

Stručný průvodce

EXPERIMENTÁLNÍMI PRAVIDLY RAGBY 2008



IRB průvodce

Experimentálními pravidly

srpen 2008



GENERÁLNÍ PARTNER
ČESKÉ RUGBYOVÉ UNIE



KB

Rada IRB schválila celosvětové testování EXPERIMENTÁLNÍCH PRAVIDEL (dále jen ELV) na všech úrovních ragby od 1. srpna 2008. Toto testování představuje důležitý milník pro budoucnost ragby. Obsahuje 13 experimentálních pravidel, podle kterých se experimentálně hrálo na hřištích vybraných soutěží na celém světě.

Projektová skupina IRB pro Pravidla bude pečlivě sledovat celosvětové testování během následujících 12 měsíců za podpory členských rugbyových unii. Příští rok Rada IRB následně vyhodnotí všechna ELV, než rozhodne, zda všechna nebo pouze některá ELV by měla být zapracována nastálo do Pravidel ragby.

V některých zemích severní polokoule se v nižších soutěžích budou dále testovat i další ELV, která nejsou součástí 13 zde uvedených ELV pro tuto sezonu. Stejně tak v zápasech Tri Nations jsou k těmto 13 ELV přidány další tři, která jsou pro diváky velmi viditelná. V případě některých přestupků proti pravidlům (vyjma ofsajdu a nebezpečné hry) je místo trestného kopu nařízen volný kop. Stejně tak v případě, že není možné hrát s míčem ve skládce, rucku nebo maulu, nařídí rozhodčí volný kop místo míjny. Tato přidaná ELV v soutěžích ČSRU uplatňována nebudou.

Experimentální pravidlo 1

Pravidlo 6 – Činovníci utkání

Asistenti rozhodčího jsou schopni asistovat rozhodčímu v jakémkoliv směru podle požadavku rozhodčího.

Co to znamená pro hru

Pokud je nominován organizátorem utkání kvalifikovaný pomezni rozhodčí, může být podle uvážení hlavního rozhodčího pověřen dalšími povinnostmi a odpovědnostmi.

Toto ELV je navrženo, aby umožnilo hlavnímu rozhodčímu získat potřebné informace od pomezniých rozhodčích.

Experimentální pravidlo 2

Pravidlo 17 – Maul

Odstranění podmínky, že hlava a ramena nesmí být níže než kyčle.

Co to znamená pro hru

Nedodržení povinností hráčů mít své hlavy a ramena nad svými kyčlemi během maulu nebude dále znamenat přestupek. Toto ELV je nezbytné pro ELV 3.

Experimentální pravidlo 3

Pravidlo 17 – Maul

Hráči mohou bránit maul jeho stažením dolů.

Co to znamená pro hru

Bránič družstvo může stáhnout maul na zem. Aby toho dosáhlo, musí bránič hráč chytit soupeře v maulu kdekoli mezi rameny a kyčlemi a potom tohoto hráče stáhnout na zem.

Pokud se maul zhroutí na zem jakoukoliv jinou akcí, je to považováno za strhávání (boření) a trestáno trestným kopem.

Experimentální pravidlo 4

Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Pokud mužstvo vrátí míč zpět do svého obranného území 22 m a míč je následně kopnut přímo do autu, tak nedojde k zisku území.

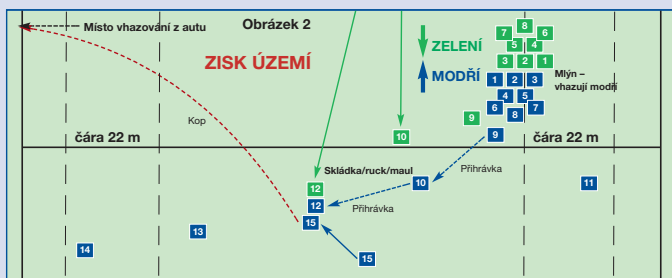
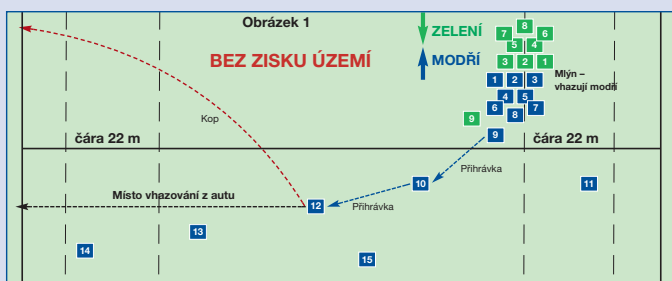
Co to znamená pro hru

Družstva nebudou mít dále možnost přihrát nebo zahrát míč zpět do svého obranného území 22 m a potom kopnout přímo do autu za účelem získání území.

Obrázek 1: Míč byl přihrán zpět do území 22 m. Dvě přihrávky a kop přímo do autu. Míče se nedotkl hráč soupeře a nenastala skládka, ruck nebo maul. Autové seřazení tak bude vytvořeno proti místu, odkud hráč míč kopal.

Obrázek 2: Míč byl přihrán zpět do území 22 m. Nastala skládka, ruck nebo maul. Míč byl potom kopnut přímo do autu. Autové seřazení bude vytvořeno na místě, kde míč přešel do autu.

Toto ELV je vytvořeno, aby bránič družstvo nezískávalo nespravedlivou výhodu nad útočícím družstvem. Podporuje to taktické kopy a dovednosti protiútku.



Experimentální pravidlo 10

Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Zvedání hráčů v autovém seřazení je povoleno.

Co to znamená pro hru

Hráči mají možnost zvedat spoluhráče v autovém seřazení. Nicméně podporující hráči musí čekat před zvednutím svého spoluhráče, dokud míč neopustí ruce vzhazujícího.

Experimentální pravidlo 11

Pravidlo 20 – Mlýn

Zavedení ofsajdové čáry 5 m za poslední nohou ve mlýně.

Co to znamená pro hru

Při mlýnu musí být obě zadní řady (všichni hráči neúčastníci se mlýna) 5 metrů od poslední nohy ve mlýně. Toto ELV je zpracováno, aby byl zvětšen volný prostor pro družstvo, které vyhraje míč ve mlýně. Zapojením všech rojníků ve mlýnu a 10 metrů mezi řadami útočníků se vytváří významný prostor, ve kterém je možné zakládat útok.

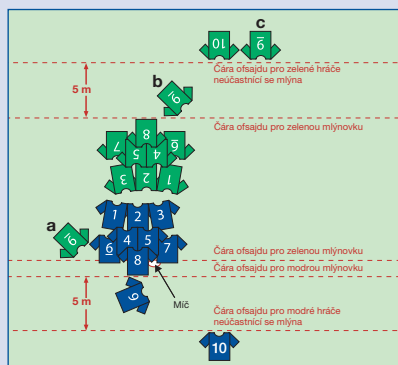
Experimentální pravidlo 12

Pravidlo 20 – Mlýn

Označení ofsajdových čar pro mlýnové spojky.

Co to znamená pro hru

Důsledkem zavedení čáry ofsajdu 5 m při mlýnu, je nutnost nastavit ofsajdové čáry použitelné pro mlýnové spojky.



Příklad a

Mlýnová spojka nevyhrávající míč může následovat míč. Mlýnová spojka musí stát za míčem, který tvoří čáru ofsajdu.

Příklad b

Mlýnová spojka nevyhrávající míč se může také přesunout na čáru ofsajdu poslední nohy ve mlýně. Nesmí se ale vzdálit od mlýna a nesmí tuto čáru ofsajdu překročit. Mlýnová spojka nevyhrávající míč se může pohybovat mezi postavením a a b.

Příklad c

Mlýnová spojka nevyhrávající míč se rozhodne vrátit na nebo za ofsajdovou čáru 5 m od poslední nohy svého spoluhráče. Ale pokud tam jednou je, musí zůstat za čarou ofsajdu, dokud není konec mlýnu.

Experimentální pravidlo 13

Pravidlo 22 – Brankoviště

Týčka rohového praporku již není dále považována za aut v brankovišti s výjimkou, když je míč položen proti praporku.

Co to znamená pro hru

Položení pětky bude uznáno, pokud se hráč nesoucí míč dotkne tyčky rohového praporku předtím, než míč položí, pokud nebyl jinak v autu.

Položení pětky bude nadále zamítnuto, pokud je míč položen proti tyčce rohového praporku.

Pokud míč zasáhne tyčku rohového praporku a odrazí se zpět na hrací plochu, hra pokračuje.

Toto ELV je vytvořeno k vyvarování se neuznání položení pětky pouze proto, že se hráč dotkl tyčky rohového praporku. Zároveň slouží ke zjednodušení pozice PR, který již nebude muset sledovat, zda se hráč dotkl tyčky rohového praporku před položením míče.