



IRB průvodce  
**Experimentálními pravidly**  
srpen 2008





## Úvodní slovo Bernarda Lapasset, prezidenta IRB

Uvítal jsem rozhodnutí Rady IRB z roku 2004 přezkoumat Pravidla ragby v návaznosti na doporučení vyšlá z Konference „Playing of the Game“, která proběhla v Aucklandu po RWC 2003. Následně bylo provedeno velmi mnoho práce Projektovou skupinou IRB pro Pravidla, která prostudovala skupinu Experimentálních pravidel (ELV) za pomoci mnoha členských Uní. Této trvalé spolupráce si velmi cením.

Následkem této nebývalé práce Rada IRB nyní schválila celosvětové testování určitých Experimentálních Variant Pravidel (ELV) na všech úrovních hry od 1. srpna 2008. Toto rozhodnutí uskutečnit celosvětové testování představuje důležitý milník pro budoucnost ragby.

Zkoušení bude obsahovat 13 ELV, které byly podrobeny praktickému experimentu na hřištích vybraných soutěží na celém světě v průběhu posledních dvou let. Tento průvodce uvádí těchto 13 ELV.

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

Bernard Lapasset  
prezident, International Rugby Board

### Důležité poznámky:

- Pravidla ragby, pokud nejsou specificky upravena ELV, zůstávají nezměněna
- ELV jsou platná i pro Rugby 7s a Úpravy U19

### Souhrn experimentálních pravidel (ELV)

Pravidlo 6 – Činovníci utkání	
1	Asistenti rozhodčího jsou schopni asistovat rozhodčímu v jakémkoliv směru podle požadavku rozhodčího.
Pravidlo 17 – Maul	
2	Odstranění podmínky, že hlava a ramena nesmí být níže než kyčle.
3	Hráči mohou bránit maul jeho stažením dolů.
Pravidlo 19 – Aut a Autové seřazení	
4	Pokud mužstvo vrátí míč zpět do svého obranného území 22 m a míč je následně kopnut přímo do autu, tak není zisk území.
5	Rychlé vhadzování z autu může být vhozeno rovně nebo směrem k brankové čáře vhadzujícího mužstva.
6	Není omezen počet hráčů z jakéhokoliv mužstva, kteří se mohou účastnit autového seřazení.
7	Přijímající hráč (mlýnovka) v autovém seřazení musí být 2 metry od autového seřazení.
8	Přímý soupeř vhadzujícího hráče musí stát v prostoru mezi čarou 5 m a pomezí čarou, ale musí být 2 metry od čáry 5 m.
9	Hráči v autovém seřazení mohou držet skokana před vhozením míče.
10	Zvedání hráčů v autovém seřazení je povoleno.
Pravidlo 20 – Mlýn	
11	Zavedení ofsajdové čáry 5 m za nejzastší nohou ve mlýně.
12	Označení ofsajdových čar pro mlýnové spojky.
Pravidlo 22 – Brankoviště	
13	Tyčka rohového praporku již není dále považována za aut v brankovišti s výjimkou, když je míč položen proti praporku.

**Disclaimer:**

This IRB Guide to Experimental Law Variations product has been developed in the context of the Laws applying to accident and injury prevention and medical practice in Ireland and the information and guidelines incorporated on these matters are made available strictly on the basis that the IRB (including its operating entity IRFB Services (Ireland) Limited and other associated entities) does not accept any liability to any person or entity for loss, cost or damage howsoever arising out of any reliance on and/or use of the information and/or guidelines contained in this IRB Guide to Experimental Law Variations product.

**Experimentální pravidlo 1****Pravidlo 6 – Činovníci utkání**

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

**Co to znamená pro hru**

Pokud je nominován organizátorem utkání (např. Unii, SANZAR, ERC atd.) kvalifikovaný pomezni rozhodčí, bude se nazývat asistent rozhodčího a může být podle uvážení rozhodčího pověřen dalšími odpovědnostmi.

Toto ELV je navrženo, aby umožnilo asistentovi rozhodčího poskytnout rozhodčímu další informace potřebné pro jeho rozhodování.

**Text pravidla***Pravidlo 6 – ČINOVNÍCI UTKÁNÍ*

Každé utkání je pod kontrolou činovníků utkání, kteří se skládají z rozhodčího a dvou pomezních rozhodčích nebo asistentů rozhodčího. Ostatní osoby pověřené organizátorem utkání mohou být rozhodčí, náhradní pomezni rozhodčí a/nebo asistent rozhodčího, činovník asistující rozhodčímu při rozhodnutích pomocí technologických prostředků, časoměřič, lékař utkání, lékaři družstev, nehrající členové družstev a sběrači míčů.

Pomezni rozhodčí může být nominován organizátorem utkání nebo účastnícím se družstvem a je odpovědný za signalizaci autu, autu v brankovišti a kopu na branku.

Asistent rozhodčího může být nominován organizátorem utkání a je zodpovědný za signalizaci autu, autu v brankovišti, kopu na branku a oznámení nebezpečné hry. Asistent rozhodčího poskytne rozhodčímu pomoc v jakékoliv odpovědnosti rozhodčího podle pokynů rozhodčího.



## Experimentální pravidlo 2

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

### Co to znamená pro hru

Nedodržení povinnosti hráčů mít své hlavy a ramena nad svými kyčlemi během maulu nebude dále znamenat přestupek.

Toto ELV je nezbytné pro ELV 3 (viz strana 5).

## Pravidlo 17 – Maul



Hlava a ramena jsou níže než kyčle.

NYNĚJŠÍ PRAVIDLA:

NE 

ELV:

ANO 

### Text pravidla

Pravidlo 17.2 – ZAPOJENÍ SE DO MAULU

#### Odstavec (a) odstraněn:

(a) Hráči zapojující se do maulu musí mít své hlavy a ramena výše než kyčle.

~~Trest: Volný kop~~



**Experimentální pravidlo 3****Pravidlo 17 – Maul**

*Hráči mohou bránit maul jeho stažením dolů.*

**Co to znamená pro hru**

Bránící družstvo může stáhnout maul na zem.

Aby toho dosáhlo, musí bránící hráč chytit soupeře v maulu kdekoli mezi rameny a kyčlemi a potom tohoto hráče stáhnout na zem.

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

**Text pravidla***Pravidlo 17.5 – ÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU*

- (a) Maul skončí úspěšně, když míč nebo hráč s míčem opustí maul. Maul skončí úspěšně, když je míč na zemi, nebo na nebo za brankovou čárou.
- (b) Hráč smí stáhnout maul na zem pouze tak, že stáhne jiného hráče v maulu dolů mezi rameny a kyčlemi.

**Trest:** Trestný kop

*Pravidlo 17.6 – NEÚSPĚŠNÝ KONEC MAULU*

- (a) Maul končí neúspěšně, pokud se míč stane nehratelným, nebo maul je stržen, nebo je stažen a míč nevyjde ven. Je nařízen mlýn.



## Experimentální pravidlo 4

## Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

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

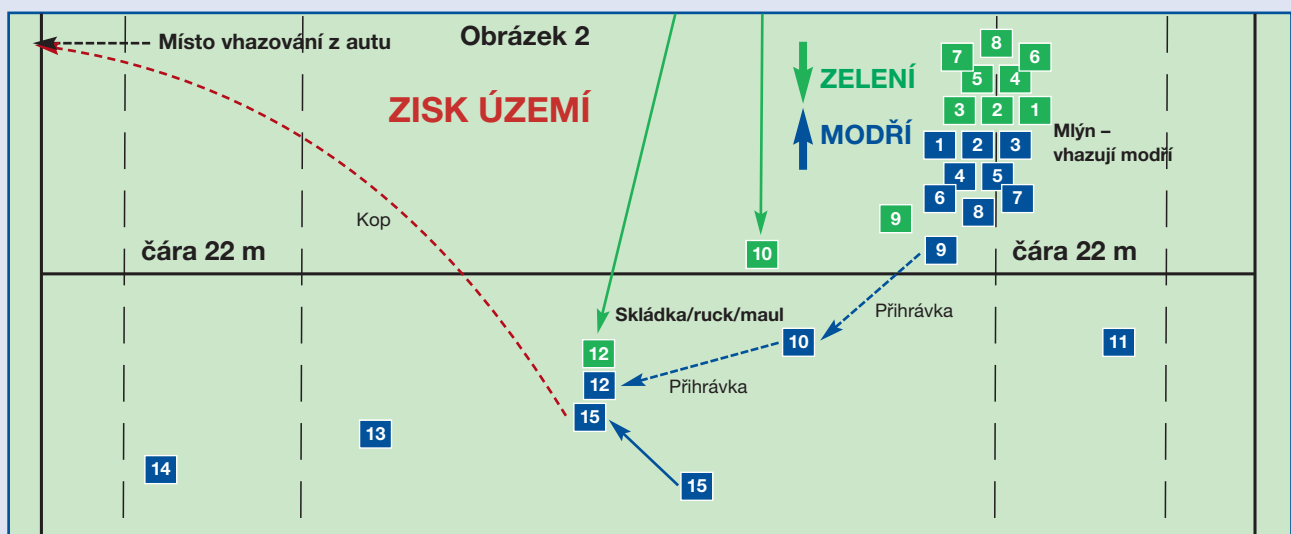
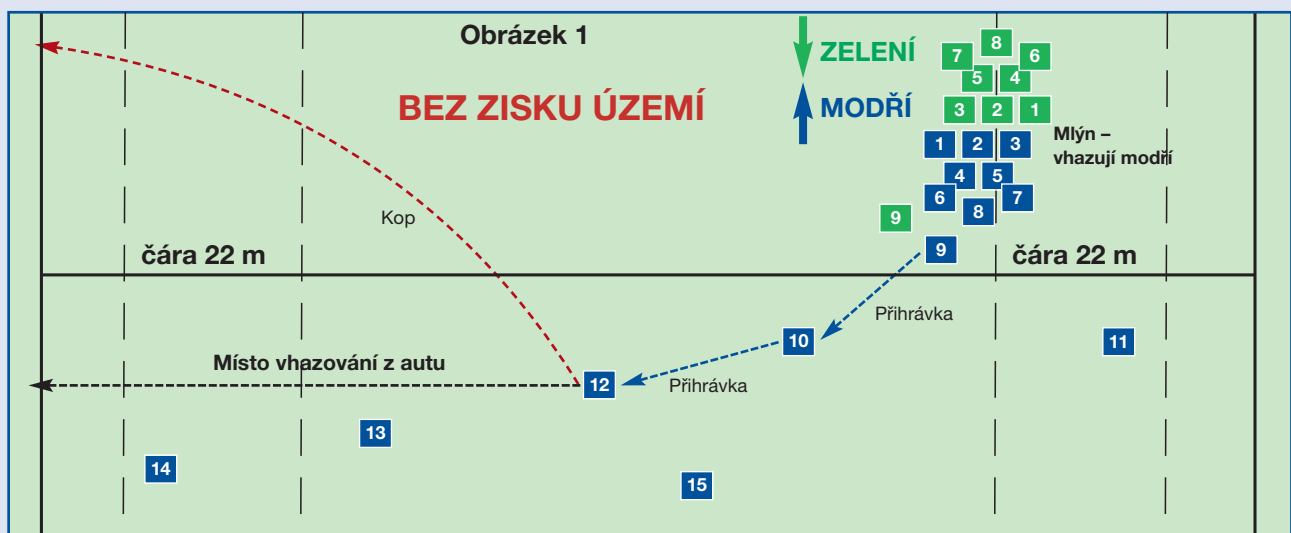
### Co to znamená pro hru

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

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

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

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



**Text pravidla***Pravidlo 19.1 – MÍSTO VHAZOVÁNÍ Z AUTU*

## BEZ ZISKU ÚZEMÍ



- (a) **Mimo vlastní 22, hráč kope přímo do autu.** Když hráč kdekoliv na hrací ploše mimo vlastní 22 s výjimkou trestného kopu kopne míč přímo do autu, tak nezíská území. Vhazování je prováděno buď na čáře proti místu, kde hráč kopnul míč, nebo na místě, kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře kopajícího družstva.
- (b) **Když družstvo způsobí vrácení míče do své 22.** Když bránící hráč zahraje míč z místa mimo 22 a míč se vrátí do jeho 22 nebo brankoviště, aniž by se ho dotkl soupeř, a potom tento hráč nebo jeho spoluhráč kopne míč přímo do autu předtím, než se míče dotkne hráč soupeře, nebo nastane skládka nebo je vytvořen maul nebo ruck, tak nenastává zisk území. Toto platí, když se bránící hráč pohybuje zpět za čáru 22 m, aby provedl rychlé vhazování a potom je míč kopnut přímo do autu.
- (c) **Bránící družstvo zanese míč zpět do své 22 ve mlýnu nebo v autovém seřazení.** Když bránící družstvo vhazuje míč do mlýna nebo autu mimo svou 22 a míč potom přejde do 22 vhazujícího družstva, aniž by se ho dotkl hráč soupeře, a bránící hráč kopne míč přímo do autu předtím, než se míče dotkne hráč soupeře, nebo nastane skládka nebo je vytvořen maul nebo ruck, tak nenastává zisk území.

## ZISK ÚZEMÍ

- (d) **Hráč zanese míč do své 22.** Když bránící hráč zahraje míč z místa mimo 22 a míč se vrátí do jeho 22 nebo brankoviště a dotkne se ho hráč soupeře, nebo nastane skládka nebo je vytvořen maul nebo ruck, je vhazování na místě, kde míč přešel do autu.
- (e) **Míč zanesen do 22 soupeřem.** Když je míč dopraven do 22 soupeřem, aniž by se ho dotkl (nebo ho držel) hráč bránícího družstva před přechodem do 22, a míč je pak kopnut do autu bránícím družstvem, je vhazování na místě, kde míč přešel do autu.
- (f) **Kopy nepřímě do autu.** Když hráč kopne kdekoliv na hrací ploše míč nepřímě do autu tak, že prvně dopadne do hřiště, je vhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

Když hráč kdekoliv na hrací ploše kopne míč tak, že se dotkne nebo je tečován soupeřem a potom letí nepřímě do autu tak, že nejprve dopadne do hřiště, je vhazování provedeno na místě, kde míč přešel do autu.

Když hráč kdekoliv na hrací ploše kopne míč tak, že se dotkne nebo je tečován soupeřem a potom letí přímo do autu, je vhazování provedeno na čáře proti místu, kde se hráč soupeře dotkl míče nebo kde míč přešel do autu, je-li to blíže k brankové čáře soupeře.

## Experimentální pravidlo 5

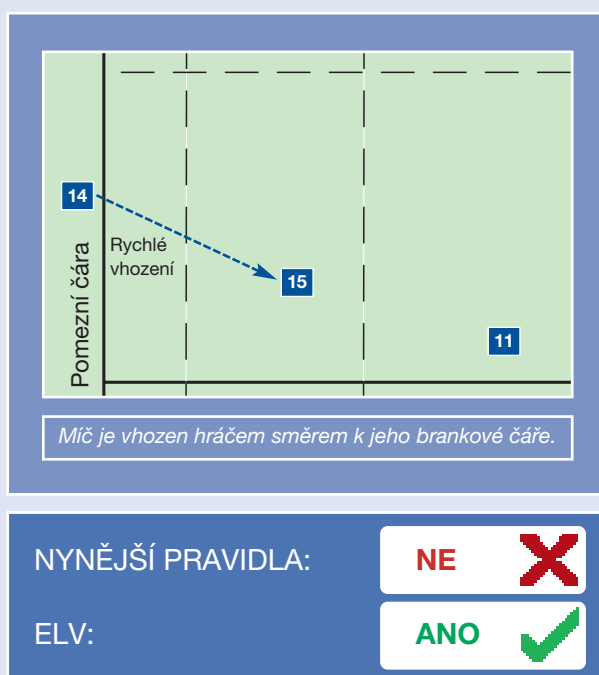
## Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Rychlé vhažování z autu může být vhozeno rovně nebo směrem k brankové čáře vhažujícího mužstva.

### Co to znamená pro hru

Když je prováděno rychlé vhažování, již není více nutné, aby hráč vhodil míč rovně podle čáry vhažování. Pokud může být získána výhoda vhozením míče přímo spoluhráči, který je za čárou vhažování, je to možné. Míč musí nicméně uletět 5 metrů, než se dotkne země nebo jiného hráče.

Toto ELV je vytvořeno, aby byla zvýšena pravděpodobnost rychlého vhažování, které poskytne pozitivní možnost pro vhažující mužstvo vhodit míč a běžet s ním, než volit autové seřazení.



### Text pravidla

#### Pravidlo 19.2 – RYCHLÉ VHAŽOVÁNÍ

- (e) Pokud při rychlém vhažování hráč vhodí míč směrem k brankové čáře soupeře nebo míč neuletí alespoň 5 metrů podle nebo za čárou vhažování předtím, než se dotkne země nebo některého hráče, pokud hráč vkročí do hřiště, když míč vhažuje, potom je rychlé vhažování zamítnuto. Družstvo soupeře má volbu buď vhažování z autu na místě, kde byl učiněn pokus o rychlé vhažování, nebo mlýn na čáře 15 m proti tomuto místu. Pokud i toto družstvo vhodí míč z autu nesprávně, je nařízen mlýna na čáře 15 m. Mužstvo, které vhažovalo míč z autu první, vkládá míč do mlýna.
- (f) Při rychlém vhažování hráč může vhodit míč rovně podle čáry autu nebo směrem ke své brankové čáře.



**Experimentální pravidlo 6****Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení**

Není omezen počet hráčů z jakéhokoliv mužstva, kteří se mohou účastnit autového seřazení.

**Co to znamená pro hru**

V autovém seřazení nevhazující družstvo již nemusí řídit počet svých hráčů v autovém seřazení počtem hráčů vybraných vhadzujícím družstvem. Pokud jsou alespoň dva hráči z každého družstva tvořící autové seřazení a všichni hráči v autovém seřazení se vejdou mezi čáry 5 m a 15 m, nejsou již další omezení počtů.

Toto ELV je vytvořeno, aby umožnilo družstvům větší přizpůsobivost jejich taktiky v autovém seřazení.



NYNĚJŠÍ PRAVIDLA:	NE	✗
ELV:	ANO	✓

**Text pravidla***Pravidlo 19.7 – TVOŘENÍ AUTOVÉHO SEŘAZENÍ*

- (a) **Minimum.** Alespoň 2 hráči z každého družstva musí tvořit autové seřazení. Družstvo nesmí úmyslně zdržovat a bránit vytvoření autového seřazení.

**Trest:** Volný kop na 15 m

- (b) **Maximum.** Není žádné omezení počtu hráčů každého družstva účastnících se autového seřazení. Každé družstvo se může rozhodnout, kolik hráčů se zúčastní autového seřazení. Nejsou stanoveny žádné podmínky, aby byl počet hráčů obou družstev v autovém seřazení stejný.



## Experimentální pravidlo 7 a 8 Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Přijímající hráč (mlýnová spojka) v autovém seřazení musí být 2 metry od autového seřazení.

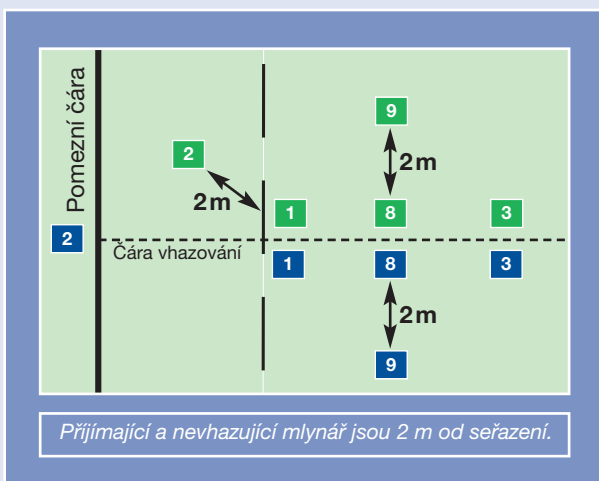
Přímý soupeř vhadzujícího hráče musí stát v prostoru mezi čarou 5 m a pomezní čarou, ale musí být 2 metry od čáry 5 m.

### Co to znamená pro hru

Pokud se družstvo rozhodne mít přijímajícího hráče (hráče v postavení chytit míč, když ho hráči v autovém seřazení přihrají nebo odrazí), tak tento hráč musí být 2 metry od autového seřazení.

Podobně bránící družstvo musí mít hráče, přímého soupeře vhadzujícímu hráči a tento hráč musí stát 2 metry od čáry 5 m.

Tyto ELV mají pomoci rozhodčímu vytvořit čistý prostor zóny 2 m okolo autového seřazení. Rozhodčí bude schopen jasně rozeznat, který hráč je přijímající a jasně uvidí přímého soupeře vhadzujícího hráči, protože nebude stát v řadě.



### Text pravidla

#### Pravidlo 19.7 – ZAPOJENÍ SE DO MAULU

- (e) **Kde musí stát přijímající.** Přijímající musí stát směrem ke své brankové čáře alespoň 2 metry od svých spoluhráčů v autovém seřazení a mezi čarou 5 m a 15 m od pomezní čáry.

**Trest:** Volný kop na 15 m

- (f) **Hráč mezi pomezní čarou a čarou 5 m.** Nevhadzující družstvo musí mít hráče stojícího mezi pomezní čarou a čarou 5 m na své straně, když se tvoří autové seřazení. Tento hráč musí stát nejméně 2 metry od čáry 5 m.



## Experimentální pravidlo 9

## Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

*Hráči v autovém seřazení mohou držet skokana před vhozením míče.*

### Co to znamená pro hru

Hráči již nemusí více čekat, než vhadzující hráč vhodí míč, aby mohli chytit hráče, který bude skákat pro míč..



Chycení skokana před vhozením míče.

NYNĚJŠÍ PRAVIDLA:

NE 

ELV:

ANO 

### Text pravidla

#### Pravidlo 19.9 – MOŽNOSTI PLATNÉ V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (g) **Podpora před výskokem (pre-grip) je povolena.** Hráči, kteří zvedají nebo podporují spoluhráče skákajícího pro míč, mohou držet hráče před výskokem za předpokladu, že nedrží hráče pod úrovní šortek zezadu a pod úrovní stehů zepředu.

**Trest:** Volný kop na 15 m



## Experimentální pravidlo 10

## Pravidlo 19 – Aut a autové seřazení

Zvedání hráčů v autovém seřazení je povoleno.

### Co to znamená pro hru

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



Hráč zvedaný spoluhráčem poté, co míč opustil ruce vřazujícího.

NYNĚJŠÍ PRAVIDLA:

NE 

ELV:

ANO 

### Text pravidla

#### Pravidlo 19.9 – MOŽNOSTI PLATNÉ V AUTOVÉM SEŘAZENÍ

- (e) **Zvedání (lifting) a podpora.** Hráči mohou pomáhat spoluhráči při skoku pro míč zvedáním nebo podporou tohoto hráče za předpokladu, že zvedající a/nebo podporující hráči nepodporují skákajícího spoluhráče pod úrovní šortek zezadu a pod úrovní stehů zepředu.

**Trest:** Volný kop na 15 m

- (h) **Skákání, podpora a zvedání před vhozením míče.** Hráč nesmí skákat nebo být zvedán nebo podporován předtím, než míč opustí ruce vřazujícího hráče.

**Trest:** Volný kop na 15 m



**Experimentální pravidlo 11****Pravidlo 20 – Mlýn**

Zavedení ofsajdové čáry 5 m za poslední nohou ve mlýně.

**Co to znamená pro hru**

Při mlýnu musí být obě zadní řady (všichni hráči neúčastníci se mlýna) 5 metrů od poslední nohy ve mlýně.

Toto ELV je zpracováno, aby byl zvětšen volný prostor pro družstvo, které vyhraje míč ve mlýně. Zapojením všech rojníků ve mlýnu a 10 metrů mezi řadami útočníků se vytváří významný prostor, ve kterém je možné zakládat útok.

**Text pravidla***Pravidlo 20.12 – OFSAJD PŘI MLÝNU*

- (g) **Ofsajd hráčů mimo mlýn.** Hráči, kteří jsou mimo mlýn a kteří nejsou mlýnovými spojky svého družstva, jsou v ofsajdu, když zůstanou před svou čarou ofsajdu nebo překročí tuto čáru, která je rovnoběžná s brankovou čarou a je 5 metrů za poslední nohou hráče každého družstva ve mlýnu.

**Trest:** Trestný kop na čáře ofsajdu



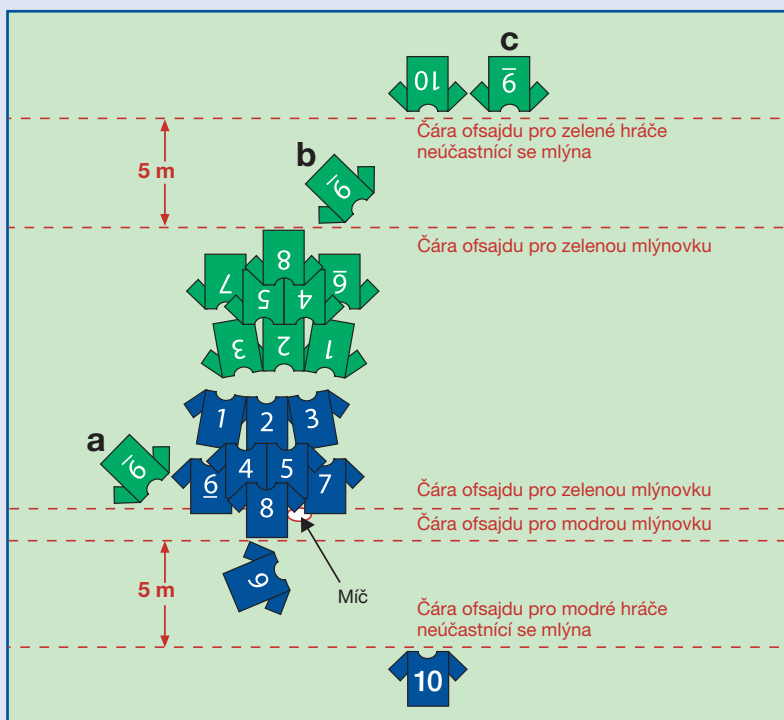
## Experimentální pravidlo 12

## Pravidlo 20 – Mlýn

Označení ofsajdových čar pro mlýnové spojky.

### Co to znamená pro hru

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



#### Příklad a

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

#### Příklad b

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

#### Příklad c

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

### Text pravidla

#### Pravidlo 20.12 – OFSAJD PŘI MLÝNU

(d) Mlýnová spojka, jejíž mužstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat na opačnou stranu mlýna a překračovat čáru ofsajdu. Pro tuto mlýnovou spojku platí čára ofsajdu probíhající poslední nohou hráče jeho družstva ve mlýně.

**Trest:** Trestný kop

(e) Mlýnová spojka, jejíž mužstvo nemá míč v držení, se nesmí pohybovat pryč od mlýna a potom zůstat před čárou ofsajdu. Pro tuto mlýnovou spojku platí čára ofsajdu probíhající poslední nohou hráče jeho družstva ve mlýně.

**Trest:** Trestný kop



## Experimentální pravidlo 13

## Pravidlo 22 – Brankoviště

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

### Co to znamená pro hru



*Dotyk hráče s tyčkou praporku před položením pětky.*

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

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

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

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

NYNĚJŠÍ PRAVIDLA:

NE 

ELV:

ANO 

### Text pravidla

*Pravidlo 22.12 – MÍČ NEBO HRÁČ DOTKNUVŠÍ SE PRAPORKU NEBO TYČKY PRAPORKU*

Pokud se míč nebo hráč nesoucí míč dotkne praporku nebo tyčky (rohového) praporku na spojnici čáry autu vedle brankoviště a brankové čáry nebo na spojnici čáry autu vedle brankoviště a koncové čáry, aniž by byl jinak v autu nebo v autu vedle brankoviště, míč není mimo hru, dokud není prvně položen proti tyčce rohového praporku.



#### Disclaimer:

This IRB Guide to Experimental Law Variations product has been developed in the context of the Laws applying to accident and injury prevention and medical practice in Ireland and the information and guidelines incorporated on these matters are made available strictly on the basis that the IRB (including its operating entity IRFB Services (Ireland) Limited and other associated entities) does not accept any liability to any person or entity for loss, cost or damage howsoever arising out of any reliance on and/or use of the information and/or guidelines contained in this IRB Guide to Experimental Law Variations product.

**Český překlad:** Tomáš Tůma, ČSRU

**Úprava:** Milan Haitman, ČSRU



## **The IRB Guide to Experimental Law Variations**

### **Acknowledgements**

**Laws Project Group:** Bill Beaumont, Bruce Cook, Richie Dixon, Rod Macqueen, Ian McIntosh, Syd Millar, Mick Molloy, Graham Mourie, Bill Nolan, Paddy O'Brien, Pierre Villepreux

**Resource editorial team:** Steve Griffiths, Mark Harrington

**Resource consultancy team:** Jean-Luc Barthes, Bernd Gabbei, Keith Hole, Tom Jones, Douglas Langley, Clive Leeke, Mike Luke, Mike Miller, Lee Smith, Greg Thomas

**International Rugby Board**, Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland  
**Tel.** +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201 **Web.** [www.irb.com](http://www.irb.com)  
Copyright © 2008 IRB, 2008

