

Zmiany przepisów – lipiec 2026

Przepis	Czego dotyczy	Jest	Zmienione na:
2.4	Mniejsze piłki	Mniejsze piłki mogą zostać użyte w meczach rozgrywanych pomiędzy młodymi graczami.	Organizator rozgrywek może zezwolić na używanie mniejszych piłek.
3.30	Wykluczenie definitywne zawodnika zastępującego	Jeśli zawodnik, który zastępuje czasowo zostaje wykluczony definitywnie, to zawodnik, którego zastępował nie może wrócić na boisko. Wyjątkiem jest przepis 3.19 lub 3.20 i tylko w przypadku, gdy nie ma ku temu przeciwwskazań medycznych a zawodnik będzie mógł wrócić do gry w wymaganym czasie po opuszczeniu placu gry.	Jeśli zawodnik, który zastępuje czasowo zostaje wykluczony definitywnie, to zawodnik, którego zastępował, jeżeli lekarz wyrazi na to zgodę, otrzymuje status zawodnika zmienionego taktycznie i może wrócić do gry zgodnie z przepisem 3.33.
6.5a	Dodanie innych sędziów wyznaczonych przez organizatora	6.5: W obrębie terenu gry: a. sędzia jest jedyną osobą oceniającą zdarzenia i stosującą przepisy podczas meczu. Sędzia musi sprawiedliwie stosować przepisy gry w każdym meczu,	6.5: W obrębie terenu gry: a. sędzia, wraz z innymi wyznaczonymi sędziami, jest jedyną osobą oceniającą zdarzenia i stosującą przepisy podczas meczu. W każdym meczu sędziowie muszą sprawiedliwie stosować przepisy gry.
9.15	Popychanie zawodników własnej drużyny, poza stałymi fragmentami	Wyłączając młyn dyktowany, ruck i maul, zawodnicy, którzy nie posiadają piłki, nie mogą trzymać, pchać, atakować lub blokować przeciwników, którzy nie są w posiadaniu piłki.	Wyłączając młyn dyktowany, ruck i maul, zawodnicy, którzy nie posiadają piłki, nie mogą trzymać, pchać, atakować lub blokować przeciwników, którzy nie są w posiadaniu piłki, ani popychać zawodników własnej drużyny będących w posiadaniu piłki lub nie będących w posiadaniu piłki.
12.5a	Kop rozpoczynający/ wznowiający – przed piłką	Gdy piłka jest kopnięta: a. zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką. Sankcja: młyn.	Gdy piłka jest kopnięta: a. zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką. Sankcja: drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.
12.12	Scenariusz w którym zawodnik będący w posiadaniu piłki (w ataku) zostaje nakryty i piłka wychodzi poza pole punktowe – wykop z linii bramkowej	12.12 Gra jest wznowiana kopnięciem wznowiającym z linii pola punktowego, gdy: a. Piłka jest zagrana lub wprowadzona na pole punktowe przez zawodnika drużyny atakującej i następnie jest utrzymana w górze, wykonane jest przyłożenie obronne lub przeciwnik w inny sposób spowoduje, że piłka stanie się martwa. b. Kopnięcie drużyny w ataku, inne niż rozpoczęcie, kop wznowiający po zdobyciu punktów, drop-golu lub kopie na bramkę, zostaje zakończone przyłożeniem obronnym na polu punktowym lub piłka stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie. c. Zawodnik drużyny atakującej popełnia drobne przewinienie na polu punktowym przeciwnika.	12.12 Gra jest wznowiana kopnięciem wznowiającym z linii pola punktowego, gdy: a. Piłka jest zagrana, kopnięta w grze otwartej, lub wprowadzona na pole punktowe przez zawodnika drużyny atakującej, przyłożenie nie zostaje wykonane i piłka staje się martwa na polu punktowym lub zostaje wyniesiona poza boisko (patrz również przepis 21.11) b. Piłka po kopie rozpoczynającym lub wznowiającym grę znajduje się na polu punktowym i obrońca nie wykona bezzwłocznie przyłożenia obronnego. c. Zawodnikowi drużyny atakującej piłka wypadnie do przodu na polu punktowym przeciwnika. d. Piłka zostaje „nakryta” na polu gry i staje się martwa poza polem punktowym.
12.8b & 12.13d ii	Rozpoczęcie lub wznowienie	[Jeżeli piłka zostanie kopnięta bezpośrednio na aut, drużyna, która nie kopnęła może wybrać:]	[Jeżeli piłka zostanie kopnięta bezpośrednio na aut, drużyna, która nie kopnęła może wybrać:]

	bezpośrednio w aut – klaryfikacja miejsca młyna	Młyn na linii sankcji.	Młyn na linii sankcji w linii z miejscem kopnięcia piłki
21.4	Zawodnik z piłką wychodzi poza pole punktowe przed przyłożeniem – wykop z linii bramkowej	21.4 Gdy zawodnik atakujący będący w posiadaniu piłki przykłada ją w polu punktowym i jednocześnie dotyka linii autowej pola punkowego lub linii końcowej (lub jakiegokolwiek punktu poza tą linią), przyznawane jest wznowienie kopem z 22 metra dla drużyny broniącej.	21.4 Gdy zawodnik atakujący będący w posiadaniu piłki przykłada ją w polu punktowym i jednocześnie dotyka linii autowej pola punkowego lub linii końcowej (lub jakiegokolwiek punktu poza tą linią) piłka staje się martwa. W zależności od tego, w jaki sposób piłka znalazła się na polu punktowym, gra jest wznowiana kopnięciem z linii pola punkowego (drużyna w ataku wprowadziła piłkę na pole punktowe) lub młynem na linii 5 metrów, z wrzutem drużyny atakującej (jeśli drużyna broniąca wprowadziła piłkę na pole punktowe - tabela 19.1 wiersz 5).

Klaryfikacje/brakujące sankcje lub usunięcie sprzecznych przepisów/ praktyka gry/sędziowania

Przepis	Czego dotyczy	Jest:	Zmieniono na:
Definicja	50:22		Gdy w grze otwartej piłka zostaje kopnięta przez zawodnika z jego własnej połowy i po odbiciu od ziemi wychodzi na aut w polu 22 metrów drużyny przeciwnej. Piłka nie może być podana/zagrana z powrotem na własną połowę. (patrz Przepis 18.8a)
Definicja	Sędzia asystent		Formalnie wyznaczony sędzia, który może pomagać sędziemu głównemu, sygnalizując wyjście piłki na aut lub aut pola punkowego oraz wynik kopnięcia na bramkę. Może również zgłaszać grę faul i pomagać sędziemu w podejmowaniu innych decyzji w trakcie meczu. (patrz także Sędzia Liniowy)
Definicja	Drużyna atakująca	Przeciwnicy drużyny broniącej, na której połowie boiska toczy się gra.	Określenie opisujące drużynę poruszającą się do przodu na połowie przeciwnika. Jednakże drużyna może także być drużyną atakującą na własnej połowie.
Definicja	Drużyna broniąca	Drużyna na połowie, której toczy się gra.	Określenie opisujące drużynę, na której połowie rozgrywana jest gra. Jednakże drużyna może także bronić się na połowie przeciwnika.
Definicja	Martwa piłka	Piłka jest martwa gdy sędzia gwizdnie by przerwać grę lub po nieudanym podwyższeniu.	Piłka jest martwa gdy sędzia gwizdnie by przerwać grę; lub gdy piłka jest na aucie i powinien zostać rozegrany aut; lub po nieudanym podwyższeniu.
Definicja	Latający klin	Jest to nielegalny typ ataku, wykonywany w pobliżu pola punkowego przeciwnika po przyznaniu rzutu karnego, rzucie wolnym lub w grze otwartej. Zawodnicy tej samej drużyny, przed kontaktem z przeciwnikiem związani są z zawodnikiem posiadającym piłkę z obu stron tworząc formację w kształcie klina. Często bywa tak, że jeden lub więcej dowiązujących się partnerów znajduje się przed zawodnikiem z piłką.	Jest to nielegalny typ ataku, wykonywany w pobliżu pola punkowego przeciwnika po przyznaniu rzutu karnego, rzucie wolnym lub w grze otwartej. Zawodnicy tej samej drużyny, przed kontaktem z przeciwnikiem związani są z dynamicznym zawodnikiem posiadającym piłkę, czasami tworząc formację w kształcie klina. Często bywa tak, że jeden lub więcej dowiązujących się partnerów znajduje się przed zawodnikiem z piłką. Pojedynczy zawodnik może się związać przed kontaktem, pod warunkiem, że wywiąże się ze swoich obowiązków jako zawodnik dołączający do szarży.

Definicja	Wiązanie przed kontaktem		Zawodnik, który jest związany przed kontaktem (całym ramieniem, od dłoni do barku) do zawodnika ze swojej drużyny. Dozwolone jest wiązanie przed kontaktem tylko jednego zawodnika. Zobacz także: Flying Wedge
Definicja	Kop wznawiający	Sposób wznowienia gry kopem z kozła (drop gol) po zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.	Sposób wznowienia gry kopem z kozła (drop gol) z linii 22 metrów, z linii bramkowej lub po zdobyciu punktów. Kopnięcie z rzutu karnego lub wolnego nie jest kopem wznawiającym.
Definicja	Asystent szarżującego		Zawodnik, który asystuje zawodnikowi ze swojej drużyny w sprowadzeniu zawodnika z piłką na ziemię lub który przytrzymuje zawodnika z piłką w trakcie szarży, ale sam nie schodzi na ziemię. Zgodnie z Przepisem 14 są oni traktowani jako „inni zawodnicy”.
Definicja	Sędzia liniowy		Sędzia, który może pomagać sędziemu głównemu jedynie sygnalizując wyjście piłki na aut lub aut pola punktowego oraz wynik kopnięcia na bramkę. (patrz także Sędzia Asystent)
Terminologia	Rugby Zawodowe/Elite		“Rugby zawodowe/Elite” zastępuje wcześniejsze odniesienie do „drużyny składającej się z 23 graczy”
1.1	Nawierzchnia terenu gry	Nawierzchnia boiska musi być bezpieczna.	Nawierzchnia terenu gry musi być bezpieczna.
1.7	Ochraniacze na słupy	1.7 Gdy ochraniacze są przytwierdzone do słupów, wówczas odległość pomiędzy zewnętrzną krawędzią ochraniacza a linią punktową nie może przekraczać 0,3 metra.	1.7 Gdy ochraniacze są przytwierdzone do słupów, wówczas odległość pomiędzy zewnętrzną krawędzią ochraniacza a słupem nie może przekraczać 0,5 metra.
3.17	Młyny symulowane	Gdy drużyna posiada 23 zawodników w składzie lub wedle uznania organizatora meczu, gracz, którego zejście spowodowało zarządzenie przez sędziego rozgrywania młynów symulowanych, nie może być zmieniony.	W rugby zawodowym/elite lub wedle uznania organizatora meczu, gracz, którego zejście spowodowało zarządzenie przez sędziego rozgrywania młynów symulowanych, nie może być zmieniony. W okolicznościach określonych w Wytycznych Dotyczących Stosowania Przepisów [Link] może zaistnieć konieczność zejścia z boiska kolejnego gracza w ramach sankcji za spowodowanie konieczności rozgrywania młynów symulowanych.
3.27	Procedura HIA i rana krwawiąca	Dodano w 3.27b nowe zdanie:	Jeśli u zawodnika występuje także krwawienie, można odczekać dodatkowe 5 minut (maksymalnie), aby zatamować krwawienie, zanim rozpocznie się 12-minutowa procedura HIA.
3.27c - nowy podpunkt	HIA zastępstwo - klaryfikacja		Można być zastąpionym czasowo po raz drugi, jeśli tymczasowy zmiennik ulegnie kontuzji w trakcie trwania procedury HIA.
4.2	Zlecenie odnośnie ochraniaczy na zęby	Zawodnik nosi koszulkę, spodenki, bieliznę, skarpety i buty. Rękaw koszulki musi przykrywać co najmniej połowę odległości między barkiem a łokciem.	Zawodnik nosi koszulkę, spodenki, bieliznę, skarpety i buty. Rękaw koszulki musi przykrywać co najmniej połowę odległości między barkiem a łokciem. World Rugby zaleca wszystkim graczom noszenie ochraniacza na zęby.
5.7	Kiedy kończy się połowa – piłka staje się martwa	Połowa spotkania kończy się po upływie czasu, gdy piłka stanie się martwa, poza następującymi przypadkami: a. młyn, aut lub kop wznawiający po przyłożeniu punktowym lub obronnym, podyktowany przed zakończeniem czasu nie został zakończony a piłka nie	Połowa spotkania kończy się po upływie czasu, gdy piłka stanie się martwa, poza następującymi przypadkami: a. młyn, aut lub kop wznawiający, podyktowany przed zakończeniem czasu nie został zakończony a piłka nie powróciła do gry otwartej. Z włączeniem sytuacji, w której aut nie został wykonany poprawnie lub

		powróciła do gry otwartej. Z włączeniem sytuacji, w której młyn, aut lub kop wznawiający nie zostały wykonane poprawnie,	kop wznawiający nie został wykonany poprawnie lub piłka nie została wprowadzona do gry otwartej.
5.7c	Klaryfikacja akcji kończącej połowę	Piłka po rzucie karnym zostaje wykopnięta bezpośrednio na aut, bez jej wcześniejszego zagrania lub dotknięcia przez innego zawodnika,	Piłka po rzucie karnym zostaje wykopnięta na aut lub staje się martwa , bez jej wcześniejszego zagrania lub dotknięcia przez innego zawodnika.
5.7e – nowy podpunkt	Kiedy kończy się połowa – nowy podpunkt		Gra została przerwana ze względu na bezpieczeństwo graczy, w takim przypadku zostaje wznowiona młynem.
5.8a	Rezygnacja z podwyższenia – każdy zawodnik może to zakomunikować	Decyzja o rezygnacji z kopnięcia na bramkę musi zostać zakomunikowana sędziemu przez zawodnika zdobywającego przyłożenie punktowe słowami “bez kopnięcia”.	Decyzja o rezygnacji z kopnięcia na bramkę musi zostać zakomunikowana sędziemu słowami „bez kopnięcia” po zdobyciu przyłożenia.
5.9	Przerwy na wodę	Nowe zdanie:	W ekstremalnych warunkach, przerwy na wodę oraz przerwa między połowami mogą zostać wydłużone, zgodnie z wytycznymi World Rugby Heat Guidelines (link).
6.4	Rozmowa przedmeczowa z pierwszymi liniami	6.4 Osoby oficjalne muszą dokonać inspekcji ubioru oraz kołków w butach zawodników na zgodność z Przepisem 4.	Osoby oficjalne muszą dokonać inspekcji ubioru oraz kołków w butach zawodników na zgodność z Przepisem 4, oraz sprawdzić dostępność zawodników pierwszej linii młyna i ich zmienników, na zgodność z Przepisem 3.10 oraz procesem formowania młyna zgodnie z przepisem 19.
6.9	Klaryfikacja dla piłki uznanej za martwą	Sędzia uzna piłkę za martwą jeżeli: a. piłka wyjdzie na aut lub aut pola punktowego,	Sędzia uzna piłkę za martwą jeżeli: a. piłka wyjdzie na aut lub aut pola punktowego, ale nie gdy jest możliwy do zagrania szybki wrzut
6.12	Przyłożenie na przedmiocie znajdującym się na polu	Jeżeli piłka na polu punktowym jest dotknięta przez sędziego lub inną osobę niebędącą graczem, sędzia ocenia co mogłoby się zdarzyć i albo uznaje przyłożenie punktowe lub przyłożenie obronne w miejscu, gdzie kontakt miał miejsce.	Jeżeli piłka na polu punktowym jest dotknięta przez sędziego lub inną osobę niebędącą graczem, lub piłka dotknie jakiegoś przedmiotu na polu punktowym , sędzia ocenia co mogłoby się zdarzyć i dyktuje wznowienie gry z drop gola lub uznaje przyłożenie punktowe lub przyłożenie obronne w miejscu, gdzie kontakt miał miejsce.
6.26c i	Stopa młynarza w trakcie wrzutu – kiedy sędzia boczny trzyma flagę w górze	Gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkracza jakkolwiek częścią stopy na pole gry,	Gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkracza na pole gry w trakcie wykonywania wrzutu.
6.29 a i	Osoby podające wodę lub podstawkę	W meczach, w których drużyna posiada w składzie 23 zawodników, osoby podające wodę mogą wejść na boisko jedynie po przyłożeniu punktowym - w okolicach linii 10m po stronie drużyny, która zdobyła przyłożenie. Drużyna, która straciła przyłożenie może wnieść wodę na pole punktowe lub pobrać wodę zza linii końcowej boiska.	W meczach rugby zawodowego/Elite , osoby podające wodę mogą wejść na boisko jedynie gdy sędzia przerywa grę z powodu dłuższej przerwy w grze (kontuzja/TMO) lub po przyłożeniu punktowym – w okolicach linii 10m po stronie drużyny, która zdobyła przyłożenie. Drużyna, która straciła przyłożenie może wnieść wodę na pole

		Osoby podające wodę muszą opuścić boisko gdy wykonywane jest podwyższenie.	punktowe lub pobrać wodę zza linii końcowej boiska. Osoby podające wodę muszą opuścić boisko gdy wykonywane jest podwyższenie
6.29 b	Osoby podające wodę lub podstawkę	Osoba podająca podstawkę i niosąca jedną butelkę z wodą (na użytek kopiącego) po wskazaniu sędziemu intencji kopnięcia na bramkę lub po przyłożeniu punktowym.	Osoba podająca podstawkę i niosąca jedną butelkę z wodą (na użytek kopiącego) po wskazaniu sędziemu intencji kopnięcia na bramkę lub po przyłożeniu punktowym. Osoba ta musi być jedną z dwóch wyznaczonych do podawania napojów.
8.2e	Zdobywanie punktów	Przyłożenie zostaje zdobyte, jeżeli gracz drużyny w ataku: e. będąc na aucie lub aucie pola punktowego, przykładą piłkę na ziemi na polu punktowym przeciwnika, pod warunkiem, że gracz nie trzyma piłki.	Przyłożenie zostaje zdobyte, jeżeli gracz drużyny w ataku: e. Będąc poza boiskiem , przykładą piłkę na ziemi na polu punktowym przeciwnika, pod warunkiem, że gracz nie jest w posiadaniu piłki.
8.7	Zdobywanie punktów (rezygnacja z podwyższenia)	Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopnięcia z podwyższenia, które może być kopem z ziemi lub drop golem.	Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopnięcia z podwyższenia, które może być kopem z ziemi lub drop golem. Drużyna może odmówić wykonywania podwyższenia (patrz Przepis 5.8a).
8.14	Nakrycie przy kopie na bramkę	Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofują się na własną linię bramkową i nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopnięcia. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być podnoszeni przez innych graczy.	Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofują się na własną linię bramkową. Gdy kopiący zajmie ostateczną pozycję, to następny krok, lub podniesienie nogi z ziemi w jakimkolwiek kierunku, rozpocznie kopnięcie na bramkę. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być podnoszeni przez innych graczy
9.13		9.13 Zawodnik nie może szarżować przeciwnika przedwcześnie, z opóźnieniem lub w sposób niebezpieczny. Niebezpieczna szarża obejmuje, ale nie ogranicza się do szarży lub próby szarży powyżej linii barków, nawet jeżeli szarża została rozpoczęta poniżej linii barków.	9.13 Zawodnik nie może szarżować przeciwnika przedwcześnie, z opóźnieniem lub w sposób niebezpieczny. Niebezpieczna szarża obejmuje, ale nie ogranicza się do szarży lub próby szarży która prowadzi do kontaktu z głową; lub szarży bądź próby szarży powyżej odpowiedniej linii sankcji (patrz 14.1) gdy oboje zawodników znajduje się w grze otwartej.
9.25	Klaryfikacja odnośnie spóźnionej szarży na kopiącym	Zawodnik nie może celowo szarżować lub blokować zawodnika, który właśnie kopnął piłkę.	Zawodnik nie może celowo szarżować/blokować lub wykonywać spóźnionej szarży na zawodniku, który właśnie kopnął piłkę
9.29	ŻK po nie cofnięciu 10m z rzutu wolnego – rozpoczęcie z rzutu karnego	Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 10 minut, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę.	Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 10 minut, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Gra zostaje wznowiona rzutem karnym.
10.1	Klaryfikacja linii spalonego podczas kopu w grze otwartej	Zawodnik jest na pozycji spalonej w grze otwartej, jeżeli znajduje się przed partnerem posiadającym piłkę lub przed partnerem, który jako ostatni nią zagrał. Zawodnik będący na pozycji spalonej nie może uczestniczyć w grze.	Zawodnik jest na pozycji spalonej w grze otwartej, jeżeli znajduje się przed partnerem posiadającym piłkę lub przed partnerem, który jako ostatni nią zagrał. Jeśli ostatnią akcją jest kopnięcie, linia spalonego wyznaczona jest przez stopę kopiącą kopiącego. Zawodnik będący na pozycji spalonej nie może uczestniczyć w grze.
10.4c	Klaryfikacja odnośnie akcji	Zawodnik, będący na pozycji spalonej może być ukarany rzutem karnym, jeżeli:	Zawodnik, będący na pozycji spalonej może być ukarany rzutem karnym, jeżeli:

	związanych z nakryciem	c. znajduje się przed partnerem, który kopnął piłkę i nie wycofał się natychmiast za wirtualną linię przebiegającą w poprzek boiska po stronie tego zawodnika, w odległości 10 metrów od miejsca gdzie piłka była złapana lub gdzie upadła, nawet jeżeli wcześniej odbiła się od słupka lub poprzeczki bramki. Jeżeli dotyczy to więcej niż jednego zawodnika, wówczas ukarany zostaje zawodnik znajdujący się najbliżej miejsca gdzie piłka upadła lub była złapana. Jest to przepis 10 metrów, stosowany także, gdy piłka dotknie lub jest zagrana przez przeciwników ale nie w przypadku gdy kop zostanie nakryty.	c. znajduje się przed partnerem, który kopnął piłkę i nie wycofał się natychmiast za wirtualną linię przebiegającą w poprzek boiska po stronie tego zawodnika, w odległości 10 metrów od miejsca gdzie piłka była złapana lub gdzie upadła, nawet jeżeli wcześniej odbiła się od słupka lub poprzeczki bramki. Jeżeli dotyczy to więcej niż jednego zawodnika, wówczas ukarany zostaje zawodnik znajdujący się najbliżej miejsca gdzie piłka upadła lub była złapana. Jest to przepis 10 metrów. Nie jest stosowany gdy kop zostanie nakryty lub piłka jest dotknięta podczas próby nakrycia kopnięcia.
10.7 c	Nowy podpunkt – gracz na pozycji spalonej gdy piłka wychodzi na aut		Poza zapisami Przepisu 10.4 c, zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej może zostać wprowadzony do gry, gdy: c) piłka wyszła na aut, pod warunkiem, że do tego momentu zawodnik przestrzegał przepisu w tym punkcie.
11.5b	Klaryfikacja – co nie jest przodem	Nie ma przodu i gra jest kontynuowana, jeżeli: b. zawodnik wyrywa lub wybija piłkę przeciwnikowi i wypada ona do przodu z dłoni lub ręki przeciwnika.	Nie ma przodu i gra jest kontynuowana, jeżeli ... b. zawodnik wyrywa lub wybija piłkę zawodnikowi będącemu w jej posiadaniu i wypada ona do przodu z jego dłoni lub ręki.
11.6	Podanie do przodu wychodzi na aut	Sankcja: młyn.	Sankcja: młyn (jeżeli piłka wypadnie na aut, drużyna, która nie popełniła przewinienia może wybrać szybki wrzut lub aut).
12.9 & 12.18	W przypadku zwłoki przy przyłożeniu obronnym – wykop z linii bramkowej	12.9 Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie będzie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy piłka stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna, która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopnięcia a młynem. 12.18 Jeżeli piłka po kopnięciu wznawiającym została kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie obronne lub gdy wyjdzie na aut pola punktowego lub na/lub za linię końcową boiska, drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.	12.9 Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie będzie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy piłka stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna, która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopnięcia a młynem. Jeżeli zawodnik nie wykona tego bezzwłocznie, kop zostaje uznany za wykonany i gra zostaje wznowiona wykopem z linii bramkowej (patrz 12.12). 12.18 Jeżeli piłka po kopnięciu wznawiającym została kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie będzie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy piłka stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna, która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopnięcia a młynem. Jeżeli zawodnik nie wykona tego bezzwłocznie, kop zostaje uznany za wykonany i gra zostaje wznowiona wykopem z linii bramkowej (patrz 12.12).
12.11	Dodanie opcji wykopu z linii 22 metrów zgodnie z przepisem 21	12.11 Gra jest wznawiana kopem z linii 22 metrów, gdy piłka po nieudanej próbie kopnięcia z rzutu karnego lub drop gola zostaje przyłożona na polu punktowym lub stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie lub gdy stanie się martwa po wyjściu poza pole punktowe po jednej z powyższych akcji.	12.11 Gra jest wznawiana kopem z linii 22 metrów, gdy: a) piłka po nieudanej próbie kopnięcia z rzutu karnego lub drop gola zostaje przyłożona na polu punktowym lub stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie lub gdy stanie się martwa po wyjściu poza pole punktowe po jednej z powyższych akcji.

			b) drużyna kopie poza pole punktowe przeciwnika z pola gry i piłka staje się martwa po wyjściu za pole punktowe. W tym przypadku drużyna broniąca może zamiennie wybrać młyn z miejsca kopnięcia. (patrz 21.11)
14 Szarża - Reguła	Gdzie szarża może mieć miejsce	Szarża może mieć miejsce w dowolnym miejscu na polu gry. Zachowanie zawodników biorących udział w szarży musi zapewnić rywalizację i umożliwić natychmiastowe udostępnienie piłki do gry.	Szarża może mieć miejsce w dowolnym miejscu na boisku. Zachowanie zawodników biorących udział w szarży musi zapewnić rywalizację i umożliwić natychmiastowe udostępnienie piłki do gry. Następujące przepisy dotyczące szarży obowiązują wyłącznie na polu gry.
14.1		Aby szarża miała miejsce, posiadający piłkę zawodnik musi być trzymany i sprowadzony na ziemię przez jednego lub kilku przeciwników.	Aby szarża miała miejsce, posiadający piłkę zawodnik musi być trzymany i sprowadzony na ziemię przez jednego lub kilku przeciwników. Szarżujący mają obowiązek szarżować poniżej odpowiedniej linii sankcji – poniżej linii barków w rugby zawodowym/Elite lub pasa/podstawy mostka w rugby amatorskie. Zawodnik będący w posiadaniu piłki ma obowiązek zachowania bezpieczeństwa podczas szarży. (patrz Przepis 9.13, 14.5a oraz Warianty Gry)
14.5a	Nowy podpunkt	Obecne przepisy 14.5 przesunięte do podpunktów b-f	14.5 Szarżujący muszą: a. Szarżować poniżej odpowiedniej linii sankcji – barków, podstawy mostka, pasa. Sankcja: rzut karny
14.8	Brakujący podpunkt e w Przepisach PL		e. nie przerolować, wyciągać lub skręcać przeciwnika, który jest zaangażowany w szarżę na ziemię. Sankcja: rzut karny
14.8	Pozostali gracze nie mogą być na pozycji spalonej	Nowy podpunkt 14.8 f1 (ta sama sankcja, co w podpunktach a-e)	Inni zawodnicy muszą: f. pozostawać na lub za ich linią spalonego. Sankcja: rzut karny
14.11d	Usunięcie części przepisu	d. piłka jest niemożliwa do zagrania. Jeżeli nie ma pewności, który zawodnik przewinił, sędzia zarządza młyn z wrzutem drużyny, która przesuwała się do przodu przed przerwą w grze, lub jeżeli żadna z drużyn nie przesuwała się do przodu, przez drużynę będącą w ataku.	d. piłka jest niemożliwa do zagrania. Jeżeli nie ma pewności, który zawodnik przewinił, sędzia zarządza młyn z wrzutem drużyny, która jako ostatnia przesuwała się do przodu przed przerwą w grze.
15.19	Koniec, gdy piłka podniesiona przez łącznika	15.19 Ruck jest zakończony i gra jest kontynuowana, gdy piłka opuści rucka lub gdy piłka w rucku znajdzie się na/lub za linią bramkową.	15.19 Ruck jest zakończony i gra jest kontynuowana, gdy piłka opuści rucka; zawodnik, który gra piłką podniesie ją z ziemi lub gdy piłka w rucku znajdzie się na/lub za linią bramkową.
15.20	Klaryfikacja kto wrzuca do młyna	Ruck jest zakończony, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania. Jeżeli sędzia oceni, że piłka prawdopodobnie nie wyjdzie z rucka, dyktuje młyn.	Ruck jest zakończony, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania. Jeżeli sędzia oceni, że piłka prawdopodobnie nie wyjdzie z rucka w krótkim czasie, dyktuje młyn. Piłka jest wrzucana przez drużynę, która jako ostatnia przesuwała się do przodu.

16.2	Dodanie "długiego transferu"	Formowanie maula 16.2 Składa się z zawodnika posiadającego piłkę i co najmniej po jednym zawodniku z każdej drużyny, związanych ze sobą i stojących na nogach. Zawodnik wyrywający piłkę graczowi będącemu w jej posiadaniu musi zostać związany z tym zawodnikiem do momentu przekazania piłki. Sankcja: rzut karny.	Formowanie maula 16.2 Składa się z zawodnika posiadającego piłkę i co najmniej po jednym zawodniku z każdej drużyny, związanych ze sobą i stojących na nogach. Zawodnik wyrywający piłkę graczowi będącemu w jej posiadaniu musi zostać związany z tym zawodnikiem do momentu przekazania piłki. Niedopuszczone jest dalekie przekazanie piłki do innego zawodnika nie związanego z nim. Sankcja: rzut karny.
16.11.b	Ciągnięcie zawodnika w maulu	Zawodnicy nie mogą: próbować wyciągać przeciwników z maula,	Zawodnicy nie mogą: próbować ciągnąć /wyciągać przeciwników z maula
17 Reguła	Klaryfikacja – gdzie można zrobić chwyt "mam"	Chwyt „mam” (mark): Sposób zatrzymania gry na polu własnych 22 metrów poprzez bezpośrednie złapanie piłki po kopie przeciwnika.	Chwyt „mam” (mark): "Sposób zatrzymania gry na polu własnych 22 metrów lub polu punktowym poprzez bezpośrednie złapanie piłki po kopie przeciwnika.
18.1a	Klaryfikacja dotycząca autu	18.1 Piłka jest na aucie lub aucie pola punkowego, gdy: a. piłka lub gracz posiadający piłkę dotknie linii autowej, linii autowej pola punkowego lub czegokolwiek poza tą linią,	18.1 Piłka jest na aucie lub aucie pola punkowego, gdy: a. piłka która nie jest trzymana przez zawodnika dotknie linię autową, linię autową pola punkowego lub czegokolwiek poza tą linią; lub piłka będąca w posiadaniu zawodnika lub sam zawodnik dotknie linię autową, linię autową pola punkowego lub ziemi poza tymi liniami.
18.8a wiersz 6	Poprawka opcji autu	Event Zawodnik, będący na aucie łapie lub podnosi piłkę, która dotarła do płaszczyzny linii autowej. Miejsce wrzutu do autu: Miejsce, w którym piłka dotarła do płaszczyzny linii autowej. Kto wrzuca: Drużyna zawodnika, który złapał lub podniósł piłkę.	Zdarzenie Zawodnik, będący na aucie łapie lub podnosi piłkę, która dotarła do płaszczyzny linii autowej. Miejsce wrzutu do autu: Miejsce, w którym piłka dotarła do płaszczyzny linii autowej. Kto wrzuca: W odniesieniu do sekcji b-f, przeciwnik drużyny kopiącego.
18.8c	Opcja wyboru autu – nowy scenariusz	Nowe zdarzenie wiersz 4:	Zdarzenie: Zawodnik, w sposób prawidłowy wykonuje kop na bramkę ale piłka wychodzi na aut. Miejsce wrzutu do autu: Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej. Kto wrzuca: Przeciwnik drużyny kopiącego.
18.9	Miejsce rozegrania autu	18.9 Aut jest formowany w miejscu wrzutu piłki do autu.	18.9 Aut jest formowany w miejscu wrzutu piłki do autu, ale nie bliżej niż 5 metrów od linii bramkowej.
18.14	Liczba zawodników	18.14 O ile wrzut nie zostanie wykonany natychmiast po sformowaniu autu, drużyna, która nie wrzuca piłki do autu nie może mieć więcej zawodników (może mieć mniej) w ustawieniu autowym niż drużyna wrzucająca. (Sankcja: rzut wolny)	18.14. O ile wrzut nie zostanie wykonany natychmiast po sformowaniu autu, drużyny, która nie wrzuca piłki do autu może mieć mniej ale nie może mieć więcej zawodników w ustawieniu autowym niż drużyna wrzucająca. (Sankcja: rzut wolny)

18.22	Młynarz w aucie	Zawodnik wrzucający piłkę do autu stoi w punkcie wrzutu piłki z obiema stopami poza polem gry. Nie może wkroczyć na pole gry przed wrzutem. Sankcja: opcja - aut lub młyn.	Zawodnik wrzucający piłkę do autu stoi w punkcie wrzutu piłki ze stopami na lub poza linią autową . Wrzucający nie może wkroczyć na pole gry dopóki piłka nie zostanie wrzucona . Sankcja: opcja – aut lub młyn.
18.23b	Piłka nie dociera do linii 5m	Piłka musi: b. dotrzeć do linii 5 metra zanim dotknie ziemi lub zostanie zagrana,	Piłka musi: b. dotrzeć do linii 5 metra zanim dotknie ziemi,
18.29	Aktualizacja terminologii: zawodnicy biorący udział	Po rozpoczęciu autu, każdy zawodnik biorący udział w ustawieniu autowym może:	Po rozpoczęciu autu, każdy zawodnik biorący udział może:
18.29e	Maul po aucie – bez zawalania	Po rozpoczęciu autu, każdy zawodnik biorący udział może: e. łapać i sprowadzać na ziemię przeciwnika będącego w posiadaniu piłki, pod warunkiem, że zawodnik ten nie znajduje się w powietrzu.	Po rozpoczęciu autu, każdy zawodnik biorący udział może: e. łapać i sprowadzać na ziemię przeciwnika będącego w posiadaniu piłki, pod warunkiem, że zawodnik ten nie znajduje się w powietrzu i że nie został sformowany maul .
18.34	Zmiana – kto może się poruszać poza linię 15m po długim wrzucie	Gdy piłka została wrzucona, zawodnik biorący udział w ustawieniu autowym może przemieścić się poza linię 15 metra. Jeżeli piłka nie dotrze poza linię 15 metra, zawodnik musi natychmiast powrócić do ustawienia autowego.	Gdy piłka została wrzucona, zawodnik biorący udział może przemieścić się poza linię 15 metra. Jeżeli piłka nie dotrze poza linię 15 metra, zawodnik musi natychmiast powrócić do ustawienia autowego.
18.38	Klaryfikacja – kto może opuszczać aut i co robić	Żaden zawodnik ustawienia autowego nie może opuszczać autu przed jego zakończeniem, z wyjątkiem przemieszczenia się na pozycję łącznika, jeżeli jest wolna.	Żaden zawodnik nie może opuszczać autu przed jego zakończeniem, z wyjątkiem przemieszczania się na pozycję łącznika, jeżeli jest wolna lub aby otrzymać piłkę od zawodnika biorącego udział w aucie .
18.38	Przepis przesunięty do 3.36	Przepis 18.38 staje się przepisem 18.37	
19.1 tabela – wiersz 6	Usunięcie części przepisu	Drużyna, która jako ostatnia poruszała się do przodu. Jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu – drużyna atakująca.	Drużyna, która jako ostatnia poruszała się do przodu.
19.1 tabela wiersz 7	Usunięcie części przepisu	Drużyna niebędąca w posiadaniu piłki na początku maula. Jeżeli sędzia nie może zdecydować, która drużyna była w posiadaniu to drużyna poruszająca się do przodu zanim maul stanął. Jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu – drużyna atakująca.	Drużyna niebędąca w posiadaniu piłki gdy maul został sformowany . Jeżeli sędzia nie może zdecydować, która drużyna była w posiadaniu piłki to drużyna, która jako ostatnia poruszała się do przodu.

19.1 – nowy wiersz	Dodane zdarzenie – piłka kopnięta poza pole punktowe		Przewinienie/zatrzymanie: Piłka kopnięta poza pole punktowe (opcja młyna) Miejsce rozegrania młyna: W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca kopnięcia piłki. Kto wrzuca: Przeciwnik drużyny kopiącego.
19.1 – nowy wiersz	Dodane zdarzenie – nieprawidłowo wykonany rzut karny/wolny		Przewinienie/zatrzymanie: Rzut karny lub rzut wolny wykonany nieprawidłowo lub niedozwolona zmiana intencji kopnięcia. Miejsce rozegrania młyna: W strefie młyna, w miejscu najbliższym miejsca przewinienia. Kto wrzuca: Drużyna, która nie przewiniła.
19.1 – wiersz 5	Klaryfikacja piłka dotknięta przez obrońcę wprowadzona na pole punktowe, staje się martwa	Przewinienie/zatrzymanie: Piłka zostaje wprowadzona w pole punktowe przez obrońców i staje się martwa. Miejsce rozegrania młyna: W strefie młyna, w miejscu najbliższym miejsca, w którym piłka stała się martwa. Kto wrzuca: Drużyna atakująca.	Przewinienie/zatrzymanie: Piłka zostaje zagrana lub jest wprowadzona na pole punktowe przez obrońców i staje się martwa. Miejsce rozegrania młyna: W strefie młyna, w miejscu najbliższym miejsca, w którym piłka stała się martwa. Kto wrzuca: Drużyna atakująca.
19.1 – wiersz 8	Maul niemożliwy do zagrania z kopnięcia z gry otwartej	Przewinienie/zatrzymanie: Maul niemożliwy do zagrania po kopie w grze otwartej. Miejsce rozegrania młyna: W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejscu maula. Kto wrzuca: Drużyna będąca w posiadaniu piłki, gdy maul został sformowany.	Przewinienie/zatrzymanie: Maul niemożliwy do zagrania po kopie drużyny przeciwnej w grze otwartej. Miejsce rozegrania młyna: W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejscu maula. Kto wrzuca: Drużyna będąca w posiadaniu piłki, gdy maul został sformowany.
19.5	Klaryfikacja odnośnie formowania młyna	Gdy obie drużyny mają po 15 zawodników, 8 zawodników z każdej drużyny wiąże się ze sobą w formację przedstawioną na diagramie. Każda z drużyn musi mieć dwóch filarów i jednego młynarza w pierwszej linii oraz dwóch zawodników w drugiej linii (wspieraczy). Trzech graczy z każdej z drużyn w trzeciej linii dopełnia młyn.	Gdy obie drużyny mają po 15 zawodników, 8 zawodników z każdej drużyny wiąże się ze sobą w formację (zgodnie z 19.7d) zasugerowaną w diagramie. Każda z drużyn musi mieć dwóch filarów i jednego młynarza w pierwszej linii oraz dwóch zawodników w drugiej linii (wspieraczy). Trzech graczy z każdej z drużyn w trzeciej linii dopełnia młyn.
19.11d	Klaryfikacja – wiązacz zostaje w miejscu początkowym wiązania	d) Wiązanie wszystkich graczy utrzymywane jest przez czas trwania młyna.	d) Wiązanie wszystkich graczy utrzymywane jest w tej samej pozycji co na starcie, przez cały czas trwania młyna
Nowy podpunkt 19.11e			[Sędzia wydaje komendę “bind”] Młynarze mogą dopasować pozycję wysuniętej stopy, jednak musi ona w dalszym ciągu pełnić rolę hamulca. Sankcja: rzut wolny.
21.7	Kontynuacja ruchu na pole punktowe	Jeżeli zawodnik jest szarżowany a kontynuacja ruchu przesunie zawodnika na jego własne pole punktowe to może wykonać przyłożenie obronne.	Jeżeli zawodnik jest szarżowany a kontynuacja ruchu przesunie zawodników na pole punktowe, to mogą wykonać przyłożenie obronne lub zdobyć przyłożenie.
21.8	Zawodnik sięgający pola punktowego	Zawodnik zaszarżowany przed własną linią bramkową może sięgnąć pola punktowego i wykonać przyłożenie obronne, pod warunkiem, że zrobi to bezzwłocznie. Sankcja: rzut karny.	Zawodnik zaszarżowany przed linią bramkową może sięgnąć pola punktowego i wykonać przyłożenie obronne albo zdobyć przyłożenie, pod warunkiem, że zrobi to bezzwłocznie. Sankcja: rzut karny.

21.9	Uwzględnienie linii końcowej (analogicznie do poprawki w 8.2)	Jeżeli zawodnik znajduje się na aucie lub aucie pola punktowego, może wykonać przyłożenie obronne lub zdobyć punkty poprzez przyłożenie pod warunkiem, że nie będzie trzymał piłki.	Jeżeli zawodnik znajduje się poza polem gry , może wykonać przyłożenie obronne lub zdobyć przyłożenie, pod warunkiem, że nie będzie w posiadaniu piłki.
21.11a	Wykop z linii 22m	21.11 Jeżeli drużyna z pola gry przekopie piłkę przez pole punktowe przeciwnika za linię autową pola punktowego lub na/lub poza linię końcową, drużyna broniąca może wybrać: a. wykop z dowolnego miejsca na/lub poza linią 22 metrów; lub	21.11 Jeżeli drużyna z pola gry przekopie piłkę przez pole punktowe przeciwnika za linię autową pola punktowego lub na/lub poza linię końcową, drużyna broniąca może wybrać: a. wykop z linii 22 metrów ; lub
wariant U19 przepis 3.35	Uwzględnienie graczy 2 linii młyna przy ŻK	3.35 Zawodnik, który został zmieniony taktycznie może zmienić każdego kontuzjowanego zawodnika.	3.35 Zawodnik, który został zmieniony taktycznie może zmienić każdego kontuzjowanego zawodnika, lub by zapewnić aby nie było rozgrywanych młynów symulowanych.
wariant U19 przepis 19.6b	Liczby graczy w młynie	jeżeli z jakichkolwiek powodów drużyna zostaje zmniejszona do mniejszej liczby zawodników niż 15 to ilość zawodników w młynie musi być jednakowo zredukowana,	Jeżeli z jakichkolwiek powodów młyn zostaje zredukowany do mniej niż 8 zawodników, to liczba zawodników w młynie drużyny przeciwnej musi być odpowiednio zredukowana.
Wariant Towarzyskie	Przepis 9.13	Organizator ma trzy opcje wyboru: ramiona (zgodnie z obecnymi przepisami), linia klatki piersiowej lub wysokość pasa.	Organizatorzy rozgrywek mają wybór dwóch możliwości linii sankcji szarży: podstawy mostka lub pasa.
	Przepis 14 – rozbudowany o nowe regulacje		14. Organizatorzy rozgrywek mogą zdecydować, czy linia sankcji szarży będzie przebiegała na wysokości pasa czy na wysokości podstawy mostka. Mogą także zdecydować o sankcjonowaniu zawodników będących w posiadaniu piłki, którzy obniżają pozycję ciała przed kontaktem lub/oraz sankcjonować drużyny, które wykonują szarże podwójne.
			Zawodnicy będący w posiadaniu piłki Zawodnik będący w posiadaniu piłki w grze otwartej nie może wyraźnie obniżyć pozycji ciała przed niebezpiecznym wejściem w kontakt z szarżującym. Sankcja: rzut karny.
			Szarże podwójne – opcje Dwóch (lub więcej) zawodników nie może jednocześnie szarżować zawodnika będącego w posiadaniu piłki w grze otwartej. Sankcja: rzut karny.
			Gdy dwóch (lub więcej) zawodników wykona szarżę jednocześnie, jedynie pierwszy szarżujący musi spełnić warunek określonej linii sankcji szarży. Każdy kolejny szarżujący musi szarżować poniżej linii barków.