Ре́гби-15 контактный командный вид спорта, возникший в XIX веке в Англии, один из видов регби. Игра в регби породила множество смежных видов спорта, среди которых наиболее популярны регбилиг и регби-7. Кроме того, некоторые элементы регби были включены в правила американского и австралийского футбола и их производных. Регбийный матч представляет собой соревнование двух команд, каждая из которых представлена пятнадцатью полевыми игроками. На лицевой линии поля находятся Н-образные ворота, а за лицевыми линиями поля расположены зачётные зоны команд. Основной задачей каждого из соперников является совершение результативных действий, то есть поражение ворот (удар выше перекладины) или занос мяча в зачётную зону оппонента. Правилами допускается касание мяча руками, что и обуславливает главное отличие регби от футбола. При этом на игру руками налагается ограничение: мяч не может быть передан руками, если принимающий игрок находится ближе к зачётной зоне соперника, чем пасующий.

Схема поля для игры в регби с указанием разметки и метрических параметров

Победителем регбийного матча становится команда, набравшая большее число очков, чем соперник. Очки присуждаются за совершение результативных действий:

**попытка (5 очков):** игрок атакующей команды заносит мяч в зачётную зону, которая располагается между линией ворот (и включает её) и линией «мёртвого мяча», то есть лицевой линией поля. Попытка засчитывается, если игрок касается мячом земли, удерживая его рукой, или прижимает мяч к земле любой частью руки или корпуса от пояса до шеи включительно. При занесении попытки команда получает право провести её реализацию и заработать дополнительные очки;

штрафная попытка (5 очков) назначается в случае, если игрок мог совершить попытку, но этого не произошло в силу грубой игры со стороны соперника. Штрафная попытка засчитывается как занесённая по центру ворот, что позволяет легко провести её реализацию;

**реализация (2 очка):** команда, занёсшая попытку, может заработать дополнительные очки, совершив реализацию. Один из игроков команды устанавливает мяч напротив места занесения попытки и пробивает по воротам соперника. Реализация считается успешной, если мяч прошёл между двумя штангами над перекладиной. При этом игроки другой команды должны находиться в своей зачётной зоне;

**штрафной удар (3 очка):** за некоторые нарушения правил арбитр встречи может назначить штрафной удар, пенальти. Мяч устанавливается на точке, где произошло нарушение, и один из игроков команды бьёт по воротам. Взятие ворот засчитывается по тем же правилам, что и при реализации попытки;

**дроп-гол (3 очка):** если мяч находится в игре, любой участник матча может пробить по воротам. Намеревающийся забить дроп-гол игрок должен уронить мяч на поле и ударить по нему ногой после касания мячом земли — удары «с рук» запрещены.

Регбийные ворота имеют Н-образную форму и состоят из двух вертикальных стоек, располагающихся на расстоянии 5,6 метров друг от друга, и перекладины, которая зафиксирована на высоте 3 метров от земли.

Перед началом игры капитаны и главный арбитр проводят жеребьёвку, по итогам которой определяется, какая команда введёт мяч в игру первой. Снаряд вводится в игру ударом ноги, после чего игроки команды, получившей преимущество, пытаются завладеть мячом на половине соперника, в то время как их оппоненты стремятся отвести игру как можно дальше от своей зачётной зоны. Если на игроке с мячом проводится захват, как правило, назначается рак.

Раком называется особый эпизод контактной игры, в котором один или несколько игроков атакующей команды борются за мяч, находящийся на земле.

Игра проходит в течение двух таймов, продолжающихся по 40 минут чистого времени каждый. Между таймами игроки отдыхают в течение нескольких минут (не более пятнадцати). После перерыва команды обмениваются сторонами поля. Во время пауз, связанных с оказанием игрокам медицинской помощи или судейским советом по тому или иному спорному вопросу, игровое время останавливается. В результате игроки проводят на поле больше 80 минут. Отсчёт игрового времени осуществляется главным арбитром матча. При этом во многих матчах профессионального уровня судье ассистирует хронометрист. Если время заканчивается в момент нахождения мяча в игре, команды продолжают соперничество до тех пор, пока снаряд не станет «мёртвым», то есть не выйдет за пределы поля или не будет передан руками вперёд одним из игроков. Если же игровой эпизод требует от арбитра назначения штрафного или свободного удара, рефери санкционирует необходимое действие, и матч продолжается.

**Атака**

Правила игры не допускают как игру вперёд, так и пас вперёд. Другими словами, запрещается большая часть действий, в результате которых мяч передаётся игроку, находящемуся ближе к зачётной зоне соперника, или же осуществляется необоснованное продвижение к зачётной зоне.

Под определение «игры вперёд» подпадают следующие ситуации:

* спортсмен потерял мяч, после чего снаряд отскочил вперёд;
* спортсмен ударил мяч рукой вперёд;
* мяч ударился о руку спортсмена и отскочил вперёд, а затем коснулся земли или другого игрока.

Однако если мяч перемещается вперёд в результате блокировки снаряда во время удара по нему соперника или сразу же после этого, то игра вперёд не засчитывается. Пас вперёд имеет место, если спортсмен совершил бросок или передачу мяча вперёд руками. Исключение составляет отскок вперёд, когда мяч оказывается впереди после отскока от игрока или от земли.

Ненамеренное нарушение правил относительно игры или паса вперёд ведёт к назначению схватки в месте нарушения. Если указанные правила нарушаются в момент розыгрыша коридора, схватка назначается в 15 метрах от боковой линии. Если в результате паса или игры вперёд мяч оказывается в зачётной зоне соперника и становится «мёртвым», арбитр также назначает схватку в месте нарушения. В том случае, когда игра или пас вперёд имеют место непосредственно в зачётной зоне, схватка назначается в 5 метрах от линии ворот напротив точки нарушения (при этом расстояние до боковой линии также не должно быть меньше 5 метров). Если же игра или пас вперёд стали результатом намеренного действия, назначается штрафной удар. В ситуации, когда подобное нарушение помешало соперничающей команде занести попытку, судья засчитывает ей штрафную попытку.

Продвижение к зачётной зоне соперника игроки проводят несколькими методами. Возможна передача мяча вперёд ударом ноги, однако принять такого рода пас может либо сам бьющий, либо игрок, находившийся в момент удара позади или на одной линии с бьющим. Развитие атаки становится возможным за счёт движения с мячом в руках. Наконец, атака может быть продолжена в рамках мола[en] (англ. maul) — особой ситуации, когда игрок с мячом находится в плотном окружении одного или нескольких игроков от каждой команды. Отличие мола от рака заключается в том, что мол предполагает удержание мяча в руках игрока, в то время как в рамках рака мяч находится на земле. Подвергнуться захвату или раку может только владеющий мячом регбист.

**Оборона**

Регбийные правила допускают захват игрока с мячом — касание головы или шеи при этом запрещается. Захват проводится для того, чтобы завалить регбиста на поле или, по крайней мере, воспрепятствовать дальнейшему его продвижению

Основной задачей обороняющейся команды является остановка игрока, владеющего мячом. На сопернике может быть произведён захват, в результате которого игрок будет сбит с ног — как правило, в этой ситуации назначается рак. Игрок, на котором был произведён успешный захват, должен отпустить мяч или отдать его товарищу по команде. Допускаются захваты любых частей тела, кроме шеи и головы. Захват считается полноценным, если проводящий его спортсмен смог сомкнуть руки вокруг тела соперника. Запрещается толкать соперника, атаковать его плечами или подставлять ножку. Захват ног владеющего мячом регбиста возможен. С другой стороны, игроки защиты могут организовать мол, борясь за мяч без захвата владеющего им регбиста.

**Элементы игры**

*Коридор*

Мяч считается вышедшим в аут, если:

снаряд покидает поле через боковую линию после удара по нему ногой;

снаряд касается боковой линии или покидает поле после иного действия спортсменов;

игрок с мячом наступает на боковую линию или покидает пределы поля;

игрок, ловящий летящий мяч, наступает на боковую линию или покидает пределы поля.

Когда мяч выходит в аут, введение снаряда в игру осуществляется посредством розыгрыша коридора или быстрым вбрасыванием. Нападающие каждой команды выстраиваются в ряд, перпендикулярный боковой линии — ряды игроков располагаются в метре друг от друга и в 5—15 метрах от боковой линии. Мяч вбрасывается в коридор с боковой линии посередине между рядами игроков. Вброс проводится игроком (как правило, хукером) команды, не допустившей выхода мяча в аут. Исключением являются те ситуации, когда мяч вышел в аут после штрафного удара — тогда мяч вводит команда, пробивавшая пенальти.

**Схватка**

Схватка (англ. scrum) служит основой для продолжения игры после незначительных нарушений. Арбитр назначает схватку в тех случаях, когда имеет место пас или игра вперёд, игрок касается мячом земли в своей зачётной зоне или когда мяч окончательно блокируется в моле или раке. Если команда получила право пробить штрафной удар, игроки могут выбрать удар по воротам, свободный розыгрыш, удар в аут с последующим розыгрышем коридора или розыгрыш схватки.

Схватка представляет собой противоборство игроков нападения из обеих команд. Перед схваткой регбисты выстраиваются в три ряда, плотно прижимаясь друг к другу. В переднем ряду располагаются два столба (пропа) и хукер, второй формируют двое замков (лока) и двое фланкеров, в тылу построения располагается стягивающий нападающий. Данная конструкция известна под обозначением «3-4-1». После того как игроки занимают свои позиции, расположенные друг напротив друга построения соприкасаются. Полузащитник схватки (скрам-хав) снабжает регбистов мячом, помещая его в т. н. «туннель» (англ. tunnel) между соперничающими первыми линиями. Право введения мяча в схватку присуждается той команде, против которой были нарушены правила. Затем хукеры команд пытаются завладеть мячом ногами и передать его задним линиям — для этого хукер вместе со всем построением должен проделать несколько шагов вперёд. Другие участники схватки оказывают давление на противоположную сторону, пытаясь отыграть территорию. Когда команда овладевает мячом и он оказывается в распоряжении задней линии, стягивающий нападающий или полузащитник схватки забирает снаряд, и игра продолжается в стандартном режиме.

**Рак**

Рак начинается при контакте по меньшей мере двух игроков соперничающих команд при борьбе за мяч, находящийся на земле между ними. Часто рак является результатом захвата обладающего мячом игрока. Находящиеся в контакте регбисты, как правило, располагаются друг напротив друга и касаются плечами. К раку могут присоединиться другие игроки, однако в соответствии с правилами они должны вступить в борьбу из позиции позади отставленной назад ноги наиболее отдалённого от мяча товарища по команде. Иногда подобный игровой эпизод называют «прохождением сквозь ворота» (англ. "coming through the gate"). Участвующие в раке регбисты не могут использовать руки для завладения мячом. Каждая сторона стремится вытеснить противоборствующую и протолкнуть мяч назад с помощью ног — данное действие обозначается термином «ракинг» (англ. rucking). Не участвующие в раке или в моле игроки должны находиться за воображаемой линией офсайда (англ. offside line), которая проходит параллельно линии ворот на уровне отставленной назад ноги наиболее отдалённого от мяча товарища по команде.

Игроки стремятся присоединиться к борьбе и вступить в контакт с соперником как можно скорее. Когда рак сформирован, игроки обороняющейся стороны не могут использовать руки, и атакующим регбистам становится легче завладеть мячом. Защитники пытаются задержать розыгрыш мяча в рамках рака, так как дополнительное время позволяет лучше организовать дальнейшую оборону. Иногда защитники играют руками, накрывают мяч корпусом или сознательно падают на поле — арбитр может упустить эти нарушения из-за плотного контакта большого числа игроков. Вместе с тем правила предусматривают и вполне допустимый способ замедления розыгрыша в раке — встречный ракинг, когда защитники оказывают давление на нападающую сторону. Успешное овладение мячом обороняющейся команды обозначается термином «тёрновер» (англ. turnover — «опрокидывание»).

Возобновление активной игры после рака происходит быстрее, чем после мола.

**Мол**

Молом называется ситуация, когда обладающий мячом игрок удерживается одним или несколькими соперниками, при этом сам игрок находится в контакте со своим товарищем по команде. Когда мол уже сформирован, новые игроки могут присоединиться к борьбе, как и в случае рака, только со стороны своих партнёров. Если в рамках мола в течение 5 секунд не происходит движения вперёд или мяч становится недоступным для игры, арбитр назначает схватку в пользу той команды, которая не владела мячом до начала мола. В случае, если арбитру не удаётся определить, какая из команд владела мячом, то мяч должна вводить та команда, игроки которой двигались вперёд перед остановкой мола. Если же ни одна из сторон не продвигалась вперёд, то мяч должна ввести команда нападения. Мол считается успешно завершённым, когда:

* мяч или игрок с мячом покидают мол;
* мяч оказывается на земле;
* мяч оказывается на линии ворот или за ней.

Линия офсайда имеет место и при розыгрыше мола — как и в случае рака, она проводится по отставленной назад ноге самого отдалённого от мяча игрока.

**Судьи**

Работающая на матче бригада арбитров включает трёх специалистов: главного судью и двух его ассистентов. Сейчас помощники помогают рефери в определении нарушений и регистрации положений вне игры. Кроме того, на матчах высшего уровня работает четвёртый судья — телевизионный инспектор или видеорефери (англ. video referee). Инспектор также консультирует рефери в некоторых спорных вопросах — сообщение осуществляется посредством радиосвязи. В регби утверждена система судейских жестов, с помощью которых главный арбитр информирует игроков о своих решениях.

Наиболее распространёнными нарушениями правил являются захват соперника выше плеч, нарушение схватки, рака или мола, удержание мяча после падения (оказавшийся на земле игрок обязан отпустить снаряд), нахождение вне игры. Если судья назначает штрафной удар в пользу одной из команд, регбисты могут выбрать один из способов реализации преимущества. При назначении пенальти игра может быть возобновлена после:

схватки;

тэп-кика (англ. «tap» kick), когда игрок несильно пробивает по мячу, может снова завладеть им и начать атаку;

панта (англ. punt), когда игрок сильно пробивает по мячу, выбивая его в аут с последующим розыгрышем коридора, улучшая тактические возможности команды;

плейс-кика (англ. place-kick), когда игрок пытается забить в ворота[38].

Нарушивший правила спортсмен может быть удалён с поля — в этом случае судья демонстрирует игроку красную карточку. Жёлтая карточка символизирует временное, десятиминутное удаление игрока с поля. Наказанный таким образом регбист не может быть заменён.

Некоторые нарушения остаются вне поля зрения арбитра. Подобные ситуации впоследствии рассматриваются комиссаром матча, по указанию которого нарушивший правила спортсмен может быть дисквалифицирован.

**Замены**

Во время матча тренеры команд могут заменять игроков ввиду медицинских или тактических обстоятельств. Регбист, заменённый из-за травмы, не может вернуться в игру, если только он не был временно заменён для остановки кровотечения. Игрок, заменённый из тактических соображений, может временно заменить регбиста с кровотечением или полностью заменить нападающего первой линии. В матчах международного уровня тренеры вправе совершить семь замен. При соответствующем решении национальных федераций количество возможных замен в клубных соревнованиях может быть увеличено до восьми. При этом среди сменяющих регбистов трое должны обладать навыками и опытом игры на позициях нападающих первой линии.