

RUGBY LİGİ ULUSLARARASI OYUN KURALLARI

		Sayfa
BÖLÜM 1	Oyun Sahası	2
BÖLÜM 2	Sözlük	4
BÖLÜM 3	Top	8
BÖLÜM 4	Oyuncu ve Oyuncuların Ekipmanları	9
BÖLÜM 5	Oyun Şekli	11
BÖLÜM 6	Skor	12
BÖLÜM 7	Zaman Tutma	16
BÖLÜM 8	Kick-off ve Drop Out	18
BÖLÜM 9	Taç ve Touch in-Goal	21
BÖLÜM 10	Knock-on ve İleri Pas	23
BÖLÜM 11	Tackle ve Play-the-Ball	24
BÖLÜM 12	Scrum	30
BÖLÜM 13	Penaltı Atışı	34
BÖLÜM 14	Ofsayt	37
BÖLÜM 15	Faul	39
BÖLÜM 16	Hakem ve Taç Hakemleri	42
BÖLÜM 17	Hakem İşaretleri	47
BÖLÜM 18	Kurallara Giriş	53

Bölüm 1. Oyun Sahası (devam)

NOTLAR

1. Taç çizgileri, Taç alanındadır; Touch in-Goal çizgileri, Touch in-Goal alanındadır; Gol Çizgileri In-Goal alanındadır; ve Ölü Top çizgisi In-Goal alanının dışındadır.
2. Her bir gol çizgisi ve taç çizgisinin birleştiği noktada bulunan korne direğini (Bkz. Sözlük) ifade etmektedir. Korne direği touch in-goal alanındadır. Taç Hakemleri her zaman korne direklerinin konumunun doğru olup olmadığını kontrol etmelidir.
3. Kalelerin sürekli yukarı doğru genişlediği varsayılmaktadır. Bütün kalelerin alt kısımlarının dolu olduğunun varsayılması tavsiye edilir. Şekildeki kale direkleri, ilgili boyutların sağlanması halinde kabul edilebilir.
4. Yetişkin oyuncular için boyutların mümkün olduğunca burada gösterilmiş olan boyutlara yakın olması gerekmektedir.
5. PLANDAKİ kırık alanlar işaretler ya da noktalar ile gösterilecektir ve yerden en fazla 2 metre uzakta olabilirler. Tüm enine çizgiler tam genişliği boyunca işaretlenmelidir.

BÖLÜM 2 - SÖZLÜK

Aşağıda terimler kendilerine verilen anlamları temsil edecektir.

KAZARA ÇARPMA	topun, top ile oynamak için herhangi bir hamlede bulunmayan oyuncuya çarpması.
AVANTAJ	herhangi bir kural ihlali olması halinde, ihlalde bulunmayan takımın avantajının söz konusu olması durumunda oyunun devam etmesi.
ATAK YAPAN TAKIM	saha avantajına sahip olan takımdır. Yarı saha çizgisinde bir scrum olması halinde top ile en son oynayan takım, top dışarı çıkana kadar atak yapan takım olacaktır.
BACK	scrum'da yer almayan oyuncu anlamına gelmektedir.
BALL BACK	topun tamamen taç çizgisini geçmesi halinde bir scrum oluşturulması anlamına gelmektedir.
ARKA	aksi belirtilmedikçe bir oyuncu ile ilgili olarak, iki ayağı da ilgili pozisyonun gerisinde olan oyuncu anlamına gelmektedir. Benzer şekilde 'ön', 'iki ayağın' da önde olması anlamına gelir. Oyun sahasında bir pozisyon ile ilgili olarak 'arka', ilgili noktadan kendi gol çizgisine en yakın yer anlamına gelmektedir. Benzer şekilde 'ön', 'rakibin gol çizgisine' en yakın yer anlamına gelmektedir.
KÖR ALAN	taça daha yakın olan scrum ya da play-the-ball tarafı anlamına gelmektedir (açık taraf).
CHARGING DOWN	topun bir rakip tarafından fırlatılmasının ardından, yükselişi sırasında el, vücut ya da kol ile engellenmesi.
TRY ÇEVİRME	bir try atılmasının ardından gol için vuruş yapma.
KORNER DİREĞİ	her bir gol çizgisi ve taç çizgisinin birleştiği noktada bulunan direk. Direk sert olmayan bir malzemeden yapılacaktır ve en az 1.25 m yüksekliğinde olacaktır.
ÖLÜ TOP	topun oyun dışında olduğu anlamına gelmektedir.
SAVUNMA YAPAN TAKIM	atak yapan takımın karşısındaki takımdır (yukarı bakınız).
AYRI PENALTI	bir Penaltı Atışından farklılığı, bundan gol atılamamasıdır.
DROP GOL	bazen Saha Golü olarak anılır ve topun drop-kick yapılarak üst direğin üzerinden tamamen geçirilmesi ile atılan gol anlamına gelir.
DROP KICK	topun elden ya da ellerden atılmasının ardından, yere değmeden ayak ile vuruş yapılmasıdır.

Bölüm 2. Sözlük (Devam)

DROP-OUT	topun oyuna girmesi sırasında 20 m çizgisinin merkezinden ya da direkler arasından drop-kick anlamına gelmektedir.
DUMMY	topa sahipken pas verme ya da farklı bir şekilde topu elden çıkarma rolüdür.
OYUN SAHASI	taç çizgileri ve gol çizgileri dahil olmamak üzere oyunun oynandığı alan.
İLERİ	rakiplerin ölü top hattına doğru anlamına gelmektedir. Bir oyuncu ile ilgili olarak Scrum'da yer almayan oyuncu anlamına gelmektedir.
İLERİ PAS	rakiplerin ölü top hattına doğru topun atılması anlamına gelmektedir (Bkz. Bölüm 10).
FAUL	Bölüm 15 - Kural 1(a) (b) ve (c)'de belirtilmiş olan hatalı davranış tipleridir.
SERBEST VURUŞ	penaltı atışından topu touch alanına vuracak olan takıma verilen vuruş hakkıdır. Atış, topun touch alanına girdiği noktanın tersinden 10 metre mesafede olacak şekilde ve herhangi bir teknik ile herhangi bir yöne doğru kullanılabilir. Serbest vuruştan gol atılamaz ya da tamamen touch alanına vurulması ile top yere indirilemez.
SON DÜDÜK	oyunun bitmesi anlamına gelmektedir.
GENEL OYUN	bir maçın başlamasının ya da Place Kick, Drop-Out, Penaltı Atışı, Serbest Vuruş veya Scrum yapılması ile yeniden başlamasının ardından oyunun tamamına verilen addır.
GOL	Bkz. Bölüm 6.
TOPU YERE İNDİRME	(a) topun el veya eller ile yere indirilmesi veya (b) El ya da kol ile topa aşağıya doğru kuvvet uygulanması, topun kendiliğinden yerde olması veya (c) Topun bırakılması ya da topun kendiliğinden yerde olması halinde bel ve boyun altı bölgeleri ile topun kapatılması.
DEVRE ARASI	oyunun yarısının bitmesi anlamına gelmektedir.
EL DEĞİŞTİRME	bir takımın, kurallara göre belirlenmiş olan art arda indirme sayısını doldurmasının ardından topun karşı takıma geçmesi (Bölüm 11 Kural 7).
TOPUK	bir oyuncunun, topu ayağının topuğu ya da tabanı ile ileri sürmesi.
HOOK	scrum'daki top için hooker tarafından, ayak ile yapılan vuruş hareketi.
IN-GOAL	Bkz. Plan (Bölüm 1).
SAHIP OLMA	topun tutulması ya da taşınması anlamına gelmektedir.

Bölüm 2. Sözlük (Devam)

VURUŞ	topuk hariç olmak üzere bacağıın herhangi bir kısmı ile topa temas etme anlamına gelmektedir.
KICK OFF	Bkz. Bölüm 8.
KNOCK-ON	topa sahipken topun el ya da kol ile rakibin ölü top alanına doğru atılması.
SERBEST KOL	scrum'da bir kolun serbest bırakılması halinde hooker tarafından yapılan hücum.
SERBEST TOP scrum yapılmaması.	oyun sırasında topun bir oyuncu tarafından tutulmaması ya da
SERBEST BAŞ	scrum'da hakeme en yakın ön sıra anlamına gelmektedir.
NOKTA	bir penaltı atışının ya da serbest vuruşun verildiği ya da scrum yapıldığı noktadır.
ENGEL hareketidir.	topa sahip olmayan oyuncuyu engelleyerek kural ihlali yapma
OFSAYT	bir oyuncu ile ilgili olması halinde, oyuncunun geçici olarak oyun dışında kalması ya da oyun içinde cezalandırılması (Bkz. Bölüm 14).
ON SIDE	oyuncunun ofsayt olmadığı anlamına gelmektedir.
TAM ATIŞ gelmektedir.	topun ilk sıçrama yapılmadan vurulması anlamına
TERCİHLİ VURUŞ	20 m giriş çizgisinden yapılan vuruş. Vuruş herhangi bir şekilde ve herhangi bir yönde yapılabilir. Vuruşun ardından top oyunda sayılır.
AÇIK ALAN	taça daha uzak olan scrum ya da play-the-ball tarafı anlamına gelmektedir (kör alanın tersi).
PACK	toplu olarak herhangi bir takımın ilerisi anlamına gelir. Pack-down ise bir scrum oluşturulması anlamına gelmektedir.
PAS	topun bir oyuncudan diğer oyuncuya atılması.
CEZALANDIRMA	hatalı oyuncuya karşı penaltı atışı verilmesi.
PENALTI ATIŞI	Bkz. Bölüm 13.
YERDEN VURUŞ	topun aynı amaç için yere bırakılmasının ardından topa vurulması.
OYNAMA ALANI bir şekilde kapatılmış olan alan	izleyicilerin girmesinin engellenmesi için çit ile ya da herhangi anlamına gelmektedir.
OYUN SAHASI oynandığı alan.	taç çizgileri ve gol çizgileri dahil olmamak üzere oyunun
PLAY-THE-BALL	bir indirmenin ardından topun oyuna sokulması. (Bkz. Bölüm 11).

Bölüm 2. Sözlük (Devam)

PROP	her iki takımında, topu scrum'a alan oyuncuya en yakın ön sıra anlamına gelmektedir.
PUNT	topun elden ya da ellerden atılmasının ardından, yere değdikten sonra ayak ile vuruş yapılmasıdır.
PUT-IN	(SCRUMA BAŞLAMA olarak da bilinir) topun scrum için yuvarlanması anlamına gelir.
RİBAUNT	Bkz. Kazara Çarpma.
RİCHOCET	Bkz. Kazara Çarpma.
RUCK	play-the-ball pozisyonunda iken topla oynayan oyuncu ve işaretçi arasındaki alan.
SCRUM	ya da Scrummage ya da Scrimmage (Bkz. Bölüm 12). Bir takımın "Serbest Baş" ve "Put-in" avantajını kaybetmesi halinde scrum bu takıma karşı verilir.
OMUZ TUTMA	bir savunma oyuncusunun, indirme amacı dışında, topu taşıyan oyuncuyu el veya kollar ile tutması ya da yakalaması (veya herhangi bir rakip oyuncuyu), omuz ya da üst kol ile doğrudan fiziksel temas kurması (yana kısıtma). (Bkz. Bölüm 15).
STRIKE	ayaklar için, topun scrum'da tutulması için yapılan hareket.
İNDİRME	Bkz. Bölüm 11.
TOUCH DOWN	bir savunma oyuncusu tarafından toğun kendi in-goal alanında yere indirilmesi.
TOUCH IN-GOAL	Bkz. Bölüm 9.
TRY	Bkz. Bölüm 6.
DİK İNDİRME	topa sahip olan bir oyuncunun, yere indirilmeden başarılı bir şekilde çalınması (Bkz. Bölüm 11).
BİLEREK ÇALIM	topa sahip olan bir oyuncunun, başarılı bir şekilde indirilmeden oyunu bilerek durdurması (Bkz. Bölüm 11).
SIFIR ÇALIM	topu kazanan takımın bölge avantajı elde edip etmemesine bakılmaksızın, topun çalınmasının ardından bir ihlal olması ya da topun el değiştirmesi sıfır çalım olarak adlandırılır.

BÖLÜM 3 - TOP

- Şekil ve Yapı**
1. Oyun, ovan ve hava ile şişirilmiş bir top ile oynanacaktır. Topun dış kısmının deri ya da Uluslararası Kurul tarafından onaylanmış başka bir malzemeden yapılmış olması gerekmektedir. Topun yapısında, oyuncular için tehlikeli olabilecek herhangi bir madde kullanılmayacaktır.
- Boyut ve Ağırlık**
2. Topun boyutları Uluslararası Kurul tarafından onaylanmış olduğu gibi olacaktır.
- Bozuk top**
3. Hakem, topun boyut ya da şekil bakımından oyun için elverişli olmaması halinde anında düdüğünü çalacaktır.
-

NOTLAR

Topun Rengi

1. Üst düzey turnuvalarda topun izleyiciler tarafından daha iyi görünmesi için parlak olması gerekmektedir.

Topun patlaması

2. Topun bir vuruş sırasında patlaması halinde, vuruş tekrarlanacaktır. Bir oyuncunun topu try için yere indirmesinin ardından topun patlak olduğunun fark edilmesi durumunda try yapılmasına izin verilecektir. Top bunun ardından değiştirilecektir ve topun patladığı noktadan oyunun yeniden başlatılması için bir scrum oluşturulacaktır. Topa sahip olan takım ya da son sahip olan takım serbest baş ve put-in avantajına sahip olacaktır.

BÖLÜM 4 - OYUNCU VE OYUNCULARIN EKİPMANLARI

- 13 Kuralı**
- Değişiklikler**
- Oyuncuların Adı ve Numaraları**
1. Oyun, her biri en fazla on üç oyuncudan meydana gelen iki takım arasında oynanacaktır.
 2. (a) Her takım, oyunun başlamasından önce dört değişiklik hakkına sahip olacaktır. Oyun başlamadan önce oyuncuların isimleri, numaraları ile hakeme verilecektir. Verilen 17 oyuncu ismi arasında, oyun boyunca en fazla 12 değişiklik yapılmasına izin verilecektir.
Oyuncu değişiklikleri hakem tarafından ya da oyuncu değişikliklerini izlemek için görevlendirilen bir kişi tarafından takip edilecektir.
 2. (b) Bir oyuncunun kanaması olduğunda hakem, bu oyuncunun değişikliği için kendisini yönlendirecektir. Bu değişiklik, yukarıdaki 2(a) numaralı madde kapsamında olacaktır.
 3. (a) Daha kolay anlaşılması için, oyuncuların formalarındaki numaralar, değişiklik için ilave numaralar ile 1'den 13'e kadar olacaktır. Oyuncuların numaraları, takımlarındaki pozisyonlarını gösterecektir ve bu pozisyonlar bu kapsamda verilen numara ve isimlere işaret edecektir.
 3. (b) Bir maçın devam etmesi için sahada bir takımın en az 9 oyuncusunun olması gerekmektedir.
Bir takımın, sahada 9'dan az oyuncusu kalması durumunda güvenlik nedenlerinden dolayı maç sonlandırılacaktır. Oyunda bulunan kişiler, sahadaki oyuncular ve geçici olarak oyun dışı kalan (ceza ya da sakatlık) oyuncular olacaktır. Oyundan alınan oyuncular, oyunda sayılmayacaktır.

NOTLAR

- Oyuncu değişiklikleri**
2. *Sakatlıktan dolayı oyun sahasını terk etmek zorunda kalan bir oyuncunun yerine girecek olan oyuncu, play-the-ball sırasında oyuna giremez; oyunun sakatlık için durmuş olması gerekir. Bir gol vuruşu yapılması sırasında oyuncu değişikliği gerçekleşmesi halinde, oyuna giren oyuncu vuruşu yapamaz.*
- Geç Varış**
- Bir oyuncunun, oyunun başlamasından sonra oyun sahasına varması ve oyuna dahil olmak istemesi halinde oyuncu değişikliği ile ilgili kurallar geçerli olacaktır.*

Bölüm 4. Oyuncu ve Oyuncuların Ekipmanları (devam)

- Oyuncuların Ekipmanları** 4. (a) Oyuncuların tehlikeli herhangi bir şey giymelerine izin verilmeyecektir.
- (b) Bir oyuncunun giymesi gereken normal kıyafetler ayırıcı renk ve/veya şekle sahip olan numaralı bir forma, ayırıcı renk ve/veya şekle sahip olan şort ve çoraplar ve dişli ayakkabılardır.
- (c) Tehlikeli veya sert olamayan koruyucu ekipmanların kullanılmasına izin verilmektedir.
- Tehlikeli Ekipman** (d) Hakem, herhangi bir tehlikeli ekipman kullanan oyuncunun bu ekipmanı çıkartmasını isteyecektir ve bu ekipman çıkartılmadığı sürece oyuncunun oynamasına izin vermeyecektir.
Bu tip bir malzemeye sahip olan oyuncu, bu malzemeyi çıkartmak için sahadan ayrılacaktır, aksi takdirde oyun durdurulacaktır.
- Benzer Renkler** (e) Takımların formları, birbirinden kolay bir şekilde ayrılacak renklerde olacaktır; hakemin takdirine göre, oyunun uygun bir şekilde oynanmasını engelleyecek mahiyette benzer forma renklerinin mevcut olması durumunda, oyun kurallarına göre takımlardan birinin ya da her ikisinin forma değişikliği yapılması gerekli olacaktır.
- Dişler** (f) Ayakkabılarda bulunan dişlerin çapı en fazla 8 mm olacaktır ve metal olması halinde köşeleri yuvarlak olacaktır.

NOTLAR

- Ekipman Denetimi** 4. (d) Hakemler maçın başlamasından önce takımların ekipmanlarını kontrol eder ya da bu görevi Taç Hakemlerine verir.
Bu, oyuncuların herhangi bir şekilde tehlikeli ya da sert sayılan ekipmanları kullanmama sorumluluğunu ortadan kaldırmamaktadır.
- Renkler** 4. (e) Hakemler, oyunun başlamasından önce takımların giydiği formların rengini kontrol eder, herhangi bir değişikliğin gerekli olması halinde değişiklik yapılır.
Kayıtlı renklerini taşıyan formlar giymeyen takımlar, durumun önceden bildirilmemesi ya da buna ilişkin bir neden olmaması halinde hakemler tarafından ilgili kişilere rapor edilir.

BÖLÜM 5 - OYUN ŞEKLİ

Amaç	1. Oyunun amacı topun, try kaydetmek için rakip takımın in-goal alanında yere indirilmesi (Bkz. Bölüm 6) ya da gol atmak için topun rakip takımın çapraz direğinin üzerine vurulmasıdır (Bkz. Bölüm 6).
Oyunun Başlangıcı	2. Takım kaptanları, hakem nezdinde yazı tura atacaktır. Yazı turayı kazanan kaptan oyunu başlatmayı ya da takımının savunacağı kaleyi seçme hakkına sahip olacaktır. Kaybeden kaptan diğer alternatifleri alacaktır.
Oyun Şekli	3. Oyunun başlamasının ardından on side olan ya da oyun dışında olmayan herhangi bir oyuncu top ile koşabilir, rakibin ölü top çizgisinin haricinde topa herhangi bir yöne doğru ayağıyla vurabilir veya herhangi bir yöne doğru fırlatabilir ya da atabilir (Knock-on ve İleri Pas için Bkz. Bölüm 10).
İndirme	4. Oyun sırasında topu tutan herhangi bir oyuncu, bir rakip oyuncu ya da rakip oyuncular tarafından, top ile koşmasının ya da herhangi bir arkadaşına pas vermesinin engellenmesi için indirilebilir (İndirme için Bkz. Bölüm 11).
Engel	5. Topu tutmayan herhangi bir oyuncu engellenemez ya da indirilemez (Bkz. Bölüm 15).

NOTLAR

Omuz Teması	4. <i>İki oyuncunun yan yana veya topa yakın ya da topa doğru koşması halinde birbirlerine omuz teması yapmalarına izin verilmektedir.</i>
--------------------	--

BÖLÜM 6 - SKOR - SAYILAR VE GOLLER

Değerler	1. Bir sayı dört puandır.
Sayı ve Gol	Bir tekrar golü ya da penaltı golü iki puandır. Oyun sırasında atılan bir drop golü bir puandır.
Kazananın Tayin Edilmesi	2. (a) En çok puan kazanan takım oyunu kazanacaktır. Takımların puanlarının eşit olması halinde ya da iki takımın da puan alamaması halinde oyun berabere bitecektir.
Sayı Kazanılması	3. Şu durumlarda sayı kazanılacaktır:- (a) Bir oyuncunun, touch veya touch in-goal alanında ya da ölü top çizgisinde ya da alanında olmaması halinde, topu rakibin in-goal alanında yere indirmesi. (b) Bir rakip oyuncunun, atak yapan oyuncunun touch veya touch in-goal alanında ya da ölü top çizgisinde ya da alanında olmaması halinde, topu in-goal alanında aynı anda yere indirmesi.
Kayarak Sayı	(c) Yere indirilen bir oyuncunun, touch veya touch in-goal alanında ya da ölü top çizgisinde ya da alanında olmaması halinde, topu kayarak in-goal alanında aynı anda yere indirmesi; bu durumda topun yere ilk olarak oyun alanında inmiş olmasına bakılmayacaktır.

NOTLAR

In-goal alanında alma 3. (a) *Topun alınması, yere indirilmemesi anlamına gelir ve bir oyuncu, topu daha avantajlı bir yerde yere indirmek için topu rakibin in-goal alanında alabilir.*

Gol çizgisinde top *Gol çizgileri in-goal alanında olduğundan dolayı topun gol çizgisine indirilmesi ile sayı kazanılabilir; oyun sahasındaki direklerin dibi hariç.*

Yanlış indirme *Atak yapan bir oyuncunun topu yanlış bir şekilde yere indirmesi halinde oyun, knock-on ya da ölü top gibi nedenlerle durdurulmadığı takdirde devam edecektir.*

İndirdikten sonra bırakma *Topu doğru bir şekilde yere indiren oyuncunun topu tutamaması halinde sayı iptal edilemez.*

Hakem görüşü *Hakem, kendisi topun yere inişini göremediği için bir sayıyı iptal edemez.*

Bölüm 6. Skor - Sayılar ve Goller (devam)

Penaltı Sayısı	(d) Savunma yapan takımın yanlış davranışının olmaması halinde bir sayı alınmış olacağını düşünmesi halinde hakem, penaltı sayısı verebilir. Penaltı sayısı, ihlalin nerede yapıldığına bakılmaksızın kale direkleri arasında verilecektir.
Hakeme/Başkalarına Temas	(e) Atak yapan bir oyuncunun hakeme ya da Taç Hakemine veya herhangi bir izleyiciye çarpması ya da temas etmesi durumunda oyun uygunsuz bir şekilde etkilenmiş sayılır.
Sayı Konumu	4. Şu yerlerde sayı verilir:- (a) Yukarıdaki 3(a) ve 3(b) maddelerinde olduğu gibi topun yere indirildiği yer. (b) 3(c) maddesindeki gibi gol çizgisini geçtiği yer. (c) Penaltı sayısı olması halinde direkler arasında. (d) 3(e)'deki gibi kazanılması halinde temas noktası.
Hakem - tek karar sahibi	5. Sadece hakem ya da varsa video hakemi sayı verebilir, ancak hakem karar vermeden önce taç hakemlerinin görüşlerine başvurabilir. Hakem, sayının alındığı noktayı göstererek sayı alındığını işaret edecektir, ancak bu işareti yalnızca sayının uygun olup olmadığı konusunda işaret almak üzere taç hakemlerine baktıktan sonra verebilir.
Gol Atılması	6. Topun uçuşu sırasında herhangi bir anda, aşağıdaki koşulların herhangi birinin etkisi ile ölü top alanına doğru rakibin üst direğini tamamen geçmesi halinde gol atılmış olur (uçuşu sırasında herhangi bir başka oyuncu tarafından dokunulmaması halinde):- (a) bir sayı alınması ve iki puan sayılmasının ardından place-kick ya da drop-kick ile (b) bir penaltı atışı verilmesi ve iki puan sayılmasının ardından place-kick ya da drop-kick ile

NOTLAR

Scrum'da sayı olmaması ileri itme	<i>Scrum'da topun yere indirilmesi halinde sayı verilemez. Bir oyuncu scrum alanından topu alabilir ve sayı kazanmak için itebilir.</i>
Topun rüzgar ile geri gelmesi halinde gol verilir.	6. <i>Topun üst direği geçmesi halinde rüzgar etkisi ile geri gelmesi</i>

Bölüm 6. Skor - Sayılar ve Goller (devam)

Drop Gol	7. Topun uçuşu sırasında herhangi bir anda, ölü top alanına doğru rakibin üst direğini tamamen geçmesi halinde gol atılmış olur.
Konum	8. Bir sayının ardından, taç çizgisine paralel çizilen hayali bir çizgiden ve sayının alındığı noktaya doğru bir gol atışı yapılabilir. Bir sayının ardından, atıcının kendi gol çizgisine doğru ve taç çizgisi ile paralel olarak çizilen hayali bir çizgiden bir penaltı golü atışı yapılabilir.
Oyuncuların konumları	9. Bir sayının ardından gol atışı yapılması sırasında rakip oyuncular oyun alanı dışında duracaktır. Atışı yapan takımın oyuncularının topun arkasında olması gerekmektedir. Bir penaltı atışından gol vuruşu yapılması sırasında rakiplerin kendi gol çizgilerine yakın durmamaları veya işaretlenen noktadan en az 10 metre uzak olmaları gerekmektedir (Bkz. Bölüm 13).
Atıcının rahatsız edilmemesi	Gol atışını yapacak olan oyuncunun rahatsız edilmesi ihlaldir.
Kale Direkleri	10. Kolay karar verme amacıyla kalelerin sürekli yukarı doğru genişlediği varsayılmaktadır.

NOTLAR

Kick-off vs. 'den gol atılamaması 7. Bir kick-off, drop-out, serbest vuruş ya da ayrı penaltıdan gol atılamaz.

KOnum 8. Gol atışının konumu hakem tarafından bildirilir.
Hakemin gösterdiği konumun kullanılmaması halinde gol sayılmaz ve atış tekrarlanır.

Zaman geçirme Bir oyuncunun gol atışı sırasında zaman geçirmesi halinde hakem bu oyuncuyu uyarabilir ve sıra dışı durumda kendisini oyundan atabilir. Atış iptal edilmez, bunun yerine kayıp zaman telafi edilir.

Topu Tutma 9. (a) Gerekli olması halinde atışın yapılması sırasında, topun belirtilen yerde durması için bir takım arkadaşı topu eliyle yerinde tutabilir. Bu durum güçlü sert rüzgar ya da kötü zemin koşullarında gerekli olabilir.

izin 9. (b) Oyun başlangıcı, satı ardından yeniden başlama ve gol denemelerinin ardından atış destekleri kullanılmasına izin verilmektedir.

Gol Kararları

11.

Bir taç hakeminin gol atıldığı görüşünde olması halinde, ilgili hakem bayrağını kafasının üzerinde kaldırarak durumu işaret eder. Atışın başarısız olması halinde bayrağını öne doğru ve bel altında sallayacaktır. Taç hakemleri arasında karar ile ilgili anlaşmazlık yoksa karar kabul edilecektir. Anlaşmazlık durumunda karar hakemin olacaktır.

NOTLAR

Taç Hakeminin Kararının Kabul Edilmesi 11. *Topun, bir taç hakeminin görüş alanına daha yakın bir konumdan geçmesi halinde topun direklerin içinden ya da dışından geçmiş olduğuna ilişkin olarak taç hakemi tarafından verilen karar kabul edilir.*

Topun havada olması sırasında taç hakeminin sabit durma gerekliliği bulunmamaktadır. Topu daha iyi görmek için gerekli olan konumu aldığından emin olması gerekir.

Vurur gibi yapma

Bir penaltı atışında topa vurur gibi yapıp, başka bir yöne vurmak ihlal sayılacaktır.

Bu ihlal cezalandırılır. Bir penaltı atışı verilmesi halinde oyuncunun atışı yapması gerekmektedir.

BÖLÜM 7 - ZAMAN TUTMA

Oyun Süresi	1. Oyun seksen dakikadır.
Ara	Oyunun yarısında on dakikalık bir ara verilir, ancak bu süre uzatılabilir ya da kısaltılabilir.
Kale Değişimi	2. Takımlar devre arasında kaleleri değiştirecektir.
Oyun Sonu	3. Oyun süresinin dolması halinde, herhangi bir takımın sahasında topun dışarı çıkması ya da topa sahip olan oyuncunun indirilmesi ve topun oynanmaması durumlarında hakem oyunu bitirecektir. Sürenin dolduğu zamanda topun oyun dışında olması halinde hakem oyunu bitirecektir; yalnızca penaltı atışı ya da gol atışının kullanılacak olması halinde bu süre uzatılır ve aynı durum devre için de geçerli olmaktadır.

NOTLAR

Oyun süresinin kısaltılması	1. <i>Oyunun süresi karşılıklı anlaşma ile ve ilgili turnuvarın kuralları tarafından izin verildiği ölçüde kısaltılabilir.</i>
Aranın Değiştirilmesi	<i>Verilen araların süresinin uzatılmasını isteyen klüpler ilgili makamlara başvuracaktır ve bu makamlar hakemi ilgili konu hakkında bilgilendirecektir.</i> <i>Olumsuz hava koşullarında devre arası süresinin uzatılması makuldür.</i>
Zaman tutucu kullanılması görevlisi kullanılabilir.	3. <i>İlk yan ve maç sonu ile ilgili işaret verilmesi için zaman tutma</i> <i>Bu durumda Hakem ilk yarının ve maçın sonlandırılması için bu kişinin işaretini bekler.</i> <i>Bu kişi aynı zamanda, bir oyuncunun geçici ceza süresinin dolması ile ilgili olarak hakemi uyarabilir.</i>
İkinci atış izni	<i>Topun bir penaltı atışından touch alanına vurulması halinde, hatalı olmayan takım, penaltı ile ilgili kurallar uyarınca izin verildiği ölçüde serbest vuruş kullanmak için süre uzatması ile birlikte avantaj elde edecektir (Bkz. Bölüm 13).</i>
Scrum	<i>Sürenin dolmasından önce bir scrum kurulması ve kullanılması durumunda oyun, topa sahip olan oyuncu indirilene ya da top dışarı çıkana kadar devam edecektir.</i>
Uyarı süreleri	<i>Maç sırasında bir oyuncunun uyarılması için oyun oynanmayan sürelerde zaman durdurulur.</i>

Bölüm 7. Zaman Tutma (devam)

Uzatma

4. Herhangi bir nedenle oynanmayan süreler için uzatma süresi eklenir. Bir zaman tutucunun olmaması halinde bu konudaki karar sadece hakemin olacaktır.

Sakatlanma ardından oyunun başlatılması

5. (a) Oyun sırasında bir oyuncunun sakatlanması halinde hakem oyunu durdurur. Oyunun durdurulması sırasında topa sahip olan oyuncu tarafından oyun tekrar başlatılır.

Aksi halde oyun, topa son sahip olan takım, serbest baş ve put-in avantajına sahip olan takım tarafından başlatılır scrum ile başlatılır.

(b) Topa sahip olan oyuncunun bir indirme sırasında sakatlanması ve topu oynayamaması ve oyunun bu nedenle durdurulması halinde sakatlığın gerçekleştiği noktadan bir takım arkadaşı tarafından oyun yeniden başlatılacaktır.

(c) Topa sahip olan oyuncunun bir indirme sırasında sakatlanması ve topu oynayamaması halinde ve hakemin, oyuncunun devam etmesinin herhangi bir sorun oluşturmayacağı görüşünde olması halinde hakem, oyunu durdurmadan, sakatlığın gerçekleştiği noktadan beş metre uzaklıkta olmak üzere bir takım arkadaşı tarafından topun oynanmasına karar verebilir. Topun bırakılması halinde sakatlanan oyuncunun tehlike altında olabileceğinin düşünülmesi halinde hakem, sakatlanan oyuncunun rakibine serbest baş ve put-in avantajı vererek beş metrelik scrum oluşturulmasını isteyebilir.

NOTLAR

Uzatmanın işaret edilmesi 4. Bir zaman tutucunun bulunması halinde hakem, iki kolunu da kaldırarak uzatma verildiğini işaret edecektir ve zaman tutucu bu durumda saatini durduracaktır ve hakem bir elini başının üzerinde salladığında oyunun yeniden başlaması için zaman tutucu saatini tekrar başlatacaktır.

Oynanmayan Sürenin Düşülmesi

5. Hakem oyunun minimum oranda durması için elinden geleni yapacaktır. Sakatlanan oyuncuların, yer çekimi ve sakatlığın mahiyeti gibi faktörler göz önünde bulundurularak mümkün olan en kısa sürede tedavi için oyun dışına çıkartılması gerekmektedir. Sakatlanan oyuncunun birden fazla kişi tarafından saha içinde tedavi edilmesinin gerekli olması halinde, hakem bu durumun oyunu etkilemeyeceğini düşünüyorsa oyunu devam ettirebilir.

Görevlilerin, sahaya oyunu etkileyebilecek herhangi bir şey sokmaları ya da oyunun tersine dönmesi durumunda öngörülemez olan çarpışmalar halinde tehlikeli olabilecek herhangi bir madde taşımaları yasaktır.

BÖLÜM 8 - BAŞLAMA VURUŞU ve DROP-OUT

Başlama vuruşu

1. Başlama vuruşu, yarı sahadan topun place-kick ile oynanmasıdır. Yazı tura sırasında kale seçimini kaybeden takım ilk yarıyı başlatacaktır ve diğer takım ikinci yarıyı başlatacaktır.

Puan kazanıldığında, puan kazanan takımın rakibi oyunu başlatır. Serbest baş ve put-in avantajları, başlatan takıma geçecektir. Bu kuralın gol çizgisi, 20 metre başlatma ve opsiyonel atış başlatmaları için de geçerli olduğu unutulmamalıdır.

20 Metre Başlatma yeniden başlatılacaktır:

2. Şu durumlarda oyun 20 m çizgisinden opsiyonel atış ile
 - (a) Topun penaltı atışı hariç olmak üzere ölü top alanından ya da touch in-goal alanından, yarı sahanın ortasından yapılan bir başlama vuruşundan ya da gol çizgisinden dışarı çıkmasından önce atak yapan takımın bir oyuncusunun topa dokunması (Bkz. Kural 3) (Bkz. 4(g) ve 6(g)).
 - (b) Atak yapan bir oyuncunun gol alanında ihlalde bulunması. Atak yapan bir oyuncunun kasıtlı ihlali durumunda, ihlalin yapıldığı nokta ile paralel olacak şekilde oyun alanı içinde 10 metrelik bir mesafe ile penaltı atışı yapılır (Bkz. Bölüm 13).
 - (c) Savunma yapan bir oyuncu kendi in-goal alanında, topu oyuna sokar.

Vuruş herhangi bir şekilde ve herhangi bir yönde yapılabilir. Rakip oyuncular toptan on metre uzakta duracaklardır ve topa vurulana kadar yaklaşmayacaklardır. Savunma yapan oyuncu, topa vurulmadan topun önüne geçemez. Herhangi bir takımın kasıtlı ihlali durumunda penaltı atılacaktır (Bkz. Kural 8, Sayfa 20).

NOTLAR

VIP başlama vuruşları

2. *Oyuncu olmayan bir kişinin başlama vuruşu için davet edilmesi halinde vuruşun yapılmasının ardından top ortaya geri getirilecektir ve oyun yukarıda açıklandığı gibi normal bir şekilde başlatılacaktır.*

Bölüm 8. Başlama Vuruşu ve Drop-out (devam)

- başarısız penaltı
ardından drop out

3.
Topun bir penaltı atışından ölü alana geçmesi halinde (gol vuruşu olmasına gerek yoktur) oyun savunma yapan takım tarafından 20 m çizgisinden yeniden başlatılır.

Gol çizgisinden drop-out

4. Şu durumlarda oyun gol çizgisinden drop-out ile yeniden başlatılacaktır:

- (a) Topun ölü top alanından ya da touch in-goal alanından dışarı çıkmasından önce savunma yapan takımın bir oyuncusunun topa dokunması.
- (b) Savunma yapan bir oyuncunun gol alanında yanlışlıkla ihlalde bulunması.
- (c) Savunma yapan bir oyuncunun gol alanında bilerek ihlalde bulunması.
- (d) Topa sahip olan bir savunma oyuncusunun gol alanında indirilmesi.
- (e) Savunma yapan bir oyuncunun topu kendi in-goal alanından tamamen touch alanına vurması.
- (f) Savunma yapan bir oyuncunun topu kendi in-goal alanında vurması ve topun kazara bir rakibe çarparak touch in-goal ya da ölü top alanına gitmesi.
- (g) Savunma yapan bir oyuncunun ya da topun hakeme ya da Taç Hakemine veya herhangi bir izleyiciye çarpması ya da temas etmesi durumunda oyun uygunsuz bir şekilde etkilenmiş sayılır.
- (h) Topun ölü top alanından ya da touch in-goal alanından, yarı sahanın ortasından yapılan bir başlama vuruşundan ya da gol çizgisinden dışarı çıkması.
- (i) Bir savunma oyuncusu tarafından topun ölü top alanına ya da touch in-goal alanına atılması.

Topun in-goal'de yakalanması 5. Bu bölümdeki 2. kurala bakınız.

NOTLAR

In-Goal alanında kasıtlı ihlal

4. (b)
Bir savunma oyuncusunun in-goal alanında kasıtlı ihlalden dolayı cezalandırılması halinde oyun sahasında gol çizgisinden 10 metre mesafede ve ihlalin yapıldığı yerin tersinde olmak üzere penaltı verilir (Bkz. Bölüm 13, paragraf 1)

Bölüm 8. Başlama Vuruşu ve Drop-out (devam)

ihlallere ilişkin penaltılar – vurucunun	6. Başlama vuruşu ya da drop-out yapan bir oyuncu aşağıdaki durumlarda cezalandırılır:- (a) Topa vurmadan önce uygun çizginin önüne geçmesi. (b) Topa taç çizgisi, touch in-goal alanı ya da ölü top alanını tamamen geçecek şekilde vurması. (c) Topun oyun alanına en az on metre girmesini sağlayamayacak şekilde vurması. (d) Topa uygun olmayan bir şekilde vurması.
- diğer oyuncuların cezalandırılır:-	7. Herhangi bir diğer oyuncu aşağıdaki durumlarda (a) Bir başlama vuruşunun ya da drop-out'un ardından topun en az on metre ilerlemesinden önce topa dokunması. (b) Kendi takımından vuruşu yapacak olan oyuncunun önüne geçmesi. (c) Rakip tarafından vuruşun yapılmasından önce topa on metreden daha fazla yaklaşması.
Penaltılar – konum	8. Başlama vuruşu sırasında yapılan bir ihlal için verilen penaltı yarı saha çizgisinin merkezinden kullanılır. Oyunun 20 metre çizgisinden yeniden başlatılması sırasında topa sahip olan takıma verilen herhangi bir penaltı atışı bu çizginin merkezinden kullanılır. 20 m başlatma alanından ofsayt durumu ile ilgili herhangi bir ihlal olması halinde penaltı 20 m çizgisinde penaltının verildiği yerin tam tersinde kullanılır. Direkler arasında drop-out sırasında yapılan bir ihlal için verilen penaltı atışı, gol çizgisine paralel ve on metre uzakta çizilen bir çizginin merkezinden kullanılır.

NOTLAR

10m kuralının ihlali	6. (a) Başlatma vuruşunun ya da yeniden başlatma atışının hızlı bir şekilde kullanılması ve rakip oyuncuların on metre uzaklaşacak zaman bulamaması halinde, top on metre ilerlemeden topa müdahale edilmesi durumunda ilgili oyuncu cezalandırılabilir. Bu müdahalenin kazara yapılması halinde scrum oluşturulur, ancak karşı takımın oyuncusunun on metre uzaklaşacak fırsatı olmasına rağmen uzaklaşmaması halinde ihlal yapılmış sayılır.
Topun direğe çarpması	(b) Topun direğe çarpması ihlal sayılmaz.

BÖLÜM 9 - TAÇ VE TOUCH IN-GOAL

Top taç alanında	1. Topun ya da top ile temas halindeki bir oyuncunun taç çizgisine ya da çizginin ötesindeki alana dokunması halinde taç verilir.
Atlayan oyuncu çıkış olur.	Bir oyuncunun taç alanından atlaması halinde top taça Topun havada iken taç çizgisini geçmesi ve aynı şekilde yere basmayan bir oyuncu tarafından oyun alanına geri getirilmesi halinde taç olmaz.
Touch in-goal	2. (a) Topun ya da top ile temas halindeki bir oyuncunun touch in-goal alanı ile temas etmesi halinde top touch in-goal alanında sayılır.
Gol alanında ölü	2. (b) Topun ya da top ile temas halindeki bir oyuncunun ölü top alanına temas etmesi halinde top ölü top sayılır.
Giriş noktası topun çıktığı alan, topun geri oyuna sokulması gereken nokta olacaktır.	3. Topun taç ya da touch in-goal alanına geçmesi halinde,
Geri top	4. Topun bir oyuncu tarafından ileri doğru atılması ya da itilmesi (in-goal - Bölüm 8 No. 3(e) hariç) ve tamamen taça çıkması halinde top ile beşinci oynama hariç olmak üzere top ile temas edilen noktada scrum verilir (ancak taç çizgisine yirmi metreden veya gol çizgisine on metreden daha yakın olmamak kaydıyla) (Bkz. Bölüm 12).
Penaltıdan taç çıkma noktasının tersinden, on metre mesafeden serbest vuruş ile yeniden başlatılır (Bkz. Bölüm 13).	5. Topun penaltı atışından taça çıkması halinde oyun, taça
'20'de scrum	6. Yukarıdaki 4 ve 5 sayılı paragraflarda belirtilmiş olan durumlar hariç olmak üzere topun gol çizgisine on metreden yakın olmayacak şekilde taça çıktığı noktanın tersinde yirmi metre mesafede scrum ile geri oyuna sokulması (Bkz. Bölüm 12). 7. Genel oyunun bütün yönlerinde top ile bilerek oynamayan oyuncunun (örn. ricochet ya da ribaunt) avantajı topun taça çıkması ya da ölü top haline gelmesi halinde alınmayacaktır.

NOTLAR

Oyuncunun 'obje' sayılmaması	1. ve 2. Bir oyuncu 'obje' sayılmamaktadır. <i>Örneğin, topa sahip olan bir oyuncunun, taç alanındaki bir diğer oyuncu ile temas halinde olması durumunda top taça çıkmış sayılmaz.</i>
Ölü top	1. <i>Oyun alanında ya da in-goal alanında sabit olan topun taç, touch in-goal ya da ölü top alanındaki bir oyuncu ile temas etmesi</i>

halinde top bu oyuncudan çıkmış sayılacaktır.

BÖLÜM 9 - TAÇ VE TOUCH IN-GOAL (devam)

- Korner direği touch in-goal**
2. Her bir gol çizgisi ve taç çizgisinin birleştiği noktada bulunan korner direğinin top ile temas etmesi halinde top çıkmış sayılacaktır.
Topu taşıyan bir oyuncunun oyun sırasında korner direği ile temas etmesi halinde ise top çıkmış sayılmayacaktır. Oyun sırasında yerinden çıkan korner direğinin yerine konulması taç hakeminin görevidir.
 3. Topun tamamen taça çıkması ile ilgili olarak Bkz. Bölüm 8 No. 4(e).

BÖLÜM 10 - KNOCK-ON VE İLERİ PAS

Kasıtlı	1. Bir oyuncunun topu bilerek ileri oynaması ya da pas vermesi halinde oyuncu cezalandırılır.
Kazara	2. Topa kazara vurulmasından sonra topa vuran oyuncunun top yere değmeden topu geri kazanması ya da topa ayağıyla vurması halinde oyun devam edecektir. Aksi takdirde, beşinci oynama hariç olmak üzere oyun duracaktır ya da scrum oluşturulacaktır.
Aşağı çekme olmamaktadır.	3. Bir vuruşun aşağı çekilmesine izin verilebilir ve knock-on
Topun Kafa Atma	4. Topa ileriye doğru kafa atmak yasaktır.

NOTLAR

Pas yönü bağlıdır.	1. <i>Pasın yönü, yerdeki fiziksel yoldan ziyade pası atan oyuncuya</i> <i>Rakibin gol çizgisine doğru koşan bir oyuncu, topu arkasındaki takım arkadaşına doğru atabilir, ancak atan kişinin konumuna bağlı olarak top, yerdeki fiziksel yönün ilerisine atılmış olabilir. Bu bir ileri pas sayılmayacaktır. Koşan bir oyuncunun yüksek ve falsolu pas atması halinde bu durum fark edilebilir.</i>
İleri pas için scrum nadiren ihlal sayılmaktadır.	<i>Yanlış karar ile ileri pas olduğuna karar verilmesidir ve bu durum</i> <i>Yanlış karar olması halinde oyun scrum ile yeniden başlar.</i>
İleri pas için penaltı durumunda penaltı verilir.	<i>Hakemin, topun bilerek ileri pas verildiğine karar vermesi</i>
Rüzgar ile topun yön değiştirmesi	<i>Topun doğru bir şekilde pas verilmesi, ancak rüzgar ile yönünün ileri dönmesi halinde herhangi bir ihlal durumu oluşmayacaktır ve oyun devam edecektir.</i>
Gol çizgisinde knock-on	<i>Bir oyuncunun oyun alanından rakibin in-goal alanına knock-on yapması ya da kendisinin ya da bir arkadaşının yere dokunması halinde oyun knock-on olan noktadan scrum ile yeniden başlatılır; Bölüm 12, Kural 10 uyarınca play-the-ball durumu hariç.</i>

BÖLÜM 11 - TACKLE (İNDİRME - ÇALIM) VE PLAY-THE-BALL

Topa sahip olan oyuncuya	1. Topa sahip olan oyuncu, karşı takımın oyuncularından indirilebilir. Topa sahip olmayan bir oyuncunun indirilmesi ya da engellenmesi yasaktır.
İndirme sırasında:	Yere indirme 2. Topa sahip olan bir oyuncu şu şekilde indirilir: (a) Bir ya da daha fazla rakip oyuncu tarafından tutulması ve topun ya da topu tutan elin ya da kolun yer ile temas etmesi
Yukarı	(b) Bir ya da daha fazla rakip oyuncu tarafından, daha fazla ilerleyemeyeceği ya da top ile oynayamayacağı bir şekilde tutulması.
Pes Etme	(c) Rakip bir oyuncu tarafından tutulması halinde indirilen oyuncunun daha fazla ilerleyemeyeceğini, pes ettiğini ve top ile oynamak için serbest bırakılmak istediğini gösterir.
İndirilen oyuncuya el koyması.	(d) Yerde yatması ve rakip bir oyuncunun elini üzerine koyması.

NOTLAR

Faul "atışları"	1. (a) İndiren bir oyuncunun sakatlığa yol açabilecek bir şekilde tutuş yapmaması gerekmektedir. Bir oyuncunun, topa sahip olan oyuncunun bacağı ile temasa geçmeden önce bu oyuncuyu iki kolu ile tutması kaydıyla, topa sahip olan oyuncuyu açık olan bacağından yere çekerek yere indirmesine izin verilmektedir.
Havada çalım	1. (b) Rakip oyuncunun şut çekmek için havada olduğu bir anda indirilmesi yasaktır. İndirmeden önce oyuncunun yere basması beklenmelidir (Bkz. Bölüm 15).
İndirilen oyuncunun hareketi	2. (a) Rakiplerin en hızlı şekilde indirilmemesi, ancak topa sahip olan oyuncuyu çekmeye, itmeye ya da tutmaya çalışması halinde ilgili oyuncunun arkadaşlarının, yerlerini kaybetmemek için ağırlıklarını vermelerine izin verilmektedir. Bunun olması halinde hakemin hemen "Tutuş (Held)" vermesi gerekmektedir. 2. (b) İndirilen oyuncunun dik bir konumda tutuşta olması halinde hakem tarafından, çalımın geçerli sayıldığı gösterilmedikçe oyun devam etmeyecektir.
Çalımın Kesilmesi	Topa sahip olan oyuncunun yere indirilmesi halinde topa sahip olan oyuncu yere değmeden tutuşun kesilmesi durumunda çalım geçerli sayılmaz. Hakem oyunu devam ettirmeden önce çalımın yere topa sahip olan oyuncu yere indirilmeden önce kesilmiş olduğundan emin olması gerekmektedir; aksi takdirde yanlış karar verilmiş olacaktır.

Bölüm 11. Tackle (İndirme - Çalım) ve Play-The-Ball

İndirilen oyuncunun hareket etmemesi

3. Topa sahip olan bir oyuncunun indirilmesi halinde, bu oyuncunun çalımın yapıldığı noktadan çekilmesi ya da hareket ettirmeye çalışılması yasaktır.

Gönüllü Çalım

4. Topa sahip olan bir oyuncu indirilmiş olmak için, tutulmadığı halde gönüllü bir şekilde kendini yere bırakamaz.

Bir oyuncunun topun arkasından yere düşmesi halinde, oyuna devam etmek için hemen ayağa kalkması ve indirilmeyi beklememesi gerekmektedir.

Kayarak İndirme

5. İndirilen bir oyuncunun ivmesinden kaynaklanacak şekilde yerde kayması durumunda çalım, kaymanın bittiği yerde yapılmış sayılacaktır (Bkz. Bölüm 6, 3(c)).

Sözlü uyarı

6. Çalım ile ilgili herhangi bir şüphenin olması durumunda hakem duruma göre "devam" ya da "tutuldu" ifadeleri ile sözlü uyarı yaparak durumu açıklığa kavuşturacaktır.

Hakemin, pas vermeden ya da top ile oynamadan önce topa sahip olan oyuncunun bu sözlü uyarıyı duymadığını düşünmesi halinde, el değişikliği gerektirecek olan beşinci oyun hariç olmak üzere, oyuncunun sözlü uyarının yapıldığı noktadan devam ettirmesi konusunda yönlendirilmesi gerekecektir.

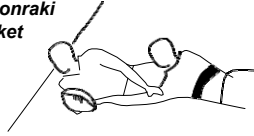
NOTLAR

Pes etme

2. (c) Tutulan ve top ile oynamaya devam etmek isteyen bir oyuncu çalımlandığını kabul ettiğini göstermek için topu yere bırakabilir.

Çalımı tamamlayamamış bir başka rakibin durdurulması için bu hareket kendi avantajına olacaktır.

Çalımdan sonraki ikinci hareket



Atak yapan oyuncunun gol çizgisine kolay ulaşılabilen bir yerde çalımlanması halinde, çalımdan sonra sayı için top ile oynaması durumu ihlal sayılır.

Topa sahip olan, atak yapan bir oyuncunun gol çizgisine yakın bir yerde yere indirilmesi ve topun yere değmemesi halinde topun sayı için çizgiye yerleştirilmesine izin verilmektedir. Bu durumda çalım tamamlanmamış sayılır.



Oyuncunun yere atılması

4. Play-the-ball alanında indirilen oyuncuyu marke eden bir oyuncunun, topun topuk ile uzaklaştırılması durumunda topa sahip olmak için indirilen oyuncunun arkasından yere atılması durumu gönüllü çalım sayılacaktır ve ilgili oyuncu cezalandırılacaktır. İndirilmemesi halinde hemen ayağa kalkması durumunda bir oyuncunun yere atılması kabul edilebilir.

Bölüm 11. Tackle (İndirme - Çalım) ve Play-The-Ball

- Altıncı Çalım**
7. (a) Topa sahip olan takım arka arkaya beş kez play-the-ball yapmasına izin verilmektedir. Aşağıdaki durumlarda beşinci çalımın ARDINDAN oyun el değiştirecektir.
- Takımın altıncı kez çalınması.
 - Topa sahip olan takımın kazara, normalde scrum oluşturulması gereken bir ihlalde bulunması.
 - Bir oyuncunun rakibin in-goal alanında tutulması.
 - Toğun tamamen taça çıkması.
- Top altıncı çalım noktasında ya da normalde scrum oluşturulması gereken noktada el değiştirecektir; ancak scrum ile ilgili durumda taç alanından en az yirmi metre uzak olmalıdır.
- Bu amaç için play-the-ball, çalım olarak sayılmayacaktır ve bu bölümün 10ç Kuralında belirtilmiş olan prosedür uygulanacaktır.
- Kazara ihlal**
7. (b) Kazara ihlal durumunun olması halinde (knock-on, "sıfır çalım"ileri pas) topu kazanan takımın bölge avantajı elde edip etmemesine bakılmaksızın, topun çalınmasının ardından bir ihlal olması ya da topun el değiştirmesi sıfır çalım sayılır.
- Topun kaybedilmesi**
8. İndirilen bir oyuncu, topu belirtilmiş olduğu gibi oyuna sokmak dışında topu bilerek bırakmayacaktır
- bilerek
- **kazara** Aksi takdirde, beşinci oynama hariç olmak üzere oyun duracaktır ya da scrum oluşturulacaktır.

NOTLAR

- İhlal Noktası**
7. Bu Kuralları amaçları için, topun tamamen taş alanına atılması durumunda ihlal noktası topa vurulan nokta olacaktır.
- Son çalımın gösterilmesi**
- Hakem, parmakları ile dikey bir şekilde bir kolunu kaldırarak ve baş parmağı açık bir şekilde beşinci çalımı, ve düdüğünü çalarak altıncı çalımı gösterecektir; bunun amacı oyunun durdurulmadan oyuncuların rakibe topu vermesinin sağlanmasıdır.
- Rakibin topa "dokunması"**
- Topa "dokunma" rakip takım oyuncularından herhangi biri top ile oynamıyorken, topa vücudun herhangi bir parçası ile bilerek dokunmak anlamına gelmektedir. Bir ricochet ya da ribaunt "dokunma" sayılmamaktadır.
- Aşağı indirme**
- Aşağı indirme "dokunma" sayılan bir vuruştur
- Sayının iptali**
- Topa "dokunma" play-the-ball sayılarını iptal eder ve sonraki çalım altıda bir sayılır.
- Topun kaybedilmesi**
8. İndirilen bir oyuncunun rakibin ya da yerin etkisi ile topu kaybetmesi durumunda başka bir nedenle durdurulmaması halinde oyun devam edecektir. Dizlerinden ya da sırtından yere indirilen bir oyuncu, pes etmemesi halinde pas atabilir. Yanlış bir şekilde indirilmemesi halinde diğer oyunculara pas atılabilir. Oyunun devamlılığın herhangi bir şekilde ters etkilenmemesi gerekmektedir.

Bölüm 11. Tackle (İndirme - Çalım) ve Play-The-Ball

“Çalma”	9. Bir çalımın tamamlanması halinde hiçbir oyuncunun topu çalılmalanan oyuncudan almasına ya da almaya çalışmasına izin verilmemektedir.
İndirilen oyuncunun hemen bırakılması	10. Play-the-ball aşağıdaki gibi yapılacaktır: (a) indirilen oyuncu hemen serbest bırakılacaktır ve top oyuna girene kadar kendisine dokunulmayacaktır.
Ayağa kalkma	(b) İndirilen oyuncu hemen ayağa kalkacaktır, topu yerden alacaktır, rakibin gol çizgisine yüzünü dönecektir ve topu kullandığı ayağının önünde yere koyacaktır.
Markaj oyuncusu	(c) Bir rakip oyuncu indirilen oyuncunun hemen önünde pozisyon alabilir.
Ayakla oynama	(d) Çalımı etkileyen diğer oyuncular Ruck durumundan çıkacak zamanı bulmadan önce indirilen oyuncu top ile oynayamaz. (e) Top yere değdiğinde topuk ile oynanması gerekmektedir (örn.geriye doğru). Topun indirilen oyuncuyu marke eden oyuncu tarafından oynanmaması gerekmektedir. Top geriye doğru oynandığında oyuna girmiş sayılır.
Hafbek oynama	(f) Takımların, hafbek olarak adlandırılan oyuncularının play-the-ball yapan takım arkadaşlarının hemen arkasında ayağa kalkması ve play-the-ball hareketi tamamlanana kadar pozisyonlarını koruması gerekmektedir.

NOTLAR

Top çalma	9. <i>Bir oyuncunun çalımladığı oyuncudan topu kapması halinde oyun devam edecektir. Bir çalım hareketinde iki ya da daha fazla oyuncunun olması halinde, çalımı yapan oyuncunun hangisi olduğuna bakılmaksızın, topun indirilen oyuncudan alınması halinde çalımı yapan oyuncu ya da oyunculara karşı penaltı verilir.</i>
Tartışmalı sahip olma	10. (a) <i>Play-the-ball hakkının kimde olduğuna ilişkin belirsizlik olması durumunda hakem "top'da" şeklinde uyarı ile topa sahip olan takımı belirtecektir. Bir oyuncunun yerde yatması ve topu iki eli ya da kolları ile tutmaması halinde topa sahip olan takım ile ilgili belirsizlik olabilir. Bu kişinin topu elleri ya da kolu ile bir şekilde tutması durumunda bu kişinin takımı topa sahip olan takımdır.</i>

Bölüm 11. Tackle (İndirme - Çalım) ve Play-The-Ball

Play-the-ball'da çekilme

(g)

Play-the-ball hareketini yapan ve hafbek olarak oynayan oyuncu, topa vuruş yapılan noktadan ya da kendi gol çizgisinden 10 metre uzakta durmaması halinde oyun dışı kalacaktır. Play-the-ball hareketini yapan ve hafbek olarak oynayan oyuncu hariç olmak üzere topa sahip olan tarafın oyuncularının play-the-ball hareketini yapan oyuncularının ya da kendi gol çizgilerinin gerisinde durması gerekmektedir.

(h) Belirtilmiş olan mesafede durmaları halinde, topa sahip olmayan takımın herhangi bir oyuncusu, top Ruck durumundan çıkana kadar ileri gelemmez. Geride durmaktan kaynaklanan avantajın kaybedilmesi durumunda oyun dışı kalan oyuncu oyuna tekrar girebilir.

NOTLAR

Topuk ile müdahale

Oyuncunun rakip tarafında bulunan çalımlayan oyuncu, topuk ile herhangi bir müdahalede bulunmamak için mümkün olan en hızlı şekilde kendisini çekmelidir. Müdahale etmesi halinde cezalandırılmalıdır.

Ayağa kalkma

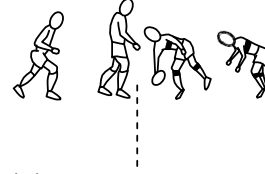
10. (b) İndirilen oyuncunun, ayakları dışında hiçbir yerinin topu bırakırken yere değmemesi gerekmektedir.

Topun kaldırılmaması cezalandırılır.

Ayağa kalkarken topu yerden alamayan indirilen oyuncu

Kazara saptırma

10. (e) İndirilen oyuncunun topu geri oynamaya çalışması, ancak kazara ileri atması halinde hatalı olmayan takım serbest baş ve put-in avantajları ile scrum yapacaktır.



Hafbek oyunu

10. (f) Play-the-ball'da iki oyuncu bulunur. 'Hafbekler' hariç, diğer oyuncuların hepsi, belirtilen mesafeyi korumaları halinde onside sayılır. Hafbeklerin hemen pozisyon alması ve topla oynayan oyuncunun hemen arkasına geçmesi gerekmektedir.

İşaretçi olmaması

10. (f) İndirilen oyuncunun karşısında hiçbir işaretçinin olmaması ve hafbeklerin bulunmaması halinde top hemen "boş" sayılacaktır ve indirilen oyuncu tarafından geriye gönderilecektir; bu oyuncu hemen pozisyon alıp oyuna devam edebilir.

Bölüm 11. Tackle (indirme - çalım) ve Play-The-Ball

Hız kuralı	11. Play-the-ball'un mümkün olduğunca hızlı yapılması gerekmektedir. Play-the-ball'u bilerek geciktiren oyuncu cezalandırılacaktır.
Gol çizgisinde veya yakınında çalım	12. İndirilen oyuncunun herhangi bir yerinin gol çizgisinde olması ve topun oyun alanında olması halinde indirilen oyuncu topun bulunduğu yerden topu oynar.

Bir oyuncunun gol çizgisinden geçerken dik pozisyonda indirilmesi halinde bu oyuncu in-goal alanında indirilmiş sayılır.

NOTLAR

Kasıtlı müdahale cezası 10. (g) Topun hızlı bir şekilde oynanması halinde oyuncuların belirtilen mesafelere gitmek için zamanı olmayacaktır. Yalnızca kasıtlı bir şekilde, aktif ya da pasif olarak topa müdahale etmeleri halinde cezalandırılacaklardır.

Kazara müdahale Kazara müdahale olması halinde scrum yapılır. Oyuncunun, topun oynanmasından önce gereken mesafelere gitmek için yeterli zamanı olması halinde müdahalenin kasıtlı olarak yapıldığı varsayılır.

Elini kaldıran ofsayttaki oyuncu Ofsaytta olduğunu fark eden ve oyun alanına yakın olan oyuncunun ellerini başının üzerinde kaldırması gerekmektedir.

Bu hareketin yapılması ve yine de oyuna müdahale edilmesi ve hakemin bu müdahalenin kasıtlı yapıldığını düşünmesi halinde oyuncunun cezalandırılması gerekir.

On metrenin gösterilmesi

Hakemin genellikle topun oynandığı noktadan on metre geride durması gerekmektedir; bu şekilde topa sahip olmayan takım on metre sınırını görecektir. Çalımın aşın derecede sert ve gereksiz bir şekilde yapılması halinde hakem, ilgili pozisyona daha yakın olmak için on metreden yakın durabilir.

Oyun dışı: play-the-ball 10. (h) Atışı yapan oyuncunun önündeki herhangi bir oyuncunun, top ofsayttaki oyuncuyu geçene kadar play-the-ball alanına girmesi yasaktır.

BÖLÜM 12 - SCRUM (KENETLENME)

Oluşturulması	1. Scrum, oyunun bir başlama vuruşu, drop-out (Bölüm 8), penaltı atışı (Bölüm 13) ya da play-the-ball (Bölüm 11) ile başlatılmaması halinde oluşturulur.
Scrum oluşturma	2. Scrum oluşturulması için her iki takımdan en fazla üç forvet oyuncusu kollarını ve başlarını kilitleyerek, taç çizgisine doğru açılarla bir tünel meydana getirir. Ön sıranın merkezindeki forvet oyuncusu (yani hooker), diğer iki forvetin omuzları üzerinden kollarını geçirir. Her takımdan en fazla iki forvet daha scrumda yer alır ve kafalarını hookerlar arasındaki boşluklara yerleştirerek kolları ile kenetlenirler. Takımların serbest olan forvet oyuncularını, kafalarını aradaki boşluklara yerleştirerek ikinci sırada kenetlenir. Bütün forvetlerin, tünele doğru açılar ile vücutlarını ve bacaklarını kenetlemesi ve vücutlarının üst kısımlarını yatay konuma getirmesi gerekmektedir. Topun scrum içine atılmasından sonra başka bir oyuncu buraya ağırlığını veremez.
Scrum'lar	Topun scrum'a atıldığı yerdeki forvetlerin ayaklarının dışı ileri bakmalıdır ve hafbek oyuncusunun, ayaklar arasındaki bu boşluğu kullanarak topu scrum'a atması gerekmektedir. Top scrum'dan çıkana kadar bütün oyuncuların scrum'da kalması gerekmektedir.
Beklerin ve oyuncuların sayısı	3. Scrumda her takımdan en fazla altı oyuncunun olması gerekir ve top scrum'a atıldığında en fazla yedi oyuncu bek oynar.

NOTLAR

Atak oyuncusu	1. <i>Topa sahip olan bir atak oyuncusunun topu rakibin in-goal alanına indirmemesi halinde oyun, oyuncunun tutulduğu gol çizgisinin tersinden on metre mesafede olmak üzere play-the-ball ile tekrar başlatılır.</i>
Serbest kol	2. <i>Hakemlerin, hooker'ın serbest kol ile kenetlenmediğinden emin olması gerekmektedir.</i>
Bozuk kenetlenme	3. <i>Altı forvetin pack-down halinde olması durumunda 3-2-1 dizilişi uygulanır. Sakatlanmalardan dolayı takım dizilişinin bozuk olması halinde üç arka forvet 3-2-1, 3-1-0 veya 3-1-1 dizilişine geçebilir (yedinden fazla bek olmaması kaydıyla; Bkz. Paragraf 3). Pack-down pozisyonunda her zaman en az üç forvetin olması gerekmektedir.</i>
İleri çekme	3. <i>Takımında bek olarak görev alan yedi oyuncunun olmaması durumunda bir forvet kendisini herhangi bir anda scrum'dan çekebilir. Topun ikinci sıra forvetlerin bacakları arasından scrum'dan çıkması halinde serbest olan forvet kendisini scrum'dan çekerek, topu kapabilir.</i>

Bölüm 12. Scrum (devam)

- İtme**
4. Scrum'un uygun bir şekilde oluşturulmuş olması halinde forvetlerin bir kez itmelerine izin verilir, ancak topun oyuna geri sokulmasından önce herhangi bir takımın dezavantajına olacak bir durumun gelişmesi halinde hakem scrum'un orijinal pozisyonuna geri getirilmesini isteyecektir.
- Serbest baş ve put-in**
5. (a) Scrum'da hatalı olmayan takım serbest baş ve put-in avantajına sahip olacaktır.
- (b) Karşılıklı ihlalin söz konusu olması halinde atak yapan takım serbest baş ve put-in avantajını alır.
- (c) Topun başlama ya da yeniden başlama amacıyla atılması ve belirtilmiş olan mesafeyi tamamen almadan önce topa dokunulması halinde, vuruşu yapan takım hatalı olmayan takım sayılacaktır.
- (d) Bir oyuncunun, kendi ölü top çizgisinden, 40 metre çizgisinden ve taç çizgilerinden herhangi bir noktadan topu oyuna alması ve topa rakibin 20 metre çizgisi ve gol çizgisi arasındaki taç çizgisinde bir noktada kısmen dokunulması halinde atışı yapan takım hatalı olmayan takım sayılacaktır.
- (e) Bir oyuncunun genel oyunda topa ayağıyla vurması ya da pas vermesi ve topun kazara rakibe çarparak taça çıkması halinde topa vuran ya da pas veren oyuncunun takımı hatalı takım sayılacaktır.
- Put-in ya da scrum'a top atma**
6. (a) Top, hakemin tarafındaki hafbek ile, her iki el topun üzerinde olmak üzere tünelden scrum'a atılacaktır.
- (b) Scrum'un uygun bir şekilde oluşturulmaması halinde top içeri atılmayacaktır.
- (c) Topun scrum'a atılması herhangi bir şekilde geciktirilemez.
- (d) Topu atan oyuncunun ağır davranmaması ya da atar gibi yapmaması gerekmektedir ve topu attıktan sonra hızlı bir şekilde kendi forvetlerinin arkasına geçmelidir.

NOTLAR

- İtme**
4. *Gereksiz bir şekilde scrum tekrarrının engellenmesi için hakemin, top atılana kadar kenetlenmenin korunmasını ve scrum'un gecikme olmadan tamamlanmasını sağlaması gerekmektedir.*
- Hatalı Takım**
5. *Hatalı takım oyunu ileri pas, knock-on, taça vuruş ile durduran takımdır.*

Karşılıklı bir ihlal sonucunda scrum'un tam olarak orta çizgide oluşturulması halinde topa en son sahip olan takım hatalı olmayan takım sayılacaktır.

(Notlar için Bkz. sayfa 31 - Kural 6)

Bölüm 12. Scrum (devam)

- Diğer oyuncular**
7. ut-in avantajına sahip olmayan takımın scrum tarafı hemen son forvet sırasının arkasından çıkacaktır.
Topu atan scrum tarafının haricinde, scrum dışındaki bütün oyuncuların scrum'daki kendi forvetlerinin son sırasının arkasına ya da beş metre uzağına çıkması ve topun scrum'dan doğru bir şekilde çıkartılmasına kadar bu pozisyonda kalması gerekmektedir.
- Scrum'daki forvetler**
8. Top scrum'da iken yalnızca ayakla oynanabilir.
Ön forvet sırası ayaklarını tünele doğru uzatamaz ya da top içeri atılana kadar veya hooker'lardan önce topa hamle yapamaz.
Topun tünelde yere değmesinin ardından hooker herhangi bir ayağı ile topa hamle yapabilir.
Hooker'ların topa müdahale etmesinin ardından scrum'daki diğer forvetler topa hamle yapabilir.
Oyuncuların scrum'u bilerek yıkması ya da bilerek ayaklarından başka bir yerlerini yere değmesi yasaktır.
Oyuncuların scrum'u bilerek geciktirmesi yasaktır.
-

NOTLAR

- Hakem tarafı**
6. (a) *Hakem scrum'un herhangi bir tarafında durabilir. Kör tarafta durması tavsiye edilir.*
- Scrum ortasından çıkma**
- (d) *Topun doğru bir şekilde scrum'a atılmasının ardından scrum ortasının hemen çıkmasına ve topa müdahale etmesine izin verilmektedir.
Scrum ortasının topu içeri attıktan hemen sonra kendi forvetlerinin arkasına geçmesi ve karşı takımın topu kazanması halinde karşı scrum ortasına çalım şansı vermemeye çalışması gerekmektedir. Diğer oyuncunun topa sahip olması sırasında çalınması durumunda hakemin, scrum ortasının topu içeri attığından ve forvetlerinin arkasına geçtiğinden emin olması gerekmektedir.*
- Hooker'lar**
8. *En sık yapılan scrum hatlarından biri hooker'ların erken hamle yapmasıdır. Bir hooker'ın erken hamle yapması ve penaltı olmaması halinde diğer hooker'da aynı hatayı yapacaktır. Hakemlerin bunu tespit edebilmesi gerekmektedir.*

Bölüm 12. Scrum (devam)

Top Oyunda	9. Topun oyuna girmesi için topun scrum'dan çıkması ve hakemin "dışarıda" diye seslenmesi gerekmektedir. Topun doğru bir şekilde çıkmaması ve hatanın herhangi bir takımında bulunamaması halinde top yeniden scrum'a atılacaktır.
Konum	10. Scrum normal olarak kural ihlalinin yapıldığı noktada oluşturulur. Bu ihlalin taç çizgisinin yirmi metre içinde ya da gol çizgisinin on metre içinde yapılması halinde scrum taç çizgisinden yirmi metre mesafede ve gol çizgisinden on metre mesafede kurulacaktır.
Scrum hataları verilir.	11. Scrum'da bir hata yapılması durumunda penaltı atışı
Scrum sıkışması	12. Top doğru bir şekilde scrum'dan çıkarsa, scrum sıkışsa dahi oyunda sayılır. Forvetlerden herhangi bir topa vurmak ya da kazanmak için kendisini scrum'dan çıkartabilir. Aynı şekilde topun çıkması sırasında forvetlerinin arkasında olan bir bek de oyuna katılabilir.

NOTLAR

Scrum'da tutma	9. <i>Oyuncuların ayakları scrum içinde sürekli hareket eder ve topun scrum'dan ne zaman doğru bir şekilde çıkmış olacağını tahmin edilmesi zordur.</i>
Hatalı takımın konumu	10. <i>Hatalı takımın scrum'da doğru pozisyon alma gerekliliğidir. Forvetler bunun ardından scrum oluşturacaktır. Karşılıklı ihlal nedeniyle scrum oluşturulması halinde scrum için doğru pozisyonu alma sorumluluğu savunma yapan takımın olacaktır.</i>
Vurma	<i>Bir scrum oluşturulması sırasında şiddetli bir şekilde vuran ön sıra forvetleri cezalandırılır.</i>
40/20 kuralı	<i>Bir oyuncunun, kendi ölü top çizgisinden, 40 metre çizgisinden ve taç çizgilerinden herhangi bir noktadan topu oyuna alması ve topa rakibin 20 metre çizgisi ve gol çizgisi arasındaki taç çizgisinde bir noktada kısmen dokunulması halinde atışı yapan takım hatalı olmayan takım sayılacaktır.</i>

BÖLÜM 13 - PENALTI ATIŞI

Verilmesi

1. (a) Hatalı olmayan takımın dezavantajına olmayacak şekilde, hatalı davranışta bulunan (Bölüm 15) herhangi bir oyuncuya karşı penaltı atışı kullanılır.

Aksi belirtilmediği takdirde, işaret hatanın yapıldığı yerde olacaktır. Hatalı davranışın taç alanında olması halinde işaret oyun alanında taç çizgisinden on metre uzakta ve hatalı davranışın yapıldığı yerin tersinde olacaktır, herhangi bir engelin olması halinde topun son dokunulduğu ya da yakalandığı nokta ya da topun tamamen oyuna girmesi halinde giriş noktasının on metre tersi veya topun gol çizgisini tamamen geçmesi halinde gol çizgisinden on metre uzakta ya da hatalı olmayan takımın en avantajlı olacağı konumda kullanılacaktır. Hatanın bir savunma oyuncusu tarafından kendi in-goal alanında ya da atak yapan oyuncu tarafından rakibin in-goal alanında yapılması halinde işaret, hatanın yapıldığı noktanın tersinden on metre uzaklıkta olacak şekilde konulacaktır. Hatalı takımın hatalı davranışa devam etmesi halinde hakem işareti bir kereye mahsus olmak üzere hatalı takımın gol çizgisine doğru on metre hattına çekecektir.

(b) vuruşu yapan oyuncunun takımı tarafından bir hata yapılması durumunda penaltı atışının verilmiş olduğu noktada scrum oluşturulacaktır. Hatalı takım tarafından bir ihlal yapılması halinde penaltı atışının verilmiş olduğu noktadan on metre mesafede gol çizgisine paralel bir hatta ihlalin yapıldığı noktanın tersinden bir penaltı atışı daha verilir.

NOTLAR

Avantajlar

1. *Hatalı olmayan takımın avantajlı olması halinde hakem oyunu devam ettirir. Oyunun devam etmesi hatalı oyuncunun cezalandırılmayacağı anlamına gelmez. Çok nadir durumlar haricinde scrum ihlalden kaynaklanan penaltı atışı, hatalı olmayan taraf için oyunun devam ettirilmesinden daha avantajlıdır.*

Ayrı penaltı

1. *Faul ya da hatalı veya kötü bir dil kullanılmasından kaynaklanan ihlaller dışında scrum'da bir hatalı davranış olması halinde hakem ayrı penaltı verecektir; bunun normal penaltıdan tek farkı, bundan gol atılamamasıdır.*

Ayrı penaltı, scrum dışındaki oyuncular dahil olmak üzere bütün oyuncular için geçerli olmaktadır. Scrum'un uygun bir şekilde kurulmasından önce meydana gelen hatalar için tam penaltı verilecektir.

Bölüm 13. Penaltı Atışı (devamı)

Kullanılması	2. Bir oyuncu, vurarak, drop-kick ile ya da place-kick ile penaltı atışını kullanabilir. Gol vuruşundan farklı olarak (Bkz. Bölüm 6 No. 10) topa herhangi bir yöne doğru vurulabilir ve vuruşun ardından top oyunda sayılacaktır.
Oyuncuların pozisyonu	3. Atışı yapan takımın oyuncularının topun arkasında olması gerekmektedir. Kaşı takımın oyuncularının ise kendi gol çizgilerinden uzakta ya da kendi gol çizgilerinden on metre ya da daha uzun bir mesafede olmaları ve topa vurulana kadar vurucuyu rahatsız etmemeleri veya hamlede bulunmamaları gerekmektedir. Topa vurulmasının ardından ileri çıkabilirler.
Penaltıdan taç	4. (a) Topun herhangi bir yere değmeden taça çıkması durumunda vuruşu yapan takım oyunu serbest vuruş ile başlatır. Rakip oyuncular toptan on metre uzakta duracaklardır ve topa vurulana kadar yaklaşmayacaklardır. Vuruşu yapan oyuncunun takımı tarafından bir hata yapılması durumunda serbest vuruşun verilmiş olduğu noktada, ancak gol çizgisine en fazla on metre yakınlıkta scrum oluşturulacaktır. Hatalı takım tarafından bir ihlal yapılması halinde penaltı atışının verilmiş olduğu noktadan on metre mesafede gol çizgisine paralel bir hatta serbest vuruşun verildiği noktadan on metre olmak üzere tersinden bir penaltı atışı daha verilir. 4. (b) Topun havada iken bir rakibe çarpması ve taça çıkması halinde, vuruşu yapan takıma serbest baş ve put-in avantajları verilerek, topun taç çizgisini geçtiği noktadan yirmi metre mesafede scrum oluşturulur.

NOTLAR

İşaret	2. İşaretin uygunsuz bir şekilde yere yapılamayacağından dolayı <i>Punt (şut)</i> ya da <i>drop-kick'i</i> yapacak olan oyuncu hafif bir sapmaya sahip olabilir. Haksız avantaj verilmemesi halinde bu durum kabul edilebilir. Topa vurduktan sonra vuruşu yapan oyuncu topu geri alacaktır. <i>Bir oyuncunun topu vuruş için geri kazanması halinde orijinal işaret iptal olur ve topa vurulacak olan noktada yeni bir işaret belirlenir ve rakipler bu yeni noktaya on metreye kadar yaklaşabilir.</i>
On metrede kalma	3. ve 4. Penaltı atışının ya da serbest vuruşun hızlı bir şekilde kullanılması durumunda rakip oyuncuların on metre uzaklaşacak zamanı olmayabilir. <i>Bu durumda yalnızca kasıtlı bir şekilde topa müdahale etmeleri halinde cezalandırılacaklardır. Bu oyuncular, çekilmekten kaynaklanan herhangi bir avantajın kaybedilmesinin ardından oyuna dahil olabilir.</i> <i>Taç hakemi, işarettten on metre uzakta durarak hatalı takımın oyuncularına pozisyon konusunda kılavuzluk edecektir (Bölüm 16, Kural 17).</i>
Serbest vuruş (ikinci vuruş)	4. Vuruş, taça gitmesinin ya da vuruşu yapan oyuncunun topa

vurduktan sonra topun kendisi tutmasının ardından herhangi bir şekilde ve herhangi bir yönde yapılabilir.

Penaltıdan ölü top 4. Topun rakibin in-goal alanından, penaltı atışı sonucunda ölü alana atılması durumunda 20 m drop-out ile oyun tekrar başlar (Bölüm 8, Kural 3).

35

Bölüm 13. Penaltı Atışı (devamı)

Gecikme olmaması	5. Oyuncular, penaltı atışını geciktirecek herhangi bir eylemde bulunmayacaktır.
Vuruşu yapan tarafın ihlalleri	6. Vuruşun belirtilmiş olduğu gibi yapılmaması ya da vuruşu yapan takımın ihlal durumunda olması halinde taç çizgisine en az yirmi metrede olmak üzere scrum oluşturulur.
Ceza açıklaması	7. Hakemin bu cezaya hükmetmesi durumunda, ihlalin ne olduğu açıklaması gerekmektedir.
In-goal hatası için penaltı	8. Atak yapan tarafın hatasından dolayı rakibin in-goal alanında penaltı verilmesi halinde işaret hatanın yapıldığı noktanın on metre uzağında konulacaktır. Penantiya sebep olan takım tarafından in-goal alanında bir ihlalde bulunulması durumunda işaret in-goal alanından ve sayı yapan kişiye karşı yapılan faul hariç olmak üzere ihlalin olduğu yerin tersinden on metre uzaklıkta olacaktır (Bkz. Kural 9).
Sayı alan kişiye ihlal	9. Bir oyuncunun sayı için yere dokunan bir oyuncuya faul yapması durumunda sayı girişimin ardından kale direklerinin önünden penaltı atışı yapılır. Atışın yapılmasından sonra top ölü alanda sayılır ve oyun orta sahadan tekrar başlatılır. Bu kural, topun sayı için yere değmesi halinde geçerli olacaktır.
Drop gol faulü	10. (a) Bir oyuncunun drop gol deneyen bir kişiye faul yapması halinde kale direklerinin önünden penaltı atışı yapılır. (b) Drop gol denemesinin başarılı olması halinde penaltı atışından gol vuruşu kullanılacaktır ve oyun, vuruşun sonucuna bakılmaksızın orta sahadan tekrar başlayacaktır. (c) Drop gol denemesinin başarısız olması halinde penaltı atışı kurallarda belirtilmiş olduğu gibi herhangi bir şekilde penaltı atışı kullanılacaktır ve oyun, vuruşun sonucuna göre tekrar başlayacaktır.

NOTLAR

Topu Sarmama	5. Penaltı verilmesi halinde hakemin karşı takım oyuncusunun topu tutmadığından ya da bilerek vurmadiğından emin olması gerekmektedir.
In-goal alanında penaltı	9. In-goal alanımda yapılan bir ihlal için, ihlalin ağırlığına bağlı olarak penaltı verilebilir (Bkz. Bölüm 6, Kural 3(d)).

BÖLÜM 14 - OFSAYT

- Ofsayt durumunda** 1. Bir oyuncu, kendi in-goal alanı dışında, kendisinin arkasındaki takım arkadaşlarından herhangi biri tarafından topa dokunulması, topun dokunması, tutulması ya da vurulması halinde ofsayt sayılır.
- Oyun dışı** 2. Ofsayttaki bir oyuncu oyunda yer alamaz ya da herhangi bir şekilde oyunu etkilemek üzere hamlede bulunamaz. Top için bekleyen bir rakibe on metreden daha fazla yaklaşamaz ve topa sahip olan rakibinden anında on metre uzaklaşmalıdır.
- On metrede kalma** 3. Ofsayttaki oyuncu aşağıdaki durularda onside olur:
- Onside konumu**
- (a) Bir rakibin top ile on metre ya da daha fazla hakeret etmesi.
- (b) Rakibin topu almadan topa dokunması.
- (c) Kendi takımından topa sahip olan oyuncunun önüne geçmesi.
- (d) Kendi takımından bir kişinin topu ileri vurması ya da atması ve oyun sahası içinde kendisinin önünde pozisyon alması.
- (e) Kendi takım arkadaşlarından herhangi biri tarafından topun son dokunulduğu noktanın arkasında kalması.

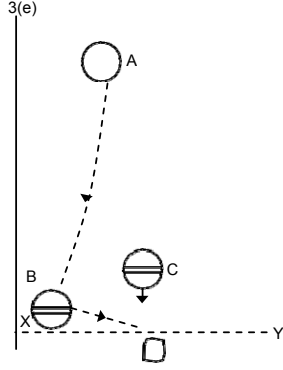
NOTLAR

- Ofsayt olan tutucu** 1. Ofsayttaki bir rakibine yakın bir konumdan topu yakalayan bir oyuncunun, ofsayt olan tutucunun ofsayttaki oyuncunun oyuna müdahalesi adına yolundan çıkmaması gerekmektedir.
- Ofsayttaki oyuncunun oyuna etki etmesi halinde bu kişinin cezalandırılması için normal oyununa devam etmesi gerekmektedir. Tutucunun kasten ve gereksiz bir şekilde ofsayt olan oyuncuya doğru koşması halinde oyun devam edecektir.*
- Kazara ofsayt** *Hakemin, ofsayt olan oyuncunun oyuna yaptığı müdahalenin kasıtlı olmadığına kanaat getirmesi halinde scrum oluşturulmalıdır.*
- Tutucuya müdahale** 2. Bir rakip oyuncu tarafından yapılan atışı tutmak için pozisyon alan bir rakipten on metre uzakta kalan herhangi bir ofsayt oyuncu tutucuya müdahale etme girişiminde bulunmuş sayılacaktır ve hatalı olmayan takımın hemen avantaj sağlamaması halinde cezalandırılacaktır.
- Ofsayt olarak oyun dışı** 3. Bir play-the-ball (Bölüm 11), scrum (Bölüm 12), başlama vuruşu ya da drop-out (Bölüm 8), penaltı atışı (Bölüm 13) ya daserbest vuruş (Bölüm 13) ile gelen bir toptan dolayı oyun dışı kalan bir oyuncu paragraf 3'te belirtilmiş olduğu şekilde onside olamaz.
(Bkz. ilgili bölümler).
- "Down town"** *Genel oyunda atışı yapan oyuncunun önündeki herhangi bir oyuncunun, top ofsayttaki oyuncuyu geçene kadar play-the-ball alanına girmesi yasaktır. Bu kural ofsayttaki oyuncuların topu tutan oyuncu çevresinde bir daire oluşturma girişimde bulunması halinde ertelenir.*

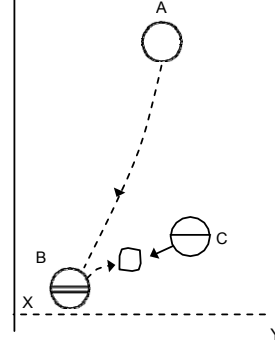
Bölüm 14. Ofsayt (devam)

Ofsayt örneği

3. (e) Oyuncu A topa vuruyor ve oyuncu B topu yakalamaya çalışıyor. Topu arkasına düşürüyor. Normalde kendisinin önünde olan arkadaşı C topu almak için geri çıkıyor. Topa ulaştığında, XY çizgisi olarak gösterilen yerde B tarafından topun oynandığı noktanın arkasındadır ve ofsayt değildir.



Oyuncu A topa vuruyor ve oyuncu B topu yakalayamıyor, top ellerinden ileri doğru gidiyor. Oyuncu C, C varmadan B'nin topun önüne geçememesi halinde topa müdahale ederse ofsayt olur ve bu durumda knock-on için scrum oluşturulur.



BÖLÜM 15 - OYUNCUNUN İHLALI

ihlal tanımı
olacaktır:

1. Bir oyuncu aşağıdaki durumlarda ihlal durumunda olacaktır:
 - (a) Başka bir oyuncuya çelme takması, vurması ya da saldırmaması.
 - (b) Bilerek, dikkatsiz ve tehlikeli bir şekilde rakip oyuncunun kafasına ya da boynuna doğru hamle yapması.
 - (c) Yerdeki bir rakibinin üzerinde diz çökmesi.
 - (d) Bir indirme hareketi yaparken tehlikeli bir atlayış yapması.
 - (e) Oyunun kurallarını devamlı ve bilerek ihlal etmesi.
 - (f) Saldırgan veya müstehcen dil kullanması.
 - (g) Hakemin ya da taç hakeminin kararına uymaması.
 - (h) Oyundan geçici olarak uzaklaştırılmış olması durumunda hakemin ya da taç hakeminin izni olmadan oyuna geri girmesi.
 - (i) Oyunun gerçek ruhuna ters düşecek bir davranışta bulunması.
 - (i) Topa sahip olmayan bir rakibini bilerek engellemesi ya da indirilmesi.
 - (k) Rakibi indirmek için omuz kullanması.

NOTLAR

Kurallara uymama

1. (e) *Önemli bir pozisyonda olan oyuncunun devamlı olarak kuralları ihlal etmesi durumunda hakemin oyuncunun kaptanını uyarması gerekmektedir. Kaptan, bu oyuncuyu kendi takdirine göre farklı bir pozisyona çekebilir. Hakemin bu konuda herhangi bir talepte bulunma hakkı yoktur.*

Teklikeli atış

- (d) *Bir oyuncunun, düştüğünde vücudunun yer ile temas edecek olan ilk yerinin kafası ya da boynu olacak şekilde kaldırılması ya da buna yol açacak şekilde çalınması halinde ("teklikeli pozisyon") bu çalım tehlikeli atış sayılacaktır.*

Penaltı sebebinin açıklanması
şekilde sorabilir.

- (g) *Bir oyuncu hakeme neden penaltı atışı verildiğini saygılı bir*

Oyunun geciktirilmesi
durumunda 0 metre çizgisi ya da yan saha bu kuralın amacı için yanlış davranış sayılacaktır.

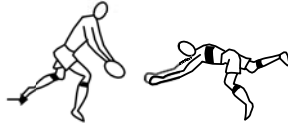
- (i) *Oyunun başlatılmasının kasıtlı olarak geciktirilmesi*

Atış sonrası engelleme
sonrası engellemedir.

- (j) *Bir oyuncunun topu ileri atmasının ardından indirilmesi atış*

Ancak, çalımı yapan oyuncunun, topa sahip olan oyuncunun topa vurabilmesi ihtimaline karşı çalımını geciktirmemesi gerekmektedir. Buradaki sorumluluk, rakibi çalıma girmeden önce topa vurması gereken atıcıdadır.

Bölüm 15. Oyuncunun İhlali (devam)



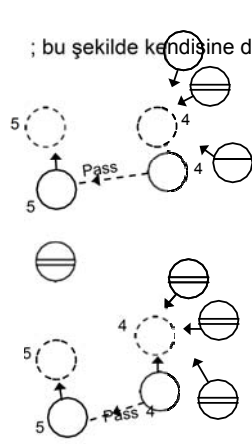
Topa sahip olan oyuncu, rakibi çalıma girene kadar topa vurmadı. Çalımlayan oyuncunun cezalandırılmaması gerekir.



Topa, rakip çalıma girmeden önce vuruldu. Müdahale etmesi halinde cezalandırılmalıdır.

Pasın engellenmesi

Bazı durumlarda aşağıdaki şekilde pas engellenebilir:-



Oyuncu 4'ün pas attıktan sonra yavaşlaması kabul edilir ; bu şekilde kendisine dönecek olan top için pozisyon alır
5. Oyuncu 5'i indirmek için önünden koşan rakibine yol hakkı vermelidir; ancak bu durumda arkasından gelen rakibi engellememelidir. Oyuncu 4, oyuncu 5'e pas veriyor, ancak indirmek için koşan rakipleri engellemek üzere önüne doğru koşuyor. Oyuncu 4 cezalandırılmalıdır.

Kazara engelleme

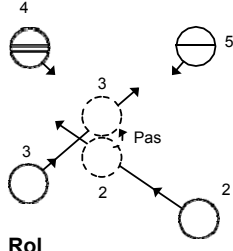
Engelleme aktif, pasif ya da kazara yapılabilir.

Pasif engelleme, çekilme imkanı varken çekilmeyerek, kasıtlı bir şekilde bir rakibin koşu yolunun engellenmesidir. Bir oyuncunun çekilmesi gereken yerde çekilmesi halinde oyunu engelleme olarak etkileyebileceğini düşünmesi halinde, oyuna müdahale etmediğini göstermek için ellerini başının üzerinde kaldırması gerekmektedir.

Kazara engelleme örnekleri bir sonraki sayfada gösterilmiştir. Kazara engelleme durumunun oyunu ters bir şekilde etkilemesi halinde oyun durdurulmalıdır ve scrum ile yeniden başlatılmalıdır. Oyunun etkilenmemesi halinde oyun devam edebilir.

Bölüm 15. Oyuncunun İhlali (devam)

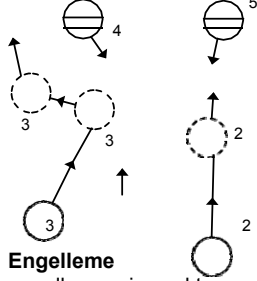
Makas hareketi



Oyuncu 3 topa sahip ve karşı kanada doğru koşuyor rakibi oyuncu 4 yanında ve rakip oyuncu 5 karşısında.

Arkadaşı 2 arkasına geçtiğinde geri pas alıyor. Pası verdikten sonra oyuncu 3'ün ivmesi, koştuğu yönde kendisini biraz daha götürüyor. Rakip 5 ile çarpışabileceğini görebilirsiniz. Bu oyuncunun cezalandırılması adil olmaz, yalnızca oyuncu 5'in kazara engelleme ile engellenmesi halinde scrum oluşturulmalıdır.

Rol



Oyuncu 3 topa sahip ve karşı kanada doğru koşuyor Bu kez topu 2. arkadaşına pas verir gibi yapıyor.

ve sola koşuyor. Pas bekleyen oyuncu 2'nin ivmesi ileri doğru kendisini atıyor. Engelleme yapmadan oyuncu 5 ile çarpışması çok muhtemel ve Hakem yine oyuncu 5'in engellenmemesi durumunda oyunu devam ettirebilir. Aksi halde scrum verilir.

Engelleme

engellenmesi yasaktır.

- ofsayt oyuncu

- knock-on sonrası

Topa sahip olmayan bir oyuncunun indirilmesi ya da

Topa sahip olan oyuncu

Topa sahip olan oyuncu engelleme ihlalinde bulunamaz.

Bir çalımdan kaçmak için kale direklerini kullanabilir ya da kendi takım arkadaşlarının arkasına kaçarak indirilmekten kurtulabilir.

BÖLÜM 16 - HAKEM VE TAÇ HAKEMLERİNİN GÖREVLERİ

Tek Hakem iki Taç Hakemi	1. Her maç için bir hakem ve iki taç hakemi, takımların ortak kararı ile görevlendirilecektir.
Kuralların Uygulanması	2. Oyunun kurallarının uygun bir şekilde yerine getirilmesi ve ihlallerin tespit edilmesi hakemlerin sorumluluğundadır. Taç ve touch in-goal durumları hariç olmak üzere oyun içindeki bütün olayları yargılayacaktır (Bkz. paragraf 11).
Zaman tutucu	3. Görevin başka birine verilmemesi halinde zaman tutucu hakem olacaktır (bkz. Bölüm 7).
Oyunu durdurma yetkisi	4. Kendi takdirine dayalı olarak, kötü hava koşulları, izleyiciler tarafından müdahale, oyuncuların aykırı davranışları ya da oyunu etkileyen herhangi bir benzer durumdan dolayı oyunu durdurma ya da erken bitirme yetkisi bulunmaktadır.
Girme izni	5. Oyuncular dışında kimsenin oyun sahasına girmesine izin vermeyecektir.

NOTLAR

Hakemin sakatlanması	1. Bir hakemin devam edememesi halinde taç hakemlerinden biri yerine devam edecektir. <i>Hakemin değişiklik için kimseyi görevlendirememesi halinde ilgili takımların kaptanları karşılıklı olarak hangi taç hakeminin daha tecrübeli olduğu ve oyunu yönetmesi gerektiği konusunda anlaşacaktır.</i> <i>Hakemin sakatlığı, oyunu durdurmak için düdük çalamayacak kadar ağırsa, taç hakemlerinden biri oyunu durdurabilir.</i>
Taç Hakemine Danışma	2. Bir karar vermeden önce taç hakemlerine danışılabilir.
Oyuncunun dönmesi	5. Oyundan geçici olarak uzaklaştırılan oyuncunun, oyuna girmeden önce en yakın taç hakeminden izin alması gerekmektedir.

Bölüm 16. Hakem ve Taç Hakemlerinin Görevleri (devam)

Atma yetkisi	6. Bir oyuncunun yanlış davranışı durumunda, hakem kendi takdirine dayalı olarak yanlış davranışın şiddetine göre oyuncuyu oyundan atabilir ya da on dakika uzaklaştırabilir.
Oyuncuların kontrolü	7. Oyuncular oyun sahasında oldukları sürece hakemin kontrolü altında olacaklardır.

NOTLAR

Uyarı	6. Her bir oyuncunun özel olarak uyarılması gerektiği durumlarda bir takımın tamamına uyarı verilebilir. Son uyarı verildiğinde ihlalin mahiyeti ve kaybedilen süre hakem tarafından kaydedilir ve oyuncunun atılıp atılmadığı belirtilir.
Geçici uzaklaştırma	6. Bir oyuncunun uzaklaştırılması yetkisi bir hakemin ihlaller ile baş etmek için sürekli kullanması gereken bir yetki değildir.
Geçici uzaklaştırma sonu	6. Geçici olarak uzaklaştırılan bir oyuncu hakem tarafından izin verildiğinde sahaya girebilir. Bir zaman tutucunun bulunması halinde bu kişi tarafından sürenin dolmuş olduğu, hakeme bildirilir.
Atılan oyuncu	6. Atılan bir oyuncu bir daha oyuna giremez ya da oyunun oynandığı alana yakın bir yerde duramaz.
Oyuncuların pozisyonunun değiştirilmesi	6. Sürekli olarak kuralları ihlal eden bir oyuncu için hakem tarafından oyuncunun kaptanına uyarı yapılır ve kaptan tarafından oyuncunun pozisyonu değiştirilebilir.
Oyun alanı	7. Herhangi bir korumanın kullanılmamış olması halinde, oyun kuralları gereğince doğal olarak oyunun oynanması gereken alan oyun alanı sayılır.
Hakeme şiddet	7. Hakemin ya da taç hakemlerinin şiddete uğraması halinde, bu durum maçın bitiminden sonra gerçekleşse dahi ilgili kişiler uygun Lig yönetimine rapor edilecektir.

Bölüm 16. Hakem ve Taç Hakemlerinin Görevleri (devam)

Düdüğün çalınacağı zamanlar 8.1 Hakemin, maçın başlangıcını, bitişini ve devre arasını belirtmek için çalacağı bir düdüğü olmalıdır.

Bu durumlar dışında düdüğün çalınması oyunun geçici olarak durmasına neden olacaktır. Hakem şu durumlarda düdüğü çalacaktır.

- (a) Sayı ya da gol atılması.
- (b) Topun oyun dışına çıkması.
- (c) Oyunun yeniden başlatılması.
- (d) Oyunun kurallarının ihlal edilmesi halinde, hatalı olmayan takımın avantajı yoksa.
- (e) Oyunun topa sahip olan oyuncunun hakeme ya da taç hakemlerine çarpması ya da bir şekilde temas etmesi veya oyunun bir parçası olmayan herhangi bir obje ya da kişi ile temas etmesinden dolayı etkilenmesi.
- (f) Kurallara göre ihlalin avantajı bozacak şekilde tekrarlanması.
- (g) Herhangi bir nedenle kurallara göre oyunun durdurulmasının gerekli olması.

8.2 Hakemin yeniden oyun başlatılana kadar kurallar uyarınca uzatma verilmesini gerekli görmesi.

NOTLAR

Kazara düdüğü çalınması 8. Oyunun yanlışlıkla düdüğü çalınarak durdurulması halinde toğa en son dokunulan yerden, en son dokunan takıma serbest baş ve put-in avantajı verilerek scrum ile oyun tekrar başlatılır.

Avantaj uygulanması

8.

Bir ihlal durumunun olması, ancak kurallar gereğince hatalı olmayan takımın avantajının söz konusu olması halinde oyun devam edecektir.

Taktiksel ya da bölgesel avantajın olup olmadığı konusundaki karar hakemin olacaktır. Bir topun rakibe değmesi ya da rakip tarafından dokunulması halinde ihlal kararı verilmez. Rakibin avantaj sağlamak için yeterince fırsatı olması ve devam etmek için elinden geleni yapmış olması gerekmektedir.

Avantaj kuralının uygulanması, hakemin hatalı oyuncuyu cezalandırmaması anlamına gelmemektedir.

Bölüm 16. Hakem ve Taç Hakemlerinin Görevleri (devam)

Karar değiştirme	9. Hakem tarafından verilen kararlar değiştirilemez. Hakem yalnızca taç hakemi tarafından bildirilen bir kararı iptal edebilir.
Taç Hakeminin Kararının Kabul Edilmesi	10. Taç hakemi tarafından yapılan bir uyarının taç hakeminin kararı kabul edilebilir.
Taç Hakemi	11. Taç hakemlerinin her biri bir taç alanında duracaktır; aşağıdaki durumlarda yer değiştirebilirler:- (a) Gol vuruşları sırasında (Bkz. Bölüm 6) ve (b) Hakemin görmediği ihlalleri belirtmek için.
Bayrak	12. Her bir taç hakeminin onaylı bir bayrağı bulunmak zorundadır.

NOTLAR

Atak yapan takımın ihlali

Taktiksel ya da bölgesel olarak bir takımın güçlü bir atak halinde olması sırasında, topun savunma yapan takım tarafından defansif bir pozisyonda anında sahip olunmaması halinde hakem oyunu durdurabilir.

Hakemin avantaj uygulaması, ihlalde bulunan oyuncunun cezalandırılmayacağı anlamına gelmemektedir.

Sayı verilmesi

9. Bu Kurallar, sayı verilmesi için hakemin her iki taç hakeminden onay alması halinde geçerli olmayacaktır.

Hakemin Kontrolü

10. Taç hakemleri oyun sahasında oldukları sürece hakemin kontrolü altında olacaklardır. Hakemin görüşüne göre bir taç hakeminin oyuna devam etmemesi ya da oyundan atılması mümkündür.

Bu tip bir durumda taç hakemi tarafından verilmiş olan yanlış karar iptal edilir. Herhangi bir taç hakeminin yanlış uygulamada bulunması halinde bu durum hakem tarafından ilgili makama bildirilir.

İhlalin hızlı rapor edilmesi

11. (b)

Taç hakemlerinden birinin bir oyuncunun ihlalinin hakeme bildirmek istemesi durumunda mümkün olan en kısa sürede bu durum hakeme bildirilmelidir. Buna istinaden verilen herhangi bir penaltı, oyunun durduğu ve ihlalin olduğu noktadan kullanılır.

Gereksiz Müdahale

Hakemler oyunun devam etmesi için ellerinden geleni yapacaklardır ve gereksiz bir şekilde oyuna müdahale etmeyeceklerdir.

Bölüm 16. Hakem ve Taç Hakemlerinin Görevleri (devam)

Taç Gösterilmesi	13. Taç hakemi, bayrağını kaldırıp topun taça çıktığı noktadan karşıyı göstererek taç atışı yapılacağını belirtecektir; 'geri top' durumunda ise (Bkz. Bölüm 9 paragraf 4) bayrağını yere doğru tutarak geri top atışı yapılması gerektiğini gösterecektir.
Touch in-goal verilmesi	14. Topun touch in-goal alanına gitmesi halinde taç hakemi bayrağını belinin altına denk gelecek şekilde sallayacaktır. Diğer eliyle gol çizgisini ya da yirmi metre çizgisini gösterecektir; oyun buradan tekrar başlayacaktır. Topu ölü noktaya atan oyuncu gösterilmemelidir.
Golde taç hakemleri	15. Gol atışı yapılması ile ilgili olarak taç hakemleri hakeme destek vermelidir (Bkz. Bölüm 6 paragraf 10).
10 metrenin gösterilmesi	16. Bir serbest vuruşun atılması sırasında taç hakemleri, karşı takımın oyuncularının durması gereken yerleri göstermek için taça 10 metre mesafede her iki tarafta pozisyon alacaktır.
Resmi soruşturma	17. Maçın herhangi bir resmi soruşturma nedeniyle durdurulması halinde hakem ve taç hakemleri, herhangi bir kanal üzerinden eleştiride ya da yorumda bulunmadan soruşturma makamına gerekli bilgileri verecektir.

NOTLAR

Topun alana geri gelmesi	13. Havadaki bir topun taç çizgisini geçmesi halinde taç hakemleri, topun yere değmemesi halinde bayraklarını kaldırmayacaklardır.
Tartışmalı kararlar	15. Hakem tarafından verilen kararın tartışmalı olması halinde, hakem kararı verme nedenini açıklayacaktır.

BÖLÜM 17 - HAKEMİN İŞARETLERİ

ihlal gösterilmesi	1. Hakemin herhangi bir ihlal kararı vermesi halinde, bu kararın nedeninin belirtilmesi gerekmektedir.
Oyunun başlatılması	2. Oyunun durdurulması halinde hakem, oyunun tekrar başlatılacağı noktayı ve başlatılma şeklini gösterecektir.
Örnek	<p>Örneğin bir scrum olması halinde hakem:</p> <p>(1) Düşük çalacak ve scrum sebebini göstererek atış noktasına gelecektir</p> <p>(2) Hatalı scrum'u gösterecektir ve</p> <p>(3) penaltı verildiğini belirtecektir.</p> <p>Hakem, avantaj olması halinde oyunu devam ettirebilir ve oyunculara gerekli açıklamaları sözlü olarak yapabilir. Bu durum scrum ihlalleri için de geçerlidir ve oyunculara gerekli açıklamalar sözlü olarak yapılabilir.</p>
Oyunun yeniden başlatılması işareti	<p>3. Hakem tarafından yapılacak olan işaretler aşağıdaki gibidir.</p> <p>Scrum. Bükülmüş kollar, eller omuz düzeyinde birbirine bakacak şekilde başparmaklar hafif bir şekilde aşağıyı göstererek serbest baş ve put-in avantajına sahip olan takım belirtilerek verilir.</p> <p>Penaltı Atışı. Bir el omuzdan hafif yukarıda olacak bir şekilde hatalı olmayan takım gösterilerek, avuç içi ile yerde penaltı noktasına işaret edilir.</p> <p>Ayrı penaltı. Normal penaltıda olduğu gibi işaret edilir ve kol dik pozisyonda yukarı kaldırılır. Bu hareket iki kez tekrarlanarak kararın verilmiş olduğu belirtilir.</p> <p>Drop-out. Drop-kick atılacak nokta gösterilir.</p>
Puanlar ile ilgili	<p>Sayı. Sayı verilen nokta gösterilir.</p> <p>Gol atışını yapacak olan oyuncuya kılavuz olması için taç hakeminin durması gereken yer gösterilir.</p> <p>Penaltı Sayısı. Direkler arasında orta saha gösterilir ve atışı yapacak olan oyuncuya kılavuz olması için taç hakeminin durması gereken yer gösterilir.</p> <p>Sekiz puan sayısı. Bu terim bir sayı alan kişiye karşı faul yapılmış olduğu için penaltı atışı yapılacağını gösterir. Atışı yapacak olan oyuncuya kılavuz olması için taç hakeminin durması gereken yer gösterilir.</p> <p>Gol. Elin başın üstüne kaldırılması.</p>

Bölüm 17. Hakem İşaretleri (devam)

Oyunun gereksiz durdurulması **Sayı iptal.** Eller havada, avuç içleri aşağıya bakacak şekilde bel altında.

Devam. Eller göğüs hizasında havada, vücudun önu gösterilecek şekilde işaret yapılır.

Topa havada dokunulması. Bir el baş üstüne kaldırılır ve parmak uçları ile ele dokunuş hareketi gösterilir.

Çalım sayısı sıfırlandı. Başın üstünde yumruk işareti yapılır ve bir taraftan diğer tarafa sallanır.

Oyuncu "tutuldu" ve oynadı. Play-the-ball ile ilgili olmayan oyuncunun tutulduğunu gösterir, eller göğüs hizasında kaldırılır ve yüzme hareketi yapılır.

İşaretler

1. **Knock-on ihlali.** Eller vücudun önünde, hafif ayrı bir şekilde avuç içleri öne bakacak bir şekilde parmaklar yeri gösterir.

2. **İleri pas.** Kollar düze bir şekilde ilerisi gösterilir.

3. **Yarım scrum.** Scrum'ın atıldığı açı gösterilerek, eller yarım kaldırılır.

4. **Yarım scrum "rol".** Scrum işareti yapılır ve ellerle arka taraf gösterilir.

5. **Scrum başarısız.** Scrum'ın atılması gereken taraf gösterilerek eller kaldırılır.

6. **Scrum topun atılması ile yarım.** Scrum işareti yapılır ve ellerle ön taraf gösterilir.

7. **Hooker erken hareket etti.** Düz bir şekilde bir ayak ileriye gösterir.

8. **Hooker Serbest Kolda.** Dirsek yere doğru bükük bir şekilde bir kol kaldırılır.

9. **Prop top için atılır.** Düz bir şekilde bir ayak yanı gösterecek biçimde kaldırılır.

10. **Scrum atılıyor.** El ile bir geri hareket gösterilir.

11. **Scrum'ın bozulması.** El ile bir kaldırma hareketi gösterilir.

12. **Yediden fazla bek.** Scrum'dan ayrı olan oyuncular gösterilir ve yedi parmak gösterilir.

13. **Scrum'da altıdan fazla oyuncu.** Scrum'da olan oyuncular gösterilir ve altı parmak gösterilir.

Bölüm 17. Hakem İşaretleri (devam)

Play-the-ball

14. **İndirilen oyuncu ayağa kalkmıyor.** Kafa ile üst taraf gösterilir.
15. **İndirilen oyuncu topu atma numarası yapıyor.** Scrum işareti yapılır ve ellerle ön taraf gösterilerek hatalı oyuncu işaret edilir.
16. **İndirilen oyuncu topu doğru bir şekilde bırakmıyor.** Top bacaklar arasında bırakılmışsa, topun gittiği yer gösterilir. Top yana düşmüşse, bir el ile yan taraf gösterilir.
17. **Topun kaldırılmaması.** El ile bir kaldırma hareketi gösterilir.
18. **İndirilen oyuncu in-goal alanındaki rakibi ile yüz yüze değil.** Hatalı oyuncunun yanında durulur ve in-goal tarafındaki rakip ile yüz yüze gelinir.
19. **İndirilen oyuncu geri oynayamadı ya da oynaması gereken yerde pas attı.** Topla oynama hareketi yapılır.
20. **İndirilen oyuncu topla oynadıktan sonra engelleme yaptı.** Aynı eylem taklit edilir.
21. **Gönüllü çalım.** El ile bir kaldırma hareketi gösterilir.
22. **İndirilen oyuncuyu marke eden kişi topa vurdu.** Ayak ile bir vurma hareketi gösterilir.
23. **Markajdaki oyuncu topla oynayan oyuncuyu tuttu.** Tek elle belirleyici bir geriye doğru hareket yapılır. Bu işaret tehlikeli ya da erken hamle durumlarında gösterilir (paragraf 22).
24. **Çalmlayan oyuncu indirilen oyuncu bıraktı.** Belden aşağı vücut önünde ellerle aşağı doğru bir hareket gösterilir.
25. **Play-the-ball'da ofsayt.** Geriye dönük bir el hareketi ile oyuncunun daha geri gelmesi gerektiği belirtilir.
26. **İndirilen oyuncudan topun çalınması.** Topu çalma taklidi yapılır.
27. **Çalımın yapılmasının ardından indirilen oyuncunun çekilmesi.** Çekme hareketi yapılır.
28. **Takım beş kez art arda çalımlandı.** Kol dikey olarak baş parmak uzanmış şekilde yukarısı gösterilir.
29. **Takım altı kez art arda çalımlandı.** Kol dikey olarak baş parmak uzanmış şekilde yukarısı gösterilir ve oyunun el değiştirmesi ve topun sokulması gereken nokta işaret edilir. Topun el değiştirdiği gösterilir.
30. **Çalım sayısı sıfırlandı ve yeniden başladı.** Başın üstünde yumruk işareti yapılır ve bir taraftan diğer tarafa sallanır.

Bölüm 17. Hakem İşaretleri (devam)

Drop-out ya da penaltı	31. Atıcı ayağını top ile temas ettirmedi. Tek elle ayağa dokunulur.
Diğer ihlaller	32. Ofsayt. Oyuncuya daha geride olması gerektiği gösterilir. (Bkz. No. 25). 33. Topa sahip olan bir oyuncunun teması. Oyuncu gösterilir ve tek el göğüse vurulur. 34. Engel. Hatalı oyuncunun hareketi taklit edilir. 35. Tripping. Bir ayak ileri doğru kaldırılır. 36. Sert kol çalımı. Bir kol gövdenin önünde sıkılı yumrukla kaldırılır ve kol ileri hareket ettirilip diğer elle yumruğa vurulur. 37. Karar değiştirme. Bir el ağzı kapatır. 38. Top taç alanında. İlgili taç hakemi gösterilir. 39. Uzatma. İki el kafa üzerinde dikey olarak kaldırılır. 40. Duraklama için ilave zaman verilmesi. Bir kol baş üzerinde sallanır. 41. Oyuncunun geçici uzaklaştırılması. Her iki kol parmaklar açık bir şekilde kaldırılır. 42. Kanamadan dolayı oyuncunun çıkması gerekiyor. Eller yan yana göğüs hizasında kaldırılır. 43. Taç hakeminin kararının uygulanacağını belirtmesi için
Taç hakeminin işareti. taç hakemi gösterilir.	44. Taç hakemi, hakemin görmediği herhangi bir pozisyon için karar verebilir, ancak oyunu durduramaz. Paragraf 3'te belirtilmemiş olan bazı işaretler taç hakemleri tarafından kullanılabilir, bunlar:- Touch. Bayrak taça çıkış noktasında kafa üzerine kaldırılır. Geri top. Bayrak geriye doğru hareket ile baş üzerinde sallanır. Touch in-goal. Diğer eliyle gol çizgisini ya da yirmi metre çizgisini gösterecektir; oyun buradan tekrar başlayacaktır. Topu ölü noktaya atan oyuncu gösterilmemelidir. Golde taç hakemleri. Belden aşağı vücut önünde ellerle aşağı doğru bir hareket gösterilir. Topun ölü alana gitmesi halinde bayrağın ucu ile yer gösterilir. Ölü top çizgisi. Bayrak yukarı ve aşağı omuz ve diz arasında dalgalandırılır ve ilgili pozisyon için yeniden başlatılması gerektiği gösterilir.

BÖLÜM 18 - RAGBI KURALLARI İLE İLGİLİ DİZİN

Bu Dizin, Bölümlerdeki (S.) Kuralları ve şartları ve bunların bulunduğu sayfaları (p.)

göstermektedir. Accidental breach	S.11, p.25
Accidental strike/hit	S.9.7,p.12; S.12.5(e), p.30
Advantage	Glossary, p.4
- When applied	Notes S.16, p.43
- When awarding penalty	S.13, Notes (1)
p.33 Attacking team	Glossary, p.4
Back	Glossary, p.4
Ball Shape/size	S.3, p.8
- Ball deflated	S.3, p.8
- Ball bursts	S.3, p.8
Ball back	Glossary, p.4
Ball caught in-goal	S.8, p.18
Ball blown/bounces forward	Notes S.10, p.22
Behind	Glossary, p.4
Blind side	Glossary, p.4
Cautions	S.16, p.42; S.7, p.16
Changing ends	S.7, p.16
Charging down	Glossary, p.4; S.10, p.22; Notes S.11, p.25
Converting a try	Glossary, p.4
Corner post/flag	Glossary, p.4; Notes S.9, p.21
Dead ball	Glossary, p.4
Dead ball line	Notes p.3
Defending team	Glossary, p.4
Differential penalty	Glossary, p.4; Notes S.13, p.33
Down town	S.14, p.36
Drop goal	Glossary, p.4
- Offence on kicker	S.13, p.35
Drop kick	Glossary, p.4
Drop-out	Glossary, p.4
Dummy	Glossary, p.5
Duration of game	Notes S.7, p.16
- Extra time	S.7, p.17
- Shortening	Notes S.7, p.16
- Altering interval	Notes S.7, p.16
- Kick after time	Notes S.7, p.16
- Recommencing after injury	S.7, p.17
- Reduce stoppages	Notes S.7, p.17
- Scrum after time	Notes S.7, p.16
- Signal extra time	Notes S.7, p.17
Duties of Referee	S.16, p.41
- Accepting Touch Judge decision	S.16, p.44
- Awarding try	Notes S.16, p.44

- Enforce laws	S.16, p.41
- Cautions	Notes S.16, p.42
- Change decisions	S.16, p.44
- Consult Touch Judges	Notes S.16, p.41
- Control players	S.16, p.42
- Controversial decisions	Notes S.16, p.45
- Injured Referees	Notes S.16, p.41
- Power to dismiss	S.16, p.42
- Power to stop games	S.16, p.41
- Record scores	S.16, p.41
- Signals	S.17, p.47
- Temporary suspension	Notes S.16, p.42
- Timekeeper	S.16, p.41
Duties of Touch Judges	S.16, p.41
End of play	S.17, p.16
Field of play	Glossary, p.5
Flag	S.16, p.44
Forward	Glossary, p.5
Forward pass	Glossary, p.5; Notes S.10, p.22
- Scrum for	Notes S.10, p.22
- Penalty for	Notes S.10, p.22
Foul play	Glossary, p.5
Foul "throws"	Notes S.11, p.23
Free kick	Glossary, p.5
- Goal from	Notes S.6, p.13
- When occurs	Glossary, p.5
Full times	Glossary, p.5
General play	Glossary, p.5
Goal	Glossary, p.5
- How scored	S.6, p.13
- Ball blown back	Notes S.6, p.13
- Ball hits post	Notes S.8, p.20
- Distracting kicker	S.6, p.14
- From kick off	Notes S.6, p.13
- Help hold ball	Notes S.6, p.14
- Judging kick	S.6, p.15; Notes S.6, p.15
- Players' positions	S.6, p.14
- Pretending goal kick	Notes S.6, p.15
- Wasting time	Notes S.6, p.15
- Where taken	S.6, p.14; Referee to instruct – Notes S.6, p.14
Goal posts	Notes p.3; S.6, p.14
- Ball hits	Notes S.8, p.20
Goal lines	Notes p.3
Grounding the ball	Glossary, p.5
Half-time	Glossary, p.5
Handover	Glossary, p.5

Harassing Referee	Notes S.16, p.42
Heading ball	S.10, p.22
Heel	Glossary, p.6
Hook	Glossary, p.6
In-goal	Glossary, p.6
- Deliberate breach	Notes S.8, p.19
In possession	Glossary, p.6
Interval	S.7, p.16
Interference –illegal	See Obstruction
Kick	Glossary, p.6
Kicking tees	Notes S.6, p.14
Kick off	Glossary, p.6; S.5, p.11; S.8, p.18;
- VIP kick-off	Notes S.8, p.18
Knock-on	Glossary, p.6; S.10, p.22
- Deliberate	S.10, p.22
- Accidental	S.10, p.22
- Over goal line	Notes S.10, p.22
- Zero tackle	After “Accidental breach” S.11, Law 7, p.25
Law breakers	Notes S.15, p.38
Loose arm	Glossary, p.6
Loose ball	Glossary, p.6
Loose head	Glossary, p.6
Losing possession	Notes S.11, p.25
Mark	Glossary, p.6
Misconduct	Notes S.6, p.15; S.13, p.33; S.15, p.38
- Law breakers	Notes S.15, p.38 (Persistent)
- Types	S.15, p.38
Mutual infringement	See Scrum below
Object of game	S.5, p.11
Obstruction	Glossary, p.6; S.5, p.11
-Accidental	Notes S.15, p.38 & 39
-After kick	Notes S.15, p.38 & S.13 Law 10 - Drop Goal
- Behind ruck	Notes S.15, p.40
- Bore through scrum	Notes S.15, P.40
- Use goal posts	Notes S.15, p.40
- Examples	Notes S.15, p.38
- When not in possession	S.11, p.23
Offence on try scorer	S.13, p.35
Official inquiry	S.16, p.45
Off side	Glossary, p.6; S.14, p.36
- Accidental	Notes S.14, p.36
- Catcher claims off side	S.14, p.36
- Examples	Notes S.14, p.37
- Interfere with catches	Notes S.14, p.36
- Placed onside	S.14, p.36
- Retire 10 metres	S.14, p.36

- Versus "out of play"	Notes S.14, p.36
- When off side	S.14, p.36
On side	Glossary, p.6; S.5, p.11
Open side	Glossary, p.6
Optional kick	S.8, p.18
On the full	Glossary, p.6
Out of play	S.5, p.11; S.11, p.26; S.14, p.36
-At play-the-ball	S.11, p.26 & 27
-Versus off side	Notes S.14, p.36
Pack	Glossary, p.6
Pass	Glossary, p.6
Penalise	Glossary, p.7
Penalty kick	Glossary, p.7; S.13, p.33
- Advance the mark	S.13, p.33
- Play advantage	Notes S.13, p.33
- Breaches of	S.13, p.33; S.13, p.35
- Differential	Notes S.13, p.33
- Explain why	S.13, p.35; Notes S.15, p.38
- Finding touch	S.13, p.35
- Free kick	S.13, p.34; Note S.13, p.34
- How taken	S.13, p.34
- In-goal offence	S.13, p.35
- Mark for	S.13, p.33; Notes S.13, p.34
- Misconduct	S.13, p.33
- No delay	S.13, p.35
- For obstruction	S.13, p.33
Offence against try scorer	S.13, p.35
- Position of players	S.13, p.34
- Refusing surrender of ball	Notes S.13, p.35
- When awarded	S.13, p.33
Penalty try	S.6.1(d), p.13; Notes S.13, p.35
Place kick	Glossary, p.7
Players	
- Bleeding	S.4, p.9
- Jersey colour	S.4, p.10; Notes S.4, p.10
- Dismissed	Notes S.16, p.42
- Equipment	S.4, p.10; Inspection S.4, p.10
- Injured	S.4, p.9; S.7, p.17
- Kick at goal	S.4, p.9
- Late arrival	S.4, p.9
- Not 'objects'	Notes S.9, p.21
- Number of	S.4, p.9
- Reports to Referee/Touch Judge	Note S.16, p.41
- Returns to field	Notes S.16, p.41
- Substitutes	S.4, p.9; p.52
Playing area	Glossary, p.7; Notes S.16, p.42

Playing field	Glossary, p.7; Diagram p.2
Play-the-ball	Glossary, p.7; S.11, p.26
- Procedure	S.11, p.26; Notes S.11, p.27
- Acting halfback	S.11, p.26
- Disputed possession	Notes S.11, p.26
- Indicate 10 metres	Notes S.11, p.27
- Retire 10 metres	S.11, p.26 (out of play) & behind own dummy half
- On/near goal line	S.11, p.28
- Speed essential	S.11, p.28
- When to move up	S.11, p.26
Point of infringement	Notes S.11, p.25
Prop	Glossary, p.7
Punt	Glossary, p.7
Put - in	Glossary, p.31, S.12 Law 6(a)
Rebound & ricochet	S.9.7, p.21, Notes S.11, p.25
Referee	See "Duties of Referee"
Restarts of play	S.8, p.18
- "Optional" kick	S.8, Law 2 p.18
Scrum	Glossary, p.7; S.12, p.29
- Formation	S.12, p.29
- Attacker held up in - goal	Notes S.12, p.29
- Back retire 5 metres	S.12, p.31
- Ball in play	S.12, p.32
- Butting	Notes S.12, p.32
- Depleted pack	Notes S.12, p.29
- Forwards detaching	Notes S.12, p.29
- Forwards action	S.12, p.31
- Forwards feet	S.12, p.29
- Handling in scrum	Notes S.12, p.32
- Hookers	Notes S.12, p.31
- Loose arm	Notes S.12, p.29
- Loose head	S.12, p.30
- Numbers/backs/forwards	S.12, p.29
- Mutual infringement	Notes S.12, p.29; S.12, p.30
- Offending team	Notes S.12, p.30; Notes S.12, p.32
- Pushing	S.12, p.30
- Put-in/Feeding scrum	S.12, p.30
- Put-in/Which side	Notes S.12, p.31
- Scrum half retires	S.12, p.30; Notes S.12, p.31
- Scrum wanders	S.12, p.32
- Scrum wheels	S.12, p.32
- When formed	S.12, p.29
- Where formed	S.12, p.32
Shoulder charge	Glossary, p.7,
S15	
Shoulder contact	Notes, p.11, S5

Signals	S.17, p.46, 37, 48, 49
“Sin Bin”	See temporary suspension
Start of play	S.8, p.18
- Restarts of play – 20m	S.8, p.18
- Goal line drop-out	S.8, p.19
- Breaches of	S.8, p.18, 19
- Players not retiring	Notes S.8, p.20
- Penalties where taken	S.8, p.20
“Stealing” ball	S.11, p.26; Notes S.11, p.26
Stripping ball	S.11.9, p.26; Notes S.11, p.26
Strike	Glossary, p.7
Tackle	Glossary, p.7; S.5, p.11; S.11, p.23
- Broken tackle	Notes S.11, p.23
- Count of tackles	S.11, p.25; Notes S.11, p.25 (cancels)
- Charging down	Notes S.11, p.25
- Player in possession	S.11, p.23
- Foul “throws”	Notes S.11, p.23
- Dangerous throw	S.15.1 (d), p.38
- Indicate last	Notes S.11, p.25
- Losing possession	S.11, p.25; Notes S.11, p.25
- Marker dives on ball	Notes S.11, p.24
- Mid air tackle	Notes S.11, p.23; S.11, p.24
- Second movement	Notes S.11, p.24
- Sixth tackle	S.11, p.25
- Sliding tackle	S.11, p.24
- “Stealing” ball	S.11, p.25
- Succumbing to	Notes S.11, p.23
- “Touching” ball	Notes S.11, p.25
- Verbal instructions	S.11, p.24
- Voluntary tackle	S.11, p.24
- When not in possession	S.11, p.23
- When tackled	S.11, p.23
- When to tackle	S.5(4), p.11
Temporary suspension	Notes S.16, p.42
Time keeping	S.7, p.16
Toss	S.5, p.11
Touch	S.9, p.21
- Ball back	S.9, p.21
- Ball dead	Notes S.9, p.21
- Ball in touch	S.9, p.21
- From penalty	S.9, p.21
- Player in touch	S.9, p.21
- Points of entry	S.9, p.21
- Scrum on ‘20’	S.9, p.21
‘From in-goal	Notes S.9, p.21
“Touching” ball	Notes S.11, p.25

Touch down	Glossary, p.7
Touch judge duties	S.16, p.44
- Ball swerves	Notes S.16, p.45
- Indicate touch	S.16, p.45
- Indicate touch in-goal	S.16, p.45
- Judge goal kicks	S.16, p.45
- Indicate 10 metres	S.16, p.45
- Official inquiry	S.16, p.45
- Report misconduct	Notes S.16, p.44
- Signals	S.17, p.49
- Under Referee	Notes S.16, p.44
- Undue interference	Notes S.16, p.44
Touch lines	Notes p.3
Touch in-goal	Glossary, p.7; Notes p.3; S.9, p.21
Try	Glossary, p.7
- Ball on goal line	Notes S.6, p.12
- Ball lost after grounding	Notes S.6, p.12
- Boring through forwards	Notes S.6, p.12
- How scored	S.6, p.12
	Pick up ball in in-goal: Notes S.6, p.12
- In scrum	Notes S.6, p.12
- Incorrectly grounding	Notes S.6, p.12
- Penalty try	S.6, p.13; Notes S.13, p.35
- Position of	S.6, p.13
- Referee sole judge	S.6, p.13
- Referee unsighted	Notes S.6, p.12
- Value of	S.6, p.12
- Sliding	S.6, p.12
- Touching Referee	S.6, p.13
Upright tackle	Glossary, p.7
Verbal instruction	S.11, p.24
Voluntary tackle	Glossary, p.7
Whistle	S.16, p.43
- Blow accidentally	S.16, p.43
- When to blow	S.16, p.43
Zero tackle	S.11, p.25

