



Przepisy gry Rugby

Zawiera statut gry

2024



WORLD
RUGBY

2024 Copyright © World Rugby

Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie, dystrybucja lub przesyłanie całości lub części pracy, poprzez kopiowanie lub przechowywanie na jakimkolwiek nośniku za pomocą środków elektronicznych lub w inny sposób, bez pisemnej zgody World Rugby (wniosek powinien być skierowany do World Rugby) jest zabronione.

Prawo World Rugby do identyfikowania się jako autora tej pracy jest niniejszym potwierdzone, zgodnie z ustawą o prawach autorskich, wzorach i patentach z 1988 roku.

Wydane przez World Rugby



World Rugby

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

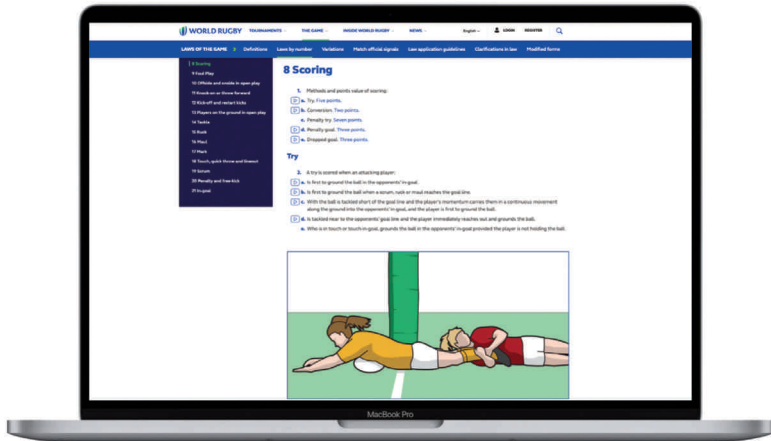
Tel +353-1-240-9200

Web www.world.rugby **Email** info@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

Strona edukacyjna poświęcona przepisom gry w rugby

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربية • Português • Polski



- Przeczytaj przepisy i statut gry
- Oglądaj klipy video pokazujące obowiązujące przepisy
- Przystąp do egzaminu z przepisów rugby i pobierz swój certyfikat
- Pobierz książeczkę z przepisami jako plik PDF



Pobierz bezpłatną aplikację World Rugby na iOS/Android



Wstęp	3
Statut	4
Legenda dotycząca tekstu i rysunków	16
Definicje	17
Przepis 1 Teren zawodów	26
Przepis 2 Bola	30
Przepis 3 Drużyna	31
Przepis 4 Ubiór zawodników	36
Przepis 5 Czas gry	38
Przepis 6 Osoby oficjalne	40
Przepis 7 Korzyść	47
Przepis 8 Zdobywanie punktów	49
Przepis 9 Gra faul	54
Przepis 10 Spalony	59
Przepis 11 Prząd lub podanie do przodu	62
Przepis 12 Kop rozpoczynający i wznawiający	63
Przepis 13 Zawodnicy na ziemi w grze otwartej	67
Przepis 14 Szarża	68
Przepis 15 Ruck	74
Przepis 16 Maul	78
Przepis 17 Chwył „mam” (mark)	81
Przepis 18 Aut, szybki wrzut i ustawienie autowe	83
Przepis 19 Młyn	99
Przepis 20 Rzut karny i rzut wolny	111
Przepis 21 Pole punktowe	116
Wariant gry Zawodnicy do lat 19	119
Wariant gry: rugby 7	122
Wariant gry: rugby 10	133
Wariant gry: Game-on	141
Gesty: sędziowskie	147

Oblem gry prowadzonej przez dwie 15, 10 lub 7 osobowe drużyny, jest zdobycie jak największej ilości punktów przez przykładanie piłki na polu punktowym przeciwnika, kopanie piłki na bramkę z rzutu karnego, podwyższenia lub drop gola. Wszystko to odbywa się w zgodzie z duchem sportu, zgodnie z zasadami fair play i w ramach obowiązujących przepisów gry. Zwycięża zespół, który zdobędzie większą ilość punktów.

Przepisy gry, także te dla zawodników do lat 19 i odmiany siedmioosobowej, stanowią całość i zawierają wszystkie zasady pozwalające na grę zgodnie z regułami..

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 graczy.

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 także odpowiedzialne za ich właściwe przygotowanie do przestrzegania przepisów, i bezpiecznego zachowania na boisku.

Sędzia ma obowiązek stosowania wszystkich przepisów gry w każdym meczu, włączając w to przepisy próbne autoryzowane przez World Rugby.

Obowiązkiem związku jest zapewnienie prowadzenia meczów rugby na każdym poziomie zgodnie z przepisami i duchem gry.

Zasada fair play nie może być przestrzegana wyłącznie przez sędziego. Odpowiedzialność spoczywa również na związkach, klubach, innych zrzeszonych organizacjach, trenerach i zawodnikach.

Każdy związek powinien stworzyć program rozwoju dla młodych zawodników. Dzięki niemu młodzi gracze będą mogli być stopniowo wprowadzani w różne fazy rugby w odpowiednim wieku i czasie, zapewniając im mniejsze prawdopodobieństwo kontuzji. Każdy związek powinien określić kategorie wiekowe oraz treść programu, w zależności od warunków gry i rozwoju rugby w danym związku.



Statut



WSTĘP

Gra, która na początku była prostą rozrywką, została przekształcona w globalną sieć, wokół której zbudowano rozległe stadiony, stworzono rozbudowaną strukturę administracyjną i opracowano złożone strategie. **Rugby, jak każda aktywność, która wzbudza zainteresowanie i entuzjizm wszelkiego rodzaju ludzi, ma niejedno oblicze.**

W rugby grają mężczyźni i kobiety oraz chłopcy i dziewczęta na całym świecie. W rozgrywkach uczestniczy ponad 8,5 miliona osób w wieku od sześciu do 60+ lat. Duża różnorodność umiejętności i wymagań fizycznych potrzebnych do gry w rugby daje możliwość uczestnictwa dla osób o różnej sylwetce, wielkości, sprawności fizycznej i zaawansowaniu technicznym.

Oprócz samego sposobu gry i jej rozwojowego aspektu, rugby rozwija szereg społecznych i emocjonalnych umiejętności, takich jak odwaga, lojalność, sportowa rywalizacja, dyscyplina i praca zespołowa. Statut gry w rugby przedstawia zasady, na podstawie których można ocenić sposób gry i zachowanie zawodników. Celem statutu jest zapewnienie, że rugby zachowa swój niepowtarzalny charakter zarówno na boisku, jak i poza nim.

Statut obejmuje podstawowe zasady rugby w odniesieniu do gry, treningu, a także tworzenia i stosowania przepisów. Mamy nadzieję, że będzie ważnym uzupełnieniem przepisów, ustanowi standardy dla wszystkich zaangażowanych w rugby, na każdym poziomie.

*JEDNOŚĆ • PASJA • SOLIDARNOŚĆ
• DYSCYPLINA • SZACUNEK*

ZASADY GRY W RUGBY

ZACHOWANIE

Legenda Williama Webba Ellisa, któremu przypisuje się pierwsze chwycenie piłki w ręce i pobiegnięcie z nią w kierunku bramki podczas meczu w Rugby School w 1823 roku jest uznana za początek gry w rugby.

Zasady gry w rugby dla przypadkowego widza są bardzo skomplikowane i niezrozumiałe. Zdziwienie budzi możliwość bezpośredniego kontaktu fizycznego z przeciwnikiem.

Statut wskazuje granice dla sędziów i zawodników, w zakresie których toczy się gra.

DUCH GRY

Rugby charakteryzuje się tym, że gra powinna toczyć się nie tylko zgodnie z przepisami, ale także z ich duchem. Odpowiedzialność za to spoczywa na wielu ludziach: trenerach, kapitanach zespołów, zawodnikach, sędziach.



JEDNOŚĆ

Jedność ma zasadnicze znaczenie dla struktury gry i jest generowana przez uczciwość i fair play

ZASADY GRY W RUGBY

To dzięki kontroli i wzajemnemu szacunkowi duch gry, w sporcie tak wymagającym fizycznie jak rugby, jest elementem, który tworzy atmosferę i poczucie fair play, tak istotne dla ciągłego rozwoju tej dyscypliny sportu.

Tradycje rugby mogą wydawać się staromodnymi zaletami moralnymi, ale przetrwały one próbę czasu i na wszystkich poziomach, na których toczy się gra, pozostają tak samo ważne dla przyszłości rugby, jak przez całą jej historię. Zasady rugby są podstawowymi elementami, na których opiera się gra, i umożliwiają uczestnikom natychmiastową identyfikację charakteru gry i tego, co wyróżnia rugby jako sport.

CEL

Celem gry prowadzonej przez dwie 15, 10 lub 7 osobowe drużyny, jest zdobycie jak największej ilości punktów przez przykładanie piłki na polu punktowym przeciwnika, kopanie piłki na bramkę z rzutu karnego, podwyższenia lub drop gola zgodnie z przepisami, duchem gry i zasadami fair play.

WALKA I CIĄGŁOŚĆ

Walka o posiadanie piłki jest jedną z kluczowych zasad rugby, która odbywa się w trakcie gry i przybiera wiele różnych form:

- w kontakcie,
- w „grze otwartej”,
- po młynie,
- po aucie,
- po rozpoczęciu.



PASJA

Osoby uprawiające ten sport są pełne entuzjazmu i pasji do gry. Rugby generuje podekscytowanie, emocjonalne przywiązanie i poczucie przynależności do globalnej rodziny rugby.

ZASADY GRY W RUGBY

Rywalizacja na boisku przebiega w sposób, który ma nagradzać większe umiejętności pokazane w kolejnych akcjach. Na przykład, drużyna zmuszona do wykopnięcia piłki na aut z powodu niezdolności do kontynuowania gry nie może wprowadzić piłki na boisko. Podobnie, drużyna, która zagrywa piłkę lub podaje ją do przodu, nie ma prawa wrzutu do następującego po tej akcji młyn.

Drużyna będąca w posiadaniu piłki utrzymuje ciągłość, zdobywanie terenu i zdobywanie punktów. Popętnienie błędu będzie oznaczało oddanie piłki przeciwnikowi.

Podczas gdy jedna drużyna stara się utrzymać posiadanie piłki, drużyna przeciwna stara się walczyć o jej posiadanie. Zapewnia to niezbędną równowagę między ciągłością gry a ciągłością posiadania piłki. Ta równowaga rywalizacji o posiadanie i ciągłość dotyczy zarówno stałych fragmentów gry, jak i gry otwartej.



SOLIDARNOŚĆ

Rugby wyzwala jednoczącego ducha, umożliwiającego zawarcie przyjaźni na całe życie, koleżeństwo, pracę zespołową i lojalność, która wykracza poza różnice kulturowe, geograficzne, polityczne i religijne.

PRINCÍPIOS DAS LEIS

Zasady, na których oparte są przepisy gry, to:

SPORT DLA WSZYSTKICH

Przepisy zapewniają graczom o różnych warunkach fizycznych, umiejętnościach, płci i wieku możliwość uczestniczenia w meczach, zawodach sportowych na swoim poziomie umiejętności. Wszyscy grający w rugby zobowiązani są do gruntownej znajomości i zrozumienia przepisów gry.

UTRZYMYWANIE ZASAD GRY

Przepisy gwarantują, że charakterystyczne cechy gry w rugby zostają zachowane poprzez rozgrywanie młynów, autów, mauli, rucków, rozpoczęć i wznowień. Dodatkowo charakterystyczne są cechy związane z walką i ciągłością gry - podanie do tyłu, szarża ofensywna.

PRZYJEMNOŚĆ I ROZRYWKA

Przepisy stanowią ramy dla gry, która ma być przyjemna i ciekawa do oglądania. Aby osiągnąć właściwą równowagę, przepisy są stale udoskonalane.

STOSOWANIE PRZEPISÓW

Gracze mają obowiązek przestrzegania przepisów i zasady fair play. Przepisy muszą być stosowane w taki sposób, aby zapewnić rozgrywanie zawodów zgodnie z zasadami gry. Aby to osiągnąć, sędziowie kierują się uczciwością, konsekwencją i wyczuciem. Obowiązkiem trenerów, kapitanów oraz zawodników jest uszanowanie autorytetu sędziego.



DYSCYPLINA

Dyscyplina jest integralną częścią gry, zarówno na boisku, jak i poza nim i znajduje odzwierciedlenie w przestrzeganiu przepisów, regulaminu i podstawowych wartości rugby.

PODSUMOWANIE

Rugby jest cenione jako sport dla mężczyzn i kobiet, chłopców i dziewcząt. Rozwija umiejętności pracy zespołowej, zrozumienie, współpracę i szacunek dla innych uczestników rywalizacji sportowej. Jego kamieniami węgielnymi są od zawsze:

- przyjemność uczestniczenia,
- odwaga i umiejętności, których wymaga gra,
- miłość do sportu zespołowego, który wzbogaca życie wszystkich zaangażowanych,
- przyjaźnie na całe życie powstałe dzięki wspólnej grze.

To właśnie z powodu kontaktowego charakteru gry w rugby, tworzy się wspaniałe koleżeństwo przed i po meczach. Kwintesencją rugby jest długoletnia tradycja spotykania się poza boiskiem graczy z rywalizujących ze sobą drużyn.

Rugby w pełni wkroczyło w erę zawodową, ale zachowało etos i tradycje gry rekreacyjnej. W czasach, w których wiele tradycji sportowych nie jest przestrzeganych lub wręcz kwestionowanych, rugby, słusznie, jest dumne ze swojej zdolności do utrzymania wysokich standardów sportowej rywalizacji, etycznego zachowania i fair play.

Niniejszy statut pomoże wzmocnić te cenne wartości.

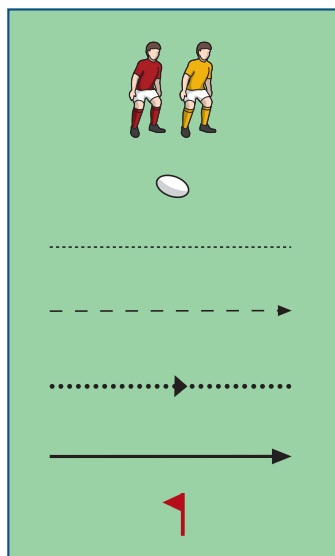


SZACUNEK

Szacunek dla kolegów z drużyny, przeciwników, sędziów oraz osób zaangażowanych w grę jest najważniejszy.

RYSUNKI

Na rysunkach znajdują się następujące symbole:



Zawodnicy

Piłka

Droga lotu piłki po kopnięciu

Droga lotu piłki gdy rzucona/podana

Droga lotu piłki gdy wypadła do przodu/
została nakryta

Droga zawodnika

Chorągiewka

TEKST

Trwające globalne przepisy testowe są oznaczone następująco: 

Sankcje są oznaczone kolorem w poniższy sposób:

Czerwonym kolorem sankcja skutkująca przyznaniem rzutu karnego

Zielonym kolorem sankcja skutkująca przyznaniem rzutu wolnego

Niebieskim kolorem sankcja skutkująca przyznaniem młyna, wznowienia, szybkiego wrzutu lub autu

Żółtym kolorem sankcja skutkująca anulowaniem kopnięcia.



Definicije



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

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

Aut pola punktowego: obszar wzdłuż pola punktowego zawierający linie autowe pola punktowego i obszar poza nimi.

B

Bezpośrednia bliskość: w obrębie 1 metra.

Bielizna: bielizna przykrywająca ciało od pasa w dół, z nogawkami lub bez nich, a kończąca się powyżej kolan. Noszona bezpośrednio na ciele lub pod ubiorem, nie połączona z szortami ani koszulką.

Boisko: pole gry plus pola punktowe. Linie autowe, linie autowe pola punktowego oraz linie końcowe pola punktowego nie są częścią boiska.

C

Chwył z powietrza: bezpośredni chwyt piłki po kopie (piłka nie dotknęła wcześniej gracza ani ziemi).

Czas gry: czas gry z wykluczeniem przerw (patrz Czas rzeczywisty).

Czas rzeczywisty: upływający czas gry (patrz Czas gry).

Czerwona kartka: czerwona kartka pokazana zawodnikowi przez sędziego definitywnie wyklucza zawodnika z gry.

D

Do przodu: w kierunku linii końcowej pola punktowego przeciwnika.

Drużyna: grupa graczy, zazwyczaj piętnastu, którzy rozpoczynają mecz plus gracze rezerwowi.

Drużyna atakująca: przeciwnicy drużyny broniącej, na której połowie boiska toczy się gra.

Drużyna broniąca: drużyna na połowie, której toczy się gra.

G

Gra faul: wszystko, co zrobi gracz w obrębie terenu gry, co jest sprzeczne z Przepisem 9 regulującym obstrukcję, grę nie fair, powtarzalne przewinienia, grę niebezpieczną oraz zachowanie niesportowe.

Gra otwarta: 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.

J

Jackler: „Jackler” jest pierwszym zawodnikiem z drużyny szarżującego dotychczasym do szarży. Musi pozostać na nogach, aby bezpośrednio rywalizować o posiadanie piłki. Jeżeli wcześniej brał udział w szarży, musi wyraźnie puścić zawodnika szarżowanego zanim zacznie rywalizować o piłkę.

K

Kapitan: 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: zamierzone uderzenie piłki częścią nogi lub stopy z wyłączeniem pięty, poczynawszy od palców stopy do kolana, ale z jego wyłączeniem. Kop powinien przesunąć piłkę na widoczną odległość od dłoni lub spowodować widoczne jej przesunięcie na ziemi.

Kop piłki z ziemi: piłka zostaje kopnięta po uprzednim jej ustawieniu na ziemi (lub na certyfikowanej podstawie).

Kop rozpoczynający: sposób rozpoczęcia każdej z połów meczu oraz każdej części dogrywki kopem z kozła (drop gol).

Kop wznowiający: sposób wznowienia gry kopem z kozła (drop gol) po zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.

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

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

Kopnięcie bezpośrednio na aut: piłka zostaje wykopnięta na aut, bez wcześniejszego dotknięcia boiska, zawodnika lub sędziego.

Korzyść: oczywista i realna korzyść terytorialna lub taktyczna powstająca po przewinieniu przeciwnika.

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

L

Latający klin: Jest to nielegalny typ ataku, wykonywany w pobliżu pola punktowego przeciwnika po przyznaniem rzucie karnym, rzucie wolnym lub w grze otwartej. Zawodnicy tej samej drużyny, przed kontaktem z przeciwnikiem związani są z zawodnikiem posiadającym piłkę z obu stron tworząc formację w kształcie klina. Często bywa tak, że jeden lub więcej dowiązujących się partnerów znajduje się przed zawodnikiem z piłką.

Linia bramkowa: linia znajdująca się na obu końcach pola gry (nie będąca jego częścią).

Linia końcowa pola punktowego: linia na końcu boiska, nie będąca jego integralną częścią.

Linia przechodząca przez znak lub miejsce wznowienia: jeżeli nie wskazano inaczej, linia równoległa do linii autowej.

Linia wrzutu piłki: patrz miejsce wrzutu do autu.

Ł

Ławka kar: wyznaczony teren poza boiskiem, w którym musi przebywać czasowo wykluczony zawodnik.

M

Mam (chwyt z powietrza): sposób na zatrzymanie gry i uzyskanie rzutu wolnego poprzez bezpośrednie złapanie piłki po kopie przeciwnika we własnym polu 22 metrów lub na polu punktowym i krzyknięcie „mam”.

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

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: 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: stały fragment gry, zazwyczaj składający się z ośmiu zawodników każdej z drużyn związanych razem w formację.

Młyn symulowany: 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: gracz jest na nogach gdy jakakolwiek inna część ciała poza stopami nie znajduje oparcia na ziemi lub na zawodniku będącym na ziemi.

Na ziemi: gracz jest na ziemi gdy jakakolwiek inna część ciała poza stopami znajduje oparcie na ziemi lub na zawodniku będącym na ziemi.

Najbardziej wysunięty punkt: punkt zawodnika najbliższy własnej linii bramkowej.

Niesportowe zachowanie: Przewinienie, zgodnie z Regulacją 18 World Rugby lub równoważnymi Przepisami Organizatora zawodów.

Niosący piłkę: zawodnik posiadający piłkę.

O

Obrona przed atakiem (tzw. „blacha”): dozwolona akcja wykonana przez zawodnika niosącego piłkę, polegająca na odparciu ataku przeciwnika przy użyciu dłoni.

Obstrukcja/blok: gdy gracz próbujący zagrać jest powstrzymywany niezgodnie z przepisami i uniemożliwia mu to podjęcie gry.

Odbierający: zawodnik odbierający piłkę podaną lub rzuconą do tyłu z ustawienia autowego.

Organizator meczu: organizacja odpowiedzialna za mecz. Może być to World Rugby, związek, grupa związków lub inna organizacja mająca rekomendację związku lub World Rugby.

Osoby oficjalne: 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.

P

Partner: inny zawodnik tej samej drużyny.

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

Płaszczyzna autu: pionowa przestrzeń wznosząca się bezpośrednio nad linią autu lub linią autową pola punktowego.

Podanie: zawodnik rzuca lub przekazuje piłkę drugiemu zawodnikowi.

Podanie do przodu: gdy zawodnik rzuca lub podaje piłkę do przodu, to znaczy, jeżeli ramiona zawodnika podającego piłkę poruszają się do przodu.

Podstawka: każde urządzenie zatwierdzone przez organizatora rozgrywek, służące do podtrzymania piłki w trakcie wykonywania kopnięcia na bramkę.

Pole gry: obszar pomiędzy liniami bramkowymi i liniami autowymi. Linie te nie są częścią pola gry.

Pole punktowe: 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 ochraniacze znajdują się na polu punktowym.

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

Pozycja - spoza, z tyłu lub z przodu: oznacza „obiema stopami” (nogami) chyba, że kontekst nie pozwala na taką interpretację.

Przerwa: przerwa między dwiema połowami gry.

Przód: 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: przyznawane, gdy w opinii sędziego, zagranie faul zawodnika drużyny przeciwnej uniemożliwiło prawdopodobne zdobycie przyłożenia punktowego (lub zdobycie przyłożenia punktowego w bardziej korzystnym miejscu).

Punkty z kopnięcia na bramkę: zawodnik zdobywa punkty z kopnięcia na bramkę poprzez kopnięcie piłki nad poprzeczką i pomiędzy słupami bramki przeciwnika wykonane z pola gry kopem z miejsca lub kopem z kozła.

R

Rana krwawiąca: aktywnie krwawiąca, otwarta rana.

Rezerwowy: zawodnik, który zastępuje zawodnika tej samej drużyny z powodu kontuzji lub ze względów taktycznych.

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

Rzut karny: przyznany przeciwko drużynie, która popełniła przewinienie.

Rzut wolny: przyznany przeciwko drużynie, która popełniła przewinienie lub po chwycie „mam”.

S

Sankcja: sposób wznowienia gry po przewinieniu lub zatrzymaniu gry.

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

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

Stały fragment: młyn, aut, ruck lub maul.

Strefa młyna: obszar na boisku, w którym może zostać rozegrany młyn.

Strefa Techniczna/Zmian: Wyznaczony obszar wskazany w Przepisie 1, w którym, gdy jest to wymagane, muszą pozostawać zawodnicy rezerwowi, podający napoje oraz trenerzy. W meczach, w których liczba zawodników w drużynie wynosi 23 osoby, w Strefie Technicznej mogą przebywać wyłącznie podający napoje.

Szarża: sposób zatrzymania zawodnika niosącego piłkę i sprowadzenia go na ziemię.

Szarża wyprostowanym ramieniem: niezgodna z przepisami szarża, w trakcie której zawodnik uderza niosącego piłkę wyprostowanym ramieniem.

Szarżujący: zawodnik drużyny przeciwnej, który trzyma szarżowanego zawodnika i schodzi do ziemi.

Szybki wrzut: wrzut z autu wykonany zanim została uformowana formacja autowa. Piłka wrzucana jest przez drużynę, która wrzucałaby piłkę do ustawienia autowego.

T

Teren gry: boisko plus wolna przestrzeń dookoła niego.

Teren zawodów: całkowity obszar, na którym rozgrywane są zawody.

Trzymać piłkę: być w posiadaniu piłki trzymając ją w ręce lub rękach lub ramieniem lub w ramionach.

U

Ubiór zawodnika: całkowity ubiór zawodnika, który musi być zgodny z Regulacją 12 World Rugby, aby być zgodnym z przepisami.

Ustawiający piłkę: to zawodnik trzymający piłkę na ziemi w sposób umożliwiającą jej kopnięcie przez partnera.

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

W

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

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

Wykluczenie czasowe: wykluczony z gry na określony czas, zazwyczaj na 10 minut.

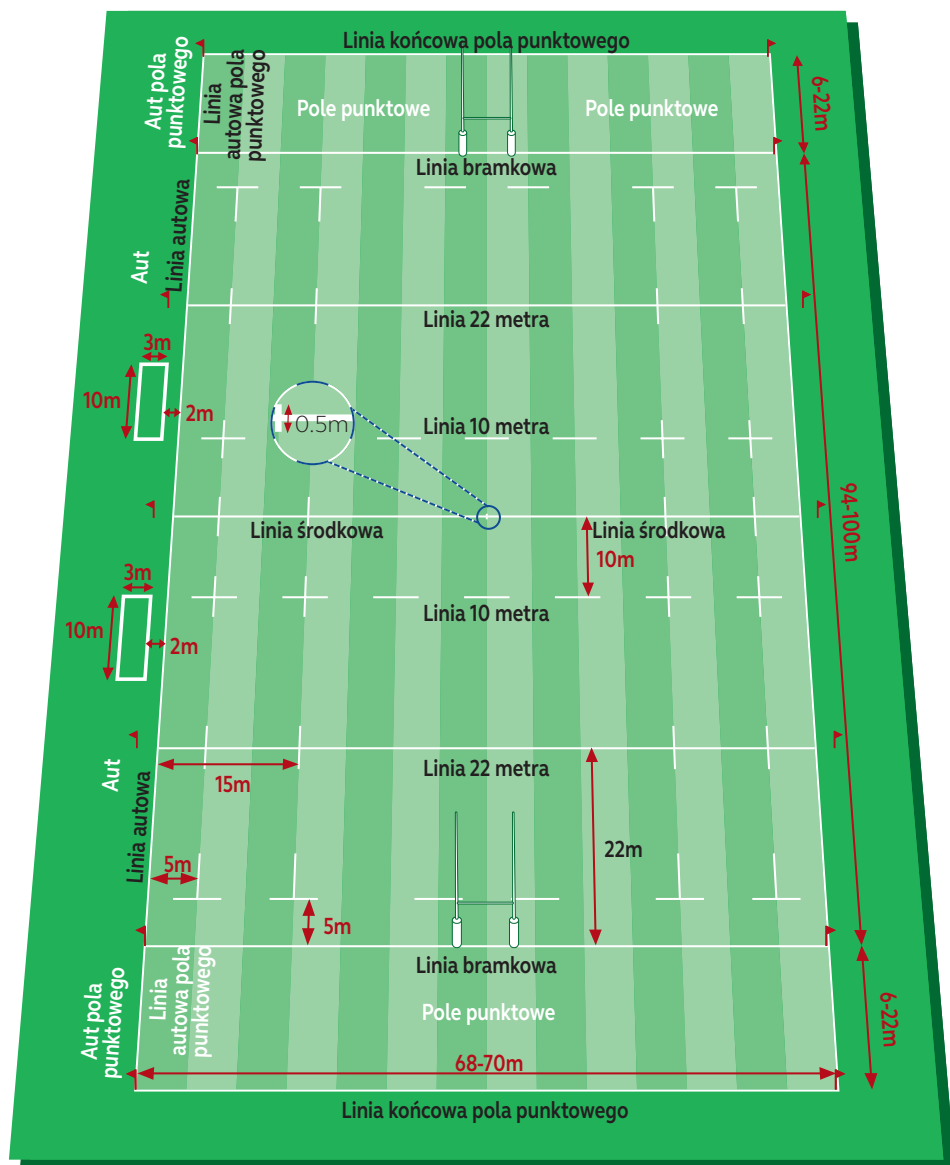
Wykluczenie definitywne: zawodnik otrzymuje czerwoną kartkę i jest definitywnie wykluczony z gry.

Wysunięta stopa: Jedna stopa młynarza jest wysunięta do przodu na środku tunelu, aby zwiększyć stabilność i uniknąć obciążenia w osi pionowej. Ta pozycja jest przyjmowana w trakcie kolejnych sekwencji wiązania młyna, podczas komend „Crouch” oraz „Bind”. Stopę należy wycofać dopiero po komendzie „Set” i przed zagrzebaniem piłki.



Przepisy gry



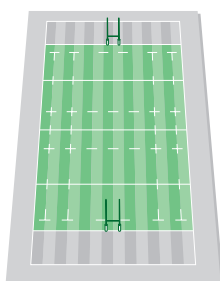


Teren zawodów

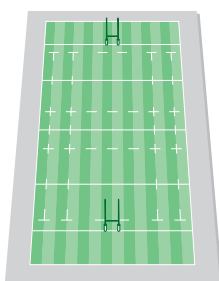
1. Nawierzchnia boiska musi być bezpieczna.
2. Dopuszczalne typy nawierzchni to trawa, piasek, glina, śnieg lub sztuczna trawa (zgodna z World Rugby - Regulacja 22).
3. Dopuszczalne wymiary boiska przedstawione są na poniższym rysunku.

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

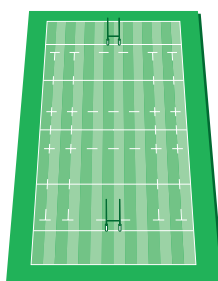
- a. Boisko ma kształt prostokątny.
- b. Jakiegokolwiek odstępstwa od tych wymiarów muszą być zaakceptowane przez odpowiednie związki lub dla meczów międzypaństwowych - przez World Rugby.



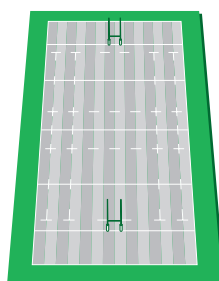
Pole gry



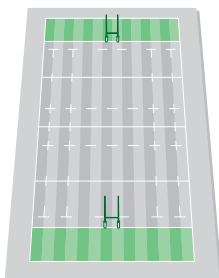
Boisko



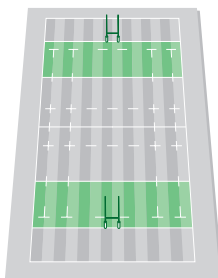
Teren gry



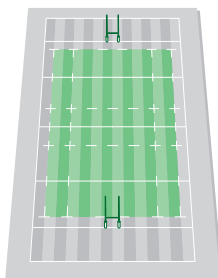
Obszar dookoła boiska



Pole punktowe



22



Strefa młyna

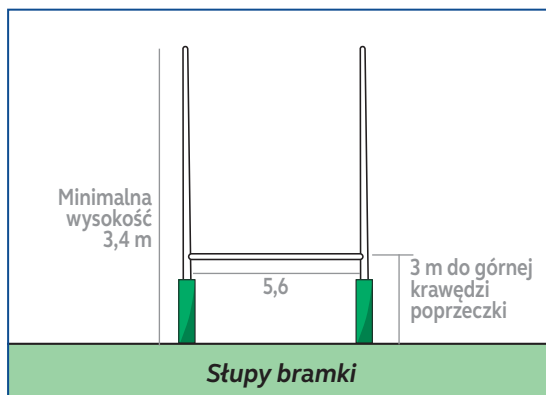
- c. Jeżeli długość pola gry jest mniejsza niż 100 metrów, odległość między liniami 10 metrów i 22 metrów musi być adekwatnie zredukowana.
- d. Jeżeli szerokość boiska jest mniejsza niż 70 metrów, odległość między liniami 15 metrów jest adekwatnie zredukowana.
- e. Wolna przestrzeń dookoła boiska nie powinna być mniejsza niż 5 m, jeżeli jest to możliwe.

LINIE

- 4. Linie ciągłe są przedstawione na rysunku i znajdują się na:
 - a. liniach końcowych oraz liniach autowych pola punktowego,
 - b. liniach bramkowych,
 - c. liniach 22 metrów,
 - d. linii środkowej,
 - e. liniach autowych.
- 5. Linie przerywane są przedstawione na rysunku. Każda z nich ma 5 metrów długości i umiejscowione są:
 - a. równolegle i 5 metrów od każdej linii autowej,
 - b. równolegle i 15 metrów od każdej linii autowej,
 - c. równolegle i 10 metrów od obu stron linii środkowej,
 - d. równolegle 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.



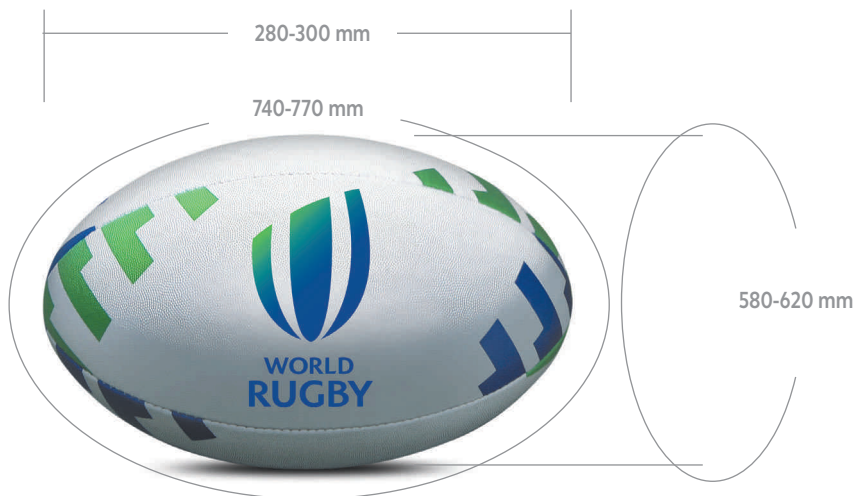
CHORAĞIEWKI

8. Na terenie gry znajduje się 14 chorągiewek o wysokości minimum 1,2 metra.
9. Chorągiewki znajdują się na każdym przecięciu linii autowych pola punktowego z linią bramkową oraz na każdym przecięciu linii autowych pola punktowego z linią końcową (w sumie 8 chorągiewek).
10. Chorągiewki znajdują się 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 chorągiewek).

REKLAMACJE DOTYCZĄCE BOISKA

11. Reklamacje dotyczące boiska lub jego oznakowania muszą zostać zakomunikowane sędziemu przed rozpoczęciem spotkania.
12. Sędzia podejmie próbę rozwiązania problemu i nie rozpocznie spotkania, jeśli jakkolwiek część terenu zawodów jest niebezpieczna.

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



3. Piłka waży 410 - 460 gramów.
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 kilopascala lub 0,67-0,70 kg na cm², lub 9,5-10,0 funta na cal kwadratowy.
7. Zapasowe piłki mogą być dostępne w trakcie meczu.

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 drużyn składających 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 dopuścić maksymalnie do 8 zmian.
5. W pozostałych meczach organizator decyduje o maksymalnej ilości zmian, nie więcej niż 8.
6. Zmiana może być przeprowadzona jedynie gdy piłka jest martwa i sędzia wyrazi na nią zgodę.
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 niesportowe zachowanie. **Sankcja: rzut karny.**
8. Poniższa tabela określa minimalną ilość zawodników mogących grać w pierwszej linii młynna 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 młynna w drużynie oraz wymaganą ilość zawodników rezerwowych dla zdefiniowanych poziomów rozgrywkowych.

Liczba zawodników	Minimalna liczba graczy pierwszej linii młynna	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	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 zgłosić jedynie dwóch graczy pierwszej linii młyna jako rezerwowych, wówczas drużyna ta może zgłosić 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 wyznaczonych 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 wyznaczonych 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, przy kolejnym młynie 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, gracz, 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, jakikolwiek 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. Wyznaczony 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. Wyznaczony zawodnik może być traktowany jako zmiennik.

ZMIANA DEFINITYWNA

21. Zawodnik może zostać zmieniony, jeżeli zostanie kontuzjowany. Kontuzjowany zawodnik nie może powrócić na boisko.
22. Zawodnik jest uznawany za kontuzjowanego jeżeli:
 - a. na poziomie międzynarodowym - lekarz zawodów wyda opinię, że kontynuowanie gry przez zawodnika jest niewskazane,
 - b. w pozostałych meczach, w których organizator zawodów udzielił wyraźnej zgody - odpowiednio wyszkolona medycznie osoba wydała opinię, że kontynuowanie gry przez zawodnika jest niewskazane. Jeżeli taka osoba nie jest obecna, o zmianie decyduje sędzia,
 - c. sędzia może zdecydować (z/lub bez porady medycznej), że kontynuowanie gry przez zawodnika jest niewskazane. Sędzia nakazuje takiemu zawodnikowi opuszczenie boiska.
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 lekarz powinien zdecydować czy rana krwawiąca wymaga dokonania zastępstwa czasowego. W meczach, w których World Rugby wcześniej zatwierdziło stosowanie procedury HIA, gra nie może zostać wznowiona, dopóki gracz z raną krwawiącą nie zostanie zmieniony czasowo.

ZMIANA CZASOWA - DIAGNOZA URAZU GŁOWY (HIA)

27. W meczach, w których World Rugby wcześniej zatwierdziło stosowanie procedury HIA, gracz wymagający HIA:
 - a. musi opuścić pole gry; i powinien być zastąpiony czasowo (nawet, jeżeli wszystkie zmiany zostały wykorzystane). Gra nie może zostać wznowiona, dopóki gracz wymagający HIA nie zostanie zmieniony czasowo. Jeśli w ciągu 12 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.

ZMIANY CZASOWE - WSZYSTKIE

28. Zawodnik zastępujący czasowo może być sam zastąpiony czasowo (nawet, jeżeli wszystkie zmiany zostały wykorzystane).
29. Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostanie kontuzjowany, może być zmieniony.
30. Jeśli zawodnik, który zastępuje czasowo zostaje wykluczony definitywnie, to zawodnik, którego zastępował nie może wrócić na boisko. Wyjątkiem jest przepis 3.19 lub 3.20 i tylko w przypadku, gdy nie ma ku temu przeciwwskazań medycznych a zawodnik będzie mógł wrócić do gry w wymaganym czasie po opuszczeniu placu gry.

31. Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo z gry, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na boisko do czasu zakończenia nałożonej kary. Wyjątkiem jest przepis 3.19 lub 3.20 i tylko w przypadku, gdy nie ma ku temu przeciwwskazań medycznych a zawodnik będzie mógł wrócić do gry w wymaganym czasie po opuszczeniu placu gry.
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 z urazem głowy,
 - d. gracza, który został kontuzjowany w wyniku gry faul (zdarzenie zweryfikowane przez osobę oficjalną),
 - e. gracza nominowanego zgodnie z przepisem 3.19 lub 3.20.

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.

1. Wszystkie elementy ubioru zawodników muszą być zgodne z World Rugby - Regulacja 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 lub certyfikowane ochraniacze na klatkę piersiową.
 - f. ochraniacz na szczękę lub ochraniacz na zęby,
 - g. ochraniacz na głowę (kask),
 - h. bandaże, opaski uciskowe, elastyczne bandaże lub inne podobne materiały,
 - i. okulary ochronne,
 - j. kołki w butach, włączając odlewane gumowe korki, na podeszwach butów.
 - k. bawełniane długie getry lub legginsy, z pojedynczym szwem po wewnętrznej stronie nogawki, pod spodenkami i getrami
 - l. Chusty lub nakrycia głowy, pod warunkiem, że nie stanowią zagrożenia dla noszącego lub innych zawodników.
 - m. Urządzenia monitorujące zawodnika.
4. 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 lub legginsy zawierające wszyte ochraniacze.
 - g. elementy ubioru dozwolone przepisami, ale które w opinii sędziego stanowią ryzyko spowodowania kontuzji,
 - h. urządzenia komunikacyjne..

5. 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.
6. Jeśli w trakcie przedmeczowej weryfikacji ubioru, sędzia 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 niesportowe zachowanie. **Sankcja: rzut karny.**
7. Sędzia nie może pozwolić zawodnikowi na opuszczenie pola gry celem zamiany elementu ubioru, chyba że jest on zabrudzony krwią.

Regulację World Rugby 12 można znaleźć pod poniższym linkiem:

<http://playerwelfare.worldrugby.org/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 niebędących 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 z 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 zatrzymać 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 boiska,
 - 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 kończy się po upływie czasu, gdy piłka stanie się martwa, poza następującymi przypadkami:
 - a. młyn, aut lub kop wznawiający po przyłożeniu punktowym lub obronnym, podyktowany przed zakończeniem czasu nie został zakończony a piłka nie 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 jej wcześniejszego zagrania lub dotknięcia 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 kopnięcia na bramkę musi zostać zakomunikowana sędziemu przez zawodnika zdobywającego przyłożenie punktowe słowami “bez kopnięcia”.
 - 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 kopnięcia 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.

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 sędzia główny i/lub sędzia asystent, asystent TMO, kontroler czasu, lekarz spotkania, lekarze obu drużyn, niegrający członkowie obu drużyn oraz osoby wyznaczone do podawania piłek.

Sędziowie asystenci i sędziowie liniowi odpowiedzialni są za sygnalizację autu, autu pola punktowego oraz wyniku kopnięcia 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 rozpoczynać mecz lub vice-versa.
4. Osoby oficjalne muszą dokonać inspekcji ubioru oraz kotków w butach zawodników na zgodność z Przepisem 4.

OBOWIĄZKI SĘDZIEGO W TRAKCIE MECZU

5. W obrębie terenu gry:
 - a. sędzia jest jedyną osobą oceniającą zdarzenia i stosującą przepisy podczas meczu. Sędzia musi sprawiedliwie stosować przepisy gry w każdym meczu,
 - b. sędzia kontroluje czas gry. Organizator meczu może wyznaczyć kontrolera czasu, który informuje o końcu każdej połowy,
 - 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. Jednakże, po zdobytym przyłożeniu zawodnik może, bez konieczności uzyskania zgody sędziego, uzyskać dostęp do wody ze swojej Strefy Technicznej lub zza linii końcowej.

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,
 - 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 STAJE SIĘ 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 POSIADAJĄCY PIŁKĘ DOTYKA SĘDZIEGO LUB INNEJ OSOBY NIEBĘDĄCEJ GRACZEM

10. Jeżeli piłka lub gracz posiadający piłkę dotknie sędziego lub innej osoby niebędącej 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 niebędącej 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 niebędącą graczem, sędzia ocenia co mogłoby się zdarzyć i albo uznaje przyłożenie punktowe lub przyłożenie obronne w miejscu, gdzie kontakt miał miejsce.

INTERAKCJA POMIĘDZY SĘDZIĄ GŁÓWNYM I SĘDZIAMI ASYSTENTAMI/ LINIOWYMI

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

SĘDZIA TELEWIZYJNY TMO

15. Organizator meczu może wyznaczyć sędziego telewizyjnego (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 telewizyjny jest przekonany, 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 telewizyjnego, może rekomendować sprawdzenie sytuacji przez TMO. Sytuacja zostanie przeanalizowana zgodnie z protokołem TMO dostępnym na stronie: <https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6>

OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PO MECZU

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

WYZNACZANIE I KONTROLOWANIE SĘDZIÓW ASYSTENTÓW/ LINIOWYCH

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 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 zachował się niesportowo, wówczas ma możliwość wykluczenia go z meczu oraz zaraportowania jego zachowania organizatorowi meczu.

W TRAKCIE MECZU

22. Z każdej strony boiska jest jeden sędzia liniowy lub sędzia asystent. Poruszają się oni wzdłuż linii autowej, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonywany jest kop na bramkę. Wówczas ustawiają się na polu punktowym za słupami bramki.
23. Sędzia asystent może wejść na boisko żeby zasygnalizować 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) do sygnalizacji swoich decyzji.
25. Sygnalizacja wyniku próby kopnięcia na bramkę: każdy z sędziów liniowych/asystentów musi ustawić się za jednym ze słupków bramkowych i podnieść chorągiewkę sygnalizując udaną próbę, jeżeli piłka przejdzie ponad poprzeczką i między słupami.
26. Sygnalizacja autu:
 - a. kiedy piłka lub zawodnik posiadający piłkę przekroczy linię autową lub linię autową pola punktowego, sędzia liniowy/asystent podnosi chorągiewkę do góry,
 - b. sędzia liniowy/asystent ustawia się w miejscu wrzutu piłki i wskazuje drużynę, której przysługuje prawo wrzutu piłki do autu,
 - c. gdy piłka została wrzucona do autu sędzia liniowy/asystent powinien opuścić chorągiewkę, z wyjątkiem poniższych przypadków:
 - i. gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkracza jakąkolwiek częścią stopy na pole gry,
 - ii. gdy piłka została wrzucona nie przez tę drużynę, która miała praworzutu,
 - iii. gdy przy szybkim wrzucie piłka, która wyszła na aut została zamieniona na inną piłkę lub została dotknięta przez jakąkolwiek inną osobę poza zawodnikiem, który wyszedł z nią na aut i zawodnikiem wykonującym wrzut.
 - d. o tym czy wrzut piłki został wykonany we właściwym miejscu decyduje sędzia główny, a nie sędzia liniowy/asystent.

27. Sygnalizacja gry foul:

- a. organizator meczu może upoważnić sędziów asystentów do sygnalizacji gry foul,
- b. sędzia asystent sygnalizuje grę foul lub grę niesportową chorągiewką trzymaną poziomo skierowaną na boisko pod kątem prostym do linii autowej,
- c. jeśli sędzia asystent sygnalizuje grę foul, musi pozostać na linii autowej i powinien kontynuować wszystkie pozostałe obowiązki, aż do momentu przerwy w grze,
- d. na zaproszenie sędziego głównego sędzia asystent wchodzi na boisko i raportuje przewinienie sędziemu. Wówczas sędzia podejmuje odpowiednie decyzje,
- e. jeśli sprawozdanie sędziego asystenta prowadzi do wykluczenia definitywnego, po meczu sędzia asystent składa pisemny raport o incydencie sędziemu głównemu, tak szybko jak to możliwe a sędzia główny przekazuje raport organizatorowi meczu.

OSOBY DODATKOWE

Każda dodatkowa osoba, która nie zastosuje się do Przepisów Gry, może zostać upomniana lub zostać wykluczona definitywnie, a Organizator zawodów może jej postawić zarzut związany z niesportowym zachowaniem.

- ### 28. Osoby odpowiednio przeszkolone medycznie i akredytowane do udzielenia pierwszej pomocy (na boisku) mogą wejść na plac gry aby udzielić pomocy kontuzjowanym zawodnikom w każdej chwili, jeżeli jest to bezpieczne.
- a. Maksymalnie dwóch medyków, po jednym z każdej strony boiska, mogą oni podążać za grą.
 - b. Medycy Ci mogą nosić i podawać wodę jedynie zawodnikowi, któremu udzielają pomocy.
 - c. Medycy nie mogą wprowadzać piłki na boisko ani jej dotykać, gdy jest ona w grze.

Sankcja: Rzut karny w miejscu wznowienia gry.

29. Poniższe osoby mogą wejść na boisko pod warunkiem, że nie przeszkadzają w grze:

- a. Dwie osoby wyznaczone do podawania napojów podczas zatrzymania gry spowodowanej kontuzją zawodnika lub po przyłożeniu punktowym.
(Uwaga: w przypadku rozgrywania zawodów w wysokiej temperaturze dozwolona jest jedna dodatkowa przerwa na wodę w każdej połowie meczu.)
 - i. W meczach, w których drużyna posiada w składzie 23 zawodników, osoby podające wodę mogą wejść na boisko jedynie po przyłożeniu punktowym - w okolicy linii 10m po stronie drużyny, która zdobyła przyłożenie. Drużyna, która straciła przyłożenie może wnieść wodę na pole punktowe lub pobrać wodę zza linii końcowej boiska. Osoby podające wodę muszą opuścić boisko gdy wykonywane jest podwyższenie.
 - ii. Po karnym przyłożeniu osoby podające wodę nie mogą wejść na boisko.
 - iii. Jedynie w przypadku, gdy nie nastąpiło przyłożenie punktów, należy zastosować przerwę w grze, w neutralnym miejscu boiska, aby umożliwić zawodnikom otrzymanie wody. Gdy przerwa taka ma miejsce w trakcie kontuzji, osoby podające wodę muszą opuścić boisko wraz z medykami.
 - iv. Zawodnicy mogą otrzymać wodę ze strefy technicznej oraz zza własnej linii końcowej boiska. Jeśli woda zostanie pozostawiona na polu punktowym, drużyna traci ten przywilej.
 - v. Główny trener lub dyrektor rugby nie może podawać napojów.
- b. Osoba podająca podstawkę i niosąca jedną butelkę z wodą (na użytek kopiącego) po wskazaniu sędziemu intencji kopnięcia na bramkę lub po przyłożeniu punktowym.
- c. trenerzy w przerwie meczu.
- d. Dodatkowe osoby muszą pozostawać w swojej Strefie technicznej przez cały czas przed wejściem na pole gry zgodnie z powyższymi zaleceniami. Nie wolno im wprowadzać piłki na boisko ani jej dotykać, gdy znajduje się w grze, także gdy znajduje się w Strefie technicznej.

Sankcja: Rzut karny w miejscu wznowienia gry.

30. Żadne inne osoby nie powinny podchodzić, zwracać się lub kierować uwag do osób oficjalnych, z wyjątkiem medyków w związku z udzielaniem pomocy zawodnikowi.
31. Zarządzanie zmianami może zostać scedowane na wyznaczonych przez organizatora sędziów technicznych. Informacje dotyczące zarządzania strefami technicznymi są dostępne na stronie: <http://officiating.worldrugby.org>

REGUŁA

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:

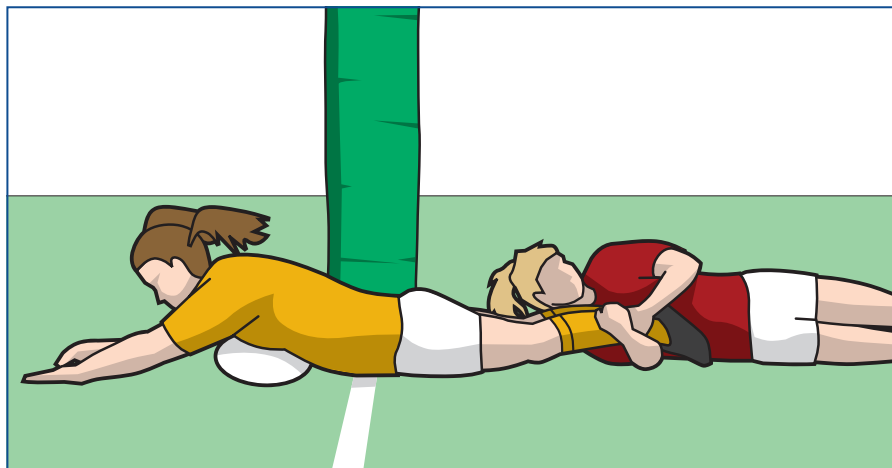
- a. sędzia uzna, że drużyna, która nie popełniła przewinienia osiągnęła korzyść. Sędzia pozwala na kontynuowanie gry; lub
- b. sędzia uzna, że drużyna, która nie popełniła przewinienia nie osiągnie korzyści. Sędzia przerywa grę i stosuje sankcje dotyczące przewinienia, z którego grana była korzyść; 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 dla nich sankcje; 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 osiągnie 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.

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

PRZYŁOŻENIE

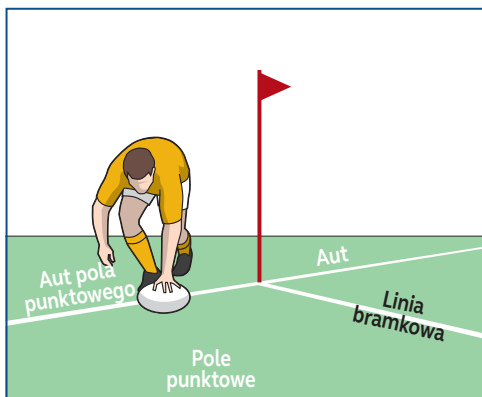
2. Przyłożenie zostaje zdobyte, jeżeli gracz drużyny w ataku:
 - a. jest pierwszym, który przyłoży piłkę na ziemi w polu punktowym przeciwnika,
 - b. jest pierwszym, który przyłoży piłkę na ziemi gdy młyn, ruck lub maul przesuną się na linię bramkową,
 - c. jest szarżowany przed linią bramkową a kontynuacja 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.



Przyłożenie piłki



Zdobyć przyłożenia – młyn przesuwa się na linię bramkową



Zdobyć przyłożenia – zawodnik będący na aucie, który nie trzyma piłki.

KARNE PRZYŁOŻENIE

3. Karne przyłożenie jest przyznane między słupami, jeśli gra faul drużyny przeciwnej 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

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

PODWYŻSZENIE

7. Gdy zdobyte jest przyłożenie, daje to prawo drużynie do wykonania kopnięcia z podwyższenia, które może być kopem z ziemi lub drop golem.
8. Zawodnik kopiący:
 - a. używa tej samej piłki, która była w grze, chyba że jest uszkodzona,
 - b. kopie z pola gry z linii przechodzącej przez punkt miejsca zdobycia przyłożenia, prostopadłej do linii autowych,
 - c. ustawia piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawce. Kopiącego może wspomagać “trzymający”. Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu,
 - 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.**
9. 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.**
10. Jeśli piłka przewróci się przed rozpoczęciem podchodzenia do kopu, sędzia zezwala na ponowne jej ustawienie. W czasie, gdy kopiący ponownie ustawia piłkę zawodnicy drużyny przeciwnej pozostają za własną linią bramkową.
11. Jeśli piłka przewróci się po rozpoczęciu podchodzenia do kopu, kopiący może ją kopnąć lub wykonać kop z drop gola.
12. Jeśli piłka przewróci się i potoczy w bok od linii na wprost miejsca zdobycia przyłożenia, a po kopnięciu przejdzie nad poprzeczką, podwyższenie jest udane.
13. Jeśli piłka przewróci się i przetoczy na aut po rozpoczętym podchodzeniu, kop jest anulowany.

DRUŻYNA PRZECIWNIA W TRAKCIE PODWYŻSZENIA

14. Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofują się na własną linię bramkową i nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopnięcia. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być podnoszeni przez innych graczy.
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 należy je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku. Przy ponownej próbie podwyższenia kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopnięcia.
16. Jeśli piłka się przewróci po rozpoczęciu podchodzenia do kopnięcia, przeciwnicy mogą kontynuować atak.
17. Jeśli zawodnik drużyny przeciwnej dotknie piłkę ale kop jest udany, podwyższenie jest przyznane.

PUNKTY Z RZUTU KARNEGO

18. Punkty z rzutu karnego mogą zostać zdobyte jedynie z rzutu karnego.
19. Drużyna kopiąca musi wskazać intencje wykonania próby kopnięcia na bramkę niezwłocznie.
20. Jeśli drużyna wskaże sędziemu intencje kopnięcia z karnego na bramkę, musi to wykonać. Intencja może być zakomunikowana sędziemu lub zasygnalizowana poprzez pojawienie się podstawki lub piasku, lub gdy zawodnik zaznaczy na ziemi miejsce wykonania kopnięcia.
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 młyn.
22. Jeżeli zawodnik wskaże sędziemu zamiar zdobycia punktów z próby kopnięcia na bramkę, drużyna przeciwna musi stać bez ruchu z rękami ułożonymi wzdłuż ciała od momentu gdy kopiący rozpocznie podchodzenie do kopnięcia do momentu kopnięcia piłki.
23. Jeżeli zawodnik nie wskazał zamiaru zdobycia punktów z kopnięcia na bramkę ale wykonał kopnięcie z drop gola i zdobył punkty, jest on wówczas uznany.

24. Kopiący umieszcza piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawie. Kopiącego może wspomagać “trzymaący”. Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu. **Sankcja:** młyn.
25. Każdy zawodnik, który celowo dotknie piłki próbując zapobiec zdobyciu punktów z kopnięcia na bramkę jest zawodnikiem nielegalnie dotykającym piłki.
26. Zawodnik w obronie nie może krzyknąć podczas próby kopnięcia na bramkę.
27. Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w trakcie wykonywania kopnięcia na bramkę z rzutu 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.

DROP GOL

28. Zawodnik zdobywa punkty z drop gola poprzez zdobycie punktów 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 jej lub zaszarżuje zawodnika z piłką. Każdy taki kop jest uznany za nieudany i gra jest kontynuowana.

REGUŁA

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 posiadającego piłkę.
4. Zawodnik nie może umyślnie uniemożliwić przeciwnikowi możliwości zagrania piłką, z wyjątkiem rywalizacji o posiadanie piłki.
5. Zawodnik posiadający piłkę 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. celowo tąpać przepisów gry,
 - b. umyślnie zbijać, kłaść, wypychać lub wyrzucać piłki przy pomocy rąk i dłoni poza boisko,
 - c. robić czegokolwiek, co może doprowadzić osoby oficjalne do rozważenia możliwości popetnienia przewinienia przez przeciwnika,

Sankcja: rzut karny.

- d. grać na czas. **Sankcja:** rzut wolny.

POWTARZAJĄCE SIĘ PRZEWINIENIA

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

Sankcja: rzut karny.

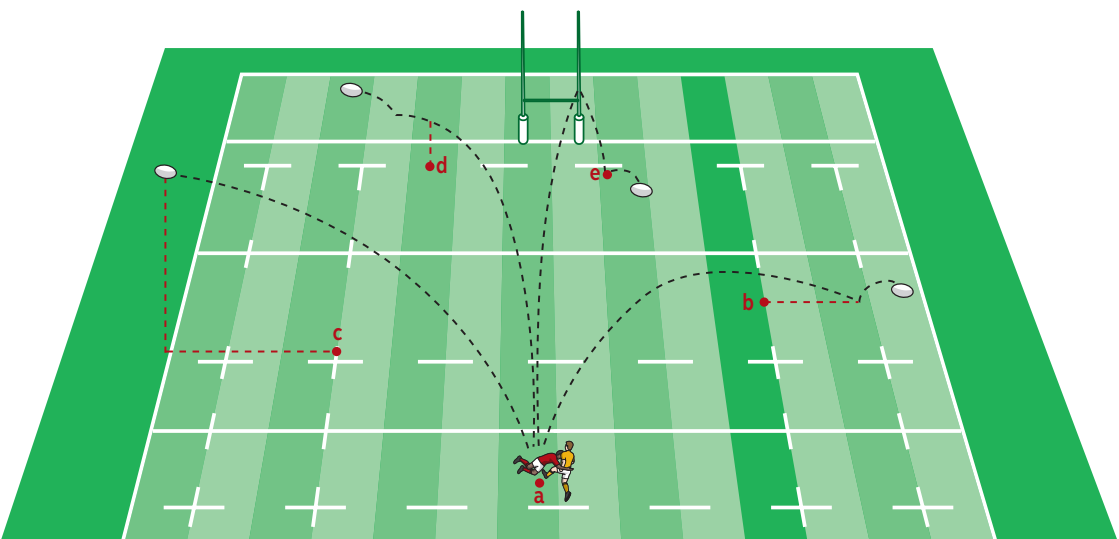
10. Jeśli zawodnicy tej samej drużyny wielokrotnie popełniają to samo przewinienie, sędzia udziela ogólnego upomnienia drużynie i jeśli powtórzą to przewinienie, sędzia czasowo wyklucza z gry winnego (winnych) zawodnika(ów).

GRA NIEBEZPIECZNA

11. Zawodnicy nie mogą robić niczego, co jest brutalne lub niebezpieczne dla innych włączając wejście z wysuniętym łokciem lub przedramieniem lub skakać na, lub ponad szarżującym.
12. Zawodnik nie może fizycznie ani werbalnie obrażać kogokolwiek. Przemoc fizyczna obejmuje, ale nie ogranicza się do: gryzienia, uderzenia pięścią, kontaktu z oczami lub okolicą oczu, uderzania jakąkolwiek częścią ręki, 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 chwytać 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 celowo podnosić przeciwnika nad ziemię lub wynosić przeciwnika do góry w młynie.
 - d. Zawodnik pierwszej linii młyna nie może celowo zawałać młyna.
20. Niebezpieczna gra w rucku lub maulu.
- a. Zawodnik nie może atakować 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 celowo zawałać rucka lub maula.
 - d. Zawodnik może wyczyścić dźwignią jacklera z rywalizacji o piłkę w rucku, ale nie może upadać na niego ani atakować jego dolnych kończyn.
21. Zawodnik nie ma prawa brania odwetu.
22. Drużyny nie mogą stosować "latającego klina".
23. Zawodnik nie może próbować wykopywać piłki z rąk zawodnika.
24. Zawodnik posiadający piłkę może odpierać atak wyprostowaną ręką (stosować tzw. "blachę") pod warunkiem, że nie jest to uderzenie.

Sankcja: rzut karny.



Spóźniona szarża

25. Zawodnik nie może celowo 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 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 jeśli piłka odbije się od słupa lub poprzeczki bramki - w miejscu 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, niezwłocznie, gdy piłka zostanie wygrana przez którąkolwiek z drużyn. **Sankcja:** rzut wolny.

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.

ŻÓŁTE I CZERWONE KARTKI

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 10 minut, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten sam zawodnik popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, musi być wykluczony definitywnie.
30. Gdy zawodnik jest wykluczony definitywnie, sędzia pokazuje mu czerwoną kartkę i nie może on powrócić do gry. Wykluczony definitywnie gracz nie może być zmiennikiem.

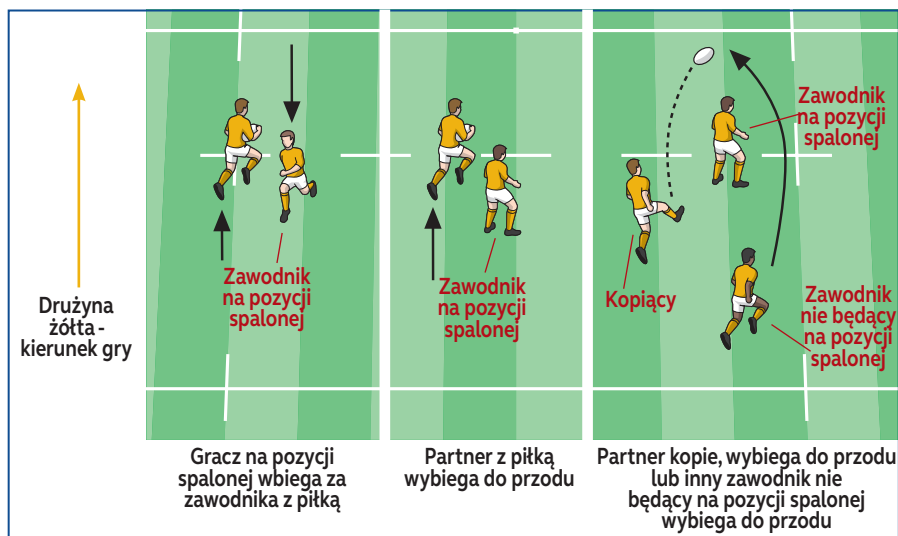
REGUŁA

Udział w grze mogą brać tylko zawodnicy niebędący na pozycji spalonej.

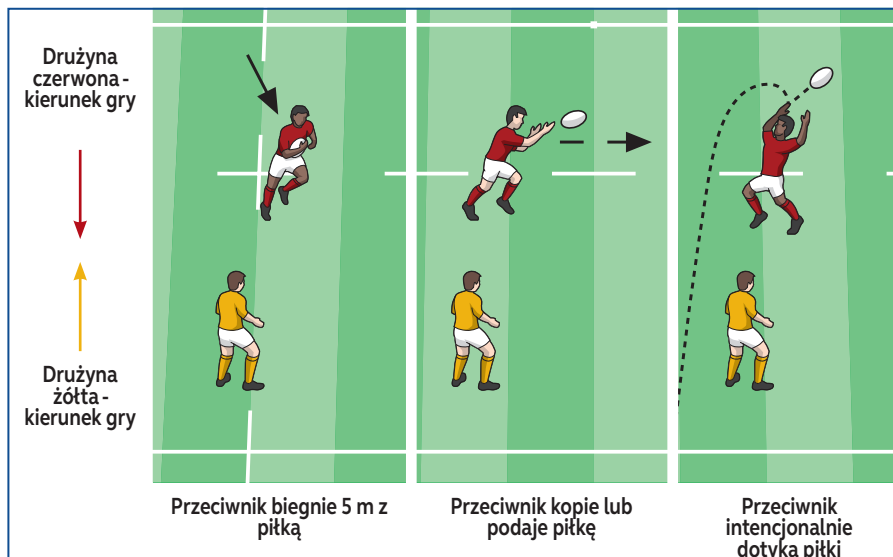
SPALONY W GRZE OTWARTEJ

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 wirtualną linię przebiegającą w poprzek boiska po stronie tego zawodnika, w odległości 10 metrów od miejsca gdzie piłka była złapana lub gdzie upadła, nawet jeżeli wcześniej odbiła się od słupka lub poprzeczki bramki. Jeżeli dotyczy to więcej niż jednego zawodnika, wówczas ukarany zostaje zawodnik znajdujący się najbliższym miejsca gdzie piłka upadła lub była złapana. Jest to przepis 10 metrów, stosowany także, gdy piłka dotknie lub jest zagrana przez przeciwników ale nie w przypadku gdy kop zostanie nakryty. **Sankcja:** drużyna, która nie popetniła przewinienia może wybrać:
 - i. rzut karny w miejscu przewinienia; lub
 - ii. młyn w miejscu, w którym piłka była ostatnio zagrana przez drużynę, która popetniła 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 popetniająca 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 c, zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej może zostać wprowadzony do gry, gdy:
 - a. partner niebędący na pozycji spalonej wybiegnie przed zawodnika znajdującego się na pozycji spalonej i znajduje się na boisku lub na nie powrócił,
 - b. przeciwnik:
 - i. przebiegnie z piłką 5 metrów; lub
 - ii. poda piłkę; lub
 - iii. kopnie piłkę; lub
 - iv. celowo dotknie piłki, ale nie wejdzie w jej posiadanie.
8. Zawodnik będący na pozycji spalonej w odniesieniu do Przepisu 10.4c nie może zostać wprowadzony do gry przez żadną akcję przeciwnika, poza nakryciem kopnięcia.



Zawodnik wprowadzony do gry przez zawodnika własnej drużyny



Zawodnik wprowadzony do gry przez przeciwnika

WYCOFANIE SIĘ PO RUCKU, MAULU, MĘYNIIE LUB AUCIE.

9. Zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej w rucku, maulu, męynie lub aucie pozostaje w dalszym ciągu na spalonym, nawet po zakończeniu rucka, maula, męyna 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.

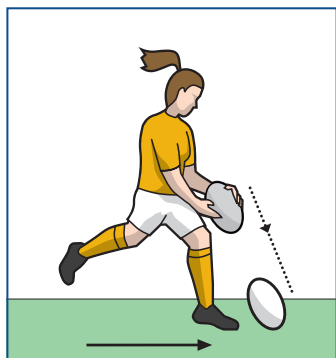
Sankcja: rzut karny.

„PRZ”D“

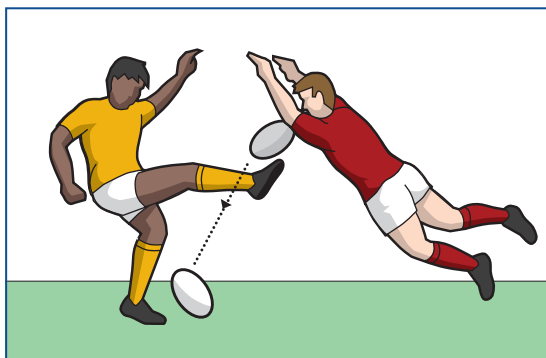
1. „Prząd” może nastąpić w dowolnym miejscu boiska.
2. „Prząd” następuje gdy zawodnik, szarżując lub próbując szarżować przeciwnika, ma kontakt z piłką i wypadnie ona do przodu. **Sankcja:** młyn (jeżeli piłka wypadnie na aut, drużyna, która nie popełniła przewinienia może wybrać szybki wrzut lub aut).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

Sankcja: rzut karny.

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



„Prząd”



Nakrycie

PODANIE DO PRZODU

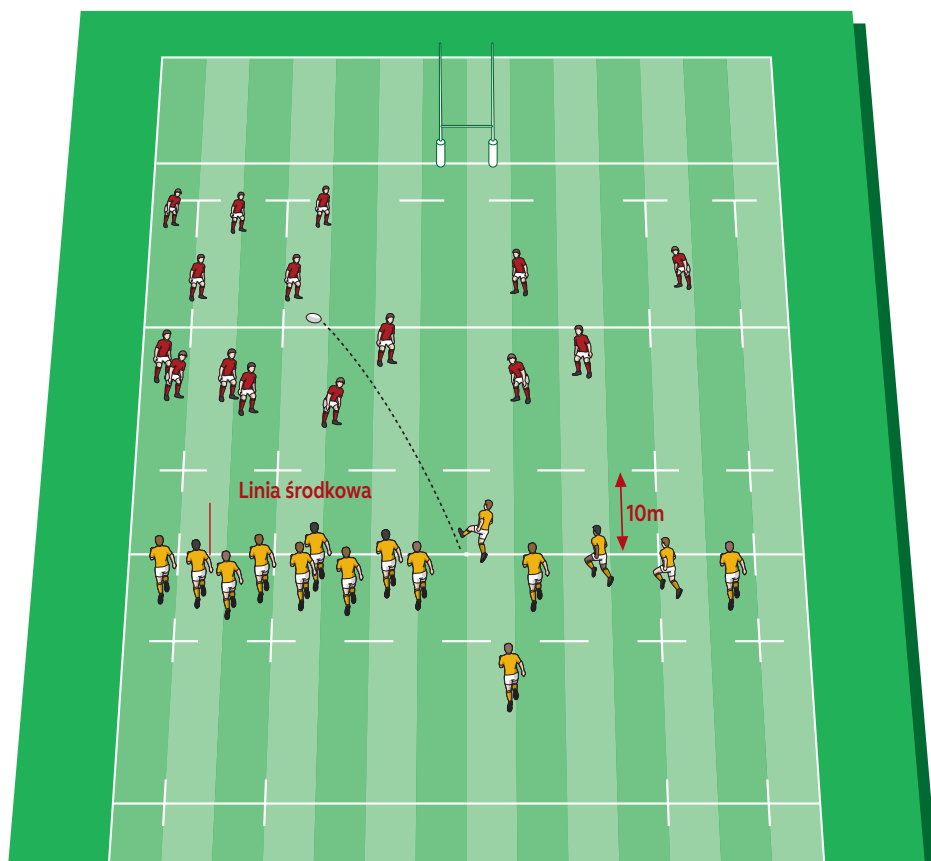
6. Podanie do przodu może nastąpić w dowolnym miejscu boiska. **Sankcja:** młyn.
7. Zawodnik nie może umyślnie podawać lub rzucać piłki do przodu. **Sankcja:** rzut karny.

REGUŁA

Kop rozpoczynający wykonywany jest na początku każdej połowy meczu oraz na początku każdej części dogrywki. Kop wznawiający wykorzystywany jest do wznowienia gry.

1. Wszystkie kopy wznawiające oraz rozpoczynające wykonywane są z drop gola.

Sankcja: drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.



Kop rozpoczynający

KOP ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY PO ZDOBYCIU PUNKT"W

2. Kop rozpoczynający wykonywany jest z/lub zza centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.
3. Przeciwnicy drużyny, która wykonywała kop rozpoczynający zaczynają drugą połowę.
4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę z/lub zza centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.
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 kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.
 7. Jeżeli piłka dotrze do linii 10 metrów a następnie wiatr cofnie ją przed tę linię 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 kopnęła może wybrać:
 - a. powtórzenie kopnięcia,
 - b. młyn,
 - c. aut,
 - d. szybki wrzut z autu.
 9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie będzie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy piłka stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna, która nie kopnęła może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopnięcia 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 kopnęła przyznawany jest młyn na 5 metrze.

INNE KOPNIĘCIA WZNAWIAJĄCE (Z DROP GOLA)

11. Gra jest wznawiana kopem z linii 22 metrów, gdy piłka po nieudanej próbie kopnięcia z rzutu karnego lub drop gola zostaje przyłożona na polu punktowym lub stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie lub gdy stanie się martwa po wyjściu poza pole punktowe po jednej z powyższych akcji.
12. Gra jest wznawiana kopnięciem wznawiającym z linii pola punkowego, gdy:
 - a. Piłka jest zagrana lub wprowadzona na pole punktowe przez zawodnika drużyny atakującej i następnie jest utrzymana w górze, wykonane jest przyłożenie obronne lub przeciwnik w inny sposób spowoduje, że piłka stanie się martwa.
 - b. Kopnięcie drużyny w ataku, inne niż rozpoczęcie, kop wznawiający po zdobyciu punktów, drop-golu lub kopie na bramkę, zostaje zakończone przyłożeniem obronnym na polu punktowym lub piłka stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie.
 - c. Zawodnik drużyny atakującej popełnia drobne przewinienie na polu punktowym przeciwnika.

Typ kopnięcia wznawiającego: Wznowienie z linii 22 metrów

Miejsce wykonania kopnięcia: Z/lub sprzed linii 22 metrów drużyny w obronie.

Linia sankcji: Linia 22 metrów.

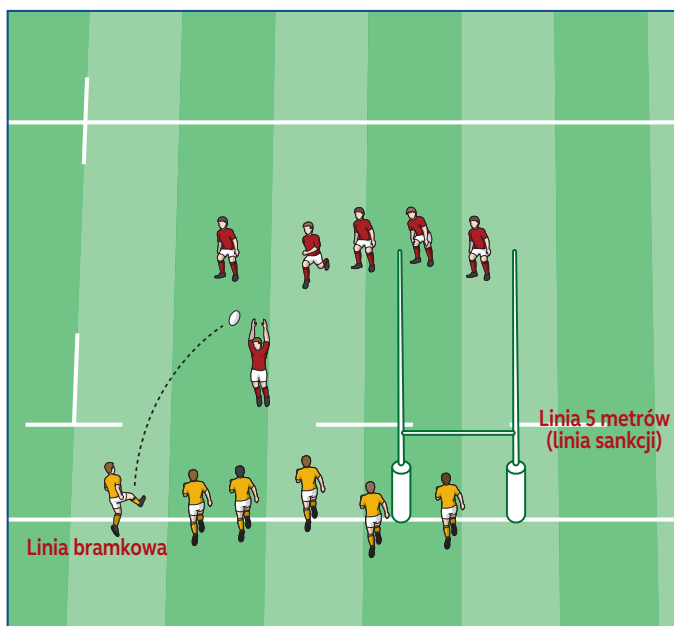
Typ kopnięcia wznawiającego: Kopnięcie wznawiające z linii pola punkowego.

Miejsce wykonania kopnięcia: Z/lub sprzed linii pola punkowego drużyny w obronie.

Linia sankcji: Linia 5 metrów.

13. Kop wznawiający:
 - a. Jest wykonany w miejscu wskazanym w tabeli. **Sankcja:** młyn.
 - b. musi być wykonany bez zwłoki. **Sankcja:** rzut wolny.
 - c. Piłka musi przekroczyć linię sankcji wskazaną w tabeli. **Sankcja:** drużyna, która nie kopała może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.
 - d. piłka nie może wyjść bezpośrednio na aut. **Sankcja:** przeciwnik może wybrać jedno z poniższych rozwiązań:
 - i. powtórzenie wznowienia; lub
 - ii. młyn; lub
 - iii. aut; lub
 - iv. szybki wrzut.

14. Przeciwnicy nie mogą atakować za linią sankcji zanim piłka nie zostanie kopnięta. **Sankcja:** rzut wolny.
15. Przeciwnik, który znajduje się przed linią sankcji, nie może opóźniać lub blokować wykonania kopnięcia wznawiającego. **Sankcja:** rzut karny.
16. Jeżeli piłka przekroczy linię sankcji i następnie zostanie cofnięta przez wiatr, gra jest kontynuowana.
17. Jeżeli piłka nie przekroczy linii sankcji, można zastosować korzyść.
18. Jeżeli piłka po kopnięciu wznawiającym została kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie obronne lub gdy wyjdzie na aut pola punktowego lub na/lub za linię końcową boiska, drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.
19. Zawodnicy drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką w momencie kopnięcia. 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.



Kopnięcie wznawiające z linii pola punktowego

REGUŁA

Grać mogą jedynie zawodnicy znajdujący się na nogach.

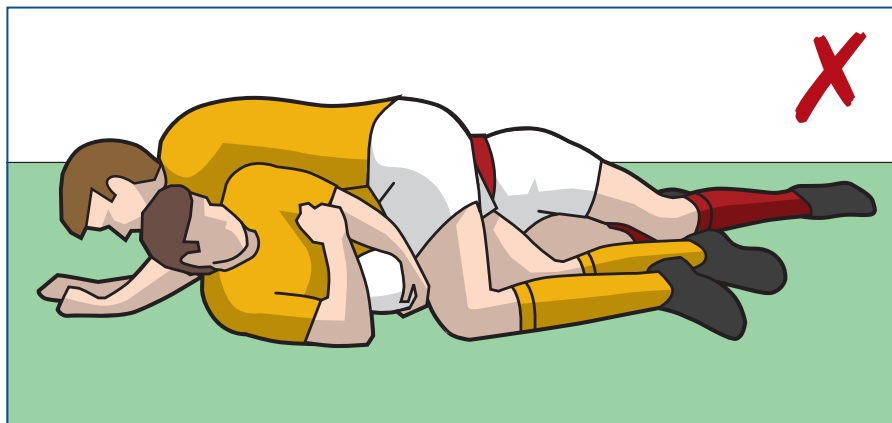
1. Gracze, którzy schodzą na ziemię aby zebrać piłkę lub którzy schodzą na ziemię będąc w posiadaniu piłki muszą natychmiast:
 - a. powstać z piłką; lub
 - b. zagrać (ale nie kopnąć) piłkę; lub
 - c. uwolnić piłkę.

Sankcja: rzut karny.

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

Sankcja: rzut karny.

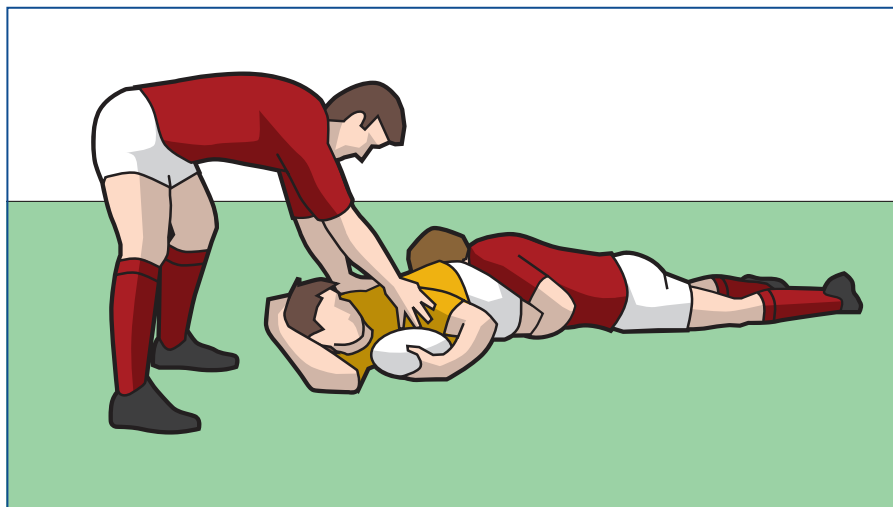
4. Zawodnik znajdujący się na nogach i nie posiadający piłki nie może upadać na/lub ponad zawodnikami, którzy znajdują się na ziemi i posiadają piłkę lub znajdują się obok piłki. **Sankcja:** rzut karny.



Zawodnik nie może upadać na/lub ponad zawodnikiem szarżowanym

REGUŁA

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



Szarża

WYMAGANIA ODNOŚNIE SZARŻY

1. Aby szarża miała miejsce, posiadający piłkę zawodnik musi być 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.

ZAWODNICY UCZESTNICZĄCY W SZARŻY

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

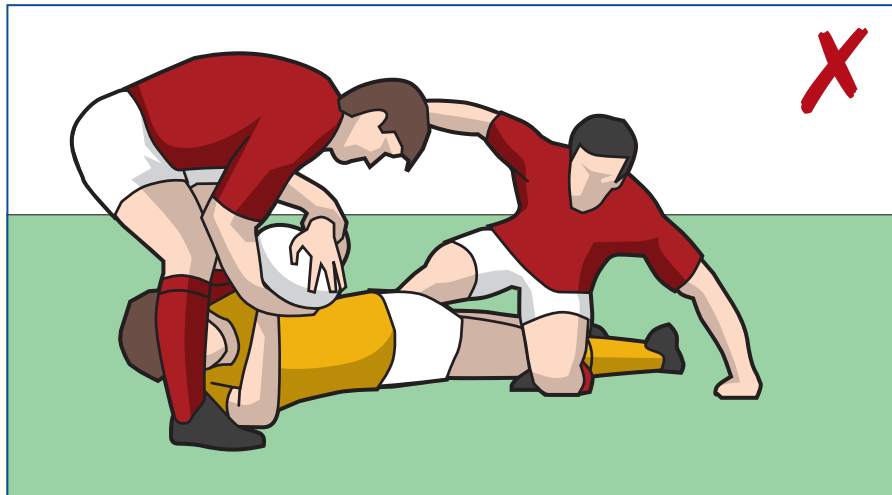
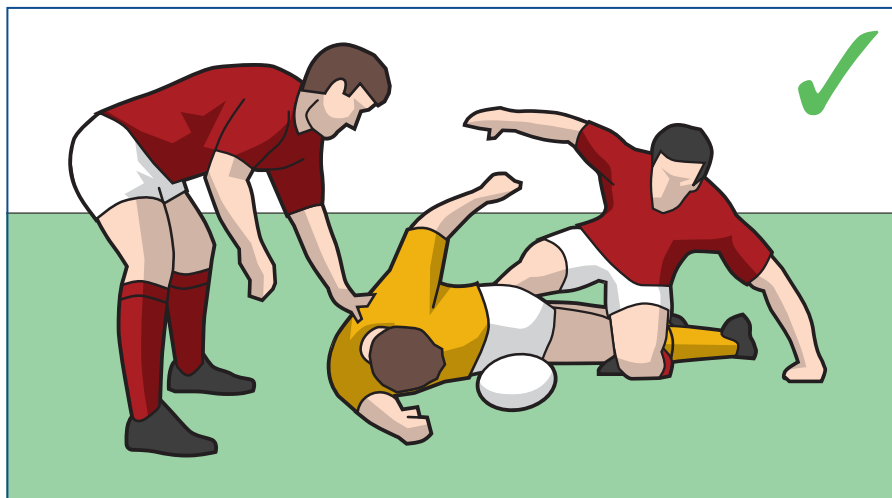
OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW W SZARŻY

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 jeżeli 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 jej posiadanie.

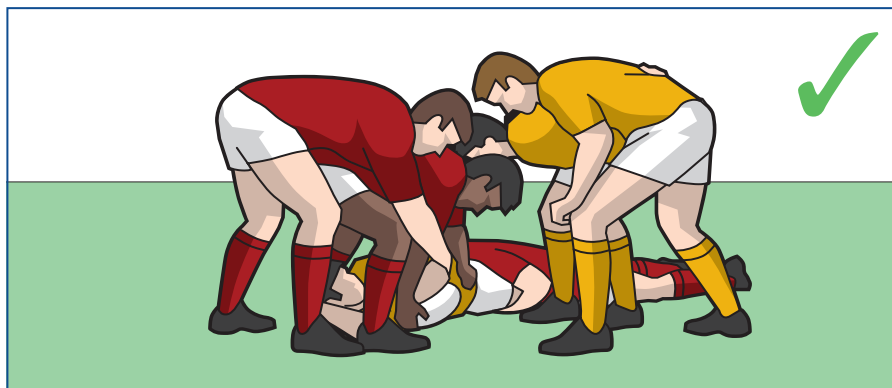
Sankcja: rzut karny.



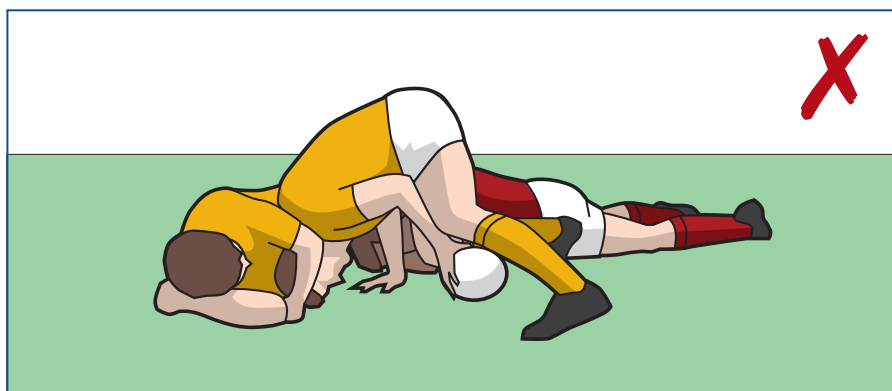
Jogador tackleado deve imediatamente soltar a bola

8. Inni zawodnicy muszą:
- pozostać na nogach i natychmiast uwolnić piłkę i szarżowanego,
 - pozostawać na nogach jeżeli grają piłką,
 - dołączać do szarży od strony własnej linii bramkowej zanim zagrają piłką,
 - nie grać piłką lub próbować szarżować przeciwnika będąc na ziemi w pobliżu szarży.

Sankcja: rzut karny.



Po szarży wszyscy zawodnicy muszą być na nogach aby grać piłką



Zawodnik na ziemi i grający piłką w obrębie szarży

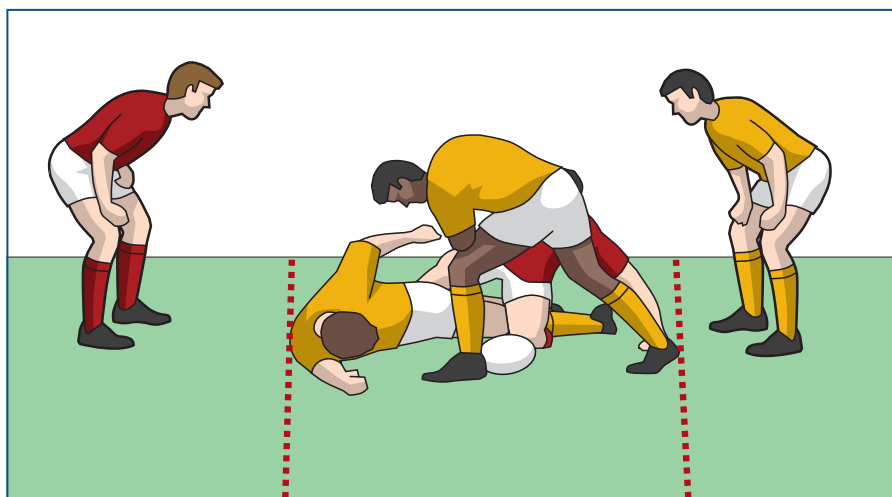


Zawodnik na ziemi i grający piłką w obrębie szarży

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

Sankcja: rzut karny.

10. Linie spalonego dla szarży powstają w momencie, gdy co najmniej jeden zawodnik będący na nogach znajduje się nad leżącą na ziemi piłką. 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.

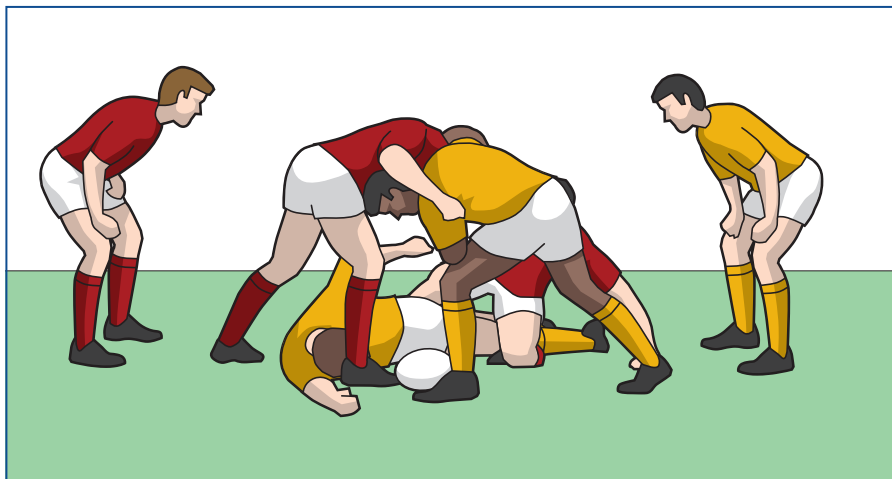


Linie spalonego stworzone przez zawodnika na nogach nad piłką

11. Szarża jest zakończona, gdy:
- sformowany zostanie ruck,
 - zawodnik będący na nogach z którejkolwiek z drużyn wejdzie w posiadanie piłki i oddali się, poda lub kopnie piłkę,
 - piłka opuści obszar szarży,
 - 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.

REGUŁA

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



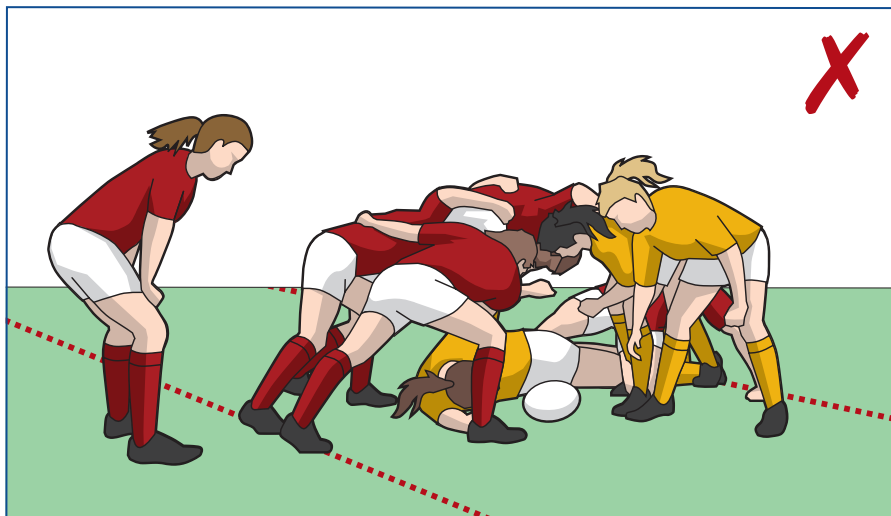
Ruck

FORMOWANIE RUCKA

1. Ruck może mieć miejsce jedynie na polu gry.
2. Ruck zostaje sformowany gdy co najmniej jeden zawodnik każdej z drużyn jest w kontakcie z przeciwnikiem stojąc 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, 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 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 zaangażowani w rucka lub być z nim związani, nie mogą 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 po jej wyjściu z rucka.
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 lub ponad piłką wychodzącą, gdy jest ona na ziemi w pobliżu 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 mogliby sądzić, że ruck został zakończony, w sytuacji gdy trwa nadal.

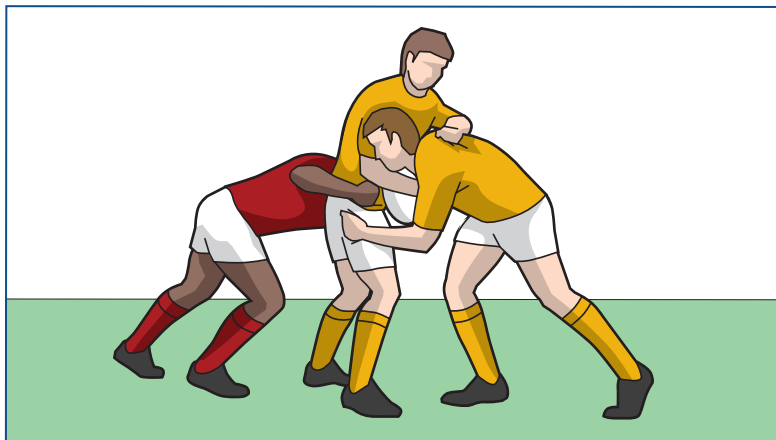
Sankcja: rzut wolny.

ZAKOŃCZENIE RUCKA

- 17. Jeżeli piłka została 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, dyktuje młyn.

REGUŁA

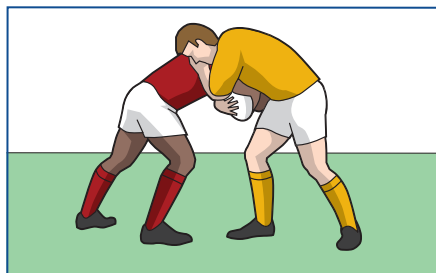
Celem maula jest umożliwienie zawodnikom rywalizacji o posiadanie piłki, która jest trzymana nad ziemią.



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. Zawodnik wrywający piłkę graczowi będącemu w jej posiadaniu musi zostać związany z tym zawodnikiem do momentu przekazania piłki. **Sankcja: rzut karny.**
3. Gdy maul zostanie sformowany, musi poruszać się w kierunku linii bramkowej



Maul no formado

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 dotączyć do maula zza linii spalonego, albo natychmiast wycofać się za tę linię. **Sankcja: rzut karny.**
6. Zawodnicy, którzy odłączają się od maula muszą natychmiast wycofać się za linię spalonego, wówczas mogą ponownie dotączyć do maula. **Sankcja: rzut karny.**

DOŁĄCZANIE SIĘ DO MAULA

7. Zawodnicy dotaczający 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, niw wystarczy stać obok. Zawodnik będący w posiadaniu piłki nie może ślizgać się lub poruszać do tyłu w maulu..

Sankcja: rzut karny.

11. Zawodnicy nie mogą:
 - a. umyślnie zawałać maula lub skakać na niego,
 - b. próbować wyciągać przeciwników z maula,

Sankcja: rzut karny.

- c. wykonywać żadnej akcji, która spowodowałaby, że przeciwnicy sądziliby, że maul został zakończony, w sytuacji gdy trwa nadal. **Sankcja: rzut wolny.**

12. Jeżeli zawodnicy drużyny, która nie jest w posiadaniu piłki dobrowolnie opuszczą maula w taki sposób, że w maulu nie pozostanie żaden zawodnik tej drużyny, wówczas maul jest kontynuowany.

13. Jeżeli zawodnicy drużyny, która nie jest w posiadaniu piłki dobrowolnie odłączą się od maula, to mogą oni ponownie dotrzeć do formacji maula pod warunkiem, że pierwszy dotaczający się zawodnik zwiąże się z najbardziej wysuniętym do przodu zawodnikiem drużyny będącej w posiadaniu piłki.
Sankcja: rzut karny.
14. Jeżeli maul przestał się poruszać w kierunku linii bramkowej przez więcej niż 5 sekund, ale piłka została przekazana i sędzia ją widzi, wówczas nakazuje zawodnikom zagranie piłki komendą “zagraj” (use it). Drużyna będąca w posiadaniu piłki musi niezwłocznie nią zagrać. **Sankcja:** młyn.
15. Jeżeli maul przestał się poruszać w kierunku linii bramkowej, może ponownie zacząć się poruszać 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 nakazuje zawodnikom zagranie piłki komendą “zagraj” (use it). Drużyna będąca w posiadaniu piłki musi niezwłocznie nią zagrać.
Sankcja: młyn.

ZAKOŃCZENIE MAULA

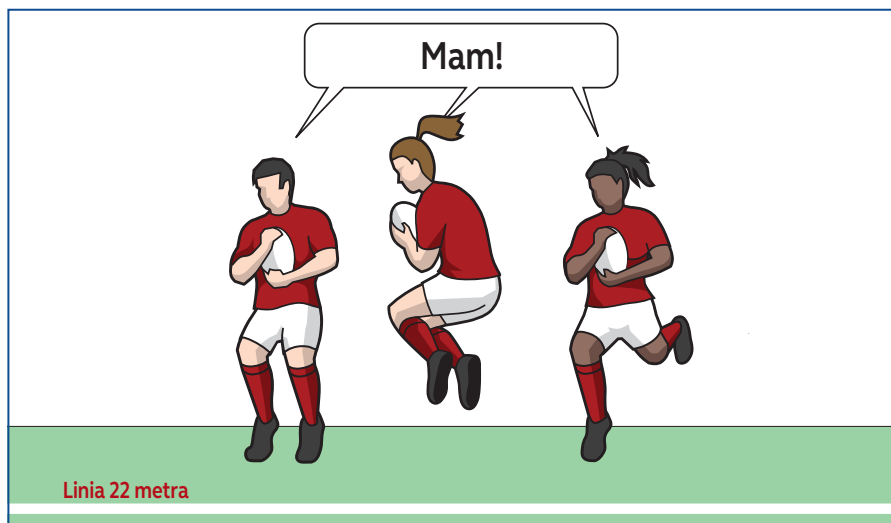
16. Maul jest zakończony i gra jest kontynuowana, gdy:
- piłka lub gracz posiadający piłkę opuszcza maula,
 - piłka znajdzie się na ziemi,
 - piłka znajdzie się na/lub za linią bramkową.
17. Maul kończy się, gdy:
- piłka staje się niemożliwa do zagrania,
 - maul się zawala (nie w wyniku gry foul),
 - 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 jest podyktowany młyn dla drużyny zawodnika łapiącego piłkę.

REGUŁA

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 wznowiającym po zdobyciu punktów.

WZNAWIANIE GRY PO CHWYCIE „MAM” (MARK)

5. Zawodnik, który wykonał chwyt „mam” wykonuje rzut wolny (zgodnie z Przepisem 20).
6. Jeżeli ten zawodnik nie jest w stanie wykonać kopnięcia w przeciągu jednej minuty, sędzia dyktuje młyn dla drużyny chwytającego.
7. Rzut wolny wykonywany jest w następujących miejscach:

Miejsce chwytu	Miejsce rzutu wolnego
W polu 22 metrów.	W miejscu chwytu ale co najmniej 5 metrów od linii bramkowej, w linii miejsca chwytu.
Na polu punktowym.	Na linii 5 metrów w linii miejsca chwytu.

REGUŁA

Pole gry ma boczne ograniczenia określane jako linie autowe. Gdy piłka jest na aucie to 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

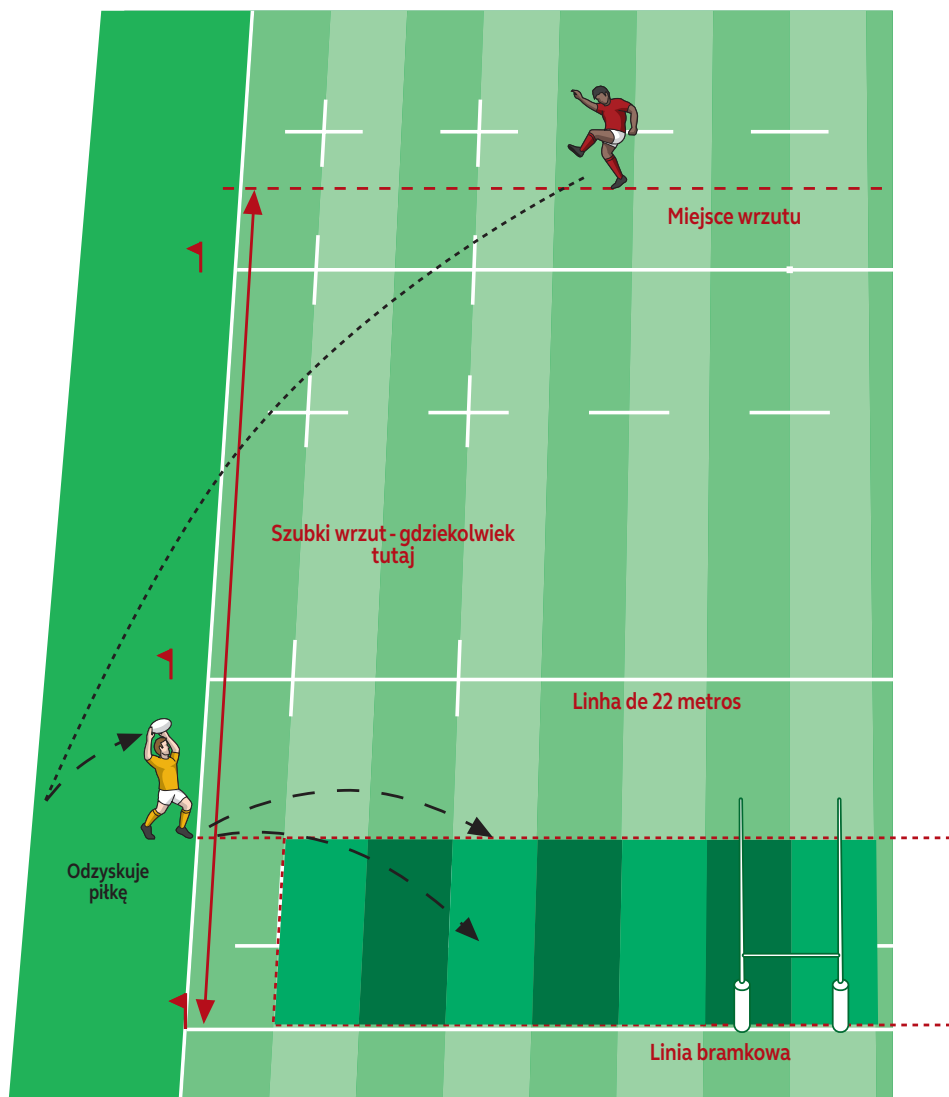
1. Piłka jest na aucie lub aucie pola punktowego, gdy:
 - a. piłka lub gracz posiadający piłkę dotknie linii autowej, linii autowej pola punktowego lub czegokolwiek poza tą linią,
 - b. zawodnik, który już dotyka linii autowej, linii autowej pola punktowego lub czegokolwiek poza tą linią złapie lub przytrzyma 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 łąduje 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 dotarła do linii piętego metra zanim dotknie ziemi lub zawodnika; oraz
 - d. przez zawodnika, który ma obie stopy poza polem gry.

Sankcja: opcja - aut lub młyn.

5. Nie wolno wykonać szybkiego wrzutu, a 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 dotrzeć 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.



Szybki wrzut

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, będąc na własnej połowie, kopie piłkę pośrednio w aut na pole 22 metrów przeciwnika. Drużyna nie wprowadziła piłki na własną połowę, szarża, ruck ani maul nie został sformowany ani piłka nie została dotknięta przez przeciwnika na połowie kopiącego. Wariant ten nie dotyczy rozpoczęcia ani żadnego typu kopnięcia wznawiającego.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Drużyna kopiącego.
Zawodnik posiadający piłkę wychodzi na aut lub kopie piłkę pośrednio w aut (poza kopnięciem piłki pośrednio w aut na pole 22 metrów przeciwnika).	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 dociera do linii autowej.	Przeciwnik
Piłka odbija się od zawodnika i bezpośrednio wychodzi na aut.	Miejsce, w którym piłka dociera 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

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Piłka odbija się od zawodnika i wychodzi w aut po odbiciu od ziemi.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Przeciwnik.
Zawodnik, będący na aucie łapie lub podnosi piłkę, która dotarła do płaszczyzny linii autowej.	Miejsce, w którym piłka dotarła do płaszczyzny linii autowej.	Drużyna zawodnika, który złapał lub podniósł piłkę.
Zawodnik, będący na aucie łapie lub podnosi piłkę, która nie dotarła 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 wznowiającym po zdobyciu punktów.	Jeżeli wybrana została opcja autu, miejsce, w którym piłka dotarła 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 wznowiającym.	Jeżeli wybrana została opcja autu, miejsce, w którym piłka dotarła do linii autowej lub na wysokości linii kopu wznowiającego - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego.	Przeciwnik drużyny kopiącego.

c. Piłka zostaje kopnięta z rzutu karnego

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Zawodnik wykopuje piłkę na aut (bezpośrednio lub po odbiciu się od pola gry lub po dotknięciu innego zawodnika lub sędziego).	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Drużyna kopiącego.
Zawodnik, będący na aucie łąapie piłkę, bez względu na to, czy piłka dotarła do linii autowej czy nie.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej lub, jeżeli piłka nie dotarła do linii autowej, miejsce, w którym stoi zawodnik łąapiący piłkę.	Drużyna kopiącego.
Zawodnik, będący na aucie podnosi piłkę, która nie dotarła 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		
<p>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 dotrze do płaszczyzny linii 22 metrów i wykopie ją bezpośrednio na aut, wówczas ten gracz jest zawodnikiem, który wprowadził piłkę z powrotem we własną strefę 22 metrów.</p>		
Zawodnik kopie piłkę bezpośrednio na aut.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej lub na linii autowej na wysokości miejsca kopnięcia - 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 dociera do linii autowej lub na linii autowej na wysokości miejsca kopnięcia - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Z ZYSKIEM TERENU		
<p>Drużyna broniąca nie wprowadziła piłki we własną strefę 22 metrów lub miała miejsce szarża, ruck lub maul w strefie 22 metrów, lub piłka dotknęła przeciwnika w strefie 22 metrów.</p>		
Zawodnik kopie piłkę bezpośrednio na aut.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Zawodnik drużyny przeciwnej łapie piłkę będąc na aucie.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Przeciwnik drużyny kopiącego.
Zawodnik kopie piłkę z rzutu wolnego, przyznanego w strefie 22 metrów.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Przeciwnik drużyny kopiącego.

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

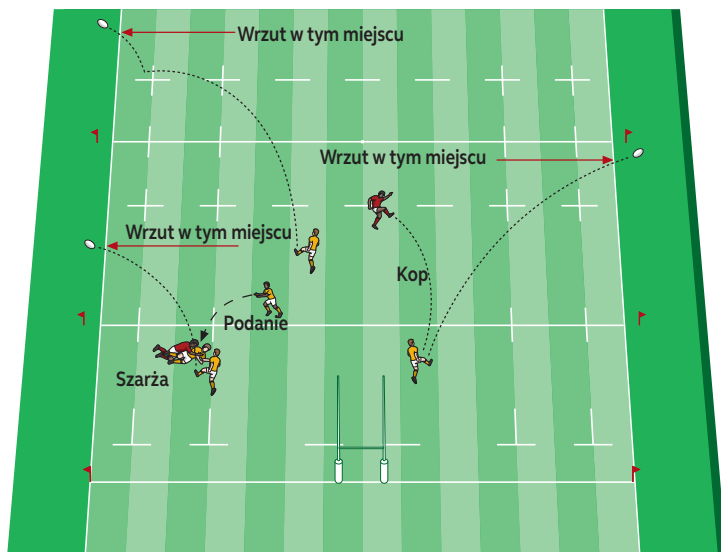
Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Zawodnik kopie piłkę bezpośrednio na aut w grze otwartej lub z rzutu wolnego.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej lub na linii autowej na wysokości miejsca kopnięcia - w zależności od tego, które miejsce jest bliżej linii bramkowej kopiącego. Bez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

f. Opcja wyboru autu

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Nieprawidłowy wrzut do autu.	W miejscu rozgrywania autu.	Przeciwnik.
Nie ma pozwolenia na szybki wrzut.	Miejsce, w którym zostałyby 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 dotarła do linii autowej.	Przeciwnik.
Rzut karny lub rzut wolny przyznany za przewinienie w aucie.	W miejscu rozgrywania autu.	Przeciwnik.



Sin ganar terreno

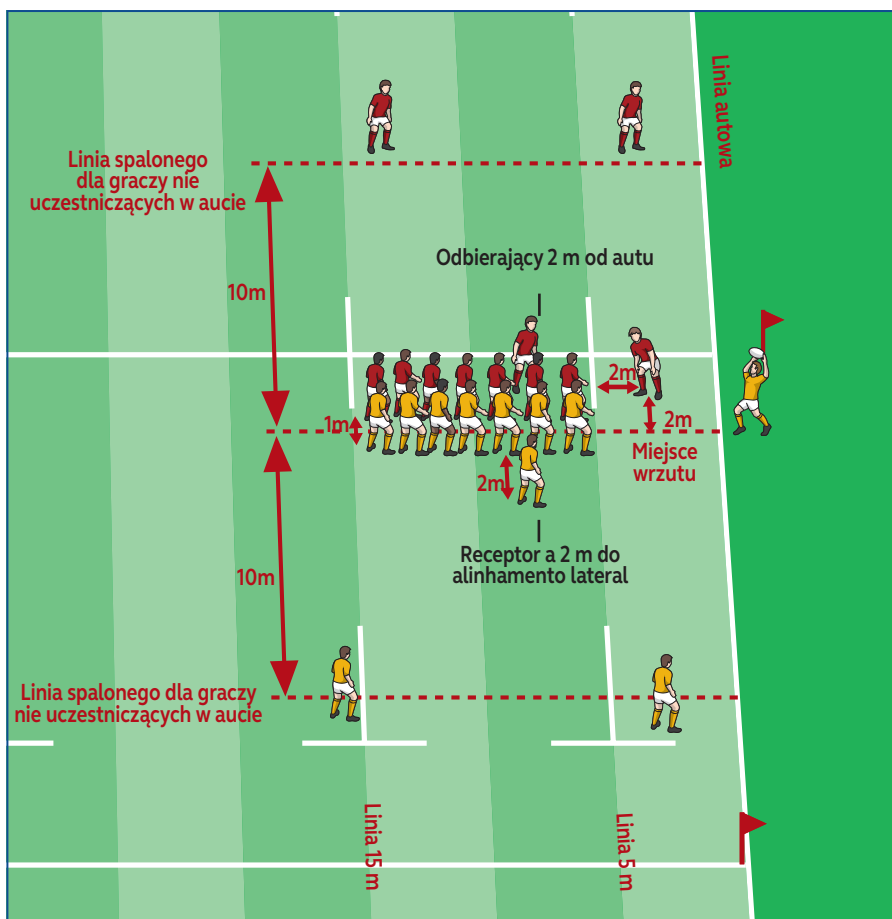


Z zyskiem terenu

USTAWIENIE AUTOWE

9. Aut jest formowany w miejscu wrzutu piłki do autu.
10. 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 utrzymany do momentu wrzutu piłki.

Sankcja: rzut wolny.



Ustawienie autowe

11. Aby sformować aut niezbędnych jest co najmniej dwóch zawodników z każdej drużyny.
12. Drużyny formują aut bez zwłoki. **Sankcja:** rzut wolny.
13. Drużyna wrzucająca określa maksymalną liczbę zawodników, która może wziąć udział w ustawieniu autowym z każdej z drużyn.
14. O ile wrzut nie zostanie wykonany natychmiast po sformowaniu autu, drużyna, która nie wrzuca piłki do autu nie może mieć więcej zawodników (może mieć mniej) w ustawieniu autowym niż drużyna wrzucająca. **Sankcja:** rzut wolny.
15. 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.
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:
 - a. drużyny wrzucającej nie mogą opuścić autu w inny sposób niż zmieniając miejsce z innymi uczestnikami autu,
 - b. 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: opcja - aut lub młyn.

23. Piłka musi:

- być wrzucona prosto, wzdłuż linii wrzutu; i
- dotrzeć do linii 5 metra zanim dotknie ziemi lub zostanie zagrana,

Sankcja: opcja - aut lub młyn. Jeżeli wybrany jest aut i piłka ponownie nie zostanie wrzucona prawidłowo, przyznawany jest młyn dla drużyny, która jako pierwsza wrzucała do autu.

- być wrzucona bez zwłoki po sformowaniu autu. **Sankcja:** rzut wolny.

24. Wrzucający nie może udawać, że wrzuca piłkę. **Sankcja:** rzut wolny.

25. Żaden z zawodników nie może blokować wrzutu lub przeszkodzić piłce w dotarciu do linii 5 metra **Sankcja:** rzut wolny.



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:
 - a. dołączyć do autu.
 - b. wycofać się za linię spalonego partnerów nie uczestniczących w ustawieniu autowym.
 - c. pozostać między linią autową i linią 5 metra.
 - d. zając pozycję łącznika, jeżeli jest wolna.
28. Jeżeli zawodnicy wymienieni w paragrafie 27 przesuną się gdziekolwiek indziej, będą na pozycji spalonej. **Sankcja: rzut karny.**
29. Po rozpoczęciu autu, każdy zawodnik biorący udział w ustawieniu autowym może:
 - a. rywalizować o posiadanie piłki,
 - b. łąpać lub zbijać piłkę. Zawodnik skaczący może łąpać lub odbijać piłkę tylko wewnętrzną ręką jeżeli ma obie ręce nad głową. **Sankcja: rzut wolny.**
 - c. 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.**
 - d. 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.**
 - e. łąpać i sprowadzać na ziemię przeciwnika będącego w posiadaniu piłki, pod warunkiem, że zawodnik ten nie znajduje się w powietrzu.
Sankcja: rzut karny.



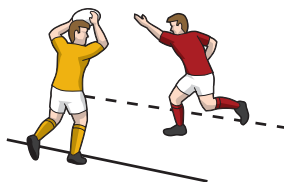
Nie podierać przeciwnika



Nie przytrzymywać lub nie popychać



Nie szarżować niezgodnie z przepisami



Nie blokować wrzutu



Podtrzymanie jest dozwolone



Dozwolone jest podnoszenie graczy autu

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 spalonego dla zawodników w aucie stanowi linia wrzutu. Po tym linię spalonego wyznacza linia przebiegająca na wysokości piłki.
33. Gdy ruck lub maul zostanie sformowany na wysokości linii wrzutu, gracze uczestniczący mogą:
 - a. dołączyć do rucka lub maula; lub
 - b. 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 dotrze 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 zagrywka autowa rozgrywana jest bliżej pola punktowego niż 10 metrów. 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 akcję 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 dotrze poza linię 15 metra, gracze ci nie będą ukarani jeżeli natychmiast wycofają się za swoje linie spalonego.

Sankcja: rzut karny.

ZAKOŃCZENIE AUTU

37. Aut kończy się, gdy:
- piłka lub zawodnik posiadający piłkę:
 - opuści aut; lub
 - wejdzie w obszar pomiędzy linią autową a linią 5 metra; lub
 - wyjdzie poza linię 15 metra.
 - sformuje się ruck lub maul a wszystkie stopy zawodników biorących udział w rucku lub maułu przesuną się poza linię wrzutu,
 - 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.**

REGUŁA

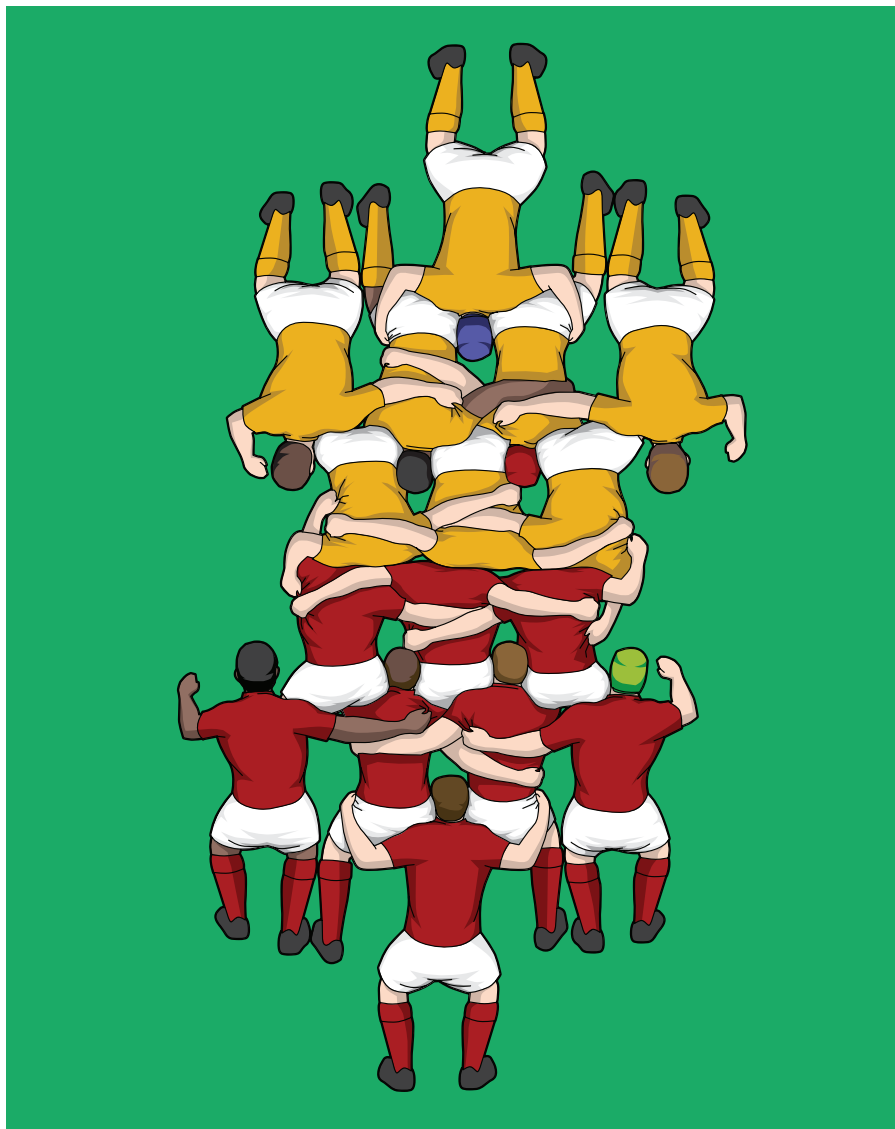
Młyn jest rozgrywany w celu wznowienia gry w formie rywalizacji o posiadanie piłki po przewinienu lub przerwie w grze.

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

Przewinienu / zatrzymanie	Miejsce rozegrania młyna	Kto wrzuca
„Przód” lub podanie do przodu, poza autem.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca przewinienu.	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 przewinienu.	Drużyna, która nie przewiniła.
Rzut karny lub rzut wolny (wybór opcji młyna).	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca przewinienu.	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.
Piłka niemożliwa do zagrania po szarzy lub rucku.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca, w którym miała miejsce szarża lub ruck.	Drużyna, która jako ostatnia poruszała się do przodu. Jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu - drużyna atakująca.

Przewinienie / zatrzymanie	Miejsce rozegrania młyna	Kto wrzuca
Maul niemożliwy do zagrania.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca, w którym maul został zakończony.	Drużyna niebędąca w posiadaniu piłki na początku maula. Jeżeli sędzia nie może zdecydować, która drużyna była w posiadaniu to drużyna poruszająca się do przodu zanim maul stanął. Jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu - drużyna atakująca.
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 wznawiający (wybór opcji młyna).	W strefie młyna, w punkcie najbliższym środka linii, zza której wykonywany był kop rozpoczynający lub wznawiający.	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 niebędąca w posiadaniu.
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.

Przewinienie / zatrzymanie	Miejsce rozegrania młyna	Kto wrzuca
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.
Niezmieszczenie 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.
Niezmieszczenie 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 nieobjętego przepisami.	W strefie młyna, w punkcie najbliższym miejsca, w którym gra była zatrzymana.	Drużyna, która jako ostatnia poruszała się do przodu; lub jeżeli żadna drużyna nie poruszała się do przodu - drużyna atakująca.



Młyn

FORMOWANIE MŁYNA

2. Młyn jest formowany w strefie młyna w miejscu wskazanym przez sędziego.
3. Sędzia zaznacza punkt aby stworzyć linię środka młyna, która jest równoległa do linii bramkowych.
4. Drużyna musi być gotowa do związania młyna w ciągu 30 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.**
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. Jednak, żadna z drużyn nie może mieć mniej niż 5 zawodników w młynie.
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.

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 obie drużyny są związane, stabilne i stacjonarne, sędzia wydaje komendę “crouch”.
- Pierwsze linie pochylają się dostosowując pozycję, jeżeli wcześniej tego nie zrobiły. Ich głowy i barki nie mogą znajdować się poniżej linii bioder, pozycja musi być utrzymana przez czas trwania młyna.
 - Pierwsze linie pochylają się, z głowami po lewej stronie ich bezpośrednich przeciwników, tak aby głowa żadnego z zawodników nie dotykała szyi lub barków przeciwnika.
 - Młynarze muszą mieć wystawioną jedną stopę do przodu aby zwiększyć stabilność i uniknąć obciążenia w osi pionowej.

Sankcja: rzut wolny.

11. Gdy obie drużyny 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 obie drużyny są związane, stabilne i stacjonarne, a młynarze mają wysuniętą jedną stopę, sędzia wydaje komendę “set”.
- Dopiero wtedy młynarze mogą cofnąć wysuniętą stopę i obie drużyny 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 rysunku.
15. Gdy obie drużyny są związane, stabilne i stacjonarne, łącznik młyna wrzuca piłkę:
 - a. z wybranej strony,
 - b. z zewnątrz tunelu,
 - c. bez zwłoki,
 - d. pojedynczym ruchem do przodu,
 - e. szybkim ruchem,
 - f. prosto. Łącznik może wyrównać linię barków z linią wyznaczającą środek młyna, zatem może stanąć o szerokość barku w kierunku swojej strony środkowej linii młyna,
 - g. tak, żeby najpierw dotknęła ziemi wewnątrz tunelu.

Sankcja: rzut wolny.



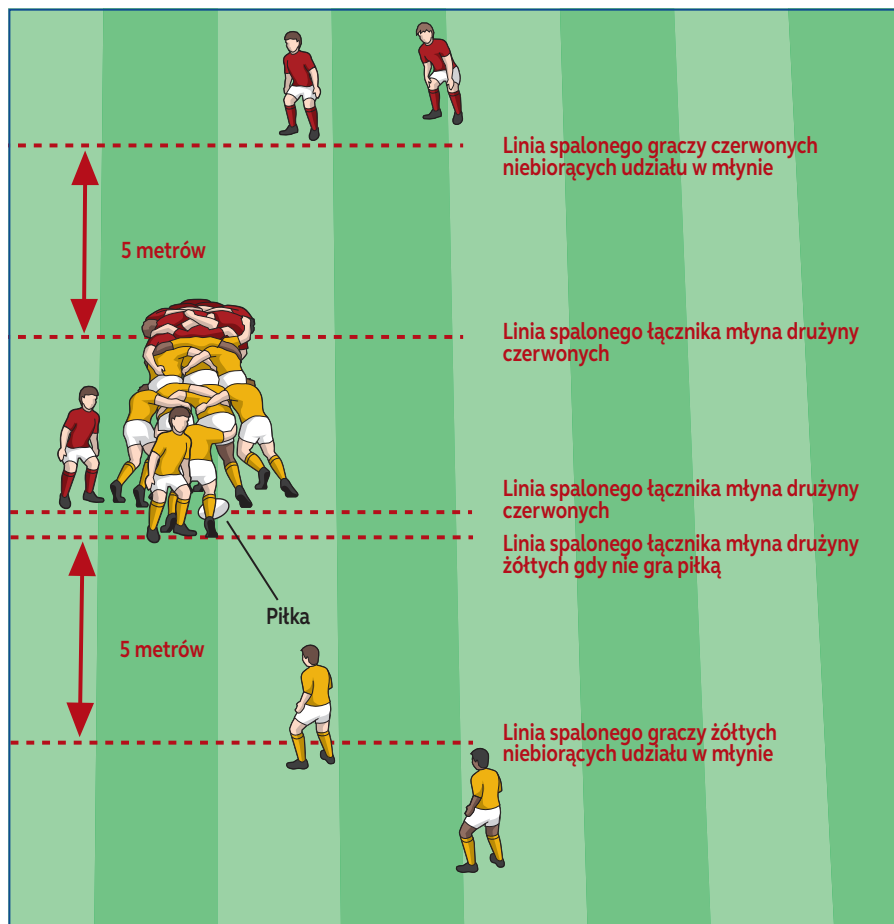
Wrzut do młyna

W TRAKCIE MŁYNA

16. Młyn rozpoczyna się, gdy piłka opuści dłoń łącznika młyną.
17. Drużyny mogą pchać dopiero po rozpoczęciu młyną. **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 młyną 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 młyną musi spróbować ją zagrzebać.
Sankcja: rzut wolny.
23. Zawodnicy pierwszej linii młyną 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. Je żeli młyn się zawali lub jeżeli zawodnik w młynie jest wyniesiony lub wypchnięty w górę z młyną, sędzia musi natychmiast przerwać trwanie młyną.
26. Gdy młyn jest stacjonarny a piłka pozostaje dostępna do gry z tyłu młyną przez 3-5 sekund, sędzia wydaje komendę "zagraj" (use it). Drużyna musi wówczas natychmiast zagrać piłkę z młyną. **Sankcja:** młyn.

SPALONY W MŁYNIE

27. Zawodnicy uczestniczący w młynie nie są na pozycji spalonej do czasu zakończenia młyna.
28. Przed rozpoczęciem młyna, łącznik drużyny niewrzucającej piłki do młyna znajduje się:
- po swojej stronie linii środkowej młyna, obok łącznika drużyny przeciwnej; lub
 - co najmniej 5 metrów za stopą ostatniego zawodnika ze swojej drużyny 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 niebędącej w posiadaniu piłki:
- zajmuje pozycję z obiema stopami za piłką i blisko młyna ale nie w przestrzeni pomiędzy rwaczem i wiązaczem; lub
 - permanently wycofuje się za linię spalonego, albo za nogi ostatniego zawodnika ze swojej drużyny uczestniczącego w młynie; albo
 - permanently wycofuje się co najmniej 5 metrów za najbardziej wysuniętą stopę.
31. Wszyscy zawodnicy nieuczestniczący w młynie pozostają co najmniej 5 metrów za nogami ostatniego zawodnika ze swojej drużyny uczestniczącego w młynie.
32. Gdy stopa ostatniego zawodnika ze swojej drużyny znajduje się na polu punktowym lub mniej niż 5 metrów od linii bramkowej, wówczas linię spalonego dla zawodników niebiorących udziału w młynie wyznacza linia bramkowa.
- Sankcja:** rzut karny.
33. Po zakończeniu młyna linie spalonego przestają obowiązywać.



Spalony w młynie

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.

ZAKOŃCZENIE MŁYNA

36. Młyn kończy się, gdy:
- gdy piłka wyjdzie z młyna w jakimkolwiek kierunku, poza wyjściem tunelem,
 - gdy piłka zostanie przesunięta do stóp ostatniego zawodnika w młynie i wtedy jest podniesiona przez tego gracza lub przez łącznika młyna tej drużyny,
 - gdy 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.

GRA NIEBEZPIECZNA I ZABRONIONE PRAKTYKI W MŁYNIE

37. Niebezpieczna gra w młynie obejmuje:

- a. uderzanie zawodników pierwszej linii w przeciwników,
- b. ciągnięcie przeciwników,
- c. umyślne podnoszenie przeciwnika nad ziemię lub wynoszenie przeciwnika do góry w młynie,
- d. umyślne zawalenie młyna,
- e. 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 niegrający w pierwszej linii zagrywają piłkę w tunelu,
- f. łącznik młyna udaje, że piłka wyszła z młyna.

Sankcja: rzut wolny.

WARIANTY PRZEPISÓW W MŁYNIE

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

REGUŁA

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

MIEJSCE ROZEGRANIA RZUTU KARNEGO I RZUTU WOLNEGO

1. Miejsce rozegrania rzutu karnego lub rzutu wolnego musi znajdować się na polu gry, nie bliżej niż 5 metrów od linii bramkowej, zgodnie z poniższą tabelą:

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 wznowiającym, miejsce jest w dowolnym miejscu na linii wznowienia (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 popełnione przez tę samą drużynę po podyktowaniu rzutu karnego lub rzutu wolnego, ale przed jego rozegranie.	Miejsce wykonania rzutu karnego lub wolnego zostaje przesunięte o 10 metrów w kierunku pola punktowego drużyny, która popełniła przewinienie.

Przewinienie	Miejsce rozegrania rzutu karnego lub rzutu wolnego
<p>Spóźniona szarża na kopiącym.</p>	<p>Drużyna przeciwna wybiera pomiędzy miejscem przewinienia, miejscem gdzie wylądowała piłka lub miejscem gdzie piłka była następnie zagrana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, rzut karny wybrany jako opcja rozegrania, przyznany jest na linii 15 metra na wysokości wyjścia piłki w aut. - Jeżeli piłka wyląduje 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 wyląduje na polu punktowym, na aucie pola punkowego, na/lub za linią końcową boiska, rzut karny wybrany jako opcja rozegrania, 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, rzut karny wybrany jako opcja rozegrania, przyznany jest w miejscu gdzie piłka wyląduje.

Przewinienie	Miejsce rozegrania rzutu karnego lub rzutu wolnego
Celowe wyrzucenie lub zbitcie piłki na aut.	<p>Jeżeli piłka jest rzucona lub zbita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.

- 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 ze złego miejsca, musi zostać powtórzony.

OPCJE DO WYBORU PRZY RZUCIE KARNYM LUB RZUCIE WOLNYM

- Drużyna, której przyznano rzut karny lub rzut wolny może w zamian wybrać rozegranie młyną.
- Drużyna, której przyznano rzut karny lub rzut wolny w aucie może w zamian wybrać rozegranie autu lub młyną w tym samym miejscu.

WYKONANIE RZUTU KARNEGO LUB RZUTU WOLNEGO

- Rzut karny lub wolny musi być wykonany bez zwłoki.

6. Każdy zawodnik z drużyny niepopelniającej przewinienia może wykonać rzut karny lub rzut wolny, inaczej niż ma to miejsce przy rzucie wolnym po chwycie “mam”.
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 kopnięcia.
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.

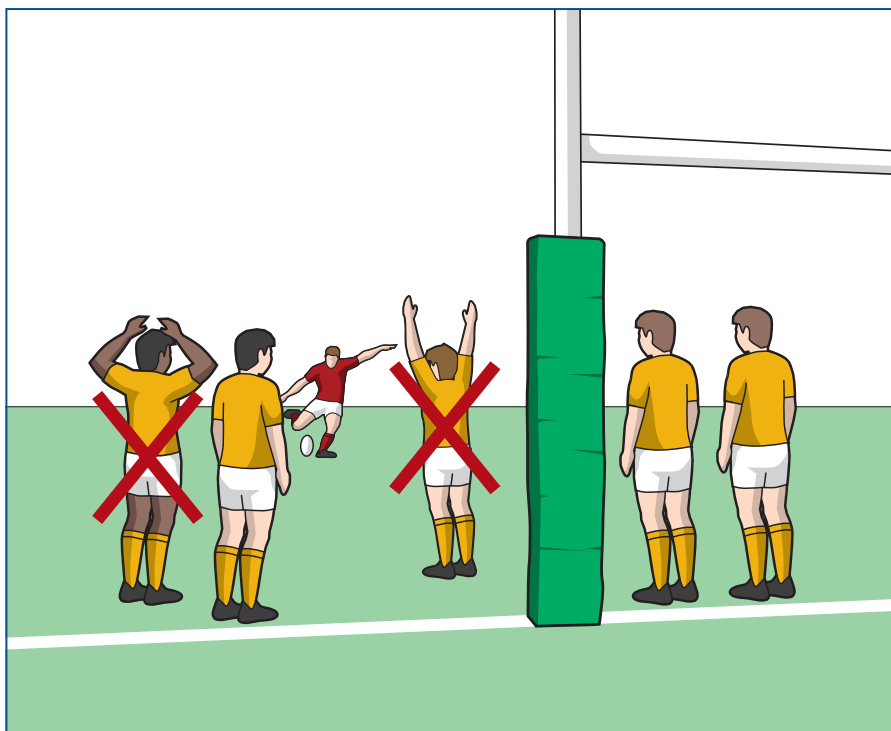
Sankcja: młyn.

DRUŻYNA PRZECIWNĄ W TRAKCIE WYKONYWANIA RZUTU KARNEGO LUB RZUTU WOLNEGO

12. Gdy rzut karny lub rzut wolny został przyznany, drużyna przeciwna musi natychmiast wycofać się 10 metrów w kierunku własnej linii bramkowej lub na tę linię, jeżeli jest bliżej.
13. Nawet, gdy rzut karny lub wolny są wykonane natychmiast i drużyna rozpoczynającego 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 rozpoczęcia lub blokować rozpoczynającego, 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 PRZECIWNA W TRAKCIE WYKONYWANIA RZUTU WOLNEGO

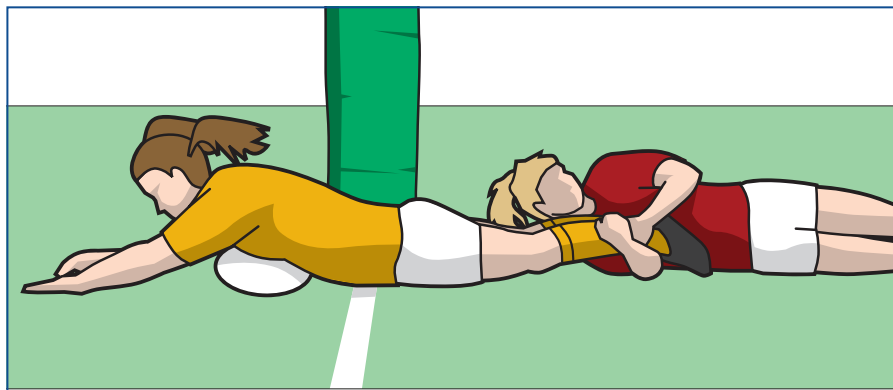
16. W momencie, gdy kopiący rozpocznie ruch do kopnięcia piłki, drużyna przeciwna może zacząć atakować i próbować zapobiec wykonaniu rzutu wolnego poprzez zaszarżowanie kopiącego lub zablokowanie kopnięcia.
17. Jeżeli drużyna przeciwna atakując prawidłowo zapobiegła wykonaniu rzutu wolnego, wówczas ten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



Kopnięcie na bramkę z rzutu karnego

PRZYŁOŻENIE PIŁKI

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



Przyłożenie piłki

2. Podniesienie piłki nie jest jej przyłożeniem. Zawodnik może podnieść piłkę z pola punktowego i przyłożyć ją w innym miejscu pola punktowego.
3. Zawodnik drużyny atakującej przykładając piłkę w polu punktowym zdobywa przyłożenie.
4. Gdy zawodnik atakujący będący w posiadaniu piłki przykładą ją w polu punktowym i jednocześnie dotyka linii autowej pola punktowego 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 przykładą 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 punktowego i wykonać przyłożenie obronne, pod warunkiem, że zrobi to bezzwłocznie. **Sankcja: rzut karny.**
9. Jeżeli zawodnik znajduje się na aucie lub aucie pola punktowego, może wykonać przyłożenie obronne lub zdobyć punkty poprzez przyłożenie pod warunkiem, że nie będzie trzymał piłki.
10. Jeżeli zaszarżowany zawodnik jest w trakcie wykonywania przyłożenia lub przyłożenia obronnego, zawodnicy w obronie mogą wybić mu piłkę do tyłu lub pozbawić go posiadania piłki ale nie mogą wykopać ani próbować kopać piłki. **Sankcja: rzut karny.**

PIŁKA KOPNIĘTA POZA 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:
 - a. wykop z dowolnego miejsca na/lub poza linią 22 metrów; lub
 - b. młyn z miejsca, z którego piłka została kopnięta.

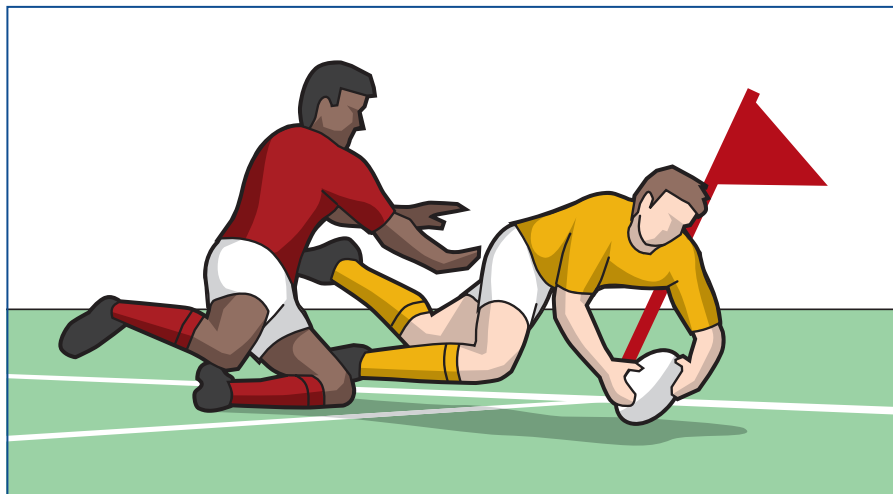
Wyjątek: nieudany kop na bramkę z rzutu karnego lub drop gola. W tych przypadkach drużyna broniąca wznawia grę wykopem z linii 22 metrów.

ZAWODNIK BRONIĄCY W POLU PUNKTOWYM

12. Jeżeli jakakolwiek 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.

CHORAĞIEWKI 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.



Zawodnik dotyka chorągiewki zanim piłka zostanie przyłożona

PIŁKA UTRZYMANA W GÓRZE NA POLU PUNKTOWYM

16. Jeżeli zawodnik posiadający piłkę jest przytrzymany w górze na polu punktowym, tak, że nie może wykonać przyłożenia ani zagrać, piłka staje się martwa. Gra wznowiana jest kopnięciem wznowiającym z pola punktowego lub młynem 5 metrów od linii punktowej, w zależności od tego, kto wprowadził piłkę na pole punktowe. (przepis 12.12a i przepis 19.1 wiersz 5).

WĄTPLIWOŚCI DOTYCZĄCE PRZYŁOŻENIA

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



Wariant gry
ZAWODNICZY DO
LAT 19



Przepisy gry stosuje się dla drużyn do lat 19, z zastrzeżeniem poniższych różnic:

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:

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

PRZEPIS 5 : CZAS GRY

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.

Zamienione przez:

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. Jednak, żadna z drużyn nie może mieć mniej niż 5 zawodników w młynie.

Zamienione przez:

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 zarządzane z powodu wykluczenia definitywnego, wykluczenia czasowego lub kontuzji muszą być rozgrywane po 8 zawodników:

- a. w młynie dyktowanym składającym się z 8 zawodników wiązanie musi być: 3-4-1. Wiązacz (nr 8) wiąże się między dwoma wspieraczami. Zawodnicy drugiej wiążą się z pierwszą linią mając głowy po jednej i drugiej stronie młynarza,
- b. jeżeli z jakichkolwiek powodów drużyna zostaje zmniejszona 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 podobne zmniejszenie w drużynie przeciwnej, do minimalnej liczby 5 zawodników w młynie,
- d. gdy młyn jest niekompletny, musi być sformowany następująco:
 - i. siedmiu graczy - formacja 3-4 (bez wiązacza - nr 8);
 - ii. sześciu graczy - formacja 3-2-1 (bez rwaczy);
 - iii. pięciu graczy - formacja 3-2 (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,

Zamienione przez:

- 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. przetrzymywanie piłki w młynie, gdy została przekazana i jest kontrolowana z tyłu formacji,

Sankcja: rzut wolny.

- i. umyślne skrócenie młyna.

Sankcja: rzut karny.



Wariant gry *RUGBY 7*



Przepisy gry stosuje się dla rugby 7, z zastrzeżeniem poniższych różnic:

PRZEPIS 3 : DRUŻYNA

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

Zamienione przez:

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

2 wykreślone

4. W meczach międzypaństwowych związek może dopuścić maksymalnie do 8 zmian.

Zamienione przez:

4. drużyna może wykonać maksymalnie 5 zmian.
5. W pozostałych meczach organizator decyduje o maksymalnej ilości zmian, nie więcej niż 8.

Zamienione przez:

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

8-13 wykreślone

16-20 wykreślone

31. Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo z gry, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na boisko do czasu zakończenia nałożonej kary. Wyjątkiem jest przepis 3.19 lub 3.20 i tylko w przypadku, gdy nie ma ku temu przeciwwskazań medycznych a zawodnik będzie mógł wrócić do gry w wymaganym czasie po opuszczeniu placu gry.

Zamienione przez:

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 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.

33a wykre ślone

33e wykre ślone

PRZEPIS 5 : CZAS GRY

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.

Zamienione przez:

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 jednoninutowej 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.

Zamienione przez:

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 kopnięcia 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 foul na polu punktowym.
37. Sędziowie pola punktowego nie są wymagani, gdy obecny jest sędzia telewizyjny (TMO).

PRZEPIS 8 : ZDOBYWANIE PUNKTÓW

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

Zamienione przez:

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

8. Zawodnik kopiący:

c wykreślone

- 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.

Zamienione przez:

- 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 i nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopnięcia. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być podnoszeni przez innych graczy.

Zamienione przez:

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 należy je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku. Przy ponownej próbie podwyższenia kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopnięcia.

Zamienione przez:

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

16 wykreślone

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 młyn.

Zamienione przez:

21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 30 sekund (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu. **Sankcja:** kop jest anulowany i przyznany młyn.
24. Kopiący umieszcza piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawce. Kopiącego może wspomagać "trzymaający". Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu. **Sankcja:** młyn.

Zamienione przez:

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 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 sam zawodnik popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, musi być wykluczony definitywnie.

Zamienione przez:

29. Gdy zawodnik zostaje upomniany i wykluczony czasowo na 2 minuty, sędzia pokazuje mu żółtą kartkę. Jeżeli ten sam zawodnik później popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, zostaje 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 kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.

Zamienione przez:

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 kopnięcia 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.

Zamienione przez:

- a. zawodnicy z drużyny kopiącej muszą znajdować się za piłką.
Sankcja: rzut wolny.

6. Piłka po kopie musi dotrzeć do linii 10 metrów. **Sankcja:** drużyna, która nie kopąta może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.

Zamienione przez:

6. Piłka po kopie musi dolecieć do linii 10 metrów. **Sankcja:** rzut wolny.
8. Jeżeli piłka zostanie kopnięta bezpośrednio na aut, drużyna, która nie kopąta może wybrać:
 - a. powtórzenie kopnięcia,
 - b. młyn,
 - c. aut,
 - d. szybki wrzut z autu.

Zamienione przez:

8. Piłka nie może zostać kopnięta bezpośrednio na aut. **Sankcja:** rzut wolny.
9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie będzie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy piłka stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna, która nie kopąta może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopnięcia a młynem.

Zamienione przez:

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 kopąta przyznawany jest rzut wolny.
11. Gra jest wznawiana kopem z linii 22 metrów, gdy piłka po nieudanej próbie kopnięcia z rzutu karnego lub drop gola zostaje przyłożona na polu punktowym lub stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie lub gdy stanie się martwa po wyjściu poza pole punktowe po jednej z powyższych akcji.

Zamienione przez:

11. Poza kopnięciem rozpoczynającym grę lub kopnięciem wznawiającym grę, jeżeli piłka jest zagrana lub wprowadzona na pole punktowe przez zawodnika atakującego i zostaje martwa przez przeciwnika, grę wznawia się rzutem karnym z 22 metrów.

PRZEPIS 18 : AUT, SZYBKI WRZUT I USTAWIENIE AUTOWE

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

Zdarzenie	Miejsce wrzutu do autu	Kto wrzuca
Zawodnik, będąc na własnej połowie, kopie piłkę pośrednio w aut na pole 22 metrów przeciwnika. Drużyna nie wprowadziła piłki na własną połowę, szarża, ruck ani maul nie został sformowany ani piłka nie została dotknięta przez przeciwnika na połowie kopiącego. Wariant ten nie dotyczy rozpoczęcia ani żadnego typu kopnięcia wznawiającego.	Miejsce, w którym piłka dociera do linii autowej.	Drużyna kopiącego.
Zawodnik posiadający piłkę wychodzi na aut lub kopie piłkę pośrednio w aut (poza kopnięciem piłki pośrednio w aut na pole 22 metrów przeciwnika).	Miejsce, w którym zawodnik lub piłka dotyka linii autowej lub ziemi poza nią.	Przeciwnik.

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

Zamienione przez:

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.

Zamienione przez:

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.

Zamienione przez:

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

6 wykreślone

7c wykreślone

7d wykreślone

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

Zamienione przez:

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,

Zamienione przez:

- 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).

Zamienione przez:

8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza lub z drop gola, nie może kopać z ziemi.

PRZEPIS 21 : POLE PUNKTOWE

PIŁKA KOPNIĘTA POZA POLE PUNKTOWE

Dodatkowo:

Kop wznawiający musi zostać wykonany w ciągu 30 sekund od momentu nieudanego kopnięcia na bramkę.

16. Jeżeli zawodnik posiadający piłkę jest przytrzymany w górze na polu punktowym, tak, że nie może wykonać przyłożenia ani zagrać, piłka staje się martwa. Gra wznawiana jest kopnięciem wznawiającym z pola punkowego lub młynem 5 metrów od linii punktovej, w zależności od tego, kto wprowadził piłkę na pole punktowe.(przepis 12.12a i przepis 19.1 wiersz 5).

Zamienione przez:

16. Kiedy zawodnik niosący piłkę jest przytrzymywany na polu punktowym tak, że nie może on uderzyć ani zagrać piłki, piłka jest martwa. Gra wznawiana jest pięciometrowym scrumem, zgodnie z miejscem, w którym zawodnik był zatrzymany. Drużyna atakująca wrzuca.



Wariant gry

RUGBY 10



Przepisy gry stosuje się dla rugby 10, z zastrzeżeniem poniższych różnic:

PRZEPIS 3 : DRUŻYNA

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

Zamienione przez:

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

2 wykre ślone

4. W meczach międzypaństwowych związek może dopuścić maksymalnie do 8 zmian.

Zamienione przez:

4. Drużyna może wykonać maksymalnie 5 zmian.
5. W pozostałych meczach organizator decyduje o maksymalnej ilości zmian, nie więcej niż 8.

Zamienione przez:

5. Organizator meczu decyduje o maksymalnej ilości zmian jaką drużyna może wykorzystać.
6. Zmiana może być przeprowadzona jedynie gdy piłka jest martwa i sędzia wyrazi na nią zgodę.

Zamienione przez:

6. Drużyna może wykonać dobrowolną liczbę zmian 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.

34 wykre ślone

PRZEPIS 5 : CZAS GRY

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.

Zamienione przez:

1. Spotkanie trwa 20 minut (podzielone na dwie części, każda nie dłuższa niż 10 minut) plus czas stracony. Organizator meczów może zmienić czas rozgrywania spotkań. 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.
2. Przerwa trwa nie dłużej niż 15 minut, zgodnie z decyzją organizatora meczu. W tym czasie drużyny oraz osoby oficjalne mogą opuścić teren gry.

Zamienione przez:

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.

PRZEPIS 8 : ZDOBYWANIE PUNKTÓW

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

Zamienione przez:

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

8. Zawodnik kopiący:

c wykreślone

- 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.**

Zamienione przez:

- 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 i nie mogą jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie podchodzić do kopnięcia. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki i wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu podwyższenia, jednak nie mogą być podnoszeni przez innych graczy.

Zamienione przez:

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 należy je wykonać ponownie, a przeciwnik nie ma prawa ataku. Przy ponownej próbie podwyższenia kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopnięcia.

Zamienione przez:

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

16 wykreślone

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 młyn.

Zamienione przez:

21. Kop musi zostać wykonany w ciągu 30 sekund (czas gry) od momentu wskazania intencji sędziemu. **Sankcja:** kop jest anulowany i przyznany młyn.
24. Kopiący umieszcza piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawce. Kopiącego może wspomagać "trzymaający". Nic innego nie może być wykorzystane do pomocy kopiącemu. **Sankcja:** młyn.

Zamienione przez:

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 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 sam zawodnik popełni kolejne przewinienie zasługujące na żółtą kartkę, musi być wykluczony definitywnie.

Zamienione przez:

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 kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.

Zamienione przez:

4. Po zdobyciu punktów, przeciwnicy wznawiają grę z/lub z za centralnego punktu linii środkowej boiska. **Sankcja:** rzut wolny.

5. Gdy piłka jest kopnięta:

- a. zawodnicy z drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką, **Sankcja:** młyn.

Zamienione przez:

- a. zawodnicy drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką. **Sankcja:** rzut wolny.

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

Zamienione przez:

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 kopnięcia,
 - b. młyn,
 - c. aut,
 - d. szybki wrzut z autu.

Zamienione przez:

8. Piłka nie może zostać kopnięta bezpośrednio na aut. **Sankcja:** rzut wolny.
9. Jeżeli piłka zostanie kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie będzie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie lub gdy piłka stanie się martwa po wyjściu za pole punktowe, drużyna, która nie kopała może wybrać pomiędzy powtórzeniem kopnięcia a młynem.

Zamienione przez:

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, która nie kopała przyznawany jest rzut wolny.

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.

Zamienione przez:

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 wykreślone

7d wykreślone

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,

Zamienione przez:

- 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).

Zamienione przez:

8. Kopiący może kopnąć piłkę z powietrza lub z drop gola, nie może kopać z ziemi.



Wariant gry

GAME-ON



Przepisy gry w rugby w całości mają zastosowanie dla globalnego wariantu gry: Towarzyskie, z zastrzeżeniem poniższych Przepisów, które mogą być stosowane według uznania krajowych i regionalnych związków rugby. Przepisy mogą być stosowane wybiórczo i nie ma konieczności stosowania wszystkich.

Globalny wariant gry Towarzyskie jest przeznaczony dla rozgrywek towarzyskich, gdzie kompletowanie i utrzymanie zawodników są częstym wyzwaniem. W jurysdykcji każdego związku jest określenie, co stanowi gry towarzyskie.

PRZEPIS 1 : TEREN ZAWODŹW

3. Dopuszczalne wymiary boiska przedstawione są na poniższym rysunku.

Zastąpiony przez:

3. Wymiary boiska można dostosowywać i powinny odpowiadać potrzebom towarzyskiej rozgrywki i liczbie graczy, na przykład: dwie drużyny po 10 zawodników na połowie boiska, gra od linii autowej do linii autowej, podwyższenia kopane na jedną bramkę.

PRZEPIS 2 : PIŁKA

Dodatkowo:

4. Piętnoletni gracze biorący udział w rozgrywce towarzyskiej mogą używać piłki o rozmiarze 4, 4.5 lub 5.

PRZEPIS 3 : DRUŻYNA

2. Organizator zawodów może zezwolić na rozgrywanie spotkań drużyn składających się z mniejszej ilości zawodników niż 15.

Zastąpiony przez:

2. Organizator zawodów może zezwolić na rozgrywanie spotkań drużyn składających się z mniejszej ilości zawodników niż 15, ale nie mniejszej niż 10. Drużyny muszą mieć jednakową liczbę zawodników.

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.

Zastąpiony przez:

13. Rozgrywanie młynów symulowanych jest zarządzane, nawet od początku meczu, 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.

Zastąpiony przez:

14. Organizator może zastrzec, że mecze mogą być rozgrywane tylko ze zmniejszoną liczbą zawodników w młynie, z młynami symulowanymi lub w wariantach do lat 19 z pchnięciem na 1,5m. Drużyny muszą mieć jednakową liczbę zawodników.
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.

Zastąpiony przez:

34. Organizator meczu może wprowadzić zmiany powrotne, dzięki którym zawodnicy będą mogli wrócić na pole gry, pod warunkiem, że nie są kontuzjowani. Nie ma wprowadzonego limitu zmian.

Dodatkowo:

DODATKOWE PRZEPISY WARIANTU

Dodatkowo:

35. Organizator meczu może również wprowadzić zasadę połowy meczu, według której wszyscy zawodnicy muszą rozegrać co najmniej połowę meczu.

Dodatkowo:

36. Organizator meczu może wskazać konkretne kryteria dotyczące zawodników biorących udział w grze towarzyskiej, na przykład kryterium wagowe: poniżej 70 kg.

PPZEPIS 5 : CZAS GRY

3. W meczach niebędących 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.

Zastąpiony przez:

3. Mecze powinny trwać minimum 40 minut, ale mogą zostać podzielone na równe połowy, kwarty lub tercje.

PRZEPIS 8 : ZDOBYWANIE PUNKT”W

8. Zawodnik kopiący:
- b. kopie z pola gry z linii przechodzącej przez punkt miejsca zdobycia przyłożenia, prostopadłej do linii autowych,

Zastąpiony przez:

- b. jeżeli organizator tak zadecyduje, kopie z naprzeciwka słupów bramki.

PRZEPIS 9 : GRA FAUL

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.

Zastąpiony przez:

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 pasa, nawet jeżeli szarża została rozpoczęta poniżej linii pasa. Pas może być zastąpiony linią klatki piersiowej, dzięki czemu organizator ma trzy opcje wyboru: ramiona (zgodnie z obecnymi przepisami), linia klatki piersiowej lub wysokość pasa.

PRZEPIS 14 : SZARŻA

REGUŁA

Dodatkowo:

Jeżeli organizator dla wariantu Towarzyskie zastosuje zasadę szarży poniżej wysokości pasa, zaleca się aby dodatkowo zapewnić by gracze będący w posiadaniu piłki nie obniżali pozycji ciała i by podwojone szarże były odpowiednio sankcjonowane.

PRZEPIS 17 : CHWYT "MAM" (MARK)

4. Chwyt "mam" nie może zostać przyznany po kopie z rozpoczęcia ani po kopie wznawiającym po zdobyciu punktów.

Zastąpiony przez:

4. Chwyt "mam" nie może zostać przyznany po kopie z rozpoczęcia ani po kopie wznawiającym po zdobyciu punktów, ani po kopnięciu drużyny w ataku z pola 22 metrów.

PRZEPIS 18 : AUT, SZYBKI WRZUT I USTAWIENIE AUTOWE

REGUŁA

Dodatkowo:

Organizator może ustalić, że drużyny nie powinny wnosić zawodników i/ lub walczyć o posiadanie piłki w aucie.

PRZEPIS 19 : MŁYN

Dodatkowo:

40. Organizator może zredukować liczbę zawodników w młynie pchanym (zgodnie z Przepisem 19.6), zastosować Przepisy wariantu U-19 o pchnięciu maksymalnie 1,5 m lub zastosować rozgrywanie młynów symulowanych.

PRZEPIS 20 : RZUT KARNY I RZUT WOLNY

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

Zastąpiony przez:

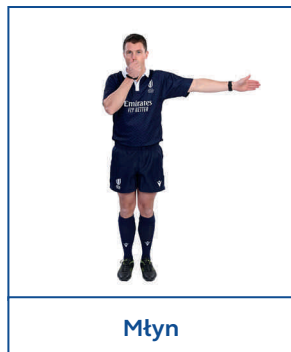
8. Jeżeli rzut karny lub rzut wolny wykonywany jest z własnej połowy, kopiący może kopnąć piłkę z powietrza, z drop gola lub z miejsca (poza kopem w aut). Jeżeli jest wykonywany na połowie przeciwnika, rzut karny lub rzut wolny musi być rozegrany jako szybki karny lub wolny.



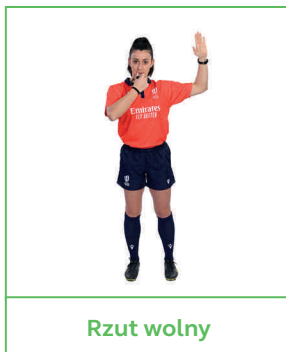
Gesty sędziowskie



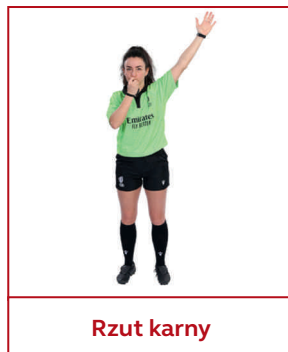
Podstawowe gesty sędziego



Barki równoległe do linii autowej. Ramię poziomo skierowane w stronę drużyny, która ma wprowadzać piłkę.



Barki równoległe do linii autowej. Ramię ugięte pod kątem prostym wskazuje drużynę, która nie popełniła przewinienia.



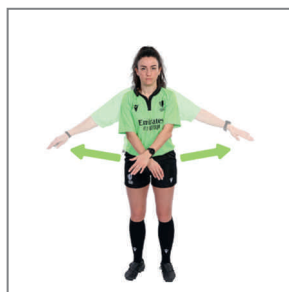
Barki równoległe do linii autowej. Ramię skierowane do góry, wskazuje zespół, który nie popełnił przewinienia.



Przez około 5 sekund, ramię wyciągnięte poziomo na wysokości klatki piersiowej w kierunku drużyny, która nie popełniła przewinienia.



Sędzia ustawiony plecami do linii końcowej. Ramię uniesione pionowo.



Brak przyłożenia

Ramiona skrzyżowane, a następnie nieskrzyżowane przed tułowiem.



Wznowienie z linii 22 metrów / Kopnięcie wznowiające z linii pola punktowego

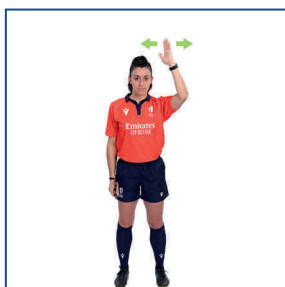
Ramię wskazuje na odpowiednią linię opuszczania

Dodatkowe gesty sędziego MŁYN



Rzucenie lub podanie do przodu

Ręce wykonują gest podania do przodu wymyślną piłką.



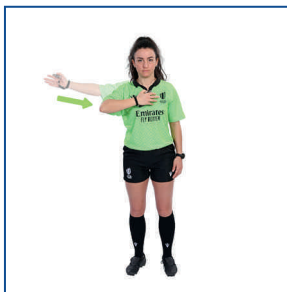
Przód

Ramię wyciągnięte nad głową z otwartą ręką wykonuje ruch do przodu i do tyłu.



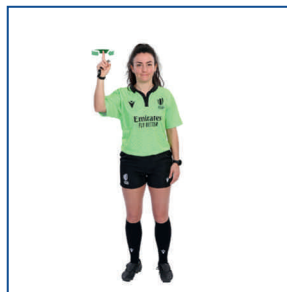
Piłką niemożliwa do zagrania w rucku lub po szarzy

Barki równoległe do linii autowej, ramię poziomo wskazuje w kierunku drużyny, która będzie wprowadzała piłkę do gry, następnie drugie ramię i ręka wskazuje linię bramkową drużyny przeciwnej poruszając się do przodu i do tyłu.



Piłka niemożliwa do zagrania w maulu

Ramię wyciągnięte przyznające młyn drużynie niebędącej w posiadaniu piłki przy tworzeniu maula. Drugie ramię wyciągnięte, jak przy sygnalizacji korzyści, a następnie przesuwane w poprzek ciała umieszczając rękę na przeciwległym ramieniu.



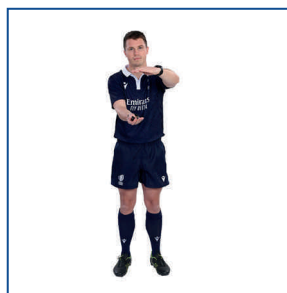
Młyn skrócony o ponad 90 stopni

Ruchy okrężne wykonywane nad głową palcem wskazującym.



Wrzut tendencyjny do autu

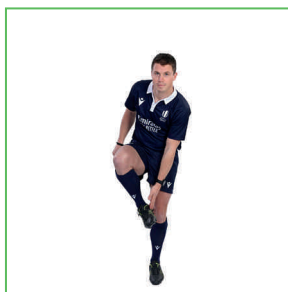
Barki równoległe do linii autowej. Ręka ponad głowę imituje tendencyjny wrzut piłki.



Piłka utrzymana w górze na polu punktowym

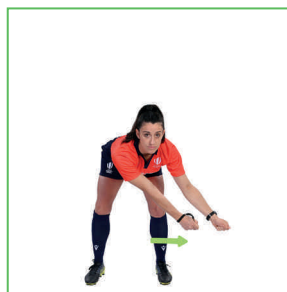
Dystans między rękami wskazuje, że piłka nie została przyłożona.

RZUT WOLNY



**Uniesiona stopa
zawodnika pierwszej linii**

Dotknięcie ręką
podniesionej stopy.



**Tendencyjny wrzut do
młyna**

Ręce na wysokości kolan
imitują tendencyjny wrzut
do młyna.



**Zawężanie korytarza w
aucie**

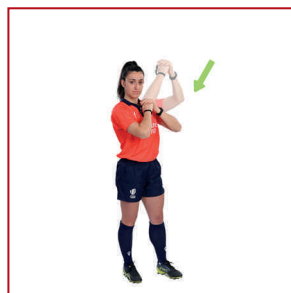
Obie ręce na poziomie
oczu, wskazujące do góry,
wnętrzem dłoni do siebie.
Ręce zbliżają się do siebie
imitując zgniatanie.



**Przedczesne
wynoszenie i
wynoszenie w aucie**

Obie pięści zaciśnięte
z przodu, na wysokości
bioder, wykonujące gest
unoszenia.

RZUT KARNY



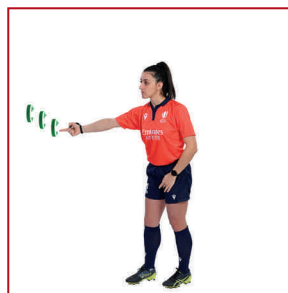
Niepuszczenie piłki po szarży

Obie ręce blisko klatki piersiowej, imitujące ruch przytrzymania piłki.



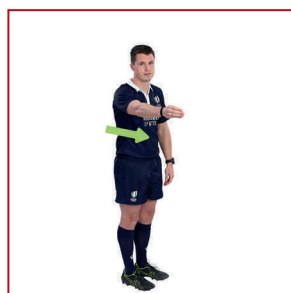
Szarżujący nie puszcza szarżowanego zawodnika

Ręce złączają się imitując łapanie zawodnika a następnie rozłączają się imitując puszczenie zawodnika.



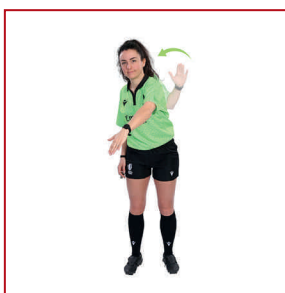
Szarżujący lub szarżowany nie odsuwa się

Ruch okrężny palcem, ramię odsuwa się od ciała.



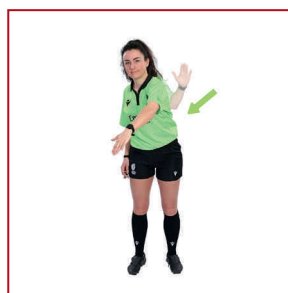
Wejście do szarży ze złej strony

Ramię wyciągnięte poziomo a następnie ruch ramieniem po półkolu.



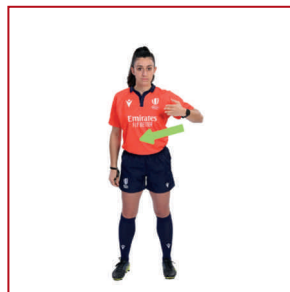
Celowe upadanie na zawodnika

Zgięte ramię wykonuje gest imitujący upadanie zawodnika. Gest wykonywany w kierunku, w którym upadł zawodnik popełniający przewinienie.



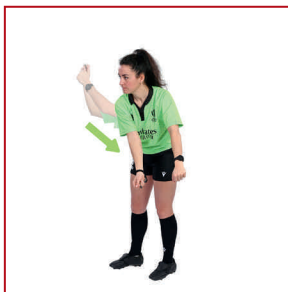
Nurkowanie w strefie szarży

Wyprostowane ramię wykonuje gest w dół imitujący nurkowanie.



Dotężanie do rucka lub maula z boku

Ramię i ręka uniesione poziomo pokazuje wejście z boku.



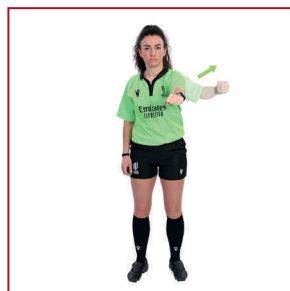
Celowe zawalenie rucka lub maula

Oba ramiona na wysokości ramion imitujące związanie z przeciwnikiem. Górna część ciała obniża się i skręca imitując ściąganie zawodnika w dół.



Filar ściąga przeciwnika w młynie

Zaciśnięta pięść i zgięte ramię. Gest imitujący ściąganie przeciwnika w dół.



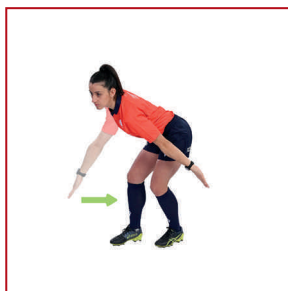
Filar wciąga przeciwnika

Zaciśnięta pięść, ramię wyciągnięte na wysokości barku. Gest imitujący ciągnięcie przeciwnika.



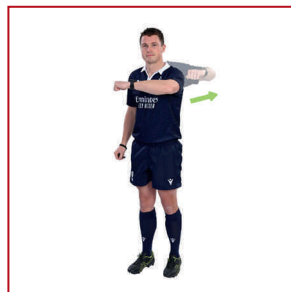
Brak wiązania

Jedno ramię wyciągnięte, jak do wiązania. Druga ręka porusza się w górę i w dół ramienia, wskazując zakres pełnego wiązania.



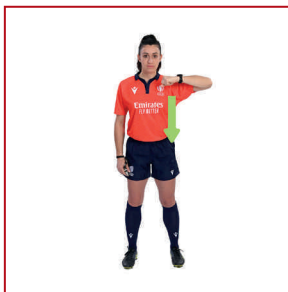
Brak wiązania

Ręka na poziomie ziemi, imituje ruch zagarniania piłki.



Rozpychanie w aucie

Ramiona poziomo, łokcie skierowane na zewnątrz. Ramię i bark poruszają się na zewnątrz, jakby odpychając przeciwnika.



Podpieranie się na zawodniku w młynie

Ramię poziomo, zgięte w łokciu, dłoń skierowana w dół. Gest pokazujący ruch w dół.



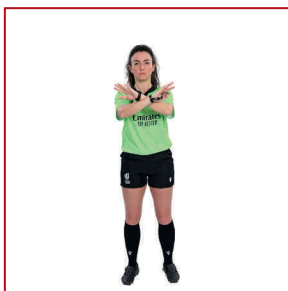
Popychanie w aucie

Obie ręce na poziomie barków, dłonie skierowane na zewnątrz. Gest pokazujący pchnięcie.



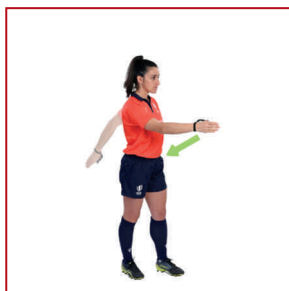
Spalony w aucie

Ramię i ręka wykonują ruch poziomo wzdłuż klatki piersiowej, w kierunku przewinienia.



Blok w grze otwartej

Ramiona skrzyżowane pod kątem prostym na wysokości klatki piersiowej, jak otwarte nożyczki.



Spalony w młynie, rucku lub maulu

Barki równoległe do linii autowej. Wyprostowane ramię ruchem półkolistym wskazuje linię spalonego.



Spalony - przepis 10-metrów lub niecofnięcie się 10 metrów po rzucie karnym lub wolnym

Obie ręce otwarte, trzymane nad głową.



Wysoka szarża (gra faul)

Ręka porusza się poziomo w kierunku szyi.



Deptanie (gra faul)

Imitacja nadeptnięcia lub innego gestu przedstawiającego przewinienie.



Uderzenie (gra faul)

Zaciśnięta pięść uderza w otwartą dłoń.



Komentowanie decyzji sędziego

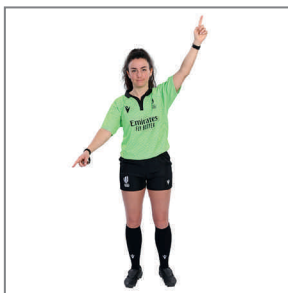
Wyciągnięte ramię z ręką otwierającą się i zamykającą imitującą mówienie.

Inna sygnalizacja



Formownie młyn

Łokcie ugięte, ręce nad głową, palce stykają się.



**Wybór po spalonym:
rzut karny lub młyn**

Jedno ramię jak do karnego. Drugie ramię wskazuje miejsce, w którym zamiast karnego mógłby zostać rozegrany młyn.



**Przywołanie
fizjoterapeuty**

Jedno ramię uniesione w górę wskazuje konieczność wejścia fizjoterapeuty na boisko.



Przywołanie lekarza

Oba ramiona uniesione nad głowę wskazują konieczność wejścia lekarza na boisko.



Rana krwawiąca

Ramiona skrzyżowane nad głową wskazują ranę krwawiącą i możliwość zmiany czasowej.



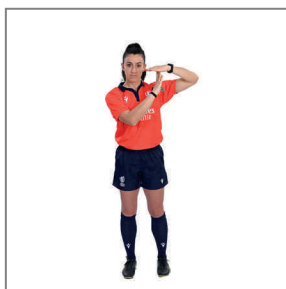
**Zatrzymanie i
wznowienie zegara**

Ramię trzymane w górze i równoczesny gwizdek gdy zegar powinien być zatrzymany i uruchomiony ponownie.



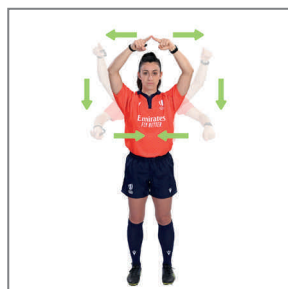
Wymagana diagnoza urazu głowy

Wyciągnięte ramię wygina się i dotyka głowy.



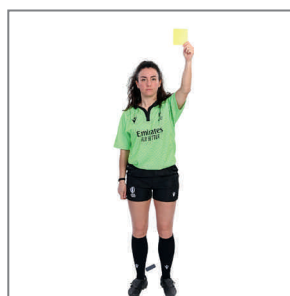
Czas stop

Ramiona tworzą kształt litery T.



Konsultacja z TMO

Wyciągnięte palce wskazujące ryzują w powietrzu prostokąt reprezentujący ekran telewizora.



Żółta kartka

Kartka pokazana zawodnikowi przez sędziego, sygnalizująca, że został upomniany i czasowo wykluczony z gry.



Czerwona kartka

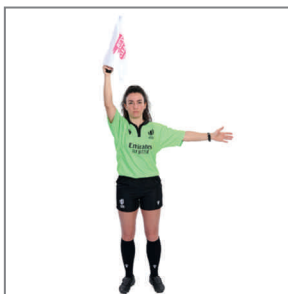
Czerwona kartka pokazana zawodnikowi przez sędziego definitywnie wyklucza zawodnika z gry.

Sygnalizacja sędziego asystenta



Udany kop na bramkę

Uniesiona flaga wskazująca, że piłka przeleciała nad poprzeczką i między słupami.



Aut, drużyna wrzucająca

Jedno ramię unosi flagę, asystent przesuwa się do miejsca wrzutu drugą ręką wskazując drużynę, która będzie wykonywała wrzut.



Gra faul

Flaga trzymana poziomo skierowana w stronę boiska, prostopadle do linii autowej.



**WORLD
RUGBY**



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200

Email info@worldrugby.org

www.world.rugby