

Alapvető ismeretek

A taccs (érintés-touch):

A védekező csapat játékosai igyekeznek megakadályozni a támadó csapatot a területszerzésben azáltal, hogy a labdás játékost megérintik (taccsolják, touch). A taccsot a védekező és támadó játékosok egyaránt kezdeményezhetik (öntaccs).

A taccsolás egy kézzel történik. Taccsoláskor mind a védekező, mind a támadó csapatnak a lehető legkisebb erőfeszítésre kell törekednie. A taccs bármely testrészt, illetve a ruházatot vagy a labdát megérintve is érvényes.

Taccsot követően a taccsot kapó játékosnak meg kell állnia, vissza kell lépnie a taccs helyére – amennyiben túlszaladt rajta- és a labdát láb közötti gurítással (rollball) késedelem nélkül újra játékba kell hoznia.

Eközben a védőknek 5 métert hátrálniuk kell, egyébként lesen vannak. Ilyenkor nem avatkozhatnak játékba és nem akadályozhatják azt.

6 taccsot követően a labda az addig védekező csapathoz kerül.

Túl erős taccs esetén a vétkes csapat büntetőt kap.

A gurítás (rollball):

A gurító játékosnak a gurításra kijelölt helyen, a védekező csapat célvonalával szemben, illetve az oldalonakkal párhuzamosan állva kell a labdát lábai közt a földön hátra gurítania. Ha a labda 1 méternél többet gurul, az büntetést von maga után. Nem szükséges feltétlenül gurulnia a labdának, elég, ha a lába között hátrateszi, vagy átlépi a földön lévő labdát.

Önkéntes gurítás akkor következik be, ha egy játékos a nélkül végzi a gurítást, hogy taccsot kapott volna. Ez nem engedélyezett és büntetést von maga után.

Gurítás közben a védőknek 5 métert hátra kell húzódnia a taccs helyétől. A gurított labdáért azonnal érkeznie kell egy támadó társnak és azt játékba kell hoznia (ő a nyitó, dummy half). A labdáért érkező társ, akár azonnal indulhat a labdával. Amint megérinti a labdát, az 5 méterre visszahúzódo védők máris előre törhetnek, és játékba avatkozhatnak.

A nyitó nem késlekedhet a labda felvételével, mert a védők késlekedés esetén felvehetik a labdát.

Ha a nyitót taccsolják, a labda az addig védekező csapathoz kerül, és gurítással kerül ismét játékba. A nyitó játékos befuthat a célterületre, de nem vihet célt.

A büntető

Ha egy játékos ellen büntetőt ítélnek, csapatának a büntetés helyétől 10 métert hátrálnia kell.

Büntető esetén a labdát a földön lábbal érinteni kell, majd fel kell azt venni (indítás). Az indító játékos szabadon futhat a labdával. Ha őt taccsolják, nem kerül át a labda a másik csapathoz.

Passzolás

Előre passzolásról akkor beszélünk, ha a labdás játékoshoz képest előre helyezkedik el a fogadó játékos. Az előre passzolás szintén büntetőt von maga után.

Taccs-passz akkor történik, ha a taccsot kapó játékos a taccsot követően dobja el a labdát. Taccs-passz esetén is büntető jár a vétkes fél ellen.

Les

Egy támadó játékos lesen áll, ha a labdát birtokló, vagy a labdát legutoljára birtokló támadó játékoshoz képest előrébb áll.

Egy védő játékos akkor van lesen, ha a játék újakezdésekor nem hátrált, gurítás esetén az előírt 5, büntető vagy célt követően 10 méterre az újakezdés helyétől.

Minden les szituáció esetén, a lesen álló játékos csapata büntetőt kap.

Általános szabályok

Túlfutásról akkor beszélhetünk, ha a taccsot kapó játékos a taccs helyéhez képest előrébb jut, és onnan végzi el a gurítást. A vétkes ilyenkor büntetőt kap.

Ha a labda bármilyen okból a földre kerül, az ellenfél csapata hozhatja azt ismét játékba gurítással.

Terelés vagy feltartás esetén a vétkes csapat ellen büntetőt kell ítélni.

Elhajlás a játék újakezdésekor, akkor történik, amikor a védő játékos nem a legrövidebb úton hátrál vissza 5 métert és akadályozza a támadó csapatot. Elhajlás esetén a vétkes csapat büntetőt kap.

Összefoglaló szabályismertető

1. A pálya nemzetközi szabványban előírt mérete 50x70 méter.
2. A támadó csapat a pálya közepén indítással kezdi a játékot.
3. A védekező csapatnak kezdéskor és minden célt követően a játék indításának helyétől 10 méterre kell állnia.
4. Ha egy csapat célt szerez, a játék ismét középkezdéses indítással folytatódik.
5. A nyitó (dummy- half) beléphet a célterületre, de pontot nem szerezhethet.
6. Ha a nyitót (dummy- half) taccsolják, csapata elveszti a labdát. **A játék gurítással folytatódik.**
7. A taccsot kapó játékosnak a taccs helyén a lábai közt gurítva kell ismét játékba hoznia a labdát.
8. A támadó csapatnál 6 taccsig van a támadás lehetősége.
9. 6 taccsot követően az ellenfélhez kerül a labda. **A játék gurítással folytatódik.**
10. Taccsot követően a védőknek 5 métert hátrálniuk kell.
11. **A labda a földre kerül.** A földre eső labda eladott labdának minősül.
12. **Eladott labda.** Ha a támadó csapat elveszíti a labdát.
13. **A labda nincs ellenőrzés alatt,** ha a földre dobják, leejtik vagy elütik. **A játék gurítással folytatódik.**
14. Ha egy játékos ellen büntetőt ítélnék, csapatának 10 méterrel hátrébb kell mennie és az ellenfél hozza játékba a labdát.

Büntető: A labdát a földre kell tenni, lábbal hozzáérni, majd felvenni (indítás).

15. Ha a védekező csapat nem megy hátra, lesen maradnak. **Büntető**

16. Túl erősnek ítélt touch. **Büntető**

17. **Les.** Ha a védekező játékosok nem mentek hátra 5 métert. **Büntető**
18. **Előre passzolás.** Ha a labdát az azt birtokló játékos pozíciójához képest előre passzolják.
Büntető
19. **Taccs-passz.** Ha a taccsot kapó játékos a taccs után passzol. **Büntető**
20. **Túlfutás.** Ha a taccsot kapó játékos a taccs helyéhez képest előrébb jut, vagy nem a játékvezető által kijelölt helyről hozza újra játékba a labdát. **Büntető**
21. **Önkéntes gurítás.** Ha egy játékos anélkül végzi a gurítást, hogy taccsot kapott volna. **Büntető**
22. **Több mint egy méteres gurítás.** Gurításkor a labda maximum 1 métert gurulhat. Ellenkező esetben büntetőt kell ítélni.
23. **Terelés vagy feltartás:** A védekező csapat megakadályozása a taccsolásban. **Büntető**
24. **Elhajlás.** Ha a védő játékos irányt vált, mielőtt 5 métert hátrálna. **Büntető**
25. Kisebb szabálytalanságok –pl. vitatkozás a játékvezetővel, lökdösődé, gáncsolás, stb.- esetén a szabálytalanságot elkövető játékost csere nélkül 5 percre ki kell állítani.
26. Bármilyen jellegű szabálytalan játék esetén (ennek eldöntésére egyedül a játékvezető hivatott) a szabálytalan játékost csere nélkül ki kell állítani.