



ERRUGBI JOKOAREN —LEGEAK—



-EN LAGUNTZAREKIN

ERRUGBI JOKOAREN LEGEAK

Honekin batera, Jokoaren agiria erantsita dator

NAZIOARTEKO ERRUGBI BATZORDEA

Huguenot House
35-38 St. Stephen's Green
Dublin 2
Irlanda

Tel. +353-1-240-9200 Fax. +353-1-240-9201
Webgunea. www.irb.com
Emaila. irb@irb.com

Copyright © International Rugby Board 2013

Eskubide guztiak erreserbatuta. Debekatuta dago lan osoa edo lanaren parte bat kopiatzea, banatzea edo transmititzea, edozein bitarteko elektronikorekin fotokopiatuta edo biltegiatuta, edo beste moduren batera, Nazioarteko Errugbi Batzordearen idatzizko baimenik gabe. Horretarako, eskaera bidali behar da Nazioarteko Errugbi Batzordera.

Idazki honen bidez, Nazioarteko Errugbi Batzordea lan honen egile gisa identifikatzeko eskubidea gauzatzen da, 1988ko Egile-eskubideen, Diseinuen eta Patenteen Adierazpenari jarraiki.

Nazioarteko Errugbi Batzordeak argitaratuta
ISBN: 978-1-907506-29-1

- **Irakurri NEBren Jokoaren Legeak eta jokoaren agiria**
- **Ikus legeak praktikara eramateko bideoklipak eta animazio digitalak**
- **Legeen auto azterketa eta ezagutzen ziurtagiria lortzea**
- **Araudiaren PDF agiriak deskargatu**

NEBren Lege Hezkuntzaren webgunea

Ingelesa • Frantsesa • Gaztelania • Errusiera • Txinera • Japoniera • Italia • Errumania • Nederlandera

www.irb.com/laws

Escuratu Legeen aplikazio berria iPhone / iPad aplikazioetarako dohainik.

EDUKIA

Erreferentziak testuan eta diagrametan	4
Hitzaurrea	5
Definizioak	6
Jokoaren agiria	11

Partiduaren aurretik

1. legea - Zelaia	16
2. legea - Baloia	19
3. legea - Jokalari-kopurua - Taldea	20
4. legea - Jokalarien arropa	24
5. legea - Denbora	26
6. legea - Partiduko ofizialak	28
6.A -Arbitroa	29
6.B - Marrazainak eta arbitro laguntzaileak	32
6.C - Beste pertsona batzuk	34

Partiduan zehar

Partidua jokatzeko modua	34
7. legea - Jokatzeko modua	35
8. legea - Abantaila	35
9. legea - Puntuak lortzeko modua	37
10. legea - Joko zikina	39
11. legea - Jokoz kanpo eta jokoan joko orokorrean	45
12. legea - Aitzin edo aurrera pasea	49

Zelai barruan

13. legea - Ateratzea (erdiko sakea eta berrabiarazteko sakea)	51
14. legea - Baloia lurrera - Plakaketarik gabe	55
15. legea - Plakaketa: baloiduna lurrera botatzea	56
16. legea - Uztartze irekia	60
17. legea - Uztartze laxoa	63
18. legea - Marka	66

Partidua berrabiaraztea

19. legea - Alboa eta Alboko sakea	68
20. legea - Uztartze geldoa	81
21. legea - Zigor-ostikoak eta ostiko libreak	90

Entsegu-eremua

22. legea - Entsegu-eremua.	94
Aldaketak 19 urtetik beherakoentzat	100
Aldaketak Errugbi-7 modalitaterako	102
Aldaketak Errugbi-10 modalitaterako	107
Probazko lege-aldaketak	112
Arbitroen seinaleak	118

DIAGRAMAK

(1. orriko irudiak pdf dokumentuan)

Liburu honetan, honako gai hauei buruzko diagramak daude:

Jokalariak

Baloia

Baloiaaren ibilbidea ostikoz jo ostean

Baloiaaren ibilbidea jaurti / pasatu denean

Baloiaaren ibilbidea aitzin pasea egin edo kargatu ostean

Jokalariaren ibilbidea

Haga banderarekin

TESTUA

Zigorrak honela adierazten dira:

Zigorra: zigor-ostikoa

Ostiko libreak honela adierazten dira:

Zigorra: ostiko libre

HITZAURREA

Jokoaren helburua da hamabost edo zazpi jokalariz osatutako bi taldek ahalik eta puntu gehien lor ditzatela. Horretarako, baloia eraman, pasatu, ostikoz jo eta babestuko dute, joko garbia eginaz eta Legeei eta kirol-espirituari jarraiki, betiere. Puntu gehien lortzen dituen taldeak irabaziko du partidua.

Jokoaren Legeak, 19 urtetik beherakoentzako eta zazpinako modalitatearentzako aldaketak barne, osokoak dira eta partidua zuzen eta leialki jokatzeko beharrezko guztia biltzen dute.

Errugbia kontaktu fisikoa behar duen kirola da, eta kontaktu fisikoa duen kirol orok arriskuak dakartza berekin. Oso garrantzitsua da jokalariek Jokoaren Legeak bete ditzatela partiduan zehar, eta beren eta besteen segurtasunari arreta jar diezaiotela.

Jokalarien erantzukizuna da errugbian jokatzeko nahikoa prestakuntza fisikoa eta teknikoa dutela ziurtatzea, Jokoaren Legeak betetzea eta praktika seguruen arabera parte hartzea.

Entrenatzen edo jokoa irakasten dutenen erantzukizuna da jokalariai prest daudela bermatzea, eta, aldi berean, Jokoaren Legeak eta praktika seguruak betetzen dituztela zaintzea.

Arbitroaren zeregina da partidu bakoitzean Jokoaren Lege guztiak inpartzialki aplikatzea, NEBren Kontseiluak legeetan aldaketa esperimentalik baimendu ez badu, behinik behin.

Batasunen zeregina da maila bakoitzean kirol-jarrera diziplinatu bati jarraiki jokatzeko delat bermatzea. Printzipio hori ez dagokio arbitroari bakarrik, eta hura betearaztea Batasunen, afiliatuen eta klubaren zeregina ere bada.

DEFINIZIOAK

A

Abantaila: 8. legea.

Aitzin pasea: 12. legea – Aitzin edo aurrera pasea

Alboa: 19. legea – Alboa eta alboko sakea

Alboko marra: 1. legea – Zelaia.

Alboko sakea: 19. legea – Alboa eta alboko sakea

Alboko sakearen lerroa: 19. legea – Alboa eta alboko sakea. Alboko marrarekiko angelu zuzena egiten duen irudizko lerro bat da, eta albotik baloia jaurti behar den tokian kokatzen da.

Altxatzea: 19. legea – Alboa eta alboko sakea

Arau-hauste errepikatuak: 10. legea – Joko zikina.

Arbitroa: 6. legea – Partiduko ofizialak.

Arbitro laguntzailea: 6. legea – Partiduko ofizialak.

Aurre-eustea: 19. legea – Alboa eta alboko sakea. Alboko sakean taldekide bat eustea baloia jaurti aurretik.

Aurrera pasea: 12. legea – Aitzin edo aurrera pasea

Askatzea: 19. legea – Alboa eta alboko sakea

Azkeneko oina: uztartze geldo, irekian edo laxo bateko azken jokalaria dagokion entsegu-marratik gertuago duen oina.

B

Baloiduna: baloia daraman jokalaria.

Baloia pausatzea: 22. legea – Entsegu-eremua.

Batasuna: kontrola daraman erakundea. Haren jurisdikziopean jokatzen da partidua, eta nazioarteko partidu batean, Nazioarteko Batzordea edo Batzordearen batzar bat izango litzateke.

Besoa luzatuta erasotzea: baloidunak aurkaria urruntzea esku-ahurra erabiliz.

Bultzatze-entsegua: 22. legea – Entsegu-eremua.

D

Denbora batez kanporatzea: 10. legea – Joko zikina.

Denbora erreala: jokoak iraun duen denbora, arrazoi ororengatik agindutako luzapena barne.

Denbora-tartea: partidu bateko bi denboren arteko tartea.

E

Entsegu: jokalaria batek entsegu markatzen du baloia langaren gainetik eta aurkariaren entsegu-hagen artean jaurtitzen duenean, joko-eremutik euskarri-dun sakea edo sake azkarra eginez. Ezin da entsegurik markatu erdiko sakea edo ostiko libre-a erabiliz edo 22 metroetatik aterata. 9 Legea - Puntuak lortzeko modua.

Entsegu baliogabea: 22. legea - Entsegu-eremua.

Entsegu baliogabearen marra: 1. legea - Zelaia.

Entsegu-eremua: 22. legea - Entsegu-eremua.

Entsegu-esparruaren lerroa: 1. legea - Zelaia.

Entsegu gaizatzea: 9 Legea - Puntuak lortzeko modua.

Entsegu gaiztua: entsegu arrakastaz gaizatzea.

Entsegu-marra: 1. legea - Zelaia.

Eragoztea: 10. legea - Joko zikina.

Eskuin-harroi-a (burua barruan): 20. legea - Uztartze geldoa. Uztartze geldo baten lehen lerroaren eskuinean dagoen jokalaria. 3 zenbakia eraman ohi du elastikoan. Euskarri-dun sakea: baloia ostikoz jotzen da objektu batez baliatuta lurrean kokatu ondoren.

Eustea: beste jokalaria-ren gorputza indarrez eustea sorbalden eta aldaken artean, beso guztia erabiliz, eskutik sorbalda-raino.

Ezker-harroi-a (burua aske): 20. legea - Uztartze geldoa. Uztartze geldo baten lehen lerroaren eskuinean dagoen jokalaria. 1 zenbakia eraman ohi du elastikoan.

G

Ga-inditza: jokalaria bat marra edo lerro baten beste aldetik igarotzen da oin batekin edo biekin; benetako marra edo lerroa izan daiteke (adibidez, entsegu-marra) edo irudizkoa (adibidez, jokoz kanpoko lerroa).

Gertu: metro bateko distantziaren barruan.

H

Harroi-a: 20. legea - Uztartze geldoa. Uztartze geldo bateko lehen lerroan, jaurtitzailerean ezkerre-ra eta eskuinera dauden jokalaria-ak. Jokalaria horiek 1 eta 3 zenbakiak eraman ohi dituzte elastikoetan.

Hartzaile-a: 19. legea - Alboa eta alboko sakea

Hegala: jokalaria aurreratua da, eta 6 edo 7 zenbakia eraman ohi du elastikoan.

Hogeita biak ("22ak"): 1. legea - Zelaia.

Hogeita bi metrotik ateratzea: 13. legea - Ateratzea (erdiko sakea eta berrabiarazteko sakeak).

J

Jabetza: jokalaria batek baloia daramanean edo talde batek kontrolpean duenean; adibidez: uztartze geldo edo ireki batean baloia aldeetako batean dagoenean, alde horretako taldearen jabetzapean dago.

Jartzailea: baloia lurrean eusten duen jokalaria, taldekideak ostikoz jo dezan.

Jaurtiketa luzea: 19. legea - Alboa eta alboko sakea.

Jaurtitzailea: 20. legea - Uztartze geldoa. Uztartze geldoko lehen lerroaren Erdiko jokalaria da, eta 2 zenbakia eraman ohi du elastikoan.

Jokaldia: baloia jokatzen da jokalariek ukitzen dutenean.

Jokoan: 11. legea - Jokoz kanpo eta jokoan joko orokorrean.

Joko arriskutsua: 10. legea - Joko zikina.

Joko-denbora: jokatu den denbora luzapena kanpo, denborari buruzko 5. legean definitzen den moduan.

Joko-eremua: 1. legea - Zelaia.

Jokotik at: baloia jokoz kanpo dago. Baloia joko-eremutik irteten eta kanpoan geratu denean, arbitroak joko geratu dela adierazteko txilibitua jo duenean, edo entsegu gauzatzeko baloia ostikoz jo denean gertatzen da hori.

Jokoz kanpo: baloia edo baloiduna albora edo entsegu-esparrura irteten denean, edo entsegu baliogabearen marra ukitzen edo gurutzatzen duenean. 11. legea - Jokoz kanpo eta jokoan joko orokorrean.

Jokoz kanpo - 10 metroen. Legea: 11. legea - Jokoz kanpo eta jokoan joko orokorrean.

Jokoz kanpoko lerroa: zelaia zeharkatzen duen irudizko lerroa da, eta entsegu-marrarekin paraleloan doa, alboko marra batetik besteraino. Jokoz kanpoko lerroaren kokapena Legearen arabera aldatzen da.

Joko-perimetroa: 1. legea - Zelaia.

Joko zikina: 10. legea - Joko zikina.

K

Kantxa-erditik ateratzea (erdiko sakea): 13. legea - Ateratzea (erdiko sakea eta berrabiarazteko sakeak).

Kapitaina: taldeak izendatzen du kapitain izango den jokalaria. Kapitainak bakarrik kontsulta diezaioke arbitroari partiduan zehar, eta hark hautatzen ditu arbitroaren erabakiekin lotutako aukerak.

Kokaleku batetik harago, atzean edo aurrean: bi oinekin esan nahi du, testuinguruari egokitzen ez bazaio.

L

Lehen lerroko jokalariai: 20. legea – Uztartze geldoa. Jokalari aurreratu hauek: ezker-harroina, jaurtitzaila eta eskuin-harroina. Jokalari horiek 1, 2 eta 3 zenbakiak eraman ohi dituzte elastikoetan, hurrenez hurren.

Lerroa markan edo tokian zehar: kontrakorik adierazi ezean, alboko marraren paraleloan doan lerroa.

M

Marka: 18. legea – Marka.

Marrazaina: 6. legea – Partiduko ofizialak.

O

Ordezkapenak: 3. legea – Jokalari-kopurua – Taldea.

Ostikoa: ostikoa hankaren edo oinaren edozein atalekin baloia jotzea da. Ezin dira orpoa eta belauna erabili. Ostiko batek baloia distantzia ikusgarri batera eraman behar du, eskuetatik kanpo edo zoruan zehar.

Ostiko librea: 21. legea – Zigorrak eta ostiko libreak. Talde batek arau-haustea egiten duenean aurkariari ematen zaion ostikoa. Legeren batek kontrakorik ezarri ezean, arau-hauste baten ondoriozko ostikoa arau-haustearen tokian jaurtitzen da.

P

Partiduaren antolatzailea: partidua antolatzeko erakunde arduraduna; batasuna, batasun-taldea edo Nazioarteko Errugbi Batzordeari kide tutako erakundea izan daiteke.

Pasea: jokalaria batek baloia jaurtitzen dio beste jokalari bati; jokalaria batek beste jokalari bati baloia eskuz ematen badio jaurti gabe, pasea da ere.

Planoa: 1. legea – Zelaia.

Plakaketa: 15. legea – Plakaketa: baloiduna lurrera botatzea.

Punpa lasterreko ostikoa: 9 Legea - Puntuak lortzeko modua.

S

Sake azkarra: baloiari eskutik edo eskuetatik lurrera erortzen uzten zaio, eta ostikoz jotzen da lehen botea eman bezain laster.

Sartzea: baloia uztartze geldoan sartzea edo albotik jaurtitzea.

T

Talde dekidea: talde bereko beste jokalaria bat.

Talde erasotzailea: talde defendatzailearen aukariak dira. Baloia talde horren kantxa-erdian jokatzen da.

Talde defendatzailea: baloia talde defendatzailearen kantxa-erdian jokatzen da, eta horien aukariak talde erasotzailea dira.

Txartel gorria: kolore gorridun txartela da, eta joko zikinari buruzko 10. legeko 4.5(c) atalean ezarritakoa hausten duen jokalariai erakusten zaio. Txartel gorria jasotzen duen jokalaria kanporatua izaten da.

Txartel horia: kolore horiko txartela da, eta txartel hori jasotzen duen jokalariai kargu hartu eta 10 minutuz jokoa utzi behar du.

U

Urruntze-ostikoa (aireko ostikoa): baloiari eskutik edo eskuetatik erortzen utzi eta lurra ukitu aurretik ostikoz jotzen da.

Uztartze geldoa: 20. legea – Uztartze geldoa. Talde bakoitzeko jokalariai uztartze geldoan biltzen direnean. Baloia uztartze geldoan sartzen denean, jokoa has daiteke.

Uztartze geldoa oposiziorik gabe: oposiziorik gabeko uztartze geldoa ohiko uztartze bat da, baina taldeak ez dira baloia lortzeko lehiatzen. Baloia sartzen duen taldeak hura eskuratu behar du, eta debekatuta dago beste taldeari bultza egitea.

Uztartze erdia: uztartze geldoan baloia sartu behar duen jokalaria da, 9 zenbakia eraman ohi du elastikoan.

Uztartze irekia: 16. legea – Uztartze irekia.

Uztartze laxoa: 17. legea – Uztartze laxoa.

V

V-erako erasoa: 10. legea – Joko zikina.

Z

Zalduneriaren karga: 10. legea - Joko zikina.

Zauri irekia edo odoltsua: 3. legea – Jokalari-kopurua – Taldea.

Zelaia: 1. legea – Zelaia.

Zelai-gune barruan: albotik urrun eta zelai-erdirantz.

Zigorra: arbitroak arauak hautsi dituen jokalaria ren edo taldearen aurka agindutako zigorra.

Zigor-entsegua: 10. legea - Joko zikina.

Zigor-ostikoa gauzatzea: 9 Legea - Puntuak lortzeko modua.

Zigor-ostikoa: 21. legea - Zigorrak eta ostiko libreak. Talde batek arau-haustea egiten duenean aurkariari ematen zaion ostikoa. Legeren batek kontrakorik adierazi ezean, zigor-ostikoa araua hautsi den tokian ematen da.

Zigortuaren eremua: aldi batez jokotik kanporatua izan den jokalaria eremu honetan egon behar da, 10 minutuz.

JOKOAREN AGIRIA

NEBren balio nagusiak biltzen ditu

2013 edizioa

SARRERA

Denbora-pasa soil gisa jaio zen jokoaren egitura global bilakatu da, eta haren inguruan estadio izugarriak eraiki, administrazio-egitura konplexua sortu eta estrategia konplexuak diseinatu dira. Errugbiak, jendearen interesa eta gogoa pizten dituen beste edozein jarduerak bezala, alderdi eta aurpegi asko ditu.

Jokoaren hedapenaz eta horri esker lortzen duen babesaz gain, errugbiak kontzeptu sozial eta emozional ugari biltzen ditu, hala nola adorea, leialtasuna, kirol-espiritua, diziplina eta talde-lana.

Agiri honek kontrol-zerrenda batez hornitzen du jokoaren, horren bidez jokatzeko modua eta jarrera zaindu ahal izateko. Helburua da errugbiak zelai barruan nahiz kanpoan berezko nortasuna mantentzen duela bermatzea.

Agiriak errugbiaren oinarriko printzipioak jasotzen ditu, jokoari eta entrenamenduari eta Legeen sorrerari eta aplikazioari buruz. Agiria, Jokoaren Legeen osagarri garrantzitsua den aldetik, errugbian sartuta daudenentzako erreferentzia izatea espero dugu, maila guztietan.

JOKOAREN OINARRIAK

Jokaera

Kondairaren arabera, William Webb Ellis elizgizona izan zen futbol-baloia eskuetan hartu eta harekin korrika egin zuen lehena. Istorioak Errugbi Eskolan sendoa iraun du 1823. urtetik, milaka teoria errebisionista izan badira ere. Jokoa egiazko erronka batetik sortu izana esanguratsua da nolabait.

Lehen begiratuan, zaila da joko baten printzipio gidariak topatzea; izan ere, kontraesanez beteta dago noizean behin jokoaren ikusten duen kanpoko publikoarentzat. Adibidez: guztiz onargarria da aurkariari izugarrizko presio fisikoa egitea baloia lortzeko, baina ez nahia edo maleziaz min ematea.

Jokalariek eta arbitroek muga horien barruan jardun behar dute, eta kontrolarekin eta diziplinarekin konbinatuta, norbanakoek zein taldeak bereizketa fin hori egiteko duen gaitasunaren mende dago jarrera-kodea.

Espiritua

Errugbiaren erakargarri handienetako bat letraren arabera jokatzeari da, baina baita Legeen espirituaren barruan ere. Aitzitik, erantzukizun hori ez dagokie banakoei bakarrik, entrenatzaileek, kapitainek, jokalariek eta arbitroek ere parte hartu behar dutelako. Diziplinaren, kontrolaren eta elkarrenganako errespetuaren bitartez loratzen da jokoaren espiritua, eta fisikoki horren gogorra den joko baten testuinguruan, horiek dira adiskidetasuna eta joko garbia eratzen dituzten gaitasunak, jokoaren arrakastak luze irauteko eta bizirauteko funtsezkoak direnak erabat.

Aspaldiko tradizioztat eta bertutetat jo daitezkeen arren, denboran zehar biziraun dute jokoaren maila guztietan, eta errugbiaren iragan luzean eta ospetsuan izan duten garrantzia berdina izango dute etorkizunean ere. Errugbiaren printzipioak jokoaren oinarria osatzen duen elementuak dira, eta horiei esker, parte-hartzaileek berehala antzeman dezakete jokoaren izaera eta zerk egiten duen hain berezia.

Helburua

Jokoaren helburua da hamabost jokalariz osatutako bi taldek ahalik eta puntu gehien lor ditzatela. Horretarako, baloia eraman, pasatu, ostikoz jo eta babestuko dute, joko garbia eginaz eta Legeei eta kirol-espirituari jarraiki, betiere.

Mundu osoko gizon-emakumeek eta neska-mutilek jokatzen dute errugbian. 6 eta 60 urte bitarteko hiru milioi pertsona baino gehiagok maiztasunez parte hartzen du.

Jokorako abilezia eta eskakizun fisiko anitz behar direnez, aukera ematen die mota, tamaina eta gaitasun guztietako lagunek maila guztietan parte hartzeko.

Borroka eta iraunkortasuna

Baloia eskuratzeko borrokan egitea da errugbiaren gakoetako bat. Borroka horiek partidu osoan ematen dira, modu askotara:

- kontaktuan
 - joko orokorrean
 - uztartze geldoen, alboko sakeen eta erdiko sakeen bidez jokoa berrabiarazten denean.
- Borroka horiek orekatuta daude, eta, modu horretara, erakutsitako abileziak saritzen dira. Adibidez: jokoa mantentzeko abilezia nahikoa ez izateagatik albora atera behar izan duen taldeak ezin du alboko sakerik egin. Era berean, baloiak eskuz aurrera jaurtitzen edo pasatzen duen taldeak ezin du baloia arau-hauste horren ondoriozko uztartze geldoan sartu. Abantaila, beraz, baloia sartzen duen taldeak eduki behar du beti. Dena dela, orduan ere garrantzitsua da jokoaren alderdi horiek modu inpartzialean jokatzeari.
- Baloien jabetza duen taldearen helburua da baloia mantentzea eta aurkariari ukatzea, eta

haren trebetasunen bitartez, aurrera egitea eta puntuak lortzea. Horretan huts egiteak, beraz, esan nahi du baloiaren jabetzari uko egiten zaiola aurkarien mesedetan, baloia daukan taldeak dituen muga zein aurkariak defentsan dituzten trebezien ondorioz.

Borroka eta iraunkortasuna, irabaztea eta galtzea.

Talde baten xedea baloia jabetzan mantentzea den bitartean, haren aurkaria baloia eskuratzen saiatuko da. Horrek jokoaren jarraipenaren eta jabetzaren iraunkortasunaren arteko oreka mantentzen du.

Borroka eta iraunkortasunaren arteko oreka hori eraketa finkoei zein joko orokorrari dagokie.

LEGEAREN OINARRIAK

Hauek dira Jokoaren Legearen oinarriak:

Denentzako kirola

Legeei esker, gorpuz, abilezia, genero eta adin ezberdinak dituzten jokalariek beren gaitasunen arabera parte har dezakete, giro kontrolatu, lehiakor eta dibertigarrian. Errugbian jokatzeko duen orok Jokoaren Legeak guztiz ezagutu eta ulertu behar ditu.

Nortasuna mantentzea

Legeek errugbiaren berezitasunak mantenduko direla bermatzen dute uztartze geldoen, laxoen eta irekien eta alboko, erdiko eta berrabiarazteko sakeen bitartez. Halaber, hauek dira borrokarekin eta iraunkortasunarekin lotutako ezaugarri giltzarriak: atzeko pasea eta plakaketa erasotzailea.

Dibertsioa eta entretenimendua

Legeek ematen dute jokatzeko dibertigarria eta ikusteko entretenigarria den joko baterako markoa. Zenbaitetan helburu horiek bateraezinak direla badirudi ere, dibertsioa eta entretenimendua areagotzen dira jokalariei beren abileziak erakusteko aukera ematen baitiete. Legeak etengabe berrikusten dira, oreka zuzena lortzeko.

Aplikazioa

Jokalariek Legeak bete eta joko garbiaren oinarriak errespetatu behar dituzte nahitaez. Legeak aplikatzerakoan, jokoak Errugbiaren Oinarriak betetzen dituela bermatu behar da. Horretarako, arbitroak eta marrazainek inpartzialtasunez, koherentziaz eta zentzuz jokatu behar dute, eta mailarik gorenean jardun, jokia gidatzeko. Entrenatzaileek, kapitainek eta jokalariek, bestetik, partiduko ofizialen agintea errespetatu behar dute.

ZUZENTASUNA

Zuzentasuna funtsezkoa da errugbiaren egiturarako, eta zintzotasunaren eta joko garbiaren bidez erakusten da.

PASIOA

Errugbiaren jarraitzaileek jokoarekiko zaletasun bizia dute. Errugbiak gogoa, atxikipen emozionala eta errugbiaren familiarekiko kidetasun-sentimendua sortzen ditu

ELKARTASUNA

Errugbiak espiritu bateratua du, eta bizitza osoan irauten duten adiskideak, talde-lana eta leialtasuna dakartza berekin, ezberdintasun kulturalak, geografikoak eta erlijiosoak gaindituz.

DIZIPLINA

Diziplina jokoaren parte da, kantxa barruan nahiz kanpoan, eta errugbiaren legeak, arauak eta balio nagusiak betez islatzen da.

ERRESPETUA

Funtsezkoa da adiskideenganako, aurkarienganako, partiduko ofizialenganako eta jokoan parte hartzen dutenenganako errespetua edukitzea.

ONDORIOAK

Errugbia kirol estimatua da, gizon, emakume, mutil zein neskentzat. Talde-lana, ulermena, lankidetzeta eta atletenganako errespetua sustatzen ditu. Hasieratik errugbiaren oinarri izan dira parte hartzearen gozamenak, jokoak eskatzen dituen kemena eta abilezia, parte hartzen dugun guztion bizitza aberasten duen talde-kirol batekiko maitasuna eta jokoarekiko interes komun batek dakartzan betiereko lagunak.

Hain zuzen ere, errugbiaren ezaugarri fisiko eta atletiko sendo horiei esker, adiskidetasun hori partiduen aurretik eta ondoren mantentzen da. Joko-eremutik urrun testuinguru sozialetan talde aurkarietako jokalariek elkarrekiko konpainiarekin goatzeko tradizioa da jokoaren oinarria.

Errugbia aro profesionalean bete-betean sartu da, baina aisialdi-jokoaren espiritua eta tradizioak mantendu ditu. Kirolen tradiziozko ezaugarri asko desagertzen edo zalantzan jartzen ari diren garai honetan, errugbia merezimenduz harro dago, kirol-espiritua, jarrera etikoa eta joko garbia hein handian mantentzeko gaitasuna izan baitu. Espero dezagun agiri honek balio preziatu horiek sendotzen lagun dezala.

PARTIDUAREN AURRETIK

- 1. legea** - Zelaia
- 2. legea** - Baloia
- 3. legea** - Jokalari-kopurua - Taldea
- 4. legea** - Jokalarien arropa
- 5. legea** - Denbora
- 6. legea** - Partiduko ofizialak

- 1. legea** - Zelaia

(25. orriko irudia pdf dokumentuan)

Planoa

Entsegu baliogabearen marra
Alboko marra
Alboa
Entsegu-esparrua
Entsegu-esparruaren marra
Entsegu-marra
Entsegu-eremua
22 metroko marra
10 metroko marra
Kantxa-erdiko marra
22 metroko marra

(26. orriko irudiak pdf dokumentuan)

Joko-zelaia
Joko-eremua
Joko-perimetroa
Perimetro-area
Entsegu-eremua
22ak

DEFINIZIOAK

Zelaiak planoan agertzen den azalera osoa hartzen du. Honako hauek biltzen ditu:

Joko-zelaia entsegu-marren eta alboko marren arteko zatia da (planoan agertzen den bezala). Marra horiek ez dira joko-zelaiaren parte.

Joko-eremua joko-zelaiak eta entsegu-guneak eratzen dute (planoan agertzen den moduan). Alboko marrak, entsegu-esparruko marrak eta entsegu baliogabearen marrak joko-eremutik kanpo daude.

Joko-perimetroan daude joko-eremua eta hura inguratzen duen espazioa. Espazio horri perimetro-area deritzo, eta ahal bada, 5 metrokoa izango da gutxienez.

Entsegu-eremua entsegu-marrak eta entsegu baliogabearen marrak mugatutako zatia da; hau da, entsegu-esparruko marren artean dagon espazioa. Entsegu-marra barne hartzen du, baina ez entsegu baliogabearen edo entsegu-esparruaren marra.

“22ak” deritzo entsegu-marraren eta 22 metroko marraren arteko eremuari. 22 metroko marra barne hartzen du, baina ez entsegu-marra.

Planoa eta bertan agertzen diren hitz eta zenbaki guztiak Legeetan jasotzen dira.

1.1 JOKO PERIMETROAREN GAINALDEA

(a) **Betekizuna.** Gainaldeak jokatzeko segurua izan beharko du.

(b) **Gainalde-mota.** Soropila izan behar du, baina hareaz, lurrez, elurrez edo soropil artifizialez beteta egon daiteke ere. Partidua elurretan joka daiteke, elurra eta azpiko gainaldea jokorako seguruak badira betiere. Gainalde zurrunak debekatuta daude, hala nola zementua eta asfaltoa. Gainaldea soropil artifiziala bada, NEBren 22. araua bete beharko du.

1.2 JOKO PERIMETROAREN DIMENTSIOAK

(a) **Dimentsioak.** Zelaiak gehienez ere 100 metroko luzera izango du. Entsegu-eremu bakoitzak gehienez ere 22 metroko luzera izango du. Joko-eremuak gehienez ere 70 metroko zabalera izango du.

(b) Joko-eremuak adierazitako dimentsioak izan beharko ditu, ahal den heinean, luzeran zein zabaleran. Eremu guztiak angeluzuzenak izango dira.

(c) Entsegu-marratik entsegu baliogabearen marraraino, gutxienez 10 metroko tartea egon beharko du, ahal dela.

(d) Hauei dagokienez:

(i) Batasun bateko eta besteko helduen talde ordezkari nazionalaren edo bigarren talde ordezkari nazionalaren arteko partiduak; eta,

(ii) Errugbi-7 modalitateko nazioarteko partiduak. Adierazitako gehienezko neurriak bete

beharko dira, ahal den heinean, eta zelaia 94 metroko luzera, 68 metroko zabalera eta 6 metroko luzera duen entsegu-eremua eduki beharko ditu gutxienez. Gutxieneko edo gehieneko dimentsioak aldatu nahi dituzten Batasuneko NEBri dispensa eskatu beharko diote.

(e) Perimetro-eremuak gutxienez 5 metro eduki beharko ditu, ahal dela.

1.3 JOKO PERIMETROAREN MARRAK

(a) **Marra jarraituak**

Entsegu-baliogabearen eta entsegu-esparruaren marrak; entsegu-eremutik kanpo daude.

Entsegu-marrak; entsegu-eremuaren barruan daude, baina zelaitik kanpo.

22 metroko lerroak, entsegu-marrarekin paraleloan doan kantxa-erdiko entsegu-marren paraleloak dira. Azkenik, alboko marrak, zelaitik kanpo daudenak.

(b) **Marra etenak**

Marra jarraituak ez diren guztiak marra etenak dira, eta 5 metroko luzera dute.

Marra etenetan bi multzo daude. Kantxa-erdiko marratik 10 metrora daude, eta horren paraleloan doaz. 10 metroko marra eten deitzen zaie. 10 metroko marra etenek alboko marretatik 5 eta 15 metro artean dauden marra etenak gurutzatzen dituzte.

Alboko marratik 5 metrora dauden marra etenen artean, bi multzo daude, eta haiekin paraleloan doaz. Entsegu-marren paraleloan doazen 5 metroko marra etenetan hasten dira, eta 22 metroko bi marrak, 10 metroko bi marra etenak eta kantxa-erdiko marra gurutzatzen dituzte. 5 metroko marra eten deitzen zaie.

Alboko marratik 15 metrora dauden marra etenen artean, bi multzo daude, eta haiekin paraleloan doaz. Entsegu-marren paraleloan doazen 5 metroko marra etenetan hasten dira, eta 22 metroko bi marrak, 10 metroko bi marra etenak eta kantxa-erdiko marra gurutzatzen dituzte. 15 metroko marra eten deitzen zaie.

Entsegu-marra bakoitzetik 5 metrora, sei marra eten daude, eta horien paraleloan doaz.

Marra eten horietatik, biren erdiguneak alboko marretatik 5 metrora daude, eta beste birenak 15 metrora. Azken bi marra etenak entsegu-haga bakoitzaren aurrean daude, elkarren artean 5 metroko distantzia dagoelarik.

(c) **Erdigunea**

Kantxa-erdiko marran, 0,5 metroko luzera duen marra elkarzuta dago.

1.4 ENTSEGU HAGEN ETA LANGAREN DIMENTSIOAK

- (a) Bi entsegu-hagen artean 5,6 metroko tarte dago.
- (b) Langa bi entsegu-hagen artean egongo da, eta lurretik 3 metroko altueran.
- (c) Entsegu-hagek 3,4 metroko garaiera izan behar dute gutxienez.
- (d) Entsegu-hagetan babesgarriak jartzen direnean, entsegu-marratik barrubigunaren kanpo ertzeraino 300 mm-ko distantzia egon daiteke gehienez ere.

1.5 HAGAK BANDEREKIN

- (a) Banderaz hornitutako 14 haga daude, eta haga bakoitzak 1,2 metroko garaiera du gutxienez.
- (b) Banderadun hagek entsegu-esparruko marren eta entsegu-marren arteko elkargunean eta entsegu-esparruko marren eta entsegu baliogabearen marren arteko elkargunean egon beharko dute. Zortzi haga horiek entsegu-eremutik kanpo daude, eta ez dira joko-eremuaren parte.
- (c) Banderadun hagek 22 metroko marrarekin eta kantxa-erdiko marrarekin lerrokatuta egon beharko dira, 2 metrora alboko marratik kanpo eta joko-perimetroaren barruan.

1.6 ZELAIARI BURUZKO OBJEKZIOAK

- (a) Bi taldeetako batek objektu baten buruzko zelaia edo hura markatutako moduari buruz, arbitroari jakinarazi beharko dio partidua hasi aurretik.
- (b) Arbitroa arazoak konpontzen saiatuko da, baina ezingo dio partiduari hasiera eman zelaia parteren bat arriskutsua dela irizten bazaio.

(30. orriko irudia pdf dokumentuan)

Entsegu-hagak

3 metro langaren goialderaino

Gutxienezko garaiera:

3,4 metro

5,6 metro

2. legea - Baloia

2.1 FORMA

Baloiak obalatua izan behar du, eta lau hortzez eratuta egon.

2.2 DIMENTSIOAK

(31. orriko irudia pdf dokumentuan)

Luzera lerroan 280 - 300 milimetro

Elipsea (mutur batetik bestera) 740 - 770 milimetro

Zirkunferentzia (zabaletara) 580 - 620 milimetro

2.3 MATERIALAK

Larrua edo material sintetiko egokia. Trata daiteke urarekiko erresistentea eta eusteko errazagoa izan dadin.

2.4 PISUA

410 - 460 gramo.

2.5 AIREAREN PRESIOA PARTIDUAREN HASIERAN

65,71 - 68,75 kilopaskal edo 0,67 - 0,70 kilogramo zentimetro karratu bakoitzeko edo 9,5 - 10,0 libera hazbete karratu bakoitzeko.

2.6 BALOI OSAGARRIAK

Partiduan zehar baloi osagarriak erabil daitezke, baina talde batek ezin du abantailarik lortu edo lortzen saiatu baloi horiek erabiliz edo aldatuz.

2.7 BALOI TXIKIAGOAK

Tamaina ezberdineko baloiak erabil daitezke haurren arteko partiduetan.

3. legea - Jokalari-kopurua – Taldea

DEFINIZIOAK

Taldea. Taldeak hamabost jokalaria ditu partiduari hastean, baimendutako ordezkapenez eta/edo ordezkariez gain.

Ordezkapena. Jokalari batek min hartu duen taldekidea ordezkatzea.

Ordezkoa. Arrazoi taktikoengatik, taldekidea ordeztzen duen jokalaria.

3.1 JOKO EREMUAN EGON DAITEZKEEN JOKALARIAK GEHIENEZ ERE

Partiduan zehar talde bakoitzak gehienez ere hamabost jokalarik edukiko ditu joko-eremu barruan.

3.2 BAIMENDUTAKOAK BAINO JOKALARI GEHIAGO DITUEN TALDEA

Objekzioa: edozein unetan, partiduan zehar edo lehenago, talde batek arbitroari erreklamazioa egin diezaioke talde aurkariaren jokalarikopurua dela eta. Arbitroak, bere aldetik, talde batek gehiegizko jokalariek dituela ohartu bezain laster, talde horretako kapitainari jokalarikopurua murrizteko aginduko dio. Erreklamazioa egitean dagoen emaitza ez da aldatuko.

Zigorra: zigor-ostikoa jaurtitzea, joko berrabiarazi behar den tokian.

3.3 HAMABOST JOKALARI BAINO GUTXIAGO DAUDENEAN

Batasun batek partidua baimen ditzake hamabost jokalarik baino gutxiago dituzten taldeen artean. Kasu horretan, Jokoaren Lege guztiak aplikatuko dira; baina talde bakoitzak gutxienez bost jokalarik eduki beharko ditu uztartze geldoan une oro.

Salbuespena: errugbi-7 modalitateko taldeen arteko partidua. Partidu horietan, zazpinakako partiduen lege-aldaketak aplikatzen dira.

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Nazioarteko partiduetan, Batasun batek zazpi ordezkot izenda ditzake guztira.

Beste partidua batzuen kasuan, partiduen eskumena duen Batasunak erabakiko du zenbat ordezkot/ordezko egon daitezkeen. Hala ere, zazpi ordezkot izenda daitezke gehienez ere (3.14. Legearen arabera zortzi izan daitezke).

Talde batek lehen lerroko bi jokalarik ordezkot ditzake gehienez ere (3.14. Legearen arabera hiru izan daitezke), eta bost gehienez ere, beste jokalarien kasuan. Baloia jokotik at dagoenean bakarrik egin daitezke ordezkotak, arbitroaren baimenarekin betiere.

3.5 LEHEN LERRORAKO ONDO ENTRENATUTAKO ETA TREBATUTAKO JOKALARIAK

(a) Ondorengo taulak adierazten du zenbat jokalarik trebatu eta entrenatu izendatu behar diren lehen lerroan, jokalarikopurua esleitzean.

Jokalari-kopurua	Prestakuntza eta esperientzia egokia duten jokalaria-kopurua
15 edo gutxiago	Lehen lerroan joka dezaketen hiru jokalaria
16,17 edo 18	Lehen lerroan joka dezaketen lau jokalaria
19, 20, 21 edo 22	Lehen lerroan joka dezaketen bost jokalaria
(3.14. legea - Batasunek aldaketa zehatzak egitea) 22 edo 23	Lehen lerroan joka dezaketen sei jokalaria

(b) Lehen lerroko jokalariek eta ordezkoez ondo entrenatuta eta trebatuta egon beharko dute.

(c) Talde batek 19, 20, 21 edo 22 jokalaria izendatzen dituenean, lehen lerroan jokatzeko prestakuntza nahikoa duten bost jokalaria eduki behar ditu, jaurtitzaila edo harroina aldatu behar izanez gero taldeak modu seguruan jokatzen jarrai dezan, uztartzeak oposizioarekin egitean.

(d) Lehen lerroko jokalaria bat ordezteko, partidua jokatzen hasi ziren jokalaria edo izendatutako ordezkoak erabiliko dira, behar besteko entrenamendua eta esperientzia badute, betiere.

3.6 JOKO ZIKINAGATIK KALERATZEA

Joko zikinagatik kaleratu den jokalaria ez da ordeztuko. Ikus 3.13. Legea, Lege honen salbuespenak ezagutzeko.

3.7 ERABAT ORDEZKATZEA

Min hartu duen jokalaria erabat ordezkatu daiteke. Erabat ordezkatu den jokalaria ezingo du partidura itzuli. Min hartu duen jokalaria baloia jokotik at dagoenean ordezkatzeko da, arbitroaren baimenarekin betiere.

3.8 BEHIN BETIKO ORDEZKATZEKO ERABAKIA

(a) Talde ordezkari nazional batek jokatzen duenean, min hartu duen jokalaria kasu batean bakarrik ordezkatu daiteke, hots, medikuaren iritziz partidua jokatzen jarrai dezala zuhurtziagabekoa denean.

(b) Bestelako partiduetan, Batasunak baimen esplizitua ematen badu, min hartu duen jokalaria medikuntza-adituak hala aholkatzen duenean ordezkatu daiteke. Aditurik ezean, jokalaria arbitroaren adostasunarekin ordezkatu daiteke.

3.9 ARBITROAK AHALMENA DU JOKALARI LESIONATU BATI PARTIDUA JOKATZEN JARRAITZEA GALARAZTEKO

Arbitroak erabakitzen badu –medikuaren edo medikuntza-adituaren aholkuarekin edo gabe– jokalaria batek duen lesioarengatik jokatzeari utzi beharko liokeela, joko-eremua utz dezala agin diezaioke. Era berean, arbitroak jokalaria lesionatu bati zelaia uzteko agin diezaioke, azter dezaten.

3.10 DENBORA BATEZ ORDEZKATZEA

(a) Jokalari batek kontrolik gabeko jarioa duen zauri odoltsua duenean, denbora batez ordezkatu daiteke. Lesionatutako jokalaria zelaia itzul daiteke odol-jarioa kontrolatu eta/edo estali bezain laster. Denbora batez ordezkatzutako jokalaria ezin badu 15 minuturen buruan itzuli (denbora erreala), ordezkapena erabatekoa izango da eta ordezkatzutako jokalaria ezingo du zelaia itzuli.

(b) Nazioarteko partiduetan, partiduen eguneko medikuak erabakiko du zauria odoltsua den eta jokalaria denbora batez ordezkatu behar den.

(c) Zauri odoltsuak ez diren bestelako ebaki txikiak eta urradurak bestelako joko-etendaldietan artatu behar dira.

(d) Denbora baterako ordezkoak min hartzen badu, jokalaria hori ere ordezkatu daiteke.

(r) Aldi baterako ordezkoa joko zikinagatik kaleratua izaten bada, ordezkatzutako jokalaria

ezingo du zelaira bueltatu.

(f) Aldi baterako ordezkioak ohartarazpenik eta zigorrrik jasotzen badu, ordezkututako jokalaria ezingo du zelaira itzuli zigor-denbora amaitu arte.

3.11 PARTIDURA ITZULI NAHI DUEN JOKALARIA

(a) Zauri irekia edo odoltsua duen jokalaria joko-eremua utzi behar du. Jokalaria ezin du zelaira bueltatu odola kontrolatu eta zauria estali arte.

(b) Lesioagatik edo beste arrazoi batengatik partidua uzten duen jokalaria ezin du partidura bueltatu arbitroak baimendu arte. Arbitroak ezin dio jokalariai partidura bueltatzen utzi baloia jokitik at egon arte.

(c) Jokalaria bat arbitroaren baimenik gabe itzultzen bada partidura edo ordezkioa arbitroaren baimenik gabe jokatzen hasi eta arbitroak interpretatzen badu jokalaria horren asmoa bere taldeari mesede egitea edo aurkako taldeari traba egitea zela, arbitroak jarrera txarragatik zigortuko du.

Zigorra: zigor-ostikoa jaurtitzea joko berrabiarazi behar den tokian.

3.12 PARTIDURA BUELTATZEN DIREN JOKALARI ORDEZKATUAK

(a) Ordezkututako jokalaria ezin du partidura itzuli, ezta min hartu duen jokalaria bat ordezteko ere.

1. **salbuespena:** ordezkututako jokalaria zauri irekia edo odoltsua duen beste jokalaria bat ordezkatzeko.

2. **salbuespena:** ordezkututako jokalaria min hartu duen edo aldi baterako zigortua edo kaleratua izan den lehen lerroko jokalaria bat ordezkatzeko, arbitroak oposizioarik gabeko uztartze geldoa agindu badu lehen lerroko jokalariai zelaia utzarazi dion egoera gertatu eta taldeak baimendutako ordezkapen guztiak erabili aurretik.

(b) Oposizioarik gabeko uztartze geldoak agindu badira eta lehen lerroko jokalaria batek min hartu eta ordezkatu izateko premia badu, lehen lerroko jokalaria batek ordezkatu beharko du. Lehen lerroko jokalaria librerik ez badago, lehen lerrokoa ez den beste batek ordezkatzeko.

3.13 LEHEN LERROKO JOKALARIA KALERATZEA EDO ALDI BATERAKO ZIGORTZEA

(a) Lehen lerroko jokalaria bat kaleratzen dutenean edo lehen lerroko jokalaria bat zigortuta dagoen denbora-bitartean, talde izendatuan lehen lerroko beste jokalaririk ez badago, oposiziorik gabeko uztartze geldoak egingo dira. Arbitroak ez du lehen lerroko ordezkioak egokiak direnik edo eskuragarri daudenik erabakitzeke erantzukizunik, taldeak egin behar baitu hori.

(b) Lehen lerroko jokalaria bat kaleratzen dutenean edo lehen lerroko jokalaria bat zigortuta dagoen denbora-bitartean, arbitroak, hurrengo uztartze geldoa ematen duenean, jokalaria horren kapitainari galdetuko dio taldeak ondo entrenatutako beste jokalaririk duen lehen lerroan jokatzeko. Jokalaririk ez balu, kapitainak bere taldeko jokalaria bat hautatuko du. Jokalariak zelaia utziko du, eta taldearen ordezkapenen artean, ondo entrenatutako lehen lerroko jokalaria bat sartuko da haren ordeiz. Kapitainak hurrengo uztartze geldoa baino lehen egin dezake hori, edo lehen lerroko beste jokalaria batekin probatu ondoren.

(c) Aldi baterako zigor-denbora amaitzen denean eta lehen lerroko jokalaria zelaia itzultzen denean, lehen lerroko ordezkio jokalariai zelaia utziko du, eta aldi baterako zigor-denboraz zelaia utzi duen jokalaria hautatuak partidura itzultzeko aukera izango du.

(d) Gainera, kaleratzeengatik edo lesioengatik talde batek ondo entrenatutako lehen lerroko jokalaria nahikorik ez badu, partidua oposiziorik gabeko uztartze geldoekin jarraituko du aurrera.

(e) Arbitroak partiduan zehar oposiziorik gabeko uztartze geldoak agintzen baditu talde batek legea betetzeko lehen lerroko jokalaria entrenatu eta trebatu nahikorik ez duelako, arbitroak horren berri emango dio partidua antolatzaileari.

(f) Talde batek partidua hasi aurretik ondo entrenatutako lehen lerroko jokalaririk ez badu eta horren ondorioz oposiziozko uztartze geldorik jokatu ezin bada, arbitroak oposiziorik gabeko uztartze geldoak aginduko ditu. Arbitroak horren berri emango dio partidua antolatzaileari.

(g) Partidua antolatzaileak haren lehiaketa-araudian ezar dezake ezin dela partidua hasi, partidua hasi aurretik behar bezala entrenatutako eta trebatutako jokalariai eskuragarri ez badaude.

3.14 BATASUNEK ALDAKETA ZEHATZAK EGITEA

(a) Batasun batek ondoz ondoko ordezkapenak ezar ditzake jokoaren maila jakinetan, haren jurisdikzioaren barruan. Gehienez ere hamabi ordezkapen egin daitezke.

Partidua eskumena duen batasunaren erantzukizuna da ondoz ondoko ordezkapenak administratzea eta arautzea.

(b) Bi batasunetako edo gehiagotako taldeen artean partidua edo lehiaketa jokatzenean, batasunak edo batasunek 3.4 legea alda dezakete nazioartekoak ez diren partiduetan, (c) eta/edo (d) ataletan adierazitakoari jarraiki.

(c) 22 edo 23 jokalaria izendatzen direnean, talde batek jaurtitzaila eta ezker-harrobi postuan jokatzeko lehen lerroko jokalaria entrenatu eta trebatu nahikoa eduki beharko ditu, lehen lerroko edozein postu aldatu behar denean taldeak oposiziozko uztartze geldoak modu seguruan joka ditzakeela bermatzeko.

(d) Xedapen bat gehi daiteke honakoa adieraziz: arrazoiren batengatik entrenatutako eta trebatutako lehen lerroko ordezkariak ez egotearen ondorioz oposizioz gabeko uztartze geldoak ematen direnean, taldeak ezingo du joko-eremua uztearen ondorioz oposizioz gabeko uztartze geldoak erabili behar izatea eragin duen jokalaria ordezkatu.

4. legea - Jokalarien arropa

DEFINIZIOAK

Jokalariak jantzita daramaten guztiak osatzen du **arropa**.

Jokalari batek elastikoa, galtza motzak, barruko arropa, galtzerdiak eta botinak daramatza.

NEBren arauetan, arroparentzako eta tapoientzako baimendutako zehaztapenei buruzko informazio xehatua aurki daiteke.

(12. araua).

4.1 ARROPAREN ELEMENTU OSAGARRIAK

(a) Jokalari batek babesleak erabil ditzake, material elastikoekin egindakoak edo konprimi daitezkeenak, eta garbigarriak izan behar dira.

(b) Jokalariak NEBren zehaztapenak (12. araua) betetzen dituzten zango-babesak erabil ditzakete.

(c) Jokalariak orkatila-babesak erabil ditzakete galtzerdien azpitik. Ezin dira berna-hezuraren herenetik gora iritsi, eta zorrotzak badira, ezingo dute metalikoak izan.

(b) Jokalariak NEBren zehaztapenak (12. araua) betetzen dituzten mitoiak (hatzik gabeko eskularruak) erabil ditzakete.

(e) Jokalariak NEBren onarpen-zigilua (12. araua) daramaten sorbalda-babesak erabil ditzakete.

(f) Jokalariak aho- edo hortz-babeslea erabil dezakete.

(e) Jokalariak NEBren onarpen-zigilua (12. araua) daraman kaskoa erabil dezakete.

(h) Jokalariak lesioa estaltzeko edo babesteko hesgailuak erabil ditzakete.

(i) Jokalariak zinta mehea edo antzeko beste materialak erabil ditzakete babesteko eta/edo lesioa eragozteko.

4.2 EMAKUMEENTZAKO ELEMENTU OSAGARRIAK ETA BEREZIAK

Aurretik adierazitako elementuez gain, emakumeek NEBren onarpen-zigilua (12. araua) daramaten bular-babesleak erabil ditzakete.

4.3 TAPOIAK

(a) Jokalarien botinen tapoiek NEBren zehaztapenak bete behar dituzte. (12. araua).

(b) Tapoi anitzeko goma moldekatuz egindako zolak erabil daitezke, ertz zorrotzak edo irtenak ez badituzte betiere.

4.4 DEBEKATUTAKO ELEMENTUAK

(a) Ezin da odolez zikindutako elementurik erabili.

(b) Ezin da elementu zorrotzik edo arraspatzen duenik erabili.

(c) Ezin da Legeak baimendu gabeko belarriak, klipak, eraztunak, bandak, kremaileak, torlojuak, bernoak edo material zurrunak edo irtenak dituen elementurik erabili.

(d) Ezin da bitxirik (eraztunak, adibidez) eraman.

(e) Ezin da eskularrurik erabili.

(f) Ezin da barrubiguna josita daramaten galtza motzik erabili.

(g) Ezin da arropa horren kasuan NEBk ezarritako zehaztapenetara (12. araua) egokitzen ez den beste elementurik erabili.

(h) Ezin da arbitroaren ustez beste jokalaria bati min eman diezaiokeen elementurik erabil, Legeak normalean onartzen badu ere.

(i) Ezin da tapoi bakarra eduki botinaren puntan.

(j) Ezin da komunikazio-gailurik erabili jantzietan edo gorputzari itsatsita.

(k) Ezin da jantzietan elementu osagarriak erabili baldin eta NEBren 12. araua betetzen ez badute.

4.5 JOKALARIEN JANTZIAK IKUSKATZEA

(a) Partidu-antolatzailearen eskumenaren pean izendatutako arbitroak edo marrazainek jokalarien jantziak eta tapoia ikuskatu beharko dituzte, Lege hau betetzen dela ziurtatzeko.

(b) Arbitroak edozein unetan, partiduaren aurretik edo partiduan zehar, erabaki dezake jokolariaren jantzien parte bat arriskutsua edo legez kontrakoa dela. Arbitroak erabakitzen badu arriskutsua edo legez kontrakoa dela, jokalaria kentzeko aginduko dio. Jokalaria ez du jokatuko jantzien parte hori kendu arte.

(c) Partiduaren aurreko ikuskapenean arbitroak edo marrazainak jokalaria bati jakinarazten

4.6 BESTELAKO ARROPA

Arbitroak ez die jokalariei joko-eremutik irteten utzi behar jantzien elementuak aldatzeko, odolez zikinduta ez badaude.

Jokalarien jantziekin lotutako xedapenei buruzko informazio gehiagorako, ikus NEBren 12. araua esteka honetan:

<http://www.irbplayerwelfare.com/reg12>

5. legea - Denbora

5.1 PARTIDUAREN IRAUPENA

Partiduak 80 minutu iraungo ditu gehienez ere, eta luzapen-denbora, denbora osagarriak eta beste edozein xedapen berezi gehituko zaizkio. Partidua bi denboratan jokatzeko da, eta joko-denbora bakoitza berrogei minutukoa da gehienez ere.

5.2 DENBORA TARTEA

Taldeek tokiz aldatzen dute lehenengo denbora amaitzean. Denbora batetik bestera, 15 minutuko tarte egongo da gehienez ere. Partiduaren antolatzaileak, Batasunak edo partiduaren eskumena duen erakundeak erabakitzen du tartearen iraupena. Tarte horretan, taldeek, arbitroak eta marrazainek joko-perimetra utz dezakete.

5.3 DENBORA KONTROLATZEA

Arbitroak denbora kontrolatzen du, baina marrazain bati edo biei eta/edo denbora-kontrolatzaile ofizialari eskuorde diezaieke zeregin hori. Kasu horretan, arbitroak adieraziko du denbora eten edo denbora deskontatu behar dela. Denbora ofiziala kontrolatzeko pertsonarik ez duten partiduetan arbitroak denborari buruzko zalantzak marrazain bati edo biei kontsulta diezazkieke, eta baita beste pertsona batzuei ere, marrazainek lagun ezin badiezaioke, betiere.

5.4 LUZAPEN DENBORA

Luzapen-denbora eman daiteke arrazoi hauengatik:

(a) **Lesioa.** Arbitroak gehienez ere minutu batez eten dezake jokoa, min hartu duen jokalaria artatzeko, edo baimendutako beste edozein berandutzerengatik.

Arbitroak jokoarekin jarraitzeko baimena eman dezake medikuntza-adituak joko-eremuan min hartu duen jokalaria aztertzen duen bitartean, edo jokalaria alboko marrara gertura daiteke, arreta jasotzeko.

Jokalari batek lesio larria jasaten badu eta horren ondorioz zelaia utzi behar badu, arbitroak behar den denbora eman dezake min hartu duen jokalaria zelaitik erretiratzeko.

(b) **Jokalari batek jantziak aldatzea.** Baloia jokotik at dagoenean, arbitroak denbora emango dio jokalaria bati hondatutako elastikoa, galtza motzak edo botinak aldatzeko edo konpontzeko. Jokalariari denbora emango zaio botinen lokarriak lotzeko.

(c) **Jokalariak ordezkatzea.** Jokalaria ordezkatzeko denbora emango da.

(d) **Arbitroak arbitro laguntzaileei edo beste ofizialei kontsulta egitea.** Arbitroaren eta arbitro laguntzaileen edo beste ofizialen artean kontsultak egiteko denbora emango da.

5.5 GALDUTAKO DENBORA BERRESKURATZEA

Luzapen-denbora jokatzeko ari den partidu-zatiari gehituko zaio.

5.6 DENBORA OSAGARRIAK

Partidu batek laurogei minututik gorako iraupena izan dezake, baldin eta partiduen antolatzaileak kanporaketa-txapelketetan berdinketaz amaitu diren partiduetan denbora osagarriak jokatzeko baimena eman badu.

5.7 DENBORARI BURUZKO BESTE XEDAPEN BATZUK

(a) Nazioarteko partiduek laurogei minutu iraungo dute beti, luzapen-denboraz aparte.

(b) Nazioartekoak ez diren partiduen kasuan, Batasunak berak erabaki dezake partiduen iraupena.

(c) Batasunak partiduen iraupena zehazten ez badu, taldeek ados dezakete. Adostasun batera iristen ez badira, arbitroak erabakiko du.

(d) Arbitroak partidua edozein unetan amaitzeko eskumena du, jokatzeko jarraitzea arriskutsua dela baderitza.

(e) Denbora beteta baloia ez badago jokotik at edo emandako uztartze geldoa edo alboko sakea osatu ez bada, arbitroak jokoarekin jarraitzen utziko du baloia berriro jokotik at geratu arte. Baloia jokotik at dago, arbitroak uztartze geldoa, alboko sakea, arau-hausterik egin ez duen ekipoarentzako aukera bat edo 22 metrotik sakea eman behar izan duenean edo entsegua gauzatu edo zigor-ostiko batez entsegua egin ostean.

Uztartze geldoa berriro egin behar bada, uztartzea burutu gabe geratu da. Denbora bete ostean marka, ostiko librea edo zigor-ostikoa ematen bada, arbitroak jokoarekin jarraitzen utziko du.

(f) Entsegua markatu ostean denbora bete bada, arbitroak entsegua gauzatzen utziko du.

(g) Klima beroegia eta/edo hezeegia denean, arbitroak atsedenaldi bat egin dezake denbora bakoitzean, jokalaria hidrata daitezen.

Hidratatzeko atsedenaldia minutu batekoa izango da gehienez ere. Denbora bakoitzaren amaierari gehituko zaio kendutako denbora hori. Hidratatzeko atsedenaldia puntuak lortu ostean egingo da normalean, edo baloia kanta-erdiko marritik gertu joko kanpo dagoenean.

6. legea - Partiduko ofizialak

DEFINIZIOAK

Partiduko ofizialek kontrolatuko dute partidu bakoitza. Horiek dira arbitroa eta bi marrazainak edo arbitro laguntzaileak. Partiduaren antolatzaileek hala baimenduz gero, **pertsona osagarriak** sar daitezke: ordezeko arbitroa eta/edo ordezeko arbitro laguntzailea, arbitroari erabakiak hartzen laguntzeko gailu teknologikoak erabiltzen dituen ofiziala, denbora-kontrolatzailea, partiduko medikua, taldeetako medikuak, jokariak ez diren taldekideak eta baloi-jasotzaileak.

Partiduaren antolatzaileak edo partiduan parte hartzen duen talde batek izenda dezake marrazaina, eta hark adieraziko ditu albokoa, entsegu-esparrua eta hagetara egindako jaurtiketak arrakasta izan duen.

Partiduaren antolatzaileak arbitro laguntzailea izenda dezake, eta hark adieraziko ditu albokoa, entsegu-esparrua, hagetara egindako jaurtiketak arrakasta izan duen eta joko zikinik egon den. Arbitro laguntzaileak dagozkion zereginak betetzen lagunduko dio arbitroari, hark agindutako moduan.

6.A ARBITROA

PARTIDUAREN AURRETIK

6.A.1 ARBITROA IZENDATZEA

Partiduaren antolatzaileak izendatuko du arbitroa. Arbitrorik izendatu ez bada, bi taldeek arbitro bat izenda dezakete, biek hala adostuta. Ados jartzen ez badira, tokiko taldeak izendatuko du arbitroa.

6.A.2 ARBITROA ALDATZEA

Arbitroak partidua amaitu ezin badu, arbitroa ordezkatzeko pertsona bat izendatuko da, partiduen antolatzailearen jarraibideak betez. Partiduaren antolatzaileak jarraibiderik eman ez badu, arbitroak izendatuko du bere ordezkaria. Arbitroak ezin badu egin, tokiko taldeak izendatuko du.

6.A.3 ARBITROAREN ZEREGINAK PARTIDUAREN AURRETIK

(a) Zozketa. Arbitroak zozketa antolatzen du. Kapitainetako batek moneta jaurtitzen du, eta beste kapitainak aukeratzen du, zozketa nork irabazi duen ikusteko. Zozketaren irabazleak erabakiko du kantxa-erditik edo albotik atera nahi duen. Zozketaren irabazleak albotik ateratzea erabakitzen badu, aurkariak kantxa-erditik atera beharko du, eta alderantziz.

PARTIDUAN ZEHAR

6.A.4 ARBITROAREN ZEREGINAK JOKO PERIMETROAN

(a) Arbitroak da gertakarien eta Legearen epaile bakarra partiduan zehar. Arbitroak jokoaren lege guztiak inpartzialki aplikatu behar ditu, partidu bakoitzean.

(b) Arbitroak kontrolatzen du denbora.

(c) Arbitroak zenbatzen du emaitza.

(d) Arbitroak ematen die baimena jokalariei joko-eremua uzteko.

(e) Arbitroak ematen die baimena ordezkoei joko-eremura sartzeko.

(f) Arbitroak ematen die baimena taldeei edo medikuntza-adituei edo haien laguntzaileei joko-eremura sartzeko, Legeak baimentzen duen moduan eta denboran.

(g) Arbitroak ematen die baimena entrenatzaileei denbora-tartean joko-eremura sar daitezen beren taldeei laguntzeko.

6.A.5 ERABAKIA ALDATZEA

Arbitroak erabakia alda dezake, marrazainak albokoa adierazteko bandera altxatu duenean.

Arbitroak erabakia alda dezake arbitro laguntzaileak albokoa edo joko zikina adierazteko bandera altxatu duenean.

6.A.6 BESTE PERTSONA BATZUEI KONTSULTA EGITEA

(a) Arbitroak bere zereginei, joko zikinaren Legeari eta denbora-kontrolari buruzko kontsultak egin diezazkioke arbitro laguntzaileari, eta laguntza eska dezake haren zereginen beste aspektu batzuren gainean, jokoaren kanpokoak erabakitzea barne.

(b) Partiduaren antolatzaileak gailu teknologikoak erabiltzen dituen ofiziala izenda dezake. Arbitroak entsegu-esparruan entsegua markatu dela edo baliogabea dela erabaki aurretik, ofizial horri kontsulta diezaioke, zalantzarik badu.

Arbitroak entsegu-esparruan joko zikinik egon ez dela ziurtatu ezin badu, ofizial horri kontsulta diezaioke entsegu-esparruan entsegua markatu dela edo baliogabea dela erabaki aurretik.

Ofizialari kontsulta diezaioke jaurtiketa hagetara egin behar den edo ez zehazteko. Arbitroak edo arbitro laguntzaileek zalantzarik badute ofizialari kontsulta diezaioke jokalaria alboan zegoen edo ez, entsegua markatzeko baloia pausatzen ari zenean. Arbitroak edo arbitro laguntzaileek zalantzarik badute ofizialari kontsulta diezaioke puntuak markatzeko aukerarik zegoen ala ez, entsegu-esparruari eta entsegu balio gabeari buruz erabakitzerakoan.

(c) Partiduaren antolatzaileak denbora-kontrolatzailea izenda dezake denbora bakoitzaren amaiera adierazteko.

(d) Arbitroak ezingo dio beste inori kontsultarik egin.

6.A.7 ARBITROAREN TXILIBITUA

(a) Arbitroak txilibitua jo behar du partiduaren denbora bakoitzari hasiera eta amaiera emateko.

(b) Arbitroak txilibitua jo eta jokoa eten dezake edozein unetan.

(c) Arbitroak txilibitua jo behar du puntu bat markatu dela edo entsegu balio gabea dela adierazteko.

(d) Arbitroak txilibitua jo behar du arau-hauste batengatik edo joko zikinagatik jokoa eteteko. Arbitroak arau-hausleari kargu hartzen badio edo hura kaleratzen badu, txilibitua jo behar du berriz zigor-ostikoa edo zigor-entsegua ematean.

(e) Arbitroak txilibitua jo behar du baloia jokoan kanpo dagoenean, jokoarekin jarraitzea ezinezkoa denean edo zigorra ezartzea erabakitzen duenean.

(f) Arbitroak txilibitua jo behar du jokoarekin jarraitzea arriskutsua izan daitekeenean edo jokalaria batek seguruenik lesio larria jasan duenean.

6.A.8 ARBITROA ETA LESIOAK

Jokalaria batek min hartu eta arbitroak jokoa geratzen badu, jokoa uztartze geldo bidez berrabiaraziko da, arau-hausterik ez bazegoen edo baloia jokoa bazegoan. Baloia jabetza zeukan azkeneko taldeak sartuko du. Bietako inork ez bazuen baloia jabetza, talde erasotzaileak sartuko du.

6.A.9 BALOIAK ARBITROA UKITZEN DU

(a) Baloia edo hura daraman jokalaria arbitroa ukitzen badu eta talde bietako inork ez badu abantailarik lortzen, jokoa aurrera jarraituko du. Taldeetako batek zelaian abantailarik lortzen badu, arbitroak uztartze geldoa aginduko du eta baloia jokatu zuen azkeneko taldeak sartuko du.

(b) Taldeetako batek entsegu-eremuan abantailarik lortzen badu eta baloia jokalaria erasotzaile batek badauka, arbitroak entsegua emango du kontaktua gertatu zen tokian.

(b) Taldeetako batek entsegu-eremuan abantailarik lortzen badu eta baloia jokalaria defendatzaile batek badauka, arbitroak entsegu baliogabea emango du kontaktua gertatu zen tokian.

6.A.10 JOKALARIA EZ DEN BESTE BATEK ENTSEGU EREMUAN BALOIA UKITZEA

Arbitroak epaituko du zer gertatuko litzatekeen horren ostean, eta entsegua edo entsegu baliogabea emango du baloia ukitua izan zen tokian.

PARTIDUAREN OSTEAN

6.A.11 EMAITZA

Arbitroak emaitzaren berri emango die taldeei eta partiduaren antolatzaileari.

6.A.12 KALERATUTAKO JOKALARIA

Jokalariren bat kaleratua izan bada, arbitroak partiduaren antolatzaileari joko zikinaren arau-hausteari buruzko txostena emango dio ahal bezain laster.

6.B MARRAZAINAK ETA ARBITRO LAGUNTZAILEAK

PARTIDUAREN AURRETIK

6.B.1 MARRAZAINAK ETA ARBITRO LAGUNTZAILEAK IZENDATZEA

Alboko bi epaile edo arbitro laguntzaile daude partidu bakoitzean. Talde bakoitzak marrazain bana jarriko du, partiduaren antolatzaileak aurretiaz izendatu edo baimendu ez baditu.

6.B.2 MARRAZAINA EDO ARBITRO LAGUNTZAILEA ORDEZKATZEA

Partiduaren antolatzaileak pertsona bat izenda dezake arbitroaren, marrazainen edo arbitro laguntzaileen ordez jarduteko. Pertsona horri ordezkoko marrazain edo arbitro laguntzaile deritzo, eta perimetro-eremuan egongo da.

6.B.3 MARRAZAINEN ETA ARBITRO LAGUNTZAILEEN GAINENKO AHALMENA

Arbitroak bi marrazainen edo arbitro laguntzaileen gainenکو ahalmena du. Arbitroak jarraibideak eman diezazkieke beren zereginei buruz, eta haien erabakiak atzera bota ditzake. Marrazainak zuzen jarduten ez badu, arbitroak alda dezatela eska dezake. Arbitroaren ustez marrazainak jarrera txarra izan badu, ahalmena du hura kaleratzeko. Kasu horretan, partiduen antolatzaileari txostena bidaliko dio.

PARTIDUAN ZEHAR

6.B.4 MARRAZAINEK EDO ARBITROEK NON EGON BEHAR DUTEN

LAGUNTZAILEAK

(a) Zelaiaren alde bakoitzean marrazaina edo arbitro laguntzailea egongo da. Marrazainak edo arbitro laguntzaileak alboetan egongo dira, punpa lasterreko ostiko bat epaitu behar dutenean izan ezik. Punpa lasterreko ostiko bat epaitu behar badute, marrazainak edo arbitro laguntzaileak entsegu-esparruan jartzen dira, entsegu-hagen atzean.

(b) Arbitro laguntzailea joko-eremura sar daiteke arbitroari joko arriskutsua edo jarrera txarra egon dela jakinarazteko. Arbitro laguntzaileak hurrengo joko-etenealdian bakarrik egin dezake hori.

6.B.5 MARRAZAINAREN EDO ARBITRO LAGUNTZAILEAREN SEINALEAK

(a) Marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera bat edo antzeko zerbait eramango du erabakien berri emateko.

(b) **Hagetarako jaurtiketa baten emaitza adieraztea.** Entsegua gauzatu denean edo zigor-ostiko bat eman denean, marrazainek edo arbitro laguntzaileek arbitroari lagundu behar diote, eta ostikoaren emaitza adierazi. Marrazain edo arbitro laguntzaile bakoitza entsegu-haga baten edo haren atzean egongo da. Baloia langa-gainetik eta hagen artean pasatzen bada, marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera altxatuko du entsegua adierazteko.

(c) **Albokoa adieraztea.** Baloia edo baloiduna albora atara denean, marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera jasota eduki beharko du. Marrazaina edo arbitro laguntzailea baloia jaurti behar den tokian geratuko da, eta jaurtiketa nork egin behar duen adieraziko du. Gainera, baloia edo baloiduna entsegu-esparrura ateratzen denean, marrazainak edo arbitro laguntzaileak adierazi behar du.

(51. orriko irudiak pdf dokumentuan)

Hagetara jaurtiketa arrakastatsua egitea

Albokoa eta jaurtiketa egin duen taldea adieraztea

(d) **Bandera noiz jaitsi behar den.** Baloia jaurti ostean, marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera jaitsi behar du, salbuespen hauekin:

1. **salbuespena:** jaurtiketa egin duen jokalaria oin bat zelaian jartzen badu, marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera jasota edukiko du.

2. **salbuespena:** behar ez zen taldeak egiten badu jaurtiketa, marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera jasota edukiko du.

3. **salbuespena:** jaurtiketa azkar batean albora irten den baloia beste baloi batek ordezkatzan badu edo albora irten ostean jaurtiketa azkarra egin duen jokalaria ez den beste batek ukitzen badu, marrazainak edo arbitro laguntzaileak bandera jasota edukiko du.

(e) **Arbitroari dagokio**, eta ez marrazainari edo arbitro laguntzaileari, baloia dagokion tokitik jaurti den erabakitzea.

(f) **Joko zikina adieraztea.** Arbitro laguntzaileak joko zikina edo jarrera txarra ikusi duela adierazteko, bandera horizontalean altxatuko du, alboko marrarekiko elkarzut eta zelaira seinalatuz.

(52. orriko irudia pdf dokumentuan)

Joko zikina adieraztea

6.B.6 JOKO ZIKINA ADIERAZI ONDOREN

Partiduaren antolatzaileak arbitro laguntzaileari joko zikina adierazteko ahalmena eman diezaioke. Arbitro laguntzaileak joko zikina adierazten badu, arbitro laguntzaileak alboan egon behar du eta gainontzeko zereginak betetzen jarraitu, hurrengo joko-etenaldira arte. Behin arbitroak aginduta, arbitro laguntzailea zelaian sar daiteke arbitroari gertakariaren berri emateko. Gero, arbitroak erabakiko du zer egin. Zigorrak joko zikinari buruzko 10. legeari jarraiki emango dira.

PARTIDUAREN OSTEAN

6.B.7 KALERATUTAKO JOKALARIAK

Arbitro laguntzaileak hala adierazi ostean jokalaria bat kaleratua izaten bada, arbitro laguntzaileak idatzizko txostena bidaliko dio arbitroari gertatu denaren berri emanaz, partidua amaitu eta berehala. Txosten hori partiduaren antolatzaileari ere emango zaio.

6.C PERTSONA OSAGARRIAK

6.C.1 ORDEZKO MARRAZAINA EDO ARBITRO LAGUNTZAILEA

Ordezko marrazaina edo arbitro laguntzailea izendatzen denean, arbitroak ordezkoko marrazainari edo ordezkoko arbitro laguntzaileari ordezkapenak egiteko ahalmena eskuorde diezaieke.

6.C.2 JOKO EREMUAN SAR DAITEZKEENAK

Partiduen medikua eta jokariak ez diren taldekideak joko-eremura sar daitezke arbitroak horretarako baimena ematen dienean.

6.C.3 JOKO EREMURA SARTZEKO MUGAK

Min hartu duten jokariak joko-eremura itzul daitezke jokoak jarraitu bitartean, arbitroaren baimenarekin betiere. Osterantzean, baloia jokotik at dagoenean bakarrik sartuko dira.

PARTIDUAN ZEHAR

Partidua jokatzeko modua

7. legea - Jokatzeko modua

8. legea - Abantaila

9. legea - Puntuak lortzeko modua

10. legea - Joko zikina

11. legea - Jokoz kanpo eta jokoan joko orokorrean

12. legea - Aitzin edo aurrera pasea

7. legea - Jokatzeko modua

PARTIDUA JOKATZEAN

Kantxa-erditik ateraz hasten da partidua.

Kantxa-erditik atera ostean, jokoan dagoen edozein jokalarik baloia har dezake eta harekin korrika egin.

Edozein jokalarik baloia jaurti dezake edo ostikoz jo.

Edozein jokalarik eman diezaioke baloia beste jokalarari bati.

Edozein jokalarik baloia duen aurkariari plakaketa egin diezaioke, edo hura eutsi edo bultzatu.

Edozein jokalaria eror daiteke baloiaren gainean.

Edozein jokalarik parte har dezake uztartze geldo, ireki edo laxo edo alboko sake batean.

Edozein jokalarik jar dezake baloia entsegu-eremuan.

Baloidunak besoa luzatuta eraso egin diezaioke aurkariari.

Jokalariek Legeen arabera jardun behar dute.

8. legea – Abantaila

DEFINIZIOAK

Abantailaren legea lege gehienek gaineratzen dago, eta haren helburua da jokoa jarraipena ematea, arau-hausteengatik geldialdi gutxiago egon daitezen. Jokalariak txilibitua jotzen ez duen bitartean jokoa jarraitu behar dute, aurkariak arau-haustea egiten badituzte ere. Talde batek araua haustearen ondorioz aurkariak abantaila lor dezake, arbitroak ez du txilibitua berehala joko arau-hauste hori adierazteko.

8.1 ABANTAILA PRAKTIKAN

(a) Arbitroa da talde batek abantailarik merezi duen erabaki dezakeen epaile bakarra.

Arbitroak zuhurtzia osoz hartzen ditu erabakiak.

(b) Abantaila eremu gainekoa edo taktikoa izan daiteke.

(c) Eremu-abantailak aurrera egitea esan nahi du.

(d) Abantaila taktikoak arau-haustea egin ez duen taldeari baloia nahi bezala jokatzeko askatasuna ematea esan nahi du.

8.2 ABANTAILARIK EMAN EZ DENEAN

Abantailak argia eta benetakoa izan behar du. Abantaila lortzeko aukera izatea ez da nahikoa. Arau-haustea egin ez duen taldeak abantailarik lortzen ez badu, arbitroak txilibitua joko du, eta jokoa arau-haustea egin den tokira atzera eramango du.

8.3 ABANTAILAREN LEGEA APLIKATZEN EZ DENEAN

(a) **Arbitroarekin kontaktu egitea.** Baloiak edo baloidunak arbitroa ukitzen badu, ez da abantailarik aplikatuko.

(b) **Baloia tuneletik ateratzea.** Uztartze geldo batean baloia tunelaren mutur batetik irteten bada jokatu gabe, ez da abantailarik emango.

(c) **Uztartze geldoa biratzea.** Uztartze geldoa 90 gradu baino gehiago biratzen bada (erdiko lerroa ez dago alboko marrarekin paraleloan), ez da abantailarik emango.

(d) **Uztartze geldoa eraistea.** Uztartze geldo bat erortzen bada, ez da abantailarik emango. Arbitroak berehala joko du txilibitua.

(e) **Jokalaria bat airean jasotzea.** Uztartze geldo batean jokalaria bat airean jasotzen bada edo uztartze geldotik kanpo gorantz altxatzera behartzen bazaio, ez da abantailarik emango. Arbitroak berehala joko du txilibitua.

(f) **Baloia jokotik at dagoenean.** Baloia jokotik at dagoenean ezin da abantailarik jokatu.

8.4 BEREHALA TXILIBITUA JOTZEA ABANTAILARIK EZ DAGOENEAN

Arbitroak txilibitua joko du arau-haustea egin ez duen taldeak abantaila lor ezin dezakeela erabaki bezain pronto.

8.5 ARAU HAUSTE BAT BAINO GEHIAGO

(a) Talde berak arau-hauste bat baino gehiago egin baditu:

- Bigarren arau-hausteari ezin bazaio abantailarik aplikatu, arbitroak lehenengo arau-hausteari dagokion zigorra ezarriko du.
- Bigarren arau-hausteari abantaila aplikatu dakioken arren aplikatzen ez bazaio, arbitroak bigarren arau-hausteari dagokion zigorra ezarriko du.
- Zigorretako bat joko zikinarekin lotuta badago, arbitroak arau-hauste horri dagokion zigorra ezarriko du.

(b) Talde batek arau-haustea egitearen ondorioz abantaila aplikatzen ari bada eta beste taldeak arau-haustea egiten badu, arbitroak txilibitua joko du eta lehenengo arau-hausteari dagozkion zigorrak ezarriko ditu.

9. legea - Puntuak lortzeko modua

9.A LORTUTAKO PUNTUAK

9.A.1 PUNTUEN BALIOA

BALIOA	
Entsegua. Entsegua markatu da jokalaria erasotzailea denean baloia aurkariaren entsegu-eremuan jartzen duen lehena.	5 puntu
Zigor-entsegua. Hagen arteko zigor-entsegua ematen da jokalaria batek seguruenik entsegu bat markatuko lukeenean aurkariak joko zikinik egin izan ez balu.	5 puntu
Entsegua gauzatzea. Jokalari batek entsegua markatzen duenean, haren taldeak hagetara jaurti eta entsegua lortzeko eskubidea dauka. Zigor-entseguan ere gauza bera aplikatzen da. Ostiko horren bidez, entsegua gauza daiteke, euskarriaren sakea edo sake azkarra erabilia.	2 puntu
Zigor-ostikoa. Jokalari batek zigor-ostiko bidez entsegua marka dezake.	3 puntu
Punpa lasterreko ostikoa edo jaurtiketa hagetara. Jokalari batek sake azkar bidez entsegua marka dezake, joko orokorrean sake azkarra eginda. Ostikoa egin duen taldeak jaurtiketa bakarra egin dezake, entsegu baliogabea egin, aurkariak baloia jokatu edo ukitu edo baloidunari plakaketa egin ostean. Murrizketa bera aplikatuko zaio ostikoaren ordean egindako uztartze geldoari.	3 puntu

9.A.2 JAURTIKETA HAGETARA – EGOERA BEREZIAK

(a) Baloia ostikoz jo ostean baloiak lurra edo ostiko-jotzailearen taldekide bat ukitzen badu, ezin da entsegurik markatu.

(b) Baloiak langa gurutzatu badu entsegua lortu da, haizeak zelaira atzera eramaten badu ere.

(c) Hagetara jaurtitzerakoan aurkariak arau-haustea egin arren ostikoak arrakasta izaten badu, abantaila aplikatzen da, eta lortutako puntuak ematen dira.

(d) Edozein jokalarik baloia ukitzen badu zigor-entsegu bidez entsegua gauza dadila galarazteko, baloia legez kontra ukitzen ari da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

9.B ENTSEGUA GAUZATZEA

9.B.1 ENTSEGUA BURUTZEN

(a) Ostiko-jotzaileak aurretik jokatzen ari zen baloia erabili behar du, akastuna ez bada behinik behin.

(b) Ostikoa entsegua markatu zen tokiarekin lerro-lerroan emango da.

(c) Baloi-jartzailea da baloiari eusten dion taldekidea ostiko-jotzaileak ostikoz jo dezan.

(d) Ostiko-jotzaileak baloia lurrean, hanean edo zerrautsean zuzenean pausa dezake, edo Batasunak onartutako ostiko-euskarri batean.

(e) Ostiko-jotzaileak minutu bat dauka ostikoa jotzeko, ostikoa jotzeko asmoa duela adierazi duenetik. Asmo hori harea edo euskarria kokatzerakoan edo ostiko-jotzaileak lurrean marka bat egiten duenean gauzatzen da. Jokalariak minutu bat dauka ostikoa jotzeko, baloia erori eta berriro jarri behar bada ere.

Zigorra: ostiko-jotzaileak denbora horretan ostikorik jotzen ez badu, ostikoa baliogabetuko da.

9.B.2 OSTIKO JOTZAILEAREN TALDEA

(a) Ostiko-jotzailearen talde osoak (ostiko-jartzailea salbu) baloiaren atzean egon behar du baloia ostikoz jotzen denean.

(b) Ostiko-jotzaileak edo jartzaileak ez du aurkariak behar baino lehenago kargatzea eragiten duen ezer egin behar.

(c) Ostiko-jotzailea gerturatzen hasi aurretik baloia erortzen bada, arbitroak baloia jartzen utziko dio berriro, gehiegizko atzerapenik eragin gabe. Baloia berriro jartzen den bitartean, aurkariak entsegu-marraren atzean egon beharko dute.

Ostiko-jotzailea lasterka gerturatzen hasita baloia erortzen bada, ostikoz jo dezake berriro edo punpa lasterreko ostikoa egiten saiatu

Baloia lurrera erori eta entsegua markatu zen tokian zehar lerrotik kanpo ateratzen bada eta ostiko-jotzaileak ostikoz jo eta langa gurutzatzen badu, entsegua emango da.

Ostiko-jotzailea lasterka gerturatzen hasita baloia lurrera erori eta albora errodatzen badu, ostikoa baliogabetuko da.

Zigorra: (a)-(c) arau-haustea ostiko-jotzailearen taldeak egin badu, ostikoa baliogabetuko da.

9.B.3 TALDE AURKARIA

(a) Talde aurkariaren jokalaria guztiek entsegu-marratik aldendu beharko dute eta ez dute marra hori gaindituko ostiko-jotzaileak korrika gerturatu edo ostikoa jo arte.

Ostiko-jotzaileak hori egitean, aurkariak kargatu edo jauzi egin dezakete entsegua eragozteko; baina ezin diete beste jokalariek fisikoki eutsi.

(b) Baloia ostiko-jotzailea lasterka gerturatzen hasita erortzen bada, aurkariak kargarekin jarrai dezakete.

(c) Talde defendatzaileak ezin du garrasirik egin punpa lasterreko ostikoa jotzen den bitartean.

Zigorra: (a)-(c) talde aurkariak arau-haustea egin arren ostikoak arrakasta badu, entsegua emango da.

Ostikoa arrakastatsua ez bada, ostiko-jotzaileak beste ostiko bat eman dezake, eta talde aurkariari ez zaio kargatzen utziko.

Beste ostiko bat agintzen denean, ostiko-jotzaileak prestaketa guztiak errepika ditzake.

Ostiko-jotzaileak sake-mota alda dezake.

10. legea - Joko zikina

DEFINIZIOAK

Joko zikina deritzo pertsona batek joko-perimetroan Jokoaren Legeetan ezarritakoaren eta joko-espirituaren kontra egindako jarduera orori. Horrek barne hartzen ditu eragozteak, joko desleiala, arau-hauste errepikakorrak, joko arriskutsua eta jokoa kalte dezakeen jarrera txarra.

10.1 ERAGOZTEA

(a) **Kargatzea edo bultzatzea.** Jokalaria eta aurkaria baloia lortzera batera badoaz, ezin dute elkarren kontra kargatu edo elkarri bultzatu, soinez soin ez bada.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) **Baloidunaren aurretik korrika egitea.** Jokalari batek ezin du nahita baloia daraman taldekide baten aurrera mugitu edo bertan geratu, aurkariak baloidunari edo baloia har dezaketen eramaileei plakaketarik egitea ekiditeko.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) **Plakatzaila blokeatzea.** Jokalari batek ezin du aurkariak baloidunari plakaketarik egitea ekiditeko leku batera nahita mugitu edo bertan geratu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) **Baloia blokeatzea.** Jokalari batek ezin du aurkariari baloia jokatzen uzten ez dion toki batera nahita mugitu edo bertan geratu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) **Jokalarien kontra talka egitera doan baloiduna.** Baloia daraman jokalaria ezin du nahita aurretik dituen jokalarien kontra joan.

Zigorra: zigor-ostikoa.

10.2 JOKO DESLEIALA

(a) **Nahita egindako arau-haustea.** Jokalari batek ezin du nahita Jokoaren Legerik hautsi, ezta desleial jokatu ere.

Araua nahita hausten duten jokalarien kasuan, neurri hauek hartuko dira: jokalaria ohartaraztea edo kargu hartzea, eta arau-hauste bera edo antzekoa egiten badu, kaleratua izango dela jakinaraztea edo kaleratzea.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Arau-hauste baten ondorioz entsegu bat markatzea galarazten denean, zigor-entsegua emango da. Joko zikinaren bitartez entsegua markatzea ekiditen duen jokalaria kargu hartuko zaio eta aldi batez zigortua edo kaleratua izango da.

(b) **Denbora galtzea.** Jokalari batek ez du denbora nahita galdu behar.

Zigorra: ostiko librea.

(c) **Albora jaurtitzea.** Jokalari batek ezin du baloia besoarekin edo eskuarekin albora, entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen murratik harago nahita jo, pausatu, bultzatu edo jaurti.

Zigorra: arau-haustea 15 metroko marraren eta alboko marraren artean egin bada, zigor-ostikoa 15 metroko marraren gainean; arau-haustea zelaiaren beste toki batean egin bada, arau-haustearen tokian; edo arau-haustea entsegu-eremuan egin bada, entsegu-murratik 5 metrora, eta alboko murratik 15 metrora gutxienez.

Arau-hauste baten ondorioz entsegu bat markatzea galarazten denean, zigor-entsegua emango da

10.3 ARAU HAUSTEAK ERREPIKATZEA

(a) **Faltak errepikatzea.** Jokalari batek ezin ditu Legeak behin eta berriz hautsi.

Arau-haustek errepikatzea egitate bat da, eta garrantzi gutxikoa da jokalariaik arau-haustea egiteko asmorik zuen edo ez.

Zigorra: zigor-ostikoa

Arau-haustek errepikatzegatik zigortua izan den jokalariai kargu hartu behar zaio eta aldi batez kaleratu.

(b) **Talde batek arau-haustek errepikatzea.** Talde bereko jokalariek arau-hauste berdina egiten badute behin eta berriz, arbitroak erabakiko du arau-hauste errepikakorra den edo ez. Arbitroak arau-hauste errepikakorra dela erabakitzen badu, taldeari ohartarazpen orokorra egingo dio, eta jokalariek falta berdina egiten jarraitzen badute, arbitroak jokalariai errudunari kargu hartuko dio eta aldi batez kaleratu. Talde bereko jokalariai batek beranduago arau-haustea errepikatzen badu, arbitroak jokalariai erruduna kaleratuko du.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Arau-hauste baten ondorioz entsegu bat markatzea galarazten denean, zigor-entsegua emango da.

(c) **Arau-hauste errepikakorrak:** arbitroak ezarritako irizpidea. Arbitroak irizpide zorrotza erabiliko du beti, selekzioen edo helduen partiduetan arau-hauste errepikakortzat hartzeko zenbat arau-hauste egin behar diren erabakitzean. Jokalariai batek hiru arau-hauste egiten baditu, arbitroak jokalariai horri kargu hartuko dio. Arbitroak irizpide hori malgu dezake gazteen mailako partiduetan, Legeak ez ezagutzeagatik edo trebezia faltarengatik arauak hauts ditzakete eta.

10.4 JOKO ARRISKUTSUA ETA JARRERA TXARRA

(a) **Ukabilkadak edo kolpeak.** Jokalariai batek ezin du aurkaria ukabilarekin, besoarekin, ukondoarekin, sorbaldekin, buruekin edo belaunekin jo.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) **Zapaltzea.** Jokalariai batek ezin du aurkaria zapaldu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) **Ostikoa ematea.** Jokalariai batek ezin dio aurkariari ostikorik eman.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) **Zangotraba.** Jokalariai batek ezin dio hankarekin edo oinarekin zangotrabarik egin aurkariari.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) **Plakaketa arriskutsua.** Jokalariai batek ezin dio aurkariari behar baino lehenago edo beranduago plakaketarik egin, ezta plakaketa arriskutsurik ere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Jokalari batek ezin du aurkaria sorbalden gainetik plakatu edo plakatzen saiatu, plakaketa sorbalden azpitik hasi bada ere.

Lepora edo burura egindako plakaketa joko arriskutsua da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

“Besoa luzatuta plakatzea” joko arriskutsua da; hau da, besoa luzatuta aurkariaren kontra egitea.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Baloirik ez duen gizona plakatzea joko arriskutsua da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Jokalari batek ez dio aurkariari plakaketarik egin behar aurkariak oinak lurreen ez baditu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) **Baloirik ez duen aurkariaren aurka joatea.** Uztartze geldoan, irekian edo laxoan izan ezik, baloia eskuetan ez duen jokalaria ezin dio aurkariari eutsi, bultzatu edo eragotzi, hark baloirik ez badarama.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(g) **Eraso arriskutsua.** Jokalari bat ezin da baloia daraman aurkariaren kontra oldartu edo hura lurrera bota, hura eusten saiatu gabe.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(h) **Jokalari bat ezin da uztartze ireki edo laxo baten kontra oldartu.** Oldartzea deritzo besoak erabili gabe edo jokalaria bati eutsi gabe egindako edozein kontakturi.

(i) **Jauzilariari airean plakaketa egitea.** Jokalari batek ezin dio alboko sakean edo joko orokorrean baloia lortzeko salto egiten duen aurkariari plakaketarik egin, ezta hura ukitu, bultzatu edo hari oinetatik tira egin ere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(j) **Jokalari bat lurretik altxatzea** eta erortzen uztea edo jokalari hori lurrerantz bultzatzea haren oinak airean dauden bitartean eta ondorioz haren buruak eta/edo goiko parteak lurra ukitzen badu, joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(k) **Joko arriskutsua uztartze geldoan,** irekian edo laxoan. Uztartze geldo baten lehen lerroa ezin da aurkariaren kontra oldartu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Lehen lerroko jokalariek ezin dituzte aurkariak nahita airean jaso edo uztartzetik kanpo altxatzera behartu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Jokalariek ez dute uztartze ireki edo laxo baten kontra kargatu behar, uztartze irekian edo laxoan dagoen jokalaria bati eutsi gabe.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Jokalariek ezin dute uztartze geldoa, irekia edo laxoa nahita bota lurrera.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(l) **Errepresalia hartzea.** Jokalari batek ezin du errepresaliarik hartu. Aurkari batek Legeak hausten baditu ere, jokalaria batek ezin du aurkariarentzako arriskutsua den ezer egin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(m) **Kirol-espirituaren aurkako ekintzak.** Jokalari batek joko-perimetro barruan ezin du kirol-espirituaren aurka doan ezer egin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(n) **Jarrera txarra baloia joko kanpo dagoen bitartean.** Baloia joko kanpo badago, jokalaria batek ezin du aurkariarenganako jarrera txarrik izan, ezta eragozpenik edo trabarik egin ere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Zigorra 10.4 (a)-(m) ataletan jasotakoaren berdina da, salbuespen batekin, zigor-ostikoa joko berrabiarazi den tokian eman behar dela, alegia. Toki hori alboko marran edo haren 15 metroen barruan badago, zigor-marka 15 metroko marran egongo da, toki harekin lerro-lerroan.

Jokoa 5 metroko uztartze geldo batekin berrabiaraziko balitz, zigor-marka uztartze geldoaren tokian egongo da.

Jokoa 22 metroetatik aterata berrabiaraziko balitz, arau-haustea egin ez duen taldeak 22 metroko marraren gainean zigor-ostikoa jotzeko tokia aukera dezake.

Zigor-ostikoa ematen bada baina talde arau-hausleak jarrera txarra badauka ostikoa eman baino lehen, arbitroak arau-hausleari kargu hartuko dio edo kaleratu egingo du, eta zigor-marka 10 metro mugituko du. Horrela, biak barne hartzen ditu: jatorrizko arau-haustea eta jarrera txarra.

Talde bati zigor-ostikoa ematen bazaio baina talde horretako jokalaria batek jarrera txarra badauka ostikoa eman baino lehen, arbitroak arau-hausleari kargu hartuko dio edo kaleratu egingo du, ostikoa baliogabetuko du eta zigor-ostikoa emango dio talde aurkariari. Baloia jokoa dagoela joko-eremutik kanpo arau-hausterik ematen bada eta arau-hauste hori Lege hauetan jasota ez badago, zigor-ostikoa 15 metroko marraren gainean emango da, arau-haustea egin den tokiarekin lerro-lerroan.

(o) **Ostiko-jotzailearen kontra berandu kargatzea.** Jokalari batek ezin du baloia ostikoz jo duen aurkaria kargatu, ezta hari nahita trabarik egin ere.

Zigorra: arau-haustea egin ez duen taldeak arau-haustea gertatu den edo baloia erori edo ondoren jokatu den tokian gauza dezake zigor-ostikoa.

Arau-haustearen tokia. Arau-haustea ostiko-jotzailearen entsegu-eremuan gertatzen

bada, zigor-marka entsegu-marratik 5 metrora egongo da, arau-haustea egin den tokiarekin

lerro-lerroan, baina alboko marratik 15 metrora gutxienez. Horrez gain, arau-hausterik egin ez duen taldeak aukera dezake zigor-ostikoa baloia erori den tokian edo lurra ukitu baino lehen jokatu izan den tokian jaurtitzea, alboko marratik 15 metrora gutxienez.

Baloia erortzen den tokia. Baloia alboan erortzen bada, aukerako zigorraren marka 15 metroko marraren gainean egongo da, baloia albora irten zen tokiarekin lerro-lerroan. Baloia alboko marraren 15 metroetan erortzen bada, edo bertan lurra ukitu baino lehen jokatzen bada, markak 15 metroko marraren gainean egon beharko du, baloia erori edo jokatu zen tokiarekin lerro-lerroan.

(68. orriko irudia pdf dokumentuan)

Ostiko-jotzailearen kontra berandu kargatzea

Zigorra leku hauetako batean

Entsegu-marra

22 metroko marra

Baloia entsegu-eremuan, entsegu-esparruan edo entsegu baliogabearen marratik harago erortzen bada, aukerako zigorraren marka entsegu-marratik 5 metrora egongo da, baloia entsegu-marra gurutzatu zuen tokiarekin lerro-lerroan eta alboko marratik 15 metrora gutxienez.

Baloiak entsegu-haga edo langa jotzen badu, aukerako zigorraren markak baloia lurrera erori den tokian egon beharko du.

(p) **V-erako eraso eta Zalduneriaren karga.** Taldeek ezin dute “V-erako erasorik” edo “Zalduneriaren kargarik” egin.

Zigorra: zigor-ostikoa jaurtitzea arau-haustea gertatu den tokian.

“V-erako eraso”. “V-erako eraso” izenez ezaguna den eraso entsegu-marratik gertu erabili ohi da, talde erasotzaileari zigor-ostikoa edo ostiko librea eman zaionean.

Ostiko-jotzaileak bere buruarentzat jokatzen du baloia eta erasoari hasiera ematen dio, aurkariaren entsegu-eremurantz kargatuz edo aurrerantz kargatzen duen beste taldekide bati pasatuz. Berehala, haren taldekideak baloidunaren alboetan jartzen dira, V itxurako eraketan.

Askotan, taldekide bat edo gehiago daude baloidunaren aurrean. “V-erako eraso” legez kontrakoa da.

Zigorra: zigor-ostikoa jaurtitzea arau-haustea gertatu den tokian.

“Zalduneriaren karga”. “Zalduneriaren karga” izenez ezaguna den erasoa entsegu-marratik gertu erabili ohi da, talde erasotzaileari zigor-ostikoa edo ostiko librea eman zaionean. Jokalari bat ostiko-jotzailearekiko distantzia batera jartzen da edo talde erasotzailearen jokalarietako batzuk lerro bat eratzen dute zelaiaaren zabaleran, ostiko-jotzailearekiko distantzia jakin batera.

Jokalari erasotzaile horiek metro bateko edo bi metroko tartea utzi ohi dute elkarren artean.

Ostiko-jotzaileak seinale bat egiten duenean, aurrerantz kargatzen dute.

Ostiko-jokatzailearengandik hurbil daudenean, hark baloia beretzat jotzen du, eta distantzia bat utzita haren atzetik lasterka hasi den jokalaria bati pasatzen dio.

Zigorra: zigor-ostikoa jaurtitzea arau-haustea egin den tokian.

(q) Joko zikinaren ondorioz abantaila eman daiteke; baina arau-haustea entsegu bat eragozten badu, zigor-entsegua eman behar da.

(r) Arbitro laguntzaileak adierazitako arau-hauste batengatik zigor-ostikoa eman daiteke arau-haustea gertatu zen tokian, edo abantaila aplikatzen utzi.

(s) Jokalari guztiek errespetatu behar dute arbitroaren agintea. Ez dituzte arbitroaren erabakiak eztabaidatu behar. Arbitroak txilibitua jo bezain laster jokoa eten behar dute, ohartarazpen, aldi bateko zigor edo kaleratze baten ostean erdiko sarea edo zigor-ostikoa ematen denean salbu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

10.5 ZIGORRAK

(a) Joko Zikinaren Legea hausten duen jokalariauren aurrean neurri hauek hartuko dira: jokalaria ohartaraztea, kargu hartzea eta hamar minutuko denbora-zigorra ezartzea, edo kaleratzea.

(b) Ohartarazpena eta zigorra jaso dituen jokalaria berriz ere kargu hartzeko moduko arau-hausterik egiten badu, kaleratua izango da.

10.6 TXARTEL HORIA ETA TXARTEL GORRIA

(a) Nazioarteko partidu batean jokalaria bati kargu hartzen bazaio eta denbora batez zigortua izaten bada, arbitroak txartel horia erakutsiko dio.

(b) Jokalari bat kaleratua izaten bada nazioarteko partidu batean, arbitroak txartel gorria erakutsiko dio.

(c) Bestelako partiduetan, partiduaren antolatzaileak edo partiduaren jurisdikzioa duen Batasunak txartel horia eta gorria erabiltzea erabaki dezake.

10.7 KALERATUTAKO JOKALARIA

Kaleratua izan den jokalaria ezin du partidura bueltatu.

11. legea - Jokoz kanpo eta jokoan joko orokorrean

DEFINIZIOAK

Partiduaren hasieran, jokalaria guztiak jokoan daude. Partidua aurrera doan heinean, jokalariai jokoz kanpo egon daitezke.

Jokalaria horiek zigortuak izan daitezke jokoan berriro jartzen ez diren bitartean.

Joko orokorrean, jokalaria jokoz kanpo dago, baldin eta baloia daraman taldekidearen edo baloia jokatu zuen azkeneko taldekidearen aurrean bada.

Jokoz kanpoak jokalaria denbora batez jokitik at dagoela esan nahi du. Jokalaria horiek zigortuak izan daitezke jokoan parte hartzen badute.

Joko orokorrean, jokalaria bat jokoan jar daiteke taldekide edo aurkari baten ekintzen ondorioz. Dena dela, jokoz kanpo dagoen jokalaria ezin da jokoan jarri jokoari traba egiten badio edo aurrerantz mugitzen bada, baloirantz, edo baloia erori den tokitik 10 metrora aldentzen ez bada.

11.1 JOKOZ KANPO JOKO OROKORREAN

(a) Jokoz kanpo dagoen jokalaria zigortua izan daiteke hiru ekintza hauetako bat egiten badu:

- Jokoari traba egitea, edo
- Aurrerantz mugitzea, baloirantz, edo
- 10 metroko legea ez betetzea [11.4. Legea].

Jokoz kanpo dagoen jokalaria ezingo da automatikoki zigortu.

Nahi gabe egindako aurrera pasea jasotzen duen jokalaria ez dago jokoz kanpo.

Jokalaria bat jokoz kanpo egon daiteke entsegu-eremuan.

(b) **Jokoz kanpo egotea eta jokoari traba egitea.** Jokoz kanpo dagoen jokalaria ezin du jokoan parte hartu.

Horrenbestez, jokalaria ezin du baloia jokatu, ezta aurkariari enbarazurik egin ere.

(c) **Jokoz kanpo egotea eta aurrerantz mugitzea.** Jokoz kanpo dagoen jokalaria taldekide batek aurrerantz ostikatzen duenean, jokoz kanpo dagoen jokalaria ezin du baloia jokatzeke zain dauden aurkariengana edo baloia erortzen den tokirantz mugitu, jokoan jartzen ez den bitartean.

11.2 JOKOAN JARTZEA TALDEKIDE BATEN EKINTZAREN BIDEZ

Joko orokorrean, joko kanpo dagoen jokalaria hiru modu ditu, jokolariaren beraren edo haren taldekideen ekintzen bidez:

(a) **Jokolariaren ekintza.** Jokoz kanpo dagoen jokalaria baloia azkenekoz ostikatu, ukitu edo eraman zuen taldekidearen atzetik lasterka egiten duenean, jokalaria jokoan jarriko da.

(b) **Baloidunaren ekintza.** Baloia daraman taldekideak lasterka egiten duenean joko kanpo dagoen jokolariari aurrea hartu arte, jokalaria jokoan jarriko da.

(c) **Ostiko-jotzailearen edo jokoan dagoen beste jokalaria baten ekintza.**

Ostiko-jotzaileak edo baloia ostikoz jo zen unean (edo gero) ostiko-jotzailearekin lerro-lerroan edo atzean zegoen taldekideak lasterka egiten badu joko kanpo dagoen jokolariari aurrea hartu arte, jokalaria jokoan jarriko da. Aurrera korrika egiten badu, taldekidea alboan edo entsegu-esparruan egon daiteke, baina taldekide horrek joko-eremura bueltatu behar du jokalaria jokoan jartzeko.

[72. orriko irudia pdf dokumentuan]

Jokoan jartzea taldekide baten ekintzaren bidez

Jokoz kanpo dagoen jokalaria baloidunaren atzetik korrika egiten du

Talde horiaren jokoaren norabidea

Baloia daraman taldekideak gaingitzen du

Ostiko-jotzaileak edo jokoan dagoen beste taldekide batek gaingitzen du

Jokoz kanpoko jokalaria

Ostiko-jotzailea

11.3 JOKOAN JARTZEA AURKARIEN EKINTZAREN BIDEZ

Joko orokorrean, joko kanpo dagoen jokalaria hiru modutara jar daiteke jokoan talde aurkariaren ekintza baten bidez. Jokoz kanpo dagoen jokolariari, ordea, ez zaio hiru modu horietako bat ere aplikatzen 10 metroko legearen arabera:

(a) **Baloiarekin 5 metro korrika egitea.** Baloia daraman aurkari batek 5 metro korrika eginez gero, joko kanpo dagoen jokalaria jokoan jarriko da.

(b) **Ostikoz jotzea edo pasatzea.** Aurkari batek baloia ostikatzen edo pasatzen badu, joko kanpo dagoen jokalaria jokoan jarriko da.

(c) **Baloia nahita ukitzea.** Aurkari batek baloia nahita ukitu baina harrapatzen ez badu, joko kanpo dagoen jokalaria jokoan jarriko da.

(73. orriko irudia pdf dokumentuan)

Jokoan jartzea aurkariaren ekintzaren bidez

Aurkariak 5 metro korrika egiten du baloiarekin

Aurkariak baloia ostikatzen edo pasatzen du

Aurkariak nahita ukitzen du baloia

Talde horiaren jokoaren norabidea

Talde urdinaren jokoaren norabidea

11.4 JOKOZ KANPOKOA 10 METROKO LEGEAREN ARABERA

(a) Jokoz kanpo dagoen taldekide batek aurrerantz ostikatzen badu, jokoz kanpo dagoen jokalaria jokoan dagoela jotzen da, baldin eta zelaia gurutzatzen duen irudizko lerroaren aurrean badago, baloia jokatzeke zain dagoen aurkariarengandik edo baloia erortzen den edo eror daitekeen tokitik 10 metrora. Jokoz kanpo dagoen jokalaria berehala jarri beharko du irudizko lerroaren atzean, 10 metrora, edo ostiko-jotzailearen atzean, 10 metro baino gertuago badago, behinik behin. Jokalaria aldentzen den bitartean ez dio aurkariari trabarik egingo.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Aldentzen den bitartean, jokoz kanpo dagoen jokalaria ezin du jokoan jarri talde aurkariaren ekintzaren bidez. Hala ere, jokalaria 10 metrora baino aldendu aurretik, jokariari aurrea hartzen dion edozein taldekidek jar dezake jokoan.

(c) 10 metroko legearen arabera jokoz kanpo dagoen jokalaria batek baloia jasotzeko zain dagoen aurkariaren kontra kargatzen badu, arbitroak txilibitua joko du berehala, eta jokoz kanpo dagoen jokalaria zigortuko du. Atzeratzea arriskutsua izan daiteke aurkariarentzat.

Zigorra: zigor-ostikoa

(d) 10 metroko legearen arabera jokoz kanpo dagoen jokalaria aurkariak harrapatu ezin izan duen baloi bat jokatzen badu, zigorra jasoko du.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) 10 metroko legea ez da aldatzen baloiak entsegu-haga edo langa jotzeagatik. Garrantzitsuena da baloia non erortzen den. Jokoz kanpo dagoen jokalaria ezin du zelaia gurutzatzen duen 10 metroko irudizko lerroaren aurretik egon.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) 10 metroko legea ez da aplikatuko, jokalaria batek baloia ostikoz jo ostean, aurkariak ostikoaren kontra kargatu eta baloiak harengan errebote egin, eta zelaia zeharkatzen duen 10 metroko irudizko lerroaren aurrean zegoen ostiko-jotzailearen taldekideak baloia jokatzen badu. 10 metroko legea aplikatzen da aurkariak baloia ukitzen edo jokatzen badu, baina ez baloiaren kontra kargatzen badu.

Zigorra: joko orokorrean jokoz kanpo dagoen jokalaria zigorra jasotzen badu, talde

aurkariak aukera dezake zigor-ostikoa jaurtitzea arau-haustea egin den tokian, edo uztartze geldoa egitea talde arau-hausleak baloia jokatu zuen azkeneko tokian. Baloia talde horren entsegu-eremuan jokatu bada azkenekoz, uztartze geldoa entsegu-marratik 5 metrora osatuko da, jokatua izan den tokiarekin lerro-lerroan.

(g) Jokalari batek aurrerantz jaurti ostean joko kanpoko taldekide bat baino gehiago aurrerantz mugitzen badira, arau-haustearen tokia baloiaren zain dagoen aurkariarengandik edo baloia erortzen den tokitik gertuago dagoen joko kanpoko jokalariaren kokapena izango da.

11.5 JOKOAN IZANDAKO KOKAPENA 10 METROKO LEGEAREN ARABERA

(a) Jokoz kanpo dagoen jokalariai zelaia gurutzatzen duen 10 metroko irudizko lerroaren atzean egon behar du; osterantzean, zigortua izan daiteke.

(b) Aldentzen den bitartean, 10 metroko irudizko lerroaren atzeraino iritsi baino lehen, jokalaria jokoan jar daiteke haren taldekideek 11.2. atalean zerrendatutako hiru ekintzetako bat burutzen badute. Hala ere, jokalaria ezin daiteke jokoan jarri talde aurkariaren ekintza baten bidez.

11.6 NAHI GABE EGINDAKO JOKOZ KANPOKOA

(a) Jokoz kanpo dagoen jokalariai batek ezin badu ezer egin baloiak edo baloia daraman taldekideak ukitu ez dezan, jokalaria nahi gabe joko kanpo jarriko da. Jokalariaren taldeak horren ondorioz abantailarik lortzen ez badu, jokoak aurrera egingo du. Jokalariaren taldeak abantailaren bat lortzen badu, uztartze geldoa osatuko da, eta talde aurkariak sartuko du baloia.

(b) Jokalari batek haren aurretik dagoen taldekide baten eskuetan jartzen badu baloia, pasearen hartzailea joko kanpo dago. Hartzailea joko kanpo nahita dagoela ulertu ezean (kasu horretan, zigor-ostikoa aginduko da), joko kanpo nahi gabe dagoela iritziko zaio. Kasu horretan, uztartze geldoa eratu beharko da, eta talde aurkariak sartuko du baloia.

11.7 JOKOZ KANPO AITZIN PASEAREN OSTEAN

Jokalari batek aitzin pasea egin ostean baloia jokatzen duen hurrengoa joko kanpo dagoen taldekide bat denean, joko kanpo dagoen jokalaria zigortua izan daiteke baloia jokatzean aurkariari ez badio abantailarik lortzen utzi.

Zigorra: zigor-ostikoa.

11.8 UZTARTZE GELDO, IREKI EDO LAXO BATEAN EDO ALBOKO SAKEAN ALDENTZEN ARI DEN JOKALARIA JOKOAN JARTZEA

Uztartze irekia, laxoa edo geldoa edo alboko sakea egiten denean, jokoan kanpo dagoen jokalaria jokoan kanpo jarraituko du, Legeak jasotakoa betez aldentzen denean, talde aurkariak baloia eskuratu eta uztartze irekia, laxoa edo geldoa edo alboko sakea amaitu bada ere. Jokalaria jokoan jarriko da dagokion jokoan kanpoko lerroaren atzean dagoenean. Jokoan kanpo dagoen jokalaria horren edo haren taldekideen beste ekintza batek ere ezin dezake jokalaria jokoan jarri.

Jokalaria jokoan kanpo jarraitzen badu, talde aurkariaren ekintzen bidez bakarrik jar daiteke jokoan. Bi ekintza horiek dira:

Aurkariak 5 metro korrika egiten du baloiarekin. Baloia daraman aurkari batek 5 metro korrika eginez gero, jokoan kanpo dagoen jokalaria jokoan jarriko da. Aurkari batek baloia pasatzen badu, jokoan kanpo dagoen jokalaria ez da jokoan jarriko. Aurkariak baloia behin baino gehiagotan pasatzen badute ere, haien ekintzek ez dute jokoan kanpo dagoen jokalaria jokoan jarriko.

Aurkariak ostikoa jotzea. Aurkari batek baloia ostikatzen badu, jokoan kanpo dagoen jokalaria jokoan jarriko da.

11.9 JOKALARI MOTELAK

Jokoan kanpo jarraitzen duen jokalaria espekulatzen ari da. Jokalari motel batek talde aurkariari baloia nahi duen bezala jokatzen uzten ez badio, jokoan parte hartzen ari da, eta, horrenbestez, zigortua izan behar da. Arbitroak ziurtatu behar du jokalaria motelak ez duela onurarik jasotzen talde aurkariaren ekintza baten bidez jokoan jarri denean.

Zigorra: zigor-ostikoa talde arau-hauslearen jokoan kanpoko lerroan.

12. legea - Aitzin edo aurrera pasea

DEFINIZIOA: AITZIN PASEA

Aitzin pasea gertatzen da jokalaria batek baloia galdu eta hura aurrerantz doanean, jokalaria batek eskuarekin edo besoarekin aurrerantz jotzen duenean, edota baloiak eskua edo besoa jo eta aurrerantz doanean, eta, gero, baloiak lurra edo beste jokalaria bat ukitzen duenean, lehenengo jokalaria harrapatu baino lehen.

“Aurrerantz” egiteak esan nahi du talde aurkariaren entsegu baliogabearen marrerantz gerturatzea.

SALBUESPENA

Karga. Jokalari batek baloiaren kontra kargatzen badu aurkariak ostikoz jotzen duenean edo ostikoa eman eta berehala, eta baloiak haren kontra errebotatzen badu, ez da aitzin pasea, baloia aurrerantz badoa ere.

(77. orriko irudia pdf dokumentuan)

Aitzin pasea

DEFINIZIOA: AURRERA PASEA

Aurrera pasea gertatzen da jokalaria baloia aurrerantz jaurtitzen edo pasatzen duenean. "Aurrerantz" egiteak esan nahi du talde aurkariaren entsegu baliogabearen marrarantz gerturatzea.

SALBUESPENA

Aurrerantz bote egitea. Baloia aurrerantz jaurti ez denean, jokalari baten edo lurraren kontra jo eta aurrerantz bote egiten badu ere, ez da aurrera pasea.

(78. orriko irudia pdf dokumentuan)

Karga

12.1 AURRERA PASEAREN EDO AITZIN PASEAREN EMAITZA

(a) Nahi gabeko aitzin edo aurrera pasea. Uztartze geldo bat eman behar da arau-haustearen tokian.

(b) Nahi gabeko aitzin edo aurrera pasea alboko sakean. Uztartze geldo bat eman behar da alboko marratik 15 metrora.

(c) Aitzin edo aurrera pasea egin eta entsegu-eremuan sartzea. Jokalari erasotzaileak zelaian aitzin edo aurrera pase bat egiten badu eta baloia aurkariaren entsegu-eremuan sartu eta han entsegu baliogabe bihurtzen bada, uztartze geldo bat eman behar da aitzin edo aurrera pasea egin zen tokian.

(d) Aitzin edo aurrera pasea entsegu-eremuan. Bi taldeetako edozein jokalarik aitzin edo aurrera pasea egiten badu entsegu-eremuan, 5 metroko marran uztartze geldo bat eman behar da arau-haustea egin den tokian zehar, alboko marratik 5 metrora gutxienez.

(e) Nahita egindako kolpea edo aurrera pasea. Jokalari batek ezin du eskuarekin edo besoarekin baloia nahita aurrerantz jo, ezta pasea aurrerantz egin ere.

Zigorra: zigor-ostikoa. Arau-hauste baten ondorioz entsegu bat markatzea galarazten denean, zigor-entsegua emango da.

PARTIDUAN ZE HAR

Zelaian

13. legea - Ateratzea (erdiko sakea eta berrabiarazteko sakea)

14. legea - Baloia lurrera - Plakaketarik gabe

15. legea - Plakaketa: baloiduna lurrera botatzea

16. legea - Uztartze irekia

17. legea - Uztartze laxoa

18. legea - Marka

13. legea - Ateratzea (erdiko sakea eta berrabiarazteko sakeak)

DEFINIZIOAK

Partidu-denbora bakoitzaren eta denbora gehigarri bakoitzaren hasieran, kantxa-erditik ateratzen (erdiko sakea) da. Berrabiarazteko sakeak puntu bat markatu edo entsegu baliogabeen ostean egiten dira.

13.1 NOIZ ETA NOLA ATERATZEN DEN KANTXA ERDITIK

(a) Talde batek kantxa-erditik sake azkar bidez ateratzen du, kantxa-erdiko marraren erdian edo atzean.

(b) Baloia gaizki jaurtitzen bada, edo toki desegoki batetik, talde aurkariak bi aukera ditu: Kantxa-erditik ateratzea berriro, edo

Uztartze geldo bat egitea kantxa-erdiko marraren erdian eta haiek sartzea baloia.

13.2 NORK ATERATZEN DUEN KANTXA ERDITIK ETA BERRABIAZTEKO SAKA EGIN

(a) Partiduaren hasieran, zozketa irabazi ostean kantxa-erditik ateratzea erabaki duen kapitainaren taldeak, edo, bestela, talde aurkariak, kapitainak alboko sakea aukeratu badu.

(b) Denbora-tartearen ondoren, partiduaren hasieran kantxa-erditik atera zuen talde aurkariak.

(c) Puntu bat lortu ostean, talde aurkariak berrabiarazten du partidua.

13.3 OSTIKO JOTZAILEAREN TALDEAREN KOKAPENA KANTXA ERDITIK ATERATZEAN

Ostiko-jotzailearen talde osoak baloiaren atzean egon behar du baloia ostikoz jotzen denean. Bertan ez badaude, uztartze geldo bat osatuko da erdigunean. Talde aurkariak sartuko du baloia.

13.4 OSTIKO JOTZAILEAREN TALDEAREN KOKAPENA KANTXA ERDITIK ATERTZEAN

Talde aurkariak 10 metroko marran edo atzean egon behar du. Marra horren aurrean baldin badago edo baloia ostikoz jo baino lehen kargatzen badu, erdiko sakea errepikatuko da.

13.5 10 METRORAINO IRISTEN DEN ERDIKO SAKEA

Baloia aurkarien 10 metroko marraraino iristen bada edo 10 metroko marraraino iritsi eta haizeak berriz ere atzera eramaten badu, jokoak aurrera egingo du.

(82. orriko irudia pdf dokumentuan)

Kantxa-erditik ateratzea (erdiko sakea)

10 metroko kantxa-erdiko marra

13.6 ERDIKO SAKEA EZ DA 10 METRORAINO IRISTEN ETA AURKARI BATEK JOKATZEN DU

Baloia aurkarien 10 metroko marraraino iristen ez bada baina aurkari batek jotatzen badu, jokoak aurrera egingo du.

13.7 ERDIKO SAKEA EZ DA 10 METRORAINO IRISTEN ETA EZ DU AURKARI BATEK JOKATZEN

Baloia aurkarien 10 metroko marraraino iristen ez bada, talde aurkariak bi aukera ditu:

Kantxa-erditik ateratzea berritri, edo

Uztartze geldo bat osatzea erdigunean. Haiek sartzen dute baloia.

13.8 BALOIA ALBORA IRTETEN DA ZUZENEAN

Baloiak joko-zelaian erori behar du. Albora zuzenean botatzen bada, talde aurkariak hiru aukera ditu:

Kantxa-erditik ateratzea berritri, uztartze geldo bat eratzea erdigunean eta haiek sartzea baloia, edo sakea onartzea.

Sakea onartzen badute, kantxa-erdiko marran osatu behar da alboko sakea. Haizeak kantxa-erdiko marratik atzera eramaten badu baloia eta zuzenean albora ateratzen bada, baloia albora atera zen tokian egin behar da alboko sakea.

13.9 BALOIA ENTSEGU EREMURA SARTZEA

(a) Baloia entsegu-eremura jaurtitzen bada jokalaria batek ukitu gabe edo ukituta, talde aurkariak hiru aukera ditu:

Baloia pausatzea, entsegu baliogabea egitea edo jokoarekin jarraitzea.

(b) Talde aurkariak baloia pausatzen badu, entsegu baliogabea egiten badu, edota baloia jokotik at geratzen bada eta entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen marrara edo harago badoa, bi aukera ditu:

Uztartze geldo bat eratzea erdigunean eta haiek sartzea baloia, edo talde aurkariak erdiko sarea errepika dezala.

(c) Baloia pausatzea edo entsegu baliogabea egitea erabakitzen badute, lehenbailehen egin behar dute. Jokalari defendatzaileak baloiarekin bestelako ekintzarik egiten badu, jokalaria jokoarekin jarraitzea erabaki duela esan nahi du.

13.10 ATERATZEA 22 METROETATIK

DEFINIZIOAK

22 metroetatik ateratzeko, talde defendatzaileak sake azkarra egiten du. 22 metroetako sarea edozein gunetik egin daiteke, 22 metroko marran edo haren atzean.

22 metroetako sarea jokoa berrabiarazteko erabiltzen da, jokalaria erasotzaile batek arau-hausterik egin gabe baloia entsegu-marran pausatu edo hara eraman ostean, jokalaria defendatzaile batek entsegu baliogabea egin duenean, edo entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen marrara edo harago joan denean.

13.11 BERANDUTZEA 22 METROETATIK ATERATZEAN

22 metroetako sarea lehenbailehen egin behar da.

Zigorra: ostiko librea 22 metroko marran.

13.12 GAIZKI ATERATZEA 22 METROETATIK

Baloia ostiko oker batekin jaurtitzen bada, edo toki desegoki batetik, talde aurkariak bi aukera ditu:

22 metroko beste sake bat egitea, edo

Uztartze geldo bat egitea 22 metroko marraren erdian eta haiek sartzea baloia.

13.13 BALOIAK MARRA GURUTZATU BEHAR DU 22 METROETATIK ATERATZEAN

(a) Baloiak 22 metroko marra gurutzatzen ez badu, talde aurkariak bi aukera ditu:

22 metroko beste sake bat egitea, edo uztartze geldo bat osatzea 22 metroko marraren erdigunean.

Haiek sartzen dute baloia.

(b) Baloiak 22 metroko marra gurutzatu ostean haizeak berriz ere atzera eramaten badu, jokoak aurrera egingo du.

(c) Baloiak 22 metroko marra gurutzatzen ez badu, abantaila aplikatu daiteke. Baloia jokatzen duen aurkariak entsegu marka dezake.

13.14 ZUZENEAN ALBORA IRTETEA 22 METROETATIK ATERATZEAN

Baloiak joko-zelaian erori behar du. Zuzenean albora botatzen bada, talde aurkariak hiru aukera ditu:

22 metroko sake berria egitea, uztartze geldo bat osatzea 22 metroko marraren erdigunean eta haiek sartzea baloia, edo sakea onartzea. Sakea onartzen badute, 22 metroko marrik egingo da jaurtiketa.

13.15 AURKARIEN ENTSEGU-EREMURA SARTZEN DA 22 METROETATIK ATERA ONDOREN

(a) Baloia entsegu-eremura jaurtitzen bada jokalaria batek ukitu gabe edo ukituta, talde aurkariak hiru aukera ditu:

Baloia pausatzea, entsegu baliogabea egitea edo jokoarekin jarraitzea.

(b) Talde aurkariak baloia pausatzen badu, entsegu baliogabea egiten badu, edota baloia jokatik at geratzen bada eta entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen marrara edo harago badoa, bi aukera ditu:

Uztartze geldo bat osatzea sakea egin zen 22 metroko marraren erdigunean, eta haiek sartzea baloia, edo

Talde aurkariak 22 metroko sakea errepika dezala.

(c) Baloia pausatzea edo entsegu baliogabea egitea erabakitzen badute, lehenbailehen egin behar dute. Jokalari defendatzaileak baloiarekin bestelako ekintzik egiten badu, jokariak jokoarekin jarraitzea erabaki duela esan nahi du.

13.16 OSTIKO JOTZAILEAREN TALDEA

(a) Ostiko-jotzailearen talde osoak baloiaren atzean egon behar du baloia ostikoz jotzen denean. Bertan ez badaude, uztartze geldo bat osatuko da 22 metroko marraren erdigunean. Talde aurkariak sartuko du baloia.

(b) Hala ere, sakea horren azkar egiten bada ezen aldentzen ari diren taldekideak oraindik ere baloiaren aurrean baitaude, ez dute zigorrik jasoko.

Aldentzen jarraitu behar dute taldekide baten ekintzaren bidez jokoan jarri arte. Modu horretara jokoan jartzen ez diren bitartean ezingo dute jokoan parte hartu.

Zigorra: uztartze geldoa 22 metroko marraren erdigunean. Talde aurkariak sartuko du baloia.

13.17 TALDE AURKARIA

(a) Talde aurkariak ezin du 22 metroko marran aurrera egin baloia jaurti arte.

Zigorra: ostiko librea arau-haustea egin den tokian.

(b) Aurkaria 22 metroko marraren beste aldean badago, eta 22 metroko sakea atzeratzen edo oztopatzen badu, jokalariai jarrera txarra izan du.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea 22 metroko marran.

(87. orriko irudia pdf dokumentuan)

22 metroetatik ateratzea

22 metroko marra

14. legea - Baloia lurrera - Plakaketarik gabe

DEFINIZIOAK

Egoera hori gertatzen da baloia lurrean eskuragarri dagoela jokalaria lurrera doanean hura hartzera, uztartze geldoa edo irekia egin eta berehala egiten ez bada, betiere.

Lurrean dagoen jokalariai plakaketarik jasan gabe baloia eskuratu duenean ere gertatzen da.

Partidua zutik dauden jokalariek jokatu behar dute. Jokalari batek ez du baloia jokatzea eragotzi behar bere burua lurrera botata. Baloia jokatzea eragozteak esan nahi du une horretan taldeetako batek ere ez duela baloia eskuragarri, eta, horrenbestez, ezin dutela jokoarekin jarraitu.

Baloia jokatzea eragozten duen edo lurrera botata talde aurkariari oztopo egiten dion jokalariai jokoaren asmoari eta espirituari traba egiten die, eta zigortua izan behar da. Plakaketarik jasan ez duen jokalari bat baloia eskuetan duela lurrera erortzen bada edo lurrera eroritako jokalari batek baloia hartzen badu, berehala jokatu behar du.

14.1 LURREAN DAUDEN JOKALARIAK

(a) Baloia eskuetan duen jokalariai hiru ekintza hauetako bat egin behar du berehala:

- Baloiarekin altxatzea
- Baloia pasatzea
- Baloia askatzea

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Baloia pasatzen edo askatzen duen jokalariai batek altxatu edo baloitik urrutiratu behar du berehala.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Baloirik ez duen jokalariai ez du baloiaren gainean, harago edo baloitik gertu bota behar aurkariak baloia eskura dezatela eragozteko.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Lurrean dagoen jokalariai batek ez dio aurkariari plakaketarik egin behar, ezta egiten saiatu ere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

14.2 ZUTIK DAUDEN JOKALARIAK

(a) Lurrean dagoen eta baloia duen jokalariaiaren gainera erortzea. Jokalariai batek ez du nahita erori behar lurrean baloiarekin dagoen jokalariaiaren gainean edo harago.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Lurrean baloitik gertu dauden jokalariaiaren gainean erortzea. Jokalariai batek ez du nahita erori behar lurrean dauden jokalariaiaren gainean edo harago, baloia euren artean edo gertu daukatela.

Zigorra: zigor-ostikoa.

15. legea - Plakaketa: baloiduna lurrera botatzea.

DEFINIZIOAK

Plakaketa da aurkari batek edo gehiagok baloidunari eutsi eta lurrera botatzen dutenean. Helduta ez dagoen baloidunak ez du plakaketarik jaso, eta, hortaz, ez da plakaketarik egon.

Baloiduna eutsi eta lurrera bota eta harekin batera lurrera doazen aurkariak plakatzaileak dira.

Baloiduna eutsi baina lurrera ez doazen aurkariak ez dira plakatzaileak.

15.1 NON EGIN DAITEKE PLAKAKETA

Plakaketa zelaian bakarrik egin daiteke.

(90. orriko irudia pdf dokumentuan)

Plakaketa

15.2 NOIZ EZIN DAITEKE PLAKAKETARIK EGIN

Aurkari batek baloidunari eutsi eta baloidunaren taldekide batek baloia hartzen badu, uztartze laxoa osatu da eta ezin da plakaketarik egin.

15.3 ZER DA LURRERA BOTATZEA

(a) Baloidunak belaun bat edo biak lurrean baditu, jokalaria hori "lurrera bota" dute.

(b) Baloiduna lurrean edo lurrean dagoen beste jokalaria baten gainean eserita badago, baloiduna "lurrera bota" dute.

15.4 PLAKATZAILEA

(a) Jokalaria batek aurkariari plakaketa egiten badio eta biak lurrera badoaz, plakatzaileak berehala askatu behar du plakatutako jokalaria.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Plakatzailea berehala altxatu behar da edo plakatutako jokalariairengandik eta baloitik berehala urrundu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Plakatzailea baloia jokatu baino lehen altxatu behar da, eta gero, edozein norabidetik joka dezake baloia.

Zigorra: zigor-ostikoa.

15.5 PLAKATUTAKO JOKALARIA

(a) Plakatutako jokalaria ezin du baloiaren gainean, harago edo baloitik gertu etzan, ezta aurkariak baloia eskura dezatela galarazi ere, eta baloia berehala eskuragarri utzi behar du, jokoak aurrera jarrai dezan.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Plakatutako jokalaria berehala pasatu edo askatu behar du baloia. Jokalaria hura berehala altxatu edo baloitik urrundu behar da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Plakatutako jokalaria baloia aska dezake, lurrean edozein norabidetan utzita. Berehalakoan egin beharko du hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Plakatutako jokalaria baloia aska dezake, lurrean edozein norabidetan bultza eginez, aurrerantz izan ezik. Berehalakoan egin beharko du hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Zutik dauden aurkariak baloia jokatzen saiatzen badira, plakatutako jokalariai baloia askatu behar du.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(92. orriko irudia pdf dokumentuan)

Plakatutako jokalariai baloia askatu behar du berehala

15.6 BESTE JOKALARI BATZUK

(a) Plakaketa baten ostean, jokalariai guztiek zutik egon behar dute baloia jokatzerakoan. Jokalariai zutik daude, lurraren edo lurrean dauden jokalariai kontra gorputz-atalik ez dutenean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Salbuespena: baloia entsegu-eremuan sartzen denean. Entsegu-marratik hurbil plakaketa egin ostean, baloia askatu eta entsegu-eremuan sartu bada, edozein jokalariai (lurrean dagoen jokalaria barne) pausa dezakete baloia.

(f) Plakatutako jokalariai bat bultzadarekin entsegu-gunera heltzen denean, jokalariai entsegua marka dezake edo entsegu baliogabea egin.

(g) Jokalariai plakaketarik jasaten badute entsegu-marratik gertu, jokalariai horiek berehalakoan luzatu eta baloia entsegu-marraren gainean edo harago pausa dezakete, entsegua markatzeko edo entsegu baliogabea egiteko.

(93. orriko irudia pdf dokumentuan)

Entsegu-marratik gertu plakatutako jokalariai gorputza luza dezake eta baloia pausatu, entsegua markatzeko.

(94. orriko irudiak pdf dokumentuan)

Plakaketa baten ostean, jokalariai guztiek zutik egon behar dute baloia jokatzerakoan. Zutik egon gabe plakaketan baloia jokatzen duen jokalaria

(b) Plakaketa baten ostean, zutik dauden jokalariai guztiak baloia eskuratzen saia daitezke, baloidunari kendu eta baloiaren jabe eginez.

(c) Zutik dauden jokalariai aurkariak baloiduna lurrera bota eta hark plakaketa jasaten badu, baloia eta baloiduna askatu behar dituzte. Jokalariai horiek orduan baloia jokatu ahal izango dute, zutik baldin badaude eta baloiaren atzetik egiten badute betiere, plakatutako jokalariaiaren edo jokalariai horien entsegu-marratik hurbilen dagoen plakatzailearen atzetik zuzenean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Plakaketa batean edo plakaketa batetik gertu, baloia jokatzen duten beste jokalariai

baloiaaren atzetik jokatu behar dute, plakatutako jokalariairen edo jokolari horien entsegu-marratik hurbilen dauden plakatzailearen atzetik zuzenean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(95. orriko irudia pdf dokumentuan)

Zutik egon gabe plakaketan baloia jokatzen duen jokalaria

(e) Plakaketan baloia eskuratzen duen jokalaria berehala jokatu behar du, baloia eramanez, pasatuz edo ostikoz joz.

Zigorra: zigor-ostikoa

(f) Baloia eskuratzen duen lehen jokalaria ez da lurrera bota behar plakaketan edo handik hurbil, aurkari batek plakaketarik egin ez badiu, behinik behin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(g) Jokalari aurkari batek plakaketa egin ahal dio plakaketan edo handik hurbil baloia eskuratzen duen lehen jokalariai, baloiaaren atzetik egiten badu betiere, eta plakatutako jokalariairen edo jokolari horren entsegu-marratik hurbilen dagoen plakatzailearen atzetik zuzenean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(h) Plakaketa baten ostean, lurrean dagoen jokalaria ez dio aurkariari eragotzi behar baloia eskura dezala.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(i) Plakaketa baten ostean, lurrean dagoen jokalaria ez dio plakaketarik egin behar aurkariari, ezta saiatu ere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(j) Plakatutako jokolari batek gorputza luzatzen duenean baloia entsegu-marraren gainean edo harago baloia pausatu eta entsegua markatzeko, aurkari batek jokalariairen eskuetan dagoen baloiari tira egin diezaioke, baina ez du ostikoz jo edo ostikoz jotzen saiatu behar.

Zigorra: zigor-ostikoa.

15.7 EKINTZA DEBEKATUAK

(a) Jokalariak ezin diote plakatutako jokalariai baloia pasatzen eragotzi.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Jokalari batek ez dio plakatutako jokalariai baloia askatu eta altxatzea edo baloitik urruntzea galarazi behar.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Jokalari batek ez du plakaketa baten ostean lurrean etzanda dauden jokalarien gainean edo harago erori behar, baloia haien artean edo haiengandik hurbil dagoela.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Zutik dauden jokalariek ezin dute aurkariaren kontra kargatu, ezta hari traba egin ere, baloitik hurbil ez badago.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Arriskutsua izan daiteke plakatutako jokalaria baloia ez askatzea edo baloitik berehala ez urruntzea edo beste batek urrun dadila galaraztea. Ekintza horietako bat gertatuko balitz, arbitroak zigor-ostikoa emango du segituan.

Zigorra: zigor-ostikoa.

15.8 ZALANTZA ARAUA EZ BETETZEARI BURUZ

Plakaketa batean baloia jokatzea eragozten bada eta zalantzan badago zein jokalarik ez duen legea bete, arbitroak uztartze geldoa aginduko du berehala, eta etenaldia baino lehen aurrera egiten ari zen taldeak sartuko du baloia, eta talde bat ere ez bazegoen aurrera egiten, talde erasotzaileak.

(97. orriko irudia pdf dokumentuan)

Jokalari batek ez du erori behar plakatutako jokolariaren gainean edo harago

16. legea - Uztartze irekia

DEFINIZIOAK

Uztartze irekia deritzo talde bietako jokalaria lurrean dagoen baloiaren inguruan biltzen direnean, zutik eta elkarrekin kontaktu fisikoan daudela. Joko orokorra amaitu da.

Jokalariak uztartze irekia egiten ari dira uztartze batean oinak erabiltzen badituzte baloia irabazteko edo mantentzeko, joko zikinik egin gabe.

(98. orriko irudia pdf dokumentuan)

Uztartze irekia

16.1 UZTARTZE IREKIA ERATZEA

(a) Non era daitekeen uztartze irekia. Uztartze irekia joko-zelaian bakarrik egin daiteke.

(b) Nola era daitekeen uztartze irekia. Jokalaria zutik daude. Jokalarietako batek behintzat aurkari batekin kontaktu fisikoan egon behar du. Baloiak lurrean egon behar du. Edozein arrazoiengatik baloia lurrean ez badago, uztartze irekia ez da osatu.

16.2 UZTARTZE IREKIAN SARTZEA

(a) Uztartze irekia osatzen, bertan sartzen edo parte hartzen ari diren jokalariek ezin dituzte buruak eta sorbaldak aldaken azpitik kokatu.

Zigorra: ostiko librea.

(b) Uztartze irekira sartzen den jokalaria beso osoarekin heldu behar dio taldekide edo aurkari bati. Uztartze irekira sartzen den jokalaria beste edozein gorputz-atalekin kontaktua egitearekin batera edo egin aurretik, beste jokalariei heldu behar die.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Uztartze irekian, eskua beste jokalar baten gainean jartzea ez da heltzea.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Uztartze irekia osatzen, bertan sartzen edo parte hartzen ari diren jokalar guztiek zutik egon behar dute.

Zigorra: zigor-ostikoa.

16.3 UZTARTZE IREKIA EGITEN

(a) Jokalaria zutik egoten saiatu behar dira uztartze ireki batean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Jokalar batek ez du nahita erori edo belauniko jarri behar uztartze ireki batean. Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Jokalar batek ez du nahita uztartze ireki bat erorarazi behar. Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Jokalar batek ezin du uztartze irekiaren gainetik salto egin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Jokalariek ez dituzte buruak eta sorbaldak aldaken azpitik edukiko.

Zigorra: ostiko librea.

(f) Baloia eskuratzeko uztartze irekian ari den jokalaria ez ditu lurrean dauden jokalaria nahita uztartu behar. Baloia eskuratzeko uztartzen ari den jokalaria ez du lurrean dauden jokolariengandik harago pasatzen saiatu behar, ezta haiek nahita zapaldu ere. Jokalaria baloitik hurbil uztartu behar du.

Zigorra: zigor-ostikoa.

16.4 BESTE ARAU HAUSTE BATZUK UZTARTZE IREKIAN

(a) Jokalariek ez dute baloia uztartze irekiaren barrura itzuli behar.

Zigorra: ostiko librea.

(b) Jokalariek ez dute baloia eskuekin ukitu behar uztartze irekian, plakaketa baten ostean zutik ez badaude eta uztartzea osatu baino lehen eskuak baloiaren gainean ez badituzte.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Jokalariek ez dute baloia hankekin altxatu behar.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Uztartze irekian edo handik gertu lurrean dauden jokalariai baloitik urruntzen saiatu behar dira. Jokalari horiek ez diote baloiari trabarik egin behar uztartze ireki barruan dagoenean, edo uztartze irekitik ateratzean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Jokalari batek ezin du uztartze irekitik ateratzen ari den baloiaren gainean edo harago erori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) Baloia uztartzean dagoen bitartean, jokalari batek ezin du aurkariei baloia uztartze irekitik kanpo dagoela pentsarazten dien ezer egin.

Zigorra: ostiko librea.

16.5 JOKOZ KANPOKOA UZTARTZE IREKIAN

(a) Jokoz kanpoko lerroa. Entsegu-marrarekin paraleloan doazen jokoz kanpoko bi lerro daude, talde bakoitzarentzako bana. Jokoz kanpoko lerro bakoitza uztartze irekiko azken jokolariaren azkeneko oinetik pasatzen da. Azken jokolariaren azkeneko oina entsegu-marraren gainean edo harago baldin badago, talde defendatzailearentzako jokoz kanpoko lerroa entsegu-marra da.

(b) Jokalariek uztartze irekira sartu behar dute, edo jokoz kanpoko lerroaren atzera aldetik berehala. Jokalari bat uztartze ireki baten albo batean geratzen bada, jokoz kanpo dago.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(101. orriko irudia pdf dokumentuan)

Uztartze irekian, jokoz kanpoko lerroa talde bereko jokolariaren azkeneko oinetik pasatzen da. Elastiko horia daraman eskuineko jokalaria jokoz kanpo dago.

(c) Uztartze irekira sartzen edo itzultzen ari diren jokalariai. Uztartze ireki batean sartzen den jokalariai uztartzean dagoen azkeneko taldekidearen oinaren atzetik egin behar du.

Jokalaria azkeneko jokalaria horren aldamenean sar daiteke. Jokalaria aurkariaren aldetik edo azkeneko taldekidearen aurretik sartzen bada, jokoz kanpo dago. Jokalaria batek aurkariari hel diezaioke, beste modu batera jokoz kanpo ez badago betiere.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea talde arau-hauslearen jokoz kanpoko lerroan.

(d) Uztartze irekian sartzen ez diren jokalaria. Jokalaria bat jokoz kanpoko lerroaren aurrean badago eta uztartze irekira sartzen ez bada, jokalaria jokoz kanpoko lerroaren atzera joan behar du berehala.

Jokoz kanpoko lerroaren atzean dagoen jokalaria batek lerroa gainditzen badu eta uztartze irekira sartzen ez bada, jokalaria jokoz kanpo dago.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea talde arau-hauslearen jokoz kanpoko lerroan.

16.6 UZTARTZE IREKIA ARRAKASTAZ BURUTU DA

Uztartze ireki bat arrakastaz burutu da baloia uztartze irekitik ateratzen bada edo baloia entsegu-marraren gainean edo harago badago.

16.7 UZTARTZE IREKIA EZ DA ARRAKASTAZ BURUTU

(a) Uztartze ireki bat ez da arrakastaz burutu, baloia jokatzea ezinezkoa denean eta uztartze geldoa egitea agintzen denean.

Baloia uztartze irekian jokatzea ezinezko bihurtu aurretik, aurrera egiten ari zen taldeak sartuko du baloia.

Talde bietako bat ere ez bazegoen aurrera egiten, edo arbitroak ezin badu erabaki zein zen aurrera egiten ari zen taldea baloia uztartze irekian jokatzea ezinezko bihurtu aurretik, uztartze irekia hasi baino lehen aurrera egiten ari zen taldeak sartuko du baloia.

Talde bietako bat ere ez bazegoen aurrera egiten, talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(b) Uztartze geldo bat egiteko txilibitua jo aurretik, arbitroak zentzuzko denbora bat itxarongo du baloia ager dadin, batik bat taldeetako bat aurrera egiten ari bada. Uztartze irekiak mugitzeari uzten badio edo arbitroaren iritziz baloia ziurren zentzuzko denboran agertuko ez bada, arbitroak uztartze irekia aginduko du.

17. legea - Uztartze laxoa

(103. orriko irudia pdf dokumentuan)

Uztartze laxoa

(104. orriko irudia pdf dokumentuan)

Osatu gabeko uztartze laxoa

DEFINIZIOAK

Uztartze laxoa hasten da aurkari batek edo gehiagok baloia daraman jokalariai eusten diotenean, eta baloidunaren taldekide bat edo gehiago baloidunari heltzen zaizkionean. Horrenbestez, uztartze laxoa zutik dauden hiru jokalariekin gutxienez hasten da: baloiduna eta talde bakoitzeko jokalaria bana. Tartean dauden jokalaria guztiek zutik eta eutsita edo uztartze laxoari helduta egon behar dute, eta entsegu-marrarantz aurreratu. Joko orokorra amaitu da.

17.1 UZTARTZE LAXOA ERATZEA

(a) Non era daitekeen uztartze laxoa. Uztartze laxoa joko-zelaian bakarrik eman daiteke.

17.2 UZTARTZE LAXORA SARTZEA

(a) Uztartze laxo batean sartzen diren jokalariek ezin dituzte buruak eta sorbaldak aldaken azpitik eduki.

Zigorra: ostiko librea.

(b) Jokalari batek uztartze laxo batean sartuta edo hari helduta egon behar du, eta ez haren aldamenetik soilik eutsi.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Uztartze laxo batean, eskua beste jokalaria baten gainean jartzea ez da heltzea.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Jokalariak zutik mantentzea. Jokalariak zutik egoten saiatu behar dira uztartze laxo batean. Baloiduna uztartze laxo batean lurrera joan daiteke, baloia berehalakoan eskuragarri badago eta jokoak aurrera egiten badu, betiere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Jokalari batek ezin du uztartze laxoa nahita erorarazi. Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) Jokalari batek ezin du uztartze laxoaren gainetik salto egin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

17.3 BESTE ARAU HAUSTE BATZUK UZTARTZE LAXOAN

(a) Jokalari batek ez du aurkaria uztartze laxotik kanpo herrestatzen saiatu behar.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Baloia uztartze laxoan dagoen bitartean, jokalaria batek ezin du aurkariei baloia uztartze laxotik kanpo dagoela pentsarazten dien ezer egin.

Zigorra: ostiko librea.

17.4 JOKOZ KANPOKOA UZTARTZE LAXOAN

(a) Jokoz kanpoko lerroa. Entsegu-marrarekin paraleloan doazen jokoz kanpoko bi lerro daude, talde bakoitzarentzako bana. Jokoz kanpoko lerro bakoitza uztartze laxoko azken jokalaria azkeneko oinetik pasatzen da. Azken jokalaria azkeneko oina entsegu-marraren gainean edo harago baldin badago, talde defendatzailearentzako jokoz kanpoko lerroa entsegu-marra da.

(b) Jokalariak uztartze laxoan sartu behar dute, edo jokoz kanpoko lerroaren atzera aldendu berehala. Jokalari bat uztartze laxo baten albo batean geratzen bada, jokoz kanpo dago.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea talde arau-hauslearen jokoz kanpoko lerroan.

(c) Jokalariak uztartze laxora sartzen. Uztartze laxo batean sartzen den jokalaria uztartze laxoan dagoen azkeneko taldekidearen oinaren atzetik egin behar du. Jokalaria azkeneko jokalaria horren aldamenean sar daiteke. Jokalaria uztartze laxoan aurkariaren aldetik edo azkeneko taldekidearen aurretik sartzen bada, jokoz kanpo dago.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea talde arau-hauslearen jokoz kanpoko lerroan.

(d) Uztartze laxora sartzen ez diren jokalaria. Jokoz kanpoko lerroaren aurrean dauden eta uztartze laxora sartzen ez diren jokalaria guztiak jokoz kanpoko lerroaren atzera joan behar dira berehala. Horrela egiten ez duen jokalaria jokoz kanpo dago. Jokoz kanpoko lerroaren atzean dagoen jokalaria batek lerroa gaingitzen badu eta uztartze laxora sartzen ez bada, jokalaria jokoz kanpo dago.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea talde arau-hauslearen jokoz kanpoko lerroan.

(e) Jokalaria uztartze laxoa uztea edo berriz sartzea. Uztartze laxoa uzten duten jokalaria jokoz kanpoko lerroaren atzera joan behar dira berehala; osterantzean, jokoz kanpo daude. Jokalari bat uztartze laxora berriz sartzen bada uztartzeko azkeneko taldekidearen aurretik, jokoz kanpo dago. Jokalaria berriz sar daiteke uztartze laxora, azkeneko taldekidearen aldamenera.

Zigorra: zigor ostikoa jaurtitzea talde arau-hauslearen jokoz kanpoko lerroan.

(f) Uztartze laxoan baloiaren jabetza ez duen taldeko jokalariek uztartze laxoa nahita uzten badute eta talde horretako jokalaririk geratzen ez bada, uztartze laxoak aurrera jarrai dezake eta jokoz kanpoko bi lerro egongo dira. Baloiaren jabetza duen taldearen jokoz kanpoko lerroa uztartzean dagoen azkeneko jokalaria azken oinetik pasatzen da, eta baloiaren jabetza ez duen taldearena, berriz, uztartze laxoan baloia duen taldearen jokalaririk aurreratuenaren oinik aurreratuenetik pasatzen da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(g) Uztartze laxoan baloiaren jabetza ez duen taldeko jokalariek uztartze laxoa nahita uzten badute eta talde horretako jokalaririk geratzen ez bada, talde horretako jokalaria berriz sar daitezke uztartze laxoan, lehenengo jokalaria baloiaren jabetza duen taldeko jokalaririk

aurreratuenetik hartzen bada, betiere.

Zigorra: zigor-ostikoa.

17.5 UZTARTZE LAXOA ARRAKASTAZ BURUTU DA

Kasu hauetan, uztartze laxoa arrakastaz burutu da:

- baloiak edo baloia duen jokalaria batek uztartze laxoa uzten du
- baloia lurrean dago
- baloia entsegu-marraren gainean edo harago dago

17.6 UZTARTZE LAXOA EZ DA ARRAKASTAZ BURUTU

(a) Uztartze laxo bat ez da arrakastaz burutu, geldirik geratzen bada edo 5 segundo baino gehiagoz aurrerantz mugitzeari uzten badio eta uztartze geldoa agintzen bada.

(b) Uztartze laxo bat ez da arrakastaz burutu, baloia jokatzeari ezinezkoa bada edo erortzen bada (ez joko zikinaren ondorioz) eta uztartze geldoa agintzen bada.

(c) Uztartze geldoa uztartze laxoaren ostean. Uztartze laxoa hastean baloiaren jabetza ez zuen taldeak sartuko du baloia. Arbitroak ezin badu erabaki zein taldek zuen baloiaren jabetza, uztartze laxoa eten aurretik aurrerantz egiten ari zen taldeak sartuko du baloia. Talde bietako bat ere ez bazegoen aurrera egiten, talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(d) Uztartze laxo bat geldirik badago edo 5 segundo baino gehiagoz aurrerantz mugitzeari uzten badio, baina baloia mugimenduan badago eta arbitroak baloia ikus badezake, arrazoizko denbora uzten da baloia ager dadin. Arrazoizko denboran agertzen ez bada, uztartze geldoa aginduko da.

(e) Uztartze laxoak aurrerantz mugitzeari uzten badio, berriro mugi daiteke, 5 segundoren buruan egiten badu betiere. Uztartze laxoak aurrerantz bigarren aldiz mugitzeari uzten badio eta baloia mugimenduan badago eta arbitroak baloia ikus badezake, arrazoizko denbora uzten da baloia ager dadin. Arrazoizko denboran agertzen ez bada, uztartze geldoa aginduko da.

(f) Uztartze laxoan baloia jokatzeari ezinezkoa bada, arbitroak ez du baloia lortzeko borroka luzerik onartuko. Uztartze geldoa aginduko da.

(g) Uztartze laxoan baloiduna lurrera badoa (belaun baten edo bien gainean edo eserita geratzea barne), arbitroak uztartze geldoa aginduko du, baloia berehala eskuragarri ez badago.

(h) Uztartze laxoaren ostean uztartze geldoa agintzea, baloia harrapatu zuenari heltzen diotenean. Jokalari batek aurkariaren ostiko batetik zuzenean harrapatzen badu baloia eta ez da erdiko edo 22 metroko sakea izan, eta, gero, aurkariak berehala eusten badio jokalaria horri, uztartze laxoa era daiteke. Gero, uztartze laxoa geldirik badago, 5 segundo baino gehiagoz aurrerantz mugitzeari uzten badio edo baloia jokatzeari ezinezkoa bada eta

uztartze geldoa agindu behar bada, baloia harrapatu zuen jokalariaren taldeak sartuko du baloia.

“Aurkari baten ostikotik zuzenean harrapatzeak” esan nahi du jokalaria baloia harrapatu aurretik baloiak ez zuela beste jokalaririk edo lurrik ukitu.

18. legea - Marka

DEFINIZIOAK

Marka eskatzeko, jokalaria 22 metroko marraren gainean edo atzean egon behar du. Jokalari batek oin bat 22 metroko marraren gainean edo atzean badu, “22etan” dagoela iritziko zaio. Jokalaria modu garbian harrapatu behar du baloia, aurkariaren ostikotik zuzenean, eta, aldi berean, “Marka!” garrasi egin behar du. Ezin da markarik eskatu erdiko sakean, ezta berrabiarazte sakean ere, 22 metroko sakea izan denean salbu.

Marken kasuan, ostikoa aginduko da. Ostikoa markaren tokitik jaurtiko da.

Jokalari batek marka eska dezake baloiak entsegu-haga edo langa ukitu badu harrapatua izan aurretik.

Talde defendatzaileko jokalari batek entsegu-eremuan marka eska dezake.

(109. orriko irudia pdf dokumentuan)

Marka!

Marka

18.1 MARKA BATEN OSTEAN

Arbitroak txilibitua joko du berehala, eta ostikoa emango dio marka eskatu zuen jokalariai.

18.2 OSTIKOA AGINTZEA

Ostikoa markaren tokian eman behar da. Marka entsegu-eremuan eskatzen bada, ostikoa entsegu-marratik 5 metrora emango da, marka eskatu zen tokiarekin lerro-lerroan.

18.3 OSTIKOAREN TOKIA

Ostikoa markan edo haren atzean egiten da, markan zehar doan lerro batean.

18.4 NORK JAURTITZEN DU

Marka eskatu zuen jokalaria eman behar du ostikoa. Jokalari horrek ezin badezake ostikorik eman 1 minuturen buruan, uztartze geldoa eratuko da markaren tokian, eta jokalariaren taldeak sartuko du baloia. Marka entsegu-eremuan badago, entsegu-marratik 5 metrora egingo da uztartze geldoa, markan zehar doan lerro batean.

18.5 NOLA JAURTITZEN DEN OSTIKOA

21. legea - Ostiko libreak delako xedapenak ezarritakoa aplikatzen da marka baten ostean agindutako ostikoetan.

18.6 ORDEZKO UZTARTZE GELDOA

(a) Marka eskatu zuen joklariaren taldeak uztartze geldoa eratzea erabaki dezake.

(b) Non eratu behar da uztartze geldoa. Marka joko-zelaian badago, uztartze geldoa markaren tokian eratuko da, alboko marratik 5 metrora gutxienez. Marka entsegu-eremuan badago, entsegu-marratik 5 metrora eratuko da uztartze geldoa, markan zehar doan lerro batean, eta alboko marratik 5 metrora gutxienez.

(c) Nork sartzen du baloia. Marka eskatu zuen joklariaren taldeak sartuko du baloia.

18.7 ZIGOR OSTIKOA AGINTZEA

(a) Jokoa edo jokoz kanpo dagoen edozein aurkarik ezin du marka eskatu duen joklariaren kontra aurka kargatu, arbitroak txilibitua jo ondoren.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Non ematen da zigor-ostikoa. Arau-hauslea jokoa badago, zigor-ostikoa arau-haustea egin den tokian egingo da. Arau-hauslea jokoz kanpo badago, zigor-ostikoa jokoz kanpoko lerroan egingo da (11. legea - Jokoz kanpo eta jokoa joko orokorrean).

(c) Zigor-ostikoa. Arau-haustea egin ez duen taldeko edozein jokalarik jaurti dezake zigor-ostikoa.

PARTIDUAN ZEHAR

Partidua berrabiaraztea

19. legea - Alboa eta alboko sarea

20. legea - Uztartze geldoa

21. legea - Zigorrak eta ostikoak

19. legea - Alboa eta alboko sarea

ALBOA

DEFINIZIOAK

“Alboa zuzenean ostikoz jotzeak” esan nahi du baloia ostikoz jo dela alboa, joko-eremuko lurra, joklariak edo arbitroa ukitu gabe.

“22ak” deritzen entsegu-marraren eta 22 metroko marraren arteko eremuari. 22 metroko lerroa barne hartzen du, baina ez entsegu-marra.

Alboko sakearen lerroa zelaian egiten den irudizko lerroa da, eta alboko marrari elkarzut doa, baloia jaurti behar den tokitik zehar.

Baloia alboan dago, jokalaria batek eramaten ez duenean eta alboko marra edo haren gainean edo harago dagoen edozer gauza edo pertsona ukitzen duenean.

Baloia alboan dago, jokalaria batek eramaten duenean eta baloidunak (edo baloia) alboko marra edo haren gainean edo harago dagoen lurra ukitzen duenean.

Baloia zeramanak (edo baloiak) albora ateratako lerroa ukitu edo gurutzatu duen tokia hartzen da albora irten zen tokitzat.

Baloia alboan dagoela esaten da jokalaria batek baloia harrapatu eta oin bat alboko marraren gainean edo harago badu.

Jokalaria batek oin bat joko-eremuan eta bestea alboan baditu eta baloiari eusten badio, baloia alboan dago.

Baloiak alboko marra edo entsegu-esparruaren marra gurutzatu eta bi oinak joko-eremuan dituen jokalaria batek harrapatzen badu, baloia ez dago alboan edo entsegu-esparruan. Jokalaria horrek joko-eremurantz bultza dezake baloia.

Jokalaria batek jauzi egin eta baloia harrapatzen duenean, bi oinek joko-eremuan erori behar dute; osterantzean, baloia alboan edo entsegu-esparruan egongo da.

Alboan dagoen jokalaria batek baloia ostikoz jo edo jaurti dezake, baina ezin dio eutsi, alboko marraren planoa gurutzatu ez badu, betiere. Albora ateratako lerroaren planoa alboko marraren gainean dagoen eremu bertikala da.

19.1 JAURTIKETA

AURRERA EGIN GABE

(a) Talde baten 22 metroez kanpo jokalaria batek zuzenean albora jaurtitzen du.

Zigor-ostikoen kasuan izan ezik, jokalaria batek 22 metroez kanpoko joko-eremuaren edozein lekutatik zuzenean albora jaurtitzen badu, ez du aurrera egiten. Jaurtiketa baloia ostikoz jo den lekuarekin lerro-lerroan edo albora irten den lekutik egiten da, jokalariaren entsegu-marratik gertuenean dagoena.

(b) Taldeak haren 22 metroetan sartzen du baloia.

Jokalaria defendatzaile batek baloia 22 metroez kanpotik jokatzen badu eta baloia jokalaria horren 22 metroetan edo entsegu-eremuan sartzen bada aurkako jokalaririk ukitu gabe, eta gero, jokalaria horrek edo haren taldeko beste batek baloia zuzenean albora botatzen badu aurrea aurkaririk ukitu gabe edo plakaketa bat edota uztartze irekia edo laxoa egin gabe, ez du aurrera egiten. Hori aplikaziozkoa da defentsako jokalaria bat 22 metroen lerroaren atzera doanean, jaurtiketa azkarra egiteko, eta, gero, baloia zuzenean ostikoz albora botatzen denean.

(c) Jokalari batek oin bat edo biak 22 metroetan baditu eta 22 metroetatik kanpo geldi zegoen baloia hartzen badu eta zuzenean albora bota, jokalaria 22 metroen barruan sartu du baloia, eta, beraz, ez du aurrera egin.

(d) Talde defendatzaileak baloia haren 22 metroetan sartzen du uztartze geldoan edo alboko sake batean.

Talde defendatzaileak baloia uztartze geldoan sartu edo haren 22 metroez kanpotik alboko sakea egiten badu eta baloiak talde horren 22 metroen lerroa gurutzatzen badu aurkako jokalaririk ukitu gabe, eta gero, jokalaria defendatzaile batek baloia zuzenean albora botatzen badu aurrea aurkaririk ukitu gabe edo plakaketa bat edota uztartze irekia edo laxoa egin gabe, ez du aurrera egin.

AURRERA EGITEA

(e) Jokalari batek oin bat edo biak 22 metroetan baditu eta 22 metroetatik kanpo mugimenduan zegoen baloia hartzen badu eta 22 metroen barrutik zuzenean albora bota, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egin behar da.

(f) Jokalaria haren taldearen 22 metroetan sartzen du baloia.

Jokalari defendatzaileak baloia 22 metroez kanpotik jokatu eta baloia jokalaria horren 22 metroetara edo entsegu-eremura sartzen denean, aurkari bat ukitzen badu edo plakaketa egin edo uztartze irekia edo laxoa eratzen bada, eta ondoren, talde horretako jokalaria batek baloia zuzenean albora botatzen badu, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egin behar da.

(g) Aurkariak jokalaria 22 metroetan sartu dute baloia.

Aurkariak baloia talde baten 22 metroetan sartu eta 22 metroen lerroa gurutzatu aurretik talde defendatzaileko jokalaria ukitu ez dutenean (edo ukitu dutenean), ondoren talde defendatzaileko jokalaria batek baloia albora botatzen badu, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egin behar da.

(115. orriko irudia pdf dokumentuan)

Aurrera egin gabe

Jaurtiketa hemendik

Uztartze geldoa 22 metroen barrura bultzatzea

Pasea

(h) Zeharkako ostikoak albora.

Joko-eremuaren edozein lekutan dagoen jokalaria batek baloia zeharka albora bota eta baloiak joko-zelaitik kanpo botea ematen duenean, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egin behar da.

Joko-eremuaren edozein lekutan dagoen jokalaria batek baloia ostikoz jo eta baloiak aurkari bat ukitzen badu edo aurkari batek baloia ukitzen badu, eta ondoren, zeharka albora ateratzen bada joko-zelaitik kanpo botea emanda, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egin behar da.

Joko-eremuaren edozein lekutan dagoen jokalaria batek baloia ostikoz jo eta baloiak aurkari bat ukitzen badu edo aurkari batek baloia ukitzen badu, eta ondoren, zuzenean albora ateratzen bada, jaurtiketa aurkariak baloia ukitu duen lekutik edo baloiak alboko marra ukitu duen lekutik egingo da, azken hori aurkariaren entsegu-marratik gertuago badago.

(116. orriko irudia pdf dokumentuan)

Aurrera egitea

Jaurtiketa hemendik

Plakaketa

Ostikoz jotzen du

Pasea

(117. orriko irudia pdf dokumentuan)

Alboa eta jaurtiketa

Entsegu-marra

Kantxa-erdiko marra

22 metroko lerroa

Ostikoa 22 metroen barruan: jaurtiketa hemendik

Zigor-ostikoa: jaurtiketa hemendik

Ostikoa 22 metroen kanpotik: jaurtiketa hemendik

ZIGOR OSTIKOA

(i) Zigor-ostikoa.

Jokalaria batek joko-eremuaren edozein tokitatik zigor-ostikoa albora botatzen duenean, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egin behar da.

OSTIKO LIBREA

(i) Ostiko-jotzailearen 22 metroen barruan, aurrera egin gabe.

22 metroetatik kanpo ostiko librea eman eta zuzenean albora irteten denean, jaurtiketa baloia ostikoz jo den lekutik egingo da edo albora irten den lekutik, ostikoa jo duen jokalariaen entsegu-marratik gertuen dagoena.

(k) Ostiko-jokatzailearen 22 metroen edo entsegu-esparruaren barruan, aurrera eginda. 22 metroen edo entsegu-eremuaren barruan ostiko bat eman eta zuzenean albora irteten denean, jaurtiketa baloia albora atera den lekutik egingo da.

19.2 JAURTIKETA AZKARRA

(a) Jokalari batek jaurtiketa azkarra egin dezake, alboko sakea egin arte itxaron gabe.

(b) Jaurtiketa azkarra egiteko, jokalariai joko-zelaitik kanpo egon behar du, baloia albora irten den lekuaren eta jokalariaen entsegu-eremuaren arteko edozein lekutan kokatuta.

(c) Jokalari batek ezin du jaurtiketa azkarra egin, alboko sakea osatu bada dagoeneko. Jokalariai jaurtiketa egiten badu, baliogabetu behar da. Talde berak jaurtikoa du alboko sakea.

(d) Jaurtiketa azkarra egiteko, jokalariai albora atera den baloia erabili behar du. Ezingo da jaurtiketa azkarrik egin, baloia jaurtitzen duen jokalariaz eta albora atera duen aurkariak gain beste pertsona batek baloia ukitu badu. Talde berak jaurtikoa du alboko sakea.

(e) Jaurtiketa azkar batean jokalariai baloia aurkariaren entsegu-marrarantz botatzen duenean, edo baloiak lurra edo beste jokalari bat ukitu aurretik, 5 metroko lerroraino gutxienez bost metro egiten ez dituenean alboko sakeko lerroan zehar edo horren atzetik, edo jokalariai joko-eremuan oina jartzen duenean baloia jaurtitzean, jaurtiketa baliogabetu behar da. Talde aurkariak alboko sakea egingo du jaurtiketa azkarra burutzeko saiakera egin den lekutik edo leku horretan baloia uztartze geldora sartuko du, 15 metroko marraren gainean. Hark ere alboko sakea oker egiten badu, uztartze geldoa egingo da 15 metroko marraren gainean.

Lehenengo jaurtiketa egin zuen taldeak sartuko du baloia uztartze geldoan.

(f) Jaurtiketa azkar batean, jokalariai eskuineko baloia alboko sakearekin lerro-lerroan zehar bota dezake edo jokalari horren entsegu-marrarantz.

(g) Jaurtiketa azkar batean, jokalariai alboko sakeko lerroraino hel daiteke eta urrundu gero, zigorrik gabe.

(119. orriko irudia pdf dokumentuan)

Jaurtiketa azkarra

Alboko sakearen lerroa

Jaurtiketa azkarra eremu horretako edozein lekutatik

22 metroko lerroa

Entsegu-marra

Baloia berreskuratzen du

(h) Jaurtiketa azkar batean, jokalaria batek ezin du baloia 5 metro egitea eragotzi.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(i) Baloia daraman jokalaria bat albora ateratzen badute, jokalariai baloia askatu behar du, aurkari batek jaurtiketa azkarra egin dezan.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

19.3 BESTE JAURTIKETA BATZUK

Kasu guztietan, baloia albora irten den lekutik egingo da jaurtiketa.

19.4 NORK JAURTITZEN DU

Albora irten aurretik baloia eraman edo ukitu duen azken jokalariairen aurkarietako batek egingo du jaurtiketa. Zalantzak daudenean, talde erasotzaileak jaurtiko du.

Salbuespena: talde batek zigor-ostikoa jaurti eta baloia albora irteten bada, zigor-ostikoa bota duen taldeko jokalaria batek egin behar du jaurtiketa. Albora zuzenean edo zeharka jaurti diren baloiei aplikatzen zaie hori.

19.5 JOKALARIAK ALBOKO MARRA ZAPALTZEA

(a) Jokalaria batek oin bat edo biak alboko marraren gainean edo harago (edo entsegu-esparruan) dituela joko-eremuaren barruan gelditu zegoen baloia hartzen badu, jokalariai joko-eremutik hartu du baloia, eta, beraz, alboan (edo entsegu-esparruan) jarri du.

(b) Jokalaria batek oin bat edo biak alboko marraren gainean edo harago (edo entsegu-esparruan) dituela joko-eremuaren barruan mugimenduan zegoen baloia hartzen badu, jokalariai alboan (edo entsegu-esparruan) hartu du baloia.

19.7 GAIZKI JAURTITZEA

(a) Alboko sake bat gaizki jaurtitzen bada, talde aurkariak aukera dauka alboko sakea egiteko edo baloia uztartze geldo batean sartzeko 15 metroko marraren gainean.

Alboko sakea hautatzen badu eta jaurtiketa gaizki egin, uztartzea osatuko da. Lehenbizikoa

jaurtiketa egin zuen taldeak sartuko du baloia.

19.6 NOLA EGIN JAURTIKETA

Jaurtiketa egingo duen jokalariai leku egokian jarri behar du. Jaurti bitartean, jokalariai ezin du oinik jarri joko-zelaiaren barruan. Baloia zuzen bota behar du, alboko marran zehar gutxienez 5 metro egin ditzan lurra edo jokalaria bat ukitu aurretik edo jokalaria batek hartu aurretik.

(121. orriko irudia pdf dokumentuan)

Nola egin jaurtiketa

5 metroko marra

Alboko marra

Ezin du joko-eremua zapaldu baloia jaurtitzean

Baloiak lurra edo jokalaria bat ukitu aurretik 5 metro gutxienez egiteko moduan jaurti behar du.

(b) Alboko sakea berandutzerik eta keinurik egin gabe jaurti behar da.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(c) Jokalaria batek ezin du nahita edo behin baino gehiagotan baloia okertuta bota.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

ALBOKO SAKEA

DEFINIZIOAK

Alboko sakearen helburua da baloia albora irten denean jokoa modu azkarrean, seguruan eta inpartzialean berrabiaraztea, bi jokalaria-ilararen artean jaurtiketa eginez.

Jokalariai alboko sakean. Alboko sakean parte hartzen duten jokalariai alboko sakea osatzen duten bi ilaretako jokalariai dira.

Hartzailea. Baloia hartzeko lekuan dagoen jokalaria da, alboko sakeko jokalariek baloia alboko saketik atzerantz pasatu edo botatzen dutenean.

Edozein jokalaria izan daiteke hartzaile, baina talde bakoitzak hartzaile bakarra izan dezake alboko sakean.

Alboko sakea osatzen duten jokalariai, hots, alboko sakeko parte-hartzaileak. Jokalaria hauek osatzen dute alboko sakea: jaurtitzailea eta berehalako aurkari bat, alboko sakearen baloia hartzeko zain dauden bi jokalariai eta alboko sakeko jokalariai.

Jokalariai guztiak. Alboko sakea amaitu arte, alboko sakean parte hartzen ez duten gainerako jokalariai alboko sakeko lerroaren atzean geratu behar dira, gutxienez 10 metroko distantzia batera, edo entsegu-marraren gainean edo atzean, azken hori gertuago

badago.

15 metroko marra. 15 metroko marra joko-eremuan barrera 15 metrora dago, eta alboko marrarekin paraleloan doa.

Uztartze geldoa alboko sake baten ostean. Alboko sakean arau-haustea edo geldialdia egiteagatik uztartzea agintzen bada, alboko sakeko lerrotik 15 metrora egin behar da, alboko sakearekin lerro-lerroan.

19.8 ALBOKO SAKA OSATZEA

(a) Gutxienezkoa. Alboko sakean talde bakoitzeko bi jokalaria egon behar dira, gutxienez.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(b) Gehienezkoa. Baloia jaurtitzen duen taldeak zehazten du alboko sakean zenbat jokalaria egon daitezkeen gehienez.

(c) Talde aurkariak jokalaria gutxiago izan ditzake alboko sakean, baina ezin ditu gehiago eduki.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(d) Baloia alboan dagoenean, alboko sakearen lerroa hurbiltzen diren jokalariai alboko sakean parte hartzeko asmoa dutela irizten zaio. Alboko sakearen lerroa gerturatzen diren jokalariai, berandutu gabe joan behar dira. Bi taldeetako jokalariek alboko sakean posizioa hartzen dutenean, ezin dute alboko saketik aldendu alboko saka amaitu arte.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(e) Jaurtiketa egiten duen taldeak alboko sakean ohikoa baino jokalaria gutxiago jartzen baditu, aurkariari arrazoizko denbora eman behar die Legea betetzeko behar beste jokalaria kentzeko alboko saketik.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(f) Jokalari horiek alboko saketik atera behar dute, berandutzerik gabe. Jokoz kanpoko lerroa joan behar dira, alboko sakearen lerroaren atzera, lerrotik 10 metrora. Alboko saka amaitzen bada jokalariai lerro horretara iritsi aurretik, berriz ere jokoa parte har dezakete.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(g) Alboko saketik joatea. Talde batek ezin du nahita alboko saka desegin.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(h) Non kokatu behar dira jokalariai alboko sakean. Alboko sakearen aurrealdea aboko marratik 5 metrora egon behar da gutxienez. Ilararen amaiera alboko saketik 15 metrora egon behar da gutxienez. Alboko saka osatzen duten jokalariai guztiak bi puntu horien artean kokatu behar dira.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(124. orriko irudia pdf dokumentuan)

Alboko sakea

Hartzailea alboko saketik 2 metrora

Hartzailea alboko saketik 2 metrora

Alboko sakearen lerroa

Jokoz kanpoko lerroa parte hartzen ez dutenentzat

Alboko marra

5 metroko marra

15 metroko marra

(i) Hartzailea non egon behar da. Hartzailea bi metrora egon behar da gutxienez, jokalariairen entsegu-marrarantz, alboko jokalariai diren jokalariai horren taldekideetatik, eta alboko sakearen lerroarekin bost eta hamabost metro arteko distantzia utzi behar du, alboko sakea hasi arte.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

Salbuespena: hartzaileak korrika egin dezake eta alboko sakearen espazioan sar daiteke, baita alboko sakean parte hartzen duten beste jokalariek egin ditzaketen bestelako ekintzak burutu ere. Hartzaileak zigorra jaso dezake alboko sakean arau-hauste bat eginez gero, alboko sakeko beste jokalariek bezala.

(ii) Jokalaria alboko marraren eta bost metroko marraren artean. Alboko sakea osatzean, jaurtiketa egiten ez duen taldeak jokalariai bat eduki behar du alboko marraren eta alboko sakearen alde horretan dagoen taldearen bost metroko marraren artean. Jokalaria hori alboko marratik bi metrora eta bost metroko marratik bi metrora kokatu behar da.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(k) Alboko sakean parte hartzen duten jokalariai lekuz alda daitezke baloia jaurti aurretik.

(l) Bi ilara zuzen. Alboko sakean parte hartzen duten bi taldeetako jokalariek bi ilara paralelo egingo dituzte. Ilarak alboko marrarekiko elkarzutat izan behar dira.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(m) Alboko sakean aurrez aurre dauden jokalariek espazio argia utzi behar dute barne-sorbalden artean. Espazio hori jokalariai tente daudela zehazten da.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(m) 1 metroko espazioa. Jokalaria-ilara bakoitza dagokion alboko marraren aldetik metro-erdira egon behar da.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(o) Alboko marra ezin da entsegu-marraren 5 metroen barruan egon.

(p) Behin alboko sakea osatuta eta baloia jaurti aurretik, jokalariek ezin dituzte aurkariak j

eutsi, bultzatu, eraso edo eragotzi.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

19.9 ALBOKO SAKEAREN HASIERA ETA AMAIERA

(a) Alboko sakearen hasiera. Alboko sakea hasten da baloia jaurtiketa egiten duen joklariaren eskuetatik askatzen denean.

(b) Alboko sakearen amaiera. Alboko sakea amaitzen da baloiak edo hura eramaten duen joklariak alboko sakea uzten duenean.

Horrek barne hartzen du:

Baloia alboko saketik kanpora pasatu, jo edo ostikoz botatzen denean, alboko sakea amaitzen da.

Baloia edo baloia eramaten duen jokalaria 5 metroko marraren eta alboko marraren arteko gunera mugitzen denean, alboko sakea amaitzen da.

Alboko sakeko joklari batek baloia askatzen ari den joklari bati pasatzen dionean, alboko sakea amaitzen da.

Baloia 15 metroko marraz harago jaurtitzen denean edo joklari batek marra horrez harago eraman edo jartzen duenean baloia, alboko sakea amaitzen da.

Alboko sakean uztartze irekia edo laxoa egiten denean eta uztartzean dauden joklari guztien oinak alboko sakearen lerroaz harago mugitzen direnean, alboko sakea amaitzen da.

Alboko sakean ezinezkoa bada baloia jokatzea, alboko sakea amaitzen da. Jokoa uztartze geldo batekin berrabiarazten da.

19.10 ALBOKO SAKEAN ESKURAGARRI DAUDEN AUKERAK

(a) Aurkaria euskarri gisa erabiltzea. Alboko sakeko joklari batek ezin du aurkaria salto egiteko euskarri gisa erabili.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(b) Eustea edo bultzatzea. Alboko sakeko joklari batek ezin dio baloirik ez duen aukari bati eutsi, bultzatu, eraso, eragotzi edo heldu, uztartze irekia edo laxoa egiten dagoenean izan ezik.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(c) Legez kanpo kargatzea. Alboko sakeko joklari batek ezin du aurkari baten kontra kargatu, plakutzen saiatzeko edo baloia jokatzeko ez bada.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(d) Altxatu eta eutsi. Jokalariak taldekide bati baloia hartzeko salto egiten lagun diezaioke, joklari hori altxatu eta eutsiz. Taldekidea altxatu eta/edo eusten duten joklariak salto egiten duen joklariari atzetik heldu behar diote, praken azpitik, eta

aurretik heltzen badiote, izterren azpitik.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(e) Aurre-eustea baimenduta dago. Baloia hartzeko salto egingo duen taldekidea eutsi edo altxatuko duten jokalariek kideari aurre-euts diezaiokete. Atzetik heldu behar diote, praken azpitik, eta aurretik heltzen badiote, izterren azpitik.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(f) Salto egitea, eustea edo altxatzea baloia jaurti aurretik. Jokalariak ezin du salto egin eta ezin dute altxatu edo eutsi baloia jaurtitzailearen eskuetatik askatu baino lehen.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(g) Jokalaria jaistea. Salto egiten duen taldekideari eusten dioten jokalariek kidea lurrera jaitsi behar dute, edozein taldetako jokalarik baloia lortu bezain pronto.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(129. orriko irudia pdf dokumentuan)

Aurkaria euskarri gisa ez erabiltzea.

Ez eustea eta bultzatzea

Ez kargatzea legez kanpo

Jaurtiketa ez blokeatzea

Aurre-eustea baimenduta dago

Alboko sakean jokalariak altxa daitezke

(h) Jaurtiketa blokeatzea. Alboko sakeko jokalariak alboko marratik 5 metrora egon behar dira gutxienez. Alboko sakeko jokalaria batek ezin du baloia 5 metro egitea eragotzi.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(i) Baloia alboko sakeko jokalaria batez harago jaurti bada, jokalaria hori alboko marraren eta 5 metroko marraren arteko gunera mugi daiteke. Jokalaria gunea horretara badoa, ezingo du haren entsegu-marrarantz joan alboko sakea amaitu arte, eta askatzeko mugimenduak baino ezingo ditu egin.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran.

(j) Baloia heltzea edo desbideratzea. Jokalaria batek salto egiten duenean baloia lortzeko, bi eskuak edo barneko besoa erabili behar ditu baloia hartzeko edo desbideratzeko. Salto egiten duen jokalaria ezin du kanpoko besoa bakarrik erabili, baloia hartzen edo desbideratzen saiatzeko.

Salto egiten duen jokalaria esku biak buru gainetik baditu, edozein esku erabil dezake baloia jokatzen.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran

19.11 JAURTITZAILEA

Jaurtiketa egiten duen jokalariai lau aukera ditu:

- (a) Jaurtitzailea alboko marraren 5 metroen barruan gera daiteke.
 - (b) Jaurtitzailea joko kanpoko lerroa joan daiteke, alboko sakearen lerrotik 10 metro atzera.
 - (c) Jaurtitzailea alboko sakean sar daiteke, jaurti bezain laster.
 - (d) Jaurtitzailea hartzailearen lekura joan daiteke, posizio horretan inor ez badago.
- Jaurtitzailea beste lekuren batera mugitzen bada, joko kanpo egongo da.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

19.12 ASKATZEA

DEFINIZIOAK

Alboko sakeko jokalariai "askatzen" dira alboko sakea uzten dutenean, taldekide batek jaurti edo atzerantz pasatu duen baloia hartzeko.

- (a) Noiz: jokalaria bat ezin daiteke askatu baloia jaurtitzailearen eskuetatik libre geratu arte.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran, alboko sakearekin lerro-lerroan.

- (b) Askatzen den jokalaria alboko marrak mugatutako gunearen eta alboko sakean dagokion aldetik 10 metroko distantziaren artean dagoen eremuan geratu behar da, eta etengabe mugitzen egon behar du, alboko sakea bukatu arte.

Zigorra: ostiko librea 15 metroko marran, alboko sakearekin lerro-lerroan.

- (c) Jokalariek posizioak truka ditzakete alboko sakearen barruan, baloia jaurti aurretik.

19.13 JOKOZ KANPOKO LERROAK ALBOKO SAKEAN

- (a) Alboko sakea osatzen denean, talde bakoitzak bi joko kanpoko lerro ditu, eta entsegu-marrarekin paraleloan doaz.

- (b) Jokalaria parte-hartzaileak. Alboko sakean parte hartzen duten jokalariei joko kanpoko lerro bat aplikatzen zaie (orokorrean, jokalariai aurreratuetako batzuk edo guztiak, uztartze erdia eta baloia jaurtitzen duen jokalaria). Baloi jaurti eta jokalaria bat edo lurra ukitu arte, joko kanpoko lerro alboko sakearen lerroa da. Gero, joko kanpoko lerro baloiaren lerroa da.

- (c) Parte hartzen ez duten jokalariai. Beste joko kanpoko lerro alboko sakean parte hartzen ez duten jokalariei aplikatzen zaie (orokorrean, hiru laurdenak). Horien kasuan, joko kanpoko lerro alboko sakearen lerrotik 10 metro atzera dago, edo haien entsegu-marra da, azken hori hurbilago dagoenean.

19.14 ALBOKO SAKEKO PARTE HARTZAILEEN JOKOZ KANPOKOA

(a) Baloiak jokalaria bat edo lurra ukitu aurretik. Jokalariak ezin du alboko sakearen lerroa gainditu. Jokalaria jokoz kanpo dago, baloiak jokalaria bat edo lurra ukitu aurretik alboko sakeko lerroa gainditzen badu, une horretan baloia hartzeko salto egiten ari ez bada behinik behin. Jokalariak alboko sakean dagokion aldetik egin behar du salto.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(b) Jokalari batek salto egin eta alboko sakeko marra gurutzatu eta ez badu baloia hartzea lortzen, ez du zigorrik jasoko berehalakoan jokoan sartzen bada.

Baloia hartzeko salto egiten duten jokalariek edozein norabidetan urrats bat eman dezakete, alboko sakeko lerroa gurutzatzen ez duten bitartean.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(c) Baloiak jokalaria bat edo lurra ukitu ondoren. Baloirik ez daraman jokalaria bat jokoz kanpo dago, baloiak lurra jokalaria bat edo lurra ukitu ondoren, jokalariak oin bat baloiaren aurretik jartzen duenean, aurkari bat plakatzen (edo saiutzen) ari ez bada, behintzat. Plakaketa egiteko saiakerak jokalaria horren baloiaren aldetik egin behar dira.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(d) Arbitroak jokalariak zigortuko ditu, nahita edo nahi gabe jokoz kanpoko posizio batera mugitzen badira baloia hartzeko edo aurkari bat plakatzeo asmorik izan gabe.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(e) Alboko sakean parte hartzen duten bi taldeetako jokalariek ezin dute alboko saketik atera, sakea amaitu den arte.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(f) Jaurtiketa luzea. Jaurtiketa egiten duen jokalariak baloia 15 metroko marraz harago botatzen badu, alboko sakean dagoen jokalarietako batek zelai erdirantz korrika egin dezake 15 metroko marraz harago, jaurtitzailak baloia askatu bezain laster.

Hori gertatzen bada, aurkari batek ere zelai erdirantz korrika egin dezake. Jokalari batek zelai erdirantz korrika egiten badu jaurtiketa luze bat hartzeko eta baloiak ez badu 15 metroko marra gainditzen, jokalaria jokoz kanpo dago eta zigortu egin behar da.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(g) Uztartze irekia eta laxoa alboko sakean. Alboko sakean uztartze irekia edo laxoa egiten denean, alboko sakean parte hartzen duten jokalarien jokoz kanpoko lerroa ez da baloiaren lerroa izango. Jokoz kanpoko lerroa jokalaria horren taldeak uztartze irekian edo laxoan duen azken jokalariaren oina izango da.

(h) Alboko sakea uztartze irekiak edo laxoak alboko sakearen lerroa gainditzen duenean amaitzen da. Horretarako, uztartze irekian edo laxoan dauden jokalaria guztien oin guztiek alboko sakeko lerroa gainditu behar dute.

(i) Alboko sakean parte hartzen duten jokalariai uztartze irekian edo laxoan sartu behar dira, edo joko kanpoko lerrotik aldendu eta lerro horretan gelditu. Bestela, joko kanpo egongo dira.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

(j) Uztartze irekien edo laxoen gainerako Legeak aplikatu behar dira. Jokalaria ezin da aurkarien aldetik sartu uztartze irekian edo laxoan.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(k) Jokalariai ezin dira joko kanpoko lerroaren aurretik sartu. Hala egiten badute, joko kanpo daude.

Zigorra: zigor-ostikoa 15 metroko marran.

19.15 ALBOKO SAKEAN PARTE HARTZEN EZ DUTENEN JOKOZ KANPOKOA

(a) Alboko sakean parte hartzen ez duten jokalariek alboko sakea amaitu aurretik joko kanpoko lerroa gainditzen badute, joko kanpo egongo dira.

Zigorra: zigor-ostikoa araua hautsi duen taldearen joko kanpoko lerroan, araua hautsi duen jokalariai lerro-lerroan eta alboko saketik 15 metrora gutxienez.

(b) Baloia jaurtitzean oraindik jokoan ez dauden jokalariai. Jokalari batek baloia jaurti dezake, taldekide bat joko kanpoko lerroa iritsi ez denean ere. Hala ere, jokalaria ez bada berehalakoan jokoan sartzen saiatzen, joko kanpo egongo da.

Zigorra: zigor-ostikoa araua hautsi duen taldearen joko kanpoko lerroan, araua hautsi duen jokalariai lerro-lerroan eta alboko saketik 15 metrora gutxienez.

(c) Jaurtiketa luzea. Jaurtiketa egiten duen jokalariai baloia 15 metroko marraz harago botatzen badu, talde bereko jokalariai batek aurrerantz korrika egin dezake baloia hartzeko, jaurtitzaileak baloia askatu bezain laster. Jokalariai hori egiten badu, aurkariak ere aurrerantz korrika egin dezakete. Jokalariai batek aurrerantz korrika egiten badu jaurtiketa luze bat hartzeko eta baloia ez badu 15 metroko marra gainditzen, jokalaria joko kanpo dago eta zigortu egin behar da.

Zigorra: zigor-ostikoa araua hautsi duen taldearen joko kanpoko lerroan, araua hautsi duen jokalariai lerro-lerroan eta alboko saketik 15 metrora gutxienez.

(d) Uztartze irekia eta laxoa alboko sakean. Alboko sakean uztartze irekia edo laxoa egiten denean, alboko sakea ez da amaituko uztartzean dauden jokalariai guztien oinak alboko sakearen lerroaz harago mugitu diren arte.

Une horretara arte, alboko sakean parte hartzen ez duten jokalariai joko kanpoko lerroa alboko sakearen marratik 10 metro atzera dago, edo haien entsegu-marra da, azken hori hurbilago dagoenean. Joko kanpoko lerroa gainditzen duen jokalaria joko kanpo dago.

Zigorra: zigor-ostikoa entsegu-marratik 15 metrora gutxienez.

20. legea - Uztartze geldoa

DEFINIZIOAK

Uztartze geldoaren helburua da jokoa modu azkarrean, seguruan eta inpartzialean berrabiaraztea, arau-hauste arina edo etenaldia egon denean.

Talde bakoitzeko zortzi jokalarik osatzen dute uztartze geldoa. Taldeetako jokalaria hiru lerrotan kokatzen dira, elkarri helduta, eta aurkariekin elkartzen dira, lehen lerroen buruak tartekatuta geratzen direlarik. Horrela, tunel bat osatzen da, eta uztartze erdiak baloia sartzen du bertan. Lehen lerroetako jokalaria baloia lortzeko lehiatzen dira, baloia oinekin jaurtita.

Uztartze geldo baten erdiko lerroa ezin da entsegu-marraren 5 metroen barruan egon.

Uztartze geldoa ezin da alboko marraren 5 metroen barruan egon.

Tunela bi lehen lerroen arteko espazioa da.

Uztartze erdi deritzo baloia sartzen duen jokalaria, eta talde bietako edozeinetakoa izan daiteke.

Erdiko lerroa irudizko lerro bat da. Lurrean, tunel barruan dago, eta bertan elkartzen dira lehen bi lerroetako sorbaldak.

Lehen lerroetako erdiko jokalaria jaurtitzaila da.

Jaurtitzailaren bi aldeetara dauden jokalaria harroinak dira. Ezkerreko harroinak burua kanpoan duten harroinak dira. Eskuineko harroinak burua barruan duten harroinak dira. Bigarren lerroan dauden jokalariek harroin eta jaurtitzailaren gainean bultzatzen dute, eta bigarren lerroko deritze.

Kanpo-jokariak bigarren edo hirugarren lerroko jokalariei eusten diete, eta hegaldaritze.

Orokorrean, bigarren lerroko jokalaria bultzatzen dituen hirugarren lerroko jokalaria 8. zenbakia daraman jokalaria da (zortzia). Aukeran, zortziak bigarren lerroko bat eta hegaldar bat bultzatzen dute.

20.1 UZTARTZE GELDOA ERATZEA

(a) Non osatzen da uztartze geldoa. Uztartze geldoa arau-haustea edo etenaldia gertatu den lekuan egingo da, edo joko-eremu barruan, leku horretatik ahalik eta hurbilen, Legeak bestela zehazten ez badu.

(b) Leku hori alboko marratik 5 metro baino gutxiagora badago, uztartze geldoa alboko marratik 5 metrora egin behar da. Uztartze geldoa joko-zelaian bakarrik egin daiteke. Uztartze geldoa egiten denean, erdiko lerroa ezin da entsegu-marraren 5 metroen barruan egon.

(c) Entsegu-eremuan arau-hauste edo etenaldi bat badago, uztartze geldoa entsegu-eremutik 5 metrora egin beharko da. Uztartze geldoa arau-haustea edo etenaldia egin den lekuarekin lerro-lerroan egingo da.

(d) Berandutzerik ez. Talde batek ezin du uztartze geldoa nahita atzeratu.

Zigorra: ostiko librea.

(e) Jokalari-kopurua: zortzi. Uztartze geldoan, talde bakoitzeko zortzi jokalaria egon behar dira. Zortzi jokalariek uztartze geldoan elkarri helduta egon behar dute, uztartze geldoa amaitu arte. Lehen lerroan hiru jokalaria egongo dira, ez gehiago eta ez gutxiago. Bigarren lerroan, bi bigarren lerroko egongo dira.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Salbuespena: Arrazoi batengatik talde batek hamabost jokalaria baino gutxiago dituenean, uztartze geldoan talde bakoitzetik parte hartzen duten jokalaria-kopurua horren proportzioan murriz daiteke.

Talde batek baimendutako murrizketa bat egiten badu ere, beste taldeak ez du nahitaez egin behar. Dena dela, talde batek ezin ditu bost jokalaria baino gutxiago eduki uztartze geldoan.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) Lehen lerroak sartzea. Lehenik eta behin, arbitroak oinarekin marka bat egingo du, uztartze geldoa non egin behar den adierazteko. Lehen bi lerroak sartu aurretik, beso bateko distantziara egon behar dute gehienez. Uztartze erdiak edukiko du baloia, sartzeko prest. Lehen lerroak kokoriko jarri behar dira, elkartzerakoan jokalarien buruak eta sorbaldak ez daitezen aldakak baino beherago egon. Lehen lerroak tartekatuta jarri behar dira. Jokalarietako batek ere ezin du burua taldekide baten buruaren ondoan eduki.

Zigorra: ostiko librea.

(g) Arbitroak lehenbizi "kokoriko" jartzeko agindua emango du, eta gero, "talka" egiteko. Lehenengo lerroak kokoriko jarriko dira, eta harroinek aurrak harroinaren kanpoko besoaren sorbaldaren punta ukituko dute kanpoko besoarekin. Gero, harroinek besoak kenduko dituzte. Gero, arbitroak "gelditzeko" aginduko die. Geldialdi baten ondoren, arbitroak "lerrokatze" esango die. Lehenengo lerroak lerrokatu ahal izango dira. "Lerrokatu" ez da agindu bat berez. Adierazten du lehenengo lerroek bat egin dezaketela, prest egon bezain laster.

Zigorra: ostiko librea.

(h) Kokoriko jartzeko, oinen ohiko jarrera luzatzen da, eta belaunak nahikoa tolestu behar dira, elkarri heltzeko moduan baina oldartu gabe.

(i) Oldartzea. Lehen lerroa ezin da aurkarietatik distantzia batera lerrokatu eta horien kontra oldartu. Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(j) Geldi eta paraleloan. Uztartze erdiak baloia askatu arte, uztartze geldoa geldi egon behar da, eta erdiko lerroa entsegu-marrekin paraleloan kokatu. Talde batek ezin du uztartze geldoa markaz harago bultzatu, baloia sartu baino lehen.

Zigorra: ostiko librea.

20.2 LEHEN LERROKO JOKALARIEN POSIZIOAK

(a) Jokalari guztiak bultzatzeko posizioan. Behin uztartze geldoa osatu denean, lehen lerroko jokalarien gorputza eta oinak aurrera bultzatzeko posizio normalean egon behar dira.

Zigorra: ostiko librea.

(b) Horrek esan nahi du lehen lerroko jokalariek bi oinak lurrean izan behar dituztela, eta pisua behintzat oin baten gainean sendo jarri. Jokalariek ez dituzte beren oinak gurutzatuko, baina taldekide baten oinekin gurutza ditzakete. Jokalarien sorbaldak ezin dira aldaken azpitik egon.

Zigorra: ostiko librea.

(c) Jaurtitzalea jaurtitzeko posizioan. Baloia sartu arte, jaurtitzalea baloia jaurtitzeko posizioan egon behar da. Jaurtitzaleek bi oinak lurrean izan behar dituzte, eta pisua behintzat oin baten gainean sendo jarri. Jaurtitzale baten aurreko oina ezin da haren taldeko harroinen aurreko oinak baino aurrerago egon.

Zigorra: ostiko librea.

20.3 UZTARTZE GELDOAN EUSTEA

DEFINIZIOAK

Jokalari batek taldekide bati eusten dionean, jokalari horrek beso osoa erabili behar du, eskutik sorbaldara, taldekidearen gorputza besapetik edo besapearen azpitik eusteko. Beste jokalariairen gainean eskua jartzea ez da behar bezala heltzea.

(a) Lehen lerroko jokalari guztiei eustea. Lehen lerroko jokalari guztiak sendo eta etengabe heldu behar diote elkarri, uztartze geldoa hasten denetik amaitzen den arte.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Jaurtitzaleek eustea. Jaurtitzaleak besoen gainetik edo azpitik heldu behar die harroinei. Harroinek ezin diote jaurtitzaleari heldu oinekin pisurik jasan ez dezan.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Ezkerreko harroinek eustea. Ezkerreko harroinak kontrako eskuin-harroinari heldu behar dio, ezkerreko besoa kontrako eskuin-harroinaren eskuineko besoaren barrutik pasatuz eta eskuineko harroinaren elastikoari bizkarretik edo albotik helduz. Ezkerreko harroinak ezin dio kontrako eskuin-harroinari bularretik, besotik, mahukatik edo lepotik heldu. Ezkerreko harroinak ezin du beherantz presioa egin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Eskuineko harroinek eustea. Eskuineko harroinak kontrako ezker-harroinari heldu behar dio, eskuineko besoa kontrako ezkerreko harroinaren eskuin-besoaren goialdearen kanpotik pasatuz. Eskuineko harroinak ezkerreko harroinaren elastikoari heldu behar dio eskuineko eskuarekin, bizkarretik edo albotik soilik. Eskuineko harroinak ezin dio kontrako ezker-harroinari bularretik, besotik, mahukatik edo lepotik heldu. Eskuineko harroinak ezin du behearantz presioa egin.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Biek: ezkerreko eta eskuineko harroinek heltzeko modua alda dezakete, Lege honen arabera jarduten badira, betiere.

(f) Gainerako jokalariei eustea. Uztartze geldoan, lehen lerrokoak ez diren jokolari guztiek bigarren lerroko baten gorputzari heldu behar diote beso batekin behintzat, uztartze geldora sartu aurretik. Bigarren lerrokoek aurreko harroinei heldu behar diete. Harroinek aurkariei soilik hel diezaiekete.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(g) Hegalak kontrako uztartze erdiari eragozte. Hegalak edozein angelutatik euts diezaioke uztartze geldoari, behar bezala helduta badago, betiere. Hegalak ezin du angelua zabaldu eta aurkarien uztartze erdiari aurrera egitea eragotzi.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(h) Uztartze geldoa erortzea. Uztartze geldoa erortzen bada, arbitroak txilibitua jo behar du berehalakoan, jokalariek bultzatzeari utz diezaieten.

(i) Jokalari bat gorantz behartzea. Jokalari bat airean altxatzen badute edo uztartzetik kanpora altxatzera behartzen badute, arbitroak txilibitua jo behar du berehalakoan, jokalariek bultzatzeari utz diezaieten.

(138. orriko irudia pdf dokumentuan)

Harroinek eustea

Uztartze geldoaren erdiko lerroa

20.4 BALOIA UZTARTZE GELDOAN SARTZEN DUEN TALDEA

(a) Arau-hauste baten ostean, arau-haustea egin ez duen taldeak sartuko du baloia.

(b) Uztartze geldoa uztartze ireki baten ostean. Ikus 16.7. Legea.

(c) Uztartze geldoa uztartze laxoaren ostean. Ikus 17.6. Legea.

(d) Uztartze geldoa beste edozein geldialdiren ostean. Beste edozein geldialdi edo Legeak jasotzen ez duen irregularitasunen bat balego, gelditu aurretik aurrera egiten zegoen taldeak sartuko du baloia. Taldeetako bat ere ez bazegoen aurrera egiten, talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(e) Uztartze geldo bat geldi badago eta baloia berehalakoan ateratzen ez bada, uztartze geldo berri bat aginduko da gelditu egin den lekuan. Gelditu den unean baloia ez zuen taldeak sartuko du baloia.

(f) Uztartze geldoa gelditzen bada eta ez bada berehalakoan mugitzen hasten, baloia berehalakoan azaleratu behar da. Bestela, uztartze berria aginduko da. Gelditu den unean baloia ez zuen taldeak sartuko du baloia.

(g) Uztartze geldo bat erori edo airean altxatzen bada eta zigorrik ez da ezartzen, uztartze berria aginduko da, eta lehenbizikoan baloia sartu zuen taldeak sartuko du baloia berriz ere. Uztartze bat Lege honetan jaso gabeko edozein arrazoiengatik berregin behar denean, lehenbizikoan baloia sartu zuen taldeak sartuko du baloia.

20.5 BALOIA UZTARTZE GELDOAN SARTZEA

Berandutzerik ez. Lehen lerroak elkartu bezain pronto, uztartze erdiak baloia berandutzerik gabe sartu behar du. Uztartze erdiak arbitroak agintzen dionean sartuko du baloia. Uztartze erdiak aukeratu zuen lehenengo aldetik sartu behar du baloia.

Zigorra: ostiko librea.

20.6 UZTARTZE ERDIAK BALOIA NOLA SARTU BEHAR DUEN

(a) Uztartze erdia erdiko lerroaren markatik metro batera gelditu behar da, haren buruak ez dezan uztartzea ukitu eta ez dadin hurbilen dagoen lehen lerroaz harago egon.

Zigorra: ostiko librea.

(b) Uztartze erdiak baloia bi eskuekin hartu behar du, ardatz nagusia lurrarekin eta alboko marrarekin paraleloan eta lehen lerroen arteko erdiko lerroaren gainean dagoela, belaunen eta orkatilen distantzia berera.

Zigorra: ostiko librea.

(140. orriko irudia pdf dokumentuan)

Baloia uztartzean sartzea

(c) Uztartze erdiak azkar sartu behar du baloia. Baloia askatzean, uztartze erdiaren eskuak tuneletik kanpo egon behar dira.

Zigorra: ostiko librea.

(d) Uztartze erdiak baloia zuzen sartu behar du erdiko lerrotik, harroin hurbilenaren sorbaldez harago ukitu dezan lurra.

Zigorra: ostiko librea.

(e) Uztartze erdiak aurreranzko mugimendu bakarrean sartu behar du baloia. Horrek ez du esan nahi ezin denik baloiarekin atzeranzko mugimendurik egin. Uztartze erdiak ezin du baloia sartzeko keinua egin.

Zigorra: ostiko librea.

20.7 NOIZ HASTEN DA UZTARTZE GELDOA

(a) Uztartzea baloia uztartze erdiaren eskuetatik askatzen denean hasten da.

(b) Uztartze erdiak baloia sartzan badu eta hura tuneleko edozein muturretatik ateratzen bada, berriz sartu behar da, ostiko librea edo zigor-ostikoa eman ez bada.

(c) Lehen lerroko jokalarietako batek baloia jokatzen ez badu eta zuzenean tunelean zehar pasatu eta urruneko harroin baten oinetik ateratzen bada inork ukitu gabe, uztartze erdiak berriz sartu behar du.

20.8 LEHEN LERROKO JOKARIAK

(a) Sartu aurretik oinak aurreratzea. Lehen lerroko jokalariek oinak kokatzean, tunela osatuko dute. Ezin dute oinik altxatu edo aurreratu, uztartze erdiak baloia askatu arte. Ezin dute baloia uztartzean zuzen sartzeari edo dagokion lekuan lurra ukitzea eragotz dezakeen ezer egin.

Zigorra: ostiko librea.

(b) Sartu ondoren oinak aurreratzea. Behin baloiak tunelaren lurra ukitu duenean, lehen lerroko edozein jokalarik oinak erabil ditzake baloia lortzen saiatzeko.

(c) Baloia kanpora botatzea. Lehen lerroko jokalariek ezin dute baloia oinekin sartu den norabidetik tuneletik kanpora nahita bota.

Zigorra: ostiko librea.

(d) Baloia nahi gabe kanpora ateratzen badute, talde berak sartu behar du berriz.

(e) Baloia behin baino gehiagotan kanpora badoa, arbitroak usteko du nahita egin dela eta arau-hauslea zigortuko du.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) Esekitzea. Baloia bilatzeko, lehen lerroko jokalariek ezin dituzte oinak batera aurreratu. Jokalariek ezin dituzte bi oinak nahita lurretik altxatu, baloia sartzeari edo sartu ondoren.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(g) Okertu, jaitsi edo lurrera bota. Lehen lerroko jokalariek ezin dute gorputza okertu edo jaitsi, aurkariei tira egin edo uztartzea eroraraz dezaken edozer gauza egin, baloia sartzeari nahiz sartu ondoren.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(h) Arbitroek gogor zigortuko dute uztartzea nahita erorarazten duena. Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(i) Aurkari bat altxatzea edo gorantz ateratzera behartzea. Lehen lerroko jokalariek ezin dituzte aurkariak airean altxatu edo gorantz eta uztartzetik kanpora ateratzera behartu, baloia sartzean edo sartu ondoren. Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

20.9 UZTARTZE GELDOA – DEBEKU OROKORRAK

(a) Jokalari guztientzat: lurrera botatzea. Jokalari batek ezin du uztartze bat nahita erorarazi. Jokalariek ezin dute nahita uztartze barruan beren burua bota edo belauniko jarri.

Joko arriskutsua da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(b) Jokalari guztientzat: eskuak uztartze geldoan. Jokalariek ezin dute baloia eskuekin ukitu edo hankekin altxatu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(c) Jokalari guztientzat: baloia lortzeko beste muga batzuk. Uztartze barruan baloia lortzeko, jokalariek oinak eta hanken beheko partea erabili behar dituzte nahitaez. Debekatuta dago gainerako gorputz-atalak erabiltzea.

Zigorra: ostiko librea.

(d) Jokalari guztientzat: baloia ateratzen denean, kanpoan utzi. Baloia uztartzetik atera bada, jokalariek ezin dute berriz ere sartu.

Zigorra: ostiko librea.

(e) Jokalari guztientzat: ez erori baloi gainean. Jokalari batek ezin du uztartzetik ateratzen ari den baloiaren gainean edo harago erori.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) Bigarren lerroak eta hegala: tunelean ez esku hartzea. Lehen lerrokoak ez diren jokalariek ezin dute baloia tunelean jokatu.

Zigorra: ostiko librea.

(g) Uztartze erdia: uztartze barruan ostikoz jotzea. Uztartze erdi batek ezin du baloia ostikoz jo uztartze barruan dagoen bitartean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(h) Uztartze erdia: keinu egitea. Baloia uztartzean dagoen bitartean, uztartze erdiak ezin du ekintzarik burutu aurkari bati baloia uztartzetik kanpo dagoela pentsarazteko asmoz.

Zigorra: ostiko librea.

(i) Uztartze erdia: aurkako hegalaria heltzea. Uztartze erdi batek ezin dio aurkako hegalaria heldu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

20.10 UZTARTZE GELDOAREN AMAIERA

(a) Baloia irtetea. Baloia uztartzetik edozein norabidetan ateratzen bada eta ez da tunelaren bidez atera, uztartze geldoa amaitzen da.

(b) Uztartze geldoa entsegu-eremuan. Ezin da uztartze geldorik egin entsegu-eremuan. Uztartze geldo bateko baloia entsegu-marraren gainean edo harago badago, uztartzea amaitzen da, eta erasotzaile edo defendatzaile batek legez aukera dauka baloia pausatu eta entsegua markatzeko edo entsegu baliogabea egiteko.

(c) Azken jokalaria askatzea. Uztartze geldoko azken jokalaria da oinak haren taldeko entsegu-marratik gertuago dituen. Azken jokalaria uztartzetik askatzen bada baloia oinetan duela, eta baloia altxatzen du, uztartzea amaitzen da.

20.11 UZTARTZE GELDOAK BIRATZEA

(a) Uztartze geldo batek 90 gradu baino gehiago biratzen baditu, eta, ondorioz, erdiko lerroa ez badago alboko marrarekin paraleloan, arbitroak jokoa eten eta beste uztartze geldo bat aginduko du.

(b) Uztartze geldo berri hori aurrekoaren leku berean egingo da. Geldialdiaren unean baloia ez zuen taldeak sartuko du baloia. Talde batek ere ez bazuen baloiaren jabetza, aurreko uztartzean baloia sartu zuen taldeak sartuko du.

20.12 JOKOZ KANPOKOA UZTARTZE GELDOAN

(a) Behin uztartze geldoa osatuta dagoenean, baloia sartzen ez duen uztartze erdia baloia sartzen duen uztartze erdiaren alde berean edo beste jokalarien jokoz kanpoko lerroaren atzean kokatu behar da.

(b) Jokoz kanpoko uztartze erdientzat. Talde batek uztartze geldo batean baloia lortu duenean, talde horretako uztartze erdia jokoz kanpo egongo da haren bi oinak baloiaren aurrean bazeuden baloia uztartzean zegoen bitartean. Uztartze erdiak oin bakarria badauka baloiaren aurrean, ez dago jokoz kanpo.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(145. orriko irudia pdf dokumentuan)

Jokoz kanpoko uztartze geldoan

Jokoz kanpoko lerroa talde urdinaren uztartze erdiarentzat

Jokoz kanpoko lerroa uztartze geldoan ez dauden talde urdinaren jokalarientzat

Baloia

Jokoz kanpoko lerroa uztartze geldoan ez dauden talde horiaren jokalarientzat

Jokoz kanpoko lerroa talde urdinaren uztartze erdiarentzat

Jokoz kanpoko lerroa talde horiaren uztartze erdiarentzat, baloia jokatzen ez duenean

(c) Talde batek uztartze geldo batean baloia lortu duenean, aurkarien taldeko uztartze erdia jokoz kanpo egongo da haren oinetako edozein baloiaren aurrean bazegoen baloia uztartzean zegoen bitartean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(d) Baloia lortu ez duen taldearen uztartze erdiak ezin du beste aldera joan eta jokoz kanpoko lerroa gurutzatu. Uztartze erdi horren kasuan, jokoz kanpoko lerroa jokalaria horren taldeak uztartzean duen azken jokalariaren oina izango da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(e) Baloia lortu ez duen taldearen uztartze erdiak ezin du uztartzetik aldendu eta jokoz kanpoko lerroaren aurrean geratu gero. Uztartze erdi horren kasuan, jokoz kanpoko lerroa jokalaria horren taldeak uztartzean duen azken jokalariaren oina izango da.

Zigorra: zigor-ostikoa.

(f) Edozein jokalaria izan daiteke uztartze erdi, baina talde batek uztartze erdi bakarra izan dezake uztartze bakoitzean.

Zigorra: zigor-ostikoa jokoz kanpoko lerroan.

(g) Jokoz kanpoko uztartze geldoan ez dauden jokalarientzat. Uztartzean ez dauden eta taldeko uztartze erdi ez diren jokalariai jokoz kanpo egongo dira, jokoz kanpoko lerroaren aurrean badaude edo jokoz kanpoko lerroa gaingitzen badute; uztartzeko talde bakoitzaren azken jokalariaren atzetik eta entsegu-marra eta 5 metroko marrarekin paraleloan doan lerroa da hori.

Zigorra: zigor-ostikoa jokoz kanpoko lerroan.

(h) Talde baten azkeneko oina entsegu-marraren gainean edo harago baldin badago, entsegu-marra da uztartze erdien eta uztartze geldoan parte hartzen ez dutenen jokoz kanpoko lerroa.

(i) Jokalaria motelak. Uztartze geldo bat egiterakoan, parte hartzen ez duten jokalariai dagokien jokoz kanpoko lerroa joan behar dira berandutzerik gabe. Bestela, jokalaria motel izango dira. Jokalaria motelek zigorra jaso behar dute.

Zigorra: zigor-ostikoa jokoz kanpoko lerroan.

20.13 ALDAKETAK 19 URTETIK BEHERAKOENTZAT HELDUEN PARTIDUETAN

Batasun batek erabaki dezake uztartze geldoari buruzko legearen aldaketak 19 urtetik beherakoentzat aplikatzea, haren jurisdikzioko joko-maila jakinetan.

21. legea - Zigor-ostikoak eta ostiko libreak

DEFINIZIOAK

Talde batek arau-haustea egiten duenean, zigor-ostikoak eta ostiko libreak ematen zaizkio beste taldeari.

21.1 NON EMATEN DIRA ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKO LIBREAK

Legeak bestela zehazten ez badu, zigor-ostikoa edo ostiko librea arau-haustea egin den lekuan gauzatzen da.

21.2 NON BURUTZEN DIRA ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKO LIBREAK

(a) Ostikoa jotzen duenak markan burutu behar du zigor-ostikoa edo ostiko librea, edo markaren atzeko edozein lekutan, markan zehar doan lerro batetik. Zigor-ostikoa edo ostiko librea botatzeko lekua aurkarien entsegu-marraren 5 metroen barruan dagoenean, ostikoa emateko marka entsegu-lerrotik 5 metro baino gutxiagora egon behar da, arau-haustea egin den lekuarekin lerro-lerroan.

(b) Zigor-ostikoa edo ostiko librea botatzeko lekua entsegu-marran ematen denean, ostikoa jaurtitzeko marka joko-zelaian egon behar da, entsegu-lerrotik 5 metro baino gutxiagora, arau-haustea egin den lekuarekin lerro-lerroan.

Zigorra: ostikoa ematen duen taldeak arau-haustea egiten badu, uztartze geldoa egingo da entsegu-eremuaren 5 metroen barruan, markarekin lerro-lerroan. Talde aurkariak sartuko du baloia.

21.3 NOLA JAURTITZEN DIRA ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKO LIBREAK

(a) Edozein jokalarik bota dezake arau-hauste baten ondorioz emandako zigor-ostikoa edo ostiko librea, edozein ostiko-mota erabilita: urruntze-ostikoa, sake azkarra edo euskarridun sakea. Baloia hanken beheko edozein parterekin jaurti daiteke, belaunetik oinerraino. Ezin dira belauna bera eta orpoa erabili.

(b) Baloiak belaunean bote egitea ez da ostikoa jotzea.

Zigorra: ostikoa jaurtitzen duen taldeak arau-hauste bat egiten badu, markan uztartze geldoa egingo da. Talde aurkariak sartuko du baloia.

(c) Ostiko-jotzaileak aurretik jokatzeko ari zen baloia erabili behar du, arbitroak akatsen bat duela erabakitzen ez badu.

Zigorra: ostikoa jaurtitzen duen taldeak arau-hauste bat egiten badu, markan uztartze geldoa egingo da. Talde aurkariak sartuko du baloia.

21.4 ZIGOR OSTIKOEN ETA OSTIKO LIBREEN AUKERAK ETA BALDINTZAK

(a) Ordezko uztartze geldoa. Talde bati zigor-ostikoa edo ostiko librea ematen zaionean, uztartze geldoa hauta dezake horren ordeaz. Haiek sartuko dute baloia.

(b) Berandutzerik ez. Ostikoa jotzen duen jokalaria arbitroari adierazten badio hagetara jaurti nahi duela, jokalaria asmoa adierazi eta minutu bateko tartean egin behar da jaurtiketa. Asmoa adierazi bezain laster, baloi-euskarria edo harea jartzen da, edo ostiko-jotzaileak lurlean marka bat egiten du. Jokalaria minutu bat dauka ostikoa jotzeko, baloia erori eta berriro jarri behar bada ere. Minutu hori gaindituz gero, ostikoa baliogabetuko da, markaren lekuan uztartze geldo bat aginduko da, eta aurkariak sartuko dute baloia. Beste edozein ostiko-motaren kasuan, jaurtiketa arrazoirik gabe berandutu barik egin behar da.

(c) Distantzia ikusgarria. Jokalaria baloia distantzia ikusgarri batera jaurti behar du. Ostiko-jotzaileak baloiari eusten badio, baloia eskuetatik askatu behar da argi eta garbi. Lurlean badago, markatik mugitu behar da argi eta garbi.

(d) Euskarriaren sakea albora. Ostiko-jotzaileak urruntze-ostikoa edo sake azkarra albora jaurti dezake, baina ezin du euskarriaren sakea albora bota.

(e) Ostiko-jotzailearen ekiteko askatasuna. Ostiko-jotzaileak baloia edozein norabidetan bota dezake eta baloia berriz joko dezake.

(f) Ostikoa entsegu-eremuan. Jokalaria bat entsegu-eremura badoa joko-zelaian emandako zigor-ostikoa edo ostiko librea burutzeko eta jokalaria defendatzaile batek joko zikina baliatuz aurkariak entsegu egitea eragozten badu, zigor-entsegu emango da.

(g) Jokoz kanpoko entsegu-eremuan. Jokalaria bat entsegu-eremura badoa joko-zelaian emandako zigor-ostikoa edo ostiko librea burutzeko eta ostikoa jaurti ostean baloia entsegu-esparrura ateratzen bada edo entsegu baliogabearen marrara edo harago badoa, edo jokalaria batek entsegu baliogabea egiten badu entsegu-marra gurutzatu aurretik, uztartze geldo bat emango da 5 metroko marran. Talde erasotzaileak baloia sartuko du.

(h) Baloiaren atzean. Zigor-ostiko batean, ostikoa jotzen duen jokalaria talde osoa baloiaren atzean egon behar da baloia jaurti arte, euskarriaren sakeetan baloiari eusten dion jokalaria izan ezik.

(i) Ostikoa azkar ematea. Zigor-ostikoa edo ostiko librea horren azkar egiten bada non ostiko-jotzailearen taldekideak oraindik baloiaren aurrean baitaude, ez dute zigorra jasoko jokoz kanpo egoteagatik. Hala ere, berehalakoan aldentu behar dira. Ez dute lekutik aldentzea eragotzi behar, jokoan ez dauden bitartean. Ez dira jokoa parte izango, jokoan ez dauden bitartean. Hori taldeko jokalaria guztiei aplikatzen zaie, joko-eremuaren barruan nahiz kanpo egon.

(j) Egoera horretan, jokalariai jokoan sartzen dira zigor-ostikoa edo ostiko librea egin zuen taldekidearen atzera mugitzean, baloia daraman taldekide batek gainditzen dituenean edo baloia jaurtitzeko unean baloiaren atzean zegoen taldekide batek gainditzen dituenean.

(k) Jokoz kanpo dagoen jokalariai bat ezin da jokoan sartu aurkariaren ekintza baten ondorioz.

Zigorra: legeek bestela ezartzen ez badute, ostikoa jaurtitzen duen taldeak arau-hauste bat egiten badu, markan uztartze geldoa egingo da. Talde aurkariak sartuko du baloia.

21.5 ZIGOR OSTIKO BATEAN ENTSEGUA MARKATZEA

(a) Zigor-ostiko batean entsegua marka daiteke.

(b) Ostiko-jotzaileak arbitroari jakinarazten badio hagetara jaurtitzen saiatu nahi duela, jokalariai punpa lasterreko ostikoa emango du. Behin jokalariai asmoa adierazita, ezin du asmoz aldatu. Arbitroak ostiko-jotzaileari zer asmo duen adierazteko eska diezaioke.

(c) Jokalariai arbitroari adierazten badio hagetara jaurtitzen saiatuko dela, jokalariai aurkariak eskuak alboetan dituztela gelditu mantendu behar dira, jokalariai ostikoa jaurtitzera doanetik baloia botatzen duen arte.

(d) Ostiko-jotzaileak ez badu adierazi hagetara jaurti nahi duela, baina sake azkarra egin eta entsegua markatzen badu, entsegua baliozkoa da.

(e) Talde aurkariak ostikoa jaurti bitartean arau-haustea egin arren, entsegua lortzen bada, entsegu hori baliozkoa da. Ez da arau-haustea zigortuko.

(f) Ostiko-jotzaileak baloia zuzenean lurrean pausa dezake edo harean edo zerrautsetan, edo Batasunak onartutako baloi-euskarri batean.

Zigorra: legeek bestela ezartzen ez badute, ostikoa jaurtitzen duen taldeak arau-hauste bat egiten badu, markan uztartze geldoa egingo da. Talde aurkariak sartuko du baloia.

(150. orriko irudia pdf dokumentuan)

Zigor-ostikoz entsegura botatzea

21.6 PUNTUAK MARKATZEA OSTIKO LIBRE BATEKIN

(a) Ezin da entsegua egin ostiko libre batekin.

(b) Ostiko librea jaso duen taldeak ezin du punpa lasterreko ostikoz entsegua markatu, baloia jokotik at dagoen arte, aurkariak baloia jokatu edo ukitu arte, edo baloidunari plakaketa egin arte. Murrizketa bera ezarriko zaio ostiko librearen ordean egindako uztartze geldoari

21.8 AURKARIAK OSTIKO BATEAN DITUEN AUKERAK

(a) Markarengandik aldendu behar du. Aurkariak bere entsegu-marrarantz lasterka egin behar du berehala, gutxienez ostiko-markatik 10 metroko distantziaraino, edo entsegu-marraraino, markatik gertuago badago. Ostikoa defentsako taldearen entsegu-eremuan badago, aurkariak bere entsegu-marrarantz lasterka egin behar du berehala, eta gutxienez markatik 10 metroko distantziaraino eta entsegu-marratik 5 metroko distantziaraino iritsi.

(b) Lasterka jarraitu behar du. Ostiko librea gauzatu eta ostiko-jotzailearen taldea baloia jokatzen ari bada ere, aurkariak aldentzen jarraitu behar dute beharrezko distantziaraino heldu arte. Nahikoa aldendu arte, ezingo dute jokoan parte hartu.

(c) Ostikoa azkar ematea. Ostiko librea horren azkar ematen bada ezen aurkariak aldentzeko denborarik izan ez duten, ez dute zigorrik jasoko. Hala ere, jokoan parte hartu aurretik, aldentzen jarraitu behar dute 21.8(b) atalean adierazi bezala, edo markatik 10 metrora zegoen taldekide batek gainditu arte.

(d) Interferentzia. Talde aurkariak ezin du ostikoa berandutzeko ezer egin, ezta ostiko-jotzaileari trabarik egin ere. Ezin dute baloia nahita atxiki, jaurti edo ostiko-jotzailearen edo haren taldekide baten irismenetik urrun bota.

(e) Ostiko librearen kontra kargatzea. Beharrezko distantziaraino aldendu ostean, talde aurkariko jokalariek karga dezakete, eta ostikoa jaurti dadila galarazten saiatu. Ostiko librearen kontra karga dezakete ostiko-jotzailea ostikoa emateko lasterka hasten den unean bertan.

(f) Ostiko librea galaraztea. Talde aurkariak kargatu eta ostiko librea gauzatzea galarazten badu, ostikoa baliogabetuko da. Jokoa uztartze geldo batekin berrabiaraziko da, markaren lekuan. Talde aurkariak sartuko du baloia.

(g) Entsegu-eremuan emandako ostiko librea. Ostiko libre bat ematen bada eta jokalaria entsegu-eremura badoa ostikoa jaurtitzera eta aurkariak kargatu eta ostikoa jotzea galarazten badiote, 5 metroko uztartze geldoa aginduko da. Talde erasotzaileak sartuko du baloia. Ostiko librea entsegu-eremuan gauzatzen bada, bertan zilegi jokatzen ari den aurkariak entsegua marka dezake.

(h) Karga. Aurkariak joko-eremuaren barruan ostiko librearen kontra kargatzen badute eta baloiak haietako batengan errebotea egiten badu, jokoak aurrera jarraituko du.

Zigorra: talde aurkariak arau-haustea egiten badu, bigarren ostiko librea aginduko da, lehen ostikoaren markaren aurretik 10 metrora. Marka hori ezin da entsegu-marraren 5 metroen barruan egon. Edozein jokalarik jo dezake ostikoa. Arbitroak bigarren ostiko librea agintzen badu, bigarren ostiko hori ezingo da gauzatu arbitroak ostikoaren tokia adierazteko marka egin arte.

21.9 ZIGOR OSTIKOAN ERAGINDAKO ARAU HAUSTEAK

Arbitroak uste badu ostiko-jotzailearen taldeak aurkarien arau-haustea nahita eragin duela, arbitroak ez du zigor-ostiko osagarriarik emango, eta jokoak aurrera jarraituko du.

21.10 OSTIKO LIBREAN ERAGINDAKO ARAU HAUSTEAK

(a) Ostiko-jotzaileak ezin du ostikoa jotzeko keinurik egin. Ostiko-jotzaileak ostikoa jotzeko mugimenduren bat egin bezain laster, aurkariak karga dezakete.

(b) Arbitroak uste badu ostiko-jotzailearen taldeak aurkarien arau-haustea nahita eragin duela, arbitroak ez du ostiko libre osagarriarik emango, eta jokoak aurrera jarraituko du.

PARTIDUAN ZEHAR

Entsegu-eremua

22. legea - Entsegu-eremua

DEFINIZIOAK

Entsegu-eremua 1. legean jasotako zelai-zatia da, eta bertan, bi taldeetako jokalariek baloia pausa dezakete.

Jokalaria erasotzaileak badira baloia aurkarien entsegu-eremuan pausatzen duten lehenak, entsegua markatzen dute.

Jokalaria defendatzaileak badira baloia beren entsegu-eremuan pausatzen duten lehenak, entsegu baliogabea egingo dute.

Jokalaria defendatzaile batek baloia hartzean, oinetako bat entsegu-marran edo entsegu-eremuan badu, bi oinak entsegu-eremuan dituela iritziko zaio.

22.1 BALOIA PAUSATZEA

Baloia pausatzea

Jokalaria batek bi modutara pausa dezake baloia:

(a) Baloiarekin lurra ukitzea. Jokalariak baloiari eutsi eta harekin lurra ukitzen du entsegu-eremuan. "Eustea" esan nahi du esku batekin edo biekin edo beso batekin edo biekin heltzea. Ez da beherantz presionatu behar.

(b) Baloia gainean presioa egitea. Jokalariak entsegu-eremuko lurzorua gainean pausatzen du baloia, eta gainean presioa egiten dio, eskuekin, besoekin edo gorputzaren aurrealdearekin, gerritik leporaino (biak barne).

22.2 BALOIA JASOTZEA

Baloia lurretik jasotzea ez da baloia pausatzea. Jokalaria batek entsegu-eremuan baloia jaso dezake eta eremu horretako beste toki batean pausatu.

22.3 ERASOTZAILE BATEK BALOIA PAUSATZEA

- (a) Entsegua. Jokoa dagoen jokalar erasotzailea denean baloia aurkari entsegu-eremuan pausatzen duen lehena, entsegua markatzen du. Hori aplikaziozkoa da jokalar erasotzaileak nahiz defendatzaileak eraman dutenean baloia entsegu-eremura.
- (b) Balloia eskuetan duen jokalar erasotzaileak baloia entsegu-eremuan pausatzen badu eta aldi berean entsegu-esparruaren marrarekin edo entsegu balio gabearren marrarekin kontaktua egiten badu (edo horiez harago dagoen beste puntu batekin), talde defendatzaileak 22 metroetatik aterako du.

22.4 ENTSEGUA MARKATZEKO BESTE MODU BATZUK

- (a) Balloia entsegu-marran pausatzea. Entsegu-marra entsegu-eremuaren parte da. Jokalar erasotzailea denean baloia aurkari entsegu-marran pausatzen duen lehena, entsegua markatu da.
- (b) Entsegu-haga baten kontra pausatzea. Entsegu-hagak eta horien inguruko babesleak entsegu-marraren parte dira, eta, era berean, entsegu-marra entsegu-eremuaren parte da. Jokalar erasotzailea denean baloia lurrean eta entsegu-haga edo babesle baten kontra pausatzen duen lehena, entsegua markatu da.

(157. orriko irudiak pdf dokumentuan)

Entsegua markatzea baloia entsegu-haga baten kontra pausatuz

- (c) Bultzatze-entsegua. Entsegu-eremuan ezin da uztartze geldorik edo irekirik egin. Uztartze geldoa edo irekia entsegu-eremuaren barrurantz bultzatzen bada, jokalar erasotzaileak baloia legalki pausa dezake, baloia entsegu-marraraino iritsi edo hura gurutzatu bezain laster, eta entsegua markatuko du.
- (d) Entsegua bultzada bidez. Baloiarekin erasoan doan jokalar bat entsegu-marratik gertu plakatzen badute, baina bultzadarekin aurkari entsegu-eremura iristen bada lurrean irristatuz, eta jokalar hori bada baloia pausatzen duen lehenengoa, entsegua markatu du.
- (e) Entsegu-marratik gertu plakatzea. Jokalar bat aurkari entsegu-marratik gertu plakatzen badute, eta jokalar horrek gorputza luzatu eta baloia entsegu-marraren gainean edo harago pausatzen badu, entsegua markatu du.
- (f) Egoera horretan, defentsan dauden jokalariek entsegua legalki eragotz dezateke, baloia jokalar plakatuaren eskuetatik edo besoetatik aldentuta; baina ezin dezakete baloia ostikoz jo.
- (g) Jokalaria alboan edo entsegu-eremuan.
- Erasoan dagoen jokalar bat albo batean edo entsegu-eremuan badago, jokalaria entsegua marka dezake baloia aurkari entsegu-eremuan pausatuta, jokalar hori baloia

eramaten ari ez bada, betiere.

(h) Zigor-entsegua. Zigor-entsegua emango da, talde batek entsegua markatzeko aukera eduki lezakeenean talde defendatzaileak joko zikina egin izan ez balu. Zigor-entsegua emango da, talde batek posizio hobean entsegua markatzeko aukera eduki lezakeenean talde defendatzaileak joko zikina egin izan balu.

(i) Zigor-entsegua entsegu-hagen artean egin behar da. Talde defendatzaileak zigor-entsegua bihurtzearen kontra karga dezake.

(158. orriko irudia pdf dokumentuan)

Jokalaria entsegu-eremuan dago baloirik gabe. Baloia pausatu eta entsegua markatzen du.

22.5 DEFENDATZAILE BATEK BALOIA PAUSATZEA

(a) Entsegu baliogabea. Defendatzaileak direnean baloia haien entsegu-eremuan pausatzen duten lehenak, entsegu baliogabea da.

(b) Jokalaria alboan edo entsegu-eremuan. Jokalari defendatzaileak badaude entsegu-eremuan, entsegu baliogabea egin dezakete baloia haien entsegu-eremuan pausatuta, baloia eramaten ari ez badira, betiere.

(b) Entsegu-haga baten kontra pausatzea. Entsegu-hagak eta inguratzen dituzten babesleak entsegu-marraren parte dira. Jokalari defendatzailea denean baloia entsegu-haga edo babesle baten kontra pausatzen duen lehena, entsegu baliogabea egin da.

22.6 UZTARTZE GELDOA, IREKIA EDO LAXOA ENTSEGU EREMUAREN BARRURA BULTZATZEA

Uztartze geldoa, irekia edo laxoa joko-eremuan egin daitezke bakarrik. Uztartze geldo, ireki edo laxo bat entsegu-eremuko marraren beste aldera bultzatu bezain pronto, jokalaria batek legez baloia pausa dezake. Entsegu baliogabea edo entsegua izango da hori.

22.7 JOKOA BERRABIARAZTEA ENTSEGU BALIOGABE BATEN OSTEAN

(a) Jokalari erasotzaile batek baloia aurkarien entsegu-eremura jaurtitzen edo eramaten duenean, eta entsegu baliogabea denean (defendatzaile batek baloia pausatu duelako edo entsegu-esparrutik edo entsegu baliogabearen marraren gainetik edo marraz harago irten delako), taldeak 22 metroetatik aterako du.

(b) Jokalari erasotzaileak joko-eremuan aitzin edo aurrera pase bat egiten badu, eta baloia aurkarien entsegu-eremuan sartu eta han entsegu baliogabe bihurtzen bada, uztartze geldo bat eman behar da aitzin pasea egin zen tokian.

(c) Kantxa-erditik edo 22 metroetatik ateratzean baloia aurkarien entsegu-eremuaren barrura jaurtitzen bada eta ez du jokalaririk ukitu eta jokalaria defendatzaile batek berehalakoan baloia pausatu edo baliogabe bihurtzen badu, talde defendatzaileak bi aukera ditu:

Uztartze geldo bat eratzea baloia jaurti den lerroaren erdian eta haiek sartzea baloia, edo talde aurkariak kantxa-erditik edo 22 metroetatik berriz ere ateratzea.

(d) Jokalaria defendatzaile batek baloia entsegu-eremura jaurti edo eraman badu eta beste jokalaria defendatzaile batek baloia pausatu badu arau-hausterik egin gabe, jokoa 5 metroko uztartze geldo batekin berrabiaraziko da. Baloia baliogabetu den lekuan egingo da uztartzea.

Talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(e) Talde defendatzaileak baloia haren entsegu-eremura eraman eta jokalaria defendatzaile batek baloia ostikoz jaurti ostean, aurkari batek entsegu-eremuan baloiaren kontra kargatu eta baloiak haren kontra jo eta entsegu baliogabea bihurtzen bada, talde erasotzaileari bost metroko uztartze geldoa emango zaio entsegu baliogabea egin den lekuan, eta talde horrek sartuko du baloia.

22.8 BALOIA ENTSEGU EREMUAN ZEHAR JAURTI ETA BALIOGABE BIHURTzea

Talde batek baloia ostikoz jaurtitzen badu aurkarien entsegu-eremuan zehar eta entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen marraren gainetik edo urrunago heltzen bada, arrakastarik gabe punpa lasterreko ostikoa eman edo hagetara jaurtitzen denean salbu, talde defendatzaileak bi aukera ditu:

22 metroetatik ateratzea edo uztartze geldoa egitea baloia jaurti den lekutik, haiek sartuko dutelarik baloia.

22.9 JOKALARI DEFENDATZAILEA ENTSEGU EREMUAN

(a) Jokalaria defendatzaile batek oinaren parte bat entsegu-eremuan badauka, bi oinak entsegu-eremuan dituela iritziko zaio.

(b) Jokalaria batek oin bat edo biak entsegu-marraren gainean edo atzean dituela joko-eremuan geldu zegoen baloia hartzen badu, jokalaria baloia joko-eremuan hartu du, eta, horrenbestez, jokalaria entsegu-eremuan sartu du baloia.

(c) Jokalaria batek oin bat edo biak entsegu-marraren gainean edo atzean dituela joko-eremuan mugimenduan zegoen baloia hartzen badu, jokalaria entsegu-eremuan hartu du baloia.

(d) Jokalaria batek oin bat edo biak entsegu baliogabearen marraren gainean edo atzean dituela entsegu-eremuan geldu zegoen baloia hartzen badu, jokalaria baloia joko-eremuan hartu du, eta, horrenbestez, jokalaria entsegu baliogabea egin du.

(e) Jokalari batek oin bat edo biak entsegu baliogabearen marraren gainean edo atzean dituela joko-eremuan mugimenduan zegoen baloia hartzen badu, jokalariai baloia entsegu-eremutik kanpo hartu du.

22.10 BALOIA ENTSEGU EREMUAN TRABATZEA

Baloia daraman jokalaria bati entsegu-eremu barruan eusten badiote, eta horren ondorioz ezin badu baloia pausatu, entsegu baliogabea da. 5 metroko uztartze geldoa egingo da. Berdina aplikatuko da entsegu-eremu barruan uztartze laxo baten antzeko jokaldi bat egiten denean. Talde erasotzaileak sartuko du baloia.

22.11 BALOIA ENTSEGU EREMUAN BALIOGABE BIHURTZEA

(a) Baloiak entsegu-esparruaren marra edo entsegu baliogabearen marra ukitzen duenean edo marra horietatik harago dagoen zerbait edo norbait ukitzen duenean, entsegu baliogabea da. Talde erasotzaileak sartu badu baloia entsegu-eremuan, talde defendatzaileak 22 metroetatik aterako du. Talde defendatzaileak sartu badu baloia entsegu-eremuan, 5 metroko uztartze geldoa emango da, eta talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(b) Baloia daraman jokalaria batek entsegu-esparruaren marra edo entsegu baliogabearen marra ukitzen duenean edo lerro horietatik haragoko lurra ukitzen duenean, entsegu baliogabea da. Talde erasotzaileak sartu badu baloia entsegu-eremuan, talde defendatzaileak 22 metroetatik aterako du. Talde defendatzaileak sartu badu baloia entsegu-eremuan, 5 metroko uztartze geldoa emango da, eta talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(c) Jokalari batek entsegua markatzen duenean edo entsegu baliogabea egiten duenean, baloia jokotik at dago.

22.12 BALOIAK EDO JOKALARIAK BANDERATXOA EDO BANDERADUN HAGA (IZKINAKOA) UKITZEN DU

Baloiak edo baloia daraman jokalaria batek banderatxo bat edo banderadun haga bat (izkinako haga) ukitzen badu entsegu-esparruaren eta entsegu-eremuaren arteko elkargunean edo entsegu-esparruaren eta entsegu baliogabearen arteko elkargunean, eta ez dago alboan ez entsegu-esparruaren barruan, baloia ez dago joko kanpo, aurrea lurrean eta banderadun haga baten kontra pausatzen ez bada.

22.13 ERASOTZAILEAK ARAU HAUSTEA EGIN ETA UZTARTZE GELDO BATEKIN ZIGORTZEA

Erasoan dagoen jokalaria batek entsegu-eremuan arau-haustea egiten badu eta horren zigorra uztartze geldoa bada (aitzin pasearen kasuan bezala), joko 5 metroko uztartze geldo batekin berrabiaraziko da. Arau-haustea egin zen lekuan lerroa markatu, eta bertan egingo da uztartze geldoa. Talde defendatzaileak sartuko du baloia.

22.14 DEFENDATZAILEAK ARAU HAUSTEA EGIN ETA UZTARTZE GELDO BATEKIN ZIGORTZEA

Defentsan dagoen jokalaria batek entsegu-eremuan arau-haustea egiten badu eta horren zigorra uztartze geldoa bada (aitzin pasearen kasuan bezala), joko 5 metroko uztartze geldo batekin berrabiaraziko da. Arau-haustea egin zen lekuan lerroa markatu, eta bertan egingo da uztartze geldoa. Talde erasotzaileak sartuko du baloia.

22.15 ZALANTZA NORK PAUSATU DUEN

Zalantza dagoenean talde bietako zeinek pausatu duen baloia entsegu-eremuan, joko 5 metroko uztartze geldo batekin berrabiaraziko da. Uztartzea baloia pausatu zen lekua zeharkatzen duen lerroan kokatuko da. Talde erasotzaileak sartuko du baloia.

(162. orriko irudia pdf dokumentuan)

Jokalariak izkinako haga ukitzen du baloia pausatu aurretik

22.16 ARAU HAUSTEAK ENTSEGU EREMUAN

Entsegu-eremuan egiten diren arau-hauste guztiak joko-eremuan egin izan balira bezala epaituko dira.

Entsegu-eremu barruan aitzin edo aurrera pasea egiten bada, 5 metroko uztartze geldoa egingo da, arau-haustea egin den lekuarekin lerro-lerroan.

Zigorra: zigor-ostiko edo ostiko libre baten marka ezin da entsegu-eremu barruan egon. Zigor-ostikoa edo ostiko libre ematen denean, jaurtitzeko marka joko-zelaian egon behar da, entsegu-lerrotik 5 metro baino gutxiagora, arau-haustea egin den lekuarekin lerro-lerroan.

22.17 JARRERA TXARRA EDO JOKO ZIKINA ENTSEGU EREMUAN

(a) Talde erasotzaileak traba egitea. Entsegu-eremu barruan jokalaria batek baloia jaurti berri duen aurkari baten kontra kargatu edo nahita traba egiten dionean, talde erasotzaileak bi aukera ditu zigorra jaurtitzeko: joko-eremutik jaurtitzea, entsegu-marratik 5 metrora, edo baloia erori den lekutik.

Bigarren aukera hautatzen badute eta baloia alboan edo albotik gertu erortzen bada, zigorraren marka alboko marratik 15 metrora kokatuko da, baloia albora irten den edo erori den lekuarekin lerro-lerroan.

Irizten bazaio talde erasotzaileak ez lukeela entsegurik markatzeko aukerarik edukiko joko zikina egin izan ez balu, entsegua baliogabetu eta zigor-ostikoa emango da.

(b) Talde defendatzailea joko zikinaz baliatzea. Arbitroak zigor-entsegua emango du, talde batek entsegua markatzeko aukera eduki lezakeenean talde defendatzaileak joko zikina egin izan ez balu.

Arbitroak zigor-entsegua emango du, talde bat posizio hobean egon eta entsegua markatzeko aukera eduki lezakeenean talde defendatzaileak joko zikina egin izan ez balu.

Zigor-entsegua entsegu-hagen artean egin behar da. Talde defendatzaileak

zigor-entsegua bihurtzearen kontra karga dezake.

Joko zikinaz baliatuta jokalaria batek entsegua egitea ekiditen badu, kargu hartuko diote eta aldi batez edo erabat kanpora dezakete.

(c) Edozein motako joko zikina. Entsegu-eremu barruan baloia jokoan egon bitartean, jokalaria batek bestelako joko zikinik egiten badu, zigor-ostikoa emango da joko berrabiaraziko litzatekeen tokian.

Zigorra: zigor-ostikoa.

ALDAKETAK 19 URTETIK BEHERAKOENTZAT

Aldaketak 19 urtetik beherakoen partiduetan erabiltzeko

19 urtetik beherakoen partiduetan, Jokoaren Legeei aldaketa hauek aplikatzen zaizkie:

3. legea: JOKALARI KOPURUA - TALDEA

3.5 LEHEN LERRORAKO ONDO ENTRENATUTAKO ETA TREBATUTAKO JOKALARIAK

(c) Talde batek 22 jokalaria izendatzen baditu, lehen lerroan joka dezaketen sei jokalaria eduki behar ditu behintzat, ezker-harroiak, jaurtitzailea eta eskuin-harroiak ordeztu ahal izateko.

Talde batek 22 jokalaria baino gehiago izendatzen baditu, lehen lerroan joka dezaketen sei jokalaria eduki behar ditu behintzat, ezker-harroiak, jaurtitzailea eta eskuin-harroiak

ordeztu ahal izateko. Horrez gain, bigarren lerroan joka dezaketen hiru jokalaria eduki behar ditu.

3.12 PARTIDURA BUELTATZEN DIREN JOKALARI ORDEZKATUAK

Ordezkatua izan den jokalaria batek min hartu duen jokalaria ordezkari dezake.

5. legea: DENBORA

5.1 PARTIDUAREN IRAUPENA

19 urtetik beherakoek partidu bakoitzeko denborak 35 minutuko joko-denbora irauten du. Partidu baten jokoak 70 minutu iraun dezake gehienez. 70 minutuz jokoan egon ondoren, arbitroak ezin du denbora osagarriarik jokatzea baimendu, kanporaketa-lehia batean berdinketa eman bada.

20. legea: UZTARTZE GELDOA

20.1 UZTARTZE GELDOA EGITEA

(f) Uztartze geldo baten eraketa 3-4-1 izango da, eta bakarrik dagoen jokalaria (zortzia orokorrean) bigarren lerroko bi jokalaria bultzatu behar ditu. Bigarren lerrokoek jaurtitzailearen bi alboetara jarri behar dituzte buruak.

Salbuespena: talde batek zortzi jokalaria baino gutxiago edukiko ditu uztartze geldo batean, taldeak ezin duenean uztartze geldoetarako entrenamendu egokia duten zortzi jokalaria aurkeztu, ezin izan duelako talde osoa eratu edo lehen lerroko jokalaria bat joko zikinagatik aldi batez kaleratu dutelako edo lesionatuta egoteagatik zelaia utzi duelako.

Salbuespen hori gorabehera, talde bakoitzak behintzat bost jokalaria eduki behar ditu beti uztartze geldoan.

Taldeetako bat osagabe badago eta ezin baditu uztartze geldoetarako entrenamendu egokia duten zortzi jokalaria aurkeztu, uztartzea honela eratu da:

Taldeari lehen lerroko jokalaria bat falta bazaio, talde biek 3-4 eraketa izango dute (hots, zortzirik gabe).

Taldeari lehen lerroko bi jokalaria falta bazaizkio, talde biek 3-2-1 eraketa izango dute (hots, hegalki gabe).

Taldeari lehen lerroko hiru jokalaria falta bazaizkio, talde biek 3-2 eraketa izango dute (hots, lehen lerroa eta bigarren lerroa soilik).

Uztartze geldo normala egiten denean, lehen lerroko hiru jokalariek eta bigarren lerroko biek posizio horretan jokatzearen entrenamendu egokia eduki behar dute.

Baliteke talde batek behar bezala entrenatutako jokalarari nahikoa ezin aurkeztea, arrazoi hauengatik: ez daude eskuragarri edo bost posizio horietako jokalariren bat lesionatuta dago edo joko zikinagatik kanporatu dute, eta taldeak ez dauka entrenamendu egokia duen ordezkorik. Kasu horretan, arbitroak oposiziorik gabeko uztartze geldoa agindu behar du. Oposiziorik gabeko uztartze geldoan, taldeak ez dira baloia lortzeko lehiatzen. Baloi sartzen duen taldeak lortu behar du baloia. Taldeetako batek ere ezin du bestea markatik kanpo bultzatu.

20.9 UZTARTZE GELDOA – DEBEKU OROKORRAK

(j) Gehienez 1,5 metro bultzatzea. Uztartze geldo batean talde batek ezin du uztartzea 1,5 metro baino gehiago bultzatu haren aurkarien entsegu-marrarantz.

Zigorra: ostiko librea.

(k) Baloi uztartzetik askatu behar da. Jokalari batek ezin du baloia uztartze barruan nahita mantendu, behin jokalarari horren taldeak baloia takoiz jo eta uztartzearen oinarrian kontrolatuta duenean.

Zigorra: ostiko librea.

20.11 UZTARTZE GELDOAK BIRATZEA

(a) Biraketarik ez. Talde batek ezin du uztartzea nahita biratu.

Zigorra: zigor-ostikoa.

45 gradu biratzen baditu, arbitroak jokoa etengo du. Nahi gabe egin bada, arbitroak beste uztartze geldo bat aginduko du aurreko uztartzea eten den lekuan. Talde berak sartuko du baloia.

ALDAKETAK ERRUGBI-7 MODALITATERAKO

Errugbi-7 partiduetan erabiltzeko aldaketak

Errubi-7 modalitateko partiduetan, Jokoaren Legeek aldaketa hauek dituzte:

3. legea: JOKALARI KOPURUA- TALDEA

3.1 JOKO EREMUAN EGON DAITEZKEEN JOKALARIAK GEHIENEZ ERE

Talde bakoitzak gehienez ere zazpi jokalarari edukiko ditu joko-eremuan.

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Talde bakoitzak gehienez ere bost ordezeko izenda ditzake.

Talde batek hiru jokalarari ordezkari ditzake guztira. (Kontsultatu Probazko Lege Aldaketak).

3.12 PARTIDURA BUELTATZEN DIREN JOKALARI ORDEZKATUAK

Jokalari bat ordezkaturia izan bada, ezin du partidura itzuli, ezta min hartu duen jokalaria ordezteko ere.

Salbuespena: ordezkaturia izan den jokalaririk zauri irekia edo odoltsua duen beste jokalaria bat ordezkari dezake.

5. legea: DENBORA

5.1 PARTIDUAREN IRAUPENA

Partiduak ez du hamalau minutu baino gehiago iraungo, eta horri luzapena eta denbora osagarriak erantsiko zaizkio. Partidua bi denboratan jokatzen da, eta joko-denbora bakoitza zazpi minutukoa da gehienez ere.

Salbuespena: txapelketa-finaleko partiduak ezin du hogei minutu baino gehiago iraun, eta horri luzapena eta denbora osagarriak erantsiko zaizkio. Partidua bi denboratan jokatzen da, eta joko-denbora bakoitza hamar minutukoa da gehienez ere.

5.2 DENBORA TARTEA

Taldeek tokiz aldatzen dute denbora-tartearen ondoren. Denbora batetik bestera bi minutuko tarte dago gehienez ere.

5.6 DENBORA OSAGARRIAK

Partidua berdinduta badago eta denbora osagarria jokatu behar bada, minutu bateko atsedendariaren ostean jokatuko dira denbora osagarri horiek. Denbora osagarriak bost minutukoak izango dira.

Denbora bakoitzaren ostean, taldeek tokiz aldatzen dute tarterik utzi gabe.

6. legea: PARTIDUKO OFIZIALAK

6.A ARBITROA

6.A.13 DENBORA OSAGARRIAK - ZOZKETA

Denbora osagarriak hasi aurretik, arbitroak zozketa egiten du. Kapitainetako batek moneta jaurtitzen du, eta beste kapitainak aukeratu, zozketa nork irabazi duen ikusteko.

Zozketaren irabazleak erabakiko du kantxa-erditik edo albotik atera nahi duen. Zozketaren irabazleak alboko sarea egitea erabakitzen badu, aurkariek kantxa-erditik aterako dute, eta alderantziz.

6.B MARRAZAINAK ETA ARBITRO LAGUNTZAILEAK

6.B.8 ENTSEGU EREMUKO EPAILEAK.

(a) Partidu bakoitzean entsegu-eremuko bi epaile daude.

(b) Arbitroak marrazainengan duen aginte bera dauka entsegu-eremuko bi epaileengan.

(c) Entsegu-eremuko epaile bakarra egongo da entsegu-eremu bakoitzean.

(d) Punpa lasterreko ostikoaren emaitza adieraztea. Entsegua burutzean edo zigor-entsegua egiten denean, marrazainak arbitroari lagundu behar dio, eta ostikoaren emaitza adierazi.

Baloia langa-gainetik eta hagen artean pasatzen bada, marrazainak bandera altxatuko du entsegua markatu dela adierazteko.

(e) Alboa adieraztea. Baloia edo baloiduna entsegu-esparrura atera bada, marrazainak bandera altxatuko du.

(f) Entseguak seinalatzea. Entsegu-eremuko epaileak arbitroari lagunduko dio entsegu baliogabeei eta entseguetarako buruzko erabakiak hartzen, arbitroak zalantzaren bat duenean.

(g) Joko zikina adieraztea. Partiduaren antolatzaileak autoritatea eman diezaioke marrazainari entsegu-eremuan joko zikina adierazteko.

9. legea: PUNTUAK LORTZEKO MODUA

9.B ENTSEGUA GAUZATZEA

9.B.1 ENTSEGUA BURUTZEN

Aldatu

(c) Ostikoa sake azkarra izan behar da.

Kendu (d)

Aldatu

(e) Ostiko-jotzaileak entsegua markatu eta berrogei segundoren buruan jo behar du ostikoa. Ostiko-jotzaileak baimendutako denboran ostikorik jotzen ez badu, ostikoa baliogabetuko da.

9.B.3 TALDE AURKARIA

Aldatu

(a) Talde aurkari osoak bere 10 metroko marratik gertu bildu behar du berehala.

Kendu (b)

(c) Hirugarren paragrafoa kendu: "Beste ostiko bat agintzen denean..."

9.B.4 DENBORA OSAGARRIA – IRABAZLEA

Denbora osagarrien kasuan, puntu bat lortzen duen lehen taldea izango da irabazlea, eta jokoak ez du aurrera egingo.

10. legea: JOKO ZIKINA

10.5 ZIGORRAK

Oharra: denbora batez kaleratzea: jokalaria bat denbora batez zigortua denean, bi minutukoa izango da zigor-denbora hori.

13. legea: ATERATZEA (ERDIKO SAKEA ETA BERRABIAZTEKO SAKEAK)

13.2 NORK ATERATZEN DUEN KANTXA ERDITIK ETA BERRABIAZTEKO SAKEA EGIN

Aldatu

(c) Puntu bat lortu ostean, puntua lortu duen taldeak egingo du erdiko sakea, kantxa-erdiko marraren erditik edo haren atzetik sake azkarra eginez.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.3 OSTIKO JOTZAILEAREN TALDEAREN KOKAPENA KANTXA ERDITIK ATERATZEAN

Aldatu

Ostiko-jotzailearen talde osoak baloiaren atzean egon behar du baloia ostikoz jotzen denean. Bertan ez badaude, ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian arau-haustea egin ez duen taldeari.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.7 ERDIKO SAKEA EZ DA 10 METRORAINO IRISTEN ETA EZ DU AURKARI BATEK JOKATZEN

Aldatu

Baloia 10 metroko marraraino iristen ez bada, arau-haustea egin ez duen taldeari ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.8 BALOIA ALBORA IRTETEN DA ZUZENEAN

Aldatu

Baloiak joko-zelaian erori behar du. Baloia zuzenean albora ateratzen bada, arau-haustea egin ez duen taldeari ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian

13.9 BALOIA ENTSEGU EREMURA SARTZEA

Aldatu

(b) Talde aurkariak baloia pausatu edo entsegu baliogabea egiten badu, edo baloia jokotik at geratu eta entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen marran edo harago badoa, arau-haustea egin ez duen taldeari ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

20. legea: UZTARTZE GELDOA:

DEFINIZIOAK

2. paragrafoa aldatu:

Joko-eremuan uztartze geldoa eratzeko, talde bakoitzeko hiru jokalarik lerroan jarri eta elkarri heltzen diote. Gero, aurkarien kontra egiten dute, jokalarien buruak tartekatuta geratzen direlarik. Hala, tunel bat eratzen da, eta uztartze erdiak baloia sartzen du. Jokalariak baloia lortzeko lehiatu behar dute, baloia edozein oinekin jaurtita.

4. paragrafoa aldatu:

Tunela bi jokolari-lerroen arteko espazioa da.

6. paragrafoa aldatu:

Erdiko lerroa lurrean dagoen irudizko lerro bat da. Tunelaren barruan kokatzen da, bi jokolari-lerroen sorbaldek bat egiten duten lerroaren azpian.

7. paragrafoa aldatu:

Erdiko jokalaria da jaurtitzaila.

Ezabatu 9., 10. eta 11. paragrafoak.

20.1 UZTARTZE GELDOA ERATZEA

Aldatu

(e) Jokalari-kopurua: hiru. Uztartze geldoak talde bakoitzeko hiru jokalaria eduki behar ditu. Hiru jokalariek uztartze geldoari helduta egon behar dute, hura amaitu arte.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Ezabatu

Salbuespena

20.8 LEHEN LERROKO JOKALARIAK

Aldatu

(c) Baloia kanpora jaurtitzea. Lehen lerroko jokalariek ezin dute baloia nahita tunelaren edo uztartze geldoaren kanpora bota, aurkarien entsegu-marraren norabidean.

Zigorra: zigor-ostikoa.

21. legea: ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKO LIBREAK

21.3 NOLA JAURTITZEN DIRA ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKO LIBREAK

Aldatu:

(a) Edozein jokalarik bota dezake arau-hauste baten ondorioz emandako zigor-ostikoa edo ostiko librea, edozein ostiko-mota erabilita: urruntze-ostikoa ala sake azkarra, baina ez euskarridun sakea. Baloia hankaren edozein atalekin ostika daiteke, belaunaren azpitik oinaren puntaraino. Ezin dira orpoak erabili.

21.4 ZIGOR OSTIKOEN ETA OSTIKO LIBREEN AUKERAK ETA BALDINTZAK

Aldatu:

(b) Berandutzerik ez. Ostiko-jotzaileak arbitroari adierazten badio hagetara jaurtitzeko asmoa duela, hoguei segundo izango ditu horretarako, zigorra eman zenetik zenbatzen hasita. 30 segundo igarotzen direnean ostikoa baliogabea izango da, markaren tokian uztartze geldoa egiteko aginduko da eta aurkariek sartuko dute baloia.

ALDAKETAK ERRUGBI-10 MODALITATERAKO

Aldaketak Errugbi-10 modalitateko partiduetan erabiltzeko

Errugbi-10 modalitateko partiduetan, Jokoaren Legeek aldaketa hauek dituzte:

3. legea: JOKALARI KOPURUA – TALDEA

3.1 JOKO EREMUAN EGON DAITEZKEEN JOKALARIAK GEHIENEZ ERE

Talde bakoitzak gehienez ere hamar jokalaria edukiko ditu joko-eremuan.

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Talde bakoitzak gehienez ere bost ordezkoi izenda ditzake. Partiduaren antolatzaileak ordezkoi jokalarien kopurua alda dezake.

Talde batek edozein unetan nahi beste jokalaria ordezkoi ditzake partiduan zehar.

Ordezkatua izan den jokalariai zelaia uzten duenean, kantxa-erdiko marratik sartuko dira jokalariai.

Zigorra: zigor-ostikoa jokoa berrabiarazi den tokian.

Partiduaren antolatzaileak ordezkoiaren kopurua alda dezake, eta ordezkapen-kopurua mugatu.

3.12 PARTIDURA BUELTATZEN DIREN JOKALARI ORDEZKATUAK

Ezabatu: 3.12 Partidura bueltatzen diren jokalariai ordezkatuak

5. legea: DENBORA

5.1 PARTIDUAREN IRAUPENA

Partiduak gehienez ere hogei minutu iraungo ditu, luzapen-denbora eta denbora osagarriak aparte. Partidua bi denboratan jokatzen da, eta joko-denbora bakoitza hamar minutukoa da gehienez ere. Partiduaren antolatzaileak partiduen denbora alda dezakete.

5.2 DENBORA TARTEA

Taldeek tokiz aldatzen dute denbora-tartearen ostean. Denbora batetik bestera bi minutuko tarte dago gehienez ere.

5.6 DENBORA OSAGARRIAK

Partidua berdinduta badago eta denbora osagarria jokatu behar bada, minutu bateko atsedenaldiaren ostean jokatuko dira denbora osagarri horiek. Denbora osagarriak bost minutukoak izango dira.

Denbora bakoitzaren ostean, taldeek tokiz aldatzen dute tarterik utzi gabe.

6. legea: PARTIDUKO OFIZIALAK

6.A.13 DENBORA OSAGARRIAK - ZOZKETA

Denbora osagarriak hasi aurretik, arbitroak zozketa egiten du. Kapitainetako batek moneta jaurtitzen du, eta beste kapitainak aukeratu, zozketa nork irabazi duen ikusteko.

Zozketaren irabazleak erabakiko du kantxa-erditik edo albotik atera nahi duen. Zozketaren irabazleak alboko sarea egitea erabakitzen badu, aurkariak kantxa-erditik aterako dute, eta alderantziz.

9. legea: PUNTUAK LORTZEKO MODUA

9.B.1 ENTSEGUA BURUTZEN

Aldatu

(c) Ostikoa sake azkarra izan behar da.

Kendu (d)

Aldatu

(e) Ostiko-jotzaileak entsegua markatu eta berrogei segundoren buruan jo behar du ostikoa. Ostiko-jotzaileak baimendutako denboran ostikorik jotzen ez badu, ostikoa baliogabetuko da.

9.B.3 TALDE AURKARIA

Aldatu

(a) Talde aurkari osoak bere 10 metroko marratik gertu bildu behar du berehala.

Kendu (b)

(c) Hirugarren paragrafoa kendu: "Beste ostiko bat agintzen denean..."

9.B.4 DENBORA OSAGARRIA – IRABAZLEA

Denbora osagarrien kasuan, puntu bat lortzen duen lehen taldea izango da irabazlea, eta jokoak ez du aurrera egingo.

10. legea: JOKO ZIKINA

10.5 ZIGORRAK

Oharra: denbora batez kaleratzea: jokalaria bat denbora batez zigortua denean, bi minutukoa izango da zigor-denbora hori.

13. legea: ATERATZEA (ERDIKO SAKEA ETA BERRABIAZTEKO SAKEAK)

13.2 NORK ATERATZEN DUEN KANTXA ERDITIK ETA BERRABIAZTEKO SAKEA EGIN

Aldatu

(c) Puntu bat lortu ostean, puntua lortu duen taldeak egingo du erdiko sakea, kantxa-erdiko marraren erditik edo haren atzetik sake azkarra eginez.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.3 OSTIKO JOTZAILEAREN TALDEAREN KOKAPENA KANTXA ERDITIK ATERATZEAN

Aldatu

Ostiko-jotzailearen talde osoak baloiaren atzean egon behar du baloia ostikoz jotzen denean. Bertan ez badaude, ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian arau-hausterik egin ez duen taldeari.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.7 ERDIKO SAKEA EZ DA 10 METRORAINO IRISTEN ETA EZ DU AURKARI BATEK JOKATZEN

Aldatu

Baloia 10 metroko marraraino iristen ez bada, arau-haustea egin ez duen taldeari ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.8 BALOIA ALBORA IRTETEN DA ZUZENEAN

Aldatu

Baloiak joko-zelaian erori behar du. Baloia zuzenean albora ateratzen bada, arau-haustea egin ez duen taldeari ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

13.9 BALOIA ENTSEGU EREMURA SARTZEA

Aldatu

(b) Talde aurkariak baloia pausatu edo entsegu baliogabea egiten badu, edo baloia jokotik at geratu eta entsegu-esparrura edo entsegu baliogabearen marran edo harago badoa, arau-haustea egin ez duen taldeari ostiko librea emango zaio kantxa-erdiko marraren erdian.

Zigorra: ostiko librea kantxa-erdiko marraren erdian.

20. legea: UZTARTZE GELDOA:

DEFINIZIOAK

2. paragrafoa aldatu:

Talde bakoitzeko bost jokalarik osatzen dute uztartze geldoa. Taldeetako jokalariek bi lerrotan kokatzen dira, elkarri helduta, eta aurkariekin elkartzen dira, lehen lerroen buruak tartekatuta geratzen direlarik. Horrela, tunel bat osatzen da, eta uztartze erdiak baloia sartzen du bertan. Lehen lerroetako jokalariek baloia lortzeko lehiatzen dira, baloia oinekin jaurtita.

Ezabatu 10. eta 11. paragrafoak.

20.1 UZTARTZE GELDOA ERATZEA

Aldatu

(e) Jokalari-kopurua: bost.

Uztartze geldoak talde bakoitzeko bost jokalaria eduki behar ditu une oro. Bost jokalariek uztartze geldoari helduta egon behar dute, hura amaitu arte. Lehen lerroan hiru jokalaria egongo dira, ez gehiago eta ez gutxiago. Bi bigarren lerroek eratuko dute bigarren lerroa; elkarri helduko diote, buruak harroinaren eta jaurtitzailearen artean dituztela.

Zigorra: zigor-ostikoa.

Ezabatu

Salbuespena

20.10 UZTARTZE GELDOAREN AMAIERA

Aldatu

(c) Uztartze geldoan dagoen jokalaria ezin du askatu baloia jokatzeko.

Zigorra: zigor-ostikoa.

21. Legea: ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKO LIBREAK

21.3 NOLA JAURTITZEN DIRA ZIGOR OSTIKOAK ETA OSTIKOAK

Aldatu:

(a) Edozein jokalarik bota dezake arau-hauste baten ondorioz emandako zigor-ostikoa edo ostiko librea, edozein ostiko-mota erabilita: urruntze-ostikoa ala sake azkarra, baina ez euskarridun sakea. Balloia hankaren edozein atalekin ostika daiteke, belaunaren azpitik oinaren puntaraino. Ezin dira orpoak erabili.

21.4 ZIGOR OSTIKOEN ETA OSTIKO LIBREEN AUKERAK ETA BALDINTZAK

Aldatu:

(b) Berandutzerik ez. Ostiko-jotzaileak arbitroari adierazten badio hagetara jaurtitzeko asmoa duela, hoguei segundo izango ditu horretarako, zigorra eman zenetik zenbatzen hasita. 30 segundo igarotzen direnean ostikoa baliogabea izango da, markaren tokian uztartze geldoa egiteko aginduko da eta aurkariek sartuko dute baloia.

PROBAZKO LEGE ALDAKETAK

NEBren Kontseiluak ontzat eman ditu lege-aldaketa hauek proba orokorra egiteko. Data hauetan ezarriko dira: Ipar-hemisferioan hurrengo denboraldia hasten denean, hau da, 2012ko irailaren batean edo inguruko datetan, eta Hego-hemisferioan, berriz, 2013ko urtarilaren batean edo inguruko datetan.

Asmoa ez da Batasun batek probazko lege-aldaketak denboraldiaren edo txapelketaren erdian ezartzea.

Batasunek proben feedback kuantitatiboa eta kualitatiboa emateko aukera izango dute. Esteka honetan, adibideak erakusten dituen bideoa ikus daiteke:

www.irblaws.com/amendments

3. legea: Jokalari-kopurua - Taldea

Oharra: 3.5(a), (b) eta 3.14(c) Legeak 23 jokalaria izendatzen direnean aplikatzen dira.

ALDATUTAKO LEGEA

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Nazioarteko partiduetan, Batasun batek zortzi ordezkoko izenda ditzake guztira.

GAUR EGUNGO LEGEA

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Nazioarteko partiduetan, Batasun batek zazpi ordezkoko izenda ditzake guztira.

3. legea: Jokalari-kopurua - Taldea

3.4 Ordezko jokalaria.

Zazpinakako modalitaterako aldaketa ordezkoen kasuan - indarrean 2012ko ekainaren 1ean.

ALDATUTAKO LEGEA

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Talde bakoitzak gehienez ere bost ordezkoko izenda ditzake.

Talde batek bost jokalaria ordezkatzeko ditzake guztira.

GAUR EGUNGO LEGEA

3.4 ORDEZKO JOKALARIAK

Talde bakoitzak gehienez ere bost ordezkoko izenda ditzake.

Talde batek hiru jokalaria ordezkatzeko ditzake guztira.

3. legea: Jokalari-kopurua - Taldea

3.4 Ordezko jokalaria

Nazioarteko taldeek zortzi ordezkak izenda ditzakete guztira.

4. legea: Jokalarien arropa

4.1 arroparen elementu osagarriak

GPS monitoreak erabil daitezke.

NEBren Kontseiluak erabaki du gaur egun indarrean dauden xedapenak aplikatuko direla, Batasuneko GPS ekipamenduak erabiltzeko baimenari dagokionez. Xehetasun gehiago nahi izanez gero, kontsultatu NEBren Zerbitzu Teknikoen Sailari.

4. legea: Jokalarien arropa

4.2 emakumeentzako elementu osagarriak eta bereziak

Jokalariek panti-mediak erabil ditzakete.

Gaur egungo 4.2. legea 4.2(a) bihurtu da.

4.2(b) atala gehitu:

Emakumeek hanka barrualdean jostura bakarra duten kotoi-nahasketazko panti-media luzeak erabil ditzakete, galtza motzen eta galtzerdien azpitik.

4. legea: Jokalarien arropa

4.3 Tapoiak

Probetarako onartutako zola bereziaren eraketa.

Ondoren ikusten den zola onartu da proban jartzeko:

(190. orriko irudia pdf dokumentuan)

Goian erakutsitako zolak salbu, tapoiek 4. legea eta NEBren zehaztapenak bete behar dituzte.

(12. araua).

6. legea: Partiduko ofizialak

6.A.6 Beste pertsona batzuei kontsulta egitea

Bideo-arbitroaren irismena zabaltzea.

NEBren Kontseiluak bideo-arbitroaren ahalmenak areagotzen dituzten probak onartu ditu.

Probak lehiaketa hautatuetan eramango dira aurrera, eta protokoloak aurrerago jakinaraziko dira.

9. legea: Puntuak lortzeko modua

9.B.1 Entsegua burutzen

Entseguaren osteko 90 segundotan jaurtitako ostikoak.

ALDATUTAKO LEGEA

9.B.1 ENTSEGUA BURUTZEN

(e) Ostiko-jotzaileak entsegua markatu eta minutu bat eta hogeita hamar segundotan jo behar du ostikoa (laurogeita hamar segundo). Jokalariak minutu bat eta hogeita hamar segundo ditu ostikoa jotzeko, baloia erori eta berrirori jarri behar bada ere.

Zigorra: ostiko-jotzaileak denbora horretan ostikorik jotzen ez badu, ostikoa baliogabetuko da.

GAUR EGUNGO LEGEA

9.B.1 ENTSEGUA BURUTZEN

(e) Ostiko-jotzaileak minutu bat dauka ostikoa jotzeko, ostikoa jotzeko asmoa duela adierazi duenetik. Asmo hori harea edo euskarria kokatzerakoan edo ostiko-jotzaileak lurrean marka bat egiten duenean gauzatzen da. Jokalariak minutu bat dauka ostikoa jotzeko, baloia erori eta berriro jarri behar bada ere.

Zigorra: ostiko-jotzaileak denbora horretan ostikorik jotzen ez badu, ostikoa baliogabetuko da.

12. legea: Aitzin edo aurrera pasea

12.1 Aitzin edo aurrera pasearen emaitza

Jaurtiketa azkarra aitzin edo aurrera pasearen ostean.

12.1(e) atala gehitu:

Albora irteten den aitzin edo aurrera pasea. Aitzin edo aurrera pase batetik baloia albora irteten bada, arau-haustea egin ez duen taldeak bi aukera ditu: alboko sakea egitea baloiak alboko marra gurutzatu zuen tokian, edo uztartze geldoa aitzin pasearen tokian. Aukera hori gauzatzeko, arau-haustea egin ez duen taldeak jaurtiketa azkarra egin dezake.

Gaur egungo 12.1(e). legea 12.1(f) bihurtu da.

16. legea: Uztartze irekia

16.7 Uztartze irekia ez da arrakastaz burutu

Bost segundo baloia uztartze irekiaren atzealdetik jokatzeko.

16.7(c) atala gehitu:

Taldeetako batek uztartze irekian baloia argi eta garbi irabazi badu, eta baloia jokatzeko eskuragarri badago, arbitroak "jokatu" oihukatuko du, eta baloia bost segundoren buruan jokatu beharko da. Baloia bost segundo horietan jokutzen ez bada, arbitroak uztartze geldoa emango du, eta uztartze irekian baloiaren jabetza lortu ez zuen taldeak sartuko du baloia.

17. legea: Uztartze laxoa

17.6 Uztartze laxoa ez da arrakastaz burutu

Bost segundo baloia uztartze laxoaren atzealdetik jokatzeko.

17.6(g)

(g) Uztartze laxoan baloiduna erori edo belaun baten edo bien gainean edo eserita geratzen bada, arbitroak uztartze geldoa aginduko du, baloia berehala eskuragarri ez badago, behinik behin.

Baloia jokatzeko eskuragarri badago, arbitroak "jokatu!" oihukatuko du. Baloia ondorengo bost segundotan jokatu beharko da. Baloia bost segundo horietan jokatzen ez bada, arbitroak uztartze geldoa emango du, eta baloiaren jabetza lortu ez zuen taldeak sartuko du baloia.

19. legea: Alboa eta alboko sakea

19.2 Jaurtiketa azkarra

Jaurtitzailaren kokapena jaurtiketa azkarrean.

ALDATUTAKO LEGEA

19.2 JAURTIKETA AZKARRA

(b) Jaurtiketa azkarra egiteko, jokalaria zelaitik kanpo egon behar du, alboko marraren eta jokariaren entsegu-marraren artean.

GAUR EGUNGO LEGEA

19.2 JAURTIKETA AZKARRA

(b) Jaurtiketa azkarra egiteko, jokalaria zelaitik kanpo egon behar du, baloia albora irten den tokiaren eta jokariaren entsegu-marraren artean.

(193. orriko irudia pdf dokumentuan)

Entsegu-marra

Alboko sakearen lerroa

Baloia berreskuratzea

Jaurtiketa azkarra eremu horretako edozein tokitik

Entsegu-marra

22 metroko marra

20. legea: Uztartze geldoa

20.1 Uztartze geldoa eratzea

Sarrera-sekuentzia aldatzea.

ALDATUTAKO LEGEA

20.1 UZTARTZE GELDOA ERATZEA

[g] Arbitroak "kokoriko" jartzeko agindua emango du, eta, gero, "talka" egiteko. Lehenengo lerroak kokoriko jarriko dira, eta kanpoko besoarekin, harroinek aurkako harroinaren kanpoko besoaren sorbaldaren punta ukituko dute. Gero, harroinek besoak kenduko dituzte. Lehenengo lerroak prest daudenean, arbitroak "orain" oihukatuko du. Orduan, lehen lerroek uztartze geldoa eratu ahal izango dute. "Orain" ez da agindu bat. Adierazten du lehenengo lerroek bat egin dezaketela prest daudenean.

GAUR EGUNGO LEGEA

20.1 UZTARTZE GELDOA EGITEA

[g] Arbitroak lehenbizi "kokoriko" jartzeko agindua emango du, eta gero, "talka" egiteko. Lehenengo lerroak kokoriko jarriko dira, eta kanpoko besoarekin, harroinek aurkako harroinaren kanpoko besoaren sorbaldaren punta ukituko dute. Gero, harroinek besoak kenduko dituzte. Gero, arbitroak "gelditzeko" aginduko die. Geldialdi baten ondoren, arbitroak "lerrokatzeko" esango die. Lehenengo lerroak lerrokatu ahal izango dira. "Lerrokatu" ez da agindu bat berez. Adierazten du lehenengo lerroek bat egin dezaketela, prest egon bezain laster.

21. legea: Zigor-ostikoak eta ostiko libreak

21.6 Puntuak markatzea ostiko libre batekin

Ezin da punpa lasterreko ostiko batekin entsegu markatu, ostiko librea beharrean alboko sarea eginez.

21. legea: Zigor-ostikoak eta ostiko libreak

21.4 zigor ostikoen eta ostiko librean aukerak eta baldintzak

Ordezko alboko sarea.

21.4(b) atala gehitu:

(b) Ordezko alboko sarea. Alboko sakean zigor-ostikoa edo ostikoa jaso duen taldeak beste alboko sake bat hauta dezake, eta handik jaurtiko du baloia. Uztartze geldoaren ordezkoi aukera bat da.

21.4(b) eta (k) arteko atalak (c) eta (l) arteko atal bihurtzen dira.

ALDATUTAKO LEGEA

21.6 OSTIKO LIBRE BATEKIN PUNTUAK LORTZEA

(b) Ostiko librea jaso duen taldeak ezin du punpa lasterreko ostikoz entsegua markatu, baloia jokotik at dagoen arte, aurkariak baloia jokatu edo ukitu arte, edo baloidunari plakaketa egin arte. Murrizketa bera ezarriko zaio ostiko librearen ordeez egindako uztartze geldoari edo alboko sakeari.

GAUR EGUNGO LEGEA

21.6 OSTIKO LIBRE BATEKIN PUNTUAK LORTZEA

(b) Ostiko librea jaso duen taldeak ezin du punpa lasterreko ostikoz entsegua markatu, baloia jokotik at dagoen arte, aurkariak baloia jokatu edo ukitu arte, edo baloidunari plakaketa egin arte. Murrizketa bera ezarriko zaio ostiko librearen ordeez egindako uztartze geldoari.

ARBITROEN SEINALEAK

1. Zigor-ostikoa

Sorbaldak alboko marrarekin paraleloan. Besoa angeluan altxatzea, arau-haustea egin ez duen taldeari seinalatuz.

2. Ostiko librea

Sorbaldak alboko marrarekin paraleloan. Besoa tolestea ukondoarekin eskuaira eginez, besoarekin arau-haustea egin ez duen taldeari seinalatuz.

3. Entsegua eta zigor-entsegua

Entsegu baliogabearen marrari bizkarra emanda. Besoa bertikalki altxatuta.

4. Abantaila

Besoa gerriaren parean luzatuta, arau-haustea egin ez duen taldearen norabiderantz. Jasota mantentzea bost minutuko tartetz gutxi gorabehera.

5. Uztarte geldoa

Sorbaldak alboko marrarekin paraleloan. Besoa horizontalean, baloia sartuko duen taldeari seinalatuz.

6. Uztartze geldoa eratzea

Ukondoak tolestuta eta eskuak buru gainean, bi eskuetako behatzak elkar ukituz.

7. Aurrera pasea

Eskuekin keinua egitea, irudizko baloia aurrerantz pasako balu bezala.

8. Aitzin pasea

Besoa luzatuta atzerantz eta aurrerantz mugitzea, buruaren gainean eskua irekita duela.

9. Baloia segituan ez askatzea plakaketan

Bi eskuak bularretik gertu, irudizko baloia eutsiko balu bezala.

10. Plakatzaileak ez du plakatutako jokalaria askatzen.

Besoak elkartuta jokalaria bat besarkatuko balu bezala, eta gero besoak zabalik, jokalaria askatuko balu bezala.

11. Plakatzaila edo plakaturako jokalaria ez da aldentzen

Behatzak eta besoa gorputzetik aldentzea, mugimendu zirkularra eginez.

12. Plakaketan okerreko norabidetik sartzea

Besoa horizontalki mantentzea, eta gero, zirkuluerdia eratuz ekorketa egin.

13. Jokalari baten gainera nahita erortzea

Besoa okertuta, erortzen ari den jokalaria imitatuz. Seinalea jokalaria erori den norabidean egiten da.

14. Plakaketatik gertu murgiltzea

Eskuineko besoarekin beherantz seinalatzea, murgiltzea imitatuz.

15. Uztartze irekian/plakaketan jokatzea ezinezkoa da

Uztartze geldoa ematea jokoa etetean aurrera egiten ari zen taldeari.

Sorbaldak alboko marrekin paraleloan dituela, beso horizontalean jarri eta baloia sartuko duen taldea seinalatu. Gero, beste taldearen entsegu-marrarantz seinalatzen du, besoa atzerantz eta aurrerantz mugituz.

16. Ezinezkoa da uztartze laxoan jokatzea

Besoa zuzen uztartze geldoa emateko, uztartze laxoaren hasieran baloiaren jabetza ez zuen taldeari.

Beste besoarekin kanporantz seinalatzea, abantaila seinalatzean egiten den bezala, eta eskuarekin gorputzaren beste aldera kontrako sorbaldaraino bira egitea.

17. Uztartze irekian edo laxoan sartzea azkeneko oinaren aurretik eta albotik

Eskua eta besoa horizontalean daudela, albo batera mugitzea.

18. Uztartze irekia edo laxoa nahita eroraraztea

Bi besoak sorbalden parean, aurkariari eutsiko baliote bezala. Goiko gorputz-atala pixka bat jaiste eta makurtzea, goian zegoen aurkaria lurrera botako balu bezala.

19. Harroinak beherantz tira egiten dio aurkariari

Ukabila itxita eta besoa tolestuta. Aurkariari beherantz tira egitea imitatzen duen keinua.

20. Harroinak aurkariari tira egiten dio harengana hurbilduz

Ukabila itxita eta besoa zuzen, sorbaldaren parean. Aurkaria erakartzea imitatzen duen keinua.

21. Uztartze geldoak bira egiten du 90º baino gehiago

Hatz erakuslea buru gainean biratzea.

22. Lehen lerroak oinak aurreratzea

Oina altxatzea eta eskuarekin ukitzea.

23. Baloia okertuta sartzea uztartze geldoan

Eskuak belautzen parean baloia okertuta sartzea imitatuz.

24. Oker eustea

Beso bat luzatua, eutsita egongo bailitzan. Beste eskua besoa gorantz eta beherantz mugitzea, zuzen eusteko luzera adieraziz.

25. Baloia eskuarekin ukitzea uztartze irekian edo geldoan

Eskua lurraren parean erkorketa-mugimendua eginaz, baloia maneiaturko balu bezala.

26. Baloia okertuta alboko sakean

Sorbaldak alboko marrarekin paraleloan. Eskua buru gainean, baloi okertuaren ibilbidea adieraziz.

27. Alboko sakean ez da ilaren arteko espazioa mantentzen

Eskuak aurpegiaren parean, esku-ahurak barrurantz, gorantz seinalatuz. Eskuak elkartzea, eta hatzak estutzea.

28. Alboko sakean kargatzea

Beso horizontalean, ukondoa kanporantz seinalatuz. Besoa eta sorbalda kanporantz mugitzea, aurkariaren kontra kargaturko balitz bezala.

29. Jokalari baten kontra jartzea alboko sakean

Beso horizontalean, ukondoaren parean tolestuta, esku-ahurra beherantz. Beherantzko mugimendua egitea.

30. Aurkariari bultza egitea alboko sakean

Bi eskuak sorbalden parean, esku-azpiak kanporantz, bultzatzeko keinua eginaz.

31. Lehenago altxatzea eta jokalaria bat altxatzea alboko sakean

Bi ukabilak itxita gerriaren parean, altxatzeko keinua eginaz.

32. Jokoz kanpo alboko sakean

Eskua eta besoa horizontalki mugitzen dira bularraren aurrean, arau-haustearen norabidean.

33. Eragozteko joko orokorrean

Besoak gurutzatuta bularraren parean, haien artean angelu zuzena eginez, artazi ireki bat bailitzan.

34. Jokoz kanpo uztartze geldoan, irekian edo laxoan

Sorbaldak alboko marrarekin paraleloan. Besoa beherantz begira kulunkatzea, eta jokoz kanpoko lerroan zehar arkua eratzea.

35. Jokoz kanpoko aukerak - Zigor-ostikoa edo uztartze geldoa

Besoa zigor-ostikoaren seinalean bezala. Beste besoarekin, ostikoaren ordean uztartze geldoa eratuko den tokira seinalatzea.

36. Jokoz kanpo 10 metroen legearen arabera, edo ez dago 10 metrora zigor-ostikoetan eta ostikoetan

Bi eskuak zabalik buruaren parean.

37. Plakaketa altua (joko zikina)

Eskua horizontalki mugitzea lepoaren aurrean.

38. Zapaltzea (joko zikina: botina legez kontra erabiltzea)

Oinarekin zapaltzeko keinua edo antzekoa egitea, arau-haustea adierazteko.

39. Tronpada (joko zikina)

Ukabila itxita, beste eskuaren esku-ahurra jotzen du.

40. Arbitroaren erabakiari kontra egiten dio

Besoak luzatuta eskua irekitzea eta ixtea, hitz egiteko mugimendua imitatuz.

41. 22 metroetatik ateratzea

Besoarekin 22 metroko marraren erdigunerantz seinalatzea.

42. Ez da entsegu-eremuan pausatu

Eskuen arteko espazioak adierazten du baloia ez zela pausatu.

43. Fisioterapeuta behar da

Besoak altxatzea, min hartu duen jokalaria batek fisioterapeuta behar duela adierazteko.

44. Medikua behar da

Bi besoak buru gainean altxatzea, min hartu duen jokalaria medikua behar duela adierazteko.

45. Zauri odoltsua

Besoak buru gainetik gurutzatzea, jokalaria batek zauri odoltsua duela eta aldi baterako ordezkari daitekeela adierazteko.

46. Denbora-kontrolatzaileari erlojua gelditu eta berrabiarazteko agintzea

Besoak gorantz mantentzea airean, eta txilikitua jotzea erlojua geratu edo abiarazi behar denean.

Alboko epailearen eta arbitro laguntzailearen seinaleak

1. Punpa lasterreko ostiko arrakastatsua

Bandera altxatzea, baloia langa-gainetik eta hagen artean pasa dela adierazteko.

2. Alboa eta jaurtiketa egin duen taldea

Beso batekin bandera altxatu, jaurtiketaren tokira doa eta bertan geratzen da. Beste besoarekin, jaurtiketa egin behar duen taldea seinalatzen du.

3. Joko zikina

Banderari horizontalki eusten dio, zelaira seinalatuz alboko marrarekin angelu zuzenean.

