

Przepisy Gry w RUGBY 2020



DEFINICJE	4
STATUT GRY.....	9
PRZEPIS 1: TEREN ZAWODÓW	10
PRZEPIS 2: PIŁKA	14
PRZEPIS 3: DRUŻYNA.....	15
PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW.....	19
PRZEPIS 5 : CZAS	21
PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE.....	23
PRZEPIS 7: KORZYŚĆ.....	28
PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW	29
PRZEPIS 9: GRA FAUL	33
PRZEPIS 10 : SPALONY.....	37
PRZEPIS 11: PRZÓD LUB PODANIE DO PRZODU.....	40
PRZEPIS 12: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY	41
PRZEPIS 13: ZAWODNIK NA ZIEMI W GRZE OTWARTEJ	44
PRZEPIS 14: SZARŻA	45
PRZEPIS 15: RUCK	50
PRZEPIS 16: MAUL	53
PRZEPIS 17: CHWYT MAM (MARK)	56
PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE.....	58
PRZEPIS 19: MŁYN.....	69
PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY	77
PRZEPIS 21: POLE PUNKTOWE.....	81
WARIANT GRY: DRUŻYNY DO LAT 19	84
WARIANT GRY: RUGBY 7	86
WARIANT GRY: RUGBY 10	92
Załącznik nr 1 – gesty sędziowskie.....	97

Celem gry toczony przez dwie 15-to lub 7-mio osobowe drużyny, poprzez noszenie, podawanie, kopanie i przykładanie piłki na polu punktowym przeciwnika, jest zdobywanie jak największej ilości punktów. Wszystko to odbywa się w zgodzie z duchem sportu i w ramach obowiązujących przepisów gry. Zwycięża zespół, który zdobędzie większą ilość punktów.

Przepisy gry, także te dla zawodników do lat 19-tu i odmiany siedmioosobowej, stanowią kompletną całość i zawierają wszystkie informacje pozwalające na grę w duchu sportowym.

Rugby jest sportem, który wymaga kontaktu fizycznego. Jak każdy sport kontaktowy kryje w sobie wiele niebezpieczeństw, dlatego bardzo ważne jest to, aby zawodnicy przestrzegali przepisów oraz dbali o bezpieczeństwo własne i innych.

Zawodnicy są odpowiedzialni za swoje, właściwe przygotowanie fizyczne i techniczne pozwalające na granie w rugby w sposób bezpieczny i zgodny z przepisami.

Osoby wdrażające procesy treningowe i kształtujące zawodników są odpowiedzialne za właściwe przygotowanie, które powinno uwzględniać metody zapewniające respektowanie przepisów gry i bezpiecznego uprawiania rugby.

Sędzia ma obowiązek uczciwego stosowania wszystkich przepisów we wszystkich spotkaniach, wyjątkiem mogą być jedynie mecze, w których testowane są przepisy eksperymentalne.

Obowiązkiem federacji jest zapewnienie, że spotkania na wszystkich poziomach są prowadzone w duchu dyscypliny i sportu. Zasada ta nie może dotyczyć jedynie sędziów, ale także: federacji, klubów i wszystkich innych organizacji działających w tym zakresie

0-9

22: Obszar pomiędzy linią bramkową, linią 22 metra oraz liniami autowymi. W obszar ten włączona jest linia 22 metra a wyłączone z niego linie autowe oraz linia bramkowa.

A

Atak Kawaleryjski /Cavalry-Charge/: Niezgodny z przepisami rodzaj ataku, zazwyczaj mający miejsce przed linią bramkową po przyznaniu drużynie rzutu wolnego lub karnego. Na sygnał zawodnika wznawiającego grę linia zawodników szarżuje z rozbiegu. Gdy się zbliżą, zawodnik wznawia grę kopem z powietrza i podaje do jednego z zawodników nadbiegających.

Aut /Touch/: Obszar wzdłuż pola gry zawierający linie autowe i obszar poza nimi.

Aut pola punktowego /Touch-in-goal/: Obszar wzdłuż pola punktowego zawierający linie autowe pola punktowego i obszar poza nimi.

B

Bezpośrednia bliskość /Near/: w obrębie 1 metra.

Bielizna /Underwear/: bielizna przykrywająca ciało od pasa w dół, posiadająca krótkie nogawki lub ich brak, a kończąca się powyżej kolan. Noszona bezpośrednio na ciele lub pod ubiorem, nie połączona z szortami ani koszulką.

Boisko /Playing area/: Pole gry plus pola punktowe. Linie autowe, linie autowe pola punktowego oraz linie końcowe pola punktowego nie są częścią boiska.

C

Chwyt z powietrza /Directly caught/: bezpośredni chwyt piłki po kopie (piłka nie dotknęła wcześniej gracza ani ziemi).

Czas faktyczny /Actual Time/: Upryływający czas gry (patrz Czas gry).

Czas gry /Playing Time/: Czas gry z wykluczeniem przerw (czasu straconego) zdefiniowanych w przepisie 5 – czas trwania meczu.

Czerwona kartka /Red Card/: Czerwona kartka pokazana zawodnikowi przez sędziego permanentnie wyklucza zawodnika z gry.

D

Do przodu /Forward/: W kierunku linii końcowej pola punktowego przeciwnika.

Drużyna /Team/: Grupa graczy, zazwyczaj piętnastu, którzy rozpoczynają mecz plus gracze rezerwowi.

Drużyna atakująca /Attacking Team/: Przeciwnicy drużyny broniącej, na której to połowie boiska toczy się gra.

Drużyna broniąca /Defending Team/: Drużyna na połowie, której toczy się gra.

G

Gol /Goal/: Zawodnik zdobywa gola poprzez kopnięcie piłki nad poprzeczką i pomiędzy słupami bramki przeciwnika wykonane z pola gry kopem z miejsca lub kopem z kozła.

Gra faul /Foul Play/: Wszystko, co zrobi gracz w obrębie terenu gry, co jest sprzeczne z Przepisem 9 zarządzającym obstrukcją, grą nie fair, powtarzalnymi przewinieniami, grą niebezpieczną oraz zachowaniem niegodnym.

Gra otwarta /Open play/: Okres gry po rozpoczęciu, wznowieniu gry, rzucie wolnym, rzucie karnym lub inną fazą gry i przed kolejnym stałym fragmentem, lub okres między kolejnymi stałymi fragmentami z wyłączeniem sytuacji gdy piłka jest martwa.

K

Kapitan /Captain/: Kapitan to zawodnik wyznaczony przez drużynę do jej reprezentowania. Tylko Kapitan jest upoważniony do konsultacji z sędzią w czasie meczu, jak również osobiście odpowiedzialny za wybór sposobu rozegrania sytuacji meczowych, w których taka decyzja jest wymagana.

Kop piłki /Kick/: Zawodnik wykonuje kop piłki w momencie, gdy celowo uderza piłkę częścią nogi lub stopy z wyłączeniem pięty, poczynając od palców stopy do kolana, ale z wyłączeniem kolana. Kop powinien przesunąć piłkę na widoczną odległość od dłoni lub spowodować widoczne jej przesunięcie na ziemi.

Kop piłki z ziemi /Place-kick/: Piłka zostaje kopnięta po uprzednim jej ustawieniu na ziemi (lub na certyfikowanej podstawie).

Kop rozpoczynający /Kick-Off/: Sposób rozpoczęcia każdej z połów meczu oraz każdej części dogrywki kopem z kozła (drop gol).

Kop wznowiający grę /Restart kick/: Sposób wznowienia gry kopem z kozła (drop gol) po zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.

Kop z kozła (drop gol) /Drop-kick/: Piłka celowo zostaje wypuszczona z ręki lub z rąk na ziemię i zostaje kopnięta po pierwszym odbiciu od podłoża.

Kop z powietrza (z ręki) /Punt/: Zawodnik celowo upuszcza piłkę i kopie ją zanim dotknie ziemi.

Korzyść /Advantage/: Oczywista i realna korzyść terytorialna lub taktyczna powstająca po przewinieniu przeciwnika.

Koszulka /Jersey/: Koszulka noszona na górnej części ciała, nie połączona z szortami ani z bielizną.

L

Latający klin /Flying wedge/: jest to typ ataku, który jest wykorzystywany, kiedy rzut karny lub wolny zostaje przyznany drużynie będącej w ataku w pobliżu pola punktowego przeciwnika. Zawodnik zagrywa piłkę i inicjuje atak w kierunku pola punktowego rywala, lub podaje do partnera, który atakuje w kierunku pola punktowego przeciwnika. Zaraz po rozpoczęciu, do atakującego zawodnika z obu stron dowiązują się partnerzy tworząc formację w kształcie klina. Często bywa tak, że jeden lub więcej dowiązujących się partnerów znajduje się przed zawodnikiem z piłką

Linia bramkowa /Goal-Line/: Linia znajdująca się na obu końcach pola gry (nie będąca jego częścią).

Linia końcowa pola punktowego /Dead Ball Line/: Linia na końcu boiska, nie będąca jego integralną częścią.

Linia przechodząca przez znak lub miejsce wznowienia /Line through the mark or place/: Jeżeli nie wskazano inaczej, linia równoległa do linii autowej.

Linia wrzutu piłki /Line of touch/: Patrz miejsce wrzutu do autu.

Ł

Ławka kar /Sin Bin/: Wyznaczony teren poza boiskiem, w którym przebywać musi czasowo wykluczony zawodnik.

M

Mam (chwyt z powietrza) /Mark/: Sposób na zastopowanie gry i uzyskanie rzutu wolnego poprzez bezpośrednie złapanie piłki po kopie przeciwnika we własnym polu 22 metrów lub na polu punktowym i krzyknienie „mam”.

Martwa piłka /Dead/: Piłka jest martwa gdy sędzia gwizdnie by przerwać grę lub po nieudanym podwyższeniu.

Maul /Maul/: Stały fragment gry podczas którego zawodnik posiadający piłkę oraz co najmniej jeden gracz z każdej z drużyn, będąc na nogach są związani razem.

Miejsce wrzutu do autu /Mark of touch/: Wyimaginowana linia na polu gry tworząca kąt prosty z linią autową przechodzącą przez punkt, z którego piłka jest wrzucana z autu. Linia ta nie może się znajdować bliżej, niż 5 metrów od pola punktowego.

Młyn /Scrum/: Stały fragment gry, zazwyczaj składający się z ośmiu zawodników każdej z drużyn związanych razem w formację.

Młyn symulowany /Uncontested scrum/: Młyn, w którym drużyna wrzucająca piłkę do młyna wchodzi w jej posiadanie bez walki, żadna z drużyn nie może pchać młyna symulowanego.

N

Na nogach /On feet/: Gracz jest na nogach gdy jakakolwiek inna część ciała poza stopami nie znajduje oparcia na ziemi lub na zawodniku będącym na ziemi.

Na ziemi /Off feet/: Gracz jest na ziemi gdy jakakolwiek inna część ciała poza stopami znajduje oparcie na ziemi lub na zawodniku będącym na ziemi.

Niosący piłkę /Ball-carrier/: Zawodnik posiadający piłkę.

O

Obstrukcja /Obstruction/: Gdy gracz próbujący zagrać jest nielegalnie zastopowany i uniemożliwia mu to podjęcie gry.

Odbierający /Receiver/: Zawodnik odbierający piłkę podaną lub rzuconą do tyłu z ustawienia autowego.

Odparcie ataku (tzw. „blacha”) /Hand-off/: Dozwolona akcja wykonana przez zawodnika niosącego piłkę, polegająca na odparciu ataku przeciwnika przy użyciu dłoni.

Organizator spotkania /Match Organizer/: Organizacja odpowiedzialna za spotkanie. Może być to World Rugby, Związek, grupa Związków lub inna organizacja mająca rekomendację Związku lub World Rugby.

Osoby oficjalne /Match officials/: Osoby kontrolujące przebieg meczu, zazwyczaj jest to sędzia oraz dwóch asystentów lub sędziów liniowych ale także może być to sędzia techniczny (TMO) a w siódmkach dwóch sędziów pola punktowego.

Najbardziej wysunięty punkt /Hindmost /: Punkt zawodnika najbliższy własnej linii bramkowej.

P

Partner /Team-mate/: Inny zawodnik tej samej drużyny.

Piłka zagrana /Played/: Piłka jest zagrana, jeśli została celowo dotknięta przez zawodnika.

Płaszczyzna autu /Plane of touch/: Pionowa przestrzeń wznosząca się bezpośrednio nad linią autu lub linią autową pola punktowego.

Podanie /Pass/: Zawodnik rzuca lub przekazuje piłkę drugiemu zawodnikowi.

Podanie do przodu /Throw forward/: Gdy zawodnik rzuca lub podaje piłkę do przodu, to znaczy jeżeli ramiona zawodnika podającego piłkę poruszają się do przodu.

Podstawka /Kicking tee/: Każde urządzenie zatwierdzone przez organizatora rozgrywek, służące do podtrzymania piłki w trakcie wykonywania kopu na bramkę.

Pole Gry /Field of Play/: Obszar pomiędzy liniami bramkowymi i liniami autowymi. Linie te nie są częścią pola gry.

Pole punktowe /In-goal/: Obszar pomiędzy linią bramkową, linią końcową pola punktowego oraz liniami autowymi pola punktowego. Zawiera linię bramkową ale nie linię końcową pola punktowego ani linie autowe pola punktowego. Słupy oraz otaczające je ochroniacze znajdują się na polu punktowym.

Posiadanie piłki /Possession/: Ma miejsce, jeśli zawodnik lub drużyna kontroluje posiadanie piłki lub stara się uzyskać nad nią kontrolę.

Pozycja - spoza, z tyłu lub z przodu /Beyond or behind or in front of a position/: Oznacza „obiema stopami” (nogami) chyba, że kontekst nie pozwala na taką interpretację.

Przerwa /Half Time/: Przerwa między dwiema połowami gry.

Przód /Knock-On/: sytuacja, w której zawodnik traci panowanie nad piłką, a ta wypada do przodu, lub gdy zawodnik odbija do przodu piłkę ręką, ramieniem, lub gdy piłka odbija się do przodu od ręki lub ramienia zawodnika i dotyka ziemi lub innego zawodnika, zanim zawodnik, który ją odbił złapie ją ponownie.

Przyłożenie karne /Penalty Try/: Przyznawane, gdy w opinii sędziego, zagranie faul zawodnika drużyny przeciwnej uniemożliwiło prawdopodobne zdobycie przyłożenia punktowego (lub zdobycie przyłożenia punktowego w bardziej korzystnym miejscu).

R

Rana krwawiąca /Blood injury/: Niekontrolowane, aktywne krwawienie.

Ruck /Ruck/: Stały fragment gry podczas którego jeden lub więcej zawodników z każdej z drużyn, będąc na nogach i w kontakcie fizycznym, zamykają obszar nad piłką będącą na ziemi.

Rucking /Rucking/: Zgodna z przepisami próba wejścia w posiadanie piłki lub utrzymania jej posiadania w rucku przy pomocy stóp.

Rzut karny /Penalty /: przyznany przeciwko drużynie która popełniła poważne przewinienie.

Rzut wolny /Free Kick/: Przyznany przeciwko drużynie, która popełniła przewinienie lub po chwycie „mam”.

S

Sankcja /Sanction/: Sposób wznowienia gry po przewinieniu lub zatrzymaniu gry.

Spalony /Offside/: przewinienie wynikające z pozycji gracza, oznacza, że zawodnik będący na pozycji spalonej nie może brać udziału w grze, w przeciwnym razie podlega sankcjom.

Spodenki /Shorts/: Spodenki zaczynające się w pasie a kończące się powyżej kolan, posiadające elastyczny sznurek bądź tasiemkę ściągającą, nie połączone z koszulką ani bielizną.

Stały fragment /Phase of play/: Młyn, aut, ruck lub maul.

Strefa młyna /Scrum zone/: Obszar na boisku w którym może zostać rozegrany młyn.

Szarża /Tackle/: Ma miejsce, gdy zawodnik niosący piłkę będąc trzymany przez przeciwnika, zostaje sprowadzony na ziemię.

Szarża wyprostowanym ramieniem /Stiff-arm tackle/: Niezgodna z przepisami szarża, w trakcie której zawodnik uderza niosącego piłkę wyprostowanym ramieniem.

Szarżowany zawodnik /Tackled player/: zawodnik posiadający piłkę który jest trzymany i sprowadzony na ziemię przez szarżującego lub szarżujących.

Szarżujący /Tackler/: Zawodnik drużyny przeciwnej który trzyma szarżowanego zawodnika i schodzi do ziemi.

Szybki wrzut /Quick throw/: Wrzut z autu wykonany zanim została uformowana formacja autowa. Piłka wrzucana jest przez drużyną, która wrzucałaby piłkę do ustawienia autowego.

T

Teren zawodów /The ground/: Całkowity obszar na którym rozgrywane są zawody.

Teren gry /Playing enclosure/: Boisko plus wolna przestrzeń dookoła niego.

Trzymać piłkę /Holding the ball/: Być w posiadaniu piłki trzymając ją w ręce lub rękach lub ramieniem lub w ramionach.

U

Ubiór zawodnika /Players' clothing/: całkowity ubiór zawodnika, aby był zgodny z przepisami, musi być zgodny z Regulacją 12 World Rugby.

Ustawiający piłkę /Placer/: To zawodnik trzymający piłkę na ziemi w sposób umożliwiający jej kopnięcie przez partnera.

Ustawienie autowe /Lineout/: Jest stałym fragmentem gry składającym się z co najmniej dwóch zawodników każdej z drużyn oczekujących na wrzut piłki do autu.

W

W boisku /Infield/: w obszarze boiska, z dala od linii autowych.

Wiązanie /Binding/: Trwałe związanie się z innym zawodnikiem w obszarze między barkiem i biodrem, całą ręką od dłoni do barku.

Wykluczenie czasowe /Temporarily Suspended/: Wykluczony z gry na określony czas, zazwyczaj na 10 minut.

Wykluczenie definitywne /Sent off/: Zawodnik otrzymuje czerwoną kartkę i jest definitywnie wykluczony z gry.

Z

Zawodnik na ziemi /Player grounded/: Patrz „na ziemi”.

Zawodnik tej samej drużyny /Team-mate/: Kolejny zawodnik tej samej drużyny.

Zawodnicy uczestniczący w ustawieniu autowym /Participating players at the lineout/: Są to zawodnicy ustawienia autowego, odbierający każdej z drużyn (jeżeli są obecni), zawodnik wrzucający piłkę do autu i jego bezpośredni oponent.

Zawodnicy ustawienia autowego /Lineout players/: Gracze w każdej linii ustawienia autowego.

Rezerwowi /Replacement/: Zawodnik, który zastępuje zawodnika tej samej drużyny z powodu kontuzji lub ze względów taktycznych.

Związek (Federacja) /Union/: Organ zaaprobowany przez World Rugby, odpowiedzialny za organizację i rozgrywanie meczy na danym obszarze geograficznym.

Ż

Żółta kartka /Yellow Card/: Kartka pokazana zawodnikowi przez sędziego, sygnalizująca, że został upomniany i czasowo wykluczony z gry.

Wstęp

Gra, która została zapoczątkowana, jako prosta rozrywka, ewoluowała do globalnego sportu, wokół którego rozbudowano obszerną infrastrukturę, struktury administracyjne oraz wprowadzono złożone strategie rozwoju. Rugby ma wiele cech, dzięki którym przyciąga do siebie i budzi entuzjazm wielu ludzi na całym świecie.

Poza samą grą i płynącym z niej dodatkowym wsparciem, rugby obejmuje szereg dodatkowych socjalnych i emocjonalnych obszarów, takich jak odwaga, lojalność, współzawodnictwo, dyscyplina oraz zespołowość. Przedstawiany statut gry prezentuje zasady, według których powinny być rozgrywane zawody. Celem nadrzędnym jest zapewnienie unikalnego charakteru Rugby na boisku i poza nim.

Statut zawiera podstawowe założenia w odniesieniu do gry w Rugby, trenowania oraz tworzenia i stosowania Przepisów Gry. Mamy nadzieję, że Statut, będący ważnym uzupełnieniem Przepisów Gry, ustali pewne standardy dla wszystkich związanych z Rugby, na każdym poziomie rozgrywek.

Zasady gry

Myśl przewodnia

Legenda Williama Webba Ellisa, który w trakcie meczu piłki nożnej rozgrywanym w miasteczku Rugby w 1823 roku, jako pierwszy chwycił piłkę pod pachę i z nią pobiegł, przetrwała niezliczone ataki teorii rewizjonistycznych. Akt uduchowionego buntu wydaje się właściwymi podwalinami gry w rugby.

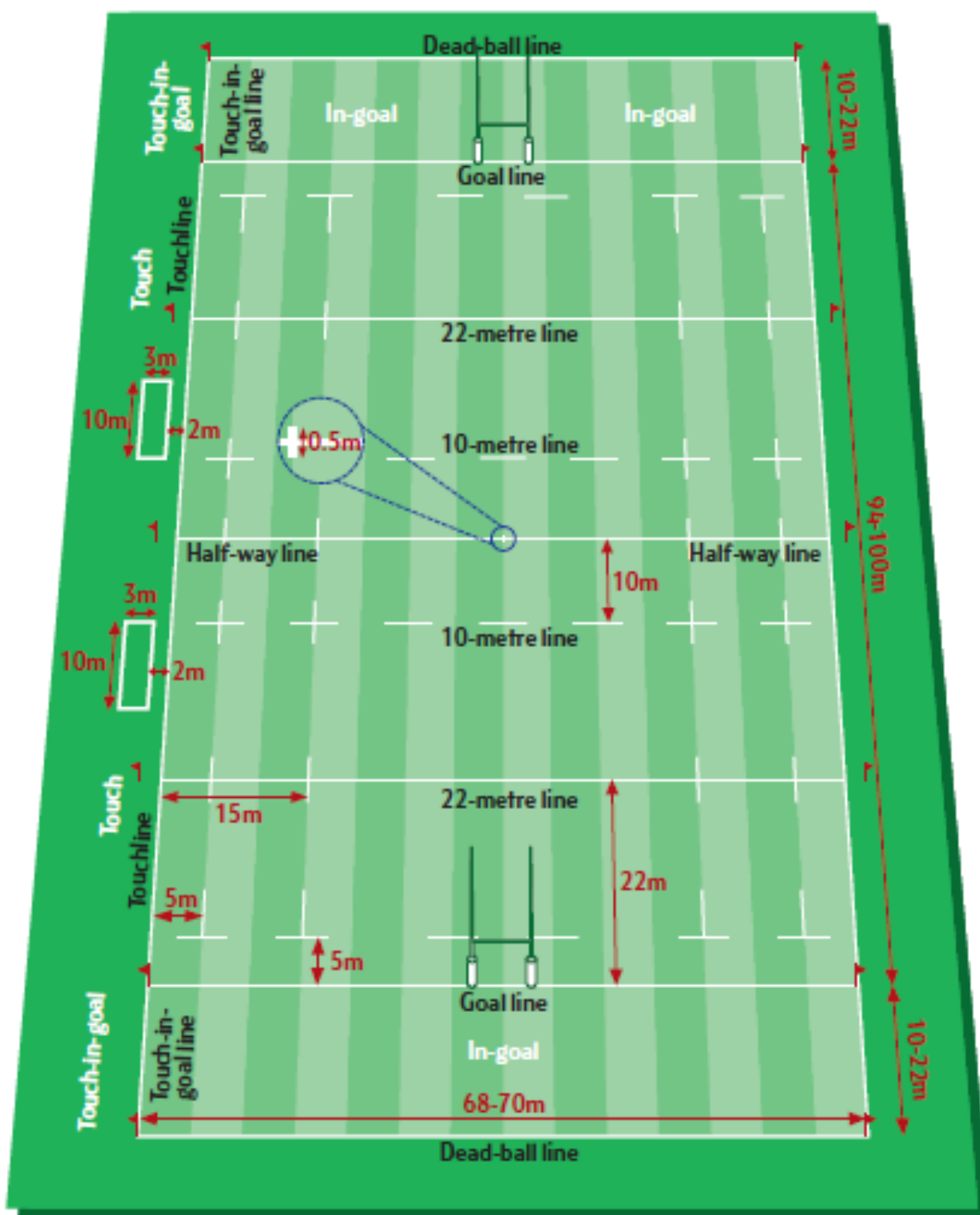
Na pierwszy rzut oka trudno jest wskazać podstawowe zasady gry, które dla zwykłego obserwatora, wydają się być pełne sprzeczności. Na przykład całkowicie dopuszczalne jest wywieranie znacznej presji fizycznej na przeciwniku w celu uzyskania posiadania piłki, ale niedopuszczalne jest umyślne lub złośliwe działanie w celu zadawania obrażeń rywalowi.

Kodeks postępowania wskazuje granice, w których muszą poruszać się zarówno zawodnicy jak i sędziowie. Zawiera on wyznaczniki dyscypliny i kontroli, zarówno indywidualnej, jak i zespołowej.

Duch gry

Pozytywny wizerunek rugby jest utrzymany dzięki rozgrywaniu meczów zgodnie z literą i duchem Przepisów Gry. Odpowiedzialność za to nie leży po stronie jednej osoby – ale obejmuje całość środowiska: trenerów, kapitanów, zawodników oraz sędziów.

PRZEPIS 1: TEREN ZAWODÓW

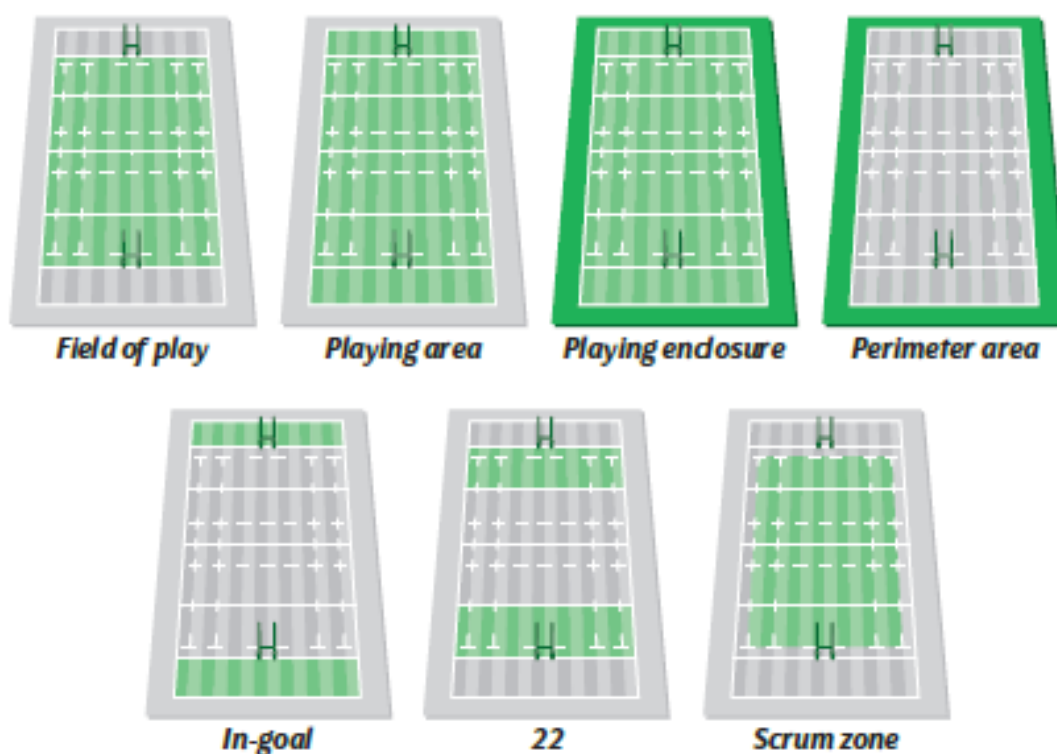


PRZEPIS 1: TEREN ZAWODÓW

1. Powierzchnia przez cały czas musi być bezpieczna dla grających.
2. Dopuszczalne typy nawierzchni to trawa, piasek, glina, śnieg lub sztuczna trawa (spełniająca normy określone przez World Rugby w Regulacji 22).
3. Dopuszczalne wymiary boiska.

Wymiary	Długość pola gry	Długość pola punktowego	Szerokość
Maksymalne (metry)	100	22	70
Minimalne (metry)	94	6	68

- a. Boisko ma kształt prostokątny
- b. Jakiegokolwiek odstępstwa od trzech wyżej wymienionych wymiarów muszą być zaakceptowane przez odpowiednie Związki lub dla meczy międzypaństwowych - przez World Rugby.
- c. Jeżeli długość pola gry jest mniejsza niż 100 metrów, odległość między liniami 10 metrów i 22 metrów musi być adekwatnie zredukowana.
- d. Jeżeli szerokość boiska jest mniejsza niż 70 metrów, odległość między liniami 15 metrów jest adekwatnie zredukowana.
- e. Wolna przestrzeń dookoła boiska nie powinna być mniejsza niż 5 m, jeżeli jest to możliwe.



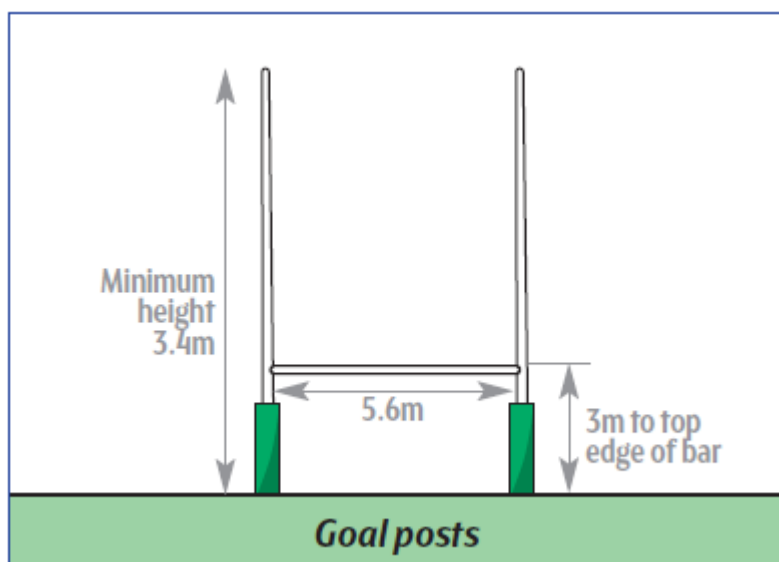
PRZEPIS 1: TEREN ZAWODÓW

LINIE

4. Linie ciągłe są przedstawione na diagramie i znajdują się na:
 - a) liniach końcowych pola punktowego oraz liniach autowych pola punktowego,
 - b) liniach bramkowych,
 - c) liniach 22 metrów,
 - d) linii środkowej,
 - e) liniach autowych.
5. Linie przerywane są przedstawione na diagramie i każda z nich ma 5 metrów długości. Umiejscowione są:
 - a) równoległe i 5 metrów od każdej linii autowej,
 - b) równoległe i 15 metrów od każdej linii autowej,
 - c) równoległe i 10 metrów od obu stron linii środkowej,
 - d) równoległe i 5 metrów od każdej z linii bramkowych.
6. Jest jedna linia długości 0,5 m przecinająca centralny punkt linii środkowej boiska.

SŁUPY I POPRZECZKA

7. Gdy ochraniacze są przytwierdzone do słupów, wówczas odległość pomiędzy zewnętrzną krawędzią ochraniacza a linią punktową nie może przekraczać 0,3 metra.



PRZEPIS 1: TEREN ZAWODÓW

CHORĄGIEWKI

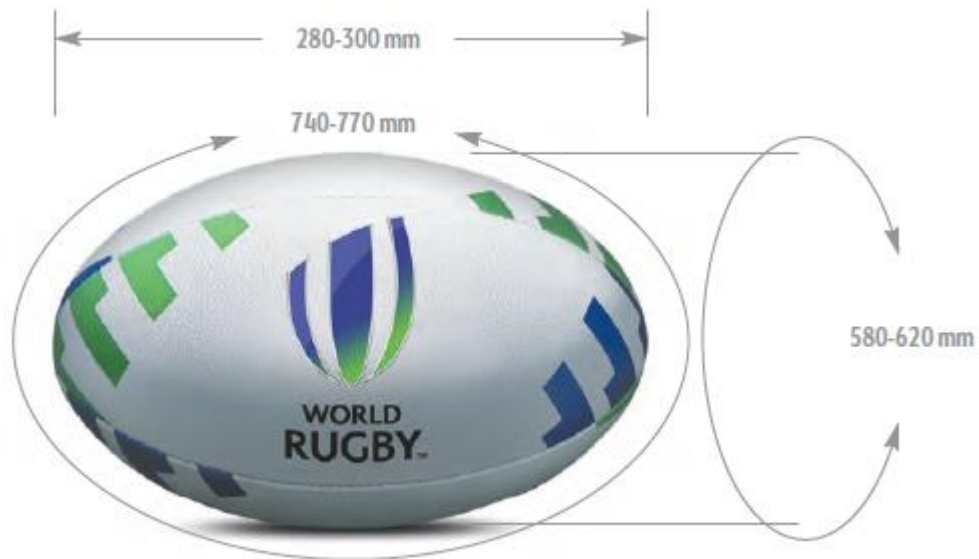
8. Na terenie gry znajduje się 14 chorągiewek o wysokości minimum 1,2 metra.
9. Chorągiewka znajduje się na każdym przecięciu linii autowych pola punktowego z linią bramkową oraz na każdym przecięciu linii autowych pola punktowego z linią końcową pola punktowego (w sumie 8 chorągiewek).
10. Chorągiewka jest umiejscowiona na wysokości linii 22 metrów oraz linii środkowej po obu stronach boiska, w odległości 2 metrów od linii autowej i w obrębie terenu gry (w sumie 6

REKLAMACJE DOTYCZĄCE BOISKA

- chorągiewek).
11. Reklamacje dotyczące boiska lub jego oznakowania muszą zostać zakomunikowane sędziemu przed rozpoczęciem spotkania.
 12. Sędzia powinien znaleźć rozwiązanie, lecz w żadnym wypadku nie powinien rozpocząć spotkania, jeśli jakkolwiek część boiska byłaby uznana za niebezpieczną.

PRZEPIS 2: PIŁKA

1. Piłka ma kształt owalny, jest złożona z 4 części.
2. Wymiary piłki przedstawione zostały poniżej:



3. Piłka waży 410 – 460 gram.
4. Mniejsze piłki mogą zostać użyte w meczach rozgrywanych pomiędzy młodymi graczami.
5. Piłka wykonana jest ze skóry lub odpowiedniego tworzywa syntetycznego. Może posiadać wykończenie mające na celu uzyskanie odporności na wodę i ułatwienie chwytu.
6. Ciśnienie na początku gry powinno wynosić odpowiednio: 65,71 – 68,75 kilopascali lub 0,67 – 0,70 kg na cm², lub 9,5 – 10,0 funta na cal kwadratowy.
7. W trakcie meczu mogą być dostępne zapasowe piłki.

LICZBA ZAWODNIKÓW

1. Drużyna nie może liczyć więcej niż 15 zawodników na polu gry w trakcie spotkania.
2. Organizator zawodów może zezwolić na rozgrywanie spotkań, w których drużyny składają się z mniejszej ilości zawodników niż 15.
3. Drużyna może złożyć reklamację do sędziego odnośnie ilości zawodników w drużynie przeciwnej. Jeśli drużyna ma zbyt dużą ilość zawodników na boisku, sędzia nakazuje kapitanowi zmniejszenie ilości zawodników do wymaganej liczby. Wynik spotkania po złożeniu reklamacji nie ulega zmianie. **Sankcja: rzut karny.**
4. W meczach międzypaństwowych, Związek może nominować maksymalnie 8 zmian.
5. W pozostałych meczach organizator decyduje o maksymalnej ilości zmian, maksymalnie do 8.
6. Zmiana może być przeprowadzona jedynie w momencie, kiedy piłka jest martwa i gdy zgodę na nią wyrazi sędzia.
7. Jeśli zawodnik powraca do gry lub pojawia się w grze zawodnik rezerwowi bez zgody sędziego, a sędzia uzna, że zawodnik zrobił to, aby uzyskać przewagę, wówczas sędzia karze tego zawodnika za zachowanie niesportowe. **Sankcja: rzut karny.**
8. Poniższa tabela określa minimalną ilość zawodników mogących grać w pierwszej linii młyna, oraz ilość zawodników rezerwowych w odniesieniu do różnej ilości zawodników zgłoszonych do meczu. Organizator meczu może, biorąc pod uwagę dobro zawodników, zmienić minimalną ilość zawodników pierwszej linii młyna w drużynie oraz wymaganą ilość zawodników rezerwowych dla zdefiniowanych poziomów rozgrywkowych.

Liczba zawodników	Minimalna liczba graczy pierwszej linii młyna	Musi posiadać zmiennika przy pierwszej konieczności zmiany
15 lub mniej	3	-
16, 17 lub 18	4	Filar lub młynarz
19, 20, 21 lub 22	5	Zarówno filar i młynarz
23	6	Filar „głowa wolna”, filar „głowa związana” i młynarz

9. Gdy organizator meczu ustalił liczbę zawodników w drużynie jako 23, a drużyna może nominować jedynie dwóch graczy pierwszej linii młyna jako rezerwowych, wówczas drużyna ta może nominować do gry 22 zawodników.
10. Przed meczem, każda z drużyn musi poinformować odpowiednią osobę oficjalną o graczach pierwszej linii młyna oraz możliwych zmiennikach w obrębie pierwszej linii a także o pozycjach na których mogą występować. Jedynie ci gracze, na dedykowanych pozycjach, mogą grać w pierwszej linii młyna w trakcie rozgrywania młynów dyktowanych.
11. Zmiennik gracza pierwszej linii młyna może zacząć mecz na innej pozycji.
12. Odpowiedzialność za odpowiednie wytrenowanie i doświadczenie wszystkich zawodników nominowanych do gry w pierwszej linii młyna ponosi drużyna.

MŁYNY SYMULOWANE

13. Rozgrywanie młynów symulowanych jest zarządzane w przypadku, gdy jedna z drużyn nie jest w stanie wprowadzić na boisko zawodników przygotowanych do gry w pierwszej linii lub gdy sędzia to zarządzi.
14. Organizator meczu może określić warunki na podstawie których gra może zostać rozpoczęta z młynami symulowanymi.
15. Młyny symulowane zarządzane z powodu upomnienia czasowego, upomnienia definitywnego lub kontuzji muszą być rozgrywane po 8 graczy w każdej drużynie.
16. W sytuacji gdy zawodnik pierwszej linii młyna opuszcza boisko, czy to ze względu na uraz czy w wyniku upomnienia czasowego lub definitywnego, sędzia pyta, czy drużyna może kontynuować mecz z młynami pchanymi. Jeżeli sędzia zostaje poinformowany, że drużyna nie będzie w stanie pchać w młynach, wówczas zarządza młyny symulowane. Jeżeli zawodnik pierwszej linii wróci na boisko lub wejdzie na nie inny zawodnik pierwszej linii, wówczas należy powrócić do pchania w młynach.
17. Gdy drużyna posiada 23 zawodników w składzie lub wedle uznania organizatora meczu, gracza, którego zejście spowodowało zarządzenie przez sędziego rozgrywania młynów symulowanych, nie może być zmieniony.
18. Jedynie w przypadku, gdy nie jest dostępny do zmiany zawodnik pierwszej linii młyna, jakkolwiek inny zawodnik może zagrać w pierwszej linii młyna.
19. Jeśli zawodnik pierwszej linii młyna zostaje wykluczony czasowo, a drużyna nie może kontynuować pchania w młynach z zawodnikami znajdującymi się na boisku, wówczas drużyna wyznacza innego zawodnika do opuszczenia boiska aby umożliwić wejście na boisko gracza pierwszej linii młyna dostępnego do zmiany. Nominowany zawodnik nie może powrócić do momentu upłynięcia czasu wykluczenia lub być traktowany jako zmiennik.
20. Jeśli zawodnik pierwszej linii młyna zostaje wykluczony definitywnie, a drużyna nie może kontynuować pchania w młynach z zawodnikami znajdującymi się na boisku, wówczas drużyna wyznacza innego zawodnika do opuszczenia boiska aby umożliwić wejście na boisko gracza pierwszej linii młyna dostępnego do zmiany. Nominowany zawodnik może być traktowany jako zmiennik.

ZMIANA DEFINITYWNA

21. Zawodnik może zostać zmieniony, jeżeli zostanie kontuzjowany. Kontuzjowany zawodnik nie może powrócić na boisko.

PRZEPIS 3: DRUŻYNA

22. Zawodnik jest uznawany za kontuzjowanego jeżeli:
- Na poziomie międzynarodowym w oparciu o opinię lekarza zawodów, że kontynuowanie gry przez zawodnika jest niewskazane.
 - W pozostałych meczach, w których organizator zawodów udzielił wyraźnej zgody w oparciu o opinię odpowiednio wyszkolonej medycznie osoby, że kontynuowanie gry przez zawodnika jest niewskazane. Jeżeli taka osoba nie jest obecna, o zmianie decyduje sędzia.
 - Sędzia zadecyduje (z lub bez porady medycznej), że kontynuowanie gry przez zawodnika jest niewskazane. Sędzia nakazuje takiemu zawodnikowi opuszczenie placu gry.
23. Sędzia może także nakazać zawodnikowi opuszczenie placu gry w celu przeprowadzenia badania medycznego.

ZMIANA DEFINITYWNA – ROZPOZNAJ I USUŃ

24. Jeżeli w którymkolwiek momencie meczu, gracz doznaje lub jest podejrzenie wstrząśnienia mózgu, wówczas ten zawodnik musi być natychmiast i definitywnie usunięty z boiska. Określane jest to terminem „Rozpoznaj i Usuń”.

ZMIANA CZASOWA – RANA KRWAWIĄCA

25. Jeśli zawodnik opuszcza pole gry w celu zatamowania krwawienia i/lub opatrzenia otwartej rany może zostać czasowo zastąpiony. Kontuzjowany zawodnik musi powrócić do gry natychmiast po opatrzeniu rany. Jeśli w ciągu 15 minut (czasu faktycznego) od opuszczenia boiska nie powróci na pole gry, to jego zastępstwo staje się definitywne, a on sam nie może już powrócić na boisko.
26. W trakcie zawodów międzynarodowych, wyznaczony na mecz Doktor powinien zdecydować czy rana krwawiąca wymaga dokonania zastępstwa czasowego.

ZMIANA CZASOWA – DIAGNOZA URAZU GŁOWY

27. W meczach seniorskich elity, wcześniej zatwierdzonych przez World Rugby (na podstawie punktu 10.1.4 i 10.1.5) stosuje się procedurę „Diagnozy Urazów Głowy”, zawodnik, który wymaga przeprowadzenia takiej procedury:
- musi opuścić pole gry; i
 - powinien być zastąpiony czasowo (nawet, jeżeli wszyscy zawodnicy rezerwowi zostali wcześniej zmienieni). Jeśli w ciągu 10 minut (czasu faktycznego) od opuszczenia boiska gracz nie powróci na pole gry, to jego zastępstwo staje się definitywne, a on sam nie może już powrócić na boisko.

ZMIANA CZASOWA – WSZYSTKIE

28. Zawodnik zastępujący czasowo może być sam zastąpiony czasowo (nawet, jeżeli wszyscy zawodnicy rezerwowi zostali wcześniej zmienieni).
29. Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostanie kontuzjowany, może być zmieniony.

PRZEPIS 3: DRUŻYNA

30. Jeśli zawodnik, który zastępuje czasowo zostaje wykluczony definitywnie, to zawodnik, którego zastępował nie może wrócić na plac gry. Wyjątkiem jest przepis 3.18 lub 3.19 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.
31. Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na pole gry do czasu zakończenia nałożonej kary. Wyjątkiem jest przepis 3.18 lub 3.19 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.
32. Jeżeli czas przeznaczony na zastępstwo czasowe upłynie podczas przerwy, wówczas zastępstwo staje się definitywne, chyba, że zawodnik kontuzjowany powróci na boisko niezwłocznie na początku drugiej połowy meczu.

ZMIENIONY TAKTYCZNIE ZAWODNIK POWRACAJĄCY DO GRY

33. Gdy zawodnik został zmieniony taktycznie, to może powrócić na boisko tylko, aby zastąpić:
 - a) kontuzjowanego gracza pierwszej linii,
 - b) gracza z raną krwawiącą,
 - c) gracza, wymagającego przeprowadzenia procedury „Diagnozy Urazu Głowy”,
 - d) gracza, który został kontuzjowany w wyniku gry faul (zdarzenie zweryfikowane przez Osobę Oficjalną),
 - e) gracza nominowanego zgodnie z przepisem 3.18 lub 3.19.

ZMIANY POWROTNE

34. Organizator meczu może wprowadzić zmiany powrotne na określonych poziomach rozgrywek. Liczba zmian nie może przekroczyć 12. Przepisy odnoszące się do zmian powrotnych leżą w jurysdykcji organizatora meczu.

PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Wszystkie elementy ubioru zawodników muszą być zgodne z World Rugby Regulation 12.
2. Zawodnik nosi koszulkę, spodenki, bieliznę, skarpety i buty. Rękaw koszulki musi przykrywać co najmniej połowę odległości między barkiem a łokciem.
3. Dozwolone są dodatkowe elementy ubioru, należą do nich:
 - a) Dające się wyprać ochraniacze wykonane z elastycznych lub ściśliwych materiałów.
 - b) Ochraniacze na piszczele (nagolenniki).
 - c) Noszone pod getrami ochraniacze na stawy skokowe, pod warunkiem, że nie zachodzą wyżej niż do 1/3 wysokości piszczeli oraz, jeśli są usztywnione, muszą być wykonane z materiału innego niż metal.
 - d) Rękawiczki typu „mitenki” (bezpalcowe).
 - e) Ochraniacze na barki.
 - f) Ochraniacz na szczękę lub ochraniacz na zęby.
 - g) Ochraniacz na głowę (kask).
 - h) Bandaże, opaski uciskowe, tapy lub inne podobne materiały.
 - i) Gogle (światowe przepisy próbne).
 - j) Kołki w butach, włączając odlewane gumowe korki, na podeszwach butów.
4. Dodatkowo, kobiety mogą ubierać:
 - a) Ochraniacze klatki piersiowej.
 - b) Bawełniane długie getry, z pojedynczym szwem po wewnętrznej stronie nogawki, pod spodenkami i getrami.
 - c) Chusty na głowę, pod warunkiem że nie stanowią zagrożenia dla bezpieczeństwa noszącej i innych zawodniczek.
5. Niedozwolone elementy ubioru:
 - a) Elementy ubioru zabrudzone krwią.
 - b) Ostre lub szorstkie.
 - c) Sprzęt sportowy zawierający sprzączki, zatrzaski, klamry, pierścienie, napy, zamki błyskawiczne, spinki, lub inne twarde materiały niewymienione w niniejszych przepisach.
 - d) Biżuteria.
 - e) Rękawice.
 - f) Spodenki zawierające wszyte ochraniacze.
 - g) Elementy ubioru dozwolone przepisami, ale które w opinii sędziego stanowią ryzyko spowodowania kontuzji.
 - h) Urządzenia komunikacyjne.

PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW

6. Sędzia w każdym momencie, może zdecydować, że dany element ubioru zawodnika może być niebezpieczny lub być niezgodny z przepisami. W takim przypadku sędzia musi nakazać zawodnikowi usunięcie tych elementów ubioru. Zawodnik nie może powrócić do gry do momentu usunięcia elementów niebezpiecznych.
7. Jeśli w trakcie przedmeczowej weryfikacji ubioru, osoba oficjalna zwróci zawodnikowi uwagę, na element stroju niezgodny z przepisami, a mimo tego faktu zawodnik wejdzie na boisko w stroju niezgodnym z przepisami to zostaje on wykluczony definitywnie z gry za niesubordynację.
Sankcja: rzut karny.
8. Sędzia nie może pozwolić zawodnikowi na opuszczenie pola gry celem zamiany elementu ubioru chyba, że jest on zabrudzony krwią.

Dodatkowe informacje odnośnie ubioru zawodnika znajdują się na stronie <http://www.irbplayerwelfare.com/reg12>.

1. Spotkanie trwa nie dłużej niż 80 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 40 minut plus czas stracony) chyba, że organizator meczu przewidział rozegranie dogrywki w przypadku wyniku remisowego w meczu eliminacyjnym.
2. Przerwa trwa nie dłużej niż 15 minut, zgodnie z decyzją organizatora meczu. W tym czasie drużyny oraz osoby oficjalne mogą opuścić teren gry.
3. W meczach nie będących rozgrywkami międzynarodowymi, organizator może zdecydować o skróceniu długości czasu gry. Jeżeli organizator nie zdecyduje o tym, drużyny ustalają między sobą czas trwania spotkania. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia ustala to sędzia główny.
4. Sędzia główny mierzy czas gry spotkania, może to jednak zlecić jednemu lub obu sędziom asystentom i/lub kontrolerowi czasu: w tej sytuacji sędzia główny sygnalizuje im zatrzymanie czasu. Gdy brak jest kontrolera czasu, a sędzia główny nie jest pewny, co do pomiaru czasu to konsultuje się sędzią/sędziami asystentami. Może zasięgnąć informacji u osób trzecich, jedynie w sytuacji, gdy sędziowie asystenci nie są w stanie pomóc.
5. Sędzia może przerwać grę i dać czas w przypadku:
 - a) Kontuzji jednego z zawodników – nie dłużej niż 1 minutę. Jeżeli zawodnik jest poważnie kontuzjowany, sędzia może dać więcej niż 1 minutę na zniesienie zawodnika z pola gry.
 - b) Konsultacji z osobami oficjalnymi.
6. Gdy piłka jest martwa, sędzia może dać czas na:
 - a) Przeprowadzenie zmiany zawodników.
 - b) Wymianę lub naprawę ubioru.
 - c) Zawiązanie sznurówek.
 - d) Odzyskanie piłki.
7. Połowa spotkania się kończy 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 powróciła do gry otwartej. Z włączeniem sytuacji w której młyn, aut lub kop wznawiający nie zostały wykonane poprawnie.
 - b) Sędzia dyktuje rzut wolny lub rzut karny.
 - c) Piłka po rzucie karnym zostaje wykopnięta bezpośrednio na aut, bez wcześniejszego jej zagrania lub dotknięcia jej przez innego zawodnika.
 - d) Zostało zdobyte przyłożenie punktowe, w takim przypadku sędzia zezwala na wykonanie podwyższenia.

8. Drużyna, która zdobyła przyłożenie punktowe może wykonać podwyższenie lub z niego zrezygnować:
 - a) Decyzja o rezygnacji z kopu na bramkę musi zostać zakomunikowana sędziemu przez zawodnika zdobywającego przyłożenie punktowe słowami „bez kopu”.
 - b) W przypadku, gdy podwyższenie jest wykonane lub z niego zrezygnowano przed upływem czasu, wówczas sędzia pozwala na wznowienie gry.
 - c) Jeżeli podwyższenie jest wykonywane, pod uwagę brany jest czas w momencie kopu piłki.
9. Gdy warunki pogodowe są szczególnie trudne (upał/nadmierna wilgotność) sędzia może pozwolić na przerwę na podanie napojów. Ta jednogodzinowa przerwa powinna mieć miejsce po zdobyciu punktów lub po wyjściu piłki na aut w pobliżu linii środkowej boiska.
10. Sędzia ma prawo wstrzymać lub zakończyć mecz w każdym momencie jego trwania, jeżeli uzna, że kontynuowanie gry może być niebezpieczne.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

REGUŁA

Każde spotkanie rozgrywane jest pod kontrolą wyznaczonych osób oficjalnych spotkania tj.: sędziego głównego, dwóch sędziów liniowych lub sędziów asystentów. Osobami dodatkowymi wyznaczonymi przez organizatora meczu mogą być np. rezerwowi sędziego główny i/lub sędziego asystent, asystent TMO, kontrolera czasu, lekarza spotkania, lekarzy obu drużyn, niegrających członków obu drużyn oraz osób wyznaczonych do podawania piłek.

Sędziowie asystenci i sędziowie liniowi odpowiedzialni są za sygnalizację autu, autu pola punktowego oraz wyniku kopu na bramkę. Dodatkowo, sędziowie asystenci pomagają sędziemu głównemu, zgodnie z jego wytycznymi, włączając w to zgłaszanie gry faul.

WYZNACZANIE SĘDZIEGO

1. Sędziego wyznacza organizator meczu. W przypadku, gdy nie wyznaczono sędziego, drużyny mogą wspólnie uzgodnić, kto będzie sędziował, a przy braku porozumienia sędziego wyznacza drużyna gospodarzy.
2. Jeżeli sędzia nie jest w stanie dokończyć sędziowania meczu, wybór jego zastępcy dokonywany jest w oparciu o przepisy organizatora rozgrywek. W przypadku ich braku sędzia wyznacza swojego zastępcę. Jeżeli nie jest to możliwe, sędziego wyznacza drużyna gospodarzy.

OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PRZED MECZEM

3. Sędzia organizuje losowanie. Jeden z kapitanów drużyn rzuca monetę a drugi odczytuje rezultat. Zwycięzca wybiera piłkę lub stronę boiska. Gdy zwycięzca wybiera stronę boiska to przeciwnicy muszą rozpocząć mecz lub vice-versa.
4. Osoby oficjalne muszą dokonać inspekcji ubioru oraz kołków w butach zawodników na zgodność z Przepisem 4.

OBOWIĄZKI SĘDZIEGO W TRAKCIE MECZU

5. Na placu gry:
 - a) Sędzia jest jedyną osobą oceniającą zdarzenia i stosującą przepisy podczas meczu. Sędzia musi sprawiedliwie stosować przepisy gry w każdym meczu.
 - b) Sędzia kontroluje czas gry. Aczkolwiek, organizator meczu może wyznaczyć kontorela czasu, który informuje o końcu każdej połowy meczu.
 - c) Sędzia kontroluje wynik meczu.
6. Sędzia zezwala na wejście na teren gry graczy i zmienników, gdy jest to bezpieczne.
7. Sędzia zezwala graczom na opuszczenie terenu gry.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

GWIZDEK

8. Sędzia posiada gwizdek i używa go (gwizdże):
 - a) By zasygnalizować rozpoczęcie i zakończenie każdej połowy meczu.
 - b) Aby zatrzymać grę. Sędzia może zatrzymać grę w każdym momencie.
 - c) Aby zasygnalizować zdobycie punktów lub przyłożenie obronne.
 - d) By udzielić ostrzeżenia lub wykluczyć zawodnika oraz drugi raz gdy przyznany jest rzut karny lub karne przyłożenie.
 - e) Gdy piłka stała się martwa, wyłączając nieudane podwyższenie.
 - f) Gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania.
 - g) Gdy zostaje przyznany rzut karny, rzut wolny lub młyn.
 - h) Gdy kontynuowanie gry byłoby niebezpieczne lub zachodzi prawdopodobieństwo poważnej kontuzji zawodnika.

PIŁKA MARTWA

9. Sędzia uzna piłkę za martwą jeżeli:
 - a) Piłka wyjdzie na aut lub aut pola punktowego.
 - b) Piłka jest przyłożona na polu punktowym.
 - c) Podwyższenie zostało wykonane.
 - d) Nastąpiło przyłożenie punktowe, po udanym kopie z karnego lub z drop gola.
 - e) Piłka lub zawodnik niosący piłkę dotknie linii końcowej pola punktowego lub czegokolwiek poza nią.
 - f) Piłka dotknie czegokolwiek powyżej pola gry.

PIŁKA LUB GRACZ NIOSĄCY PIŁKĘ DOTYKA SĘDZIEGO LUB INNEJ OSOBY

10. Jeżeli piłka lub gracz niosący piłkę dotknie sędziego lub innej osoby nie będącej graczem, a żadna z drużyn nie uzyskuje z tego korzyści to gra jest kontynuowana. Jeżeli któraś z drużyn uzyska korzyść na polu gry, wówczas sędzia dyktuje młyn z prawem wrzutu drużyny, która jako ostatnia grała piłką.
11. Jeżeli piłka lub gracz niosący piłkę dotknie na polu punktowym sędziego lub innej osoby nie będącej graczem, a któraś z drużyn uzyska korzyść:
 - a) Jeżeli piłka jest w posiadaniu drużyny w ataku, sędzia dyktuje przyłożenie punktowe w miejscu, gdzie kontakt miał miejsce.
 - b) Jeżeli piłka jest w posiadaniu drużyny w obronie, sędzia dyktuje przyłożenie obronne w miejscu, gdzie kontakt miał miejsce.
12. Jeżeli piłka na polu punktowym jest dotknięta przez sędziego lub inną osobę nie będącą graczem, sędzia ocenia co mogłoby się zdarzyć i albo uznaje przyłożenie punktowe lub przyłożenie obronne w miejscu, gdzie kontakt miał miejsce.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

KONSULTACJE SĘDZIEGO Z ASYSTENTAMI/SĘDZIAMI LINIOWYMI

13. Sędzia może konsultować się z sędziami asystentami w sprawach dotyczących ich obowiązków, gry faul lub kontroli czasu, może także skonsultować inne aspekty obowiązków sędziowskich.
14. Sędzia może zmienić swoją decyzję po tym jak sędzia asystent lub sędzia liniowy podniesie flagę sygnalizując aut lub aut pola punktowego lub gdy sędzia asystent zasygnalizuje grę faul.

SĘDZIA TECHNICZNY (TMO)/PRZEPIS PRÓBNY

15. Organizator meczu może wyznaczyć sędziego technicznego (TMO), który używa urządzeń technologicznych w celu weryfikacji sytuacji związanych z:
 - a) Przyłożeniem piłki na polu punktowym.
 - b) Autem lub autem pola punktowego w trakcie zdobywania przyłożenia punktowego lub czy piłka stała się martwa.
 - c) Wątpliwościami, czy kop na słupy był udany.
 - d) Sytuacją w której sędzia techniczny wierzy, że nastąpiło przewinienie na polu gry prowadzące do zdobycia przyłożenia punktowego lub zapobiegające mu.
 - e) Grą faul, włączając w to sankcje.
16. Każda z osób oficjalnych, włączając w to sędziego technicznego, może rekomendować sprawdzenie sytuacji przez TMO. Sytuacja zostanie sprawdzona zgodnie z protokołem TMO dostępnym na stronie <http://laws.worldrugby.org>.

OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PO MECZU

17. Sędzia komunikuje wynik meczu obu drużynom i organizatorowi meczu.
18. Jeżeli zawodnik zostanie wykluczony definitywnie to sędzia tak szybko, jak to możliwe,

WYZNACZENIE I KONTROLOWANIE SĘDZIÓW ASYSTENTÓW/LINIOWYCH

przekazuje organizatorowi pisemny raport dotyczący przewinienia.

19. W każdym spotkaniu jest dwóch sędziów asystentów lub sędziów liniowych. O ile nie byli oni wyznaczeni przez organizatora meczu lub upoważniony przez niego organ, każda drużyna powinna wyznaczyć jednego sędziego liniowego.
20. Organizator spotkania może wyznaczyć osobę, która będzie mogła zastąpić sędziego asystenta lub sędziego liniowego. Ta osoba nazywana jest rezerwowym sędzią liniowym lub rezerwowym sędzią asystentem i powinna się znajdować się w strefie zmian.
21. Sędzia kontroluje sędziów liniowych lub sędziów asystentów. Sędzia główny może wyznaczyć im zadania, ale może nie uwzględniać ich decyzji. Sędzia ma prawo do wymiany sędziego liniowego, jeżeli uzna, że jego praca jest niesatysfakcjonująca. Jeżeli sędzia uzna, że sędzia liniowy jest winny niewłaściwej praktyki, wówczas ma możliwość wykluczenia go z meczu oraz zaraportowania jego zachowania do organizatora meczu.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

W TRAKCIE MECZU

22. Jest jeden sędzia liniowy lub sędzia asystent po każdej stronie boiska. Poruszają się oni wzdłuż linii bocznej, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonywany jest kop na bramkę. Wówczas sędziowie liniowi ustawiają się za słupami bramkowymi w polu punktowym.
23. Sędzia asystent może wejść na boisko, gdy zasygnalizuje sędziemu głównemu grę faul. Może to uczynić jedynie podczas najbliższej przerwy w grze i gdy sędzia na to zezwoli.

SYGNALIZACJA

24. Każdy sędzia liniowy lub sędzia asystent powinien posiadać chorągiewkę (lub inny nadający się przedmiot) dla sygnalizacji swych decyzji.
25. Sygnalizacja wyniku próby kopu na bramkę: każdy z sędziów liniowych/asystentów musi ustawić się za jednym ze słupków bramkowych i podnieść chorągiewkę, jeżeli piłka przejdzie ponad poprzeczką i między słupami, by zasygnalizować udaną próbę.
26. Sygnalizacja autu:
- Kiedy piłka lub zawodnik niosący piłkę przekroczy linię autową lub linię autową pola punktowego, sędzia liniowy/asystent podnosi chorągiewkę do góry.
 - Sędzia liniowy/asystent ustawia się w miejscu wrzutu piłki i wskazuje drużynę, której przysługuje prawo wrzutu piłki do autu.
 - Gdy piłka została wrzucona do autu sędzia liniowy/asystent powinien opuścić chorągiewkę, z wyjątkiem poniższych przypadków:
 - Gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkracza jakąkolwiek częścią stopy na pole gry.
 - Gdy piłka została wrzucona nie przez tę drużynę, która miała prawo rzutu.
 - Gdy przy szybkim wrzucie piłka, która wyszła na aut została zamieniona inną piłką lub po wyjściu na aut została dotknięta przez jakąkolwiek inną osobę poza zawodnikiem który wyszedł z nią na aut i zawodnikiem wykonującym wrzut.
 - O tym czy wrzut piłki został wykonany we właściwym miejscu decyduje sędzia główny, a nie sędzia liniowy / asystent.
27. Sygnalizacja gry faul:
- Organizator meczu może upoważnić sędziów asystentów do sygnalizacji gry faul.
 - Sędzia asystent sygnalizuje grę faul lub grę niebezpieczną chorągiewką trzymaną poziomo skierowaną na boisko pod kątem prostym do linii autowej.
 - Jeśli sędzia asystent sygnalizuje grę faul, to musi pozostać na linii autowej i powinien kontynuować wszystkie pozostałe obowiązki, aż do momentu przerwy w grze.
 - Na zaproszenie sędziego głównego sędzia asystent wchodzi na boisko i raportuje przewinienie sędziemu. Wówczas sędzia podejmuje odpowiednie decyzje.
 - Jeśli raport słowny sędziego asystenta prowadzi do wykluczenia definitywnego, sędzia asystent składa pisemny raport o incydencie sędziemu po meczu, tak szybko jak to możliwe a sędzia przekazuje raport organizatorowi meczu.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

OSOBY DODATKOWE

28. Osoby odpowiednio przeszkolone medycznie i akredytowane do udzielenia pierwszej pomocy (przy boisku) mogą wejść na plac gry aby udzielić pomocy kontuzjowanym zawodnikom, jeżeli jest to bezpieczne.
29. Poniższe osoby mogą wejść na boisko bez zgody sędziego pod warunkiem, że nie przeszkadzają w grze ani nie czynią komentarzy do osób oficjalnych:
 - a) Podający napoje podczas zatrzymania gry spowodowanej kontuzją zawodnika lub po przyłożeniu punktowym.
 - b) Osoba podająca podstawkę po wskazaniu sędziemu intencji kopu na bramkę lub po przyłożeniu punktowym.
 - c) Trenerzy w trakcie przerwy meczu.
30. Zarządzanie zmianami może zostać delegowane na wyznaczonych przez organizatora managerów znajdujących się w strefach technicznych. Informacje dotyczące zarządzania strefami technicznymi są dostępne na stronie <http://officiating.worldrugby.org>.

ZASADA

Jeżeli drużyna zdobędzie korzyść po przewinieniu przeciwnika, sędzia może pozwolić, by gra była kontynuowana w celu uczynienia gry bardziej płynną.

1. Korzyść:

- a) Może być taktyczna. Drużyna, która nie popełniła błędu ma możliwość dowolnego zagrania piłką.
- b) Może być terytorialna. Gra przeniosła się w kierunku pola punktowego drużyny, która popełniła przewinienie.
- c) Może być kombinacją korzyści taktycznej i terytorialnej.
- d) Musi być oczywista i realna. Niewielka możliwość osiągnięcia korzyści nie jest wystarczająca.

2. Korzyść jest zakończona gdy:

- a) Sędzia uzna, że drużyna która nie popełniła przewinienia osiągnęła korzyść. Sędzia pozwala na kontynuowanie gry; lub
- b) Sędzia uzna, że drużyna która nie popełniła przewinienia nie osiągnie korzyści. Sędzia przerywa grę i stosuje sankcje dotyczące przewinienia z którego grana była korzyść; lub
- c) Drużyna, która nie popełniła przewinienia sama popełni przewinienie przed uzyskaniem korzyści. Sędzia przerywa grę i stosuje sankcje dotyczące pierwszego przewinienia. Jeżeli jedno lub oba przewinienia dotyczą gry faul, sędzia stosuje odpowiednie sankcje do tych zagrań; lub
- d) Drużyna, która popełniła przewinienie popełni drugie lub kolejne przewinienie z którego nie może zostać zagrana korzyść. Sędzia przerywa grę i pozwala kapitanowi drużyny, która nie popełniła przewinienia, wybrać najbardziej korzystną sankcję.

3. Korzyść nie może być zastosowana i sędzia niezwłocznie musi gwizdnąć, gdy:

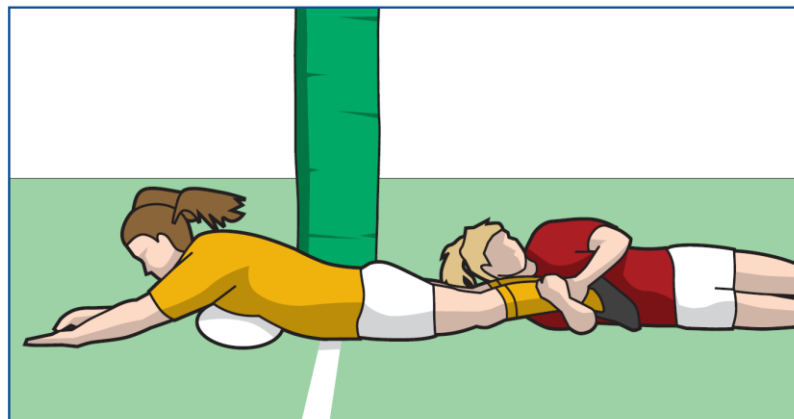
- a) Piłka lub zawodnik będący w jej posiadaniu dotknie sędziego, a którakolwiek z drużyn ma z tego korzyść.
- b) Piłka wychodzi z jednej lub drugiej strony tunelu w młynie dyktowanym.
- c) Młyn został obrócony o więcej niż 90 stopni.
- d) Gracz w młynie jest podniesiony lub wyniesiony do góry tak, że nie ma kontaktu z podłożem.
- e) Szybki wrzut z autu, rzut wolny lub rzut karny zostanie wykonany nieprawidłowo.
- f) Piłka staje się martwa.
- g) Kontynuowanie gry byłoby niebezpieczne .
- h) Jest podejrzenie, że gracz jest poważnie kontuzjowany.

PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

1. Sposoby zdobywania punktów i ich wartość punktowa:
 - a) Przyłożenie. **Pięć punktów.**
 - b) Podwyższenie. **Dwa punkty.**
 - c) Karne przyłożenie. **Siedem punktów.**
 - d) Gol z karnego. **Trzy punkty.**
 - e) Drop gol. **Trzy punkty.**

PRZYŁOŻENIE

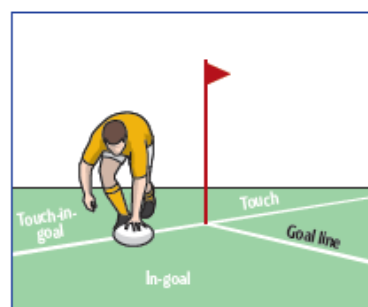
2. Przyłożenie zostaje zdobyte, jeżeli gracz drużyny w ataku:
 - a) Jest pierwszym, który przyłoży piłkę na ziemi w polu punktowym przeciwnika.
 - b) Jest pierwszym, który przyłoży piłkę na ziemi gdy młyn, ruck lub maul przesuną się na linię bramkową.
 - c) Jest szarżowany przed linią bramkową a kontynuacja ruchu przesunie zawodników po ziemi na pole punktowe przeciwnika i jest pierwszym, który przyłoży piłkę na ziemi.
 - d) Jest szarżowany przed linią bramkową i niezwłocznie sięga pola punkowego i przykłada piłkę na ziemi.
 - e) Będąc na aucie lub aucie pola punkowego, przykłada piłkę na ziemi na polu punktowym przeciwnika, pod warunkiem, że gracz nie trzyma piłki.



Grounding the ball



Scoring a try - when a scrum reaches the goal line



Scoring a try - a player in touch-in-goal who is not holding the ball

PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

KARNE PRZYŁOŻENIE

- Przyłożenie karne jest przyznane między słupami, jeśli gra faul przeciwnej drużyny zapobiegła prawdopodobnemu zdobyciu przyłożenia lub zdobyciu przyłożenia w bardziej korzystnej pozycji. Gracz winny takiemu przewinieniu musi zostać upomniany i wykluczony czasowo lub definitywnie. Nie wykonywane jest podwyższenie.

PODWYŻSZENIE, RZUT KARNY I DROP GOL

- Kop na bramkę jest udany, jeśli piłka została kopnięta nad poprzeczką i między słupami, nie dotykając wcześniej zawodnika drużyny kopiącego ani ziemi.
- Jeżeli piłka zostanie kopnięta nad poprzeczką i ponad słupami bramkowymi, kop jest udany jeżeli można uznać, że piłka przeszła by między słupami, gdyby były one wyższe.
- Jeśli piłka przeszła poza poprzeczką, a następnie wiatr ją zniesie z powrotem na pole gry, kop jest udany.

PODWYŻSZENIE

- Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopu z podwyższenia, który może być kopem z ziemi lub drop golem.
- Zawodnik kopiący:
 - Używa tej samej piłki, która była w grze, chyba że jest uszkodzona.
 - Kopie z pola gry z linii przechodzącej przez punkt miejsca zdobycia przyłożenia, prostopadłej do linii autowych.
 - Ustawia piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawce. Kopiącego może wspomagać „trzymający”. Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu.
 - Na wykonanie podwyższenia ma 90 sekund (czasu gry) od momentu zdobycia przyłożenia, nawet jeżeli piłka się przetoczy i trzeba będzie ją ustawić ponownie. **Sankcja: Kop jest anulowany.**
- Drużyna kopiącego, z wyjątkiem „trzymającego”, musi znajdować się za piłką w momencie kopu i nie może swoim zachowaniem prowokować przeciwnika do przedwczesnego ataku. **Sankcja: Kop jest anulowany.**
- Jeśli piłka się przewróci przed rozpoczęciem podchodzenia do kopu, to sędzia zezwala na ponowne jej ustawienie. W czasie, gdy kopiący ponownie ustawia piłkę zawodnicy drużyny przeciwnej pozostają za własną linią bramkową.
- Jeśli piłka się przewróci po rozpoczęciu podchodzenia do kopu to kopiący może ją kopnąć lub wykonać kop z drop gola.
- Jeśli piłka się przewróci i potoczy się w bok od linii na wprost miejsca zdobycia przyłożenia, a po kopnięciu przejdzie nad poprzeczką to podwyższenie jest udane.
- Jeśli piłka się przewróci i przetoczy się na aut po rozpoczętym podchodzeniu to kop jest anulowany.

PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

DRUŻYNA PRZECIWNIA W TRAKCIE PODWYŻSZENIA

14. Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofują się na własną linię bramkową nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopu. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być wspierani przez innych graczy.
15. Drużyna nie może krzyczeć w trakcie wykonywania podwyższenia.

Sankcja: Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania podwyższenia, a kop jest udany to punkty są uznane. Jeśli podwyższenie jest nieudane to można je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku. Przy ponownej próbie podwyższenia kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopu.
16. Jeśli piłka się przewróci po rozpoczęciu podchodzenia do kopu to przeciwnicy mogą kontynuować atak.
17. Jeśli zawodnik drużyny przeciwnej dotknie piłkę ale kop jest udany, podwyższenie jest przyznane.

GOL Z KARNEGO

18. Gol może zostać zdobyty jedynie z karnego.
19. Drużyna kopiąca musi wskazać intencje zdobycia gola niezwłocznie.
20. Jeśli drużyna wskaże sędziemu intencje kopu z karnego na bramkę, musi kopać na bramkę. Intencja może być zakomunikowana sędziemu lub zasygnalizowana poprzez pojawienie się podstawki lub piasku, lub gdy zawodnik zaznaczy na ziemi miejsce.
21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 60 sekund (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu, nawet jeżeli piłka się przetoczy i trzeba będzie ją ustawić ponownie. **Sankcja:** Kop jest anulowany i przyznany jest młyn.
22. Jeżeli zawodnik wskaże sędziemu intencję zdobycia gola, drużyna przeciwna musi stać bez ruchu z rękami ułożonymi wzdłuż ciała od momentu gdy kopiący rozpocznie podchodzenie do kopu do momentu kopnięcia piłki.
23. Jeżeli zawodnik nie wskazał intencji zdobycia gola ale wykonał drop gola i zdobył gola, jest on wówczas uznany.
24. Kopiący umieszcza piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawce. Kopiącego może wspomagać „trzymający”. Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu. **Sankcja:** Młyn.
25. Każdy zawodnik, który z celowo dotknie piłki próbując zapobiec zdobyciu gola jest zawodnikiem nielegalnie dotykającym piłki.
26. Zawodnik w obronie nie może krzyczeć w podczas próby zdobycia gola.
27. Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania kopu na bramkę z karnego, a kop jest udany to punkty są uznane a kolejny karny nie jest dyktowany. Jeśli kop jest nieudany to drużynie która nie popełniła przewinienia przyznawany jest rzut karny w odległości 10 metrów od wcześniejszego znaku. **Sankcja:** Rzut karny.

PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

DROP GOL

28. Zawodnik zdobywa punkty z drop gola poprzez zdobycie gola po kopnięciu z kozła w grze otwartej.
29. Drużyna, której przyznano rzut wolny (włączając w to opcje wyboru młyna lub autu w zamian) nie może zdobyć punktów z drop gola dopóki piłka nie stanie się martwa lub dopóki przeciwnik nie zagra piłką, dotknie ją lub zaszarżuje zawodnika z piłką. Każdy taki kop jest uznany za nieudany i gra jest kontynuowana.

PRZEPIS 9: GRA FAUL

ZASADA

Zawodnik, który dopuści się gry faul musi zostać upomniany, wykluczony czasowo lub definitywnie.

OBSTRUKCJA

1. Gdy zawodnik i jego przeciwnik biegną do piłki to nie mogą się nawzajem atakować i popychać z wyjątkiem walki bark w bark.
2. Zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej nie może umyślnie blokować przeciwnika ani przeszkadzać w grze.
3. Zawodnik nie może umyślnie przeszkadzać przeciwnikowi w szarżowaniu lub próbie szarżowania zawodnika niosącego piłkę.
4. Zawodnik nie może umyślnie uniemożliwić przeciwnikowi możliwości zagrania piłką, z wyjątkiem rywalizacji o posiadanie piłki.
5. Zawodnik posiadający piłkę nie może nie może umyślnie wbiegać w znajdujących się na pozycji spalonej zawodników własnej drużyny aby zablokować przeciwników.
6. Zawodnik nie może blokować lub w jakikolwiek inny sposób przeszkadzać przeciwnikowi, gdy piłka jest martwa.

Sankcja: Rzut karny.

GRA NIE FAIR

7. Zawodnik nie może:
 - a) Umyślnie łamać przepisy gry.
 - b) Umyślnie zbijać, kłaść, wypychać lub wyrzucać piłkę przy pomocy rąk i dłoni poza boisko.
 - c) Robić czegokolwiek, co może doprowadzić osoby oficjalne do rozważenia możliwości popełnienia przewinienia przez przeciwnika.
- Sankcja:** Rzut karny.
- d) Grać na czas. **Sankcja:** Rzut wolny.

POWTARZAJACE SIĘ PRZEWINIENIA

8. Drużyna nie może wielokrotnie popełniać tego samego przewinienia.
9. Zawodnik nie może wielokrotnie łamać przepisów.

Sankcja: Rzut karny.

10. Jeśli zawodnicy tej samej drużyny wielokrotnie popełniają to samo przewinienie, sędzia udziela ogólnego upomnienia drużynie i jeśli powtórzą to przewinienie sędzia czasowo wyklucza z gry winnego gracza(y).

GRA NIEBEZPIECZNA

11. Zawodnicy nie mogą robić niczego, co jest brutalne lub niebezpieczne dla innych.
12. Zawodnik nie może fizycznie ani werbalnie obrażać kogokolwiek. Przemoc fizyczna obejmuje, ale nie ogranicza się do, gryzienia, uderzenia pięścią, kontakt z oczami lub okolicą oczu, uderzania jakąkolwiek częścią ręki (włączając szarżę wyprostowaną ręką), barkiem, głową lub kolanem(ami), deptania, stąpania, podstawiania nogi lub kopania.
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.
14. Zawodnik nie może szarżować przeciwnika, który nie jest w posiadaniu piłki.
15. 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.
16. Zawodnik nie może atakować ani powalać przeciwnika będącego w posiadaniu piłki, bez próby chwytu tego zawodnika.
17. Zawodnik nie może szarżować, atakować, popychać, ciągnąć lub chwycić przeciwnika, którego nogi nie dotykają ziemi.
18. Zawodnik nie może podnosić zawodnika nad ziemię i upuszczać go lub sprowadzać go na ziemię w taki sposób że głowa i/lub górna część jego tułowia wchodzi w kontakt z ziemią.
19. Niebezpieczna gra w młynie:
 - a) Pierwsza linia młyna nie może się związywać w odległości od przeciwnika i następnie go atakować.
 - b) Zawodnik pierwszej linii młyna nie może ciągnąć przeciwnika.
 - c) Zawodnik pierwszej linii młyna nie może umyślnie podnosić przeciwnika nad ziemię lub wynosić przeciwnika do góry w młynie.
 - d) Zawodnik pierwszej linii młyna nie może umyślnie zawalać młyna.
20. Niebezpieczna gra w rucku lub maulu:
 - a) Zawodnik nie może atakować w rucka lub maula. Jako niedozwolony atak rozumiany jest jakikolwiek atak bez wcześniejszego związania się z innym zawodnikiem w rucku lub maulu.
 - b) Zawodnik nie może wchodzić w kontakt z przeciwnikiem powyżej linii barków.
 - c) Zawodnik nie może umyślnie zawalać rucka lub maula.
21. Zawodnik nie ma prawa stosowania odwetu.
22. Drużyny nie mogą stosować „szarży kawalerskiej” ani „latającego klina”.
23. Zawodnik nie może próbować wykopywać piłki z rąk zawodnika posiadającego piłkę.
24. Zawodnik posiadający piłkę może odpierać atak wyprostowaną ręką (stosować tzw. „blachę”), pod warunkiem, że nie jest użyta nadmierna siła.

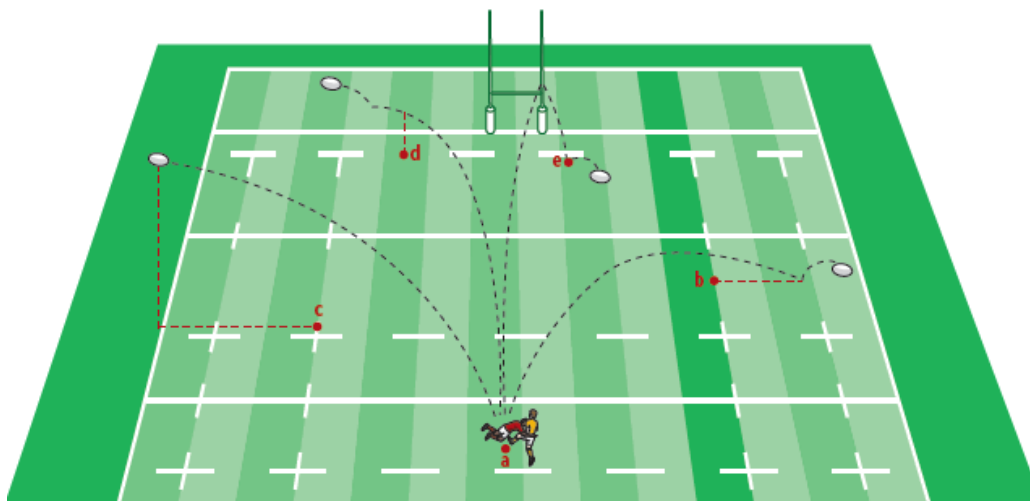
Sankcja: Rzut karny.

PRZEPIS 9: GRA FAUL

25. Zawodnik nie może umyślnie szarżować lub blokować zawodnika, który właśnie kopnął piłkę.

Sankcja: Rzut karny. Drużyna, która nie przewiniła ma prawo wyboru miejsca rozegrania karnego:

- a) W miejscu popełnienia przewinienia; lub
 - b) W miejscu gdzie upadła lub następnie została zagrana piłka, lecz nie bliżej niż 15 metrów od autu; lub
 - c) Jeśli piłka po kopie wyjdzie bezpośrednio na aut, na 15 metrze od linii autowej w linii z miejscem wyjścia piłki na aut; lub
 - d) Jeśli piłka upadnie na pole punktowe, na linię autową pola punktowego, linię końcową pola punktowego lub poza nią, to rzut karny wykonany jest 5 metrów od linii bramkowej naprzeciwko przejścia piłki przez linię bramkową i minimum 15 metrów od linii autowej; lub
 - e) Jeśli piłka odbije się od słupa lub poprzeczki bramki - miejsce upadku piłki.
26. W grze otwartej każdy zawodnik może podnosić lub wspierać zawodnika tej samej drużyny. Zawodnik, który podnosi swojego partnera musi bezpiecznie sprowadzić go z powrotem na ziemię, jak tylko piłka zostanie wygrana przez którąkolwiek z drużyn. **Sankcja:** Rzut wolny.



Late charging the kicker

NIESPORTOWE ZACHOWANIE

27. Zawodnik nie może na boisku czynić czegoś, co jest niezgodne z duchem sportowym dobrego współzawodnictwa.

28. Wszyscy zawodnicy muszą respektować autorytet sędziego. Nie mogą podważać jego decyzji. Muszą przerwać grę natychmiast po usłyszeniu gwizdka sędziego.

Sankcja: Rzut karny.

ŻÓLTE I CZERWONE KARTKI

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 10 minut, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten zawodnik później popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, wówczas jest wykluczony definitywnie.
30. Gdy zawodnik jest wykluczony definitywnie, sędzia pokazuje mu czerwoną kartkę i nie może nie może powrócić do gry. Wykluczony definitywnie gracz nie może zostać zmieniony.

ZASADA

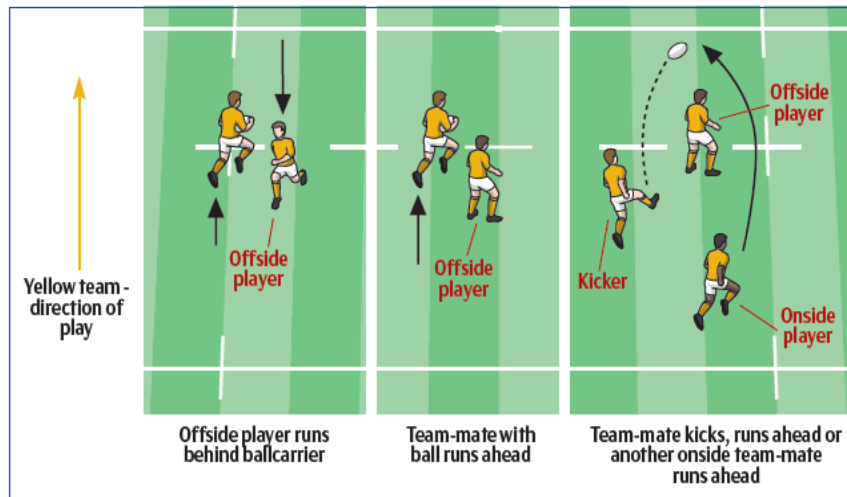
Udział w grze mogą brać tylko zawodnicy nie będący na pozycji spalonej.

SPALONY W GRZE OTWARTEJ

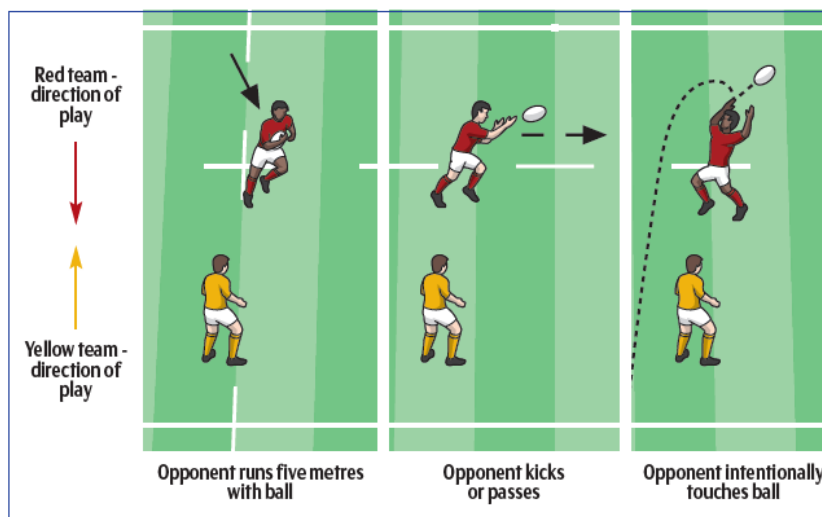
1. Zawodnik jest na pozycji spalonej w grze otwartej, jeżeli znajduje się przed partnerem posiadającym piłkę lub przed partnerem, który jako ostatni nią zagrał. Zawodnik będący na pozycji spalonej nie może uczestniczyć w grze. Dotyczy to:
 - a) Zagrania piłki.
 - b) Szarżowania zawodnika posiadającego piłkę.
 - c) Przeszkadzania w dowolnym rozgrywaniu akcji przez przeciwników.
2. Zawodnik może znajdować się na pozycji spalonej w dowolnym miejscu boiska.
3. Zawodnik, który otrzyma piłkę po nieumyślnym podaniu do przodu nie jest na pozycji spalonej.
4. Zawodnik, będący na pozycji spalonej może być ukarany rzutem karnym jeżeli:
 - a) Weźmie udział w grze; lub
 - b) Porusza się do przodu w kierunku piłki; lub
 - c) Znajduje się przed partnerem który kopnął piłkę i nie wycofał się natychmiast za wyimaginowaną linię przebiegającą w poprzek boiska po stronie tego zawodnika, w odległości 10 metrów od miejsca gdzie piłka jest złapana lub gdzie upadnie, nawet jeżeli wcześniej odbije się od słupka lub poprzeczki bramki. Jeżeli dotyczy to więcej niż jednego zawodnika, wówczas ukarany zostaje zawodnik znajdujący się najbliżej miejsca gdzie piłka upadnie lub jest złapana. Jest to przepis 10-metrów i stosowany jest także, gdy piłka dotknie lub jest zagrana przez przeciwników ale nie w przypadku gdy kop zostanie nakryty.
Sankcja: Drużyna, która nie popełniła przewinienia może wybrać:
 - i. **Rzut karny w miejscu przewinienia; lub**
 - ii. **Młyn w miejscu, w którym piłka była ostatnio zagrana przez drużynę, która popełniła przewinienie.**
5. Zawodnik znajduje się na przypadkowej pozycji spalonej jeżeli nie może uniknąć dotknięcia piłki lub partnera posiadającego piłkę. Gra powinna być przerwana tylko w sytuacji, gdy drużyna popełniająca przewinienie uzyskuje korzyść. **Sankcja: Młyn.**
6. Każdy zawodnik będący na pozycji spalonej może zostać wprowadzony do gry, gdy:
 - a. wycofa się za partnera, który jako ostatni grał piłką; lub
 - b. wycofa się za partnera, który nie był na pozycji spalonej.
7. Poza zapisami Przepisu 10.4, zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej może zostać wprowadzony do gry, gdy:
 - a) Partner nie będący na pozycji spalonej wybiegnie przed zawodnika znajdującym się na pozycji spalonej i znajduje się na boisku lub na nie powrócił.

PRZEPIS 10: SPALONY

- b) Przeciwnik:
- i. Przebiegnie z piłką 5 metrów; lub
 - ii. Poda piłkę; lub
 - iii. Kopnie piłkę; lub
 - iv. Celowo dotknie piłkę, ale nie wejdzie w jej posiadanie.
8. Zawodnik będący na pozycji spalonej w odniesieniu do Przepisu 10.4 nie może zostać wprowadzony do gry przez żadną akcję przeciwnika, poza nakryciem kopu.



Player made onside by team-mate



Player put onside by opponents

WYCOFYWANIE SIĘ PO RUCKU, MAULU, MŁYNIE LUB AUCIE

9. Zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej w rucku, maulu, młynie lub aucie pozostaje w dalszym ciągu na spalonym, nawet po zakończeniu rucka, maula, młyna lub autu.
10. Zawodnik może zostać wprowadzony do gry tylko jeżeli:
 - a) Natychmiast wycofa się za odpowiednią linię spalonego; lub
 - b) Przeciwnik przebiegnie z piłką 5 metrów w jakimkolwiek kierunku; lub
 - c) Przeciwnik kopnie piłkę.
11. Zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej może zostać ukarany, jeżeli:
 - a) Nie wycofa się bez zbędnej zwłoki i korzyści z bycia wprowadzonym do gry w bardziej korzystnej pozycji; lub
 - b) Weźmie udział w grze; lub
 - c) Porusza się w kierunku piłki.

Sankcja: Rzut karny.

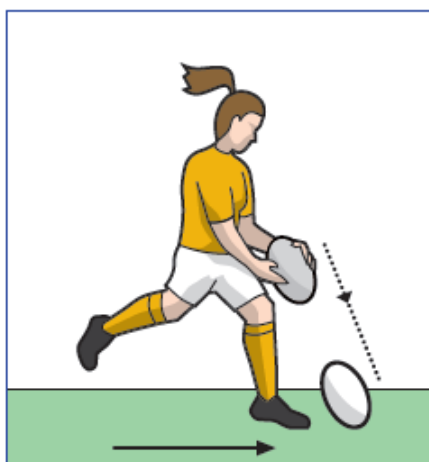
PRZEPIS 11: PRZÓD LUB PODANIE DO PRZODU

PRZÓD

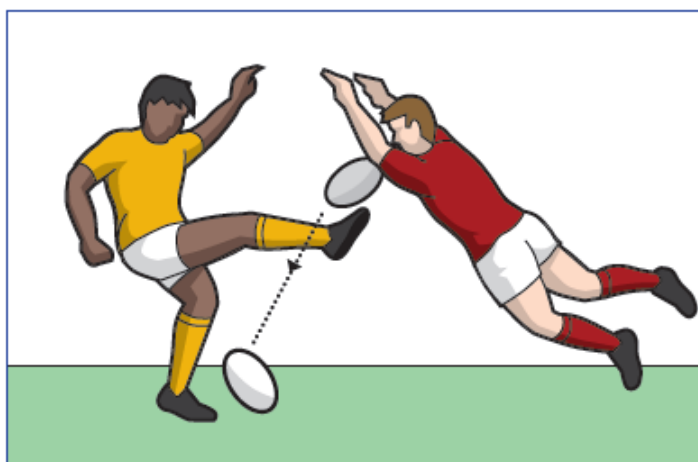
1. Prząd może nastąpić w dowolnym miejscu boiska.
2. Prząd następuje gdy zawodnik, szarżując lub próbując szarżować przeciwnika, ma kontakt z piłką i wypadnie ona do przodu. **Sankcja:** Młyn (jeżeli piłka wypadnie na aut, drużyna, która nie popełniła przewinienia może wybrać szybki wrzut z autu lub aut).
3. Zawodnik nie może umyślnie zagrać piłki do przodu dłońią lub ręką.

Sankcja: Rzut karny.

4. Za umyślny przząd nie uważa się sytuacji w której zawodnik próbując łapać piłkę wypuścił ją do przodu, pod warunkiem, że istniała uzasadniona możliwość wejścia w jej posiadanie.
5. Nie ma przrodu i gra jest kontynuowana, jeżeli:
 - a) zawodnik robi przząd natychmiast po kopnięciu piłki przez przeciwnika (nakrycie).
 - b) Zawodnik wyrywa lub wybija piłkę przeciwnikowi i wypada ona do przodu z dłoni lub ręki przeciwnika.



Knock-on



Charge down

PODANIE DO PRZODU

6. Podanie do przodu może nastąpić w dowolnym miejscu boiska. **Sankcja:** Młyn.
7. Zawodnik nie może umyślnie podawać lub rzucać piłki do przodu. **Sankcja:** Rzut Karny.

PRZEPIS 12: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY

ZASADA

Kop rozpoczynający wykonywany jest na początku każdej połowy meczu oraz na początku każdej części dogrywki. Kop wznawiający następuje po każdym zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.

1. Wszystkie kopy wznawiające oraz rozpoczynające wykonywane są z drop gola. **Sankcja:** drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.



Kick-off

ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE PO ZDOBYCIU PUNKTÓW

2. Kop rozpoczynający wykonywany jest z lub z za centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.
3. Przeciwnicy drużyny, która wykonywała kop rozpoczynający zaczynają drugą połowę.
4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę z lub z za centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.

PRZEPIS 12: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY

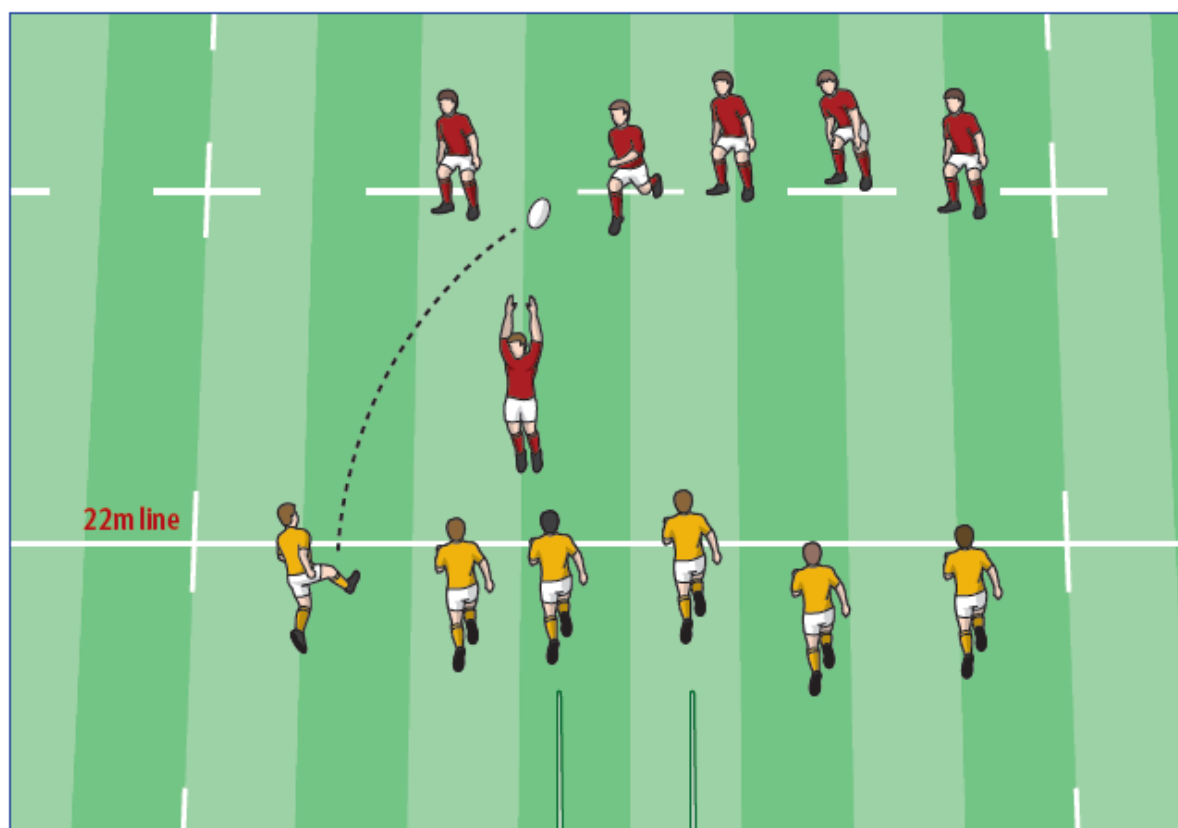
5. Gdy piłka jest kopnięta:
 - a) zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką; **Sankcja: Młyn.**
 - b) Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się na lub za linią 10 metrów. **Sankcja: Kop jest powtórzony.**
6. Piłka po kopie musi dotrzeć do linii 10 metrów. **Sankcja: drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.**
7. Jeżeli piłka dotrze do linii 10 metrów a następnie wiatr ją cofnie przed tą linią lub gdy przeciwnik podejmie grę zanim dotrze do linii 10 metrów to gra jest kontynuowana.
8. Jeżeli piłka zostanie kopnięta bezpośrednio na aut, drużyna która nie kopała może wybrać:
 - a) Powtórzenie kopu.
 - b) Młyn.
 - c) Aut.
 - d) Szybki wrzut z autu.
9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopu a młynem.
10. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na własne pole punktowe i zawodnik będący w obronie sprawi, że piłka stanie się martwa lub gdy wyjdzie poza pole punktowe, wówczas drużynie która nie kopała przyznawany jest młyn na 5 metrze.

WZNOWIENIE PO PRZYŁOŻENIU OBRONNYM (WYKOP Z LINII 22 METRÓW)

11. Wyłączając wznowienie i rozpoczęcie gry, jeżeli piłka jest zagrana lub wniesiona na pole punktowe przez zawodnika drużyny atakującej a obrońca spowoduje, że stanie się martwa, gra jest wznowiana kopem z linii 22 metrów.
12. Kop wznowiający z linii 22 metrów:
 - a) Jest wykonany w dowolnym miejscu z lub zza linii 22 metrów drużyny w obronie; **Sankcja: Młyn.**
 - b) Musi być wykonany bez zwłoki. **Sankcja: Rzut wolny.**
 - c) Piłka musi przekroczyć linię 22 metrów. **Sankcja: drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.**
 - d) Nie może wyjść bezpośrednio na aut. **Sankcja: Przeciwnik może wybrać między:**
 - i. Powtórzenie kopu; lub
 - ii. Młyn; lub
 - iii. Aut;
 - iv. Szybki wrzut z autu.

PRZEPIS 12: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY

13. Przeciwnicy nie mogą atakować za linią 22 metrów zanim piłka nie zostanie kopnięta. **Sankcja:** Rzut wolny.
14. Przeciwnik, który znajduje się w obszarze 22 metrów od pola przeciwnika, nie może opóźnić lub blokować wykonania kopu wznawiającego. **Sankcja:** Rzut karny.
15. Jeżeli piłka przekroczy linię 22 metrów i następnie zostanie cofnięta przez wiatr, gra jest kontynuowana.
16. Jeżeli piłka nie przekroczy linii 22 metrów, można zastosować korzyść.
17. Jeżeli piłka zostanie 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 kopła może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopu a młynem.
18. Zawodnicy drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką w momencie kopu. Zawodnicy znajdujący się przed piłką mogą zostać ukarani jeżeli nie wycofają się i nie będą brali udziału w grze do momentu wprowadzenia ich do gry przez akcje partnerów. **Sankcja:** Młyn.



Drop-out

PRZEPIS 13: ZAWODNIK NA ZIEMI W GRZE OTWARTEJ

ZASADA

Grać mogą jedynie zawodnicy znajdujący się na nogach.

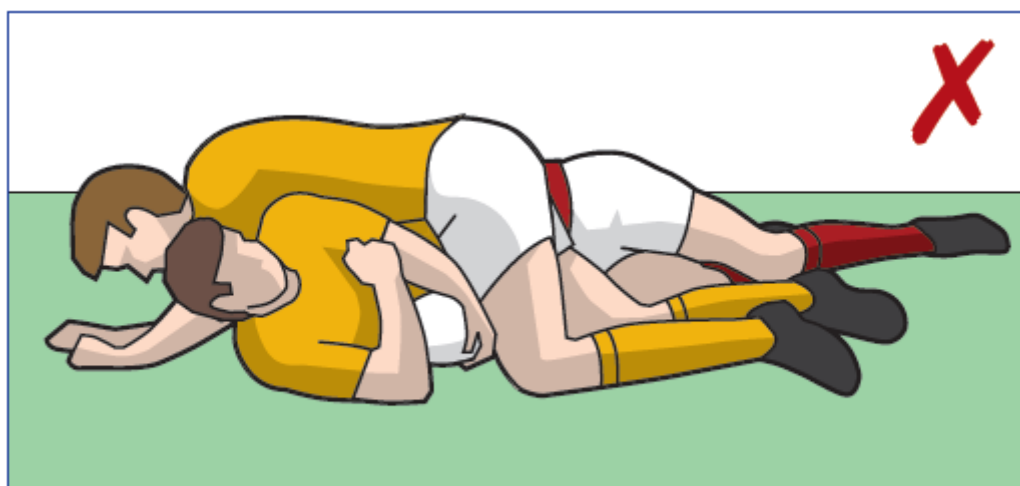
1. Gracze, którzy schodzą na ziemię aby zebrać piłkę lub którzy schodzą na ziemię będąc w posiadaniu piłki muszą natychmiast:
 - a) Powstać z piłką; lub
 - b) Zagrać (ale nie kopnąć) piłkę; lub
 - c) Puścić piłkę.

Sankcja: Rzut karny.
2. Gdy piłka jest zagrana lub puszczona, gracze znajdujący się na ziemi muszą natychmiast odsunąć się od piłki lub wstać. **Sankcja: Rzut karny.**
3. Zawodnik znajdujący się na ziemi, który nie posiada piłki jest poza grą i:
 - a) Musi pozwolić zawodnikom nie znajdującym się na ziemi na wejście w posiadanie lub zagranie piłki;
 - b) Nie może grać piłką;
 - c) Nie może szarżować ani próbować szarżować przeciwników.

Sankcja: Rzut karny.

4. Zawodnik znajdujący się na nogach i nie posiadający piłki nie może upadać na lub ponad zawodnikami znajdującymi się na ziemi którzy posiadają piłkę lub znajdują się obok piłki.

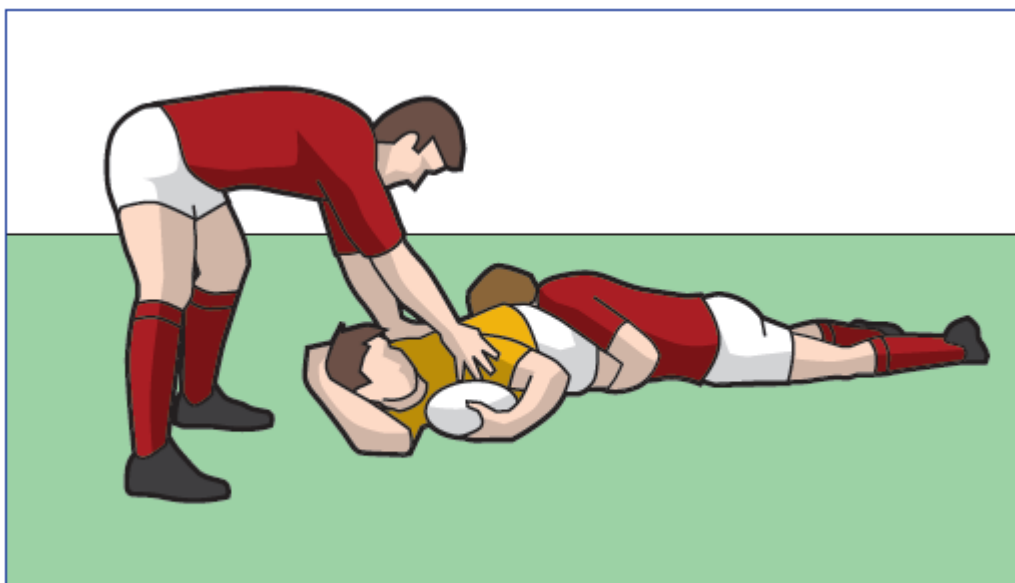
Sankcja: Rzut karny.



No player may fall on or over a tackled player

PRZEPIS 14: SZARŻA

Szarża może mieć miejsce w dowolnym miejscu na polu gry. Zachowanie zawodników biorących udział w szarży musi zapewnić uczciwą rywalizację i umożliwić natychmiastowe udostępnienie piłki do gry.



Tackle

WYMAGANIA ODNOŚNIE SZARŻY

1. Aby szarża miała miejsce, posiadający piłkę zawodnik jest trzymany i sprowadzony na ziemię przez jednego lub kilku przeciwników.
2. Sprowadzony na ziemię oznacza, że zawodnik posiadający piłkę leży, siedzi lub ma co najmniej jedno kolano na ziemi lub na innym zawodniku znajdującym się na ziemi.
3. Bycie trzymanym oznacza że szarżujący musi kontynuować chwyt zawodnika posiadającego piłkę do momentu gdy ten znajdzie się na ziemi.

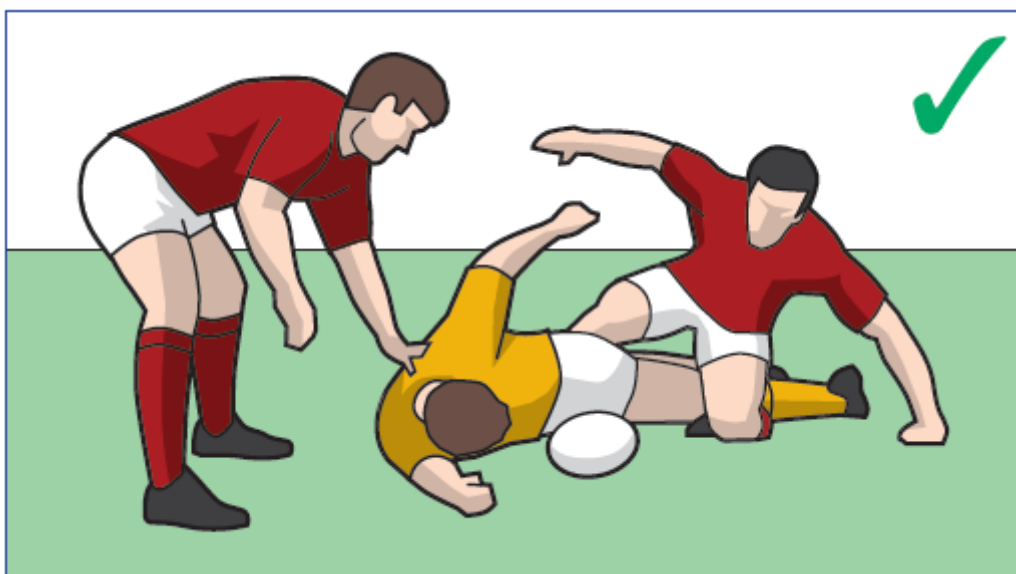
ZAWODNICZY UCZESTNICZĄCY W SZARŻY

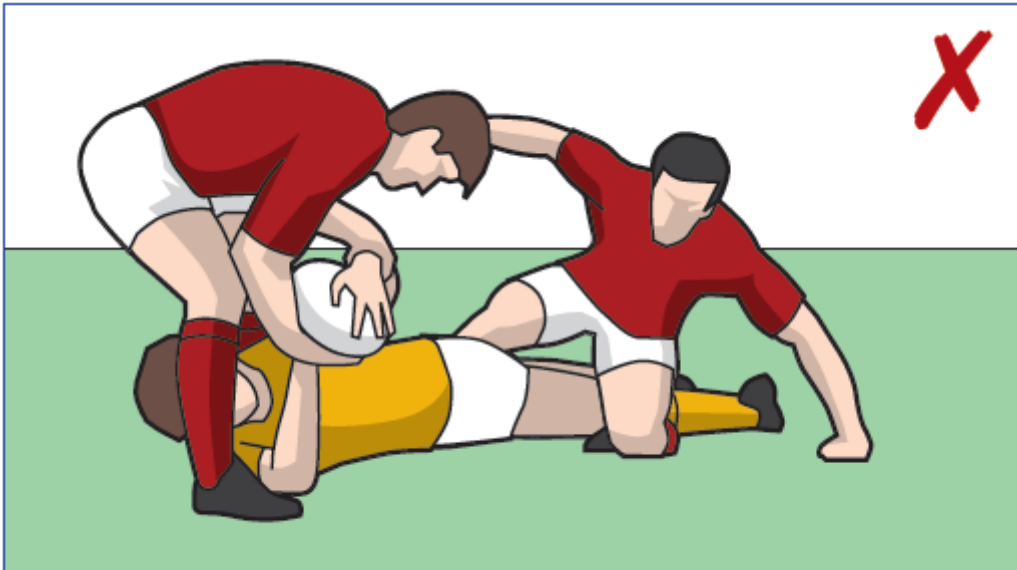
4. Zawodnikami uczestniczącymi w szarży są:
 - a) Zawodnik szarżowany.
 - b) Zawodnik/zawodnicy szarżujący.
 - c) Inni zawodnicy:
 - i. Zawodnik/zawodnicy trzymający zawodnika posiadającego piłkę ale sami nie schodzący na ziemię.
 - ii. Zawodnik/zawodnicy dołączający do szarży w walce o posiadanie piłki.
 - iii. Zawodnik/zawodnicy znajdujący się już na ziemi.

OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW

5. Szarżujący muszą:
 - a) Natychmiast puścić piłkę i zawodnika posiadającego piłkę po zejściu na ziemię.
 - b) Natychmiast odsunąć się od szarżowanego i od piłki lub wstać na nogi.
 - c) Być na nogach jeżeli chcą grać piłką.
 - d) Pozwolić szarżowanemu odłożyć lub zagrać piłką.
 - e) Pozwolić szarżowanemu odsunąć się od piłki.
- Sankcja: Rzut karny.**
6. Szarżujący mogą grać piłką od strony własnej linii bramkowej, pod warunkiem wypełnienia wszystkich powyższych obowiązków i nie został już sformowany ruck.
7. Szarżowani muszą natychmiast:
 - a) Udostępnić piłkę do kontynuacji gry poprzez uwolnienie jej, podanie lub popchnięcie w dowolnym kierunku, poza podaniem do przodu. Mogą odłożyć piłkę w każdym kierunku.
 - b) Odsunąć się od piłki lub wstać na nogi.
 - c) Sprawić, że nie leżą na, nad lub obok piłki uniemożliwiając przeciwnikowi wejście w posiadanie piłki.

Sankcja: Rzut karny





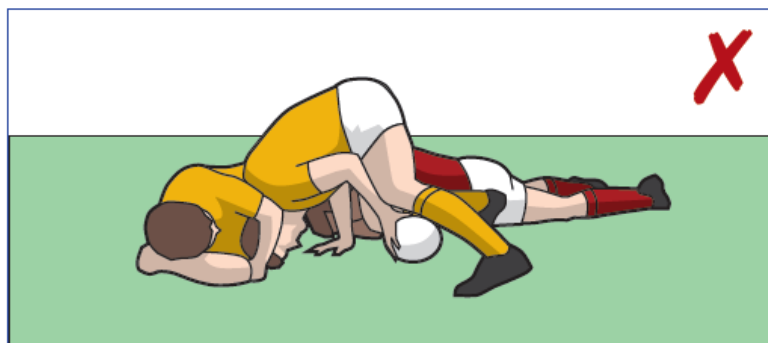
Tackled player must release the ball immediately

8. Inni zawodnicy muszą:
- a) Pozostać na nogach i natychmiast uwolnić piłkę i szarżowanego.
 - b) Pozostawać na nogach jeżeli grają piłką.
 - c) Dołączać do szarży od strony własnej linii bramkowej zanim zagrają piłką.
 - d) Nie grać piłką lub próbować szarżować przeciwnika będąc na ziemi w pobliżu szarży.

Sankcja: Rzut karny.



After a tackle all of the players must be on their feet when they play the ball



Player off feet and playing the ball at the tackle

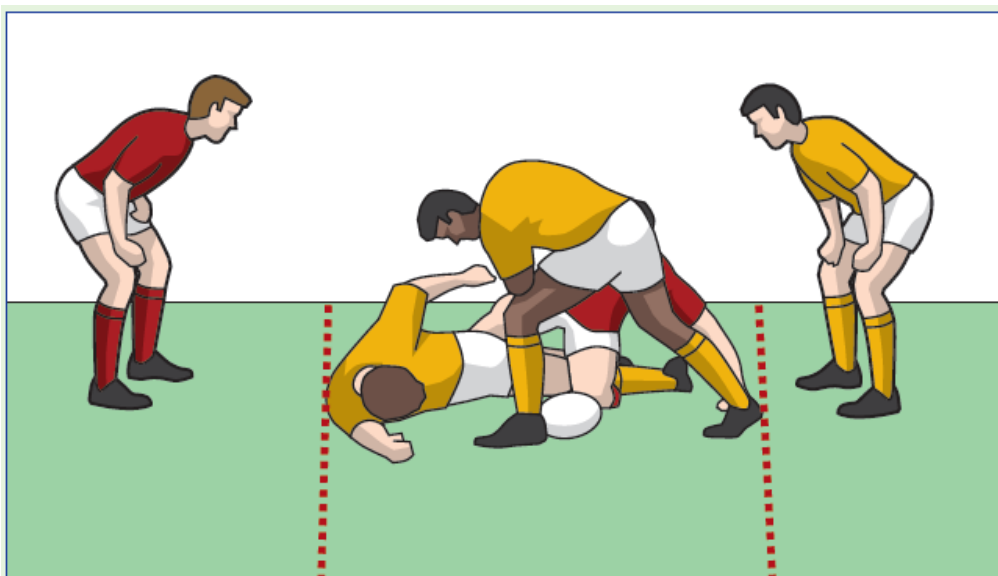


Player off feet and playing the ball at the tackle

9. Każdy zawodnik, który wejdzie w posiadanie piłki:
 - a) Musi zagrać natychmiast oddalając się, lub podając, lub kopiąc piłkę.
 - b) Musi pozostać na nogach i nie schodzić na ziemię na lub obok szarży, chyba, że został zaszarżowany przez przeciwnika.
 - c) Może zostać zaszarżowany, pod warunkiem, że szarżujący robi to od strony własnej linii bramkowej.

Sankcja: Rzut karny.

10. Linie spalonego powstają dla szarży w momencie, gdy co najmniej jeden zawodnik będący na nogach znajduje się nad piłką będącą na ziemi. Linie spalonego dla obu drużyn są równoległe do linii bramkowych i przebiegają przez najbardziej wysuniętą część ciała zawodnika uczestniczącego w szarży lub będącego na nogach nad piłką. Jeżeli ta linia znajduje się na lub za linią bramkową, linią spalonego jest linia bramkowa.



Offside lines created by player on feet over ball

11. Szarża jest zakończona, gdy:

- a) Sformowany zostanie ruck.
- b) Zawodnik będący na nogach z którejkolwiek z drużyn wejdzie w posiadanie piłki i oddali się lub poda lub kopnie piłkę.
- c) Piłka opuści obszar szarży.
- 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.

ZASADA

Celem rucka jest umożliwienie zawodnikom rywalizacji o posiadanie piłki, która znajduje się na ziemi.



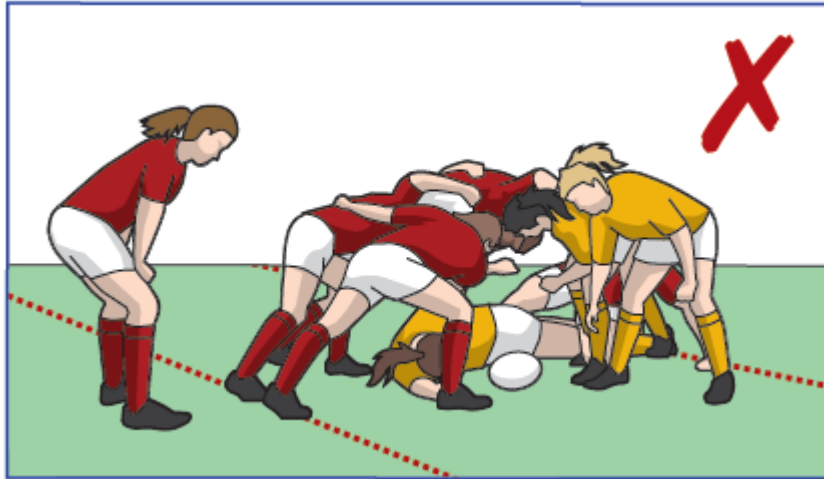
Ruck

FORMOWANIE RUCKA

1. Ruck może mieć miejsce jedynie na polu gry.
2. Ruck zostaje sformowany gdy co najmniej jeden zawodnik z każdej z drużyn jest w kontakcie z przeciwnikiem stoją na nogach nad piłką, która znajduje się na ziemi.
3. Zawodnicy zaangażowani we wszystkie fazy rucka muszą mieć głowę i barki na lub powyżej linii bioder. **Sankcja: Rzut wolny.**

SPALONY W RUCKU

4. Linia spalonego dla każdej z drużyn jest równoległa do linii bramkowych i przebiega przez najbardziej wysunięty punkt zawodnika uczestniczącego w rucku. Jeśli ten punkt znajduje się na lub za linią bramkową to linią spalonego jest linia bramkowa tej drużyny.



W rucku lub maulu, linia spalonego przebiega przez najbardziej wysunięty punkt zawodnika tej samej drużyny. Zawodnik w żółtej koszulce znajdujący się po prawej stronie jest na pozycji spalonej.

DOŁĄCZANIE DO RUCKA

5. Zawodnicy dołączający do rucka muszą stać na nogach i dołączać zza ich linii spalonego.
6. Zawodnik może dołączyć się wzdłuż formacji, ale nie przed najbardziej wysuniętym zawodnikiem.
7. Zawodnik musi się związać z partnerem lub przeciwnikiem. Wiązanie musi poprzedzać lub być równoczesne z kontaktem z jakąkolwiek inną częścią ciała.
8. Zawodnik musi natychmiast dołączyć się do rucka lub wycofać za własną linię spalonego
9. Zawodnicy, którzy wcześniej uczestniczyli w rucku mogą ponownie do niego dołączyć, pod warunkiem, że nie będą tego robić z pozycji spalonej.

Sankcja: Rzut karny.

W TRAKCIE RUCKA

10. W trakcie rucka można walczyć o posiadanie piłki poprzez rucking lub przepchnięcie drużyny przeciwnej znad piłki.
11. Gdy ruck zostanie sformowany, żaden z zawodników nie może grać piłką, chyba, że był w stanie położyć ręce na piłce zanim ruck został sformowany i pozostaje na nogach.
12. Zawodnicy muszą starać się pozostać na nogach w trakcie trwania rucka.
13. Wszyscy zawodnicy uczestniczący w rucku muszą być zaangażowane w rucka lub być z nim związani, nie wystarczy stać obok.
14. Zawodnicy mogą grać piłkę stopami, pod warunkiem, że zrobią to bezpiecznie.
15. Zawodnicy znajdujący się na ziemi muszą próbować odsunąć się od piłki i nie mogą grać piłką w rucku lub w trakcie jego powstawania.

16. Zawodnicy nie mogą:

- a) Podnosić piłki nogami.
- b) Umyślnie zawalać rucka lub skakać na niego.
- c) Umyślnie stawać na innego zawodnika.
- d) Upadać na piłkę gdy ta wychodzi z rucka.
- e) Wykopywać lub próbować wykopywać piłki z rucka.

Sankcja: Rzut karny.

- f) Ponownie wprowadzać piłki do rucka.
- g) Wykonywać żadnej akcji, która spowodowałaby, że przeciwnicy uwierzyliby, że ruck został zakończony, gdy tak nie jest.

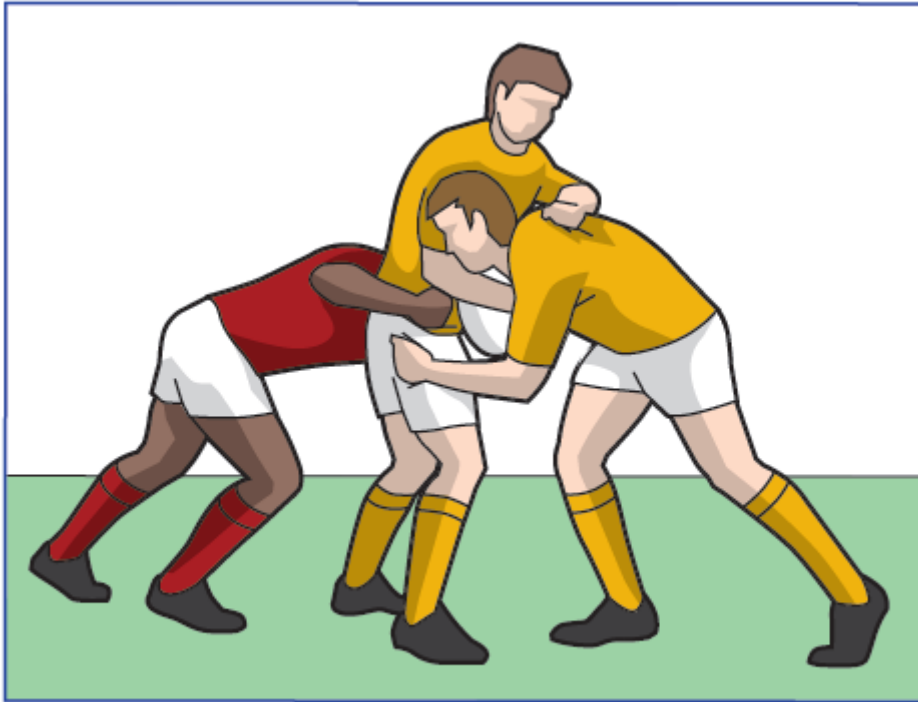
Sankcja: Rzut wolny.

ZAKOŃCZENIE RUCKA

- 17. Jeżeli piłka została widocznie wygrana w rucku przez jedną z drużyn i jest możliwa do zagrania, sędzia wydaje komendę „Zagraj!” (use it) po której piłka musi zostać zagrana w ciągu pięciu sekund. **Sankcja: Młyn.**
- 18. Ruck jest zakończony i gra jest kontynuowana, gdy piłka opuści rucka lub gdy piłka w rucku znajdzie się na lub za linią bramkową.
- 19. Ruck jest zakończony, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania. Jeżeli sędzia oceni, że piłka prawdopodobnie nie wyjdzie z rucka w rozsądnym czasie, dyktuje młyn.

ZASADA

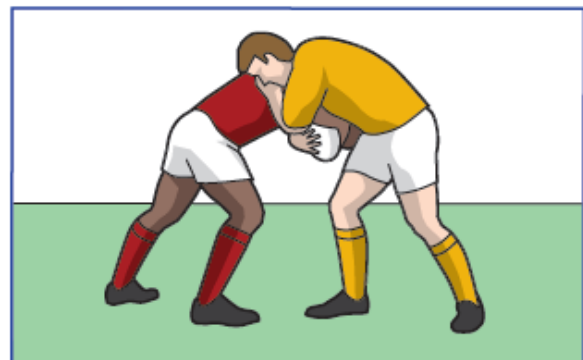
Celem maula jest umożliwienie zawodnikom rywalizacji o posiadanie piłki, która jest trzymana nad ziemią.



Maul

FORMOWANIE MAULA

1. Maul może mieć miejsce tylko na polu gry.
2. Składa się z zawodnika posiadającego piłkę i co najmniej po jednym zawodniku z każdej drużyny, związanych ze sobą i stojących na nogach.
3. Gdy maul zostanie sformowany, musi poruszać się w kierunku linii bramkowej.



Maul not formed

SPALONY W MAULU

4. Linia spalonego dla każdej z drużyn jest równoległa do linii bramkowych i przebiega przez najbardziej wysunięte w kierunku własnej linii bramkowej stopy zawodników uczestniczących w maulu. Jeśli stopa znajduje się na lub za linią bramkową to linią spalonego jest linia bramkowa tej drużyny.
5. Zawodnik musi albo dołączyć do maula zza linii spalonego, albo natychmiast wycofać się za tą linię. **Sankcja: Rzut karny.**
6. Zawodnicy, którzy odłączają się od maula muszą natychmiast wycofać się za linię spalonego. Wówczas mogą ponownie dołączyć do maula. **Sankcja: Rzut karny.**

DOŁĄCZANIE SIĘ DO MAULA

7. Zawodnicy dołączający do maula muszą:
 - a) Zrobić to zza linii spalonego.
 - b) Związać się z ostatnim zawodnikiem w maulu.
Sankcja: Rzut karny.
 - c) Mieć głowę i barki na lub powyżej linii bioder. **Sankcja: Rzut wolny.**

W TRAKCIE MAULA

8. Zawodnik posiadający piłkę w maulu może zejść na ziemię pod warunkiem, że natychmiast udostępni ją do gry. **Sankcja: Młyn.**
9. Wszyscy pozostali zawodnicy w maulu muszą starać się pozostać na nogach.
10. Wszyscy zawodnicy uczestniczący w maulu muszą być w niego zaangażowani lub być z nim związani, nie wystarczy stać obok.
11. Zawodnicy nie mogą:
 - a) Umyślnie zawalać maula lub skakać na niego.
 - b) Próbować wyciągać przeciwników z maula.
Sankcja: Rzut karny.
 - c) Wykonywać żadnej akcji, która spowodowałaby, że przeciwnicy uwierzyliby, że maul został zakończony, gdy tak nie jest.
12. Jeżeli zawodnicy drużyny, która nie jest w posiadaniu piłki dobrowolnie opuszczą maula w taki sposób, że w maulu nie pozostanie żaden zawodnik z tej drużyny, wówczas maul może być kontynuowany.
13. Jeżeli zawodnicy drużyny, która nie jest w posiadaniu piłki dobrowolnie odłączą się od maula, to mogą oni ponownie dołączyć do formacji maula pod warunkiem, że pierwszy dołączający się zawodnik zwiąże się z najbardziej wysuniętym do przodu zawodnikiem drużyny będącej w posiadaniu piłki. **Sankcja: Rzut karny.**

PRZEPIS 16: MAUL

14. Jeżeli maul przestał się poruszać w kierunku linii bramkowej przez więcej niż 5 sekund, ale piłka została przekazana i sędzia ją widzi, wówczas sędzia nakazuje zawodnikom zagranie piłki komendą „Zagraj” (use it). Drużyna będąca w posiadaniu piłki musi zagrać piłką w rozsądnym czasie. **Sankcja: Młyn.**
15. Jeżeli maul przestał się poruszać w kierunku linii, może ponownie zacząć się poruszać w kierunku linii bramkowej pod warunkiem, że stanie się to w czasie 5 sekund od zatrzymania. Jeżeli zatrzyma się drugi raz ale piłka zostanie przekazana i sędzia ją widzi, wówczas sędzia nakazuje zawodnikom zagranie piłki komendą „Zagraj” (use it). Drużyna będąca w posiadaniu piłki musi zagrać piłką w rozsądnym czasie. **Sankcja: Młyn.**

ZAKOŃCZENIE MAULA

16. Maul jest zakończony i gra jest kontynuowana, gdy:
- Piłka lub gracz posiadający piłkę opuszczają maula.
 - Piłka znajdzie się na ziemi.
 - Piłka znajdzie się na lub za linią bramkową.
17. Maul kończy się niepowodzeniem, gdy:
- Piłka staje się niemożliwa do zagrania.
 - Maul się zawala (nie w wyniku gry foul).
 - Maul nie porusza się w kierunku linii bramkowej przez więcej niż 5 sekund a piłka nie jest udostępniona do gry.
 - Zawodnik posiadający piłkę schodzi na ziemię a piłka nie jest natychmiast możliwa do zagrania.
 - Piłka jest możliwa do zagrania, sędzia wydał komendę „Zagraj” (use it) a nie została ona zagrana w ciągu 5 sekund od wydania komendy.

Sankcja: Młyn.

18. Jeżeli maul zostanie sformowany niezwłocznie po chwycie piłki kopniętej przez przeciwnika w grze otwartej, wówczas młyn, który jest podyktowany z któregokolwiek z wyżej wymienionych powodów, będzie dla drużyny zawodnika łapiącego piłkę.

PRZEPIS 17: CHWYT MAM (MARK)

ZASADA

Sposób zatrzymania gry na polu własnych 22 metrów poprzez bezpośrednie złapanie piłki po kopie przeciwnika.



PRYZNANIE CHWYTU MAM (MARK)

1. Aby został przyznany chwyt mam, zawodnik musi:
 - a) Mieć co najmniej jedną stopę na lub za własną linią 22 metrów w momencie chwytu piłki lub w momencie lądowania na ziemi po chwycie piłki w powietrzu; oraz
 - b) Złapać piłkę, która przekroczyła płaszczyznę linii 22 metra bezpośrednio po kopie przeciwnika zanim ta dotknie ziemi lub innego zawodnika; oraz
 - c) Równocześnie krzyknąć: „Mam” (mark).
2. Zawodnik może wykonać chwyt „Mam” nawet, jeżeli piłka odbije się wcześniej od słupa lub poprzeczki bramki.
3. Gdy chwyt „Mam” jest wykonany prawidłowo, sędzia natychmiast zatrzymuje grę i dyktuje rzut wolny dla drużyny będącej w posiadaniu piłki.
4. Chwyt „Mam” nie może zostać przyznany po kopie z rozpoczęcia ani po kopie wznawiającym po zdobyciu punktów.

WZNAWIANIE GRY PO CHWYCIE MAM (MARK)

5. Zawodnik, który wykonał chwyt „Mam” wykonuje rzut wolny (zgodnie z Przepisem 20).

PRZEPIS 17: CHWYT MAM (MARK)

6. Jeżeli ten zawodnik nie jest w stanie wykonać kopu w przeciągu jednej minuty, to sędzia dyktuje młyn dla drużyny chwytającego.
7. Rzut wolny wykonywany jest w następujących miejscach:

Miejsce chwytu „Mam”	Miejsce wykonania rzutu wolnego
W polu 22 metrów	W miejscu wykonania chwytu „Mam”, ale nie bliżej niż 5 metrów od linii bramkowej, w linii z miejscem wykonania chwytu „Mam”.
W polu bramkowym	Na linii 5 metrów, w linii z miejscem wykonania chwytu „Mam”.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

ZASADA

Pole gry ma boczne ograniczenia określone jako linie autowe. Gdy gra dotrze do linii autowej, piłka jest na aucie i staje się martwa.

Szybki aut oraz aut są metodami wznawiania gry wrzutem po tym jak piłka lub zawodnik posiadający piłkę wyszedł na aut.

AUT LUB AUT POLA PUNKTOWEGO

1. Piłka jest na aucie lub aucie pola punktowego, gdy:
 - a) Piłka lub gracz posiadający piłkę dotknie linię autową, linię autową pola punktowego lub czegokolwiek poza tą linią.
 - b) Zawodnik, który już dotyka linię autową, linię autową pola punktowego lub czegokolwiek poza tą linią złapie lub przytrzyma piłkę.
 - i. Jeżeli piłka dotarła do płaszczyzny linii autu w momencie chwytu, wówczas zawodnik łapiący piłkę nie uważany jest za tego, który spowodował, że piłka wyszła na aut.
 - ii. Jeżeli piłka nie przekroczyła płaszczyzny linii autu w momencie chwytu lub jej podniesienia, wówczas zawodnik łapiący piłkę uważany jest za tego, który spowodował, że piłka wyszła na aut, bez względu na to, czy piłka była stacjonarna czy w ruchu.
2. Piłka nie jest na aucie lub aucie pola punktowego, gdy:
 - a) Piłka dotrze do płaszczyzny linii autu, ale jest złapana, zbita lub wkopana przez zawodnika znajdującego się na boisku.
 - b) Zawodnik wyskakuje spoza lub z boiska, łapie piłkę i ląduje w boisku, bez względu na to, czy piłka przekroczyła płaszczyznę linii autowej.
 - c) Zawodnik wyskakuje z boiska i zbija (lub łapie i wrzuca) piłkę z powrotem na boisko zanim wyląduje na aucie lub aucie pola punktowego, bez względu na to, czy piłka przekroczyła płaszczyznę linii autowej.
 - d) Zawodnik, znajdujący się na aucie kopnie lub zbije piłkę, ale jej nie złapie, pod warunkiem, że nie dotarła do płaszczyzny linii autu.

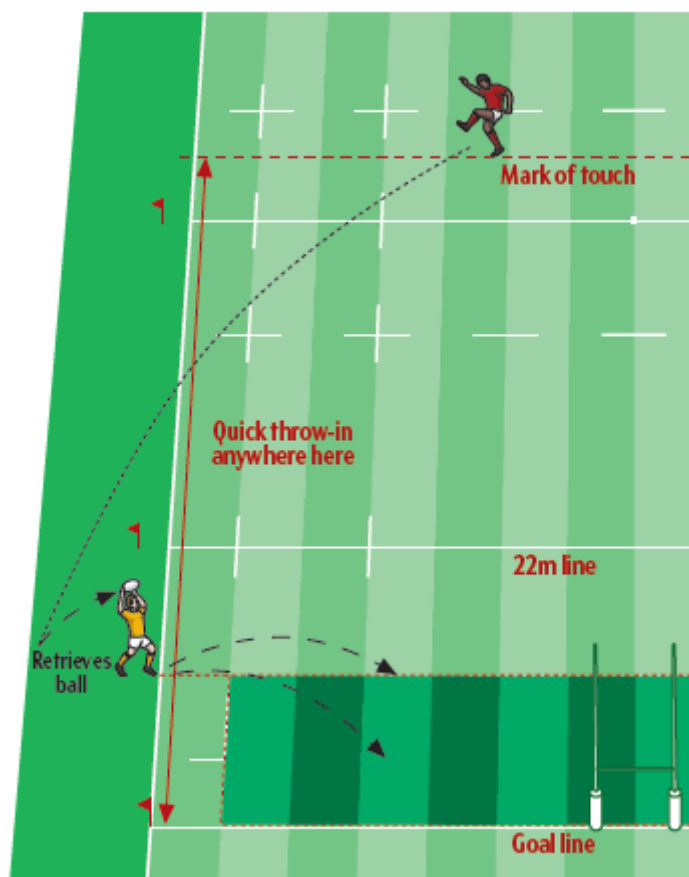
SZYBKI WRZUT DO AUTU

3. Zawodnik, który wyszedł z piłką na aut musi natychmiast ją uwolnić, aby mógł być wykonany szybki wrzut z autu. **Sankcja: Rzut karny.**
4. Podczas szybkiego wrzutu piłka wrzucana jest:
 - a) Pomiędzy miejscem, gdzie piłka wyszła na aut a linią bramkową wrzucającego; oraz
 - b) Równoległe lub w kierunku linii bramkowej wrzucającego; oraz
 - c) Tak, aby doleciała do linii piętego metra zanim dotknie ziemi lub zawodnika; oraz
 - d) Przez zawodnika, który ma obie stopy poza polem gry.

Sankcja: Wybór: aut lub młyn.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

5. Nie ma pozwolenia na szybki wrzut i rozegranie autu jest przyznane drużynie wrzucającej gdy:
 - a) Ustawienie autowe zostało już sformowane; lub
 - b) Piłka po wyjściu na aut została dotknięta przez kogokolwiek innego poza wrzucającym do autu i zawodnikiem, który wyszedł z piłką na aut; lub
 - c) Wrzut został wykonany inną piłką niż ta, która wyszła na aut.
6. Piłka musi dolecieć do linii 5 metra zanim zostanie zagrana a zawodnik nie może przeszkodzić piłce w dotarciu do linii 5 metra. **Sankcja: Rzut wolny.**
7. Jeżeli miejsce wyjścia piłki na aut znajduje się poza strefą 22 metrów, drużyna w obronie może wykonać szybki wrzut we własnej strefie 22 metrów, ale jest uważana za drużynę, która wprowadziła piłkę w strefę 22 metrów.



Quick throw-in

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

AUT

8. Miejsce wrzutu do autu oraz drużynę wrzucającą określa się w następujący sposób:

a) Ogólne zasady

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Zawodnik posiadający piłkę wychodzi na aut lub kopie piłkę pośrednio w aut.	Miejsce w którym zawodnik lub piłka dotyka linii autowej lub ziemi poza nią.	Przeciwnik.
Zawodnik nieumyślnie zbija, podaje lub wyrzuca piłkę na aut.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej.	Przeciwnik.
Piłka odbija się od zawodnika i bezpośrednio wychodzi na aut.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej lub miejsce na linii autowej najbliższe miejsca w którym piłka dotknęła zawodnika - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej tego zawodnika.	Przeciwnik.
Piłka odbija się od zawodnika i wychodzi w aut po odbiciu od ziemi.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej.	Przeciwnik.
Zawodnik, będący na aucie łapie lub podnosi piłkę która doleciała do płaszczyzny linii autowej.	Miejsce, w którym piłka doleciała do linii autowej.	Drużyna zawodnika, który złapał lub podniósł piłkę.
Zawodnik, będący na aucie łapie lub podnosi piłkę która nie doleciała do płaszczyzny linii autowej.	Miejsce, w którym stoi zawodnik.	Przeciwnik.

b) Piłka kopnięta bezpośrednio na aut po wznowieniu lub rozpoczęciu gry.

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Piłka wychodzi bezpośrednio na aut po kopie rozpoczynającym lub po kopie wznawiającym po zdobyciu punktów.	Jeżeli wybrana została opcja autu, miejsce, w którym piłka doleciała do linii autowej lub na wysokości linii środkowej - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Piłka wychodzi bezpośrednio na aut po kopie wznawiającym z 22 metra.	Jeżeli wybrana została opcja autu, miejsce, w którym piłka doleciała do linii autowej lub na wysokości 22 metra - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego.	Przeciwnik drużyny kopiącego.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

c) Piłka zostaje kopnięta z rzutu karnego.

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Zawodnik wykopuje piłkę na aut (bezpośrednio lub po uprzednim odbiciu od , dotknięciu innego zawodnika lub sędziego)	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej.	Drużyna kopiącego.
Zawodnik, będący na aucie, łapie piłkę, bez względu na to, czy piłka doleciała do linii autowej czy nie.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej lub, jeżeli piłka nie doleciała do linii autowej, miejsce w którym stoi zawodnik łapiący piłkę.	Drużyna kopiącego.
Zawodnik, będący na aucie, podnosi piłkę, która nie doleciała do płaszczyzny linii autowej.	Miejsce, w którym stoi zawodnik.	Drużyna kopiącego.

d) Piłka zostaje kopnięta bezpośrednio na aut z własnej strefy 22 metrów lub pola punktowego.

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
BEZ ZYSKU TERENU		
Drużyna broniąca wprowadziła piłkę we własną strefę 22 metrów, nie miała miejsca szarża, ruck, maul i żaden z przeciwników nie dotknął piłki w strefie 22 metrów. Jeżeli zawodnik, który znajduje się we własnej strefie 22 metrów podniesie piłkę będącą przed linią 22 metra lub złapie piłkę zanim ta doleci do płaszczyzny linii 22 metrów i wykopie ją bezpośrednio na aut, wówczas ten gracz jest zawodnikiem, który wprowadził piłkę z powrotem w własną strefę 22 metrów.		
Zawodnik kopie piłkę bezpośrednio na aut.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej lub na linii autowej na wysokości miejsca kopu - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Zawodnik drużyny przeciwnej łapie piłkę będąc na aucie.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej lub na linii autowej na wysokości miejsca kopu - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Z ZYSKIEM TERENU		
Drużyna broniąca nie wprowadziła piłki w własną strefę 22 metrów lub miała miejsce szarża, ruck lub maul w strefie 22 metrów, lub piłka dotknęła przeciwnika w strefie 22 metrów.		
Zawodnik kopie piłkę bezpośrednio na aut.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Zawodnik drużyny przeciwnej łapie piłkę będąc na aucie.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Zawodnik kopie piłkę z rzutu wolnego, przyznanego w strefie 22 metrów.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej.	Przeciwnik drużyny kopiącego.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

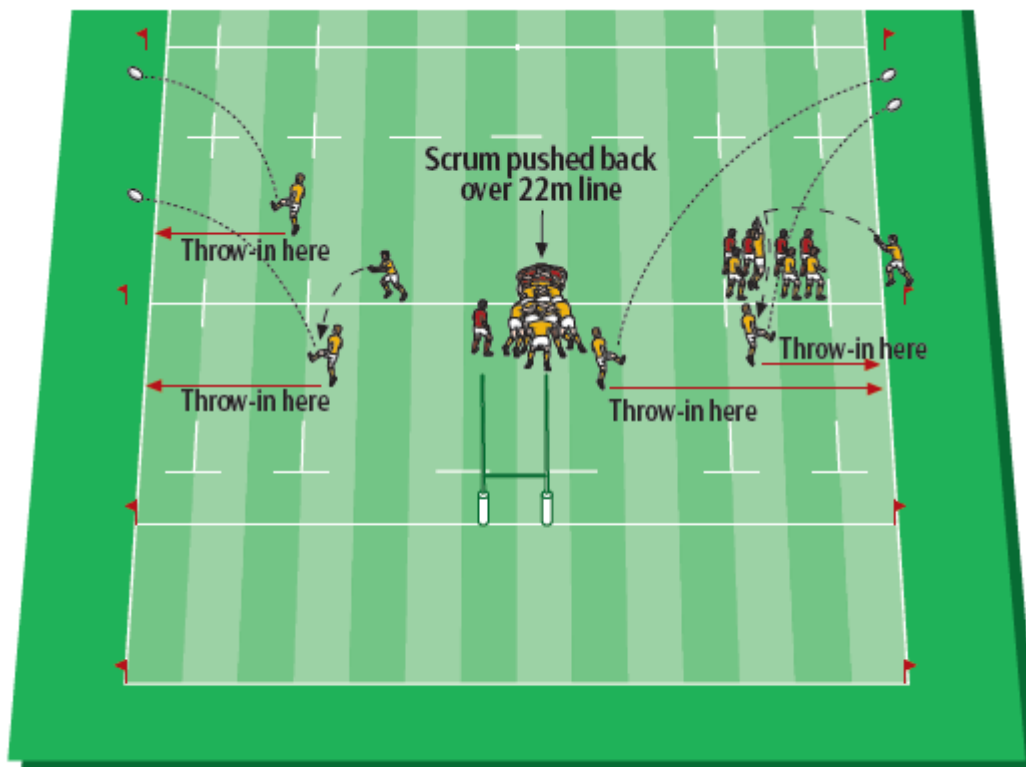
e) Piłka zostaje kopnięta bezpośrednio na aut poza strefą 22 metrów.

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Zawodnik kopie piłkę bezpośrednio na aut w grze otwartej lub z rzutu wolnego.	Miejsce, w którym piłka dolatuje do linii autowej lub na linii autowej na wysokości miejsca kopu - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego. Bez zysku terenu.	Przeciwnik drużyny kopiącego.

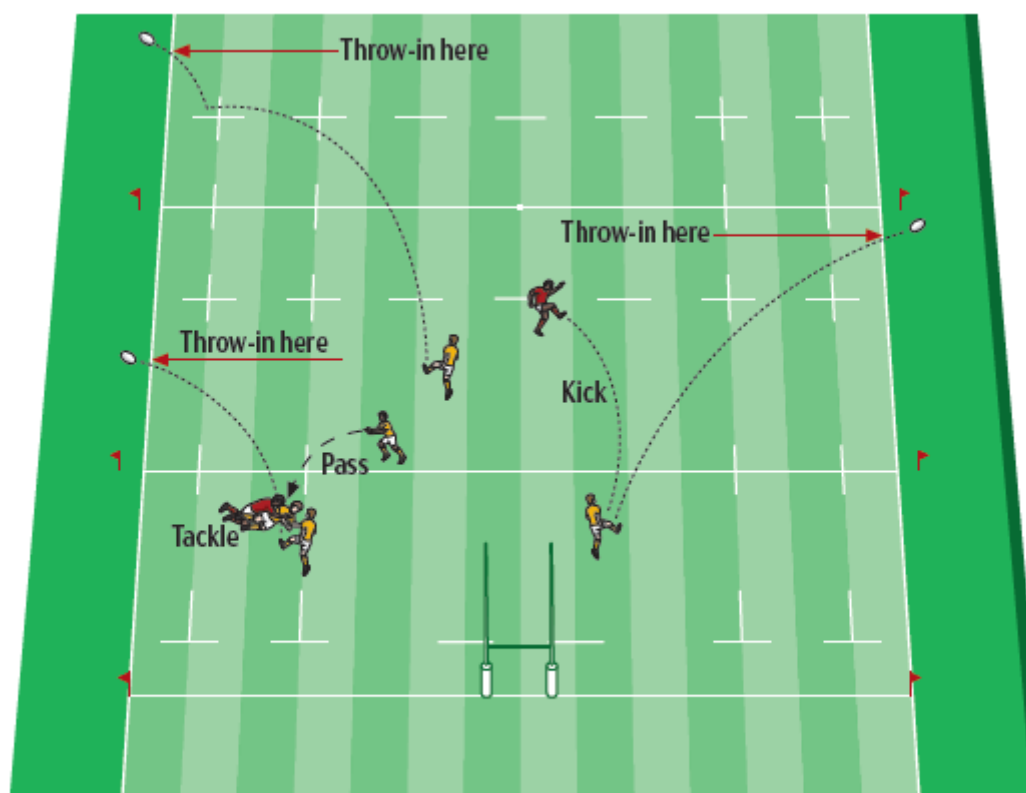
f) Opcja wyboru autu.

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Nieprawidłowy wrzut do autu.	W miejscu rozgrywania oryginalnego autu.	Przeciwnik.
Nie ma pozwolenia na szybki wrzut	Miejsce, w którym zostało by sformowane ustawienie autowe, gdyby nie szybki wrzut.	Ta sama drużyna.
Nieprawidłowy szybki wrzut do autu.	W miejscu, w którym został wykonany nieprawidłowy wrzut.	Przeciwnik.
Po wyjściu piłki na aut po przodzie lub podaniu do przodu.	Miejsce, w którym piłka doleciała do linii autowej.	Przeciwnik.
Rzut karny lub rzut wolny przyznany za przewinienie w aucie.	W miejscu rozgrywania oryginalnego autu.	Przeciwnik.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE



No gain in ground

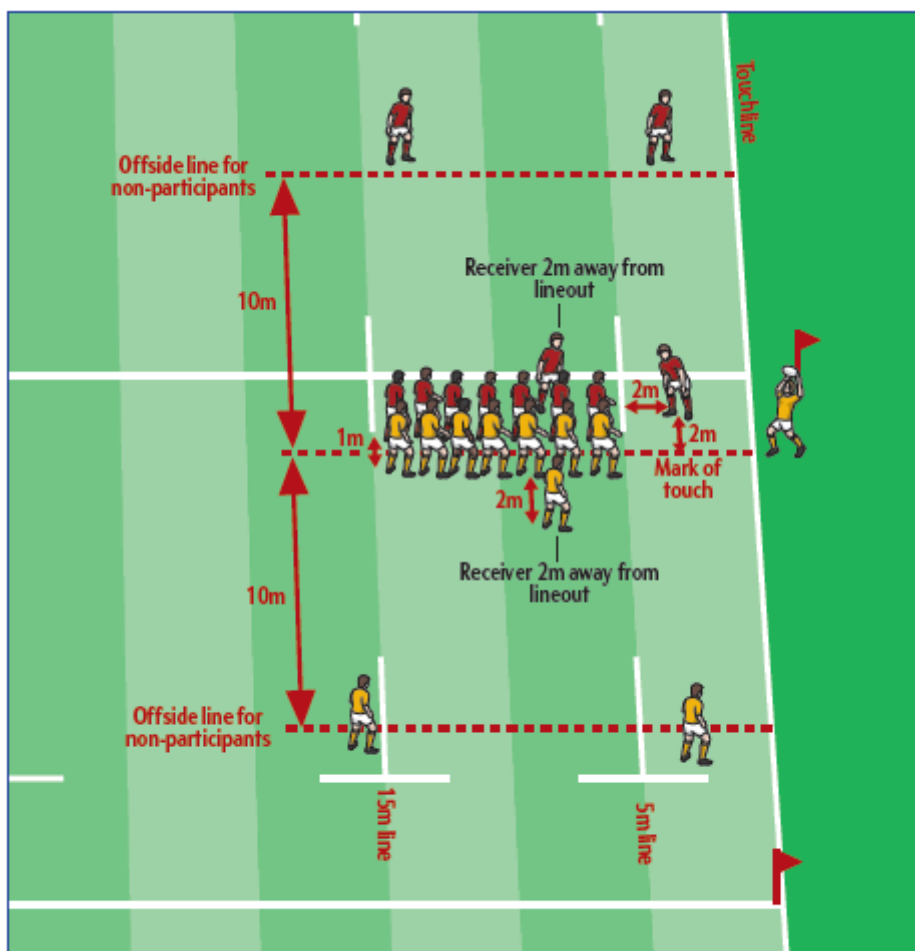


Gain in ground

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

USTAWIENIE AUTOWE

- Aut jest formowany w miejscu wrzutu piłki do autu.
- Każda z drużyn ustawia się w pojedynczej linii, równoległe do linii wrzutu między linią 5 i 15 metra. Zawodnicy oddaleni są o pół metra od linii wrzutu po swojej stronie ustawienia autowego. Korytarz (przestrzeń) między liniami zawodników musi być utrzymana do momentu wrzutu piłki.
Sankcja: Rzut wolny.
- Aby sformować aut niezbędnych jest co najmniej dwóch zawodników z każdej drużyny.



The lineout

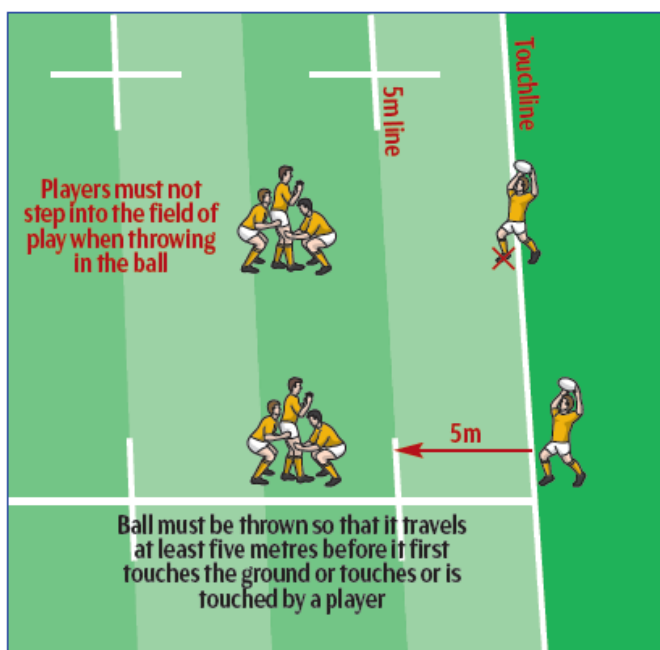
- Drużyny formują aut bez zwłoki. **Sankcja: Rzut wolny.**
- Drużyna wrzucająca określa maksymalną liczbę zawodników, która może wziąć udział w ustawieniu autowym z każdej z drużyn.
- O ile wrzut nie zostanie wykonany natychmiast po sformowaniu autu, drużyna, która nie wrzuca piłki do autu nie może mieć więcej zawodników (może mieć mniej) w ustawieniu autowym niż drużyna wrzucająca. **Sankcja: Rzut wolny.**
- Drużyna, która nie wrzuca piłki do autu musi mieć jednego zawodnika ustawionego pomiędzy linią autową i linią 5 metrów. Zawodnik ten musi stać w odległości 2 metrów od linii wrzutu piłki po swojej stronie linii wrzutu oraz 2 metry od linii 5 metrów. **Sankcja: Rzut wolny.**

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

16. Jeżeli drużyna wybierze posiadanie łącznika, to łącznik musi stać między linią 5 a 15 metra, 2 metry od zawodników swojej drużyny ustawionych w aucie. Każda z drużyn może mieć tylko jednego łącznika. **Sankcja: Rzut wolny.**
17. Gdy aut jest sformowany, zawodnicy:
- Drużyny wrzucającej nie mogą opuścić autu w inny sposób niż zmieniając miejsce z innymi uczestnikami autu.
 - Drużyny, która nie wrzuca, mogą opuścić aut jedynie w celu zapewnienia liczby zawodników nie większej niż u przeciwnika.
- Sankcja: Rzut wolny.**
18. Zawodnicy uczestniczący w aucie mogą się zamieniać miejscami zanim piłka zostanie wrzucona.
19. Zawodnicy podnoszący lub podtrzymujący zawodników skaczących po piłkę w aucie mogą wcześniej chwycić tego zawodnika pod warunkiem, że nie chwycą go od tyłu poniżej poziomu spodenek lub od przodu poniżej ud. **Sankcja: Rzut wolny.**
20. Zawodnicy nie mogą skakać lub być podnoszeni lub podtrzymywani zanim piłka nie opuści rąk wrzucającego. **Sankcja: Rzut wolny.**
21. Zawodnicy nie mogą wchodzić w kontakt z przeciwnikiem zanim piłka zostanie wrzucona.
Sankcja: Rzut karny.

WRZUT DO AUTU

22. 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: Wybór: aut lub młyn.
23. Piłka musi:
- Być wrzucona prosto, wzdłuż linii wrzutu.
 - Dolecieć do linii 5 metra zanim dotknie ziemi lub zostanie zagrana.
- Sankcja: Wybór: aut lub młyn.**
Jeżeli wybrany jest aut i piłka ponownie nie zostanie wrzucona prosto, przyznawany jest młyn dla drużyny, która jako pierwsza wrzucała do autu.



24. Wrzucający nie może udawać, że wrzuca piłkę. **Sankcja: Rzut wolny.**
25. Zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą blokować wrzutu. **Sankcja: Rzut wolny.**

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

W TRAKCIE AUTU

26. Aut rozpoczyna się w momencie, gdy piłka opuści ręce wrzucającego.
27. Po rozpoczęciu autu zawodnik wrzucający piłkę i jego bezpośredni przeciwnik mogą:
- Dołączyć do autu.
 - Wycofać się za linię spalonych partnerów nie uczestniczących w ustawieniu autowym.
 - Pozostać między linią autową i linią 5 metra.
 - Zająć pozycję łącznika, jeżeli jest wolna.
28. Jeżeli ci zawodnicy przesuną się gdziekolwiek indziej, będą na pozycji spalonej. **Sankcja: Rzut karny.**
29. Po rozpoczęciu autu, każdy zawodnik biorący udział w ustawieniu autowym może:
- Rywalizować o posiadanie piłki.
 - Łapać lub zbijać piłkę. Zawodnik skaczący może łapać lub odbijać piłkę tylko zewnętrzną ręką jeżeli ma obie ręce nad głową. **Sankcja: Rzut wolny.**
 - Podnosić lub wspierać zawodnika swojej drużyny. Zawodnicy podnoszący lub wspierający muszą bezpiecznie opuścić zawodnika skaczącego na ziemię jak tylko piłka zostanie wygrana przez zawodnika którejkolwiek z drużyn. **Sankcja: Rzut wolny.**
 - Opuścić aut w taki sposób, aby znaleźć się w pozycji do odebrania piłki, pod warunkiem, że pozostanie 10 metrów od linii wrzutu i będzie się poruszał dopóki aut zostanie zakończony. **Sankcja: Rzut wolny.**
 - Łapać i sprowadzać na ziemię przeciwnika będącego w posiadaniu piłki, pod warunkiem, że zawodnik ten nie znajduje się w powietrzu. **Sankcja: Rzut karny.**

SPALONY W AUCIE

30. Wszyscy gracze biorący udział w ustawieniu autowym nie są na pozycji spalonej, jeżeli pozostają po swojej stronie linii wrzutu do momentu, gdy wrzucona piłka dotknie zawodnika lub ziemi.
31. Zawodnicy skaczący po piłkę, którzy przekroczyli linię wrzutu i nie złapali piłki muszą niezwłocznie powrócić na własną stronę autu.
32. Dopóki piłka nie jest wrzucona i nie dotknęła zawodnika lub ziemi, linię spalonych dla zawodników w aucie stanowi linia wrzutu. Po tym linię spalonych wyznacza linia przebiegająca na wysokości piłki.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE



33. Gdy ruck lub maul zostanie sformowany na wysokości linii wrzutu, gracze uczestniczący mogą:
- Dołączyć do rucka lub maula; lub
 - Wycofać się za linię spalonego, przebiegającą przez najbardziej wysuniętą stopę partnera uczestniczącego w rucku lub maulu.
34. Gdy piłka została wrzucona, zawodnik biorący udział w ustawieniu autowym może przemieścić się poza linię 15 metra. Jeżeli piłka nie doleci poza linię 15 metra, zawodnik musi natychmiast powrócić do ustawienia autowego.
35. Zawodnicy, którzy nie uczestniczą w aucie muszą pozostać w odległości 10 metrów od linii wrzutu piłki po swojej stronie autu lub za linią bramkową, jeżeli jest bliżej. Jeżeli piłka została wrzucona w momencie, gdy zawodnik znajduje się na pozycji spalonej, zawodnik ten nie zostanie ukarany jeżeli natychmiast wycofa się za linię spalonego. Zawodnik ten nie może zostać wprowadzony do gry przez akcje żadnego innego zawodnika.
36. Gdy piłka została wrzucona, zawodnicy drużyny wrzucającego nie uczestniczący w ustawieniu autowym mogą poruszać się do przodu. Jeżeli to nastąpi, wtedy ich przeciwnicy mogą także poruszać się do przodu. Jeżeli piłka nie doleci poza linię 15 metra, gracze ci nie będą ukarani jeżeli natychmiast wycofają się za swoje linie spalonego.

Sankcja: Rzut karny.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

ZAKOŃCZENIE AUTU

37. Aut kończy się, gdy:

a) Piłka, lub zawodnik posiadający piłkę:

- i. opuści aut; lub
- ii. wejdzie w obszar pomiędzy linią autową a linią 5 metra; lub
- iii. wyjdzie poza linię 15 metra.

b) Sformuje się ruck lub maul a wszystkie stopy zawodników biorących udział w rucku lub maulu przesuną się poza linię wrzutu.

c) Gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania.

38. Żaden zawodnik ustawienia autowego nie może opuszczać autu przed jego zakończeniem, z wyjątkiem przemieszczenia się na pozycję łącznika, jeżeli jest wolna. **Sankcja: Rzut karny.**

ZASADA

Młyn jest rozgrywany w celu wznowienia gry w formie rywalizacji o posiadanie piłki po niewielkim przewinieniu lub przerwie w grze.

1. Miejsce wrzutu do młyna oraz drużynę wrzucającą określa się w następujący sposób:

Przewinienie/przerwa	Miejsce rozegrania młyna	Kto wrzuca
Przód lub podanie do przodu, poza autem.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca przewinienia.	Drużyna, która nie przewiniła.
Przód lub podanie do przodu w aucie; nieprawidłowy wrzut do autu; nieprawidłowy szybki wrzut.	15 metrów od miejsca wrzutu.	Drużyna, która nie przewiniła.
Spalony w grze otwartej (wybór opcji młyna).	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca w którym po raz ostatni grała piłką drużyna, która popełniła przewinienie.	Drużyna, która nie przewiniła.
Rzut karny lub rzut wolny (wybór opcji młyna).	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca przewinienia.	Drużyna, która nie przewiniła.
Piłka zostaje wprowadzona w pole punktowe przez obrońców i staje się martwa.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca w którym piłka stała się martwa.	Drużyna atakująca.
<p>Piłki niemożliwa do zagrania po szarzy lub rucku.</p> <p>Maul zakończony niepowodzeniem.</p>	<p>W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca w którym miała miejsce szarża lub ruck.</p> <p>W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca w którym maul został zakończony.</p>	<p>Drużyna która jako ostatnia poruszała się do przodu. Jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu – drużyna atakująca.</p> <p>Drużyna nie będąca 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.</p>
Maul niemożliwy do zagrania po kopie w grze otwartej.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca maula.	Drużyna będąca w posiadaniu na początku maula.
Niewłaściwie wykonany kop rozpoczynający lub wznowiający (wybór opcji młyna).	Centralny punkt linii środkowej lub linii 22 metra boiska, jeżeli kop jeżeli kop wznowiający był wykonany z linii 22 metra.	Przeciwnik drużyny kopiącej.
Nie zagranie piłki po komendzie „Zagraj” w młynie, maulu lub rucku.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca maula, młyna lub rucka.	Drużyna nie będąca w posiadaniu.

PRZEPIS 19: MŁYN

Przewinienie/przerwa	Miejsce rozegrania młyna	Kto wrzuca
Piłka lub zawodnik będący w jej posiadaniu dotknie sędziego, a którakolwiek z drużyn ma z tego korzyść.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca kontaktu.	Drużyna, która jako ostatnia grała piłką.
Przerwa w grze spowodowana kontuzją.	W strefie młyna, w miejscu, w którym ostatnio grano piłką.	Drużyna, która jako ostatnia była w posiadaniu piłki.
Powtórzenie młyna – bez przewinienia.	W miejscu rozgrywania poprzedniego młyna.	Drużyna, której przyznano poprzedni młyn.
Nie zmieszczenie się w limicie czasu podczas próby kopu na bramkę z karnego.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca przyznania rzutu karnego.	Drużyna, która nie przewiniła.
Nie zmieszczenie się w limicie 60 sekund przy wykonywaniu rzutu wolnego po chwycie mam.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca przyznania rzutu wolnego.	Drużyna zawodnika, któremu przyznano rzut wolny.
Sędzia zarządza młyn z jakiegokolwiek powodu nie objętego przepisami.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca w którym gra był zatrzymana.	Drużyna która jako ostatnia poruszała się do przodu; lub jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu – drużyna atakująca.

FORMOWANIE MŁYNA

- Młyn jest formowany w strefie młyna w miejscu wskazanym przez sędziego.
- Sędzia zaznacza punkt aby stworzyć linię środka młyna, która jest równoległa do linii bramkowych.
- Drużyna musi być gotowa do związania młyna w ciągu 30 sekund od zaznaczenia punktu.
Sankcja: Rzut wolny.
- 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. **Sankcja: Rzut karny.**
- Gdy z jakichkolwiek powodów którakolwiek z drużyn została zredukowana do mniejszej liczby zawodników niż 15 to ilość zawodników w młynie może być podobnie zredukowana. Dozwolone zmniejszenie ilości zawodników w młynie jednej drużyny nie wymusza podobnej redukcji w drużynie przeciwnej. Nie mniej jednak, żadna z drużyn nie może mieć mniej niż 5 zawodników w młynie.

PRZEPIS 19: MŁYN

7. Zawodnicy w młynie wiążą się w następujący sposób:
 - a) Filarzy wiążą się z młynarzem.
 - b) Młynarz wiąże się obiema rękami na lub pod rękami filarów.
 - c) Wspieracze wiążą się z filarami stojącymi przed nimi oraz między sobą.
 - d) Wszyscy pozostali zawodnicy w młynie wiążą się na ciele wspieraczy co najmniej jedną ręką.

Sankcja: Rzut karny.



Scrum

8. Te dwie grupy stają ze sobą twarzą w twarz po przeciwnych stronach i równoległe do linii środkowej młyna.
9. Pierwsze linie stoją od siebie nie dalej niż w odległości wyciągnięcia ręki, a młynarze w punkcie młyna.

WEJŚCIE W KONTAKT

10. Gdy oba młyny są związane, stabilne i stacjonarne, sędzia wydaje komendę „crouch”;
 - a) Pierwsze linie pochylają się dostosowując pozycję, jeżeli wcześniej tego nie zrobili. Ich głowy i barki nie znajdują się poniżej linii bioder, w pozycji która jest utrzymana przez czas trwania młyna.
 - b) Pierwsze linie pochylają się, z głowami po lewej stronie ich bezpośrednich przeciwników, tak aby głowa żadnego z zawodników nie dotykała szyi lub barków przeciwnika.

Sankcja: Rzut wolny.

11. Gdy oba młyny są związane, stabilne i stacjonarne, sędzia wydaje komendę „bind”:
- Każdy filar „głowa wolna” wiąże się umiejscawiając lewą rękę pod prawą ręką przeciwnego filara „głowa związana”.
 - Każdy filar „głowa związana” wiąże się umiejscawiając prawą rękę nad górną częścią lewej ręki przeciwnego filara „głowa wolna”.
 - Każdy filar wiąże się poprzez złapanie i przytrzymanie koszulki przeciwnika na plecach lub z boku.
 - Wiązanie wszystkich graczy utrzymane jest przez czas trwania młyna.
- Sankcja: Rzut karny.**
12. Gdy oba młyny są związane, stabilne i stacjonarne, sędzia wydaje komendę „set”:
- Dopiero wtedy oba młyny mogą się związać ze sobą, tworząc formację młyna i tworząc tunel w który zostanie wrzucona piłka.
 - Wszyscy gracze muszą być w pozycji i gotowości do pchania do przodu.
 - Każdy zawodnik pierwszej linii młyna musi mieć obie nogi na ziemi a ciężar ciała musi opierać się,
 - na co najmniej jednej nodze.
 - Obie stopy młynarza muszą być w linii lub za najbardziej wysuniętą nogą filara swojej drużyny.

Sankcja: Rzut wolny.

WRZUT

13. Łącznik młyna wybiera stronę z której chce wrzucić piłkę do młyna.
14. Łącznik młyna trzyma piłkę w sposób zaprezentowany na diagramie.
15. Gdy oba młyny są związane, stabilne i stacjonarne, łącznik młyna wrzuca piłkę:
- Z wybranej strony.
 - Z zewnątrz tunelu.
 - Bez zwłoki.
 - Pojedynczym ruchem do przodu.
 - Szybkim ruchem.
 - Prosto. Łącznik może wyrównać linię barków z linią wyznaczającą środek młyna, zatem może stanąć o szerokość barku w kierunku swojej strony środkowej linii młyna.
 - Aby najpierw dotknęła ziemi wewnątrz tunelu.

Sankcja: Rzut wolny.

PRZEPIS 19: MŁYN



Throw-in at the scrum

W TRAKCIE MŁYNA

16. Młyn rozpoczyna się, gdy piłka opuści dłonie łącznika młyna.
17. Drużyny mogą pchać dopiero po rozpoczęciu młyna. Sankcja: Rzut wolny.
18. Drużyna może wejść w posiadanie piłki poprzez przepchnięcie przeciwników do tyłu znad piłki.
19. Zawodnicy mogą pchać, pod warunkiem, że robią to prosto i równoległe do poziomu ziemi.
Sankcja: Rzut karny.
20. Zawodnicy pierwszej linii młyna mogą walczyć o posiadanie piłki poprzez zagrzebanie jej, ale dopiero po tym jak dotknie ziemi w tunelu. **Sankcja: Rzut wolny.**
21. Zawodnicy pierwszej linii mogą zagrzebać piłkę którąkolwiek stopą, ale nie obiema na raz.
Sankcja: Rzut karny.
22. Młynarz drużyny wrzucającej piłkę do młyna musi spróbować ją zagrzebać. **Sankcja: Rzut wolny.**
23. Zawodnicy pierwszej linii młyna nie mogą celowo wykopywać piłki z tunelu w kierunku z którego została wrzucona. **Sankcja: Rzut wolny.**
24. Każdy zawodnik uczestniczący w młynie może grać piłką, ale tylko przy użyciu stóp lub dolnej części nóg i nie wolno im podnosić piłki. **Sankcja: Rzut karny.**
25. Jeżeli młyn się zawali lub jeżeli zawodnik w młynie jest wyniesiony lub wypchnięty w górę z młyna, sędzia musi natychmiast zagwizdać, aby zawodnicy przestali pchać.
26. Gdy młyn jest stacjonarny a piłka pozostaje dostępna do gry z tyłu młyna przez 3-5 sekund, sędzia wydaje komendę „Zagraj” (use it). Drużyna musi wówczas natychmiast zagrać piłkę z młyna.
Sankcja: Młyn.

SPALONY W MŁYNIU

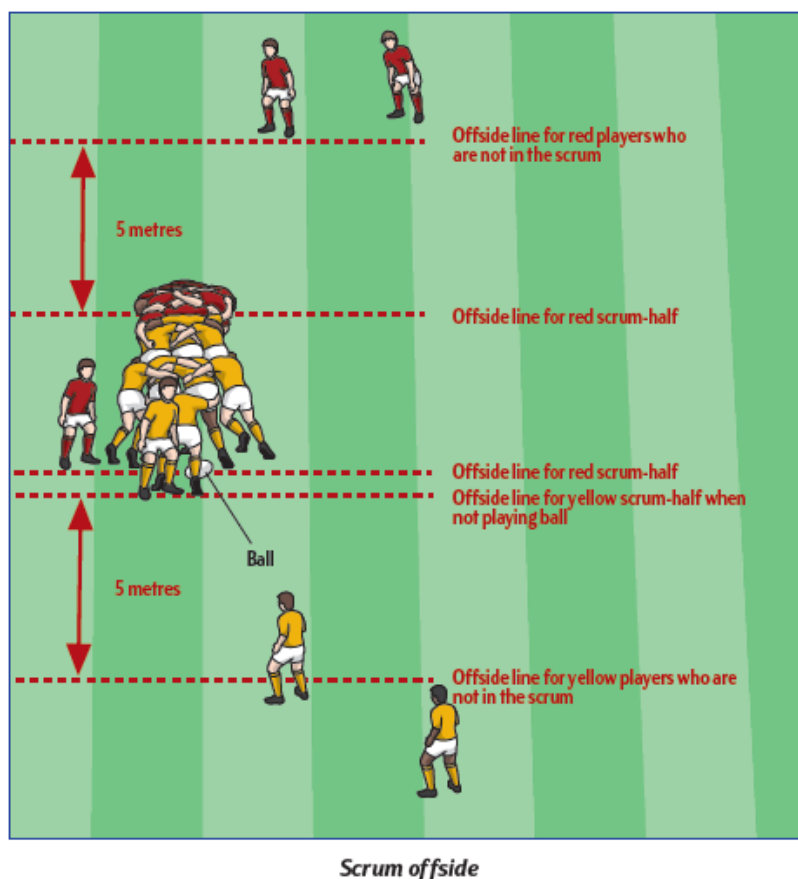
27. Zawodnicy uczestniczący w młynie nie są na pozycji spalonej do czasu zakończenia młyna.

PRZEPIS 19: MŁYN

28. Przed rozpoczęciem młyna, łącznik drużyny nie wrzucającej piłki do młyna znajduje się:
- Po swojej stronie linii środkowej młyna, obok łącznika drużyny przeciwnej; lub
 - Co najmniej 5 metrów za najbardziej wysuniętą stopą najbardziej wysuniętego partnera uczestniczącego w młynie i pozostaje tam do momentu zakończenia młyna.
29. Gdy gra w młynie się rozpocznie, łącznik drużyny będącej w posiadaniu piłki ma co najmniej jedną stopę na wysokości piłki lub za piłką.
30. Gdy gra w młynie się rozpocznie, łącznik drużyny nie będącej w posiadaniu piłki:
- Zajmuje pozycję z obiema stopami za piłką i blisko młyna ale nie w przestrzeni pomiędzy rwaczem i zawodnikiem z numerem 8; lub
 - Permanentnie wycofuje się do linii spalonego, albo za najbardziej wysuniętą stopę partnera w młynie; albo
 - Permanentnie wycofuje się co najmniej 5 metrów za najbardziej wysuniętą stopę.
31. Wszyscy zawodnicy nieuczestniczący w młynie pozostają co najmniej 5 metrów za najbardziej wysuniętą stopą partnera w młynie.
32. Gdy najbardziej wysunięta stopa partnera znajduje się na polu punktowym lub mniej niż 5 metrów od linii bramkowej, wówczas linię spalonego dla zawodników nie biorących udziału w młynie wyznacza linia bramkowa.
- Sankcja: Rzut karny.**
33. Po zakończeniu młyna linie spalonego przestają obowiązywać.

POWTARZANIE WIĄZANIA MŁYNA

34. Gdy nie ma żadnego przewinienia, sędzia zatrzymuje grę i powtarza wiązanie młyna, gdy:
- Łącznik młyna wrzuca piłkę do młyna i wychodzi ona z którejkolwiek strony tunelu.
 - Młyn się zawala lub rozwiązuje zanim zakończy się w inny sposób.
 - Młyn obróci się o więcej niż 90 stopni, w taki sposób, że linia środkowa młyna przesunęła się poza pozycję równoległą do linii autowej.
 - Żadna z drużyn nie wejdzie w posiadanie piłki.
 - Piłka jest nieumyślnie wykopana z młyna przez tunel. Wyjątek: Jeżeli piłka jest wielokrotnie wykopywana w ten sposób, sędzia musi to uznać za celowe. **Sankcja: Rzut karny.**
35. Gdy młyn jest powtórzony, piłka jest wrzucana przez drużynę, która poprzednio wrzucała.



36. Młyn kończy się, gdy:

- Gdy piłka wyjdzie z młyna w jakimkolwiek kierunku, poza tunelem.

ZAKOŃCZENIE MŁYNA

- Gdy piłka zostanie przesunięta do stóp ostatniego zawodnika w młynie i wtedy jest podniesiona przez tego gracza lub przez łącznika młyna tej drużyny.
- Gdy zawodnik numer 8 (wiązacz) podniesie piłkę ze stóp zawodnika drugiej linii.
- Gdy sędzia odgwiżdże przewinienie w młynie.
- Gdy piłka w młynie znajdzie się na lub poza linią bramkową.

NIEBEZPIECZNA GRA I ZABRONIONE PRAKTYKI W MŁYNI

37. Niebezpieczna gra w młynie obejmuje:

- Zawodnicy pierwszej linii uderzają w przeciwników.
- Ciągnięcie przeciwników.
- Umyślne podnoszenie przeciwnika nad ziemię lub wnoszenie przeciwnika do góry w młynie.
- Umyślne zawalenie młyna.
- Umyślne upadanie lub klękanie.

Sankcja: Rzut karny.

38. Inne zabronione praktyki w młynie obejmują:

- a) Upadanie na lub obok piłki, niezwłocznie po tym, jak wyszła ona z młyna.
- b) Kopanie piłki przez łącznika, gdy ta jest jeszcze w młynie.
- c) Zawodnicy nie grający w pierwszej linii, przytrzymują lub popychają przeciwników.

Sankcja: Rzut karny.

- d) Wprowadzanie piłki z powrotem do młyna, gdy ta go już opuściła.
- e) Zawodnicy nie grający w pierwszej linii zagrywają piłkę w tunelu.
- f) Łącznik młyna udaje, że piłka wyszła z młyna, gdy ta się w nim jeszcze znajduje.

WARIANTY PRZEPISÓW W MŁYNIE

Sankcja: Rzut wolny.

39. Związek ma prawo do wprowadzenia wariantu przepisów w młynie dla rozgrywek poniżej 19 roku życia dotyczących określonych poziomów rozgrywek.

PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

ZASADA

Rzuty karne i rzuty wolne są przyznawane w celu wznowienia gry po przewinieniu.

MIEJSCE RZUTU KARNEGO LUB RZUTU WOLNEGO

1. Miejsce rozegrania rzutu karnego lub rzutu wolnego musi znajdować się na polu gry i nie bliżej niż 5 metrów od linii bramkowej, jak wskazuje poniższa tabela:

Przewinienie	Miejsce rozegrania rzutu karnego lub rzutu wolnego
Gdy piłka jest w grze, z wyłączeniem spóźnionej szarży po kopie	W miejscu przewinienia.
Gdy piłka jest martwa.	<ul style="list-style-type: none">- W miejscu wznowienia gry lub, jeżeli to miejsce jest na linii autowej lub w obrębie 15 metrów od linii autowej to na linii 15 metra w linii z miejscem wznowienia.- Jeżeli gra powinna być wznowiona kopem z 22 metra, miejsce jest w dowolnym miejscu na linii 22 metra (decyduje drużyna, która nie popełniła przewinienia).
Każde przewinienie, które ma miejsce poza polem gry, gdy piłka jest w grze.	Na linii 15 metra, w linii z miejscem w którym przewinienie miało miejsce lub jeżeli przewinienie miało miejsce na wysokości linii autowej pola punktowego lub za linią końcową boiska, na linii 5 metra w linii z miejscem przewinienia ale nie bliżej niż 15 metrów od linii autowej.
Każde przewinienie w aucie.	Na linii 15 metra naprzeciwko miejsca wrzutu.
Spalony podczas fazy gry.	Na linii spalonego drużyny popełniającej przewinienie.
Każde kolejne przewinienie popełniane przez tą samą drużynę po podyktowaniu rzutu karnego lub rzutu wolnego, ale przed jego rozegranie.	Dodatkowe 10 metrów od miejsca oryginalnego przewinienia.
Spóźniona szarża na kopiącym	<ul style="list-style-type: none">Drużyna przeciwna wybiera pomiędzy miejscem przewinienia, miejscem gdzie wylądowała piłka lub miejscem gdzie piłka była następnie zagrana.- Jeżeli przewinienie następuje na polu punktowym kopiącego, miejsce rzutu karnego znajduje się na linii 5 metra od linii bramkowej, w linii z miejscem popełnienia przewinienia ale nie bliżej niż 15 metrów od linii autowej.- Drużyna, która nie popełniła przewinienia może także wybrać rozegranie rzutu karnego w miejscu w którym wylądowała piłka lub gdzie została zagrana przed wylądowaniem, co najmniej 15 metrów od linii autowej.- Jeżeli piłka wylądowała na aucie, opcjonalnie rzut karny może być przyznany na linii 15 metra na

PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

wysokości wyjścia piłki w aut.

- Jeżeli piłka wylądzuje na ziemi lub jest zagrana przed wylądowaniem, bliżej niż 15 metrów od linii autowej, wówczas miejsce rozegrania karnego znajduje się na linii 15 metra naprzeciwko miejsca gdzie wylądowała lub była zagrana.

- Jeżeli piłka wylądzuje na polu punktowym, na aucie pola punktowego, na lub za linią końcową boiska, opcjonalnie karny przyznany jest na linii 5 metrów od linii bramkowej w linii z miejscem gdzie piłka przecięła linię bramkową i co najmniej 15 metrów od linii autowej.

- Jeżeli piłka odbije się od słupka lub poprzeczki, opcjonalnie karny przyznany jest w miejscu gdzie piłka wylądzuje.

Umyślne wyrzucenie lub zabicie piłki na aut

Jeżeli piłka jest rzucona lub zbita:

- Z boiska na aut lub aut pola punktowego lub poza linię końcową, miejsce przewinienia lecz nie bliżej niż 15 metrów od linii autowej i 5 metrów od linii bramkowej.

- Z pola punktowego na aut lub aut pola punktowego, na linii 5 metra od linii bramkowej lecz nie bliżej niż 15 metrów od linii autowej.

- Z pola punktowego poza linię końcową, na linii 5 metra w linii z miejscem przewinienia.

Każde przewinienie na polu punktowym lub w obszarze 5 metrów od linii bramkowej.

Na polu gry, 5 metrów od linii bramkowej, w linii z miejscem przewinienia.

2. Rzut karny lub rzut wolny są wykonywane z miejsca przyznania lub za tym miejscem w linii przebiegającej przez ten punkt i równoległej do linii autowych. Gdy rzut karny lub rzut wolny wykonany jest za złego miejsca, musi zostać powtórzony.

OPCJE WYBORU PRZY RZUCIE KARNYM LUB WOLNYM

3. Drużyna, której przyznano rzut karny lub rzut wolny może w zamian wybrać rozegranie młyna.
4. Drużyna, której przyznano rzut karny lub rzut wolny w aucie może w zamian wybrać rozegranie autu lub młyna w tym samym miejscu.

WYKONANIE RZUTU KARNEGO LUB WOLNEGO

5. Rzut karny lub wolny musi być wykonany bez zwłoki.
6. Każdy zawodnik z drużyny nie popełniającej przewinienia może wykonać rzut karny lub rzut wolny, inaczej niż ma to miejsce przy rzucie wolnym po chwycie „mam”.

PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

7. Kopiący musi użyć piłki, która była w grze, chyba, że sędzia uzna, że jest uszkodzona.
8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza, z drop gola lub z miejsca (poza kopem w aut).
9. Kopiący może kopnąć piłkę w każdym kierunku.
10. Wszyscy zawodnicy drużyny kopiącego, poza przytrzymującym piłkę, muszą pozostać za piłką do momentu wykonania kopu.
11. Piłka musi być kopnięta na dostrzegalny dystans. Jeżeli kopiący ją trzyma musi wyraźnie opuścić jego ręce. Jeżeli piłka znajduje się na ziemi, musi wyraźnie przesunąć się poza miejsce rozegrania. Gdy kop był wykonany prawidłowo, kopiący może ponownie zagrać piłką.

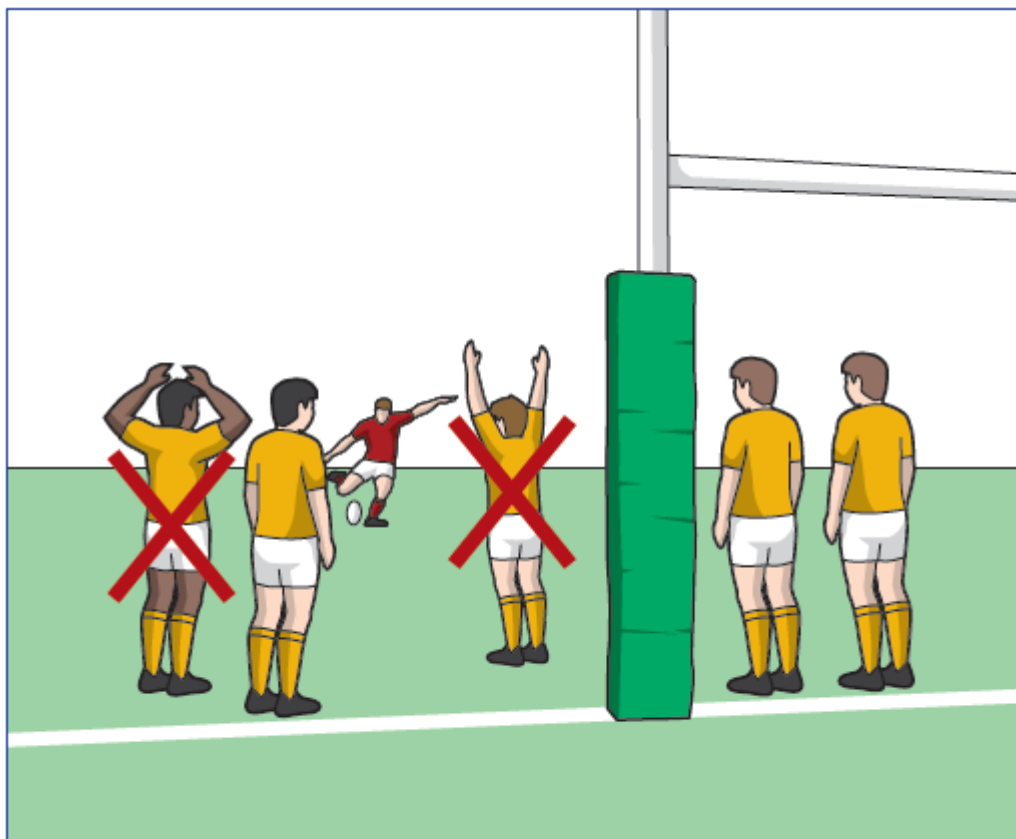
DRUŻYNA PRZECIWNĄ PRZY WYKONYWANIU RZUTU KARNEGO I WOLNEGO

12. Gdy rzut karny lub rzut wolny został przyznany, drużyna przeciwna musi natychmiast wycofać się 10 metrów w kierunku własnej linii bramkowej lub dopóki nie cofną się na tą linię, jeżeli jest bliżej.
13. Nawet, gdy rzut karny lub wolny są wykonane natychmiast i drużyna kopiącego gra piłką, drużyna przeciwna musi się dalej wycofywać na wymagany dystans. Nie mogą brać udziału w grze dopóki tego nie zrobią.
14. Jeżeli wykonany jest tak szybko, że przeciwnicy nie mają możliwości się cofnąć, nie będą za to karani. Aczkolwiek, nie mogą brać udziału w grze dopóki nie cofną się 10 metrów od miejsca rozegrania lub dopóki partner znajdujący się 10 metrów od miejsca rozegrania nie wyprzedzi ich.
15. Drużyna przeciwna nie może wykonywać niczego, by opóźnić wykonanie kopu lub blokować kopiącego, włączając w to umyślne zabieranie, rzucanie lub wykopywanie piłki poza zasięg drużyny której przyznano rzut karny. **Sankcja: Kolejny rzut karny lub wolny, 10 metrów od miejsca oryginalnego przewinienia. Kolejny rzut karny lub wolny nie może zostać wykonany, zanim sędzia nie wskaże miejsca rozegrania.**

DRUŻYNA PRZECIWNĄ PRZY WYKONYWANIU RZUTU WOLNEGO

16. W momencie, gdy kopiący zainicjuje ruch do kopu piłki, drużyna przeciwna może zacząć atakować i próbować zapobiec wykonanie rzutu wolnego poprzez zaszarżowanie kopiącego lub zablokowanie kopu.
17. Jeżeli drużyna przeciwna atakując prawidłowo zapobiegła wykonaniu kopu, wówczas ten zostaje anulowany. Gra wznawiana jest młynem w miejscu rozegrania rzutu wolnego, wrzuca drużyna przeciwna.

PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

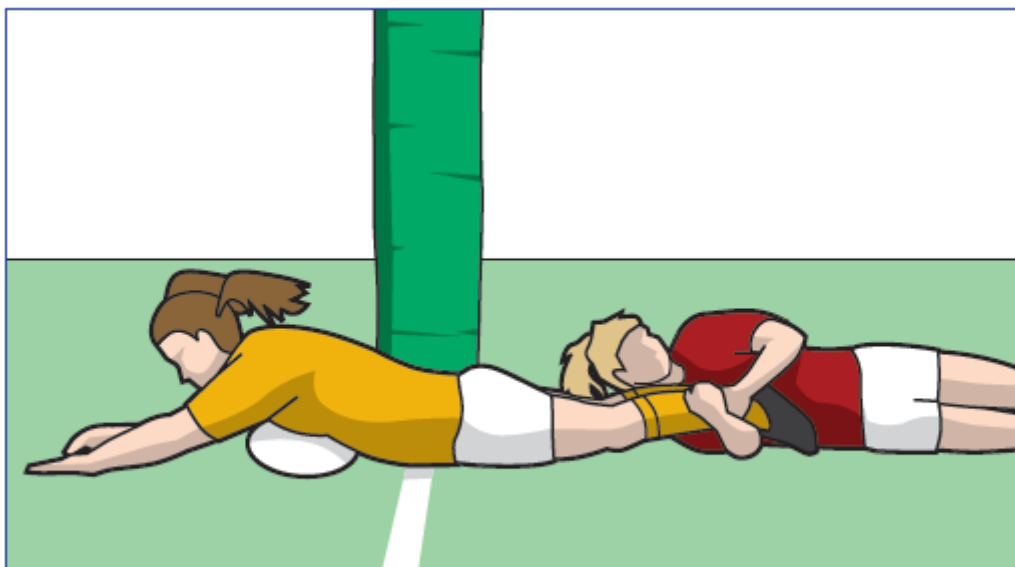


Penalty kick at goal

PRZEPIS 21: POLE PUNKTOWE

PRZYŁOŻENIE PIŁKI

1. Piłka może zostać przyłożona w polu punktowym:
 - a) Poprzez przyłożenie do ziemi piłki trzymanej w rękach; lub
 - b) Poprzez naciśnięcie jej dłonią lub dłońmi, ręką lub rękami, lub górną częścią tułowia zawodnika, od pasa do szyi.



Grounding the ball

2. Podniesienie piłki nie jest jej przyłożeniem. Zawodnik może podnieść piłkę z pola punkowego i przyłożyć ją w innym miejscu pola punkowego.
3. Zawodnik drużyny atakującej przykładając piłkę w polu punktowym zdobywa przyłożenie.
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.
5. Gdy zawodnik będący w posiadaniu piłki przykłada ją w polu punktowym i jednocześnie dotyka linii autowej (lub ziemi poza tą linią), piłka znajduje się na aucie pola gry i przeciwnikowi przyznawany jest aut.
6. Zawodnik drużyny broniącej przykładając piłkę w polu punktowym wykonuje przyłożenie obronne.
7. Jeżeli zawodnik jest szarżowany a kontynuacja ruchu przesunie zawodnika na jego własne pole punktowe to może wykonać przyłożenie obronne.
8. Zawodnik zaszarżowany przed własną linią bramkową może sięgnąć pola punkowego i wykonać przyłożenie obronne, pod warunkiem, że zrobi to bezwłocznie. **Sankcja: Rzut karny.**
9. Jeżeli zawodnik znajduje się na aucie lub aucie pola punkowego, może wykonać przyłożenie obronne lub zdobyć punkty poprzez przyłożenie pod warunkiem, że nie będzie trzymał piłki.

PRZEPIS 21: POLE PUNKTOWE

10. Jeżeli zaszarżowany zawodnik jest w trakcie wykonywania przyłożenia lub przyłożenia obronnego, zawodnicy mogą pozbawić go posiadania poprzez wyciągnięcie piłki ale nie mogą kopać ani próbować kopać piłki. **Sankcja: Rzut karny.**

PIŁKA WYKOPANA PRZEZ POLE PUNKTOWE

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:
- Wykop z dowolnego miejsca na lub poza linią 22 metrów; lub
 - Młyn z miejsca, z którego została kopnięta piłka.

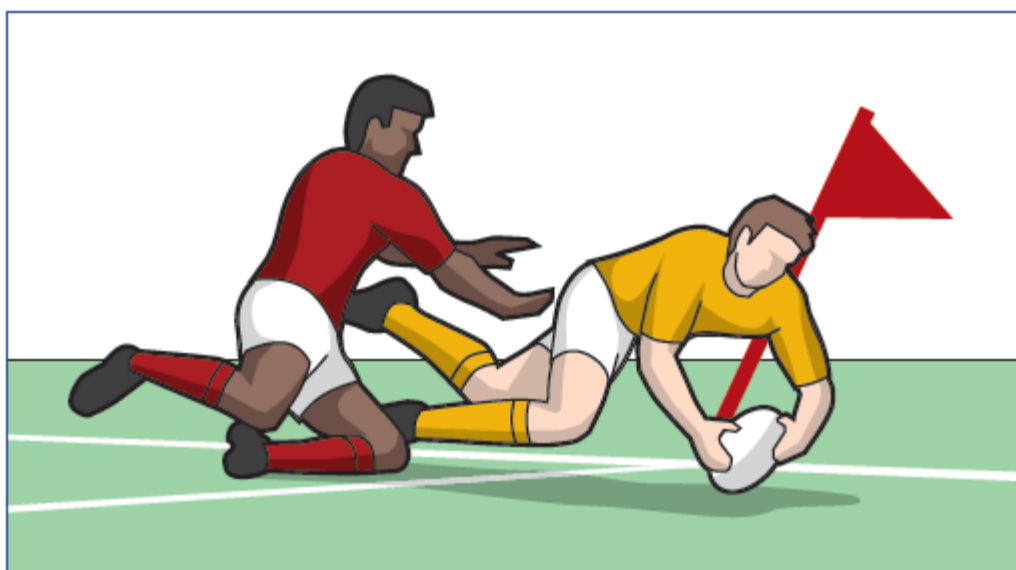
Wyjątek: Nieudany kop na bramkę z rzutu karnego lub drop gola. W tych przypadkach drużyna broniąca wznawia grę wykopem z linii 22 metrów.

ZAWODNIK BRONIĄCY W POLU PUNKTOWYM

12. Jeżeli jakkolwiek część ciała zawodnika broniącego znajduje się na polu punktowym, ten zawodnik uważany jest za będącego w polu punktowym, pod warunkiem, że nie znajduje się na aucie lub na, lub poza linią końcową.
13. Jeżeli zawodnik, znajdujący się na polu punktowym, złapie lub podniesie piłkę która ciągle znajduje się na polu gry, wówczas ten gracz wprowadził piłkę na pole punktowe.
14. Jeżeli zawodnik znajdujący się na lub poza linią końcową, lub znajdujący się na aucie pola punktowego złapie lub podniesie piłkę z pola punktowego, wówczas ten zawodnik spowodował, że piłka stała się martwa.

CHORĄGIEWKI NAROŻNE

15. Jeżeli piłka lub gracz posiadający piłkę dotkną chorągiewki nie będąc jednocześnie na aucie lub aucie pola punktowego, gra jest kontynuowana o ile piłka nie została przyłożona na ziemi dotykając chorągiewki.



Player touches corner post before ball is grounded

PRZEPIS 21: POLE PUNKTOWE

PIŁKA UTRZYMANA W POWIETRZU NA POLU PUNKTOWYM

16. Jeżeli zawodnik niosący piłkę jest przytrzymany w powietrzu na polu punktowym, tak, że nie może wykonać przyłożenia ani zagrać, piłka staje się martwa. Gra wznawiana jest młynem 5 metrów od linii bramkowej w linii miejscem, w którym zawodnik był utrzymywany w powietrzu. Wrzuca drużyna atakująca.

WĄTPLIWOŚCI CO DO PRZYŁOŻENIA

17. W wypadku wątpliwości, która z drużyn, jako pierwsza wykonała przyłożenie piłki na polu punktowym gra jest wznawiana młynem 5 metrów od linii bramkowej w linii z miejscem przyłożenia. Wrzuca drużyna atakująca.

WARIANT GRY: DRUŻYNY DO LAT 19

Przepisy gry obowiązują dla drużyn do lat 19, z zastrzeżeniem poniższych wariacji:

PRZEPIS 3: DRUŻYNA

Dodatkowo:

8. Gdy drużyna zgłasza 22 zawodników, to wówczas musi posiadać sześciu zawodników mogących grać w I linii, aby móc zapewnić zastępstwo filara „głowa wolna”, młynarza i filara „głowa związana”.

Dodatkowo:

34. Zawodnik, który został zmieniony taktycznie może zmienić każdego kontuzjowanego zawodnika.

PRZEPIS 5: CZAS

1. Spotkanie trwa nie dłużej niż 80 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 40 minut plus czas stracony) chyba, że organizator meczu przewidział rozegranie dogrywki w przypadku wyniku remisowego w meczu eliminacyjnym.

Zmienione na:

1. Spotkanie trwa 70 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 35 minut) plus czas stracony. Żaden dodatkowy czas nie jest dopuszczony.

PRZEPIS 19: MŁYN

6. Gdy z jakichkolwiek powodów którakolwiek z drużyn została zredukowana do mniejszej liczby zawodników niż 15 to ilość zawodników w młynie może być podobnie zredukowana. Dozwolone zmniejszenie ilości zawodników w młynie jednej drużyny nie wymusza podobnej redukcji w drużynie przeciwnej. Nie mniej jednak, żadna z drużyn nie może mieć mniej niż 5 zawodników w młynie.

Zmienione na:

6. Wszyscy zawodnicy pierwszej oraz drugiej linii muszą być odpowiednio przygotowani do gry na tych pozycjach. Jeżeli drużyna, z jakichkolwiek powodów, nie może zapewnić odpowiednio przygotowanych zawodników, sędzia zarządza młyny symulowane. Młyny symulowane zarządzone z powodu wykluczeń definitywnych, wykluczeń czasowych lub kontuzji muszą być rozgrywane po 8 zawodników.
 - a) W młynie dyktowanym składającym się z 8-miu zawodników wiązanie musi być: 3 - 4 - 1. Wiązacz (nr 8) wiąże się między zawodnikami 2 linii. Zawodnicy drugiej wiążą się z pierwszą linią mając głowy po jednej i drugiej stronie młynarza.
 - b) Jeżeli z jakichkolwiek powodów drużyna zostaje zredukowana do mniejszej liczby zawodników niż 15 to ilość zawodników w młynie musi być jednakowo zredukowana.
 - c) Dozwolone zmniejszenie ilości zawodników w młynie jednej drużyny wymusza podobną redukcję w drużynie przeciwnej, do minimalnej liczby 5 zawodników w młynie.
 - d) Gdy młyn jest niekompletny, musi być sformowany następująco:

WARIANT GRY: DRUŻYNY DO LAT 19

- i. Siedmiu graczy – formacja 3-4 (tzn. bez wiązacza – nr 8);
- ii. Sześciu graczy – formacja 3-2-1 (tzn. bez rwaczy);
- iii. Pięciu graczy – formacja 3-2 (tzn. bez rwaczy i wiązacza).

Sankcja: Rzut wolny.

34. Gdy nie ma żadnego przewinienia, sędzia zatrzymuje grę i powtarza wiązanie młyna, gdy:

- c) Młyn obróci się o więcej niż 90 stopni, w taki sposób, że linia środkowa młyna przesunęła się poza pozycję równoległą do linii autowej.

Zmienione na:

- c) Młyn obróci się nieumyślnie o więcej niż 45 stopni.

38. Inne zabronione praktyki w młynie obejmują:

Dodatkowo:

- g) Pchanie młyna o więcej niż 1,5 metra w kierunku linii bramkowej przeciwnika.
- h) Przetrzymanywanie piłki w młynie, gdy została przekazana i jest kontrolowana z tyłu formacji.

Sankcja: Rzut wolny.

- i) Umyślne kręcenie młyna.

Sankcja: Rzut karny.

WARIANT GRY: RUGBY 7

Przepisy gry obowiązują dla siódemek, z zastrzeżeniem poniższych wariacji:

PRZEPIS 3: DRUŻYNA

1. Drużyna nie może liczyć więcej niż 15 zawodników na polu gry w trakcie spotkania.

Zmienione na:

1. Drużyna nie może liczyć więcej niż 7 zawodników na polu gry w trakcie spotkania.

2. Usunięte.

4. W meczach międzypaństwowych, Związek może nominować maksymalnie 8 zmian.

Zmienione na:

4. Drużyna może nominować i wykorzystać maksymalnie 5 zmian.

5. W pozostałych meczach organizator decyduje o maksymalnej ilości zmian, maksymalnie do 8.

Zmienione na:

5. Organizator meczu decyduje o maksymalnej ilości zmian, maksymalnie do 5.

8 – 13 Usunięte.

15 – 19 Usunięte.

31. Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na pole gry do czasu zakończenia nałożonej kary. Wyjątkiem jest przepis 3.18 lub 3.19 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.

Zmienione na:

31. Jeśli zawodni zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na pole gry do czasu zakończenia nałożonej kary 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.

32a Usunięte.

32e Usunięte.

33 Usunięte.

WARIANT GRY: RUGBY 7

PRZEPIS 5: CZAS

1. Spotkanie trwa nie dłużej niż 80 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 40 minut plus czas stracony) chyba, że organizator meczu przewidział rozegranie dogrywki w przypadku wyniku remisowego w meczu eliminacyjnym.

Zmienione na:

1. Spotkanie trwa 14 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 7 minut) plus czas stracony. Gdy zremisowany mecz wymaga rozegrania dogrywki, gra jest wznawiana po 1 minutowej przerwie z częściami dogrywki trwającymi nie dłużej niż 5 minut. Po każdej części dogrywki, drużyny zmieniają się stronami boiska, bez przerwy.

Finałowe spotkanie podczas turnieju nie może trwać dłużej niż 20 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 10 minut) plus czas stracony i dogrywka.

2. Przerwa trwa nie dłużej niż 15 minut, zgodnie z decyzją organizatora meczu. W tym czasie drużyny oraz osoby oficjalne mogą opuścić teren gry.

Zmienione na:

2. Przerwa trwa nie dłużej niż 2 minuty.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

3. Sędzia organizuje losowanie. Jeden z kapitanów drużyn rzuca monetę a drugi odczytuje rezultat. Zwycięzca wybiera piłkę lub stronę boiska. Gdy zwycięzca wybiera stronę boiska to przeciwnicy muszą rozpocząć mecz lub vice-versa.

Dodatkowo:

- a) Przed rozpoczęciem dogrywki, sędzia organizuje losowanie w ten sam sposób, jak przed meczem.

Dodatkowo:

SĘDZIOWIE POLA PUNKTOWEGO

Dodatkowo:

31. Jest dwóch sędziów pola punktowego w każdym meczu, jeden w każdym polu punktowym.
32. Sędzia główny sprawuje nadzór nad pracą sędziów pola punktowego tak samo, jak nad pracą sędziów asystentów i sędziów liniowych.
33. Sędziowie pola punktowego sygnalizują rezultat podwyższenia lub kopu na bramkę z karnego.
34. Sędziowie pola punktowego sygnalizują gdy piłka lub zawodnik posiadający piłkę znajdzie się na aucie pola punktowego.
35. Jeżeli jest to wymagane, sędzia pola punktowego asystuje sędziemu głównemu w podjęciu decyzji odnośnie przyłożenia lub przyłożenia obronnego.
36. Organizator meczu może uprawnnić sędziów pola punktowego do sygnalizacji gry faul na polu punktowym.

PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

7. Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopu z podwyższenia, który może być kopem z ziemi lub drop golem.

Zmienione na:

7. Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopu z podwyższenia, który musi być drop golem.

8. Kopiący:

c Usunięte.

- d) Na wykonanie podwyższenia ma 90 sekund (czasu gry) od momentu zdobycia przyłożenia, nawet jeżeli piłka się przetoczy i trzeba będzie ją ustawić ponownie. **Sankcja: Kop jest anulowany.**

Zmienione na:

- d) Na wykonanie podwyższenia ma 30 sekund (czasu gry) od momentu zdobycia przyłożenia. **Sankcja: Kop jest anulowany.**

DRUŻYNA PRZECIWNĄ W TRAKCIE PODWYŻSZENIA

14. Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofują się na własną linię bramkową nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopu. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być wspierani przez innych graczy.

Zmienione na:

14. Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą natychmiast zgromadzić się w pobliżu linii 10 metrów po ich stronie boiska.

Sankcja: Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania podwyższenia, a kop jest udany to punkty są uznane. Jeśli podwyższenie jest nieudane to można je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku. Przy ponownej próbie podwyższenia kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopu.

Zmienione na:

Sankcja: Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania podwyższenia, a kop jest udany to punkty są uznane. Jeśli podwyższenie jest nieudane to można je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku.

16 Usunięte.

21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 60 sekund (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu, nawet jeżeli piłka się przetoczy i trzeba będzie ją ustawić ponownie. **Sankcja: Kop jest anulowany i przyznany jest młyn.**

WARIANT GRY: RUGBY 7

Zmienione na:

21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 30 minut (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu.
Sankcja: Kop jest anulowany i przyznany jest młyn.

24. Kopiący umieszcza piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawce. Kopiącego może wspomagać „trzymaący”. Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu. **Sankcja:** Młyn.

Zmienione na:

24. Kop musi zostać wykonany z drop gola. **Sankcja:** Młyn.

Dodatkowo:

DOGRYWKA

Dodatkowo:

30. W doliczonym czasie gry drużyna, która uzyskuje punkty jako pierwsza zostaje ogłoszona zwyciężcą bez konieczności kontynuowania gry.

PRZEPIS 9: GRA FAUL

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 10 minut, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten zawodnik później popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, wówczas jest wykluczony definitywnie.

Zmienione na:

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 2 minuty, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten zawodnik później popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, wówczas jest wykluczony definitywnie.

PRZEPIS 12: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY

4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę z lub z za centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.

Zmienione na:

4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę drop golem z lub z za centralnego punktu linii środkowej boiska. Kop wznawiający musi zostać wykonany w ciągu 30 sekund od podwyższenia lub rezygnacji z niego lub od kopu na bramkę z karnego lub z drop gola. **Sankcja:** Rzut wolny.

5. Gdy piłka jest kopnięta:

a) zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką; **Sankcja:** Młyn.

Zmienione na:

a) zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką; **Sankcja:** Rzut wolny.

WARIANT GRY: RUGBY 7

6. Piłka po kopie musi dolecieć do linii 10 metrów. **Sankcja:** drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.

Zmienione na:

6. Piłka po kopie musi dolecieć do linii 10 metrów. **Sankcja:** Rzut wolny.

8. Jeżeli piłka zostanie kopnięta bezpośrednio na aut, drużyna która nie kopała może wybrać:

- a) Powtórzenie kopu.
- b) Młyn.
- c) Aut.
- d) Szybki wrzut z autu.

Zmienione na:

8. Piłka nie może zostać kopnięta bezpośrednio na aut. **Sankcja:** Rzut wolny.

9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopu a młynem.

Zmienione na:

9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy wyjdzie na aut pola punktowego lub na lub za linię końcową, drużynie której nie kopała przyznawany jest rzut wolny.

PRZEPIS 18: AUT, SZYBKI AUT I USTAWIENIE AUTOWE

12. Drużyny formują aut bez zwłoki. **Sankcja:** Rzut wolny.

Zmienione na:

12. Drużyny formują aut w ciągu 15 sekund od momentu zaznaczenia miejsca wrzutu przez sędziego liniowego lub sędziego asystenta. **Sankcja:** Rzut wolny.

PRZEPIS 19: MŁYN

4. Drużyna musi być gotowa do związania młyna w ciągu 30 sekund od zaznaczenia punktu. **Sankcja:** Rzut wolny.

Zmienione na:

WARIANT GRY: RUGBY 7

4. Drużyna musi być gotowa do związania młyna w ciągu 15 sekund od zaznaczenia punktu.

Sankcja: Rzut wolny.

5. 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. **Sankcja:** Rzut karny.

Zmienione na:

5. W młynie musi być 3 zawodników każdej z drużyn. Wszyscy trzej muszą pozostać związani do zakończenia młyna. **Sankcja:** Rzut karny.

6 Usunięte.

7c Usunięte.

7d Usunięte.

23. Zawodnicy pierwszej linii młyna nie mogą celowo wykopywać piłki z tunelu w kierunku z którego została wrzucona. **Sankcja:** Rzut wolny.

Zmienione na:

23. Zawodnicy pierwszej linii młyna nie mogą celowo wykopywać piłki z tunelu lub z młyna w kierunku linii bramkowej przeciwnika. **Sankcja:** Rzut karny.

36. Młyn kończy się, gdy:

- b) Gdy piłka zostanie przesunięta do stóp ostatniego zawodnika w młynie i wtedy jest podniesiona przez tego gracza lub przez łącznika młyna tej drużyny.

Zmienione na:

- b) Gdy piłka zostanie zagrana przez łącznika młyna tej drużyny.

PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza, z drop gola lub z miejsca (poza kopem w aut).

Zmienione na:

8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza lub z drop gola, nie może z miejsca (z ziemi).

PRZEPIS 21: POLE PUNKTOWE

PIŁKA WYKOPANA PRZEZ POLE PUNKTOWE

Dodatkowo:

Kop wznowiający musi zostać wykonany w ciągu 30 sekund od momentu nieudanego kopu na bramkę.

WARIANT GRY: RUGBY 10

Przepisy gry obowiązują dla dziesiątek, z zastrzeżeniem poniższych wariacji:

PRZEPIS 3: DRUŻYNA

1. Drużyna nie może liczyć więcej niż 15 zawodników na polu gry w trakcie spotkania.

Zmienione na:

1. Drużyna nie może liczyć więcej niż 10 zawodników na polu gry w trakcie spotkania.

2. Usunięte.

4. W meczach międzypaństwowych, Związek może nominować maksymalnie 8 zmian.

Zmienione na:

4. Drużyna może nominować i wykorzystać maksymalnie 5 zmian.

5. W pozostałych meczach organizator decyduje o maksymalnej ilości zmian, maksymalnie do 8.

Zmienione na:

5. Organizator meczu decyduje o liczbie zmian jaką drużyna może nominować i/lub wykorzystać.

6. Zmiana może być przeprowadzona jedynie w momencie, kiedy piłka jest martwa i gdy zgodę na nią wyrazi sędzia.

Zmienione na:

6. Drużyna może wykonać dobrowolną liczbę zmian lub zastępstw czasowych w dowolnym momencie spotkania. Zawodnicy wchodzący na plac gry muszą to zrobić w środkowej strefie boiska, po tym jak plac gry opuści zmieniany zawodnik. **Sankcja: Rzut karny.**

33 Usunięte.

PRZEPIS 5: CZAS

1. Spotkanie trwa nie dłużej niż 80 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 40 minut plus czas stracony) chyba, że organizator meczu przewidział rozegranie dogrywki w przypadku wyniku remisowego w meczu eliminacyjnym.

Zmienione na:

1. Spotkanie trwa 20 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 10 minut) plus czas stracony. Organizator meczu może zmienić czas rozgrywania spotkań. Gdy zremisowany mecz wymaga rozegrania dogrywki, gra jest wznowiana po 1 minutowej przerwie z częściami dogrywki trwającymi nie dłużej niż 5 minut. Po każdej części dogrywki, drużyny zmieniają się stronami boiska, bez przerwy.

WARIANT GRY: RUGBY 10

- Przerwa trwa nie dłużej niż 15 minut, zgodnie z decyzją organizatora meczu. W tym czasie drużyny oraz osoby oficjalne mogą opuścić teren gry.

Zmienione na:

- Przerwa trwa nie dłużej niż 2 minuty.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE

- Sędzia organizuje losowanie. Jeden z kapitanów drużyn rzuca monetę a drugi odczytuje rezultat. Zwycięzca wybiera piłkę lub stronę boiska. Gdy zwycięzca wybiera stronę boiska to przeciwnicy muszą rozpocząć mecz lub vice-versa.

Dodatkowo:

- Przed rozpoczęciem dogrywki, sędzia organizuje losowanie w ten sam sposób, jak przed meczem.

PRZEPIS 8: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

- Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopu z podwyższenia, który może być kopem z ziemi lub drop golem.

Zmienione na:

- Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopu z podwyższenia, który musi być drop golem.

- Kopiący:

c Usunięte.

- Na wykonanie podwyższenia ma 90 sekund (czasu gry) od momentu zdobycia przyłożenia, nawet jeżeli piłka się przetoczy i trzeba będzie ją ustawić ponownie. **Sankcja: Kop jest anulowany.**

Zmienione na:

- Na wykonanie podwyższenia ma 30 sekund (czasu gry) od momentu zdobycia przyłożenia. **Sankcja: Kop jest anulowany.**

DRUŻYNA PRZECIWNIA W TRAKCIE PODWYŻSZENIA

- Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofują się na własną linię bramkową nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopu. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być wspierani przez innych graczy.

Zmienione na:

- Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą natychmiast zgromadzić się w pobliżu linii 10 metrów po ich stronie boiska.

WARIANT GRY: RUGBY 10

Sankcja: Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania podwyższenia, a kop jest udany to punkty są uznane. Jeśli podwyższenie jest nieudane to można je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku. Przy ponownej próbie podwyższenia kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopu.

Zmienione na:

Sankcja: Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania podwyższenia, a kop jest udany to punkty są uznane. Jeśli podwyższenie jest nieudane to można je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku.

16 Usunięte.

21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 60 minut (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu, nawet jeżeli piłka się przetoczy i trzeba będzie ją ustawić ponownie. **Sankcja:** Kop jest anulowany i przyznany jest młyn.

Zmienione na:

21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 30 minut (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu. **Sankcja:** Kop jest anulowany i przyznany jest młyn.

24. Kopiący umieszcza piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawie. Kopiącego może wspomagać „trzymający”. Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu. **Sankcja:** Młyn.

Zmienione na:

24. Kop musi zostać wykonany z drop gola. **Sankcja:** Młyn.

Dodatkowo:

DOGRYWKA

30. W doliczonym czasie gry drużyna, która uzyskuje punkty jako pierwsza zostaje ogłoszona zwycięzcą bez konieczności kontynuowania gry.

PRZEPIS 9: GRA FAUL

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 10 minut, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten zawodnik później popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, wówczas jest wykluczony definitywnie.

Zmienione na:

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 2 minuty, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten zawodnik później popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, wówczas jest wykluczony definitywnie.

WARIANT GRY: RUGBY 10

PRZEPIS 12: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY

4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę z lub zza centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.

Zmienione na:

4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę drop golem z lub zza centralnego punktu linii środkowej boiska. Kop wznawiający musi zostać wykonany w ciągu 30 sekund od podwyższenia lub rezygnacji z niego lub od kopu na bramkę z karnego lub z drop gola. **Sankcja:** Rzut wolny.
5. Gdy piłka jest kopnięta:
 - a) zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką; **Sankcja:** Młyn.

Zmienione na:

- a) zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką; **Sankcja:** Rzut wolny.

6. Piłka po kopie musi dolecieć do linii 10 metrów. **Sankcja:** drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopu lub młyn.

Zmienione na:

6. Piłka po kopie musi dolecieć do linii 10 metrów. **Sankcja:** Rzut wolny.

8. Jeżeli piłka zostanie kopnięta bezpośrednio na aut, drużyna która nie kopała może wybrać:

- a) Powtórzenie kopu.
- b) Młyn.
- c) Aut.
- d) Szybki wrzut z autu.

Zmienione na:

8. Piłka nie może zostać kopnięta bezpośrednio na aut. **Sankcja:** Rzut wolny.

9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopu a młynem.

Zmienione na:

9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy wyjdzie na aut pola punktowego lub na lub za linię końcową, drużynie której nie kopała przyznawany jest rzut wolny.

WARIANT GRY: RUGBY 10

PRZEPIS 19: MŁYN

5. 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. **Sankcja: Rzut karny.**

Zmienione na:

5. W młynie musi być 5 zawodników w dwóch liniach w każdej z drużyn. Pierwsza linia składa się z dwóch filarów i młynarza a druga linia z dwóch wspieraczy. Wszystkich pięciu musi pozostać związanych do zakończenia młyna i nie mogą się odwiązywać w celu zagrania piłką. **Sankcja: Rzut karny.**

6 Usunięte.

7d Usunięte.

36. Młyn kończy się, gdy:

- b) Gdy piłka zostanie przesunięta do stóp ostatniego zawodnika w młynie i wtedy jest podniesiona przez tego gracza lub przez łącznika młyna tej drużyny.

Zmienione na:

- b) Gdy piłka zostanie zagrana przez łącznika młyna tej drużyny.

PRZEPIS 20: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza, z drop gola lub z miejsca (poza kopem w aut).

Zmienione na:

8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza lub z drop gola, nie może z miejsca (z ziemi).

Załącznik nr 1 – gesty sędziowskie



1. RZUT KARNY

Barki równoległe do linii autowej. Ramie uniesione po skosie, wskazuje zespół, który nie popełnił przewinienia.



2. RZUT WOLNY

Barki równoległe do linii autowej. Ugięte pod kątem prostym w łokciu ramie skazuje zespół, który nie popełnił przewinienia.



3. PRZYŁOŻENIE I PRZYŁOŻENIE KARNE
Sędzia ustawiony plecami do linii pola punktowego. Wyprostowane ramie uniesione pionowo do góry



4. KORZYŚĆ
Ramie w poziomie na wysokości klatki piersiowej w kierunku zespołu, który nie popełnił przewinienia na czas 5 sekund.



5. PRZYZNANIE MŁYNA
Barki równoległe do linii autowej. Ręka poziomo na wysokości klatki piersiowej wskazująca zespół, który będzie wrzucał piłkę.



6. TWORZENIE MŁYNA
Łokcie ugięte, dłonie nad głową, palce stykają się.



7. PODANIE DO PRZODU
Ręce wykonują gest podania wymaganą piłką do przodu.



8. DO PRZODU
Ramie wyciągnięte, otwarta dłoń nad głową wykonuje ruchy do przodu i do tyłu.



9. NIE PUSZCZENIE PIŁKI
Obydwe ręce blisko klatki piersiowej, wykonują ruch trzymania wymaganą piłki.



10. SZARŻUJĄCY NIE PUSZCZA ZASARŻOWANEGO
Ręce złączające się jak gdyby łapały zawodnika i następnie rozłączające jak gdyby go puszczały.



11. SZARŻUJĄCY NIE ODSUWA SIĘ
Ruch okrężny palcem i ramieniem wskazujący odsuwanie się zawodnika.



12. WEJŚCIE DO SZARŻY ZE ZŁEJ STRONY
Ramie wyciągnięte poziomo wykonujące ruch po półokręgu do zewnątrz.



13. CELOWE RZUCANIE SIĘ NAD ZAWODNIKIEM
Zgięte ramie wykonuje ruch udający upadek na zawodnika. Gest wykonywany w kierunku w jakim upadł popełniający przewinienie.



14. NURKOWANIE W STREFIE SZARŻY
Wyprostowane ramie wykonuje ruch w dół, imitując nurkowanie.



15. PIŁKA NIEMOŻLIWA DO ZAGRANIA W RUCKU / PO SZARŻY
Ramię wskazuje zespół, który będzie wprowadzał piłkę do gry i wraca na klatkę piersiową. Ruch przód / tył.



16. PIŁKA NIEMOŻLIWA DO ZAGRANIA W MAŁU
Wyprostowane ramię wskazuje zespół, który będzie wprowadzał piłkę do gry. Drugie wraca na klatkę piersiową. Ruch przód / tył.



17. WEJŚCIE DO RUCKA LUB MAULA ZE ZŁEJ STRONY
Ręka i ramię uniesione poziomo, pokazują wejście z boku.



18. CELOWE ZAWALENIENIE RUCKA LUB MAULA
Oba ramiona udają trzymanie przeciwnika. Tułów obniżony i skręcony imitując ściąganie na dół przeciwnika.



19. ŚCiąGANIE FILARA W MŁYNI
Zaciśnięta pięść i ugięte ramię. Gest imituje ściąganie przeciwnika w dół.



20. WCIĄGANIE FILARA W MŁYNI
Zaciśnięta pięść i ugięte ramię. Gest imituje ściąganie przeciwnika w dół.



21. MŁYN SKRĘCONY O PONAD 90 STOPNI
Palec wykonujący ruchy okrężne powyżej poziomu głowy.



22. UNIESIONA STOPA ZAWODNIKA I LINII MŁYNA
Stopa uniesiona. Stopa dotknięta ręką.



23. WRZUT DO MŁYNA – NA STRONĘ
Dłonie na poziomie kolan imitujące nieprawidłowy (nie w linii prostej) wrzut do młyna.



24. NIEPRAWIDŁOWE ZWIĄZANIE W MŁYNI
Jedno ramie wyciągnięte jak do wiązania, a drugie wykonuje ruch góra / dół po wyciągniętym ramieniu pokazując brak kompletnego związania.



25. ZAGRANIE RĘKĄ W MŁYNI
Ręka na poziomie ziemi wykonuje ruch zagarniania piłki.



26. WRZUT DO AUTU - NA STRONĘ
Barki równoległe do linii autowej. Ręka ponad głowę imituje wrzut piłki w kierunku na stronę.



27. WEJŚCIE W KORYTARZ W FORMACJI AUTOWEJ
Obydwa ramiona nad głową, dłonie skierowane do siebie, ręce zbliżają się do siebie imitując zgniatanie.



28. ATAK NA PRZECIWNIKA FORMACJI AUTOWEJ
Ramie w pozycji poziomej, łokieć na zewnątrz. Ruch ręki wskazujący atak na przeciwnika łokciem.



29. PODPIERANIE SIĘ NA PARTNERZE W AUCIE
Ramie w pozycji poziomej, dłoń w kierunku do ziemi, ruch do dołu.



30. PCHNIĘCIE RYWAŁA W AUCIE
Obie ręce na poziomie barków z dłońmi uniesionymi w kierunku „od siebie” wykonują gest pchnięcia.



31. PRZEDWCZESNE PODNOSZENIE I PODNOSZENIE W AUCIE
 Obie pięści przed sobą na poziomie klatki piersiowej wykonują gest podnoszenia.



32. SPALONY W FORMACJI AUTOWEJ
 Ręka i ramię wykonują ruch półkolisty w kierunku przewinienia.



33. OBSTRUKCJA W GRZE OTWATEJ
 Ramiona skrzyżowane pod kątem prostym na wysokości klatki piersiowej.



34. SPALONY W MŁYNIU, RUCKU LUB MAULU
 Barki równoległe do linii autowej. Wyprostowana ręka ruchem półkolistym wskazuje linię spalonego.



35. WYBÓR PO SPALONYM: MŁYN LUB KARNY
Jedno ramie jak do karnego. Drugie wskazuje miejsce w którym zamiast karnego mógłby zostać rozegrany młyn.



36. SPALONY – PRZEPIS 10 METRÓW
Obie dłonie otwarte, przed sobą nad poziomem głowy



37. WYSOKA SZARŻA (GRA FAUL)
Ręka porusza się w poziomie w kierunku szyi.



38. NADEPNIĘCIE (GRA FAUL – NIEDOZWOLONA GRA NOGA)
Imitacja nadeptnięcia lub innego gestu przedstawiającego przewinienie.



39. UDERZENIE (GRA FAUL)
Zaciśnięta pięść uderza w otwartą dłoń.



40. KOMENTOWANIE DECYZJI SĘDZIEGO
Ugięta ręka, dłoń otwiera się i zamyka imitując gest mówienia.



41. PRZYZNANIE WYKOPU Z LINII 22 METRÓW
Ramie wskazuje środek linii 22 metrów.



42. PIŁKA ZATRYMANA W GÓRZE NA POLU PUNKTOWYM
Przestrzeń między dłońmi imituje piłkę, która nie została przyłożona.



43. PRZYWOŁANIE FIZJOTERAPEUTY

Jedno ramię w górę wskazuje, że na boisko powinien wejść fizjoterapeuta by pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi.



44. PRZYWOŁANIE LEKARZA

Oba ramiona w górę wskazują że na boisko powinien wejść lekarz by pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi.



45. RANA KRWAWIĄCA

Ramiona skrzyżowane powyżej głowy informują, że zawodnik ma ranę krwawiącą i może zostać czasowo zastąpiony.

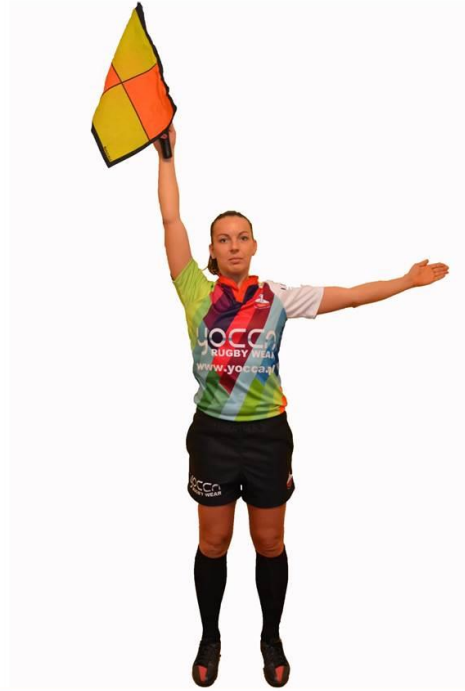


46. ZATRZYMANIE / PONOWNE URUCHOMNIENIE ZEGARA

Jedno ramię w górę wskazuje i równoczesny gwizdek informuje kiedy zegar meczowy ma zostać zatrzymany /uruchomiony ponownie.



A1. UDANA PRÓBA KOPU NA BRAMKĘ
Uniesiona flaga potwierdza, że piłka po kopie przeszła między słupami i nad poprzeczką



A2. AUT
Jedną ręką unosi flagę, sędzia przesuwa się w miejsce wrzutu wskazując drugą ręką zespół, który będzie wykonywał wrzut.



A3. GRA FAUL
Flaga uniesiona poziomo pod kątem prostym, prostopadle do linii autowej.