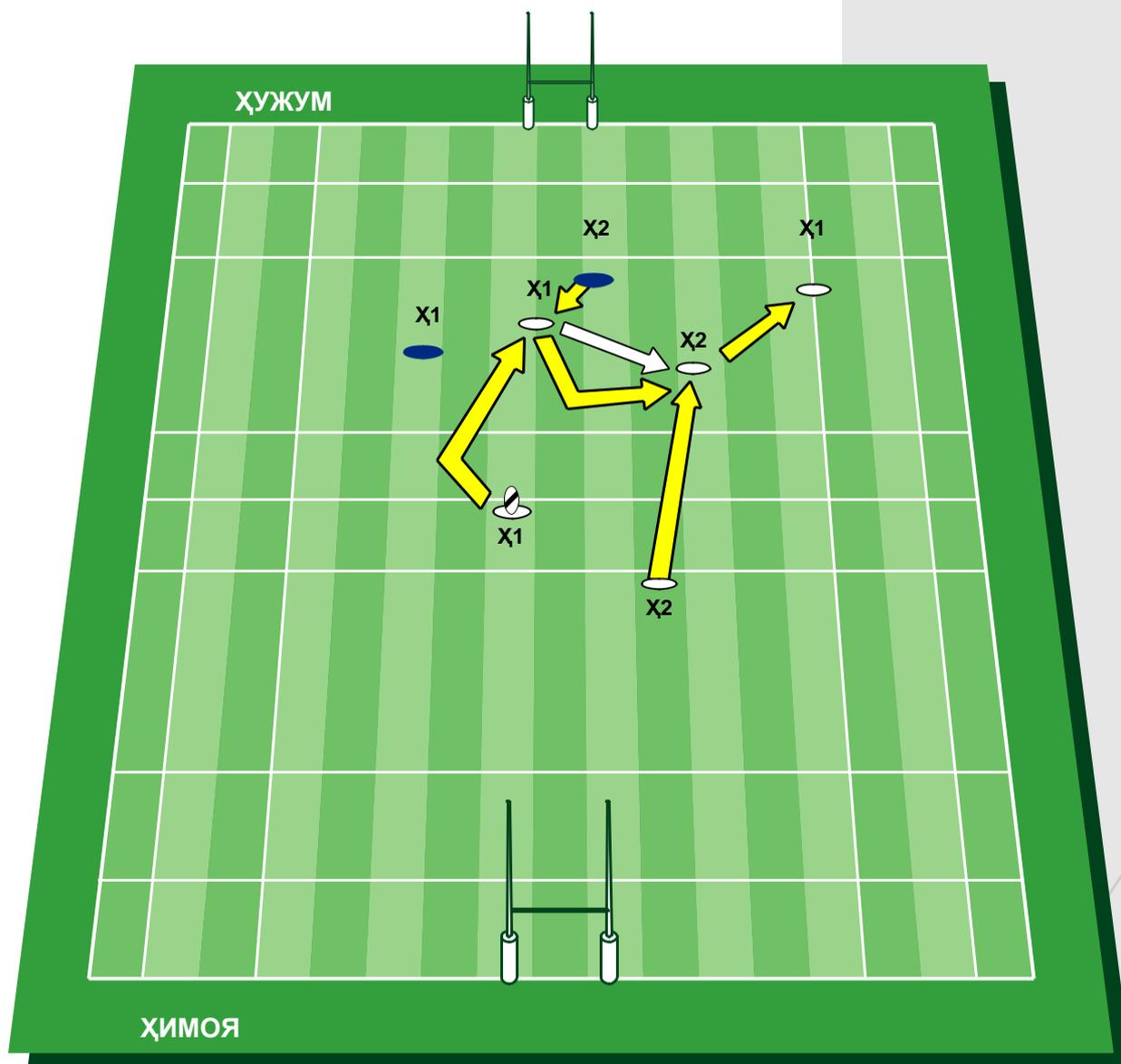
4 вариант: Ҳужум 1 ҳимоя 1 ва ҳимоя 2 ўртасидаги бўш жойга хавф солади, ҳимоя 2 ҳужум 2 дан ҳимоя қилиш учун кенг туради. Ҳимоя 1 ҳужум 1 га тутиб олиш (захват) ҳаракатини амалга ошириши учун ён томонга жалб қилади. Ҳужум 1 ҳимоя 1 чиққан бўш жой орқали олдинга ҳаракатланаётган ҳужум 2 га ўзаро кесишиш ҳолатида пас узатади. Агар ҳимоя 1 ёнга ҳаракатланмаса, ҳужум 1 тўпни сақлаб қолади ва олдинга ҳаракатланади.



	ПАС		ОЁҚ БИЛАН ЗАРБА
	ЮГУРИБ ЎТИШ		ҲУЖУМЧИ ЎЙИНЧИ
	ТЎПНИНГ ДАСТЛАБКИ ҲОЛАТИ		ҲИМОЯЧИ ЎЙИНЧИ

14-1 диаграмма: “2 га 2” тенг миқдордаги ўйинчилар билан ўйин комбинацияси.

5 вариант: ҳужум 1 ҳимоя 1 ни жалб қилади ва ҳужум 2 га пас узатади. Ҳужум 2 ҳимояни ўзига жалб қилади ва орқасидан айланиб ўтган ҳужум 1 га чапга пас узатади.



3 вазият – бирлашган гуруҳ сифатида ҳаракат қилинг

Жамоа бир гуруҳ сифатида ҳаракат қилганда, регби-15 ўйинида ҳимоячиларнинг ҳар қандай чизиқдаги мавжуд вариантлардан фойдаланиш мумкин, унинг мақсади – ўйинчини бўш жойга жойлаштиришдир. Бу ерда асосий омиллар бир хил қўлланилади ва орқа чизиқдаги ўйинчилари ҳимоя ҳужумчиларига қарши турмасдан ҳаракатланиши мумкин. Аммо худди шундай вазиятда ҳужум вақтида ёрдам берадиган ҳеч қандай ҳужумчи йўқ.



Бундай комбинациялардан бирига мисол – икки тўлқинли шаклланиш, бу ерда биринчи тўлқин бўш жойни ҳосил қилади ва иккинчиси учун вариантларни таклиф қилади. Бу тўлқинларни стандарт вазиятларда аниқлаш қийин, чунки бундай вазиятларда камроқ ўйинчилар мавжуд. Бироқ, улар ҳужум қарши тарафга ҳаракатланганда ва ҳужумчилар скрамда ёки йўлакда (коридор) иштирок этмаётган ҳолларда фойдаланиши мумкин. Ушбу тўлқинлар исталган вақтда ўйин пайтида ўрнатилиши мумкин.

Қаранг. 15-1 диаграмма: Гуруҳлашган ўйинда вариантлар

Тузилиш

Бу комбинация бир қатор имкониятларни ҳосил қилади. Бу тузилишда биринчи тўлқин ҳужум 1-ҳужум 4, иккинчиси – ҳужум 5-ҳужум 7.

1 Вариант

Ҳужум 2 ҳужум 3 га пас узатади, айланиб тўпни ички тарафдан қабул қилиб, ҳимоя 2 ва ҳимоя 3 орасидан олдинга ҳаракатланади.

2 Вариант

Ҳужум 2 ҳужум 3 га пас узатади, айланиб тўпни ички тарафдан қабул қилиб ва ҳужум 5, ҳужум 6 ёки ҳужум 7 га пас узатади. Бу ўйинчилар 2 га 2, 3 га 3 ёки 2 га 3 ҳаракатланишда бажаришлари мумкин.

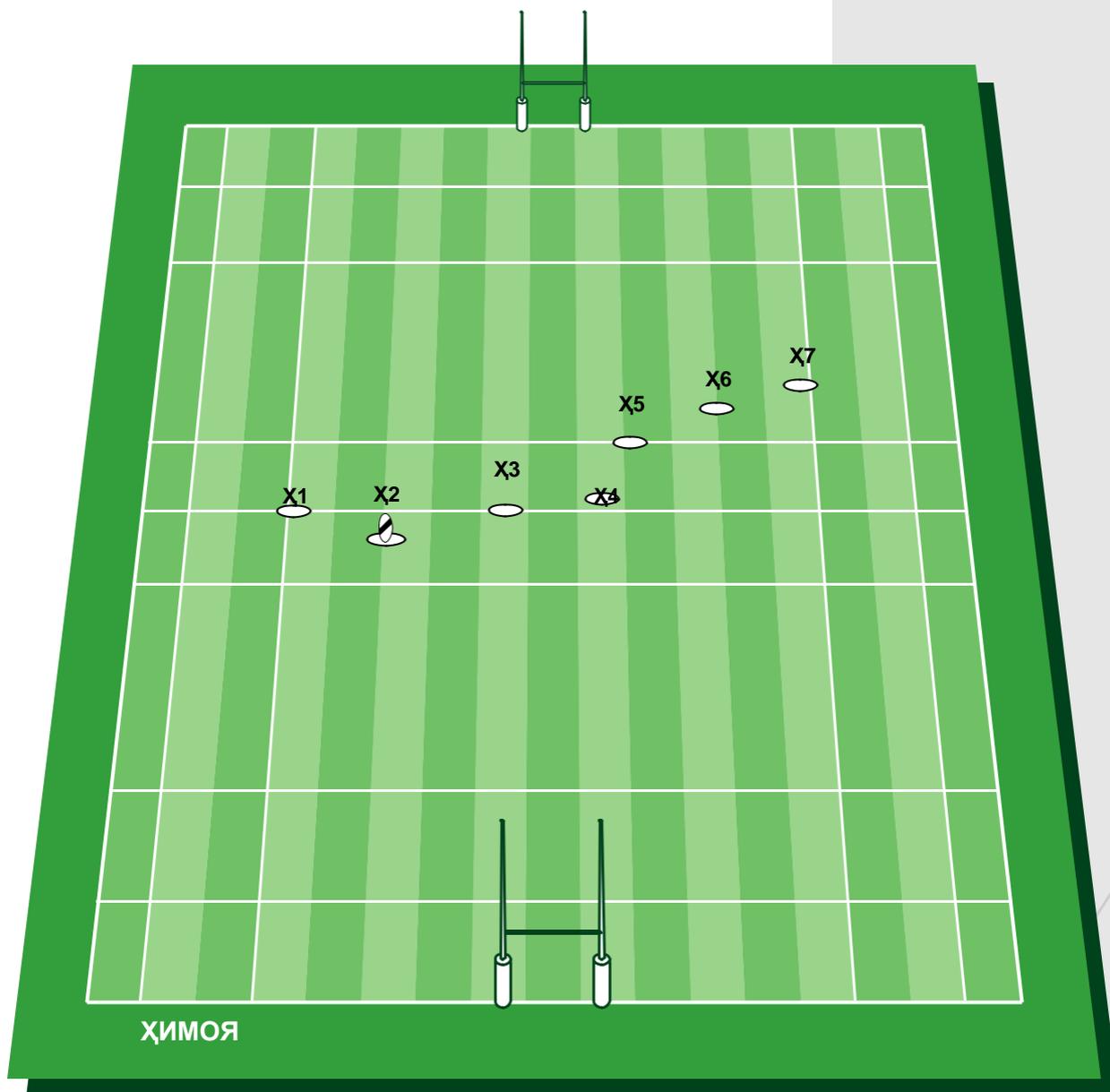
3 Вариант

Ҳужум 4 ҳужум 2 дан тўпни қабул қилиш учун иккинчи тўлқинда қўшимча ўйинчини қўшиш орқали тузилмада етарлича чуқур жойлашиши мумкин.



15-1 диаграмма: Гуруҳлашган ўйинда вариантлар

Бу комбинация бир қатор имкониятларни ҳосил қилиши мумкин. Бу тузилишда биринчи тўлқин ҳужум 1-ҳужум 4 бўлади ва иккинчиси – ҳужум 5- ҳужум 7.



Кучли ўйинчилардан фойдаланиш

Стандарт вазиятларда, кучли ўйинчини у агар тўп учун курашда иштирок этган бўлса ҳам фойдаланиш мумкин. Бундай ўйинчи ҳимоя чизиғидан ўтиб кетиши учун бундай ўйинчи қулай жой эгаллаш учун тўп дарҳол майдон бўйлаб майдон четида турган ўйинчига узатилади. Ҳужум йўналиши шу тарзда тескари томонга ўзгаради. Олдинга ҳаракатланаётган ўйинчи дастлаб кейинчалик ҳаракатни тезлаштириши ва икки ҳимоячи ўртасидан олдинга ҳаракатланиб, кесиб ўтиши учун чуқур позицияни эгаллайди.

Тўпни ўйинга киритаётган ўйинчининг роли – ҳужум вақтида ўзига қулай куч тенгсизлигини аниқлаб, ҳужумчи ўйинчи ҳимоячи ўйинчини айланиб ўтиши учун ҳужумчи ўйинчининг атрофида бўш жой ҳосил қилиш учун “бирга бир” вазиятини ҳосил қилиш.

Жамоанинг тузилиши

Ҳужумчи жамоа тўғри тузилиши натижасида катта устунликка эга бўлиши мумкин. Агар у майдон бўйлаб кенг жойлашса, у ҳимояни бутун майдон бўйлаб ёйишга мажбур қилиши мумкин, бу эса ўйинчилар ўртасида ҳимоя чизиғида бўшлиқлар ҳосил қилади.

Агар у майдоннинг ён томонидан кичик бўш жойни эгалласа, ва ҳимоя унинг орқасидан эргашса, қўшимча ўйинчилар фойдаланиши мумкин бўлган майдоннинг четларида бўш жой ҳосил бўлади. Агар бошқа томондан, ҳимоя кенг тураверса, улар “ташқаридан-ичкарига” ҳимоя қилишга мажбур бўладилар. Бу тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш





(захват) учун ҳимоячи ўйинчилар ўртасидаги бўш жойга хавф соладиган майдоннинг ичига ҳаракатланишга мажбур бўладилар. Улар чиқадиган бўш жой энди бўш бўлади. Тўп ушлаган ўйинчи бу бўш жойга жамоадошига пас узатиши ва олдинга ҳаракатланиши мумкин.

Натижада майдон бўйлаб кенг жойлашув доим ҳам муваффақиятли вариант ҳисобланмайди. Бу рақиб жамоанинг жойлашувига боғлиқ. Бу ерда ўйинчиларнинг тўпланиши, айниқса, контактга кириш вақтида хато ҳисобланади. Агар тўп ушлаган ўйинчи тўпни олдириб қўйса, рақиб жамоада пас узатишга, олдинга ҳаракатланишга ва очко тўплаш учун бўш жой бўлади.

Тўпни сақлаш ролини қанча ўйинчи ўз зиммасига олиши ва бунинг учун нима қилиш кераклигини ҳал қилиш жуда муҳим. Бу “Ёрдами ўйинчилар ўйини” бўлимида тавсифланади.

Ёрдами ўйинчилар ўйини

Ўйинчи бир йўналиш бўйлаб ҳаракатланса, бошқа йўналишда бўш жой ҳосил бўлади. Рақиблар ҳимояда “елпиғич” (веер) шаклида ҳаракатланади, бўш жой тўп ушлаган ўйинчининг ички томонида ёки ҳаракатланаётган тўп ушлаган ўйинчининг ёнида ҳосил қилинади, айниқса, ҳимоячи ўйинчи бошқа ўйинчини тўсиш учун бўш жойдан чиққанда.

Агар ўйинчи контактга билиб борса ёки ҳимоя чизиғини кесиб ўтишга уриниши муваффақиятсиз бўлса, тўп ушлаган ўйинчида тўпни сақлаб қолиши учун орқага чекиниш имконияти бўлиши керак. Ҳимоячи ўйинчилар тўп ушлаган ўйинчига ёрдам беришлари учун имкон яратиб беришлари керак.

Ёрдам беришда асосий ролни тўп ушлаган ўйинчи орқасида 10-15 метр масофада жойлашган ўйинчи бажаради. Тузилиш ўйинчига эркин тўп томон ҳаракатланишга имкон беради. Энг самаралиси, 10-15 метр орқага тўп ўйинга киритилса, бу ўйинчига тўпни кўтаришга ва вариантларни танлашга вақт беради.



Анъанага кўра, бу ҳолат “чўнтак” деб номланади ва уни олдинга ҳаракатланаётганда охири пас узатган ўйинчи ёки ҳужумда худди шундай ролни ўйнайдиган ҳимоячи “тозаловчи ўйинчи” (“свипер”) эгаллаши мумкин. Бу ўйинчи агар бошқа жамоа тўпга эгалик қилишга ҳаракат қилишида тўп хавфсизлигини таъминлайди.

Скрам (схватка) ва йўлакда (коридор) “ўйиндан ташқари” чизиқлари мавжуд бўлиб, ҳужумчи ўйинчилар учун уларнинг олдида майдон узунлиги бўйлаб бўш жой беради. Бироқ, тўпга эгалик қилгандан сўнг регби-7 ўйинидаги чекланган миқдордаги ўйинчилар камдан-кам ҳолларда рақ ва мол ҳосил қиладилар. Шунга кўра, Очиқ ўйинда “ўйиндан ташқари” ҳолат қويدаси қўлланилади, у ҳимоячи ўйинчиларни жойлашишига баъзи чекловларни белгилайди.

Ҳимоячи ўйинчи ҳужумчи ўйинчи пасни қабул қилиши биланоқ, уни тутиб олишга тайёр ҳолда унинг ёнида бўлиши мумкин. Бундай жойлашувга қарши ўйнаш учун – тўпни пас қабул қилган ўйинчи жамоадоши тўпни тутиб олиши учун бўш жойга олдинга зарба бериши ёки ҳимоя чизиғидаги бўшлиқдан фойдаланиб, олдинга ҳаракатланиш қобилиятига эга бўлиши керак. Бу эса ёрдамчи ўйинчиларга янада қўшимча қийинчилик туғдириши мумкин, чунки ҳимоячи ўйинчилар ҳужумчи ўйинчилар оралиғидаги бўш жойда туриб, ён томондан пас узатиш имкониятига тўсқинлик қилиши мумкин. Агар тўп ушлаган ўйинчи олдинга ўтиб олса, ёрдамчи ўйинчи ҳаракатни тезлаштириши мумкин ва индивидуал ҳаракатланаётган ҳимоячи ўйинчини айланиб ўтиши мумкин. Аммо агар бу амалга ошмаса, ҳимоячи ўйинчи рақиблар пас узатаётган пайтда тўпни илиб олиши мумкин.

Бундай вазиятни ҳал қилиш учун тўп ушлаган ўйинчи ҳимоя чизиғига ҳужумни амалга ошириши керак. Ҳимоячи ўйинчини чалғитиш учун ҳимоя чизиғидаги бўшлиқларга ҳужум қилиш орқали тўпни ҳосил бўлган бўш жойга етказиш бу энг яхши натижадир.

Тўп ушлаган ўйинчи бўш жой ҳосил қилиш учун ҳимоячи ўйинчини атрофидан айланиб ўтиши керак. Бунинг натижасида тутиб олиш пастдан, яъни ҳужумчи ўйинчи танасининг пастки қисмида амалга оширилади, бунда пас узатиши учун қўллари бўш бўлади. Ёрдамчи ўйинчи бу бўш жойдан фойдаланиш учун тўп ушлаган ўйинчининг орқасида бўлиши ва худди шу тузилишда олдинга югуриши керак, шу вақтда, тўп ушлаган ўйинчи ҳимоячи ўйинчини ён томонга чалғитиб, жалб қилиб боради. Ушбу ёрдамчи ўйинчи ҳозиргина тўп узатган ўйинчидир. Ҳимояни “елпиғич” (“веер”) шаклида ҳаракатланишига имкон берадиган пас узатиш йўналишидаги ёрдамчи ўйинчи ҳимоя учун майдон бўйлаб кўндаланг югурмасликка ҳаракат қилиши керак.

Пас узатилиши биланоқ, ўйинчи ўйинга кира олиши учун ён томонга эмас, олдинга ҳаракатланиб, тузилишдаги чуқурдан ўз ҳолатини эгаллаши керак, чунки бу анча самаралидир.

Регби-15 ўйинида скрам, йўлак (коридор) рак ва молдаги “ўйиндан ташқари” чизиқ майдон узунлигидаги бўш жойни ҳужум учун таъминлайди. Бу регби-7 ўйинида тез-тез содир бўлмайди. Регби-15 ўйинида ўйинчиларнинг гуруҳлашиши рак, мол, скрам ва йўлақда кенгликда бўш жой ҳосил қилади. Бу ҳам регби-7 ўйинида доим содир бўлмайди.

Шунинг учун ҳужумда тўпни ўйинга киритувчи ўйинчидан (“аутхав”) ёки узоқдаги чизиқдаги позициядан ҳеч қандай фарқ йўқ. Регби-7 ўйинида ўйинчилар гуруҳлашмайдилар, скрам, рак ва молдан чиқиб, уларни четлаб ўтиш шарт эмас.



Ёрдам

Агар тўп ушлаган ўйинчи тўп узата олса, ташқари тарафдан бўш жой мавжуд, У ерда ёрдамчи ўйинчи борми?

Ҳужумчи битта йўналишда ҳужум қилганда, ҳимоячи ўйинчини ичкарига жалб қилади, бу ерда тўп ушлаган ўйинчи жамоадоши орқасидан чиқиб кетиши учун бўш жой ҳосил қилади.

Бир йўналишда олдинга ҳаракатланиш учун доимий ҳаракатларларга қарши туриш учун ҳимоячи ўйинчилар ўзларининг ён томондаги ҳолатларини қолдиришга ва тутиб олиш (захват) учун майдоннинг ички томонида гуруҳлашишга мажбур бўладилар. Шундай қилиб, улар ён томондаги бўш жойни тарк этадилар ва агар ҳимоя чизиқи ёрдами билан уриниш (попытка) амалга оширилмаса, бошқа майдон кенглиги бўйлаб пас узатиш ёрдамида яна уриниш (попытка) имкониятини яратиш мумкин.



Ўйиннинг якуний кўрсаткичларининг батафсил баёни

ҲИМОЯ

Ҳимояда биринчи устуворлик - ўйинчиларнинг тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажариш қобилиятидир. Иккинчи жуда муҳим устуворлик – рақибнинг босими остида ўйинчиларнинг интизомини сақлаш ва ҳимоя комбинациясини шакллантиришни сақлаш қобилияти.

Тўп учун кураш

Рақиб жамоа тўпга эга бўлиши биланоқ, ҳимояни бошқа тамойиллари таъсир ишлай бошлайди. Аммо тўп учун кураш ҳимояни янада самаралироқ қилади, чунки бу рақиб тўпни назорат қилишига халақит беради. Бу датслабки зарба, скрам ва йўлак (коридор) учун тааллуқлидир. Дастлабки зарбани бажаришдаги тўп учун кураш “Ҳужум” бўлимда баён этилган.

Скрамлар (схватка, scrum)

Скрамда (схватка) ҳимоя тактикаси рақиб жамоани тўпдан узоқлаштиришга уриниш бўлиши мумкин. Бу рақиб тўпни ушлаб туришини назорат қилишига тўсқинлик қилади ва ҳимояга тўпга эгалик қилиш учун имконият яратади. Бу вазиятга агар ҳимоячи жамоа скрамда (схватка) ўзини орқага қайтаришга имкон берса, эришиш мумкин.

Регби-15 ўйинида бўлгани каби ўйин қоидаларига биноан скрамни айлантериш мумкин. Скрамни (схватка) айлантеришдан ҳужумчи жамоани бир йўналишда ҳаракат қилишга мажбур қилиши учун фойдаланиш мумкин, бунда рақиблар иккала йўналишда ҳам ҳужум қилиш имкониятини йўқотади. Одатда, ҳимоянинг мақсади – ҳужумчи





жамоани энг яқин ён чизиққа сиқиб чиқаришдир. Тўпни тутиб олинишидан қочиш учун ҳужумчи жамоа аутга (майдоннинг ён чизиқлари) чиқмасликка ҳаракат қилади. Бироқ, уларга ўйинни майдоннинг ички томонига буриш жуда қийин бўлади. Скрамни (схватка) буриш шунингдек, скрам ярим ҳимоячи ўйинчи тўпни чапга, ён томонга, унинг ҳаракат йўналишига қарама-қарши йўналишга мажбур қилиши учун ишлатилиши мумкин, чунки тўпни скрамга киритгандан кейин тўп ўнг томонга ҳаракатланади.

Скрамда (схватка, scrum) ҳимоячиларнинг ўйини

Биринчидан, скрамда самарали ҳимоя учун ҳимоячи жамоа тўпни скрамга ташлаётганда ҳужумчи жамоа қилган ҳаракатларининг аксини бажариши керак. Демак, улар контактга киришни алоҳида босқичларга: ўтириш, бироз тўхташ (пауза) ва контактга киришларга ажратишлари керак, шунда контактга кириш, тўпни ташлаш ва ҳаракатланиш учта алоҳида ҳаракатдир, битта давом этувчи ҳаракатлар эмас. Бу рақиб жамоани ритмдан маҳрум қилади. Бундан ташқари, улар скрамни жуда тез қурмасликлари керак. Бу рақиб жамоага ўзининг тузилишига тузатиш киритишига имкон беради.

Иккинчидан, эркин бошли тиргак контактга шундай кириши керакки, ҳужумчи жамоанинг хукерини туннелдан олиб қочиши лозим. Бунда унга боши қисилган тиргак скрамни ўзига тортиб ёрдам бериши мумкин. Агар ҳимоянинг скрами буни бажара олса, скрам ярим ҳимоячи ўйинчи ҳужумчи жамоанинг скрам ярим ҳимоячи ўйинчиси каби худди шу томондан жойлашиши керак. Ушбу тузилишда тўп ортидан югуриш ва скрамдан ноаниқ узатилган пасни ишлатиб, тўпга эга бўлиш мумкин.

Скрам тугагандан сўнг скрамни биринчи бўлиб, хукер тарк этиши керак. Бунинг учун у тиргаклар остида боғланиши керак.

Иккала жамоанинг тиргаклари ўйин қоидаларига зид бўлмаган ҳолда қарама-қарши рақамларга боғланишнинг қисқа ушлаб туриши билан бири-бирларининг ўйинга киришини кечиктиришлари мумкин. Бу ҳимоячи жамоа томонидан бажарилса, у катта устунликка эга бўлади, чунки ҳужумчи жамоада ёрдамчи ўйинчилар камроқ бўлади. Ҳужумчи жамоа бунга қарши туриши учун уларда бўш жой ва вақт бўлиши учун орқага чекинишига тўғри келади. Бу ҳимоячи жамоага ҳудудий устунликни беради. Тиргаклар озод бўлгандан кейин улар ҳужум

чизиғига қўшилиш учун анча орқага чекинишлари керак, ҳимоянинг тиргаклари эса осонгина ўз жамоаларига қўшилишлари мумкин, чунки ҳимоя чизиғи бу вақтга келиб олдинга ҳаракатланади.

Скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси энг фойдали ҳолатни эгалаши керак. Агар бўш жой ҳимоячи жамоанинг ўнг томонида бўлса, у скрамнинг чап томонида қолиши ҳеч қандай маънога эга эмас, айниқса, скрам соат йўналиши бўйича айлантирилса. Хусусан, ҳукер скрамни тезда тарк этиши мумкин, чунки у рақиб жамоа билан боғлиқ эмас. Майдоннинг ўнг томонидаги ўйинчи қисқа томонни ҳимоя қила олади.

Йўлаклар (коридор, lineout)

Йўлакларда (коридора) ҳимоя тўртта ўйинчидан фойдаланиши мумкин. Тўпни ўйинга киритишда йўлакнинг икки ҳужумчи, ҳукер ва скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси тўп учун курашда иштирок этади. Йўлакнинг (коридор) олди қисмини ҳимоя қилиш ҳукернинг зиммасига ва йўлакнинг (коридор) орқа қисмини ҳимоя қилиш скрамнинг ярим ҳимоя ўйинчисига юклатилган. Бу йўлакдаги (кордор) ҳужумчиларга ҳавода тўп учун курашда иштирок этишга имкон беради, чунки улар тўпни қўлдан чиқарган тақдирда иккала томонда ҳам ёрдам борлигини биладилар.

Бошқа вариант – агар майдоннинг бошқа қисмида катта хавф бўлса, йўлакда (коридор) ҳимоя ўйинчиларидан камроқ фойдаланиш керак. Бундай вазиятда битта ўйинчи ўзига икки ўйинчини ҳукер ва скрам ярим ҳимоячи ўйинчининг ролини олади.

Агар тўп рақиб жамоа томонидан ушлаб олинган бўлса, яқиндаги тўп ушлаган ўйинчини дарҳол тутиб олиш (захват) ва тўп учун курашиш керак.

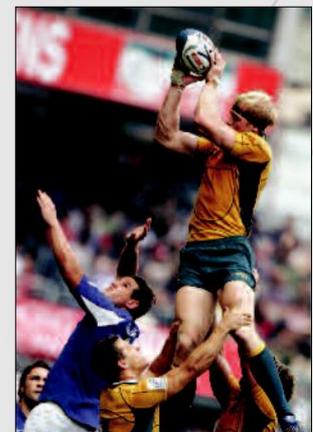
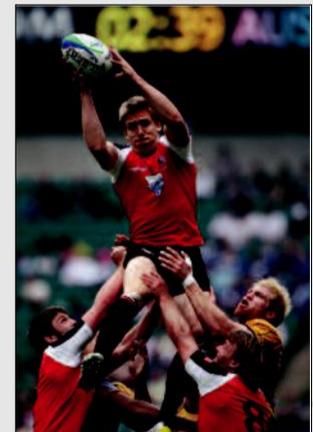
Агар тўп бўш жойга узатилган бўлса, йўлакда (коридор) иштирок этаётган тўртта ўйинчи тезда ҳимояга қўшилишлари керак.

Бунинг учун йўлакда (коридор) иштирок этмаётган ҳимоянинг уч ўйинчиси кенг турган ҳужумчи ўйинчилардан ёки йўлакдан (коридор) узоқда турган ҳудуддан ҳимоя қилиш учун майдон кенглиги бўйлаб ёнга чекинадилар.

Регби-7 ўйинида регби-15 даги каби худди шу вариантлар мавжуд, айниқса: йўлакка (коридор) ташланган тўп учун кураш олиб бориш ёки рақиб жамоага тўпни ўйинга киритиши ёки йўлак (коридор) якунидаги тўп ушлаган ўйинчига контрҳужум уюштириш. Агар тўп учун кураш бўлса, лекин унга қайта эгалик қила олмаса, иккала ҳужумчининг ҳам тўп учун курашда қатнашиши жуда кам ҳимоя ўйинчиларни қолишига олиб келади. Бироқ, агар тўпга қайта эгалик қилинса, худди шу муаммо рақиб жамоада пайдо бўлади. Шунга кўра, тўп учун сакраш варианты агар тўпга эгалик қилинмаса, ҳимоя стратегияси билан бирлаштирилиши керак. Тажриба шуни кўрсатадики, йўлакда (коридор) тўпга эгалик қилиш жуда қийин, тўпни рақибларга бериб, ҳимояда қолиб, босим ўтказиш яхшироқдир. Йўлакдан (коридор) ҳужумни бурилишига йўл қўймаслик учун тўпни ташлаётган ўйинчи ва скрам ярим ҳимоячи ўйинчиси дарҳол ўзининг тўп ушлаган ўйинчисини блоклаш усулида ушлаб қолиши керак.

Акс ҳолда, бу кечикиш билан амалга оширилса, рақиб ҳужумчиларига ҳимоя комбинациясига қўшилиш учун вақт беради. Агар тўп учун кураш олиб борилмаса, ҳужумчилар аллақачон ҳимоя комбинациясининг бир қисмидир ва ўз ролига кўра қайта тузилишлари керак.

Кўпинча тўпни илиб олган ўйинчи скрам ярим ҳимоячи ҳужумчига дарҳол пас узатади, у эса, ҳужумни комбинация қилиш учун тўпни ўйинга киргизувчи ўйинчига (“аутхав”) узатади. Агар ҳужумчи ўйинчилар “ўйинда” ҳолатида қолсалар, улар пас билан бирга ҳаракат қилишлари керак ва скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчини тутиб олишлари (захват) мумкин. Агар тўп тўпни ўйинга киргизувчи ўйинчига (“аутхав”) узатилган бўлса, айниқса, бу





Ўйинчи чуқур турган бўлса, ҳужумчи ва скрам ярим ҳимоячи ўйинчи ҳимоя комбинациясига қўшилиши керак. Пас узатилиши билан индивидуал ўйинчиларни ҳужумга шошма-шошар ҳаракатлари ҳужумда осонгина фойдаланиши мумкин бўлган ҳимоя бўш жойларини яратиши мумкин.

Рақиб жамоанинг эркин ва жарима зарбалари

Бу зарбалар жуда тез бажарилиши мумкин, шунинг учун ўйинчилар ҳушёрликни сақлашлари керак. Тезкор ўйинда ҳимоячининг битта ўйинчиси орқада 10 метр масофада бўлиши керак, шунда у дарҳол ҳимояни бошқариши мумкин. Зарба чизиғидан 10 метр масофада жойлашган ўйинчилар ўйинда қатнашмасдан орқага чекинишлари керак. Улар нима содир бўлаётганини кўриши учун тўпга қараган ҳолда орқага қараб югуришлари керак. Агар рақиб орқага чекинаётган ўйинчи билан атайлаб тўқнашса, унга бошқа 10 метрлик жарима зарбаси берилмаслиги керак.

Иккала зарбада ҳам “тозаловчи ўйинчи” (“свипер”) тўп орқасидан қувлашга тайёр бўлиши керак.

22 метрли чизиқдаги дарвоза зарбасидан кейинги ҳимоя

22 метрли чизиқдаги дарвоза зарбасидан кейин тўпни қабул қиладиган жамоа барча вариантларга тайёр бўлиши учун ўзини жойлаштириши керак. 22 метрли чизиқда жойлашган ўйинчидан (ўйинчилар) ташқари тезда тўпни ўйинга киришига қарши ҳимояни бошқариш учун энг яхши ҳолат “банан” шаклидаги тузилишдир.

Ушбу тузилишда бир нечта ўйинчи чап ва ўнг қанотларда 22 метр чизиқда 10 м дан 15 м гача бўлган чизиқлар орасида жойлашди, майдон марказидаги ўйинчилар эса анча чуқурроқ жойлашадилар. Ушбу тузилиш жамоага қисқа масофада, яъни тўп учун курашиш мумкин ҳамда узоқ масофага зарбада тўп ортидан қувлаб бориш учун тайёр бўлишга имкон беради.

Албатта, тузилишни билиш ва уни ўйинда ишлатиш – бу икки хил нарса, чунки тўпни ерга тушириш ва оёқ билан зарба беришда ҳимояда ўз жойини эгаллаш учун жуда оз вақт бўлади.

Тўпни ўйинга тез киргизиш вақтида энг осон ҳимоя – бу 22 метрли чизиқда туриб тўп тепаётган ўйинчини тўсиш. Чунки тўп учун кураш олиб бориш имкониятига қўшимча равишда бу ўйиннинг бошқа ҳар қандай вариантыдан фойдаланишни кечиктиради. Ушбу кечикиш жамоадошларига тезда ўзининг ҳолатларини эгаллашларига имкон беради. Бу доим маълум эгилувчанликни талаб қилади. Агар ўйинчилар вазиятга тез реакция қилмасалар, улар ўзларининг ўрнини эгаллашга улгурмасликлари мумкин. Ўйинчилар ҳимоя чизиғидаги бўшлиқларни тўлдиришлари керак, шунда кейинги қўшилаётган ўйинчилар ўзларининг майдондаги тузилишларини эгаллаб, мувозанатни кучайтиришлари мумкин.

Ҳимоя майдонидаги ҳужум масофасини қисқартириш

Мажбурий қарорлар

Олдинга ҳаракат қилиб, ҳимоя ҳужумни амалга оширишда ҳужумчи жамоага яхши қарор қабул қилиш учун вақт ва бўш жой бермайди. Аммо ҳимоячи ўйинчилар атрофида етарли масофа йўқлиги сабабли ва ҳимоячи ўйинчилар бир-бирларидан алоҳида ҳаракатлансалар, уларни “яккама-якка” вазиятида осонгина айланиб ўтишлари мумкин. Шунинг учун ҳимоя комбинацияга мувофиқ олдинга ҳаракатланиш керак.

Ҳимоя, агар улар турли тезлик билан олдинга ҳаракатлансалар, устунликка эга бўлиши мумкин. Баскетбол ўйини каби “майдон бўйлаб босим” каби комбинация энг самарали бўлиши мумкин. Айниқса, ҳужумчи ўйинчилар бўш жойни эгаллаш учун орқага чекинса, ўз ҳисоб майдонига яқинлашгани сари уларнинг тузилиши жуда текис бўлади, чунки улар ўзларининг ҳисоб майдонларига киришни хоҳламайдилар.

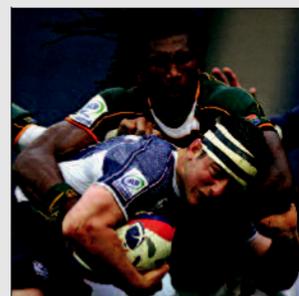
Ҳар бир ҳимоячи ўйинчи қайси ўйинчини тўсишини қарор қилиши ва бу ҳақида жамоадошига хабар бериши керак. Ҳимоячи ўйинчилар майдонда нималар бўлаётганини кўришлари учун бир-бирига мос равишда саф тортишлари керак. Шунингдек, агар тўпни тутиб олиши керак бўлган ўйинчига пас узатилса, улар бўш жой яратмасликлари керак.

“Ичкаридан ташқарига”

Ҳимоячи ўйинчиларда ҳимояни ичкаридан ташқарига олиб чиқиш имконияти бўлиши учун тўп ушлаган ўйинчига нисбатан мос жойлашишлари керак. Ҳимояни “ичкаридан ташқарига” чиқариш пайтида улар тўпни ички ёрдамчилардан майдон четига ҳаракатланишини таъминлайдилар. Бу ҳимояга тўп ушлаган ўйинчининг тўпни ичкарига ўтказиш имкониятини чеклашга имкон беради. Агар ўйинчилар ташқи томондан ичкарига ҳимоя қилсалар, тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажараётган ўйинчи тутиб олиш учун ичкарига ҳаракатланишга бўш жой яратади. Тўп ушлаган ўйинчи ҳозиргина тутиб олиш ҳаракатини бажарган ўйинчи чиққан бўш жойга тўпни узатиши мумкин, ва бунда ҳужум олдинга ҳаракатланиши мумкин.

Ўйинчилар рақиб ўйинчини улар кимга қарши ҳимояни олиб боришлари кераклигини аниқлашлари керак. Ўйинчилар қанотлардан рақибларни майдоннинг кенглиги бўйлаб рақамлаш орқали ажратишлари мумкин. Баъзи ҳимоя комбинацияларида қанотдаги ўйинчилар майдон ичида жойлашган ўйинчилар олдида бўладилар. Бундай тузилишнинг мақсади – тўп ушлаган ўйинчини кучли ўйинчилар эгаллаб турган позицияга майдон ичига айлантириш керак.

Бундай ўйин тажрибани талаб қилади ва тўп ташқаридаги ҳимоячи ўйинчилар орқасидаги бўш жойга зарба берилмайди деган тахминга асосланади, чунки улар ўзларининг жамоадошларидан олдиндан бўлсалар, ўзларининг орқаларида бўш жой яратадилар. Ушбу комбинация маълум миқдордаги хавфни ўз ичига олади, аммо агар рақиб жамоа



фақат битта ҳимоя комбинациясидан фойланишни тахмин қилса, қўшимча вариант сифатида жуда самарали бўлиши мумкин.

Тескари жойлашув

Агар тўп скрам (схватка) ёки йўлакдан (коридор) ўйинга киритилганда, тўпни дарҳол қабул қиладиган ўйинчиларнинг сони чекланганлиги кўпинча ҳужумга вақт бўлишига имкон беради. Ҳужумчиларга ўйинга киришда вариантларни таклиф қилишлари учун вақт яратилади. Бу ҳужумни чуқур жойлаштириш орқали амалга оширилади, унда ҳар бир ўйинчи унинг ичидаги ўйинчидан биров масофада жойлашади.

Тўп ҳимоячи ўйинчини жалб қилишга уринишсиз ҳаракатланади. Ҳужумнинг асосий зарбаси агар ҳужум чизиғида тўпни охириги қабул қилинган ўйинчи ва унга ёрдам берадиган ўйинчи “иккига қарши бир” тенг бўлмаган ҳолатини юзага келтирганда ёки ҳужум қарама-қарши томонга қайрилганда ва ҳужумчи ўйинчилар бошқа вариантларни таклиф қилганда рўй беради.

Бундай ўйинда рак (ruck) ва мол (maul) камдан-кам ҳосил бўлади, шунинг учун очиқ ўйинда “ўйиндан ташқари” ҳолат қويدаси қўлланилади. Бу ҳимояга олдинга ҳаракатланишга ва тўп олдида жойлашиш имкониятини беради. Ҳимоя ҳужумдан жуда узоқ бўлганлиги сабабли ҳимоя тўпнинг ҳаракатланишига мос равишда “елпиғич” (“веер”) шаклида олдинга ҳаракатланади.



“Елпиғич” (“веер”) икки стратегияни таклиф қилади:

- Биринчи стратегияда ўйинчилар имкон қадар ён чизиққа яқинроқ бўлган тўп ушлаган ўйинчини сиқиб чиқаришлари мумкин. Бунга ҳужумчиларни ҳимоянинг ташқари томондан ёриб ўтишга ҳимоячи ўйинчиларнинг шундай жойлашуви мажбур қилади, чунки иккита ёки эҳтимол учта ҳимоячи ўйинчи ўйинчига ичкарига киришга тўсқинлик қилади.

- Иккинчи стратегия – ҳужумдаги ўйинчиларга қарши ўз жамоадошларини чуқур ва майдон ичига жойлаштирган ҳимоядаги жамоа қарама-қарши жойлаштириш учун тузилишини айлантриши керак. Бунда улар бир вақтнинг ўзида тўпни ва ўзлари тўсаётган ҳужумчи ўйинчиларни кўришлари учун шундай жойлашишлари керак. Бунинг учун улар тўсаётган ҳужумдаги ўйинчиларга қарши нисбатан майдоннинг марказига яқин жойлашишлари ва майдон четидаги чизиққа юзлари билан йўналишлари керак.

“Тозаловчи ўйинчи” (“Свипер”)

Регби-7 ўйинида оёқ зарбасини ёқтирмаган ҳолда фойдаланиладилар, шунинг учун тўпга эгалик қилиш жуда муҳим. Бу ҳимояга орқа тарафдаги бўш жой ҳақида қайғурмасдан тўп ушлаган ўйинчини тутиб олишга диққатини жамлашга имкон беради. Бироқ, сергак жамоа бу бўш жойдан ҳимоя чизиғи ташқарисидаги оёқ билан қисқа зарба ёки тўпни қувлаб бориш учун майдонга чуқур зарба бериш учун фойдаланишга ҳаракат қилади. Шунинг учун ҳимоядаги жамоа “тозаловчи ўйинчи”ни (“свипер”) белгилаши керак. Бу ролни ҳужум бўлаётган тарафдан қарама-қарши қанотдаги ҳимоячи ўйинчи ўз зиммасига олиши мумкин.

Акс ҳолда, жамоалар доимий олтита ўйинчи ва “фулбэк”дан (тўлиқ ҳимоячи) иборат ҳимоя қалқонини яратиши мумкин. “Фулбэк” оёқ билан зарбани илиб олишни ўз зиммасига олади ва агар ҳужум ҳимоянинг олдинги чизиғидан ёриб ўтса, иккинчи ҳимоя чизиғини таъминлайди. Қисқартирилган ҳимоя чизиғидаги ўйинчилар ҳужумчи ўйинчиларнинг миқдорий устунлигини қоплаш учун ҳужум ривожланаётда ҳимояни



ўзгартиришлари керак. Кейинги вариант – ҳимоянинг орқасида майдон чуқурлигида сезиларли бўшлиқ бўлса, ва ҳужум оёқ билан зарба вариантдан фойдаланса, унда ҳимоянинг олдинги чизиғидаги ўйинчилар сонини еттитадан олтитага камайтириш лозим.

Одатда, бу ҳужум ҳужумни айлантириш учун бўш жойга эгалик қилиш мақсадида ўзининг дарвоза чизиғи йўналиши бўйлаб орқага ҳаракатланганда юз беради. Бу кўпинча, уларнинг тузилиши жуда текис бўлишига олиб келади. Фақатгина битта ўйинчи ҳужум учун тўп ҳаракатини тезлаштира олади, улар тўпни ҳимоя чизиғи орқасидаги бўш жойга тўпни тепадилар ва тўп ортидан югурадилар.

Камроқ бўш жой, яъни дарвоза чизиғига яқин бўлса, ўйинчилар тўп билан югуриш ёки тўпни пас узатиш вариантдан ҳимояланиш учун битта чизиқни шакллантиришлари мумкин, бир вақтнинг ўзида майдоннинг қанотидаги ўйинчилар чуқурроқ жойлашадилар ва керак бўлганда тўпни илиб олишлари мумкин. “Тозаловчи ўйинчи”нинг (“свипер”) роли жуда қийин, чунки ўйинчи оёқ билан чуқур ва қисқа зарбалардан кейин ҳимояланиши, шунингдек, ҳужум ҳимоя чизиғидан ёриб кетса, тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиши керак. Оёқ билан чуқур зарбада комбинацияга кўра, тезлик билан тўп ортидан қувиб келаётган рақиб жамоа томонидан ўз жамоадошларидан ажратиб қўйилиш хавф жуда катта. Айнан шунинг учун “тозаловчи ўйинчи” (“свипер”) ёки “фулбэк” ролига ўйинчини танлаш жуда муҳимдир. Кўп жиҳатдан жамоанинг энг иқтидорли ўйинчиси бу ролни ўз зиммасига олиши керак.

Ҳимоянинг янада қийин усули – икки чизиқни шакллантириш, олдинги чизиқда бешта ва орқа чизиқда иккита ўйинчи. Орқа чизиқ тахминан олдинги чизиқдан 15 метр масофада жойлашган. Олдинги чизиқ тўпнинг ўзгарувчан позициясига қараб, қайта тартибланиши мумкин, орқа чизиқ ўйинчилари рақибларни тутиб олишни (захват), оёқ билан зарбадан сўнг тўпни илиб олишни ўз зиммаларига оладилар ва агар улар тўпга эгалик қилишса, майдон чуқурлигидан ҳимоя чизиғига қўшилишлари мумкин. Ушбу тузилишдаги олдинги бешлик ҳужумни майдоннинг бир четига сиқиб чиқаришга ҳаракат қиладилар ва тўпни ён чизиқга яқин бўлган тўп ушлаган ўйинчига ташқи бўш жой таклиф



қиладилар. Орқадаги икки ўйинчидан ушбу ўйинчини жамоадошларидан ажратиш учун фойдаланиш мумкин: уни ён чизиқга олиб бориш ва майдоннинг ичига пас узатишига тўсқинлик қилиш.

Яна бир вариант – ҳимоянинг учта чизиғи, олдинги чизиқнинг тўртта ўйинчиси, иккита – олдинги чизиқдан 2-15 метр масофадаги ўрта чизиқ ва “тозаловчи ўйинчи” (“свипер”).

Бу вариантлар ҳужумга мослаша оладиган ва ҳужумни ҳимоя чизиғидан ёриб ўтишга тўсқинлик қиладиган тажрибали ўйинчилар учун самарали бўлиши мумкин.

Самарали ҳимояда, ҳужумчи ўйинчилар тўпни оёқ билан тепиш ёки ҳимоя чизиғи ўйинчилари орасидаги бўш жойга ҳужум қилиш мумкин. Уларнинг мақсади – ҳимоячи ўйинчини ўзига жалб қилиш ва уни тутиб олиш (захват) ҳолати оёқнинг атрофида амалга оширилган тақдирда, ҳужумчи ўйинчи олдинга ҳаракатланиши учун тўпни бўш жойга жамоадошига пас узатиши мумкин. Ўнгга ҳаракатланиш чап томонда бўш жой ҳосил қилади ва чап томонга ҳаракатланиш ўнгга бўш жой ҳосил қилади. Ҳимоячи ўйинчи ҳосил бўлган бўш жойни ҳимоя қилиш учун ёнга ҳаракатланишга мажбур бўлади. Шунга кўра, ҳимоячи ўйинчи ўз жамоадошлари қаторида жойлашуви ва тўп ушлаган ўйинчига нисбатан қарама-қарши жойлашувини сақлашдан ташқари ҳар бир ҳимоячи ўйинчи майдон четидаги олтига ёки еттита қатордан бирини эгаллаши керак. Бу қаторлар тор ёки кенг бўлиши мумкин, бу рақиб жамоанинг ўйинига боғлиқ. Шундай қилиб, ўйинчилар жуда мослашувчан бўлишлари керак. Ҳимоячи ўйинчи тўп ушлаган ўйинчи унинг қаторига кирганида ўйинни бошлайди. Агар ўйин олдинга ҳаракатланса, ҳимоячи ўйинчи яна жамоадошлари қаторида ва ҳужумчи ўйинчига қарма-қарши ўз қаторида жойлашади.

Агар икки ҳужумчи ўйинчи дастлаб битта ўйинчи томонидан ҳимоя қилган қатор йўналишига кирса, у ҳолда бу қатордаги ҳимоячи ўйинчи ва кейинги қатордаги ўйинчи тезда бу қаторни икки тор қаторга бўладилар ва уларнинг жамоадошлари эса, мос ҳолатга қайта ўзгаради.

Асосий тамойил шундаки, ўйинчилар тўп кетидан ёки индивидуал ўйинчини кетидан ҳаракатланмайдилар, аксинча, ўйин уларнинг қаторига кирганда қўшиладилар. Ушбу усул юкломани тақсимлайди ва ҳимоя ўйинчиларининг тўпланишига тўсқинлик қилади. Тўпланиш уларни қанотларда ҳужум учун заифлаштиради. Ушбу комбинация шунингдек, ички томондан тутиб олинган (захват) ўйинчидан пасни қабул қилган ўйинчига қарши ҳимояни таъминлайди.

Ҳар қандай ҳимояда, айниқса, қаторлар ёки каналларда ҳимоячи ўйинчилар ўз бўлақларида тўп ва ўйинчиларга қарши ҳимоя қила олишлари керак. Ўйинчи чаққон бўлиши керак, у яхши ён ҳаракатлар ва коммуникацион кўникмаларга шунингдек, ён периферик қобилиятга эга бўлиши керак. Улар шундай тузилишлари керакки, бир вақтнинг ўзида ўзининг қаторидаги ўйинчини ва тўпни кузатиб боришлари лозим.

Бунинг учун улар тўпни ортидан соядек кузатишлари учун ёнга ҳаракатланишлари керак. Тажриба шуни кўрсатадики, ўйинчи ҳимоя қилиш пайтида рақибга қараганда, нисбатан кўпроқ концентрация ва диққатни юқори сақлаши керак.



Тўп ушлаган ўйинчини тутиб олиш (захват, tackle)

Тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажаришнинг ўзи тутиб олиш ҳаракатини бажарётган ўйинчини ҳимоя қилинадиган жойдан олиб чиқади. Агар тўп ушлаган ўйинчи бу бўш жойга тўпни узата олса, ҳужум олдинга ўтиши мумкин. Шунинг учун тутиб олишнинг энг яхши варианты – бу пас узатиш имкониятини олдини олувчи тўсиб қўювчи тутиб олиш (захват) ҳаракати ҳисобланади. Муаммо шундаки, баланд тўсувчи тутиб олиш ҳаракатидан халос бўлиш осон, агар тўп ушлаган ўйинчи оёқда қолса, у тўпни ўйинга дарҳол киргизмаслиги керак.

Тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажараётган ўйинчи тўпга эга бўлиши учун ўзи ёки унинг жамоадоши тўпни қўлдан тортиб ола билиши керак ёки тўп ушлаган ўйинчи тўпни қўйиб юбормаслиги учун тўсиб қўювчи ҳаракатни бажариши лозим. Бу эса, ҳимоячи жамоа тўпга эгаллик қилиш учун олишувга олиб келади. Кучли ўйинчини ёки тутиб олиш (захват) ҳаракатидан олдин йўналишини ўзгартирадиган ўйинчига қарши тўсиб қўювчи ҳаракатни бажариш жуда мураккабдир.

Бу ҳаракатни уддалаш учун тўп ушлаган ўйинчини ички томондан тутиб олиш (захват) жуда муҳим, унга ҳаракатланиши учун фақат бир томонни қолдириш ва уни ён чизиқларга олиб бориш лозим. Бу айниқса, тўп ушлаган ўйинчи ён чизиқларга яқин бўлса жуда муҳим.



Тўпни қайтариш

Тўпни тўп ушлаган ўйинчидан куч билан тортиб олиш, ердан илиб олиш ёки эркин тўпни тутиб олиш ёки рақиб пас узатаётганда олиб қўйиш орқали қайтариш мумкин. Рақиб қоидаларни бузишига мажбурлаш орқали тўпни йўлакка (коридор) ёки скрамга (схватка) ташлаш ҳуқуқига эга бўлиб, тўпга қайта эгалик қилиш мумкин. Кўпинча регби-7 ўйинида тўп эркин бўлганлиги сабабли ўйинчилар тўпга эгалик қилиши ва ҳужумни бошлаши учун хушёр туришлари керак.

Регби-7 ўйинида ҳимоянинг босими ҳужумчи жамоанинг ўйинига қандай таъсир қилиши ажабланарли, натижада ҳужумчи жамоа хато қилади ва тўпни қўлдан чиқаради, ҳимоя жамоаси эса, уринишни (попытка) амалга ошириши мумкин. Бу айниқса, ҳужумчи жамоа ўзининг тузилишини ва чуқурлигини йўқотганда тез-тез рўй беради, чунки уларнинг ҳимоячилари ўзларининг ҳисоб майдонларига жуда яқин бўладилар. Майдонда ўйинчиларнинг камлиги ўйинчилар атрофида кўпроқ бўш жой ҳосил қилади.

Шунга кўра, қоида бузилган пайтда устунликни ютиб олиш учун вақт ва бўш жой мавжуд. Устунлик ўйинчини дарҳол ҳимоячи ўйинчи ролдан ҳужумчи ўйинчи ролига ўтишга имкон беради ёки аксинча, ҳужумчи ўйинчидан ҳимоячи ўйинчи ролига ўтишга вазиятдан фойдаланиш учун имконият яратади. Айнан шунинг учун регби-7 ўйинида устунлик кўпроқ ўйналади.



Возвращение мяча

Остановить движение вперед, предотвратить пас, получить мяч.

**ХАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК ФАОЛИЯТИ
ПОЗИЦИЯ БЎЙИЧА МАСЪУЛИЯТ ВА ТАНЛАШ**



ПОЗИЦИЯ БЎЙИЧА МАСЪУЛИЯТ ВА ТАНЛАШ



Позиция бўйича масъулият ва танлаш

Очиқ ўйинда ўйинчилар ўйин ривожига қараб, ўзларининг ролларини ижро этишлари ва аниқлашлари керак. Регби-15 ўйинидан фарқли равишда регби-7 ўйинининг ўзига хос позициялари жуда кам. Ўйинчилар вазиятни аниқлаб олишлари ва жамоадошларининг ўйинларини тўлдиришлари учун тегишли муносабат билдиришлари керак. Битта аниқ ролга мисол – ҳимоядаги тозаловчи ўйинчининг (“свипер”) роли. Тозаловчи ўйинчи (“свипер”) роли; тўпни ташлаётган ўйинчи; тўп учун сакраётган ўйинчилар; йўлакдаги (коридор) ёрдамчи ўйинчилар, шунингдек, скрамнинг биринчи қатор ўйинчилари ҳақида юқорида баён этилган.

Хавбэк/скрамнинг (схватка, scrum) ярим ҳимоячи ўйинчиси

Скрамдаги ярим ҳимоячи ўйинчининг роли – махсус роль. Ҳимоя пайтида бу ўйинчи ўйиннинг ривожланиши томон ҳаракатланиш учун скрам ортида жойлашади. У бир томонни, одатда, тўп киргизиладиган томонни танлайди, иккинчиси эса, бўш қолади, чунки скрамда ён қанотлар (фланкерлар) йўқ.

Агар скрам (схватка) кўпроқ босим ўтказишга қодир бўлса, вазият ўзгариши мумкин. Бундай ҳолатда, скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси дастлаб скрамнинг марказий чизиғининг ортида, унинг ўнг томонида жойлашган бўлиши мумкинлигидан фойдаланади. Скрамга тўпни киритгандан сўнг тўп “ўйиндан ташқари” чизиқда деб бу ўйинчи учун ҳисобланади ва ўйинчи скрамдан узоқлашмагунча. Скрамни айлантериш ва тўпни скрам орасидан тепиш натижасида юзага келадиган муаммолар ушбу устунликдан фойдаланиш учун бу позицияни янада фойдалироқ қилади. Ҳужум пайтида скрамдан тўпни тезлик билан чиқиши скрам ярим ҳимоячи ўйинчиси тезкор ва чаққон бўлиши кераклигини англатади. Ўйинчи рақиб скрам ярим ҳимоячи ўйинчисини диққат билан кузатиши керак. Агар рақибнинг қарама-қарши ярим ҳимоячиси тўп ўйинга киритилганда скрамдан ўнг томонда бўлса, ҳимоянинг чап томонида бўшлиқ пайдо бўлади ва уни дарҳол ишлатиш керак.

Агар скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси скрамнинг орқасида бўлса, тўпни илиб олиш ва ҳужум учун вақт бўлади.

Скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси тўпдан бироз масофада жойлашганлиги сабабли унинг рақиб олдинга ҳаракатланиши учун вақт бўлади. Бу ҳужумчи ўйинчиларга скрамдан чиқиб кетишга ва ўйинга осонликча киритишга имкон беради, чунки улар “ўйинда” ҳолатига қайтиш учун бир неча метр орқага чекинишлари керак бўлади.

Хукер (скрамнинг биринчи қаторида ўртада турадиган ўйинчи)

Агар ўйинда бир нечта скрамлар режалаштирилиши мумкин бўлса ҳам, уларни бажаришдаги аниқликни таъминлаш учун тўпни скрамда олиш ва тўпни туннелга ташлашнинг махсус маҳоратини ҳисобга олиш керак. Бироқ, бу ўйинчи регби-7 ўйинининг бошқа барча жиҳатларида тенг даражада қобилиятли бўлиши керак.

Жамоани танлаш

Регби-7 ўйинида барча ўйинчилар ҳар қандай вазиятларнинг ривожланишига муносабат билдиришлари учун кенг кўламли индивидуал кўникмаларга эга бўлишлари керак. Ҳар бир ўйинчи тезкор реакцияга эга бўлиши лозим, чунки регби-7 ўйини – тезкор тезликни ўзгариши ўйинидир: ҳимоя чизигидан ёриб ўтишда секин чалғитишлардан то портловчи тезликка қадар. Ўйинчилар тез тикланишлари учун анаэроб чидамликнинг юқори даражаси билан тез ва кучли бўлишлари керак. Регби-7 ўйини жамоасини танлаш учун жамоанинг қайси ўйин режасига амал қилишини ва қайси ўйин комбинацияларини билиш керак.

Бу ўйинни янада аниқроқ тартибга солишга имкон беради, аммо позициялар бўйича асосий роллар ва масъулиятлилик кўпгина жамоалар учун умумийдир.



Регби-7 ўйинчилари учун умумий тавсиф

Регби-15 ўйинидан кўра, регби-7 ўйинида позицияларни аниқлаш жуда муҳим эмас. Регби-7 ўйинида ўйинчиларни танлаш асосан, югуриш тезлиги, тезкор реакция, тажриба ва индивидуал кўникмаларга асосланади. Улардан пас узатиш, югуриш ва тутиб олиш (захват) ҳаракатини бажара олиш энг муҳим ҳисобланади. Ҳеч нарса темп, тўпни узатиш тезлиги ва тутиб олиш ҳолатини кучли ёриб чиқувчи ўрнини боса олмайди. Тутиб олиш (захват) ҳаракатини ёмон бажарадиган ўйинчилар учун жамоада жой йўқ, чунки бу кучсизлик ва заифлик мағлубиятга олиб келиши мумкин.

Бунга қўшимча равишда ўйинчилар яхши ён периферик кўриш ва бўш жойда яхши мўлжалга олишга эга бўлишлари керак. Буларнинг барчаси шунингдек, узоқ вақт давомида устунлик қилиш учун қачон контактга кириш ва қачон комбинациянинг бир қисми бўлиш ҳақида тўғри қарор қабул қилиш қобилияти- регби-7 ўйинининг яхши ўйинчисини ташкил қилади. Кўп қиррали энг яхши спортчилар регби-7 ўйинида энг яхши ўйинчиларига айланадилар. Албатта, бошқа хусусиятарга зарар етказмаслик учун уларнинг ўлчами ҳам шунчалик муҳимдир. Эркин бошли ҳужумчи тиргак ёки ҳимоячилар регби-7 ўйинидаги ҳужумчилар ролига мослашишлари мумкин. Улар буни қилишлари керак бўлиши мумкин, чунки бош тиргаклари одатда, муҳим умумий кўникмаларга эга эмас.

Мутахассислардан эҳтимол, эркин тўпни бўш жойга аниқ етказа оладиган скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчига муҳтож бўлади.

Ҳар бир жамоада камида иккита тўпни ўйинга киритувчи ўйинчи бўлиши керак. Ушбу ўйинчилар мукамал периферик кўриш, вазиятни баҳолаш ва қарор қабул қилиш қобилиятига эга бўлишлари керак. Улар бошқа ўйинчиларга қараганда, ўйин режаси, комбинациялари ва тактикаларини ишлаб чиқишда кўпроқ иштирок этишлари керак.

Улар ушбу масалалар бўйича мураббийлар ва жамоа сардорлари томонидан қабул қилинган қарорларда иштирок этишлари керак. Шунинг учун катта тажрибага эга бўлган жамоанинг доимий аъзоларидан ва/ёки регби-7 ўйинида ўйнаш учун ички ҳис-туйғуллари бўлган аъзодан танланиши керак. Ушбу кўникмалар кейинчалик қарорлар қабул қилиш машқлари ёрдамида ривожлантириш ва мослаштириш мумкин.



Ушбу ролга аниқ номзодлар регби-15 ўйини билан боғлиқ, масалан, скрамнинг ярим ҳимоячи ўйинчиси ва тўпни ўйинга киргизувчи ўйинчи (“аутхав”, 10 рақам), чунки улар одатда, регби-15 ўйинида худди шу ролни ўйнайдилар. Бунга қўшимча равишда улар регби-7 ўйинчисининг асосий хусусиятларига эга бўлишлари керак. Акс ҳолда, улар рақиблар учун нишонга айланиши мумкин.

Уларнинг ўйинида индивидуал иштироки шунчалик аҳамиятли бўладики, улар ўйинга тўпни киритаётган ўйинчи вазифасини бажара олмайдилар.

Ҳужум пайтида тўпни ўйинга киритаётган ўйинчи ўйинни бошлаши ва бошқа ўйинчилар уни давом эттиришларига имкон бериши керак. Айнан шу унга ўйиннинг кейинги йўналиши ҳақида ўйлаш имкониятини беради.

Дастлабки зарбаларни ва киритилган уринишларни амалга ошириш (реализация) учун тўпни дарвозага тепишга қодир бўлган жамоада битта ёки иккита ўйинчи бўлиши муҳим.

Регби-7 ўйинининг одатий шакли – бу турнир. Жамоалар бутун турнирда бардошли бўлишлари учун жисмонан тайёр бўлишлари шарт. Бунинг учун жамоа гуруҳ ичида ғалабага эришгандан сўнг энергия сақлаш тактикасини танлаши керак. Мусобақа қоидалари киритилган уринишлар (попытка) сонига қараб, жамоаларни саралаш учун рейтингни асослаши мумкин, аммо жамоанинг зарбалар тепиш қоидаларини танлашига, захира ўйинчиларни жалб қилишга ва аниқ тезкор очко тўплаш ёки ҳимояни бошқариш учун юқори тезликдан фойдаланишига тайёр бўлишга халақит бермаслиги керак.



**ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ
ЖИСМОНИЙ ТАРБИЯ ВА СПОРТ
ВАЗРЛИГИ**



**ЎЗБЕКИСТОН МИЛЛИЙ
ОЛИМПИА ҚЎМИТАСИ**



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

*Мазкур қўлланма юзасидан савол, фикр-мулоҳазалар учун
Ўзбекистон Регби 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. АИН№ 283, 11.01.16. Босишга рухсат этилди 26.06.2020
Бичими 60×84 1/16. «Arial» гарнитурда рақамли босма усулида босилди.
Шартли босма табоғи 6,25. Нашриёт босма табоғи 6,5.
Адади 200. Буюртма № 6.



ХАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ - РЕГБИ-7 ЎЙИНИ
БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК ФАОЛИЯТИ

**UZEX
TENDER**

etender.uzex.uz

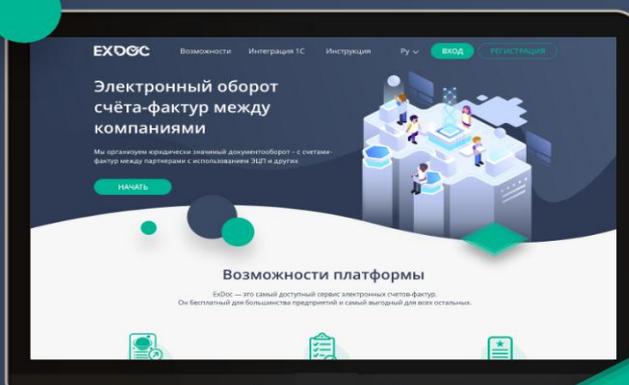
☎ **Боғланиш учун:**
+998 71 207-00-33
1162 (қисқа рақам)
+998 71 213-33-45
+998 71 213-33-51

✉ [uzexfeedbackbot](#)



**ЭЛЕКТРОН
ТАНЛОВ ВА ТЕНДЕРДА
ИШТИРОК ЭТИНГ**

EXDOC



**UZEX биржасининг электрон
ҳужжат алмашинуви тизимидан
фойдаланинг**

www.exdoc.uz

✉ [uzexfeedbackbot](#)

☎ +998 71 207-33-33

**ХАЛҚАРО РЕГБИ КЕНГАШИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК
ФАОЛИЯТИ
РЕГБИ-7 ЎЙИНИ БЎЙИЧА МУРАББИЙЛИК
ФАОЛИЯТИ УЧУН АМАЛИЙ ҚЎЛЛАНМА**