



# Ogólnoświatowe Próbne Przepisy Rugby 2021/2022

ŁUKASZ JASIŃSKI

# Ogólnowiatowe przepisy próbne

- **50:22**
- *Wznowienie z linii pola punktowego*
- *Latający klin*
- *Związanie pojedynczego zawodnika przed kontaktem*
- *Jackler i bezpieczeństwo*

# 50:22

## **50:22**

### **Przepis próbny**

Jeżeli drużyna będąca w posiadaniu piłki na własnej połowie kopnie piłkę pośrednio na aut w strefie 22 metrów przeciwnika wówczas będzie miała prawo do własnego wrzutu piłki do autu. Piłka nie może zostać podana lub wprowadzona na własną połowę, aby wykonać zagranie 50:22. Ta faza gry musi mieć swój początek na własnej/obronnej połowie.

### **Podstawowa intencja**

Zachęcenie drużyny będącej w obronie do ustawienia większej ilości graczy w strefie obronnej, tworząc w ten sposób więcej przestrzeni do ataku i zmniejszając prędkość linii obrony.

### **[Przepis 18.8a](#)**

### **[BEST OF 50 22.](#)**

# Wznowienie z pola



## Wznowienie z linii pola punktowego

### Przepis próbny

Jeżeli na polu punktowym piłka jest utrzymana w górze, następuje zagranie do przodu zawodnika drużyny atakującej lub zostaje wykonane przyłożenie obronne po kopie drużyny atakującej, wówczas gra zostaje wznowiona kopem z drop gola wykonanym w dowolnym miejscu z/lub sprzed linii pola punktowego.

### Podstawowa intencja

Zachęcenie do różnorodności zagrań w ataku w pobliżu pola punktowego przeciwnika oraz zwiększenie efektywnego czasu gry poprzez zastąpienie rozgrywania młyna kopem wznawiającym, który musi zostać rozegrany bez zwłoki. Stwarza to także możliwość wyprowadzenia kontrataku.

[Przepis 12 \(sekcja wznowienia gry\)](#)

[Przepis 21.16](#)

# Przepis 12 – kiedy?

- 12. Gra jest wznawiana kopnięciem wznawiającym z linii pola punktowego, gdy:**
- a. Piłka jest zagrana lub wprowadzona na pole punktowe przez zawodnika drużyny atakującej i jest utrzymana w górze przez przeciwnika.
  - 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.	Miejsce wykonania kopnięcia.	Linia sankcji.
Wznowienie z linii 22 metrów	Z/lub sprzed linii 22 metrów drużyny w obronie.	Linia 22 metrów.
Kopnięcie wznawiające z linii pola punktowego.	Z/lub sprzed linii pola punktowego drużyny w obronie.	Linia 5 metrów.

# Przepis 12 – jak?

## 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 kopiała 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.

# Przepis 12 - inne

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 kopła 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.**

# Latający Klin



## ‘Latający klin’

### Przepis próbny

Sankcjonowanie przedwczesnego związania trzyosobowego mini-młyna poprzez zmianę definicji ‘latającego klina’.

### Podstawowa intencja

Zmniejszenie liczby wydarzeń, w których zawodnik będący w posiadaniu piłki jest związany z wieloma zawodnikami wspierającymi jednocześnie jeszcze przed kontaktem z przeciwnikiem, oraz aby ochronić szarżującego przed kontaktem z połączoną siłą trzech graczy drużyny przeciwnej.

[Definicja: Latający klin](#)

[Definicja: Związany](#)

[Przepis 9.22](#)



# Definicje



**Latający klin:** Jest to nielegalny typ ataku, wykonywany w pobliżu pola punktowego przeciwnika po przyznanim 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.

**Związany:** Związany z zawodnikiem własnej drużyny przed kontaktem.

# Wczesne związanie



## **Przedwczesne związanie pojedynczego zawodnika**

### **Przepis próbny**

Rozpoznanie potencjalnego przedwczesnego związania zawodnika przed kontaktem, aczkolwiek ten gracz musi spełnić wszystkie wymagania dla pierwszego dołączającego zawodnika, w szczególności pozostawania na nogach.

### **Podstawowa intencja**

Większa konsekwencja w zarządzaniu przedwczesnym związaniem pojedynczego zawodnika.

[Definicja: Związany](#)

# Jackler



## Czyszczenie i bezpieczeństwo 'jacklera'

### Przepis próbny

Wprowadzenie sankcji za czyszczenie, celujące lub upadające na kończyny dolne.

### Podstawowa intencja

Aby zmniejszyć ryzyko kontuzji gracza, który jest czyszczony.

### Jackler definicja:

“Jackler“ jest pierwszym zawodnikiem z drużyny szarżującego dołączającym 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

[Definicja: Jackler](#)

[Przepis 9.20](#)

# Jackler

## [The New Rugby Law 9.20 protection of the Jackler.mp4](#)

### Zasady:

- *Jackler jest zawodnikiem, który wygra walkę o posiadanie piłki zanim sformuje się ruck.*
- *Nagroda dla zawodnika, który wygra wyścig o posiadanie piłki.*
- *Zrezygnowanie z koncepcji jacklera, jako tego, który przetrwa czyszczenie przez przeciwników*
- *Jackler musi być w dobrej pozycji aby próbować i podnosić piłkę (z rękami na piłce)*
- *Jackler musi być na nogach i utrzymywać ciężar ciała przez cały czas – nie może schodzić na ziemię i następnie wstawać*
- *Egzekwowanie bramy szarży i karanie wejść z boku do rucka*

[New Rugby Laws for 2021 Explained in Less Than Two and a Half Minutes - RugbySlate.mp4](#)

# Pytania? 😊

