

Przepisy Gry

W

RUGBY

2017

Przetłumaczył:

Łukasz Jasiński

Spis treści

WSTĘP.....	3
DEFINICJE.....	3
PRZED MECZEM	9
PRZEPIS 1: BOISKO.....	9
PRZEPIS 2: PIŁKA.....	12
PRZEPIS 3: ILOŚĆ ZAWODNIKÓW- DRUŻYNA	13
PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW	18
PRZEPIS 5 : CZAS TRWANIA SPOTKANIA.....	20
PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE SPOTKANIA	22
W CZASIE MECZU – SPOSÓB GRY	27
PRZEPIS 7: SPOSÓB GRY	27
PRZEPIS 8: PRAWO KORZYŚCI.....	28
PRZEPIS 9: ZDOBYWANIE PUNKTÓW	30
PRZEPIS 10: GRA FAUL.....	33
PRZEPIS 11 : SPALONY I NIE-SPALONY W CZASIE GRY.....	39
PRZEPIS 12: PRZÓD LUB PODANIE DO PRZODU	43
W CZASIE MECZU - NA POLU GRY	44
PRZEPIS 13: ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY.....	44
PRZEPIS 14: PIŁKA NA ZIEMI BEZ SZARŻY	48
PRZEPIS 15: SZARŻA - TRZYMAJĄCY PIŁKĘ SPROWADZONY NA ZIEMIĘ	49
PRZEPIS 16: RUCK	52
PRZEPIS 17: MAUL.....	55
PRZEPIS 18: CHWYT "MAM" (CHWYT PIŁKI Z POWIETRZA).....	58
W CZASIE MECZU - WZNOWIENIE GRY	60
PRZEPIS 19: AUT, USTAWIENIE AUTOWE	60
PRZEPIS 20: MŁYN	71
PRZEPIS 21: RZUT KARNY I RZUT WOLNY	79

W CZASIE MECZU – POLE PUNKTOWE	83
PRZEPIS 22 : POLE PUNKTOWE.....	83
Wariant przepisów gry dla drużyn do lat 19-stu.....	88
Wariant przepisów gry dla drużyn siedmioosobowych	90
Wariant przepisów gry dla drużyn dziesięcioosobowych.....	95
Załącznik nr 1 – gesty sędziowskie	99

WSTĘP

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

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

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

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

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

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

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

DEFINICJE

A

Atak Kawaleryjski /Cavalry-Charge/: Przepis 10 - Gra faul

Aut /Touch/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe.

B

Blisko /Near/: w obrębie 1 metra.

Boisko /Playing area/: Przepis 1 – Boisko.

C

Chwytający /Receiver/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe.

Czas faktyczny /Actual Time/: Upływający czas, uwzględniający czas stracony z jakiegokolwiek powodu.

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

Czerwona kartka /Red Card/: Kartka czerwona wykluczająca zawodnika z gry za złamanie przepisu 10 - gra faul, przepis 4.5(c).

D

Do przodu /Knock-On/: Przepis 12 - Do przodu lub podanie do przodu.

Długi wrzut /Long-Throw/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe.

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

Drużyna broniąca /Defending Team/: Drużyna na połowie, której toczy się gra. Drużyna przeciwna nazywa się drużyną atakującą.

F

Filar /Prop/: Przepis 20 – Młyn. Zawodnik pierwszej linii młyna związany z lewej lub prawej strony młynarza. Zazwyczaj nosi koszulkę z numerem 1 lub 3.

Filar "głowa wolna" /Loose-Head Prop/: Przepis 20 – Młyn. Zawodnik z lewej strony pierwszej linii młyna, który zazwyczaj nosi koszulkę z numerem 1.

Filar "głowa związana" /Tight head prop/: Zawodnik ustawiony po prawej stronie pierwszej linii młyna, który zazwyczaj nosi koszulkę z numerem 3.

G

Gol /Goal/: Zawodnik zdobywa gola poprzez kopnięcie piłki nad poprzeczką i pomiędzy słupami bramki przeciwnika wykonane z pola gry kopem z miejsca lub kopem z kozła. Gol nie może zostać zdobyty z kopu rozpoczynającego lub wznowiającego grę oraz rzutu wolnego.

Gra faul /Foul Play/: Przepis 10 - Gra faul.

K

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

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

Kop piłki z ziemi /Place kick/: Występuje, gdy piłka zostaje kopnięta po uprzednim jej ustawieniu na ziemi.

Kop podwyższający /Conversion Kick/: Przepis 9 - Obliczanie punktów.

Kop rozpoczynający /Kick-Off/: Przepis 13 - Rozpoczęcie i wznowienie gry.

Kop wznowiający grę /Drop Out/: Przepis 13 - Rozpoczęcie i wznowienie gry.

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

Kop z powietrza (z ręki) /Punt/: Kop piłki przez zawodnika po uprzednim wypuszczeniu jej z rąk, ale przed kontaktem piłki z ziemią.

Korzyść /Advantage/: Przepis 8 - Korzyść.

L

Latający kąt /Flying wedge/: Przepis 10 - Gra faul.

Linia 22 m /The 22/: Przepis 1 – Boisko.

Linia autowa /Touch line/: Przepis 1 – Boisko.

Linia autowa pola punktowego /Touch in Goal Line/: Przepis 1 – Boisko.

Linia bramkowa /Goal-Line/: Przepis 1 – Boisko.

Linia końcowa pola punktowego (linia piłki martwej) /Dead Ball Line/: Przepis 1 – Boisko.

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

Linia spalonego /Offside Line/: Jest to wymagowana linia na boisku łącząca obie linie autowe, będąca równoległa do linii pól punktowych. Umieszczenie tej linii jest wynikiem konkretnego przepisu.

Linia wrzutu piłki /Line of touch/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe. Wymagowana linia na polu gry tworząca kąt prosty z linią autową przechodzącą przez punkt, z którego piłka jest wrzucana z autu.

Ł

Ławka kar /Sin Bin/: Wyznaczony teren, w którym czasowo wykluczony zawodnik musi przebywać przez 10 minut (w odmianie 15-osobowej) lub 2 minuty (w odmianie 7-osobowej).

Łącznik młyna /Scrum Half/: Zawodnik wyznaczony do wrzutu piłki do młyna dyktowanego, który zazwyczaj nosi koszulkę z numerem 9.

M

Mam (chwyt z powietrza) /Mark/: Przepis 18 - Chwyt "MAM".

Martwa piłka /Dead/: Gdy piłka jest „poza grą”. Sytuacja ta ma miejsce, gdy piłka wyszła poza boisko i tam została lub gdy sędzia odgwizdał przerwę w grze, lub po kopie podwyższającym na bramkę.

Maul /Maul/: Przepis 17 – Maul.

Młyn /Scrum/: Przepis 20 – Młyn. Ma miejsce, gdy zawodnicy z obydwu drużyn wiążą formację młyna, aby po wrzucie piłki, walczyć o jej posiadanie.

Młyn symulowany /Uncontested scrum/: Jest tym samym, co normalny młyn, z tą różnicą, że drużyny nie walczą w nim o piłkę; drużyna wrzucająca piłkę do młyna musi ją wygrać, a żadna z drużyn nie może pchać w młynie.

Młynarz /Hooker/: Przepis 20 – młyn. Zawodnik znajdujący się w środku pierwszej linii młyna, który zazwyczaj nosi koszulkę z numerem 2.

N

Niebezpieczna gra /Dangerous Play/: Przepis 10 - Gra faul.

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

O

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

Organizator spotkania /Match Organizer/: Organizacja odpowiedzialna za spotkanie. Może to być Związek, grupa Związków lub organizacja zrzeszona w World Rugby.

Ostatnie nogi /Hindmost Foot/: Noga ostatniego zawodnika młyna, rucka lub maula znajdującego się najbliższej własnej linii bramkowej.

P

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

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

Plan boiska /The plan/: Przepis 1 – Boisko.

Podanie /Pass/: Ma miejsce, gdy zawodnik rzuca piłkę do drugiego zawodnika, dotyczy też sytuacji, w której zawodnik przekazuje piłkę drugiemu zawodnikowi bez rzutu.

Podanie do przodu /Throw forward/: Przepis 12 - Do przodu lub podanie do przodu.

Podnoszenie (winda) /Lifting/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe.

Podwyższenie /Converted/: Udany kop podwyższający.

Pole Gry /Field of Play/: Przepis 1 – Boisko.

Pole punktowe /In-Goal/: Przepis 22 - Pole punktowe.

Posiadanie piłki /Possession/: Ma miejsce, jeśli zawodnik lub drużyna kontroluje posiadanie piłki (lub stara się uzyskać nad nią kontrolę); np., jeśli piłka znajduje się po stronie drużyny w trakcie młynka lub rucka.

Powtarzane przewinienia /Repeated infringements/: Przepis 10 - Gra faul.

Poza grą /Out of Play/: To sytuacja, w której piłka lub niosący ją znajdują się poza linią autową, poza linią autową pola punktowego, lub gdy została dotknięta albo przekroczona linia końcowa pola punktowego.

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

Przed-chwył /Pre-gripping/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe. Chwył partnera w ustawieniu autowym przed wrzutem piłki.

Przekroczenie linii /Oversteps/: To sytuacja, w której Zawodnik jedną lub obiema stopami przekracza linię; linia może być rzeczywista (np. linia pola punktowego) lub wyimaginowana (np. linia spalonego).

Przepis 10 m /Offside under the 10-metre law/: Przepis 11- Spalony i nie-spalony w czasie gry.

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

Przeszkadzanie /Obstruction/: Przepis 10 - Gra faul.

Przyłożenie /Try/: Przepis 9 - Obliczanie punktów.

Przyłożenie karne /Penalty Try/: Przepis 10 - Gra faul.

Przyłożenie na polu punktowym /Touch Down/: Przepis 22 - Pole punktowe.

Przyłożenie piłki /Grouding the Ball/: Przepis 22 - Pole punktowe.

Przyłożenie siłowe /Pushover Try/: Przepis 22 - Pole punktowe.

Punkty po rzucie karnym /Penalty goal/: Przepis 9 - Obliczanie punktów.

Punkty z kopu z kozła (dropa) /Dropped Goal/: Przepis 9 - Obliczanie punktów.

R

Rana otwarta lub krwawiąca /Open or Bleeding Wound/: Przepis 3 - Ilość zawodników - Drużyna.

Rolada /Pelling off/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe.

Ruck /Ruck/: Przepis 16 - Ruck.

Rwacz /Flanker/: Zawodnik młynka, który na koszulce ma zazwyczaj nr 6 lub 7.

Rzut karny /Penalty kick/: Przepis 21 – Rzut karny i rzut wolny. Kop przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia na skutek przewinienia drużyny przeciwnej. Jeśli przepis nie przewiduje innego sposobu wykonania to jest on wykonywany z miejsca przewinienia.

Rzut wolny /Free Kick/: Przepis 21 – Rzut karny i rzut wolny. Jest on przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia, po przewinieniu drużyny przeciwnej. Jeśli przepis nie przewiduje innego sposobu wykonania to jest on wykonywany z miejsca przewinienia.

S

Sankcja /Sanction/: Kara zastosowana przez sędziego w konsekwencji złamania przepisów gry przez zawodnika lub drużynę.

Sędzia /Referee/: Przepis 6 - Osoby oficjalne spotkania.

Sędzia Asystent /Assistant referee/: Przepis 6 - Osoby oficjalne spotkania.

Sędzia Liniowy /Touch Judge/: Przepis 6 - Osoby oficjalne spotkania.

Spalony /Offside /: Przepis 11 - Spalony i nie-spalony w czasie gry.

Szarża /Tackle/: Przepis 15 – ma miejsce, gdy zawodnik niosący piłkę zostaje sprowadzony na ziemię.

Szarża Kawaleryjska /Cavalry-Charge/: Przepis 10 - Gra faul

T

Teren /Playing enclosure/: Przepis 1 – Boisko.

U

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

Ustawienie autowe /Line-Out/: Przepis 19 - Aut i ustawienie autowe.

W

„W grze” /Onside/: przepis 11 - Spalony i nie-spalony w czasie gry.

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

Własna połowa /In-Field/: Powierzchnia boiska od jego środka do pola punktowego, znajdująca się pomiędzy liniami autowymi.

Wykluczenie czasowe /Temporarily Suspended/: Przepis 10 - Gra faul.

Wrzut (piłki) /Throw in/: Akcja wykonywana przez zawodnika, który wrzuca piłkę do młyna lub do ustawienia autowego.

Z

Zawodnicy pierwszej linii młyna /Front Row Players/: Przepis 20 – Młyn. Zawodnicy, którzy tworzą pierwszą linię młyna to: filar "głowa wolna", młynarz i filar "głowa związana". Zawodnicy ci zazwyczaj mają na koszulce odpowiednio numery 1,2 oraz 3.

Zawodnicy wyznaczeni do zastępstw /Replacements/: Przepis 3 - Ilość zawodników, drużyna.

Zawodnicy wyznaczeni do zmiany /Substitutes/: Przepis 3 - Ilość zawodników, drużyna.

Związek (Federacja) /Union/: Organ nadzorujący rozgrywane spotkanie. Dla spotkań międzypaństwowych takim organem jest World Rugby lub jeden z Komitetów tej organizacji.

Ż

Żółta kartka /Yellow Card/: Żółta kartka zostaje pokazana zawodnikowi, który był ostrzegany i jest wykluczony z gry na okres 10 minut.

Statut Gry

Wstęp

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

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

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

Zasady gry

Myśl przewodnia

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

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

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

Duch gry

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

PRZED MECZEM

PRZEPIS 1: BOISKO

PRZEPIS 2: PIŁKA

PRZEPIS 3: ILOŚĆ ZAWODNIKÓW - DRUŻYNA

PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW

PRZEPIS 5: CZAS TRWANIA MECZU

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE MECZU

PRZEPIS 1: BOISKO

DEFINICJE

Teren jest to całkowita powierzchnia zaprezentowana na planie. Zawiera on:

Pole gry jest to przestrzeń ograniczona na planie boiska liniami bramkowymi i liniami bocznymi z wyłączeniem samych linii.

Boisko składa się z pola gry i pól punktowych. Zaznaczone na planie: linie autowe, linie autowe pola punktowego i linie końcowe pola punktowego nie wchodzą w skład boiska.

Teren gry składa się z boiska i wolnej przestrzeni dookoła niego, która nie powinna być mniejsza niż 5 metrów.

Pole punktowe, jest to obszar znajdujący się pomiędzy linią bramkową, a linią końcową pola punktowego oraz między liniami autowymi pola punktowego. W skład pola punktowego wchodzi linia bramkowa, natomiast linia końcowa i linie autowe pola punktowego nie wchodzą w jego skład.

"Strefa 22 metrów" lub **"strefa 22"** jest to obszar pomiędzy linią bramkową, a linią 22 metrów włączając w to samą linię "22 metrów" natomiast bez linii bramkowej.

Plan boiska łącznie z napisami i cyframi na nim figurującymi stanowi integralną część Przepisów Gry.

1.1. Nawierzchnia terenu gry

- (a) **Wymagania.** Powierzchnia przez cały czas musi być bezpieczna dla grających.
- (b) **Typ nawierzchni.** Nawierzchnia powinna być trawiasta, ale dopuszczalna jest także powierzchnia pokryta piaskiem, gliną, śniegiem lub sztuczną trawą. Gra może być prowadzona na śniegu pod warunkiem, że śnieg i znajdująca się pod nim nawierzchnia są bezpieczne dla grających. Nie powinny być używane nawierzchnie stale twarde jak beton czy asfalt. W przypadku rozgrywania spotkań na sztucznej trawie musi ona spełniać normy określone przez IRB w Regulacji 22.

1.2. Obligatoryjne wymiary terenu gry

- (a) **Wymiary.** Pole gry nie może mierzyć więcej niż 100 metrów długości i 70 metrów szerokości. Każde pole punktowe nie może mierzyć więcej niż 22 metry długości i 70 metrów szerokości.
- (b) Długość i szerokość pola gry powinny być zbliżone do wymiarów zaznaczonych na planie. Wszystkie obszary są prostokątne.
- (c) Odległość między linią bramkową, a linią końcową pola punktowego nie powinna być mniejsza niż 10 metrów, o ile jest to możliwe.

- (d) W nawiązaniu do:
- (I) Meczy rozgrywanych pomiędzy pierwszymi lub drugimi drużynami narodowymi seniorów przeciwko pierwszym lub drugim zespołom narodowym, oraz
 - (II) Międzynarodowych meczy rugby „7”;

Wymiary powinny być zbliżone do maksymalnych, wymaganych wymiarów i nie mniej niż 94 metry długości pola gry, nie mniej niż 68 metrów szerokości, a pola punktowe nie powinny mieć mniej niż 6 metrów długości. Federacje, które chciałyby zróżnicować minimalne lub maksymalne wymiary powinny zgłosić taką prośbę do World Rugby.

- (e) Wolna przestrzeń dookoła boiska powinna być nie mniejsza niż 5 metrów, jeżeli to możliwe.

1.3. Linie na polu gry

(a) **Linie ciągłe.**

Linia końcowa pola punktowego oraz linie autowe pola punktowego nienależące do pola punktowego.

Linie bramkowe należące do pola punktowego, jednakże nienależące do pola gry.

Linie 22 metrów, równoległe do linii bramkowych.

Linia środkowa, równoległa do linii bramkowych oraz

Linie autowe, nienależące do pola gry.

(b) **Linie przerywane.**

Wszystkie linie poza liniami ciągłymi, nazywamy liniami przerywanymi; wszystkie z nich mają 5 metrów długości.

Dwa zestawy linii przerywanych, które są umiejscowione z obu stron linii środkowej odległe o 10 metrów i do niej równoległe. Nazywamy je przerywanymi liniami 10 metrów. Linie przerywane 10 metrów przecinają się z liniami przerywanymi, równoległymi do linii autowych, znajdującymi się na wysokości 5 oraz 15 metrów od linii autowych.

Dwa zestawy linii przerywanych umiejscowionych 5 metrów od linii autowych i równoległych do nich. Zaczynają się one od linii przerywanych umiejscowionych w odległości 5 metrów od linii pola punktowego, przecinają zarówno linię 22 metrów, obie linie przerywane 10 metrów oraz linię środkową. Nazywamy je przerywanymi liniami 5 metrów.

Dwa zestawy linii przerywanych umiejscowionych 15 metrów od linii autowych i równoległych do nich. Zaczynają się one od linii przerywanych umiejscowionych w odległości 5 metrów od linii pola punktowego, przecinają zarówno linię 22 metrów, obie linie przerywane 10 metrów oraz linię środkową. Nazywamy je przerywanymi liniami 15 metrów.

Sześć linii przerywanych umiejscowionych 5 metrów od linii pola punktowego i równoległych do nich. Dwie z nich są umiejscowione 5 metrów i 15 metrów od linii autowych. Dwie kolejne są umiejscowione na wysokości każdego słupa bramki w odległości 5 metrów od siebie.

(c) **Środek boiska**

Jedna linia długości 0,5 metra, przecinająca linię środkową boiska w jej centralnym punkcie.

1.4. Wymiary bramek

- (a) Odległość między słupami bramki wynosi 5,6 metra.

- (b) Poprzeczka bramki znajduje się między słupami i jest usytuowana w taki sposób, że jej górna krawędź znajduje się w odległości 3 metrów od ziemi.
- (c) Minimalna wysokość słupów wynosi 3,4 metra.
- (d) W wypadku, gdy na słupie zamontowane są ochraniacze, odległość od linii bramkowej do krawędzi zewnętrznej tych ochraniaczy nie może przekroczyć 300 milimetrów.

1.5. Chorągiewki

- (a) Na terenie gry znajduje się 14 chorągiewek o wysokości minimum 1,2 metra od ziemi.
- (b) Chorągiewki muszą być umiejscowione na przecięciach linii autowej pola punktowego i linii bramkowej, przecięciach linii autowej pola punktowego i linii końcowej pola punktowego. Te chorągiewki w ilości ośmiu znajdują się na zewnątrz pola punktowego i nie są częścią boiska.
- (c) Chorągiewki muszą być umiejscowione na wysokości linii 22 metrów i linii środkowej boiska w odległości 2 metrów od linii autowej.

1.6. Reklamacje dotyczące boiska

- (a) Reklamacje którejkolwiek z drużyn dotyczące boiska lub jego oznakowania muszą zostać zakomunikowane sędziemu przed rozpoczęciem spotkania.
- (b) Sędzia powinien znaleźć rozwiązanie, lecz w żadnym wypadku nie powinien rozpocząć spotkania, jeśli jakakolwiek część boiska byłaby uznana za niebezpieczną.

PRZEPIS 2: PIŁKA

2.1. Kształt

Piłka ma kształt owalny, jest złożona z 4 części.

2.2. Wymiary

Długość długiej osi: 280 - 300 mm.

Obwód wzdłuż: 740 - 770 mm.

Obwód wszerz: 580 - 620 mm.

2.3. Materiały

Skóra lub tworzywa syntetyczne, mogące posiadać wykończenie mające na celu uzyskanie odporności na wodę i ułatwienia chwytu.

2.4. Waga

410 - 460 gramów

2.5. Ciśnienie na początku gry

65,71 – 68,75 kilopascali lub 0,67 – 0,70 kg na cm², lub 9,5 – 10,0 funta na cal kwadratowy.

2.6. Zapasowe piłki

W czasie spotkania można mieć do dyspozycji kilka piłek, lecz żadna z drużyn nie może uzyskać lub dążyć do uzyskania korzyści wykorzystując lub zmieniając je.

2.7. Piłki o mniejszych wymiarach

Piłki o wymiarach i wadze mniejszej od wyżej podanych mogą być stosowane w meczach między młodymi zawodnikami.

PRZEPIS 3: ILOŚĆ ZAWODNIKÓW- DRUŻYNA

DEFINICJE

Drużyna: drużyna składa się z 15 zawodników rozpoczynających spotkanie oraz zgłoszonych zastępujących i/ lub rezerwowych.

Zastępujący: zawodnik, który wchodzi w miejsce kontuzjowanego partnera (zmiana definitywna)

Rezerwowy (zmiennik): zawodnik, który wchodzi na miejsce partnera z powodów taktycznych.

3.1. Maksymalna ilość zawodników na polu gry

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

3.2. Drużyna z większą ilością zawodników, niż zezwalają przepisy

Reklamacja: W każdym momencie przed lub w trakcie meczu drużyny mogą złożyć na ręce sędziego reklamację, co do ilości zawodników drużyny przeciwnej. Jeśli sędzia uzna, że drużyna taka ma zbyt dużą ilość zawodników na boisku, nakazuje on kapitanowi zmniejszenie ilości zawodników do wymaganej normy, a wynik spotkania zostaje utrzymany.

Sankcja: rzut karny w miejscu wznowienia gry

3.3. Drużyna z mniejszą liczbą zawodników

Federacje mogą zezwolić na rozgrywanie spotkań, w których drużyny składają się z mniejszej ilości zawodników niż 15. Wyjątkiem jest formacja młyna dyktowanego, która musi być utworzona przez minimum 5 zawodników w każdej drużynie.

Wyjątek: mecze rugby „7” odbywają się wg zasad adoptowanych stosownie do tej odmiany gry.

3.4. Zawodnicy wyznaczeni do zmian

- (a) W meczach międzypaństwowych można przeprowadzić do 8 zmian/zastąpień.
- (b) W innych meczach Federacje lub organizatorzy mający jurysdykcję nad meczem, decydują o maksymalnej ilości zmian zmian/zastąpień, jednakże maksymalnie do 8.
- (c) Federacja (lub Federacje, jeżeli mecz jest rozgrywany pomiędzy drużynami z innych Federacji) decyduje o maksymalnej ilości zmian zmian/zastąpień, jednakże maksymalnie do 8.
- (d) W zespole można zmienić taktycznie maksymalnie trzech zawodników pierwszej linii młyna (w odniesieniu do przepisu 3.5 (b) i (c)) i do pięciu zawodników grających na innych pozycjach.
- (e) Zmiana może być przeprowadzona jedynie w momencie, kiedy piłka jest martwa i gdy zgodę na nią wyrazi sędzia.

3.5. Pierwsza linia – zmiany i zastąpienia

- (a) Drużyna ponosi odpowiedzialność za zapewnienie odpowiedniego przygotowania fizycznego wszystkich graczy pierwszej linii oraz potencjalnych zmienników. Sędzia nie decyduje o tym, czy dany zawodnik jest odpowiednio przygotowany do gry w pierwszej linii.

- (b) Poniższa tabela określa minimalną liczbę graczy pierwszej linii młyna w zależności od liczebności zespołu oraz minimalną liczbę obowiązkowych zastępców:

Liczebność zespołu	Minimalna liczba graczy pierwszej linii młyna w zespole	Musi mieć zastępcę przy pierwszej konieczności zmiany
15 lub mniej	3	-
16, 17 lub 18	4	Filar lub młynarz
19, 20, 21 lub 22	5	Filar lub młynarz
23	6	Filar z głową wolną, filar z głową związaną i młynarz

Federacja może, mając na uwadze dobro graczy, dostosować minimalną liczbę graczy pierwszej linii młyna w zespole oraz minimalną liczbę obowiązkowych zastępców na wskazanym poziomie rozgrywek.

Gdy Federacja/ Organizator ustalił liczbę 23 zawodników a drużyna może wskazać jedynie dwóch zawodników pierwszej linii, jako zastępstwo, wówczas drużyna ta może wyznaczyć jedynie 22 zawodników do rozegrania zawodów.

- (c) Przed meczem, każda z drużyn musi powiadomić sędziego o graczach pierwszej linii oraz potencjalnych zastępcach i tylko wskazani gracze mogą grać w pierwszej linii młyna w trakcie meczu.
- (d) Zastępujący zawodnika pierwszej linii może rozpocząć mecz grając na innej pozycji.

3.6. Młyny symulowane

- (a) Młyny stają się symulowane, gdy którakolwiek z drużyn nie jest w stanie wystawić do gry odpowiednio przygotowanego zawodnika pierwszej linii lub gdy sędzia tak zarządzi.
- (b) Federacja/Organizator może ustalić, w którym momencie gra może być przerwana lub kontynuowana z wykorzystaniem młynów dyktowanych.
- (c) Gdy zawodnik pierwszej linii młyna opuści boisko, zarówno w przypadku urazu bądź czasowego wykluczenia, sędzia w danym momencie zweryfikuje, czy drużyna może kontynuować grę z walką w młynie. Jeżeli sędzia zostanie poinformowany, że drużyna nie będzie w stanie walczyć w młynie, wówczas sędzia zarządza młyny symulowane. Jeżeli zawodnik powróci na boisko lub inny zawodnik pierwszej linii młyna na nie wejdzie, wówczas można wznowić walkę w młynie.
- (d) Jeżeli w drużynie znajduje się 23 zawodników lub gdy Federacja/Organizator uznają to za stosowne, zawodnik, którego zejście spowodowało zarządzenie przez sędziego młynów dyktowanych nie może zostać zastąpiony.
- (e) Jeżeli to możliwe, to w pierwszej linii, przez cały czas, muszą grać zawodnicy wyznaczeni do gry w pierwszej linii młyna. Jeżeli nie ma dostępnych zmienników lub zastępców do pierwszej linii młyna, wówczas inni zawodnicy mogą grać w pierwszej linii w młynie dyktowanym.
- (f) Jeżeli, w konsekwencji wykluczenia czasowego gracza pierwszej linii, inny gracz musi zostać wyznaczony przez drużynę do opuszczenia boiska w celu umożliwienia wejścia na boisko dostępnego gracza pierwszej linii, nie może on powrócić na boisko do momentu zakończenia kary gracza pierwszej linii.

- (g) Jeżeli, w konsekwencji wykluczenia definitywnego gracza pierwszej linii, inny gracz musi zostać wyznaczony przez drużynę do opuszczenia boiska w celu umożliwienia wejścia na boisko dostępnego gracza pierwszej linii, może być potraktowany, jako zmiennik/zastępujący.
- (h) W sytuacji definitywnego lub czasowego wykluczenia z gry a także w wyniku kontuzji jednego z zawodników formacji młyna liczba zawodników w młynach symulowanych wynosić ma 8 zawodników.

3.7. Wykluczenie za niebezpieczną grę

Zawodnik wykluczony definitywnie za niebezpieczną grę nie może być uwzględniany, jako zastępujący lub zmieniający. Przepis 3.5 uwzględnia wyjątek w tym zakresie.

3.8. Zastępstwo definitywne

Zawodnik może być definitywnie zastąpiony w momencie kontuzji. Gdy jest zastąpiony definitywnie nie może ponownie brać udziału w spotkaniu. Zastępstwo zawodnika kontuzjowanego powinno się odbyć, gdy piłka jest martwa i za zgodą sędziego.

3.9. Decyzja dotycząca zastępstwa definitywnego

- (a) W spotkaniu, w którym uczestniczy zespół narodowy, zawodnik może być zastąpiony jedynie na podstawie wniosku lekarza, który stwierdza, że jego kontuzja jest na tyle poważna, iż nie byłoby wskazane, aby kontynuował grę.
- (b) W innych spotkaniach, gdy Federacja na to pozwala zawodnik kontuzjowany może być zastąpiony także na podstawie wniosku osoby, która posiada niezbędne kompetencje medyczne. Jeśli żadna z tych osób nie jest obecna to zawodnik może być zmieniony po uzyskaniu zgody sędziego.

3.10. Władza sędziego dotycząca zakazu kontynuacji gry

Jeśli sędzia zdecyduje, z wnioskiem lub bez wniosku lekarza lub innej osoby mającej niezbędne kompetencje medyczne, że kontuzja zawodnika jest na tyle poważna, że kontynuowanie przez niego gry byłoby niebezpieczne dla jego zdrowia, może zdecydować o konieczności opuszczenia pola gry przez kontuzjowanego zawodnika. Sędzia może również nakazać, aby zawodnik kontuzjowany opuścił boisko, aby poddać się badaniom lekarskim.

3.11. Zastępstwo czasowe – rana krwawiąca

- (a) Jeśli zawodnik opuszcza pole gry w celu zatamowania krwawienia i/lub opatrzenia otwartej rany może zostać czasowo zastąpiony. Kontuzjowany zawodnik musi powrócić na boisko 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.
- (b) W trakcie zawodów międzynarodowych, wyznaczony na mecz Doktor powinien zdecydować czy rana krwawiąca wymaga dokonania zastępstwa czasowego.
- (c) Niewielki rozcięcia i otarcia, nieuznawane za ranę krwawiącą, powinny zostać opatrzone w trakcie przerw w grze.
- (d) Jeżeli zawodnik, który zastępuje czasowo, zostaje kontuzjowany, może być także zastąpiony.
- (e) Jeśli zawodnik, który zastępuje czasowo zostaje wykluczony definitywnie za grę faul, to zawodnik, którego zastępował nie może wrócić na boisko.
- (f) Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na pole gry do czasu zakończenia nałożonej kary.

3.12. Zastępstwo czasowe – uraz głowy

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”.

W meczach seniorskich elity, wcześniej zatwierdzonych przez World Rugby (na podstawie punktu 10.1.4 i 10.1.5) stosuje się procedurę „Diagnozy Urazów Głowy”, zawodnik, który wymaga przeprowadzenia takiej procedury:

- musi opuścić pole gry; i
- powinien być zastąpiony czasowo (nawet, jeżeli wszyscy zawodnicy rezerwowi zostali wcześniej zmienieni/zastąpieni).

Ma to umożliwić przeprowadzenie procedury diagnozy, w momencie, gdy natychmiast nie można stwierdzić, czy doszło do wstrząśnienia mózgu i czy zawodnik powinien być definitywnie usunięty z boiska.

Gdy taki zawodnik został zastąpiony czasowo:

- (a) Jeżeli ten zawodnik nie zjawi się w ciągu 10 minut do osoby oficjalnej znajdującej się na linii autowej boiska (czas faktyczny) w celu przeprowadzenia procedury „Diagnozy Urazu Głowy”, wówczas zastępstwo czasowe staje się definitywne a zastąpiony zawodnik nie może powrócić na boisko.
- (b) Jeżeli zastępstwo czasowe ma miejsce na mniej niż 10 minut przed przerwą, wówczas zastępstwo staje się definitywne, chyba, że zawodnik kontuzjowany powróci na boisko niezwłocznie na początku drugiej połowy meczu.
- (c) Zawodnik zastępujący czasowo może być także zastąpiony czasowo, jeżeli wymaga przeprowadzenia procedury „Diagnozy Urazu Głowy” (nawet, jeżeli wszystkie zmiany zostały wykorzystane).
- (d) Jeśli zawodnik, który zastępuje czasowo zostaje wykluczony definitywnie za grę faul, to zawodnik, którego zastępował nie może wrócić na boisko. Wyjątkiem jest przepis 3.5 (Zawodnik pierwszej linii – zastępstwa i zmiany) oraz przepis 3.14 (Zmienieni zawodnicy powracający do gry) i tylko w przypadku, gdy nie ma ku temu przeciwwskazań medycznych oraz zawodnik zjawi się w ciągu 10 minut do osoby oficjalnej znajdującej się na linii autowej boiska (czas faktyczny) w celu przeprowadzenia procedury „Diagnozy Urazu Głowy”.
- (e) Jeśli zawodnik zastępujący czasowo zostaje upomniany i wykluczony czasowo, to zawodnik, którego zastąpił nie może powrócić na pole gry do czasu zakończenia nałożonej kary. Wyjątkiem jest przepis 3.5 (Zawodnik pierwszej linii – zastępstwa i zmiany) oraz przepis 3.14 (Zmienieni zawodnicy powracający do gry) i tylko w przypadku, gdy nie ma ku temu przeciwwskazań medycznych oraz zawodnik zjawi się w ciągu 10 minut do osoby oficjalnej znajdującej się na linii autowej boiska (czas faktyczny) w celu przeprowadzenia procedury „Diagnozy Urazu Głowy”.

3.13. Zawodnicy powracający do gry

- (a) Zawodnik mający ranę krwawiącą lub otwartą musi opuścić boisko i nie może powrócić do momentu zatamowania krwawienia i opatrzenia rany.

- (b) Zawodnik, który opuszcza boisko w następstwie kontuzji lub z innych powodów nie może na nie powrócić do momentu wyrażenia na to zgody przez sędziego. Sędzia nie może zezwolić zawodnikowi na powrót do gry, póki piłka nie stanie się martwa.
- (c) Jeśli zawodnik powraca na pole gry lub pojawia się na nim zmieniający / zastępujący zawodnik bez zgody sędziego, a sędzia uzna, że zawodnik zrobił to, aby pomóc swojej drużynie lub przeszkodzić przeciwnikom to sędzia karze tego zawodnika za zachowanie niesportowe.

Sankcja: rzut karny w miejscu, w którym gra byłaby wznowiona

3.14. Zmienieni zawodnicy powracający do gry

Gdy zawodnik został zmieniony, to może powrócić na boisko tylko, aby zastąpić:

- kontuzjowanego gracza pierwszej linii, zgodnie z przepisem 3.5
- gracza z raną krwawiącą, zgodnie z przepisem 3.11
- gracza, wymagającego przeprowadzenia procedury „Diagnozy Urazu Głowy”, zgodnie z przepisem 3.12
- gracza, który został kontuzjowany w wyniku gry faul (weryfikacja zdarzenia przez Osobę Oficjalną).

3.15. Zmiany powrotne

Federacja może wprowadzić zmiany powrotne na określonych poziomach rozgrywek. Liczba zmian nie może przekroczyć 12. Przepisy odnoszące się do zmian powrotnych leżą w jurysdykcji Federacji.

PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW

DEFINICJE

Ubiór zawodników to wszystko, w co ubrany jest zawodnik.

Zawodnik nosi koszulkę, spodenki, bieliznę, skarpety i buty.

Rękaw koszulki musi przykrywać co najmniej połowę odległości między barkiem a łokciem.

Szczegółowe informacje dotyczące dozwolonych elementów ubioru oraz korków można znaleźć w Normach World Rugby Specifications (Regulacja 12).

4.1. Dodatkowe elementy stroju

- (a) Zawodnik może nosić ochraniacze wykonane z materiałów elastycznych lub miękkich, dających się wyprać.
- (b) Zawodnik może nosić ochraniacze na piszczele/golenie, zgodne z normami World Rugby Specifications (Regulacja 12).
- (c) Zawodnik może nosić 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) Zawodnik może nosić rękawiczki bez części palcowej zgodne z normami World Rugby Specifications (Regulacja 12).
- (e) Zawodnik może nosić ochraniacze na barki posiadające certyfikat World Rugby Approval Mark (Regulacja 12).
- (f) Zawodnik może nosić ochraniacz na zęby lub protezę zębową.
- (g) Zawodnik może nosić ochraniacz głowy posiadający certyfikat World Rugby Approval Mark (Regulacja 12).
- (h) Zawodnik może nosić bandaże i opaski uciskowe przeznaczone do zabezpieczenia lub ochrony przed kontuzją.
- (i) Zawodnik może nosić opaski lub inne materiały przeznaczone do zabezpieczenia lub ochrony przed kontuzją.
- (j) Zawodnik może nosić gogle, które muszą posiadać certyfikat World Rugby Approval Mark (Regulacja 12).

4.2. Ubiór specjalny dla zawodniczek

Poza w/w elementami ubioru zawodniczki mogą dodatkowo nosić:

- (a) Ochraniacze na klatkę piersiową posiadające certyfikat World Rugby Approval Mark (Regulacja 12).
- (b) Bawełniane legginsy z pojedynczym szwem po wewnętrznej stronie nogawki, noszone pod spodenkami i skarpetami.
- (c) Opaski na włosy, jeżeli nie powodują niebezpieczeństwa dla zawodniczki i pozostałych uczestniczek zawodów i nie naruszają Regulacji 12.

4.3. Korki

- (a) Korki w butach zawodników muszą być zgodne z normami World Rugby Specifications (Regulacja 12).
- (b) Zezwala się na grę w butach o jednolitej podeszwie z wieloma korkami z lanej gumy pod warunkiem, że nie mają ostrych krawędzi.

4.4. Ubiór niedozwolony

- (a) Zawodnik nie może być ubrany w sprzęt sportowy zabrudzony krwią.
- (b) Zawodnik nie może być ubrany w sprzęt sportowy wykonany z materiałów szorstkich lub ostrych.
- (c) Zawodnik nie może być ubrany w sprzęt sportowy zawierający sprzączki, zatrzaski, klamry, pierścienie, napy, zamki błyskawiczne, spinki, lub inne twarde materiały niewymienione w niniejszych przepisach.
- (d) Zawodnik nie może być ubrany w biżuterię, taką jak np. pierścionki czy kolczyki.
- (e) Zawodnik nie może być ubrany w rękawice.
- (f) Zawodnik nie może być ubrany w spodenki z wszytymi ochraniaczami.
- (g) Zawodnik nie może być ubrany w strój niezgodny z normami World Rugby Specifications (Regulacja 12).
- (h) Zawodnik nie może być ubrany w przedmioty, które zdaniem sędziego stanowią ryzyko spowodowania kontuzji zawodnika, nawet, jeżeli są zgodne z Przepisami.
- (i) Zawodnik nie może nosić przyrządów umożliwiających komunikację, które byłyby przymocowane do ubioru lub bezpośrednio do ciała zawodnika.
- (j) Zawodnik nie może nosić żadnego dodatkowego ubrania niezgodnego z normami World Rugby wymienionymi w Regulacji 12.

4.5. Kontrola ubioru zawodnika

- (a) Sędzia główny lub sędziowie liniowi wyznaczeni przez organizatora mają obowiązek sprawdzić strój i korki zawodników, które powinny być zgodne z niniejszymi przepisami.
- (b) Sędzia w każdym momencie, przed lub w trakcie spotkania, może zdecydować, że dany element ubioru zawodnika może być niebezpieczny lub być niezgodny z przepisami. Jeżeli sędzia tak zadecyduje, to zawodnik musi pozbyć się tych elementów ubioru. Zawodnik nie może powrócić do gry do momentu usunięcia tych elementów ubioru.
- (c) Jeśli przed meczem sędzia główny lub sędzia liniowy zwróci zawodnikowi uwagę na element stroju niezgodny z przepisami, a mimo tego faktu zawodnik wejdzie na boisko w stroju niezgodnym z przepisami to zostaje on wykluczony definitywnie z gry za niesubordynację.

Sankcja: rzut karny w miejscu, w którym gra byłaby wznowiona

4.6. Inne elementy ubioru

Sędzia nie może pozwolić zawodnikowi na opuszczenie pola gry celem zamiany elementu ubioru chyba, że będzie on zabrudzony krwią.

Dodatkowe informacje odnośnie ubioru zawodnika znajdują się na stronie <http://www.playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

PRZEPIS 5: CZAS TRWANIA SPOTKANIA

5.1. Czas trwania

Spotkanie trwa nie dłużej niż 80 minut plus czas stracony, dogrywka lub dodatkowe przedłużenia. Mecz podzielony jest na dwie połowy po nie więcej niż 40 minut czasu gry.

5.2. Przerwa

W czasie przerwy drużyny zmieniają strony boiska, przy czym przerwa nie może trwać dłużej niż 15 minut. Długość przerwy określa Organizator Zawodów, Federacja lub oficjalne organy odpowiadające za spotkanie. Podczas przerwy drużyny, sędzia główny oraz sędziowie boczni mogą opuścić boisko.

5.3. Mierzenie czasu

Sędzia główny mierzy czas gry spotkania, może to jednak zlecić jednemu lub obu sędziom liniowym i/lub osobie oficjalnej (kontrolerowi czasu), która za tą funkcję odpowiada: w tych sytuacjach sędzia główny sygnalizuje im zatrzymanie gry i czas stracony. Gdy brak jest kontrolera czasu, a sędzia główny nie jest pewny, co do pomiaru czasu to konsultuje się z jednym lub obydwoma sędziami liniowymi. Może zasięgnąć informacji u osób trzecich, jedynie w sytuacji, gdy sędziowie liniowi nie są w stanie mu pomóc.

5.4. Czas stracony

Czas stracony powstaje z poniższych przyczyn:

- (a) **Kontuzji.** Sędzia może zatrzymać grę na nie dłużej niż jedną minutę, by kontuzjowanemu zawodnikowi mogła zostać udzielona pomoc lub z innej przyczyny, na którą wyrazi zgodę.

Sędzia może pozwolić na kontynuację gry w czasie, gdy kontuzjowanemu zawodnikowi na polu gry udzielana jest pomoc przez osobę kompetentną w zakresie medycznym, jak również może on podejść do linii bocznej, aby taką pomoc otrzymać.

Jeśli zawodnik jest poważnie kontuzjowany i wymaga przeniesienia poza plac gry sędzia ma prawo przerwać grę na czas niezbędny dla przetransportowania kontuzjowanego.

- (b) **Wymiany ubioru zawodników.** W czasie, gdy piłka jest martwa, sędzia zezwala zawodnikowi na wymianę lub naprawę uszkodzonej koszulki, spodenek lub butów. Sędzia zezwala zawodnikowi na zasznurowanie rozwiązanych butów.

- (c) **Zmiana lub zastępstwo.** Sędzia udziela niezbędnego czasu na zmiany i zastępstwa.

- (d) **Konsultacja z sędziami bocznymi lub innymi osobami oficjalnymi.** Sędzia główny może przerwać grę na czas niezbędny do konsultacji z sędzią bocznym lub osobą oficjalną.

5.5. Doliczanie straconego czasu

Czas stracony z jakichkolwiek dozwolonych powodów będzie doliczony do tej połowy spotkania, w której powstał.

5.6. Dogrywka

Spotkania może trwać dłużej niż 80 minut, jeżeli organizator zezwolił na rozegranie dogrywki, w wypadku, gdy wynik jest remisowy, a spotkanie ma charakter eliminacyjny.

5.7. Inne regulacje dotyczące czasu

- (a) Spotkania międzynarodowe trwają zawsze 80 minut plus czas stracony.
- (b) W pozostałych spotkaniach Federacje mogą decydować o długości czasu gry.
- (c) W wypadku braku zaleceń Federacji, drużyny ustalają między sobą czas trwania spotkania, jeśli nie mogą dojść do porozumienia ustala to sędzia główny.
- (d) Sędzia ma prawo do zakończenia meczu w każdym momencie jego trwania, jeżeli uzna, że kontynuowanie gry może być niebezpieczne.
- (e) Gdy mija regulaminowy czas gry, a piłka nie jest martwa, lub gdy młyn lub aut nie zostały zakończone, wówczas sędzia pozwala na kontynuację gry aż do momentu, gdy piłka stanie się ponownie martwa. Piłka staje się martwa, jeżeli sędzia podyktuje młyn, aut, da prawo wyboru dla drużyny, która nie popełniła przewinienia, wznowienie gry, po podwyższeniu lub udanym kopie z rzutu karnego. Jeżeli młyn musi być powtórzony, to nie jest uznawany za zakończony. Jeżeli minął już regulaminowy czas gry a zawodnik wykona chwyt „mam”, zostanie podyktowany rzut wolny lub karny, wówczas sędzia zezwala na kontynuację gry.

Jeśli drużyna wykona kop na aut po upływie czasu gry, a piłka nie dotknie innego zawodnika, sędzia pozwoli na wykonanie formacji autu i kontynuacji gry do momentu, w którym piłka stanie się ponownie martwa.

- (f) Gdy regulaminowy czas spotkania minie po zdobyciu punktów z przyłożenia sędzia zezwala na wykonanie podwyższenia.
- (g) Drużyna zdobywająca przyłożenie blisko końca meczu może wykonać podwyższenie lub z niego zrezygnować. Przy założeniu, że zrezygnuje z podwyższenia lub wykona podwyższenie w ramach czasu gry, nastąpi wznowienie i kontynuacja gry do momentu, w którym piłka stanie się martwa, zgodnie z przepisami. Liczy się czas, w którym piłka została kopnięta.
- (h) Jeżeli jedna z drużyn zdobyła punkty w końcówce meczu i jest czas na wznowienie gry, ale upłynie on od razu po kopie a kopiący:
 - nie kopnie piłki poza linię 10 metrów
 - kopnie piłkę bezpośrednio na aut
 - kopnie piłkę poza linię autową pola punktowego lub linię końcową pola punktowego tak, że stanie się martwa sędzia zaproponuje drużynie przeciwnej możliwość wyboru zgodnie z przepisem 13.7, 13.8 oraz 13.9 a mecz będzie kontynuowana do momentu, w którym piłka ponownie stanie się martwa.
- (i) Gdy warunki pogodowe są szczególnie trudne (upał/nadmierna wilgotność) sędzia ma prawo zezwolić na jedną, w trakcie każdej z połów spotkania, przerwę w grze na podanie napojów. Przerwa nie powinna trwać dłużej niż 1 minutę, a stracony czas gry powinien zostać doliczony na koniec każdej połowy. Przerwa powinna zostać zarządzona po zdobyciu punktów lub po wyjściu piłki na aut w pobliżu linii środkowej boiska.

PRZEPIS 6: OSOBY OFICJALNE SPOTKANIA

DEFINICJE

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. rezerwowy sędzia główny i/lub rezerwowy sędzia asystent, osób oficjalnych asystujących sędziemu głównemu w podejmowaniu decyzji korzystających z pomocy urządzeń technicznych, kontrolera czasu, lekarza spotkania, lekarzy obu drużyn, niegrających członków obu drużyn oraz osób wyznaczonych do podawania piłek.

Sędzia liniowy może być wyznaczony przez organizatora spotkania lub drużynę biorącą udział w meczu i odpowiedzialny jest za sygnalizację autów, autów pola punktowego oraz sygnalizacji udanego lub nieudanego kopu na bramkę.

Sędzia asystent może być wyznaczony przez organizatora spotkania i odpowiedzialny jest za sygnalizację gry faul, autów, autów na polu punktowym oraz sygnalizacji udanego lub nieudanego kopu na bramkę. Sędzia asystent ma także zadanie pomóc sędziemu głównemu w wykonywaniu jego obowiązków, zgodnie z ustalonymi wcześniej zasadami współpracy.

6.A. SĘDZIA GŁÓWNY

PRZED SPOTKANIEM

6.A.1. Wyznaczenie sędziego głównego

Sędzia zostaje wyznaczony przez organizatora spotkania. W przypadku, gdy nie wyznaczono sędziego, drużyny mogą wspólnie uzgodnić, kto będzie sędziował, a przy braku takiej zgody sędziego wyznacza drużyna gospodarzy.

6.A.2. Zastępstwo sędziego głównego

Jeżeli wyznaczony sędzia nie jest w stanie dokończyć zawodów, wybór jego zastępcy dokonywany jest w oparciu o przepisy organizatora rozgrywek, a w wypadku ich braku zastępca sędziego wyznaczany jest przez sędziego głównego lub w razie niemożności przez drużynę gospodarzy.

6.A.3. Obowiązki sędziego głównego przed spotkaniem

- (a) **Losowanie.** Sędzia główny organizuje losowanie. Jeden z kapitanów drużyn rzuca monetę a drugi odczytuje rezultat. Zwycięzca wybiera piłkę lub stronę boiska. Gdy zwycięzca wybiera piłkę to kapitan drugiej drużyny wybiera boisko i vice-versa.

W CZASIE SPOTKANIA

6.A.4. Zadania sędziego głównego na boisku

- (a) Sędzia główny jest jedyną osobą, decydującą o stosowaniu Przepisów podczas meczu. Jest zobowiązany do uczciwego stosowania wszystkich przepisów w trakcie każdego spotkania.
- (b) Sędzia kontroluje czas gry.
- (c) Sędzia kontroluje wynik.

6.A.5. Wejście lub opuszczenie boiska

- (a) Autoryzowane osoby posiadające kompetencje medyczne mogą wchodzić na boisko w trakcie meczu, aby udzielić pomocy kontuzjowanym zawodnikom. Mogą wejść na boisko tylko wtedy,

gdy jest to bezpieczne.

- (b) Osoby podające wodę zawodnikom mogą wejść na boisko jedynie w momencie, gdy czas został zatrzymany w celu udzielenia pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi.
- (c) Osoba podająca podstawkę może wejść na boisko w momencie wskazania intencji próby kopu na bramkę z rzutu karnego lub po uzyskaniu przyłożenia.
- (d) Sędzia zezwala zawodnikowi na opuszczenie boiska.
- (e) Sędzia zezwala zmiennikom i zastępującym na wejście na boisko.
- (f) Sędzia zezwala, po zakończeniu pierwszej połowy spotkania, na wejście na boisko trenerom, aby mogli być ze swoimi drużynami w trakcie przerwy.

6.A.6. Zmiana decyzji sędziego

Sędzia może rozważyć zmianę decyzji, gdy jeden z sędziów liniowych podnosząc chorągiewkę informuje go o aucie.

Sędzia może rozważyć zmianę decyzji, gdy jeden z sędziów asystentów podnosząc chorągiewkę informuje go o aucie lub o grze faul.

6.A.7. Konsultacja sędziego z innymi oficjalnymi osobami

- (a) Sędzia główny może konsultować się z sędziami asystentami w sprawach dotyczących ich obowiązków, gry faul lub kontroli czasu, może także skonsultować inne aspekty gry, łącznie z oceną pozycji spalonej.
- (b) Organizator spotkania może wyznaczyć osobę oficjalną odpowiadającą i stosującą systemy techniczne (TMO), aby skonsultować poniższe sytuacje:
 - i. Jeśli sędzia główny ma wątpliwości, czy piłka została przyłożona w polu punktowym w celu zdobycia przyłożenia lub przyłożenia obronnego,
 - ii. Gdy sędzia ma wątpliwości, czy kop na bramkę był udany,
 - iii. Gdy sędzia nie jest pewny, czy zawodnik był na aucie w momencie przyłożenia lub czy piłka stała się martwa.
 - iv. Gdy osoba oficjalna zauważy przewinienie, które mogło mieć miejsce na boisku a w rezultacie zostanie zdobyte przyłożenie lub zapobiegnie ono zdobyciu przyłożenia.
 - v. Gdy osoba oficjalna zauważy grę faul,
 - vi. W celu weryfikacji sankcji za grę faul.
- (c) Każda z osób oficjalnych, włączając TMO może zarekomendować weryfikację przy użyciu TMO. Weryfikacja następuje zgodnie z procedurą stosowaną przez TMO, dostępną na stronie laws.worldrugby.org.
- (d) Organizator meczu może wyznaczyć osobę, która będzie sygnalizowała koniec każdej połowy gry.
- (e) Sędzia nie może konsultować się z żadną inną osobą.

6.A.8. Gwizdek sędziowski

- (a) Sędzia musi posiadać gwizdek i powinien gwizdać, aby zaznaczyć rozpoczęcie i zakończenie każdej połowy spotkania.
- (b) Sędzia może w każdym momencie zatrzymać grę, używając do tego gwizdka.

- (c) Sędzia musi gwizdać po zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.
- (d) Sędzia musi gwizdać, aby zatrzymać grę faul i grę niezgodną z przepisami. Jeśli sędzia udziela zawodnikowi ostrzeżenia lub wyklucza go, to musi gwizdnąć drugi raz przyznając przyłożenie karne lub rzut karny.
- (e) Sędzia gwizdże, gdy piłka opuściła boisko, albo, gdy staje się niemożliwa do zagrania, albo, gdy przyznaje rzut karny.
- (f) Sędzia musi gwizdać, gdy kontynuowanie gry byłoby niebezpieczne, lub zachodzi prawdopodobieństwo poważnej kontuzji zawodnika.

6.A.9. Sędzia główny i kontuzje

Jeżeli sędzia zatrzyma grę z powodu kontuzji jednego z zawodników, a nie było żadnego przewinienia i piłka nie była martwa, wówczas gra wznawiana jest młynem. Drużyna, która posiadała piłkę jako ostatnia, rozpoczyna grę wrzutem do młyna. Jeśli żadna z drużyn nie była w jej posiadaniu grę rozpoczyna drużyna atakująca.

6.A.10. Sędzia główny dotknięty piłką

- (a) Gdy piłka lub zawodnik z piłką dotknie sędziego, a żadna z drużyn nie uzyskuje 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.
- (b) Jeśli któraś z drużyn uzyskuje korzyść na polu punktowym, a zawodnik atakujący posiada piłkę to sędzia uznaje przyłożenie punktowe w miejscu kontaktu z nim.
- (c) Jeśli któraś z drużyn uzyskuje korzyść na polu punktowym, a zawodnik broniący posiada piłkę to sędzia uznaje przyłożenie obronne w miejscu kontaktu z nim

6.A.11. Piłka na polu punktowym dotknięta przez inną osobę

Sędzia ocenia to, co by się mogło stać w następnej fazie gry i albo uznaje przyłożenie punktowe lub przyłożenie obronne w miejscu kontaktu z piłką.

PO SPOTKANIU

6.A.12. Wynik

Sędzia po spotkaniu podaje wynik obu drużynom i organizatorowi meczu.

6.A.13. Wykluczenie definitywne zawodnika

Gdy zawodnik zostanie wykluczony definitywnie to sędzia niezwłocznie przekazuje organizatorowi pisemny raport dotyczący przewinienia.

6.B. SĘDZIOWIE LINIOWI I SĘDZIOWIE ASYSTENCI

PRZED SPOTKANIEM

6.B.1. Wyznaczenie sędziów liniowych i sędziów asystentów

W każdym spotkaniu musi uczestniczyć 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.

6.B.2. Zmiana sędziego liniowego/asystenta

Organizator spotkania może wyznaczyć osobę, która będzie mogła zastąpić sędziego głównego, sędziego liniowego lub sędziego asystenta. Ta osoba nazywana jest rezerwowym sędzią liniowym lub rezerwowym sędzią asystentem i powinna się znajdować się w strefie dla zawodników rezerwowych.

6.B.3. Kontrola sędziów liniowych/asystentów

Sędzia główny sprawuje kontrolę nad sędziami liniowymi lub sędziami asystentami. Sędzia główny może wyznaczyć im zadania, ale może nie uwzględnić ich decyzji. Sędzia główny może poprosić o zmianę sędziego liniowego, jeśli nie jest zadowolony z jego pracy. Może także wykluczyć sędziego liniowego z udziału w meczu, gdy ten zachowuje się niegodnie. Fakt ten należy zareportować organizatorowi meczu.

W CZASIE MECZU

6.B.4. Miejsce dla sędziów liniowych/asystentów

- (a) Sędziowie liniowi lub sędziowie asystenci powinni zajmować miejsce każdy po jednej stronie boiska. Poruszają się wzdłuż linii bocznej, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonywany jest kop na bramkę. Wówczas sędziowie liniowi ustawiają się za słupami bramkowymi w polu punktowym.
- (b) Sędzia asystent może wejść na boisko, gdy zasygnalizuje sędziemu głównemu niebezpieczną grę lub inne przewinienie, ale może to uczynić jedynie podczas najbliższej przerwy w grze.

6.B.5. Sygnalizacja sędziów liniowych/asystentów

- (a) Każdy sędzia liniowy lub sędzia asystent powinien posiadać chorągiewkę (lub inny nadający się przedmiot) dla sygnalizacji swych decyzji.
- (b) **Sygnalizacja wyniku próby kopu na bramkę.** Kiedy odbywa się próba kopu na bramkę po przyłożeniu lub rzucie karnym, obaj sędziowie liniowi/asystenci powinni pomagać sędziemu głównemu przez wskazanie mu wyniku próby. Każdy sędzia liniowy musi ustawić się za jednym ze słupków bramkowych i podnieść chorągiewkę, jeżeli piłka przejdzie ponad poprzeczką i między słupami.
- (c) **Sygnalizacja autu.** Sędzia liniowy/asystent musi podnieść chorągiewkę, kiedy piłka lub zawodnik niosący piłkę dotknął, lub przekroczył linię boczną i ustawić się z podniesioną chorągiewką w miejscu gdzie piłka ma być wrzucona ponownie do gry oraz wskazać drużynę, której przysługuje prawo wrzutu piłki do autu. Musi również sygnalizować, gdy piłka lub zawodnik niosący ją wyszedł na aut pola punktowego.
- (d) **Opuszczenie chorągiewki.** Gdy piłka została wrzucona z autu sędzia liniowy/asystent powinien opuścić chorągiewkę, z wyjątkiem poniższych przypadków:

Wyjątek 1: Gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkacza jakąkolwiek częścią stopy na pole gry, sędzia ma trzymać chorągiewkę w górze.

Wyjątek 2: Gdy piłka została wrzucona nie przez tę drużynę, która miała prawo rzutu, sędzia ma trzymać chorągiewkę w górze.

Wyjątek 3: Gdy przy szybkim wrzucie piłka, która wyszła na aut lub stała się martwa została zamieniona lub została dotknięta przez jakąkolwiek inną osobę poza zawodnikiem wykonującym wrzut, sędzia ma trzymać chorągiewkę w górze

- (e) O tym czy wrzut piłki został wykonany we właściwym miejscu decyduje sędzia główny, a nie sędzia liniowy / asystent.

- (f) **Sygnalizacja gry niebezpiecznej.** Sędzia asystent sygnalizuje niebezpieczną grę lub przewinienie chorągiewką trzymaną poziomo skierowaną na boisko pod kątem prostym do linii autowej.

6.B.6. Po zasygnalizowaniu gry foul

Organizator meczu może dać prawo sędziom asystantom na sygnalizację gry foul. Jeśli sędzia asystent sygnalizuje grę foul, to musi pozostać na linii autowej i powinien kontynuować wszystkie swoje obowiązki, aż do momentu przerwy w grze. Na zaproszenie sędziego głównego sędzia asystent wchodzi na pole gry i przedstawia raport z przewinienia sędziemu głównemu. Sędzia główny podejmie wówczas odpowiednią decyzję, przy czym jakiegokolwiek sankcje wynikać muszą z przepisu 10 – Gra Faul.

PO MECZU

6.B.7. Wykluczenie definitywne zawodnika

Jeśli zawodnik został wykluczony definitywnie, po wskazaniu i zgłoszeniu przewinienia sędziemu głównemu przez sędziego asystenta, wówczas sędzia asystent powinien złożyć pisemny raport o incydencie sędziemu głównemu i organizatorowi meczu.

6.C OSOBY DODATKOWE

6.C.1. Rezerwowi sędzia liniowy/asystent

Gdy zostaje wyznaczony rezerwowi sędzia liniowy/asystent to sędzia główny może mu powierzyć funkcję kontrolowania dokonywanych zmian i zastąpień zawodników.

6.C.2. Osoby upoważnione do wejścia na boisko

Lekarz spotkania i niegrający członkowie drużyn posiadający kwalifikacje medyczne (kwalifikowani lekarze i fizjoterapeuci) mogą wchodzić na boisko w trakcie gry.

Pozostali niegrający członkowie drużyn mogą wejść na boisko w trakcie gry tylko za zgodą sędziego głównego. W innym przypadku mogą wejść na boisko, gdy piłka stanie się martwa. Takie osoby nie mogą utrudniać, wpływać ani komentować pracy osób oficjalnych.

W CZASIE MECZU – SPOSÓB GRY

PRZEPIS 7: SPOSÓB GRY

PRZEPIS 8: PRAWO KORZYŚCI

PRZEPIS 9: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

PRZEPIS 10: GRA FAUL

PRZEPIS 11: SPALONY I NIE-SPALONY W CZASIE GRY

PRZEPIS 12: DO PRZODU - PODANIE DO PRZODU

PRZEPIS 7: SPOSÓB GRY

7.1 ROZGRYWANIE MECZU

Mecz zaczyna się kopem rozpoczynającym.

Po rozpoczęciu każdy zawodnik będący w grze może chwytać piłkę i biegać z nią.

Każdy zawodnik może rzucać lub kopać piłkę.

Każdy zawodnik może podawać piłkę innemu zawodnikowi.

Każdy zawodnik może szarżować, trzymać lub pchać przeciwnika niosącego piłkę.

Każdy zawodnik może padać na piłkę.

Każdy zawodnik może uczestniczyć w tworzeniu młyna zwartego, rucka, maula lub w rozgrywce autowej.

Każdy zawodnik może wykonać przyłożenie na polu punktowym.

Każdy zawodnik posiadający piłkę może odpierać dłonią atak przeciwnika (blacha).

Każda czynność wykonywana przez zawodnika musi być zgodna z Przepisami Gry.

PRZEPIS 8: PRAWO KORZYŚCI

DEFINICJA

Przepis prawa korzyści ma priorytet nad większością innych przepisów i jego celem jest uczynienie gry bardziej płynną, z mniejszą ilością przerw wynikających z przewinień. Zachęca on zawodników do gry aż do gwizdka niezależnie od przewinień przeciwników. Jeśli w wyniku przewinienia jednej drużyny zespół przeciwnika ma szansę uzyskać korzyść to sędzia nie odgwizduje przewinienia od razu.

8.1. Prawo korzyści w praktyce

(a) Sędzia główny jest jedyną osobą, który ma władzę określenia, czy korzyść zaistniała. Sędzia główny ma pełną swobodę przy podejmowaniu decyzji w tym zakresie.

W sytuacji powtarzalnych przewinień jednej drużyny sędzia może pozwolić kapitanowi drugiej drużyny na wybór przewinienia, którego sankcja jest najbardziej dogodna z punktu widzenia korzyści.

(b) Korzyść może być terytorialna lub taktyczna.

(c) Korzyść terytorialna wyrażona jest w zdobyciu terenu.

(d) Korzyść taktyczna wyraża możliwość dowolnego zagrania piłką przez drużynę, która nie popełniła błędu.

8.2. Przypadki braku korzyści

Korzyść powinna być jasna i realna. Sama możliwość uzyskania korzyści nie jest wystarczająca. Jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia nie uzyskuje korzyści to sędzia odgwizduje przewinienie i powraca do miejsca przewinienia.

8.3. Przypadki, w których prawo korzyści nie jest zastosowane

(a) **Kontakt z sędzią.** Prawo korzyści nie jest zastosowane, jeśli piłka lub zawodnik, który ją niesie dotknął sędziego.

(b) **Wyjście piłki "tunelem".** Prawo korzyści nie jest zastosowane, kiedy piłka wychodzi z jednej lub drugiej strony tunelu w młynie dyktowanym, a nie została zagrana.

(c) **Młyn obrócony.** Prawo korzyści nie jest zastosowane, jeśli młyn obraca się więcej niż 90 stopni (to znaczy, że jego środkowa linia przekroczyła punkt, w którym była równoległa do linii bocznej)

(d) **Podniesiony zawodnik.** Prawo korzyści nie jest zastosowane, jeśli zawodnik młyna zostaje wyniesiony w górę lub wypchnięty z młyna dyktowanego. Sędzia musi natychmiast zagwizdać by zatrzymać grę.

(e) **Piłka staje się martwa.** Prawo korzyści nie jest zastosowane po tym jak piłka stała się martwa.

8.4. Natychmiastowy gwizdek w przypadku braku korzyści

Sędzia gwizdże natychmiast, gdy stwierdza, że drużyna, która nie popełniła przewinienia nie ma szans na uzyskanie korzyści.

8.5. Więcej niż jedno przewinienie

(a) Jeśli ta sama drużyna popełniła kilka przewinień, to:

- Jeżeli korzyść nie może zostać zagrana lub sankcja nie wzrasta w wyniku drugiego przewinienia, wówczas sędzia stosuje odpowiednią sankcję do przewinienia, najbardziej korzystną dla drużyny, która nie popełniła przewinienia.
- Jeżeli którekolwiek z przewinień dotyczy gry faul, wówczas sędzia stosuje odpowiednią sankcję najbardziej korzystną dla drużyny, która nie popełniła przewinienia. Sędzia może także wykluczyć czasowo lub definitywnie zawodnika, który popełnił przewinienie.

(b) Jeśli grana jest korzyść będąca wynikiem przewinienia jednej z drużyn i gdy druga drużyna popełni przewinienie, sędzia przerywa grę stosując sankcje dotyczące pierwszego przewinienia. Jeżeli którekolwiek przewinienie dotyczy gry faul, sędzia stosuje odpowiednią sankcję dotyczącą przewinienia. Sędzia może także wykluczyć czasowo lub definitywnie zawodnika, który popełnił przewinienie.

PRZEPIS 9: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

9.A. ZDOBYWANIE PUNKTÓW

9.A.1. Wartość punktów

Akcja	Wartość
Przyłożenie jest zdobyte, kiedy zawodnik drużyny atakującej przyłoży piłkę do ziemi na polu punktowym przeciwnika	5 punktów
Przyłożenie karne jest przyznane, jeśli sędzia uzna, że byłoby prawdopodobnie zdobyte gdyby nie gra faul drużyny przeciwnej. Nie ma po nim podwyższenia.	7 punktów
Podwyższenie. Gdy zawodnik zdobywa przyłożenie to jego drużyna ma prawo wykonania próby kopu na bramkę. Taka próba nazywana jest podwyższeniem i może być wykonana w formie kopu z ziemi lub z kozła (dropa).	2 punkty
Rzut karny. Zawodnik zdobywa punkty poprzez zdobycie gola przez wykonanie próby kopu na bramkę po przyznaniu rzutu karnym.	3 punkty
Kop piłki z kozła "dropa". Zawodnik zdobywa punkty celnym kopem z kozła w czasie gry. Drużyna, której przyznano rzut wolny nie może zdobywać punktów z kozła, aż do momentu, gdy piłka stanie się martwa, dotknie ją zawodnik drużyny przeciwnej, zagrał nią lub został zaszarżowany zawodnik niosący piłkę. Przepis ten stosuje się także, gdy drużyna wybrała młyn zamiast rzutu wolnego.	3 punkty

9.A.2. Próba zdobycia gola - okoliczności nadzwyczajne

- Gol nie może być uznany, jeśli piłka po kopie dotknie ziemi lub zawodnika drużyny kopiącego.
- Gol jest zdobyty, jeśli piłka przeszła nad poprzeczką, nawet, gdy następnie wiatr ją znieśie z powrotem na boisko
- Jeśli przeciwnik popełnia przewinienie w momencie wykonywania kopu, ale mimo to kop jest udany, korzyść zostaje uznana, a wynik utrzymany.
- Każdy zawodnik dotykający piłki celem utrudnienia zdobycia punktów z rzutu karnego jest nielegalnie dotykającym piłkę.

Sankcja: rzut karny.

9.B. PODWYŻSZENIE

9.B.1. Próba podwyższenia

- Kopiący musi użyć tej samej piłki, która była w grze, chyba, że została ona uszkodzona.
- Podwyższenie jest wykonane z linii przechodzącej przez punkt miejsca zdobycia przyłożenia.
- "Trzymający" jest to zawodnik tej samej drużyny, który przytrzymuje piłkę kopiącemu.
- Kopiący może ustawić piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawie zatwierdzonej przez Federację.

- (e) Zawodnik wykonujący kop na bramkę - podwyższenie, ma na to jedną minutę i trzydzieści sekund (90 sekund) od momentu intencji wykonania kopu. Intencja wykonania kopu to moment, gdy została podana podstawka lub piasek, także, gdy kopiący zaznacza butem miejsce kopu. Zawodnik musi wykonać kop w ciągu minuty i trzydziestu sekund nawet, jeśli w tym czasie piłka się przewróci i powinna być ponownie ustawiona.

Sankcja: wykonanie kopu jest anulowane, jeśli nie zostało zrealizowane w określonym czasie.

9.B.2 Rezygnacja z podwyższenia

- (a) Decyzja o rezygnacji z podwyższenia musi zostać przekazana sędziemu przez zawodnika, który zdobył przyłożenie, poprzez powiedzenie „Bez kopu” („No kick”) po zdobyciu przyłożenia i zanim zegar wskaże 80: 00 minutę.
- (b) Gdy decyzja o rezygnacji z podwyższenia zostanie podjęta, sędzia zarządzi wznowienie gry. Kop wznowiający zostanie wykonany bez względu na to, czy zawodnicy byli gotowi na wznowienie w 80 minucie.

9.B.3. Drużyna kopiącego

- (a) Z wyjątkiem „trzymaającego” drużyna kopiącego musi znajdować się za piłką w momencie oddania kopu.
- (b) Wykonawca kopu oraz „trzymaający” nie mogą dokonywać jakichkolwiek czynności, które mogłyby skłaniać drużynę przeciwnika do przedwczesnego ataku.
- (c) Jeśli piłka się przewróci przed rozpoczęciem biegu przez kopiącego, to sędzia zezwala na ponowne ustawienie piłki. W czasie, gdy kopiący ponownie ustawia piłkę to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą być za linią bramkową pola punktowego.

Jeśli piłka się przewróci po rozpoczętym biegu kopacza to może on tę piłkę kopnąć lub próbować kopu z "dropa".

Jeśli piłka upadnie i potoczy się w bok od linii na wprost miejsca zdobycia przyłożenia, a po kopnięciu przejdzie nad poprzeczką to punkty zostają uznane.

Jeśli piłka się przewróci i przesunie się na aut po rozpoczętym biegu kopacza to próba jest unieważniona.

Sankcja: (a) - (c) W wypadku przewinienia drużyny kopiącego próba jest unieważniona.

9.B.4. Drużyna przeciwna

- (a) Cała drużyna przeciwna musi znajdować się za linią bramkową i nie może jej przekroczyć aż do chwili, kiedy kopiący zacznie rozbieg lub wykonywanie kopu. Gdy to nastąpi, zawodnicy drużyny przeciwniej mogą biec w kierunku piłki, wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu gola, jednak nie mogą w tej akcji być podnoszeni przez partnerów.
- (b) Jeśli piłka się przewróci po rozpoczęciu biegu kopiącego to przeciwnicy mogą kontynuować atak.
- (c) Drużyna broniąca nie może krzyczeć w momencie wykonywania próby na bramkę.

Sankcja: (a)-(c) Jeśli drużyna przeciwna popełni w tym czasie przewinienie, a kop jest udany to punkty są uznane.

Jeśli próba kopu na bramkę jest nieudana to można ją ponowić, a wówczas przeciwnik nie ma prawa ataku.

Przy ponownej próbie kopu na bramkę kopiący może powtórzyć wszystkie czynności przygotowawcze i zmienić formę wykonania kopu.

PRZEPIS 10: GRA FAUL

DEFINICJA

Gry faul to wszystkie akcje wykonywane przez zawodników na boisku, które są niezgodne z literą i duchem Przepisów. Dotyczy to przeszkadzania w grze, gry nie fair, powtarzających się przewinień, gry niebezpiecznej, nagannego zachowania, które mogłyby szkodzić obrazowi gry.

10.1. Przeszkadzanie w grze

(a) **Atakowanie i pchanie.** Gdy zawodnik i jego przeciwnik biegną do piłki to nie mogą się nawzajem atakować i przepychać. Mogą tylko biec obok siebie ramię w ramię.

Sankcja: rzut karny

(b) **Bieg przed niosącym piłkę.** Zawodnik nie może się celowo poruszać lub znajdować przed partnerem niosącym piłkę tak, aby przeszkadzać przeciwnikowi w atakowaniu posiadacza piłki lub ich partnerów, którzy potencjalnie mogliby wejść w jej posiadanie.

Sankcja: rzut karny

(c) **Blokowanie szarżującego.** Zawodnik nie może się celowo poruszać lub ustawiać tak, aby przeszkodzić przeciwnikowi w szarżowaniu zawodnika niosącego piłkę.

Sankcja: rzut karny

(d) **Blokowanie piłki.** Zawodnik nie może celowo się poruszać lub ustawiać tak, aby utrudniać przeciwnikowi granie piłką.

Sankcja: rzut karny

(e) **Niosący piłkę wbiegający w partnerów.** Zawodnik niosący piłkę nie może celowo wbiegać w znajdujących się przed nim partnerów.

Sankcja: rzut karny

10.2. Gra faul

(a) **Przewinienia celowe.** Zawodnik nie może celowo łamać przepisów lub grać nie fair. Zawodnik, który celowo łamie przepisy musi zostać upomniany i ostrzeżony, że następne tego typu przewinienie zostanie ukarane wykluczeniem czasowym lub definitywnym.

Sankcja: rzut karny

Karne przyłożenie jest przyznawane w sytuacji, gdy przewinienie przeszkodziło w zdobyciu przyłożenia, które prawdopodobnie zostałyby zdobyte. Zawodnik uniemożliwiający rywalom zdobycie punktów w ten sposób musi zostać upomniany i ukarany wykluczeniem czasowym lub definitywnym.

(b) **Marnowanie czasu (gra na zwłokę).** Zawodnik nie może celowo grać na zwłokę.

Sankcja: rzut wolny

(c) **Wyrzucanie piłki na aut.** Zawodnik nie może celowo zbijać, kłaść, wypychać lub wyrzucać piłki przy pomocy rąk i dłoni na aut, na aut pola punktowego, lub za linię końcową pola punktowego.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów, jeśli przewinienie miało miejsce między linią 15 metrów a linią autową, lub w miejscu przewinienia, gdy zostało ono popełnione w innym miejscu boiska, lub 5 metrów od linii bramkowej i nie mniej niż 15 metrów od linii autowej, gdy przewinienie nastąpiło na polu punktowym.

Karne przyłożenie jest przyznawane w sytuacji, gdy powyższe przewinienie przeszkodziło w zdobyciu przyłożenia, które prawdopodobnie zostałyby zdobyte.

- (d) Gracz nie może popełnić żadnego czynu mogącego skłonić Osoby Oficjalne do rozważenia możliwości popełnienia gry faul lub innego przewinienia na danym graczu przez gracza drużyny przeciwnej.

Sankcja: rzut karny

10.3. Powtarzane przewinienia

- (a) **Powtarzane przewinienia.** Zawodnik nie może wielokrotnie łamać przepisów. Stanowi to fakt i nie ma znaczenia czy zawodnik miał lub nie miał zamiaru łamania przepisów.

Sankcja: rzut karny

Zawodnik popełniający powtarzające się przewinienia musi zostać upomniany i czasowo wykluczony.

- (b) **Powtarzane przewinienia przez drużynę.** Jeśli różni zawodnicy tej samej drużyny popełniają kilka razy to samo przewinienie to sędzia decyduje czy należy to traktować, jako powtarzane przewinienie. Jeśli tak, to udziela drużynie generalnego ostrzeżenia, a w wypadku recydywy ostrzega i czasowo wyklucza z gry sprawcę/sprawców przewinienia.

Sankcja: rzut karny

Karne przyłożenie jest przyznawane, gdy powyższe przewinienie przeszkodziło w zdobyciu przyłożenia, które prawdopodobnie zostałyby zdobyte.

- (c) **Przewinienia powtarzane: norma zastosowana przez sędziego.** Kiedy sędzia podejmie decyzję, jaką ilość przewinień traktuje, jako powtarzalną, musi tę normę ściśle stosować w meczach reprezentacji i meczach seniorów. Kiedy zawodnik przewini trzykrotnie sędzia musi upomnieć tego zawodnika.

Sędzia może potraktować powyższą normę mniej restrykcyjnie w spotkaniach juniorów lub innych spotkaniach, gdzie przewinienia mogą wynikać ze słabej znajomości przepisów lub braku umiejętności zawodników.

10.4. Gra niebezpieczna i niesportowa

- (a) **Uderzenie pięścią lub inną częścią ciała.** Zawodnik nie ma prawa uderzać przeciwnika pięścią, przedramieniem, łokciem, ramieniem, głową lub kolanem.

Sankcja: rzut karny

- (b) **Deptanie, przygniatanie.** Zawodnik nie ma prawa deptać ani przygniatać przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

- (c) **Kopnięcie.** Zawodnik nie ma prawa kopać przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

- (d) **Podstawianie nogi.** Zawodnik nie ma prawa podstawiać nogi, ani stopy przeciwnikowi.

Sankcja: rzut karny

- (e) **Niebezpieczna szarża.** Zawodnik nie ma prawa szarżować przeciwnika przedwcześnie, z opóźnieniem lub w sposób niebezpieczny.

Sankcja: rzut karny

Zawodnik nie może szarżować (lub próbować szarżyć) przeciwnika powyżej linii barków, nawet, jeżeli szarża została rozpoczęta poniżej linii barków. Szarża wykonana na szyję lub głowę przeciwnika jest elementem gry niebezpiecznej.

Sankcja: rzut karny

Szarża wyprostowaną ręką jest elementem gry niebezpiecznej. Zawodnik wykonuje szarżę wyprostowaną ręką wówczas, gdy usztywnia przedramię uderzając przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

Atakowanie przeciwnika bez piłki to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

W czasie gry zawodnikowi nie wolno szarżować przeciwnika, którego stopy nie mają kontaktu z podłożem.

Sankcja: rzut karny

- (f) **Kontakt z przeciwnikiem bez piłki.** Wyłączając młyn dyktowany, ruck i maul, zawodnicy, którzy nie posiadają piłki, nie mogą trzymać, pchać lub przeszkadzać przeciwnikom, którzy nie posiadają piłki.

Sankcja: rzut karny

- (g) **Niebezpieczny atak.** Zawodnik nie może atakować ani powalać przeciwnika niosącego piłkę bez próby chwytu ramionami.

Sankcja: rzut karny

- (h) Zawodnik nie może atakować zawodników w rucku ani w maulu. Za taki atak uważa się dowolny kontakt wykonany bez udziału rąk lub bez próby chwytu przeciwnika.
- (i) **Szarżowanie zawodnika w wyskoku.** Zawodnik nie może uderzać, popychać czy ciągnąć za nogę lub nogi przeciwnika, który wyskakuje po piłkę w trakcie formacji autowej lub gry otwartej.

Sankcja: rzut karny

- (j) Podniesienie zawodnika z ziemi i rzucenie go lub sprowadzenie na ziemię w taki sposób, że nogi zawodnika są jeszcze w powietrzu w momencie, gdy głowa zawodnika i/lub górna część jego tułowia mają już kontakt z ziemią jest grą niebezpieczną.

Sankcja: rzut karny

- (k) **Niebezpieczna gra w młynie dyktowanym, rucku lub maulu.** Żaden zawodnik pierwszej linii młyna nie ma prawa zbyt ostro wchodzić w kontakt z przeciwnikiem.

Sankcja: rzut karny

Zawodnicy pierwszej linii młyna nie mogą podnosić ani siłą wynosić przeciwnika z młyna.

Sankcja: rzut karny

Zawodnicy nie mogą atakować w maulu lub rucku bez uprzedniego związania się z partnerem będącym w rucku lub maulu.

Sankcja: rzut karny

Zawodnicy nie mogą celowo powodować zawalenia młyna dyktowanego, rucka ani maula.

Sankcja: rzut karny

- (l) **Odwet.** Zawodnik nie ma prawa stosowania odwetu. Dotyczy to również sytuacji, gdy któryś z przeciwników zagra niezgodnie z przepisami. Zawodnik nie może wykonywać czegokolwiek, co mogłyby być niebezpieczne dla przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

- (m) **Gra niezgodna z duchem sportowym.** Zawodnik nie może na boisku czynić czegoś, co jest niezgodne z duchem sportowym.

Sankcja: rzut karny

- (n) **Niesportowe zachowanie,** gdy piłka nie jest w grze. Zawodnik nie może, gdy piłka nie jest w grze, popełniać czynów niesportowego zachowania, przeszkadzania lub wchodzić w interakcje z przeciwnikiem.

Sankcja: rzut karny

Sankcja (kara) praktycznie jest ta sama, co w przepisie 10 pkt 4 w podpunktach (a) – (m), z tą różnicą, że rzut karny jest wykonywany w miejscu gdzie gra byłaby ponownie rozpoczęta. Jeśli przewinienie ma miejsce na linii autowej lub w odległości mniejszej niż 15 m od linii autowej to rzut karny wykonywany jest na linii 15 metrów naprzeciw tego punktu.

Jeśli gra miałaby się rozpocząć młynem dyktowanym w odległości 5 metrów to rzut karny zostanie wykonany w tym punkcie.

Jeśli gra miałaby rozpocząć się kopem z 22 metrów to drużyna, która nie popełniła przewinienia może wykonać rzut karny z linii 22 metrów, w dowolnym jej punkcie.

Jeśli rzut karny został przyznany a drużyna, która popełniła przewinienie popełni kolejny czyn niesportowego zachowania przed wykonaniem tego rzutu, to sędzia upomina lub wyklucza winowajcę oraz przesuwają rzut karny o 10 metrów. Dotyczy to zarówno pierwszego przewinienia jak i niesportowego zachowania.

Jeśli drużynie został przyznany rzut karny, lecz jej zawodnik popełni czyn niesportowego zachowania przed wykonaniem karnego, to sędzia ostrzega lub wyklucza winowajcę, anuluje rzut karny dla tej drużyny i przyznaje rzut karny dla drużyny przeciwnej.

Jeśli przewinienie zostaje popełnione poza polem gry w czasie, gdy piłka ciągle pozostaje w grze a nie jest ono odrębnie uwzględnione w tym przepisie, to rzut karny zostaje przyznany na linii 15 metrów na wysokości popełnionego wykroczenia.

- (o) **Spóźniony atak na kopiącym.** Zawodnik nie może wykonać spóźnionej szarży lub przeszkadzać zawodnikowi, który właśnie kopnął piłkę.

Sankcja: Drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma prawo wyboru wykonania rzutu karnego, w miejscu przewinienia, w miejscu gdzie upadła piłka lub w miejscu wznowienia gry.

Miejsce przewinienia. Jeśli przewinienie jest popełnione na polu punktowym kopiącego to rzut karny będzie wykonany 5 metrów od linii pola punkowego na wprost miejsca przewinienia, ale nie bliżej niż 15 metrów od linii autowej.

Drużyna niepopołniająca przewinienia może także wybrać wykonanie karnego w miejscu upadku piłki lub w miejscu gdzie piłka została ponownie zagrana, jednak nie bliżej niż 15 metrów od linii autowej.

Miejsce upadku piłki. Jeśli piłka wyjdzie na aut to rzut karny może być wykonany 15 metrów od linii autowej naprzeciw miejsca wyjścia piłki na aut. Jeśli piłka upadnie lub zostanie zagrana, w odległości mniejszej niż 15 metrów od linii autowej, to rzut karny może być wykonany na linii 15 metrów naprzeciwko miejsca upadku lub zagrana piłki.

Jeśli piłka upadnie na pole punktowe, na linię autową pola punktowego, linię końcową pola punktowego lub poza nią, to rzut karny wykonany jest 5 metrów od linii pola punktowego naprzeciwko przejścia piłki przez linię pola punktowego i minimum 15 metrów od linii autowej.

Jeśli piłka odbije się od słupa lub poprzeczki bramki to miejscem wykonania rzutu karnego może być miejsce upadku piłki.

- (p) „Latający klin” i „Atak kawaleryjski”. Drużyna nie może stosować tak zwanej techniki latającego klina lub ataku kawaleryjskiego.

Sankcja: rzut karny w miejscu pierwszego przewinienia

„Latający Klin” jest to typ ataku, który jest wykorzystywany, kiedy rzut karny lub wolny zostaje przyznany drużynie będącej w ataku w pobliżu pola punktowego przeciwnika.

Zawodnik zagrywa piłkę i inicjuje atak w kierunku pola punktowego rywala, lub podaje do partnera, który atakuje w kierunku pola punktowego przeciwnika. Zaraz po rozpoczęciu, do atakującego zawodnika z obu stron dowiązują się partnerzy tworząc formację w kształcie klina. Często bywa tak, że jeden lub więcej dowiązujących się partnerów znajduje się przed zawodnikiem z piłką. Formowanie „latającego klina” jest niezgodne z Przepisami Gry.

Sankcja: rzut karny w miejscu pierwszego przewinienia

„Atak kawaleryjski” jest zazwyczaj wykonywany, gdy zostaje przyznany rzut karny lub wolny przed linią pola punktowego. Zawodnik z drużyny atakującej stoi w niewielkiej odległości od zawodnika rozpoczynającego grę lub zawodnicy tworzą zwartą linię za zawodnikiem rozpoczynającym grę.

Pomiędzy zawodnikami tworzącymi linię jest zazwyczaj 1 – 2 metry odległości. Na sygnał zawodnika rozpoczynającego grę zawodnik lub zawodnicy wykonują atak w kierunku pola punktowego przeciwnika. Zawodnik rozpoczyna grę i podaje piłkę partnerom w momencie, gdy ci już rozpędzeni zawodnicy zbliżą się do niego.

Sankcja: rzut karny w miejscu przewinienia

- (q) Korzyść może być zastosowana także w przypadku wystąpienia gry faul, natomiast, jeżeli przewinienie zapobiegnie prawdopodobnemu zdobyciu przyłożenia, wówczas musi zostać przyznane karne przyłożenie.
- (r) Dla przewinień sygnalizowanych przez sędziego asystenta może zostać przyznany rzut karny w miejscu popełnienia wykroczenia lub zastosowane prawo korzyści.
- (s) Wszyscy zawodnicy muszą respektować autorytet sędziego. Nie mogą podważać jego decyzji. Muszą przerwać grę natychmiast po usłyszeniu gwizdka sędziego, wyłączając gwizdek rozpoczynający grę lub gwizdek sygnalizujący rzut karny po upomnieniu, wykluczeniu czasowym lub wykluczeniu definitywnym.

Sankcja: rzut karny

10.5. Sankcje

- (a) Każdy zawodnik, który popełnia przewinienie dotyczące niesportowej gry (gry faul) musi być upomniany, ostrzeżony i wykluczony czasowo na okres 10 minut lub wykluczony definitywnie.

- (b) Każdy zawodnik, który został ostrzeżony i wykluczony czasowo a popełni drugie przewinienie dotyczące gry niesportowej, musi być wykluczony definitywnie.

10.6. Żółte i czerwone kartki

- (a) W meczach międzypaństwowych zawodnikowi, który otrzymał ostrzeżenie, a następnie czasowe wykluczenie sędzia pokazuje żółtą kartkę.
- (b) W meczach międzypaństwowych zawodnikowi, który został wykluczony definitywnie sędzia pokazuje czerwoną kartkę.
- (c) W innych spotkaniach organizator meczu lub Federacja ma uprawnienia, co do decyzji o stosowaniu żółtych i czerwonych kartek.

10.7. Wykluczenie definitywne

Zawodnik, który został wykluczony definitywnie nie może powrócić do gry.

PRZEPIS 11: SPALONY I NIE-SPALONY W CZASIE GRY

DEFINICJA

Na początku spotkania wszyscy zawodnicy są uprawnieni do gry, dlatego że nie znajdują się na pozycjach spalonych. W trakcie spotkania zawodnicy mogą się znajdować na pozycjach spalonych i potencjalnie mogą być z tego tytułu karani, jak również mogą być wprowadzani ponownie do gry.

W grze otwartej zawodnik jest na pozycji spalonej, jeśli znajduje się przed partnerem niosącym piłkę lub przed partnerem, który ostatni zagrał piłkę.

Zawodnik będący na pozycji spalonej nie może chwilowo uczestniczyć w grze. W przypadku podjęcia przez niego gry jego drużyna karana jest rzutem karnym.

W grze otwartej zawodnik może być wprowadzony do gry poprzez akcję partnera lub przeciwnika. Jednakże, zawodnik będący na pozycji spalonej, nie może być wprowadzony do gry, jeżeli przeszkadza w rozgrywaniu akcji, porusza się do przodu, w kierunku piłki lub nie oddala się na odległość 10 metrów od miejsca, w którym upadłaby piłka.

11.1. Spalony w grze otwartej

(a) Zawodnik będący na pozycji spalonej może być ukarany w następujących trzech przypadkach:

- Jeśli bierze udział w grze lub
- Jeśli przesuwają się do przodu lub w kierunku piłki lub
- Jeśli nie respektuje przepisu 10 metrów (przepis 11 pkt 4)

Zawodnik będący na pozycji spalonej nie jest automatycznie karany.

Zawodnik, który otrzymuje piłkę po niezamierzonym podaniu do przodu nie jest na pozycji spalonej.

Zawodnik może być na pozycji spalonej na polu punktowym.

(b) **Spalony – branie udziału w grze.** Zawodnik, który znajduje się na pozycji spalonej nie może uczestniczyć w grze tzn. nie może grać piłką ani przeszkadzać przeciwnikowi.

(c) **Spalony - przesuwanie się do przodu.** Zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej, którego partner kopnął piłkę do przodu, nie może przesuwać się w kierunku przeciwników, którzy oczekują na zagranie piłki lub w kierunku miejsca gdzie piłka upada aż do momentu, kiedy nie zostanie wprowadzony do gry.

Sankcja: Gdy zawodnik zostanie ukarany za pozycję spaloną w grze otwartej, drużyna przeciwna wybiera pomiędzy rzutem karnym w miejscu przewinienia lub młynem w miejscu gdzie piłka po raz ostatni była zagrana przez drużynę popełniającą przewinienie. Jeżeli piłka była zagrana w polu punktowym, wówczas młyn jest wiązany w odległości 5 metrów od linii bramkowej w linii przechodzącej przez miejsce przewinienia.

11.2. Wprowadzenie do gry przez akcję partnera

W grze otwartej zawodnik będący na pozycji spalonej może być wprowadzony do gry przez następujące trzy akcje zawodnika lub jego partnerów:

- (a) **Akcja zawodnika.** Gdy zawodnik, który znajdował się na pozycji spalonej wycofa się za partnera, który jako ostatni kopnął, dotykał lub niósł piłkę – zostaje on wprowadzony do gry.
- (b) **Akcja niosącego piłkę.** Gdy partner z piłką wybiegnie przed zawodnika znajdującego się na pozycji spalonej to zawodnik ten zostaje wprowadzony do gry.

- (c) **Akcja kopiącego piłkę lub akcja innego zawodnika w grze.** Gdy kopiący lub inny zawodnik będący w grze, znajdujący się na wysokości lub za kopiącym w momencie kopu (lub po nim), wybiegnie przed zawodnika będącego na pozycji spalonej to zawodnik ten zostaje wprowadzony do gry. Partner wprowadzając zawodnika do gry może poruszać się po aucie lub aucie pola punktowego, ale musi powrócić na plac gry, aby skutecznie wprowadzić do gry partnera znajdującego się na pozycji spalonej.

11.3. Wprowadzenie do gry przez akcję przeciwników

W grze otwartej istnieją trzy akcje wykonywane przez przeciwników, które mogą wprowadzić do gry zawodnika znajdującego się na pozycji spalonej, jednakże nie dotyczą one zawodników, którzy znajdują się na pozycji spalonej związanej z Przepisem 10 Metrów.

- (a) **Przebiegnięcie 5 metrów z piłką.** Gdy przeciwnik niosący piłkę przebiegnie odległość 5 metrów to zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej jest wprowadzony do gry.
- (b) **Kopnięcie lub podanie.** Gdy przeciwnik kopnie lub poda piłkę to zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej jest wprowadzony do gry.
- (c) **Celowe dotknięcie piłki.** Gdy przeciwnik celowo dotknie piłki, ale jej nie chwyci, to zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej jest wprowadzony do gry.

11.4. Pozycja spalona w odniesieniu do Przepisu 10 metrów

- (a) Gdy partner zawodnika będącego na pozycji spalonej kopie piłkę do przodu, to zawodnik ten jest uważany za biorącego udział w grze, jeśli znajduje się przed wymyśloną linią, która przebiega przez boisko w odległości 10 metrów od przeciwnika mającego grać piłką lub miejsca gdzie piłka dotknie, lub mogłaby dotknąć ziemi. Zawodnik na pozycji spalonej powinien natychmiast wycofać się za linię 10 metrów lub za kopiącego, jeśli znajduje się bliżej, a cofając się nie może przeszkadzać przeciwnikowi.

Sankcja: rzut karny.

- (b) Gdy zawodnik będący na pozycji spalonej cofa się to nie może być on wprowadzony do gry przez jakąkolwiek akcję przeciwnika. Może natomiast zagrać nie dobiegając do linii 10 metrów wówczas, gdy zostanie wyprzedzony przez któregoś z partnerów, którzy nie są na pozycji spalonej.
- (c) Gdy zawodnik będący na pozycji spalonej w myśl przepisu 10 metrów atakuje przeciwnika łąpiącego piłkę to sędzia odgwizduje natychmiast przewinienie. Zwlekanie może być niebezpieczne dla przeciwnika.

Sankcja: rzut karny.

- (d) Gdy zawodnik będący na pozycji spalonej w myśl przepisu 10 metrów zagra piłkę, która była dotknięta i wypadła z rąk przeciwnika to sędzia odgwizduje przewinienie.

Sankcja: rzut karny.

- (e) Przepis dotyczący 10 metrów nie jest zmodyfikowany z samego faktu odbicia się piłki od słupka lub poprzeczki. Decydujące jest miejsce, gdzie piłka dotknie ziemi. Zawodnik na pozycji spalonej nie może się znajdować przed wymyśloną linią 10 metrów.

Sankcja: rzut karny.

- (f) Przepis dotyczący 10 metrów nie jest stosowany, gdy zawodnik kopie piłkę a przeciwnik kontruje (nakrywa) ten kop i partner kopiącego znajdujący się przed wymaganą linią 10 metrów chwyci odbitą piłkę. Zawodnik ten nie oczekiwał zagrania piłką - a zawodnik nakrywający kop nie był na pozycji spalonej. Przepis 10 metrów jest natomiast stosowany, jeżeli piłka dotknie lub jest zagrana przez przeciwnika, ale nie została skontrolowana (nakryta).

Sankcja: Jeśli zawodnik został ukarany za bycie na pozycji spalonej w grze otwartej to drużyna przeciwna wybiera rzut karny w miejscu popełnienia przewinienia lub młyn w miejscu, w którym piłka była ostatnio zagrana przez drużynę, która przewiniła. Jeżeli ten punkt znajduje się na polu punktowym to karny lub młyn rozgrywany jest w odległości 5 metrów od linii bramkowej w linii przechodzącej przez miejsce przewinienia.

- (g) Gdy po kopie partnera na pozycji spalonej znajduje się większa ilość przesuwających się do przodu zawodników to przewinienie podyktowane będzie w miejscu gdzie znajdował się zawodnik będący najbliżej przeciwnika łapiącego piłkę lub miejsca zetknięcia piłki z ziemią.

11.5. Wprowadzenie do gry w odniesieniu do Przepisu 10 Metrów

- (a) Zawodnik będący na pozycji spalonej musi się wycofać za wymaganą linię 10 metrów, w przeciwnym wypadku może być ukarany rzutem karnym.
- (b) Zawodnik wycofujący się z pozycji spalonej zanim przekroczy wymaganą linię 10 metrów może być wprowadzony do gry poprzez trzy akcje partnerów wymienione w punkcie 11.2. Zawodnik ten nie może być wprowadzony do gry poprzez jakąkolwiek akcję drużyny przeciwniej.

11.6. Przypadkowa pozycja spalona

- (a) Gdy zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej nie może uniknąć zetknięcia z piłką lub partnerem niosącym piłkę, to uważany on jest za znajdującego się na przypadkowej pozycji spalonej. Jeśli jego drużyna nie uzyskuje z tego faktu korzyści to gra toczy się dalej, jeśli uzyska korzyść sędzia dyktuje młyn dla drużyny przeciwniej.
- (b) Gdy zawodnik przekazuje piłkę z ręki do ręki partnerowi, który znajduje się przed nim to zawodnik otrzymujący piłkę znajduje się na pozycji spalonej. Jeśli sędzia uzna, iż zagranie to było celowe wówczas dyktuje rzut karny, lub młyn dla drużyny przeciwniej, jeśli uzna, iż pozycja spalona była przypadkowa.

11.7. Spalony po akcji „do przodu”

Jeśli zawodnikowi wypadnie piłka do przodu, a jego partner znajdujący się na pozycji spalonej zagra piłkę, to może on być ukarany rzutem karnym, jeśli swoim zagranie uniemożliwił wykorzystanie korzyści przeciwnikom.

Sankcja: rzut karny.

11.8. Wprowadzenie do gry zawodnika wycofującego się w czasie młyna dyktowanego, rucka, maula lub ustawienia autowego

W czasie formowania młyna dyktowanego, rucka, maula lub ustawienia autowego zawodnik wycofujący się z pozycji spalonej pozostaje w dalszym ciągu na spalonym, nawet, jeżeli drużyna przeciwna wygra piłkę, a młyn dyktowany, ruck, maul lub ustawienie autowe zostały zakończone. Zawodnik jest wprowadzony do gry po cofnięciu się za wymaganą linię spalonego. W tej sytuacji jakkolwiek inna akcja samego zawodnika lub jego partnerów nie może go wprowadzić do gry.

Zawodnik ten może być wprowadzony do gry jedynie przez akcje przeciwnika. Są dwa rodzaje takich akcji:

Przebiegnięcie 5 metrów przez przeciwnika niosącego piłkę. Gdy przeciwnik przebiegnie z piłką 5 metrów, to zawodnik będący na pozycji spalonej zostaje wprowadzony do gry. Zawodnik nie zostaje wprowadzony do gry poprzez podanie piłki przez przeciwnika, nawet, jeżeli piłka zostanie podana wielokrotnie.

Kopnięcie piłki przez przeciwnika. Gdy przeciwnik kopnął piłkę to zawodnik na pozycji spalonej zostaje wprowadzony do gry.

11.9. Maruderzy

Zawodnik pozostający na pozycji spalonej jest traktowany jako maruder. Maruder przeszkadzający w zagranie piłką drużynie przeciwnej uważany jest za uczestniczącego w grze, więc powinien być ukarany. Sędzia winien jednakże zwrócić uwagę na fakt czy ten maruder nie został wprowadzony do gry przez zagranie przeciwnika.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego zawodnika, który popełnił przewinienie

PRZEPIS 12: PRZÓD LUB PODANIE DO PRZODU

DEFINICJA: „Przód”

"Przód" to 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.

„Do przodu” oznacza poruszanie się piłki w kierunku linii końcowej pola punktowego przeciwnika.

Jeżeli zawodnik w trakcie szarżowania przeciwnika wchodzi w kontakt z piłką i wypada ona do przodu z rąk szarżowanego gracza, jest to przód.

Jeżeli zawodnik wyrывa piłkę lub celowo wybija piłkę z rąk przeciwnika i w konsekwencji piłka ta wypada do przodu, nie jest to przodem.

Wyjątek

Kontra (nakrycie). Gdy zawodnik atakuje piłkę w trakcie kopu przeciwnika lub natychmiast po kopie, to nie jest to traktowane, jako przód, pomimo faktu iż piłka została odbita do przodu.

DEFINICJA: „Podanie do przodu”

Podanie do przodu jest wówczas, gdy zawodnik rzuca lub podaje piłkę do przodu, to znaczy, jeżeli ramiona gracza podającego piłkę poruszają się w kierunku linii końcowej pola punktowego drużyny przeciwnej.

Wyjątek

Odbicie do przodu - nie jest podaniem do przodu sytuacja, w której piłka niepodana do przodu odbija się do przodu od zawodnika lub od ziemi.

12.1. Konsekwencja przodu lub podania do przodu

- (a) **Niezamierzony przód lub podanie do przodu.** Młyn w miejscu popełnionego przewinienia.
- (b) **Niezamierzony przód lub podanie do przodu w aucie.** Młyn na 15-tym metrze od linii autowej.
- (c) **Przód lub podanie do przodu na pole punktowe.** Jeśli zawodnik atakujący zagra lub poda piłkę do przodu będąc na polu gry, a piłka znajdzie się na polu punktowym przeciwnika i w wyniku zagrania stanie się martwą, wówczas dyktowany jest młyn w miejscu zagrania lub podania do przodu.
- (d) **Przód lub podanie do przodu na polu punktowym.** Jeśli zawodnik którejś z drużyn zagra do przodu lub poda do przodu na polu punktowym, wówczas podyktowany zostanie młyn w odległości 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego naprzeciwko punktu przewinienia, minimum 5 metrów od linii autowej.
- (e) **Przód lub zagranie do przodu na aut.** Gdy piłka wyjdzie na aut po przodzie lub zagranie do przodu, drużyna, która nie popełniła przewinienia ma możliwość wyboru wrzutu do autu w miejscu gdzie piłka wyszła na aut lub rozegrania młyna z własnym wrzutem w miejscu przodu lub zagrania do przodu lub rozegrania szybkiego wrzutu do autu.
- (f) **Celowe zagranie lub podanie do przodu.** Zawodnik nie może w sposób celowy zagrać lub podać piłkę do przodu ręką lub dłonią.

Sankcja: rzut karny. Przyłożenie karne zostaje przyznane, jeśli przewinienie uniemożliwia prawdopodobne zdobycie przyłożenia.

W CZASIE MECZU - NA POLU GRY

PRZEPIS 13: KOP ROZPOCZYNAJĄCY I KOP WZNAWIAJĄCY GRĘ

PRZEPIS 14: PIŁKA NA ZIEMI - BEZ SZARŻY

PRZEPIS 15: SZARŻA: ZAWODNIK NIOSĄCY PIŁKĘ PADAJĄCY NA ZIEMIĘ

PRZEPIS 16: RUCK

PRZEPIS 17: MAUL

PRZEPIS 18: CHWYT "MAM" (CHWYT PIŁKI Z POWIETRZA)

PRZEPIS 13: ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

DEFINICJA

Kop rozpoczynający jest wykonywany na początku każdej z połów meczu oraz na początku każdej z połów dogrywki. **Kop wznowiający** następuje po każdym zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.

13.1. Gdzie i w jaki sposób wykonywany jest kop rozpoczynający

- (a) Rozpoczynający kop z kozła (drop) musi zostać wykonany na lub za linią środkową boiska w jego centralnej części.
- (b) Jeśli piłka została kopnięta w niewłaściwy sposób lub z niewłaściwego miejsca drużyna przeciwna może wybrać:
 - Ponowne wykonanie kopu rozpoczynającego lub
 - Młyn dyktowany w centralnym punkcie linii środkowej boiska z własnym wrzutem.

13.2. Kto wykonuje kop rozpoczynający i wznowiający

- (a) Grę kopem ze środka boiska rozpoczyna drużyna, która wygrała losowanie, a jej kapitan zdecydował o wyborze rozpoczęcia gry lub zespół przeciwny, jeśli kapitan wybrał stronę boiska.
- (b) Po przerwie grę kopem ze środka boiska rozpoczynają przeciwnicy drużyny, która rozpoczynała pierwszą część spotkania.
- (c) Przeciwnicy drużyny, która zdobyła punkty wznowiają grę kopem ze środka boiska.

13.3. Ustawienie drużyny wykonującego kop rozpoczynający

W czasie rozpoczęcia gry cała drużyna poza kopiącym musi być ustawiona za piłką w chwili jej kopnięcia. Jeśli tak nie jest, wówczas zostaje podyktowany młyn na środku boiska, a drużyna przeciwna otrzymuje prawo wrzutu piłki.

13.4. Ustawienie drużyny przeciwnej w momencie rozpoczęcia

Drużyna przeciwna musi być ustawiona na linii 10 metrów lub za nią. Jeśli będzie ustawiona przed tą linią lub rozpocznie atak zanim piłka zostanie kopnięta to należy powtórzyć wykonanie kopu.

13.5. Odległość 10 metrów podczas kopu rozpoczynającego

Jeśli piłka po kopie dolatuje do linii 10 metrów a następnie wiatr ją cofnie przed tą linią to gra jest kontynuowana.

13.6. Kop rozpoczynający - na odległość mniejszą niż 10 metrów - zagranie przeciwnika

Jeśli piłka nie doleci do linii 10 metrów przeciwnika, ale zostaje zagrana przez któregoś z zawodników drużyny przeciwnej - gra będzie kontynuowana.

13.7. Kop rozpoczynający - na odległość mniejszą niż 10 metrów - bez zagrania przeciwnika

Jeśli piłka nie doleci do linii 10 metrów przeciwnika to drużyna przeciwna może wybrać

- Ponowne wykonanie kopu rozpoczynającego lub
- Młyn dyktowany w centralnym punkcie linii środkowej boiska z własnym wrzutem.

13.8. Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

Piłka powinna upaść na boisko. Jeśli została kopnięta bezpośrednio na aut to drużyna przeciwna ma trzy możliwości wyboru:

- Ponowne wykonanie kopu rozpoczynającego lub
- Młyn dyktowany w centralnym punkcie linii środkowej boiska i z własnym wrzutem.
- Zaakceptowanie wykonanego rozpoczęcia

Jeśli drużyna przeciwna wybiera trzeci wariant to aut wykonywany jest na linii środkowej boiska. Jeśli po kopie piłki zostaje ona cofnięta (wiatr) za linię środkową i wychodzi bezpośrednio na aut to ustawienie autowe będzie w miejscu wyjścia piłki na aut.

13.9. Piłka wychodząca na pole punktowe

(a) Jeśli piłka została kopnięta bezpośrednio na pole i nie dotknęła lub nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, to drużyna przeciwna ma trzy możliwości wyboru:

- wykonać przyłożenie obronne na polu punktowym lub
- spowodować aby piłka stała się martwa lub
- zagrać.

(b) Jeśli drużyna przeciwna wykona przyłożenie obronne lub spowoduje, iż piłka stała się martwa lub staje się martwą wychodząc za linię autową pola punkowego lub za linię końcową pola punkowego to ma ona prawo wyboru:

- Ponownego wykonania kopu rozpoczynającego lub
- Młyna dyktowanego w centralnym punkcie linii środkowej boiska i z własnym wrzutem.

(c) Jeśli drużyna wybiera opcję przyłożenia obronnego lub piłki martwej to musi wykonać to bez zwłoki. Każda akcja z piłką wykonana przez zawodnika drużyny broniącej oznacza, iż zawodnik wybrał opcję kontynuowania gry.

(d) Jeżeli piłka nie doleci do linii 10 metrów a następnie wyląduje na polu punktowych drużyny kopiącego i:

- staje się martwa po zagranie zawodnika broniącego lub
- wychodzi na aut pola punkowego lub
- ląduje na lub poza linią końcową pola punkowego;

Dyktowany jest młyn na 5 metrze z prawem wrzutu drużyny atakującej.

13.10. Kop z 22 metrów

DEFINICJA

Kop z 22 metrów to kop wykonywany przez drużynę w obronie w formie kopu z kozła (dropa). Może być on wykonany w dowolnym miejscu na linii 22 metrów.

Wykop obronny jest wykorzystywany do wznowienia gry po tym jak zawodnik atakujący, nie popełniając przewinienia, wprowadził piłkę na pole punktowe, a jeden z zawodników z drużyny broniącej spowodował, iż piłka stała się martwa lub gdy piłka wyszła na aut pola punktowego lub znalazła się na linii końcowej pola punktowego lub poza nią.

13.11. Opóźnianie wykopu obronnego

Wykop obronny powinien być wykonany bezzwłocznie.

Sankcja: rzut wolny na linii 22 metrów

13.12. Nieprawidłowe wykonanie wykopu z 22 metrów

Jeśli piłka została kopnięta w niewłaściwy sposób lub z niewłaściwego miejsca drużyna przeciwna może wybrać:

- Ponowne wykonanie kopu z 22 m lub
- Młyn dyktowany w centralnym punkcie na linii 22 metrów z własnym wrzutem.

13.13. Kop z 22m - Przejście piłki przez linię 22 metrów

(a) Jeśli piłka nie przejdzie linii 22 metrów to przeciwnicy mają dwie możliwości wyboru:

- Ponowne wykonanie kopu z 22 m lub
- Młyn dyktowany w centralnym punkcie na linii 22 metrów z własnym wrzutem.

(b) Jeśli piłka przekroczy linię 22 metrów, lecz jest cofnięta przez wiatr to gra jest kontynuowana

(c) Jeśli piłka nie przekroczy linii 22 metrów to może być zastosowany przepis korzyści. Przeciwnik, który zagra taką piłkę może zdobyć punkty z przyłożenia.

13.14. Kop z 22 m - Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

Piłka musi spaść na pole gry. Jeśli została kopnięta bezpośrednio na aut to przeciwnicy mają trzy możliwości wyboru:

- Ponowne wykonanie kopu z 22 m lub
- Młyn dyktowany w centralnym punkcie na linii 22 metrów z własnym wrzutem
- Zaakceptowanie wykonanego wznowienia. Jeśli drużyna wybiera ten wariant to aut wykonywany jest na linii 22 metrów.

13.15. Kop z 22 m - Piłka na polu punktowym przeciwnika

(a) Jeśli piłka została kopnięta bezpośrednio na pole punktowe przeciwnika i nie dotknęła lub została dotknięta przez niego to drużyna przeciwna ma trzy możliwości wyboru:

- wykonać przyłożenie obronne na polu punktowym lub
- spowodować, aby piłka stała się martwa lub
- zagrać.

(b) Jeśli drużyna przeciwna wykona przyłożenie obronne lub spowoduje, iż piłka stanie się martwa lub ta staje się martwą wychodząc za linie autową pola punktowego lub za linię końcową pola punktowego to ma prawo do:

- Ponownego wykonania kopu z 22 m lub
 - Młyna dyktowanego na linii 22 m z własnym wrzutom w miejscu wykonania kopu z 22m.
- (c) Jeśli drużyna wybiera opcję przyłożenia obronnego lub piłki martwej to musi wykonać to bez zwłoki. Każda akcja z piłką wykonana przez zawodnika drużyny broniącej oznacza, iż zawodnik wybrał opcję kontynuowania gry.

13.16. Drużyna kopiącego

- (a) Cała drużyna kopiącego powinna znajdować się za piłką w momencie jej kopu, w innym wypadku zostanie podyktowany młyn na środku linii 22 metrów. Przeciwnicy mają prawo wrzutu.
- (b) Jeśli kop zostanie wykonany tak szybko, iż zawodnicy kopiącego cofając się znajdują się ciągle przed piłką to nie zostaną oni ukarani, jednakże muszą ciągle się wycofywać, aż do momentu, gdy zostaną wprowadzeni do gry przez któregoś z partnerów. Do tego momentu nie mogą brać udziału w grze.

Sankcja: młyn na środku linii 22 metrów. Wrzut piłki dla przeciwników.

13.17. Drużyna przeciwna

- (a) Drużyna przeciwna nie może atakować poza linią 22 metrów zanim piłka nie zostanie kopnięta.

Sankcja: rzut wolny w miejscu przewinienia

- (b) Jeśli któryś z przeciwników znajduje się po złej stronie linii 22 metrów i opóźnia lub przeszkadza w wykonaniu kopu, to popełnia błąd przekroczenia przepisów.

Sankcja: rzut karny na linii 22 metrów

PRZEPIS 14: PIŁKA NA ZIEMI BEZ SZARŻY

DEFINICJA

Taka sytuacja ma miejsce, gdy piłka znajduje się na ziemi i jest możliwa do zagrania, a zawodnik dąży do jej podniesienia, poza wypadkiem, gdy piłka znajduje się na ziemi po natychmiastowym wyjściu z młyna dyktowanego lub rucka.

Przypadek taki obserwujemy również, gdy zawodnik, który wcześniej nie został zaszarżowany znajduje się z piłką na ziemi.

Gry powinni kontynuować zawodnicy stojący na nogach. Zawodnik nie może upadać na piłkę tak, by stała się ona niemożliwą do grania. Piłka jest niemożliwą do grania, gdy żaden z zespołów nie może jej natychmiast zagrać.

Zawodnik, który spowoduje, iż piłka staje się niemożliwą do grania lub przeszkadza drużynie przeciwnej padając, nie respektuje celu i ducha gry i musi być ukarany.

Zawodnik, który nie został zaszarżowany, a upada na ziemię będąc w posiadaniu piłki lub schodzi do ziemi w celu zebrania piłki, musi natychmiast wykonać kolejne akcje.

14.1. Zawodnik na ziemi

(a) Zawodnik powinien natychmiast wykonać jedną z trzech wymienionych czynności:

- powstać z piłką lub
- podać piłkę lub
- puścić piłkę.

Sankcja: rzut karny

(b) Zawodnik, który podaje lub puszcza piłkę musi natychmiast podnieść się i oddalić się.

Sankcja: rzut karny

(c) Zawodnik niebędący w posiadaniu piłki nie może się kłaść na lub obok piłki uniemożliwiając przeciwnikowi wejście w jej posiadanie.

Sankcja: rzut karny

(d) Zawodnik będący na ziemi nie może szarżować lub próbować szarżować przeciwników.

Sankcja: rzut karny

14.2. Zawodnicy stojący na nogach

(a) **Upadanie na zawodnika leżącego na ziemi posiadającego piłkę.** Zawodnik nie może celowo upadać na lub obok zawodnika, który posiada piłkę i który znajduje się na ziemi.

Sankcja: rzut karny

(b) **Upadanie na zawodników leżących na ziemi obok piłki.** Zawodnik nie może upadać na lub obok zawodników leżących na ziemi w pobliżu piłki. Nie może również upadać między nich lub w ich bezpośredniej bliskości.

Sankcja: rzut karny

PRZEPIS 15: SZARŻA - TRZYMAJĄCY PIŁKĘ SPROWADZONY NA ZIEMIĘ

DEFINICJA

Szarża jest wówczas, gdy posiadający piłkę zawodnik jest trzymany przez jednego lub więcej przeciwników i zostaje sprowadzony na ziemię.

Jeśli zawodnik z piłką nie jest trzymany to nie jest on zaszarżowany, a szarża nie miała miejsca.

Przeciwnicy, którzy trzymają zawodnika posiadającego piłkę i sprowadzają go na ziemię, sami również upadając na ziemię, nazywani są szarżującymi.

Przeciwnicy, którzy trzymają posiadacza piłki, a nie upadają na ziemię nie są zawodnikami szarżującymi.

15.1. Gdzie szarża może mieć miejsce

Szarża może mieć miejsce tylko na polu gry.

15.2. Kiedy szarża nie może mieć miejsca

Gdy niosący piłkę jest trzymany przez przeciwnika i do zawodnika niosącego piłkę dowiąże się jego partner to powstaje maul - od tego momentu nie może być szarży.

15.3. Definicja terminu "sprowadzony na ziemię"

- (a) Jeśli zawodnik niosący piłkę ma jedno lub dwa kolana na ziemi to jest on "sprowadzony na ziemię".
- (b) Jeśli zawodnik niosący piłkę siedzi na ziemi lub na zawodniku, który jest na ziemi to jest on "sprowadzony na ziemię".

15.4. Szarżujący

- (a) Gdy zawodnik zaszarżuje przeciwnika, a następnie znajdą się obaj na ziemi, to szarżujący musi natychmiast puścić zawodnika zaszarżowanego.

Sankcja: rzut karny

- (b) Szarżujący musi natychmiast wstać lub oddalić się od piłki oraz od zawodnika zaszarżowanego.

Sankcja: rzut karny

- (c) Zawodnik szarżujący musi wstać, jeżeli chce grać piłką, może to zrobić tylko od strony "bramy szarży"

Sankcja: rzut karny

15.5. Zaszarżowany zawodnik

- (a) Zawodnik zaszarżowany nie może się kłaść na, nad ani obok piłki, tak, aby uniemożliwić wejście w jej posiadanie przeciwnikom i musi dążyć do natychmiastowego uwolnienia piłki, aby gra mogła być kontynuowana.

Sankcja: rzut karny

- (b) Zawodnik zaszarżowany musi natychmiast podać piłkę lub ją uwolnić. Zawodnik ten musi także bezzwłocznie powstać lub oddalić się od piłki.

Sankcja: rzut karny

- (c) Zawodnik zaszarżowany może puścić piłkę kładąc ją na ziemi w każdym kierunku pod warunkiem, że ta akcja jest wykonana natychmiast.

Sankcja: rzut karny

- (d) Zawodnik zaszarżowany może puścić piłkę popychając ją w każdym kierunku poza kierunkiem do przodu pod warunkiem, że ta akcja jest wykonana natychmiast.

Sankcja: rzut karny

- (e) Zawodnik zaszarżowany musi natychmiast puścić piłkę, gdy stojący przeciwnicy chcą nią grać.

Sankcja: rzut karny

- (f) Jeśli pęd zaszarżowanego zawodnika wprowadzi go na pole punktowe, to może on zdobyć przyłożenie lub wykonać przyłożenie obronne.

- (g) Jeśli zawodnik jest zaszarżowany w pobliżu linii bramkowej pola punktowego, to może on natychmiastowym ruchem przyłożyć piłkę na linii pola punktowego lub za nią, aby zdobyć punkty z przyłożenia lub wykonać przyłożenie obronne.

15.6. Inni zawodnicy

- (a) Po szarży wszyscy inni zawodnicy muszą stać na nogach, gdy grają piłką. Zawodnicy są uważani, jako stojący na nogach wtedy, gdy żadna inna część ich ciała nie opiera się na ziemi lub zawodnikach znajdujących się na ziemi.

Sankcja: rzut karny

Wyjątek: Piłka znajdująca się na polu punktowym. Po szarży przy linii pola punktowego, gdy piłka została puszczona i znalazła się na polu punktowym to każdy zawodnik także znajdujący się na ziemi może wykonać przyłożenie piłki na polu punktowym.

- (b) Po szarży każdy z zawodników stojących na nogach może podejmować próbę wejścia w posiadanie piłki.
- (c) Zawodnicy drużyny przeciwnej do zawodnika posiadającego piłkę, którzy pozostaną na nogach po wykonaniu szarży, a którzy sprowadzili zawodnika z piłką na ziemię, muszą natychmiast puścić piłkę i zaszarżowanego. Mogą oni następnie grać piłką, pod warunkiem, że pozostaną na nogach i wykonają akcję zza ostatnich nóg tj. zagrają zza piłki i bezpośrednio zza zawodnika zaszarżowanego lub zza zawodnika szarżującego znajdującego się najbliżej ich własnej linii bramkowej pola punktowego (przez „bramę szarży”).
- (d) W miejscu szarży lub obok - zawodnicy zagrywający piłkę muszą to uczynić zza ostatnich nóg tj. zza piłki i bezpośrednio zza zawodnika zaszarżowanego lub zza zawodnika szarżującego znajdującego się najbliżej linii bramkowej ich pola punktowego.

Sankcja: rzut karny

- (e) Zawodnik, który wejdzie w posiadanie piłki podczas szarży musi nią natychmiast zagrać oddalając się, podając lub kopiąc ją.

Sankcja: rzut karny

- (f) Zawodnik, który jako pierwszy wejdzie w posiadanie piłki, nie może padać na ziemi w miejscu szarży lub obok tego miejsca, chyba że zostanie zaszarżowany przez przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

- (g) Zawodnik, który jako pierwszy wejdzie w posiadanie piłki w miejscu szarży lub tuż obok tego miejsca może być zaszarżowany przez przeciwnika pod warunkiem, że on zrobi to z za tzw. ostatnich nóg tj. z za piłki i bezpośrednio z za zawodnika zaszarżowanego lub z za zawodnika szarżującego znajdującego się najbliżej własnej linii bramkowej pola punktowego.

Sankcja: rzut karny

- (h) Po szarży wszyscy zawodnicy znajdujący się na ziemi nie mogą przeszkadzać przeciwnikowi w dążeniu do posiadania piłki.

Sankcja: rzut karny

- (i) Po szarży każdy zawodnik znajdujący się na ziemi nie może podejmować próby szarżowania przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

- (j) Gdy zaszarżowany zawodnik próbuje przyłożyć piłkę na linii pola punktowego lub poza nią w celu zdobycia przyłożenia, wówczas przeciwnik może próbować zabrać piłkę z rąk tego zawodnika, ale nie może jej kopać lub próbować kopnąć.

Sankcja: rzut karny

15.7. Zabronione praktyki

- (a) Żaden zawodnik nie może uniemożliwiać zawodnikowi zaszarżowanemu podania piłki.

Sankcja: rzut karny

- (b) Żaden zawodnik nie może uniemożliwiać zawodnikowi zaszarżowanemu, puszczenia piłki, podniesienia się i lub oddalenia od piłki.

Sankcja: rzut karny

- (c) Żaden zawodnik nie może upadać na lub obok zawodników po szarży, gdy piłka znajduje się między nimi lub obok nich.

Sankcja: rzut karny

- (d) Zawodnicy stojący na nogach nie mogą atakować lub utrudniać gry przeciwnikowi, który nie znajduje się obok piłki.

Sankcja: rzut karny

- (e) Niebezpieczeństwo może powstać jeśli zawodnik, który został zaszarżowany, nie puścił piłki, nie podał jej, natychmiast się nie oddalił lub przeszkadzono mu w wykonaniu tych czynności. W tych przypadkach sędzia bezzwłocznie odgizduje przewinienie.

Sankcja: rzut karny

15.8. Brak pewności, który zawodnik popełnił przewinienie

Jeśli piłka staje się niemożliwa do zagrania po szarży, a sędzia nie ma pewności, co do tego, który zawodnik nie respektował przepisów to zarządza natychmiast młyn, a drużyna, która przesuwiała się do przodu ma prawo wrzutu piłki. Jeśli żadna z drużyn nie przesuwiała się to drużyna znajdująca się w ataku ma prawo wrzutu piłki.

PRZEPIS 16: RUCK

DEFINICJE

Ruck jest to faza gry, w której jeden lub więcej zawodników z każdej drużyny stojących na nogach i znajdujących się w kontakcie fizycznym, otacza piłkę leżącą na ziemi. Faza ta kończy grę otwartą.

Rucking jest to czynność w rucku, kiedy zawodnicy wykorzystują własne nogi w celu wygrania lub utrzymania posiadania piłki nie faulując przy tym przeciwnika.

16.1. Tworzenie rucka

- (a) **Gdzie ruck może być utworzony.** Ruck może być utworzony tylko na polu gry.
- (b) **Jak tworzony jest ruck.** Ruck ma miejsce, gdy co najmniej jeden zawodnik jest na nogach i znajduje się nad piłką, która znajduje się na ziemi (zawodnik zaszarżowany, szarżujący). W tym momencie tworzą się linie spalonego. Zawodnik znajdujący się na nogach może użyć rąk, aby podnieść piłkę, ale musi to zrobić natychmiast. W momencie, gdy dołączy zawodnik drużyny przeciwnej nie można używać rąk. Jeżeli z jakichkolwiek powodów piłka nie znajduje się na ziemi, ruck nie jest utworzony.

16.2. Zawodnicy dołączający się do rucka

- (a) Wszyscy zawodnicy, którzy dołączają się lub uczestniczą w rucku nie mogą mieć głowy i ramion poniżej poziomu bioder.

Sankcja: rzut wolny

- (b) Zawodnik chcący się dołączyć do rucka musi się związać z partnerem lub przeciwnikiem wykorzystując całe ramię. Wiązanie to musi być poprzedzone lub równoczesne z kontaktem jakiegokolwiek innej części ciała zawodnika dołączającego się do rucka.

Sankcja: rzut karny

- (c) Położenie ręki na innym zawodniku w rucku nie stanowi związania.

Sankcja: rzut karny

- (d) Wszyscy zawodnicy, którzy tworzą, dołączają lub uczestniczą w rucku muszą stać na nogach.

Sankcja: rzut karny

16.3. Rucking

- (a) Zawodnicy w rucku muszą dążyć do stania na nogach.

Sankcja: rzut karny

- (b) Zawodnik nie może celowo padać lub klękać w rucku. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

- (c) Zawodnik nie może celowo dążyć do zaważenia rucka. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

- (d) Zawodnik nie może skakać na rucka.

Sankcja: rzut karny

- (e) Zawodnicy nie mogą mieć głów i ramion poniżej poziomu bioder.

Sankcja: rzut wolny

- (f) Zawodnik wykonujący rucking nie może tego wykonywać na zawodnikach znajdujących się na ziemi. Zawodnik wykonujący rucking, który próbuje zachować lub zdobyć piłkę powinien przejść nad zawodnikami będącymi na ziemi i w żadnym wypadku nie może celowo na nich nadepnąć. Rucking można wykonywać jedynie w pobliżu piłki.

Sankcja: rzut karny

16.4. Inne przewinienia w rucku

- (a) Zawodnicy nie mogą ponownie wprowadzać piłki do rucka

Sankcja: rzut wolny

- (b) Zawodnikom nie wolno manipulować piłką w rucku poza sytuacją, gdy po szarzy pozostają na nogach i mają ręce na piłce jeszcze przed powstaniem rucka.

Sankcja: rzut karny

- (c) Zawodnicy nie mogą podnosić piłki nogami w rucku.

Sankcja: rzut karny

- (d) Zawodnicy znajdujący się na ziemi w rucku lub obok niego muszą próbować oddalać się od piłki i w żadnym wypadku nie mogą próbować gry piłką, która znajduje się w rucku lub z niego wychodzi.

Sankcja: rzut karny

- (e) Zawodnik nie może padać na lub obok piłki wychodzącej z rucka.

Sankcja: rzut karny

- (f) Zawodnik nie może wykonywać żadnej akcji, która powodowałaby, iż przeciwnicy uwierzyliby, iż piłka wyszła rucka wówczas, gdy jest ona pozostaje w rucku.

Sankcja: rzut wolny

- (g) Zawodnik nie może wykopywać piłki z rucka.

Sankcja: Rzut karny

Zawodnik może jedynie zagarniać piłkę nogą w kierunku własnego pola punktowego.

16.5. Spalony w czasie rucka

- (a) **Linia spalonego.** Istnieją dwie linie spalonego przebiegające równoległe do linii bramkowych pola punktowego każdej z drużyn. Każda linia spalonego przebiega przez ostatnią nogę ostatniego zawodnika stojącego w rucku. Jeśli znajduje się ona na lub za linią bramkową to linia spalonego przebiega właśnie wzdłuż tej linii bramkowej.
- (b) Zawodnicy muszą dołączyć się do rucka lub przesunąć się natychmiast za linię spalonego. Jeśli zawodnik pozostaje w pobliżu rucka jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny

- (c) **Zawodnicy dołączający się lub powracający do rucka.** Zawodnicy, którzy chcą włączyć się do rucka mogą to uczynić zza stóp ostatniego partnera uczestniczącego w tym rucku i muszą się dołączyć wzdłuż tego zawodnika. Zawodnik, który wiąże się z ruckiem od strony przeciwnika lub przed ostatnim swym partnerem jest na pozycji spalonej. Zawodnik może się związać z przeciwnikiem, pod warunkiem, że nie robi tego z pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie

- (d) **Zawodnicy niewłączający się do rucka.** Jeśli zawodnik znajduje się przed linią spalonego i nie jest związany z ruckiem, powinien się natychmiast wycofać za linię spalonego. Jeśli zawodnik znajduje się za linią spalonego i przekracza ją, nie wiążąc się z ruckiem, to jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie

16.6. Produktywne zakończenie rucka

Ruck jest produktywnie zakończony wówczas, gdy piłka z niego wyszła lub znajdzie się na linii bramkowej pola punktowego lub poza nią.

16.7. Nieproduktywne zakończenie rucka

- (a) Ruck jest zakończony nieproduktywnie, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania i sędzia nakazuje młyn dyktowany.

Drużyna, która przesuwiała się do przodu tuż przed tym, jak piłka stała się niemożliwa do zagrania w rucku, dostaje prawo wrzutu do młyna.

Jeśli żadna z drużyn nie przesuwiała się lub jeśli sędzia nie może określić, która drużyna przesuwiała się do przodu tuż przed tym, jak piłka stała się niemożliwa do zagrania w rucku, to drużyna, która przed związaniem rucka przesuwiała się do przodu dostaje prawo wrzutu.

Jeśli żadna z drużyn nie przesuwiała się do przodu to drużyna atakująca dostaje prawo wrzutu.

- (b) Zanim sędzia odgwizdże i zarządzi młyn dyktowany to musi pozostawić odpowiednią ilość czasu, aby piłka mogła wyjść z rucka, zwłaszcza, jeśli któraś z drużyn przesuwa się do przodu. Jeśli ruck nie będzie się przesuwał lub piłka nie wyjdzie w odpowiednim czasie – to wówczas sędzia musi odgwizdać młyn dyktowany.
- (c) Jeżeli piłka została widocznie wygrana w rucku przez jedną z drużyn i jest możliwa do zagrania, sędzia wówczas wydaje komendę „Zagraj!” po której piłka musi zostać zagrana w ciągu pięciu sekund. Jeżeli piłka nie zostanie zagrana w tym czasie, sędzia dyktuje młyn a drużyna niebędąca w posiadaniu piłki zyskuje prawo wrzutu do młyna.

PRZEPIS 17: MAUL

DEFINICJA

Maul powstaje wówczas, gdy zawodnik niosący piłkę jest trzymany przez jednego lub więcej przeciwników, a do niego dowiąże się jeden lub więcej partnerów. Składa się zatem od początku z minimum trzech zawodników stojących na nogach: niosącego piłkę i co najmniej po jednym zawodniku z każdej drużyny. Wszyscy zawodnicy uczestniczący w maulu muszą się trzymać lub być związani, stać na nogach i przesuwać się w kierunku linii bramkowej pola punktowego. Maul kończy fazę gry otwartej.

17.1. Formowanie maula

(a) **Gdzie maul może mieć miejsce.** Maul może być utworzony tylko na polu gry.

17.2. Zawodnicy dołączający się do maula

(a) Zawodnicy dołączający się do maula nie mogą mieć głowy i ramion poniżej poziomu bioder.

Sankcja: rzut wolny

(b) Zawodnik powinien być trzymany lub związany z maulem, a nie ustawiony wzdłuż maula.

Sankcja: rzut karny

(c) Położenie ręki na innym zawodniku w maulu nie oznacza związania z maulem.

Sankcja: rzut karny

(d) **Stanie na nogach.** W maulu zawodnicy powinni dążyć do stania na nogach. Trzymający piłkę może dążyć do położenia się na ziemi pod jednym warunkiem, że piłka zostanie natychmiast zagrana tak, aby gra mogła być kontynuowana.

Sankcja: rzut karny

(e) Zawodnik nie może celowo zawalać maula, stanowi to grę niebezpieczną.

Sankcja: rzut karny

(f) Zawodnik nie może skakać na maula.

Sankcja: rzut karny

17.3. Inne przewinienia w maulu

(a) Zawodnik nie może wyciągać przeciwnika z maula.

Sankcja: rzut karny

(b) Zawodnik nie może wykonywać żadnego gestu, który kazałby przypuszczać drużynie przeciwnej, iż piłka wyszła z maula w sytuacji, w której piłka znajduje się jeszcze w maulu.

Sankcja: rzut wolny

17.4. Spalony w czasie maula

(a) **Linia spalonego.** Istnieją dwie linie spalonego przebiegające równoległe do linii bramkowych pola punktowego każdej drużyny. Każda linia spalonego przebiega przez ostatnią nogę ostatniego zawodnika stojącego w maulu. Jeśli noga ostatniego zawodnika będącego w maulu znajduje się na lub za linią pola punktowego, to linią spalonego dla drużyny broniącej staje się linia pola punktowego.

- (b) Zawodnik musi dołączyć się do maula lub natychmiast wycofać się za linię spalonego. Zawodnik znajdujący się obok maula jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie.

- (c) **Zawodnicy włączający się do maula.** Zawodnicy, którzy chcą włączyć się do maula muszą to uczynić wiążąc się z nogą ostatniego zawodnika w maulu. Zawodnik taki może się wiązać wzdłuż ciała ostatniego zawodnika w maulu. Zawodnik, który wiąże się z maulem od strony przeciwnika lub przed swym partnerem jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie.

- (d) **Zawodnicy niewłączający się do maula.** Zawodnicy, którzy znajdują się przed linią spalonego i którzy nie są związani z maulem powinni się natychmiast wycofać za linię spalonego, bowiem są oni na pozycji spalonej. Zawodnicy, którzy znajdują się za linią spalonego i przekraczają ją nie wiążąc się z maulem znajdują się na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie.

- (e) **Zawodnicy odwiązujący lub dowiązujący się do maula.** Zawodnik, który odwiązuje się z maula, powinien natychmiast wycofać się za linię spalonego, w przeciwnym razie jest na pozycji spalonej. Jeśli dołączy do maula przed swoim ostatnim partnerem w maulu to jest on na pozycji spalonej. Zawodnik może związać się z maulem poprzez kontakt wzdłuż ciała ostatniego partnera w maulu.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie

- (f) Jeżeli zawodnicy drużyny, która nie jest w posiadaniu piłki dobrowolnie odłączą się od maula w taki sposób, że w maulu nie pozostanie żaden zawodnik z tej drużyny, wówczas maul może być kontynuowany i powstają dwie linie spalonego. Linia spalonego dla drużyny będącej w posiadaniu piłki jest równoległa do linii pola punktowego i przebiega przez wysuniętą nogę ostatniego zawodnika w maulu natomiast linia spalonego dla drużyny niebędącej w posiadaniu piłki jest równoległa do linii pola punktowego i przebiega przez najbardziej wysuniętą do przodu nogę najbardziej wysuniętego z maula zawodnika z drużyny będącej w posiadaniu piłki.

Sankcja: rzut karny

- (g) Jeżeli zawodnicy drużyny, która nie jest w posiadaniu piłki dobrowolnie odłączą się od maula w taki sposób, że w maulu nie pozostanie żaden zawodnik z tej drużyny, wówczas mogą oni ponownie dołączyć do formacji maula pod warunkiem, że pierwszy dołączający się zawodnik zwiąże się z najbardziej wysuniętym do przodu zawodnikiem drużyny będącej w posiadaniu piłki.

Sankcja: rzut karny

17.5. Produktywne zakończenie maula

Maul jest produktywnie zakończony wówczas, gdy:

- piłka lub zawodnik posiadający piłkę opuszcza maul.
- piłka znajdzie się na ziemi
- piłka znajdzie się na linii bramkowej pola punktowego lub poza nią.

17.6. Nieproduktywne zakończenie maula

- (a) Maul jest nieproduktywnie zakończony wówczas, gdy pozostaje w pozycji stacjonarnej lub przestał się przesuwać do przodu przez okres ponad 5 sekund i sędzia dyktuje młyn.

- (b) Maul jest nieproduktywnie zakończony, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania lub gdy maul się zawala (ale nie w wyniku gry foul) i sędzia dyktuje młyn dyktowany.
- (c) **Młyn dyktowany po maulu.** Prawo wrzutu piłki do młyna ma drużyna, która nie była w posiadaniu piłki w momencie, kiedy maul był rozpoczęty. Jeśli sędzia nie jest w stanie określić, która drużyna była w posiadaniu piłki to prawo wrzutu będzie miała ta drużyna, która przesuwała się do przodu przed zatrzymaniem maula. Jeśli żadna drużyna nie przesuwała się do przodu to prawo wrzutu będzie miała drużyna atakująca.
- (d) Gdy maul staje się stacjonarny lub przestaje przesuwać się do przodu przez więcej niż 5 sekund, ale piłka jest przekazywana w maulu i sędzia ją widzi to daje on jeszcze dodatkowy czas, aby piłka mogła wyjść z maula. Jeśli piłka nie wyjdzie w odpowiednim czasie, to sędzia odgwizduje młyn dyktowany.
- (e) Gdy maul przestał się przesuwać do przodu, to może on ponownie zacząć się przesuwać pod warunkiem, iż to się odbędzie w ciągu 5 sekund od momentu jego unieruchomienia. Jeśli maul przestaje się przesuwać po raz drugi, a piłka jest przekazywana w maulu i sędzia ją widzi to daje jeszcze dodatkowo czas, aby piłka mogła wyjść z maula. Jeśli piłka nie wyjdzie w odpowiednim czasie, to sędzia odgwizduje młyn dyktowany.
- (f) Jeśli piłka w maulu staje się niemożliwa do zagrania, to sędzia nie pozwala żeby walka o tą piłkę była kontynuowana i odgwizduje młyn.
- (g) Jeśli w maulu niosący piłkę upada na ziemię lub dotknie ziemię jednym lub dwoma kolanami, lub też usiądzie na ziemi to sędzia odgwizduje młyn dyktowany, jeśli piłka natychmiast nie ma szans być zagrana.

Gdy piłka została wygrana w maulu przez jedną z drużyn i jest możliwa do zagrania - sędzia wyda komendę "Zagraj!" po której piłka musi zostać zagrana w przeciągu 5 sekund. Jeśli w tym czasie piłka nie zostanie zagrana sędzia przyzna młyn z wrzutem dla drużyny niebędącej w posiadaniu piłki w czasie maula.

- (h) **Młyn po maulu, w którym zablokowano łapiącego piłkę.** Jeśli zawodnik chwyta piłkę, która została kopnięta bezpośrednio przez przeciwnika, za wyjątkiem kopu rozpoczynającego lub kopu z 22 metrów, i jeśli ten zawodnik zostaje natychmiast chwycony przez przeciwnika to może powstać maul. Jeśli ten maul pozostaje stacjonarny lub przestaje się poruszać do przodu przez więcej niż 5 sekund lub piłka stała się niemożliwą do zagrania to sędzia odgwizduje młyn dyktowany, a drużyna zawodnika, który chwytał piłkę ma prawo wrzutu.

Termin "kopnięta bezpośrednio przez przeciwnika" oznacza, że piłka nie dotknęła żadnego zawodnika, ani ziemi zanim została złapana przez zawodnika.

PRZEPIS 18: CHWYT "MAM" (CHWYT PIŁKI Z POWIETRZA).

DEFINICJA

Aby zrobić chwyt „mam”, zawodnik musi mieć jedną, lub obie stopy na lub za własną linią 22 metrów oraz złapać piłkę, która przekroczyła płaszczyznę linii 22 metra. Zawodnik musi chwycić czysto piłkę kopniętą bezpośrednio przez przeciwników i w tym samym czasie krzyknąć "MAM". Chwyt „MAM” nie może być wykonany po kopie rozpoczynającym lub wznawiającym grę.

Po wykonaniu chwytu „MAM” przyznawany jest kop piłki. Miejscem wykonania kopu piłki jest miejsce wykonania chwytu „MAM”,

Zawodnik może wykonać chwyt "MAM" nawet jeśli uprzednio piłka odbiła się od słupka lub poprzeczki.

Zawodnik drużyny broniącej może wykonać chwyt "MAM" na własnym polu punktowym.

18.1. Po chwycie "mam" (chwycie piłki z powietrza)

Sędzia gwizdże natychmiast i przyznaje wykonanie kopu piłki zawodnikowi, który wykonał chwyt "MAM".

18.2. Przyznanie kopu

Kop piłki przyznawany jest w miejscu chwytu "MAM". Jeżeli chwyt „MAM” został wykonany na polu punktowym, to kop jest przyznany w odległości 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego na linii przechodzącej przez miejsce chwytu „MAM”.

18.3. Miejsce wykonania kopu

Kop piłki jest wykonany w miejscu chwytu "MAM" lub za nim na linii przechodzącej przez miejsce wykonanego chwytu.

18.4. Wykonawca kopu

Kop piłki jest wykonany przez zawodnika, który chwycił piłkę z powietrza i wykonał chwyt "MAM". Jeśli ten zawodnik nie może w przeciągu jednej minuty wykonać kopu to sędzia dyktuje młyn w miejscu chwytu, a drużyna chwytającego ma prawo wrzutu. Jeśli chwyt "MAM" został wykonany na polu punktowym to młyn zostaje podyktowany w odległości 5 m od linii bramkowej pola punktowego na linii przechodzącej przez miejsce chwytu "MAM".

18.5. Sposób wykonania kopu

Zapisy przepisu 21 - Rzut wolny – mają zastosowanie w kwestii wykonania kopu po chwycie „MAM”.

18.6. Wybór młyna dyktowanego

- (a) Drużyna zawodnika, który wykonał chwyt "MAM" może wybrać jego rozegranie w formie młyna dyktowanego.
- (b) **Miejsce rozegrania młyna.** Jeśli chwyt "MAM" został wykonany na polu gry to młyn zostanie podyktowany w tym miejscu jednakże nie bliżej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego oraz nie bliżej niż 5 metrów od linii autowej. Jeśli chwyt "MAM" został wykonany na polu punktowym to młyn wykonany zostanie 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego na linii przechodzącej przez miejsce chwytu, co najmniej 5 metrów od linii autowej.
- (c) **Drużyna wrzucająca piłkę.** Drużyna, której zawodnik wykonał chwyt "MAM" otrzymuje prawo wrzutu piłki do młyna.

18.7. Przyznanie rzutu karnego

- (a) Przeciwnik uczestniczący w grze lub na pozycji spalonej nie ma prawa po gwizdku sędziego atakować zawodnika wykonującego chwyt "MAM".

Sankcja: rzut karny

- (b) **Miejsce wykonania rzutu karnego.** Jeśli zawodnik popełniający przewinienie nie był na pozycji spalonej to rzut karny zostaje wykonany w miejscu przewinienia. Jeśli zawodnik popełniający przewinienie znajdował się na pozycji spalonej to rzut karny zostaje wykonany na linii spalonego (przepis 11. Spalony i nie-spalony w czasie gry otwartej).
- (c) **Wykonanie rzutu karnego.** Rzut karny może być wykonany przez każdego zawodnika drużyny, która nie popełniła przewinienia.

W CZASIE MECZU - WZNOWIENIE GRY

PRZEPIS 19: AUT, USTAWIENIE AUTOWE

PRZEPIS 20: MŁYN

PRZEPIS 21: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

PRZEPIS 19: AUT, USTAWIENIE AUTOWE

DEFINICJE

Termin „kopnięta bezpośrednio na aut” dotyczy sytuacji, w której piłka została kopnięta na aut i przed opuszczeniem pola gry nie odbiła się od boiska i nie dotknęła zawodnika ani sędziego.

"Pole 22 metrów" lub "22" jest to powierzchnia między linią bramkową pola punktowego, a linią 22 m. Ta ostatnia jest włączona do powierzchni „pola 22 metrów”, natomiast linia bramkowa do niego nie należy.

"Linia wrzutu piłki z autu” jest to wyimaginowana linia, która przecina pod kątem prostym linię autową w miejscu wrzutu piłki.

Piłka jest "na aucie" wówczas, gdy nie jest ona niesiona przez zawodnika i dotknie linii autowej, kogoś lub czegoś na tej linii lub za nią.

Piłka znajduje się "na aucie”, gdy zawodnik niosący piłkę lub piłka dotknie linii autowej, lub ziemi poza nią. Miejsce, w którym niosący piłkę (lub piłka) dotknie lub przekroczy linię autową jest miejscem gdzie piłka wyszła na aut.

Piłka jest „na aucie”, jeśli zawodnik chwytający piłkę ma jedną nogę na linii autowej lub na ziemi poza nią. Jeśli zawodnik ma jedną nogę na polu gry, a drugą na aucie i trzyma piłkę to piłka jest autowa.

W tej sytuacji, jeżeli piłka przekroczyła płaszczyznę linii autu w momencie chwytu, wówczas zawodnik łapiący piłkę nieuważany jest za tego, który spowodował, że piłka wyszła na aut. 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.

Jeżeli piłka przekroczyła linię autową lub linię autową pola punktowego i zostaje złapana przez zawodnika, który ma obie nogi na boisku, nie znajduje się na aucie. Zawodnik może zbić piłkę na boisko.

Jeżeli zawodnik wyskakuje i zbija piłkę do tyłu z powrotem na boisko (lub gdy zawodnik łapie piłkę i wrzuca ją do tyłu na boisko) zanim wylądowuje na aucie lub aucie pola punktowego, gra jest kontynuowana bez względu na to czy piłka przekroczyła płaszczyznę linii autowej.

Zawodnik, który próbuje wejść w posiadanie piłki jest uważany za zawodnika będącego w jej posiadaniu.

Jeżeli zawodnik będący w posiadaniu piłki znajdzie się na poza płaszczyznę linii autowej ale wycofa piłkę z powrotem na boisko wcześniej nie lądując na aucie, gra jest kontynuowana.

19.1. Wyrzut piłki z autu

BEZ ZYSKU TERENU

- (a) **Bezpośredni kop na aut poza polem 22 m.** Za wyjątkiem rzutu karnego, gdy zawodnik kopnie piłkę bezpośrednio na aut z jakiegokolwiek miejsca znajdującego się poza jego polem 22 m. to w tej sytuacji nie ma zysku terenu. Wrzut piłki z autu ma miejsce na wysokości wykonanego kopu lub w miejscu przekroczenia piłki przez linię autową, jeśli to miejsce znajduje się bliżej pola punktowego kopiącego zawodnika.
- (b) **Drużyna wprowadzająca piłkę na własne pole 22 m.** Gdy zawodnik drużyny broniącej zagra piłkę sprzed linii 22 m. i trafi ona na pole 22 m. lub na pole punktowe nie dotykając wcześniej zawodnika drużyny przeciwnej, a następnie zawodnik ten lub jego partner wykona bezpośredni kop na aut zanim piłka zostanie dotknięta przez przeciwnika, lub ma miejsce szarża, lub zostanie związany ruck lub maul, to nie ma zysku terenu. Dotyczy to także sytuacji w której zawodnik będący w obronie cofnie się za własną linię 22m w celu wykonania szybkiego wrzutu z autu, a następnie wykonany jest bezpośredni kop na aut.
- (c) Jeżeli zawodnik, mający jedną lub obie stopy na lub za linią 22 metra, podniesie piłkę, która znajdowała się poza 22 metrem lub złapie piłkę przed linią 22 metra i wykopie ją bezpośrednio na aut z własnego pola 22 metrów, wówczas gracz wprowadził piłkę z powrotem na pole 22 metrów, zatem nie ma zysku terenu.
- (d) **Drużyna w obronie wprowadza piłkę na własne pole 22m. po aucie lub młynie.** Gdy drużyna będąca w obronie wprowadza piłkę do młyna lub autu poza własnym polem 22 m. a następnie piłka przesuwana się poza linię 22 m. bez kontaktu z przeciwnikiem i zostaje kopnięta bezpośrednio na aut przez drużynę będącą w obronie, zanim piłka zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej, lub ma miejsce szarża, lub zostanie związany ruck lub maul, to nie ma zysku terenu.

Z ZYSKIEM TERENU

- (e) **Zawodnik wprowadza piłkę na własne pole 22m.** Gdy zawodnik będący w obronie zagra piłkę zza linii 22 m. i trafi ona na pole 22 m. lub na pole punktowe dotykając wcześniej przeciwnika, ma miejsce szarża, lub zostanie związany ruck lub maul i następnie piłka zostanie kopnięta przez drużynę będącą w obronie bezpośrednio na aut, wówczas wrzut piłki do autu zostaje wykonany w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię autową.
- (f) **Piłka wprowadzona na pole 22 m. przez drużynę przeciwną.** Gdy piłka zostanie wprowadzona na pole 22 m. przez drużynę przeciwną nie będąc wcześniej dotknięta przez zawodnika drużyny będącej w obronie i następnie zostanie kopnięta przez drużynę będącą w obronie bezpośrednio na aut, wówczas wrzut piłki do autu zostaje wykonany w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię autową.
- (g) **Wykop pośredni piłki na aut.** Jeśli zawodnik wykona kop z jakiegokolwiek miejsca boiska tak, że piłka odbija się od boiska przed linią autową to miejscem wrzutu będzie miejsce, w którym piłka wyszła na aut.

Jeśli zawodnik wykona kop z jakiegokolwiek miejsca boiska tak, że piłka dotyka lub zostaje dotknięta przez Zawodnika drużyny przeciwnej, po czym przed opuszczeniem boiska dotyka placu gry, to miejscem wrzutu będzie miejsce, w którym piłka wyszła w aut.

Jeśli zawodnik wykona kop z jakiegokolwiek miejsca boiska tak, że piłka dotyka lub zostaje dotknięta przez przeciwnika, po czym bezpośrednio wypada w aut to miejscem wrzutu może być miejsce, w którym nastąpiło dotknięcie zawodnika lub miejsce, w którym piłka wyszła w aut, o ile znajduje się ono bliżej pola punktowego drużyny przeciwnej.

RZUT KARNY

- (h) **Rzut karny.** Gdy zawodnik kopnie piłkę bezpośrednio na aut z rzutu karnego z jakiegokolwiek miejsca na boisku to wrzut piłki z autu jest w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię autową.

RZUT WOLNY

- (i) **Rzut wolny poza polem 22 m. kopiącego - bez zysku terenu.** Gdy zostanie przyznany rzut wolny poza polem 22 m. to, gdy piłka po kopie przekroczy bezpośrednio linię autową, wrzut piłki będzie miał miejsce na wprost miejsca kopu lub w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię autową, jeśli to miejsce znajduje się bliżej pola punktowego kopiącego.
- (j) **Rzut wolny z własnego pola 22 m. lub pola punktowego - zysk terenu.** Gdy rzut wolny jest przyznany na polu 22 m. lub na polu punktowym, to gdy piłka po kopie przekroczy bezpośrednio linię autową, wrzut piłki będzie w miejscu w którym piłka przekroczyła linię autową.

19.2. Szybki wyrzut piłki z autu

- (a) Zawodnik może wykonać szybki wrzut piłki z autu bez konieczności czekania na sformowanie ustawienia autowego.
- (b) Aby wykonać szybki wrzut zawodnik może być ustawiony w dowolnym miejscu poza polem gry między punktem przejścia linii autowej przez piłkę, a własną linią bramkową pola punktowego.
- (c) Zawodnik nie może wykonać szybkiego wrzutu w momencie, gdy zostało sformowane ustawienie autowe. Jeśli po jego sformowaniu zawodnik wykona szybki wrzut to zostaje on anulowany, a jego drużyna dokonuje wrzutu piłki z autu do ustawionych formacji autowych.
- (d) Aby wykonać szybki wrzut zawodnik musi to uczynić tą samą piłką, która wyszła na aut. Szybki wrzut jest niedozwolony, jeżeli piłka została dotknięta przez inną osobę poza zawodnikiem wykonującym wrzut oraz przeciwnikiem, który wyszedł z nią na aut. Ta sama drużyna ma prawo wrzutu piłki do ustawienia autowego.
- (e) Nieprawidłowy szybki wrzut do autu ma miejsce, gdy:
- piłka zostanie rzucona w kierunku linii bramkowej drużyny przeciwnej lub
 - piłka zostanie wrzucona sprzed linii autowej lub
 - piłka zostanie wrzucona sprzed lub z linii bramkowej pola punktowego lub
 - piłka dotknie ziemi lub zawodnika przed linią 5 metrów od autu lub
 - wrzucający wejdzie na pole gry w momencie wrzutu piłki z autu.
- Drużyna przeciwna ma wówczas wyboru do wyboru:
- wrzut do autu w miejscu wykonania nieprawidłowego szybkiego wrzutu lub
 - młyn na wprost miejsca wrzutu w odległości 15 metrów od linii autowej.
- Jeśli drużyna wybierze wrzut do autu i wykona nieprawidłowy wrzut to zostaje podyktowany młyn, a prawo wrzutu ma drużyna, która jako pierwsza wykonała nieprawidłowy wrzut z autu.
- (f) W trakcie szybkiego wrzutu zawodnik może wrzucić piłkę prostopadle do linii autowej lub w kierunku własnego pola punktowego.
- (g) W trakcie szybkiego wrzutu zawodnik może zbliżyć się do linii wrzutu piłki do autu, a następnie od niej odejść, nie będąc za to ukaranym.

- (h) W trakcie szybkiego wrzutu żaden zawodnik nie może przeszkadzać w jego wykonaniu przed linią 5-go metra.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (i) Jeśli zawodnik z piłką zostaje wypchnięty na aut to musi natychmiast pozbyć się piłki, aby przeciwnik mógł wykonać szybki wrzut piłki z autu.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.3. Inny wrzut piłki z autu

W każdej innej sytuacji wrzut piłki z autu wykonywany jest w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię autową.

19.4. Która drużyna wykonuje wrzut piłki

- (a) Wrzut piłki z autu jest wykonywany przez przeciwnika zawodnika, który był w posiadaniu lub dotknął piłki zanim wyszła na aut. W przypadku wątpliwości przyznaje się wrzut drużynie, która jest w ataku.

WYJĄTEK: jeśli drużyna, której przyznano rzut karny kopnie piłkę w aut, to prawo wrzutu z autu ma drużyna, która wykonała kop karny niezależnie od tego czy piłka wyszła bezpośrednio, czy też pośrednio na aut.

- (b) Jeżeli piłka wyjdzie na aut po przodzie lub podaniu do przodu, drużyna która nie popełniła przewinienia ma do wyboru:

- wrzut do autu w miejscu gdzie piłka wyszła na aut lub
- młyn w miejscu przodu lub podania do przodu lub
- szybki wyrzut z autu.

19.5. Zawodnik stojący na aucie

- (a) Jeśli zawodnik, stojący jedną lub obiema stopami na linii autowej (lub linii autowej pola punktowego) lub poza nią, podnosi piłkę, która była stacjonarna na polu gry, wówczas ten zawodnik podjął grę na polu gry i jest zawodnikiem, który wyszedł z piłką na aut.
- (b) Jeśli zawodnik, stojący jedną lub obiema stopami na linii autowej (lub linii autowej pola punktowego) lub poza nią, podnosi piłkę, która była w ruchu na polu gry, wówczas ten zawodnik jest zawodnikiem, który podniósł piłkę będącą już na aucie.

19.6. Prawidłowe wykonanie wrzutu z autu

Zawodnik wrzucający musi znajdować się we właściwym miejscu. Nie może nadepnąć na boisko w momencie rzutu piłki. Rzut piłki musi być prosty, a jej lot minimum 5 metrów wzdłuż linii wrzutu z autu zanim nie dotknie ona ziemi lub nie zostanie dotknięta przez zawodnika.

19.7. Nieprawidłowo wykonany wrzut z autu

- (a) Jeśli wrzut piłki do ustawienia autowego jest wykonany nieprawidłowo to drużyna przeciwna ma prawo wybrać wrzut do autu lub młyn na linii 15 m. Jeśli ta drużyna wybrała wrzut do autu a został on wykonany nieprawidłowo to zostaje podyktowany młyn. Drużyna, która pierwsza wykonywała wrzut ma prawo wrzutu do młyna.
- (b) Wrzut piłki z autu powinien być wykonany bez zwłoki i bez odruchów mylących.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (c) Zawodnik nie może umyślnie, ani w sposób powtarzający się wrzucać piłki w sposób nieprawidłowy.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

USTAWIENIE AUTOWE - DEFINICJE

Celem ustawienia autowego jest ponowne rozpoczęcie gry po aucie w sposób szybki, bezpieczny i równy, poprzez wrzucenie piłki pomiędzy dwa rzędy zawodników.

Zawodnicy ustawienia autowego to zawodnicy, którzy tworzą dwie linie, składające się na ustawienie autowe.

Łącznik jest to zawodnik, który ma możliwość otrzymania piłki podanej przez zawodników ustawienia autowego poprzez podanie lub zabicie. Każdy zawodnik może być łącznikiem, jednakże każda z drużyn może mieć tylko jednego łącznika.

Zawodnicy uczestniczący w ustawieniu autowym. Zawodnicy uczestniczący w ustawieniu autowym to wrzucający piłkę i jego bezpośredni przeciwnik, dwaj łącznicy i zawodnicy ustawienia autowego.

Pozostali zawodnicy. Wszyscy inni zawodnicy, którzy nie uczestniczą w aucie muszą się znajdować co najmniej 10 m. od linii wrzutu piłki do autu, na linii bramkowej lub za nią aż do momentu zakończenia zagrywki autowej.

Linia 15 metrów Linia 15 metrów to linia znajdująca się w odległości 15 metrów od linii autowej, która jest do niej równoległa.

Młyn po aucie. Każdy młyn dyktowany w następstwie przewinienia lub zatrzymania gry w czasie zagrywki autowej dyktowany jest na linii 15 m od linii autowej, na linii wrzutu piłki.

19.8. Formowanie ustawienia autowego

- (a) **Minimum.** Co najmniej dwóch zawodników z każdej drużyny powinno ustawiać się do zagrywki autowej.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (b) **Maksimum.** Drużyna wrzucająca piłkę określa maksymalną liczbę zawodników, która bierze udział w ustawieniu autowym.
- (c) Drużyna przeciwna może mieć mniejszą liczbę zawodników w ustawieniu autowym w żadnym wypadku większą.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (d) Gdy piłka znajduje się na aucie to każdy zawodnik, który się zbliża do linii wrzutu piłki powinien wziąć udział w ustawieniu autowym. Zawodnicy, którzy zmierzają do linii wrzutu piłki z autu powinni to robić bez zwłoki. Zawodnicy każdej z drużyn po ustawieniu się na pozycji w aucie nie powinni opuszczać ustawienia autowego aż do jego zakończenia.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (e) Jeśli drużyna, która ma prawo wrzutu ustawi mniejszą liczbę zawodników w aucie niż zwykle, to jej przeciwnicy powinni mieć wystarczający czas na wycofanie z ustawienia autowego właściwej liczby zawodników, tak aby niniejszy przepis był respektowany.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (f) Zawodnicy ci muszą bezzwłocznie opuścić ustawienie autowe i muszą wycofywać się poza linię spalonego, to jest 10 metrów od linii autu. Jeśli aut zostanie zakończony zanim osiągną tą odległość to będą mogli uczestniczyć w grze.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (g) **Brak formacji autowej.** Drużyna nie może celowo nie formować ustawienia autowego.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (h) **Miejsce ustawienia zawodników w aucie.** Prząd ustawienia autowego nie może być w odległości mniejszej niż 5 metrów od linii autowej, a tył w odległości nie większej niż 15 metrów od linii autowej. Wszyscy zawodnicy w aucie muszą się znajdować między tymi punktami.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (i) **Gdzie powinien stać łącznik.** Jeżeli drużyna używa łącznika, to przed rozpoczęciem formacji autowej łącznik musi stać co najmniej dwa metry od zawodników ustawienia autowego swojej drużyny, w linii między 5 a 15 metrem od linii autowej.

Po rozpoczęciu autu łącznik może dołączyć do autu i wykonywać te same czynności, do których są uprawnieni zawodnicy ustawienia autowego, może także zostać ukarany za jakiegokolwiek przewinienia w formacji autowej.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (j) **Zawodnik między linią autową a linią 5 metrów.** Gdy ustawienie autowe jest formowane, drużyna, która nie wrzuca piłki do autu musi mieć jednego zawodnika ustawionego pomiędzy linią autową i linią 5 metrów po jej stronie linii wrzutu piłki do autu. Zawodnik ten musi stać w odległości **2 metrów od linii wrzutu piłki do autu** oraz 2 metry od linii 5 metrów.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (k) Zawodnicy uczestniczący w ustawieniu autowym mogą zamieniać się miejscami zanim piłka zostanie wrzucona do autu.

- (l) **Dwie wyraźne linie proste.** Zawodnicy w ustawieniu autowym tworzą dwie linie proste wyraźne i równoległe do siebie. Każda z nich tworzy kąt prosty z linią autową.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (m) Zawodnicy przeciwnych drużyn stojąc w korytarzu muszą pozostawić wolną przestrzeń między swoimi wewnętrznymi barkami. Ta przestrzeń jest określona, gdy zawodnicy znajdują się w pozycji stojącej.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (n) **Korytarz 1 metra.** Każda linia zawodników powinna być po swojej stronie w odległości pół metra od linii wrzutu.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (o) Linia wrzutu piłki z autu nie może być w odległości mniejszej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego.

- (p) Gdy ustawienie autowe zostanie sformowane, ale zanim piłka zostanie wrzucona żaden zawodnik nie może przytrzymywać, pchać, atakować przeciwnika lub mu przeszkadzać.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.9. Początek i koniec zagrywki autowej

- (a) **Początek.** Aut jest rozpoczęty, gdy piłka opuszcza dłoń wrzucającego.
- (b) **Koniec.** Aut jest zakończony, gdy piłka lub zawodnik niosący ją opuszcza ustawienie autowe. Powyższe zawiera następujące przypadki:

Gdy piłka jest rzucona, zbita lub kopnięta poza ustawienie autowe to aut jest zakończony.

Gdy piłka lub zawodnik posiadający piłkę wbiegnie w strefę między 5 metrów, a linię autową to aut jest zakończony.

Gdy zawodnik podaje piłkę zawodnikowi wykonującemu akcję "peel off" to aut jest zakończony.

Gdy piłka zostanie rzucona poza linię 15 m. lub zawodnik ją chwyci i przesunie się za tą linię, to aut jest zakończony.

Gdy po aucie powstaje ruck lub maul, a wszystkie nogi zawodników tworzących ruck lub maul znajdują się za linią wrzutu piłki, to aut jest zakończony.

Gdy piłka nie może być zagrana w czasie autu, gra ponownie rozpoczyna się młynem dyktowanym.

19.10. Możliwe rozwiązania w ustawieniu autowym

- (a) **Podparcie na przeciwniku.** Zawodnik ustawienia autowego nie może opierać się o rywala w momencie wyskoku.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (b) **Przytrzymywanie lub pchanie.** Zawodnik ustawienia autowego nie może przytrzymywać, pchać, atakować lub łąpać zawodnika bez piłki lub także przeszkadzać z wyjątkiem sytuacji, gdy zostanie uformowany ruck lub maul.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (c) **Zabroniony atak.** Zawodnik w ustawieniu autowym nie może atakować przeciwnika chyba, że próbuje go zaszarżować lub zagrać piłką.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (d) **Podnoszenie i podtrzymanie.** Zawodnik może asystować partnerowi w wyskoku po piłkę poprzez podniesienie go i podtrzymanie pod warunkiem, że podnoszący i podtrzymujący skoczka nie chwycą go poniżej poziomu spodenek (od tyłu) oraz poniżej poziomu ud (od przodu).

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (e) **Przytrzymanie przed wyskokiem jest dozwolone.** Zawodnicy którzy będą asystować partnerowi w wyskoku po piłkę mogą przytrzymać skoczka przed wyskokiem, pod warunkiem że nie zrobią tego poniżej poziomu spodenek (od tyłu) oraz poniżej poziomu ud (od przodu).

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (f) **Skok, podtrzymanie lub podnoszenie przed wrzutem piłki.** Zawodnik nie może skakać celem złapania piłki, być podnoszony lub podtrzymywany przez partnera zanim piłka nie opuści rąk wrzucającego.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (g) **Opuszczanie podtrzymywanego zawodnika.** Każdy zawodnik podtrzymujący partnera skaczącego do piłki musi opuścić tego zawodnika na ziemię, w momencie, gdy piłka została wygrana przez którąkolwiek z drużyn.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (h) **Blokowanie wrzutu piłki.** Zawodnik w ustawieniu autowym nie może być ustawiony w odległości mniejszej niż 5 metrów od linii autowej. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może przeszkadzać tak by piłka nie przekroczyła 5 metrów.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (i) Gdy piłka została wrzucona za zawodnika w ustawieniu autowym to ten zawodnik może wbiec w przestrzeń między linią 5 m a linią autową. Jeśli ten zawodnik będzie w tej przestrzeni to nie może się poruszać w kierunku własnego pola punktowego zanim aut nie zostanie zakończony, poza sytuacją, gdy zostanie zapoczątkowana akcja „peel – off”.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (j) **Chwył lub zbiecie piłki.** Zawodnik skaczący po piłkę musi używać obu rąk albo ręki wewnętrznej, celem złapania lub zbiecia piłki. Zawodnik nie może korzystać jedynie z ręki zewnętrznej, aby próbować łąpać piłkę lub ją zbijać. Jeśli zawodnik złapie piłkę oburącz to, aby ją podać może to uczynić jedną lub drugą ręką.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- (k) **Bronienie w aucie.** Zawodnik, który wyskakuje w aucie i wchodzi w posiadanie piłki może zostać zaszarżowany w momencie wylądowania na ziemi.

Zawodnik, który wchodzi w posiadanie piłki w aucie bez wyskoku, może być zaszarżowany natychmiast.

W obu przypadkach, akcje muszą zastać wykonane zanim sformuje się maul.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.11. Zawodnik wrzucający piłkę

Zawodnik wrzucający piłkę ma cztery możliwości:

- (a) Pozostać wewnątrz korytarza 5 m od linii autowej.
- (b) Wycofać się za linię spalonego 10 metrów od linii wrzutu.
- (c) Dołączyć do ustawienia autowego zaraz po wrzucie.
- (d) Zając pozycję łącznika, jeśli to miejsce jest wolne.

Na każdej innej pozycji wrzucający jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.12. Akcja Peel-off

DEFINICJE

Zawodnik w ustawieniu autowym wykonuje akcję "peel - off", gdy opuszcza ustawienie autowe, aby złapać piłkę podaną lub zbitą do tyłu przez swego partnera.

- (a) **Kiedy.** Zawodnik nie może wykonać ruchu peel-off, zanim piłka nie opuści rąk wrzucającego.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów na wprost linii wrzutu piłki

- (b) Zawodnik, który wykonuje ruch peel -off nie może się oddalić więcej niż na odległość 10 metrów od linii wrzutu i musi pozostać w ruchu aż do momentu, gdy zostanie zakończony aut.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów na wprost linii wrzutu piłki

- (c) Zawodnicy mogą zmieniać swe pozycje w ustawieniu autowym zanim piłka zostanie wrzucona.

19.13. Linie spalonego w czasie autu

- (a) Gdy zostaje utworzone ustawienie autowe to powstają dwie wyraźne linie spalonego równoległe do linii bramkowej pola punktowego, jedna linia dla każdej drużyny.
- (b) **Zawodnicy uczestniczący.** Jedna linia spalonego dotyczy zawodników biorących udział w ustawieniu autowym (z reguły dotyczy niektórych lub wszystkich zawodników formacji młynna, łącznika młynna i zawodnika wykonującego wrzut piłki). Aż do momentu, gdy piłka zostanie wrzucona i dotknie zawodnika lub ziemi to linię spalonego stanowi linia wrzutu piłki. Po tym momencie linia spalonego jest określona przez położenie piłki.
- (c) **Zawodnicy nieuczestniczący.** Druga linia spalonego dotyczy zawodników, którzy nie uczestniczą w aucie (z reguły dotyczy to zawodników formacji ataku). Linia ta znajduje się w odległości 10 m. od linii wrzutu piłki lub na linii bramkowej pola punktowego, jeśli ta znajduje się bliżej.

19.14. Spalony zawodników biorących udział w ustawieniu autowym

- (a) **Zanim piłka dotknie zawodnika lub ziemi.** Zawodnik nie może przekroczyć linii wrzutu. Zawodnik jest na pozycji spalonej, jeśli przed dotknięciem piłki zawodnika lub ziemi, przekroczy linię wrzutu chyba, że skacze w celu zdobycia piłki. Zawodnik powinien skakać po piłkę od strony swojej drużyny, uwzględniając linię wrzutu.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (b) Gdy zawodnik skacze i przekroczy linię wrzutu przy nieudanym chwycie piłki nie jest karany pod warunkiem, iż natychmiast wycofa się z pozycji spalonej.

Zawodnicy skaczący po piłkę mogą zrobić krok w każdym kierunku, pod warunkiem, że nie przekroczą linii wrzutu piłki.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (c) **Gdy piłka dotknie zawodnika lub ziemi.** Zawodnik, który nie jest w posiadaniu piłki, jest na pozycji spalonej wówczas, gdy piłka dotknęła zawodnika lub ziemi, a zawodnik minął piłkę chyba, że szarżował lub próbował wykonać szarżę na przeciwniku. Każda próba wykonania szarży powinna być zapoczątkowana od własnej strony piłki.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (d) Sędzia powinien karać każdego zawodnika, który celowo lub nieumyślnie, ustawia się na pozycji spalonej bez próby walki o piłkę lub wykonania szarży na przeciwniku.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (e) Żaden z zawodników obu drużyn, który bierze udział w ustawieniu autowym nie może go opuszczać do czasu zakończenia autu.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (f) **Długi wrzut.** Jeśli zawodnik wrzucający piłkę wykona wrzut poza linię 15 metrów, wówczas zawodnik biorący udział w ustawieniu autowym może wybiec poza linię 15 metrów, po tym jak piłka opuści ręce zawodnika wrzucającego piłkę do autu.

Jeżeli wystąpi taka sytuacja, wówczas przeciwnik również może wybiec z ustawienia autowego. Jeżeli zawodnik wybiegnie poza linię 15 metrów w celu odbioru długiego wrzutu, a piłka nie zostanie wrzucona poza linię 15 metrów, wówczas zawodnik ten jest na pozycji spalonej i musi zostać ukarany.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (g) **Ruck lub maul po aucie.** Gdy zostaje utworzony ruck lub maul w czasie autu, linia spalonego dla zawodnika, który uczestniczy w aucie nie przechodzi przez piłkę, lecz przez ostatnią nogę zawodnika, który się znajduje w rucku lub w maulu.
- (h) Aut jest zakończony, gdy młyn ruck lub maul przesunie się za linię wrzutu piłki. Ma to miejsce wówczas, kiedy nogi wszystkich zawodników uczestniczących w rucku lub maulu przekroczą linię wrzutu piłki.
- (i) Zawodnik uczestniczący w aucie powinien się związać z ruckiem lub maulem lub wycofać się za linię spalonego w innym wypadku jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- (j) Pozostała część przepisu o rucku i maulu jest w dalszym ciągu stosowana. Zawodnik nie może w rucku lub maulu wiązać się od strony przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

- (k) Zawodnicy nie mogą się wiązać przed linią spalonego, jeśli to czynią to są na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.15. Zawodnicy nieuczestniczący w aucie na pozycji spalonej

- (a) Zawodnik, który nie uczestniczy w aucie jest na pozycji spalonej, jeśli przekroczy linię spalonego zanim zostanie zakończony aut.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie naprzeciwko miejsca tego przewinienia nie mniej niż 15 metrów od linii autowej.

- (b) **Zawodnicy na pozycji spalonej zanim piłka została wrzucona.** Zawodnik może wrzucać piłkę z autu nawet, jeśli któryś z zawodników nie dobiegł do linii spalonego. Jeśli ten zawodnik nie będzie dążył do niezwłocznego znalezienia się na pozycji pozwalającej na grę to będzie on na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie naprzeciwko miejsca tego przewinienia nie mniej niż 15 metrów od linii autowej.

- (c) **Długi wrzut.** Jeśli zawodnik wrzucający piłkę wykona wrzut poza linię 15 metrów to wówczas jego partner może biec do przodu w celu uzyskania posiadania piłki, po tym jak piłka opuściła ręce zawodnika wrzucającego piłkę do autu. Jeżeli wystąpi taka sytuacja, wówczas przeciwnik również może wybiec do przodu. Jeżeli zawodnik wybiegnie do przodu w celu odbioru długiego wrzutu a piłka nie zostanie wrzucona poza linię 15 metrów wówczas zawodnik ten jest na pozycji spalonej i musi zostać ukarany.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie naprzeciwko miejsca tego przewinienia nie mniej niż 15 metrów od linii autowej.

(d) **Ruck lub maul po aucie.** Gdy ruck lub maul powstają w ramach autu, to aut jest zakończony wówczas, kiedy wszystkie nogi wszystkich zawodników w rucku lub maulu znajdą się poza linią wrzutu piłki z autu.

Do tego momentu dla zawodników, którzy nie uczestniczą w aucie, linia spalonego jest w odległości 10 metrów od linii wrzutu piłki lub linii bramkowej pola punktowego, jeśli znajduje się ona bliżej. Zawodnik, który przekroczy tą linię jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie naprzeciwko miejsca tego przewinienia nie mniej niż 15 metrów od linii autowej.

PRZEPIS 20: MŁYN

DEFINICJA

Celem młyna jest umożliwienie szybkiego, bezpiecznego i równego dla obydwu drużyn wznowienia gry po mniej znaczącym przewinieniu lub przerwie w grze.

Młyn zostaje utworzony na polu gry, gdy 8 zawodników każdej drużyny wiąże się między sobą i z przeciwnikiem tworząc trzy linie dla każdej drużyny tak, że głowy zawodników pierwszych linii młyna nawzajem się przeplatają. W utworzony w ten sposób młyn jeden z łączników wrzuca piłkę tak, aby zawodnicy pierwszych linii mogli walczyć o jej posiadanie grzebiąc jedną lub drugą nogą.

Linia środkowa młyna nie może się znajdować bliżej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego. Młyn nie może być związany bliżej niż 5 metrów od linii autowej.

Tunel jest to przestrzeń między dwiema pierwszymi liniami młyna.

Zawodnika, który wrzuca piłkę do młyna nazywamy łącznikiem młyna (scrum half).

Linia środkowa jest to wyimaginowana linia na ziemi w tunelu przebiegająca pod linią związanych barków zawodników dwóch pierwszych linii młyna.

Zawodnika w środku każdej pierwszej linii młyna nazywamy młynarzem (hooker).

Zawodnicy z każdej strony młynarza nazywają się filarami. Filarów z lewej strony młynarza nazywamy „filarami z głową wolną” (loose head prop). Filarów z prawej strony młynarza nazywamy „filarami z głową związaną” (tight head prop).

Zawodników drugiej linii, którzy pchają filarów i młynarza nazywamy wspieraczami (locks).

Zawodników zewnętrznych, którzy się wiążą do drugiej lub trzeciej linii nazywamy rwaczami (flankers).

Zawodnik trzeciej linii, który jest związany z zawodnikami drugiej linii nazywany jest wiązaczem (No. 8). Może on być także związany z zawodnikiem drugiej linii i rwaczem.

20.1. Tworzenie młyna

- (a) **Miejsce tworzenia młyna.** Młyn jest tworzony w miejscu przewinienia lub miejscu przerwania gry lub możliwie najbliższym tego miejsca na polu gry, chyba, że przepisy stanowią inaczej.
- (b) Jeśli miejsce to znajduje się w odległości mniejszej niż 5 m. od linii autowej to młyn tworzony jest w odległości 5 m. od linii autowej. Młyn może być rozegrany tylko na polu gry. Linia środkowa młyna nie może być bliżej niż 5 m od linii bramkowej pola punktowego w momencie, kiedy młyn jest tworzony.
- (c) W wypadku przewinienia lub zatrzymania gry na polu punktowym młyn zostanie utworzony 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego. Młyn jest tworzony, w linii miejsca przewinienia lub przerwy w grze.
- (d) **Bez zwłoki.** Drużyna nie może celowo opóźnić tworzenia młyna. Drużyna musi być gotowa na pierwszą komendę tworzenia młyna („crouch”) w ciągu 30 sekund od wskazania przez sędziego miejsca rozegrania młyna.

Sankcja: rzut wolny

- (e) **Ilość zawodników: Osiem.** Młyn musi się składać z ośmiu zawodników w każdej drużynie. Wszystkich ośmiu zawodników musi być związanych, aż do momentu, kiedy młyn zostanie zakończony. Każda pierwsza linia musi się składać z dokładnie trzech zawodników. Dwóch wspieraczy musi tworzyć drugą linię młyna.

Sankcja: rzut karny

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

Sankcja: rzut karny

- (f) **Wejście w kontakt pierwszych linii.** W pierwszej kolejności sędzia zaznacza stopą miejsce, gdzie młyn powinien zostać uformowany. Przed wejściem w kontakt obie pierwsze linie muszą być oddalone od siebie na wyciągnięcie ręki. Piłka jest w dłoniach łącznika młyna, gotowego do wrzutu. Pierwsze linie muszą wykonać przysiad tak, aby przy wejściu w kontakt każdy zawodnik miał głowę i barki powyżej linii bioder. Zawodnicy pierwszej linii muszą związać się przeciwnikami tak, aby żadna głowa zawodnika nie była obok głowy partnera.

Sankcja: rzut wolny

- (g) Sędzia wydaje komendy „crouch” a następnie „bind”. Pierwsze linie wykonują przysiad i używając swych zewnętrznych rąk każdy filar dotyka ramienia przeciwnego filara. Filar z „głową wolną” musi związać się z filarem z „głową związaną” z drużyny przeciwnej poprzez umieszczenie lewego ramienia pod prawym ramieniem filara z „głową związaną” i złapać jego koszulkę na plecach lub na jego boku. Filar z „głową związaną” musi się związać z filarem z „głową wolną” drużyny przeciwnej poprzez umieszczenie prawego ramienia ponad lewym ramieniem filara z „głową wolną” i złapać jego koszulkę prawą ręką na wysokości pleców lub na jego boku. Filarzy nie mogą chwytać przeciwników za klatkę piersiową, ramię, rękaw lub kołnierz koszulki. Po pauzie, sędzia wydaje komendę „set” gdy pierwsze linie są gotowe. Wtedy może nastąpić związanie pierwszych linii młyna. Komenda „set” nie jest nakazem ale wskazaniem, że pierwsze linie mogą się związać, gdy będą gotowe. Sankcją za przewinienia będzie rzut wolny.

Sankcja: rzut wolny

- (h) Pozycja w przysiadzie stanowi zejście z pozycji normalnej poprzez ugięcie w kolanach dające możliwość wejścia w kontakt bez ataku.
- (i) **Atak:** pierwsza linia nie może się wiązać w większej odległości od przeciwnika, a następnie gwałtownie atakować lub go przyciągać. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

- (j) **Stacjonarne i równoległe.** Aż do momentu, gdy piłka nie opuści rąk łącznika młyna, młyn powinien być stacjonarny, a jego linia środkowa powinna być równoległa do linii bramkowych pola punktowego. Zanim piłka nie zostanie wrzucona, drużyna nie może pchać przeciwników, aby ich przesunąć od znaku gdzie młyn powinien być utworzony.

Sankcja: rzut wolny

20.2. Ustawienie zawodników pierwszej linii

- (a) **Wszyscy zawodnicy w pozycji do pchania.** Gdy zostaje utworzony młyn to ciała i nogi każdego zawodnika pierwszej linii muszą być ustawione w pozycji umożliwiającej pchanie do przodu.

Sankcja: rzut wolny

- (b) Oznacza to, iż każdy z zawodników musi mieć obie nogi na ziemi, a ciężar ciała musi opierać się, na co najmniej jednej nodze. Zawodnik nie może mieć skrzyżowanych nóg, chyba, że jedna noga skrzyżuje się z nogą partnera. Barki nie mogą być niżej od poziomu bioder.

Sankcja: rzut wolny

- (c) **Młynarz w ustawieniu do grzebania.** Do momentu, gdy piłka nie zostaje wrzucona młynarz musi być w pozycji do grzebania. Musi mieć obie nogi na ziemi, a ciężar ciała dobrze opierać co najmniej na jednej nodze. Najbardziej wysunięta noga młynarza nie może się znajdować przed najbardziej wysuniętą nogą filara swojej drużyny.

Sankcja: rzut wolny

20.3. Wiązanie zawodników w młynie

Definicja

Gdy zawodnik wiąże się z partnerem zobowiązany jest w tym celu do użycia całej ręki od ramienia do dłoni, aby chwycić ciało partnera na poziomie pachy lub poniżej. Położenie samej dłoni na zawodniku jest niewystarczające.

- (a) **Wiązanie zawodników pierwszej linii.** Wszyscy zawodnicy pierwszej linii muszą być mocno i cały czas związani od początku do końca młyna.

Sankcja: rzut karny

- (b) **Wiązanie młynarza.** Młynarz może się wiązać powyżej lub poniżej rąk filarów. Filarzy nie mogą podtrzymywać młynarza w taki sposób, że ciężar jego ciała nie spoczywa na żadnej z nóg.

Sankcja: rzut karny

- (c) **Wiązanie filara "głowa wolna".** Filar z głową wolną musi się wiązać z przeciwnym filarem z głową związaną ustawiając swoją lewą rękę pod prawą rękę swego przeciwnika trzymając jego koszulkę od strony pleców lub z boku. Filar „głowa wolna” nie może chytać filara przeciwnego za klatkę piersiową, rękę, rękaw lub kołnierz. Filar ten nie może pociągać przeciwnika do dołu.

Sankcja: rzut karny

- (d) **Wiązanie filara "głowa związana".** Filar głowa związana musi się wiązać z przeciwnym filarem z głową wolną ustawiając swoją prawą rękę na zewnątrz lewego ramienia swego przeciwnika. Filar głowa związana musi chwycić koszulkę filara przeciwnego jedynie prawą dłonią na plecach lub z boku swego bezpośredniego przeciwnika. Filar głowa związana nie może chytać filara przeciwnego za klatkę piersiową, rękę, rękaw lub kołnierz. Filar ten nie może pociągać przeciwnika do dołu.

Sankcja: rzut karny

- (e) Obaj filarzy "głowa związana" i "głowa wolna" mogą zmieniać swe wiązania pod warunkiem, że te zmiany są wykonywane zgodnie z niniejszymi przepisami.

- (f) **Wiązanie wszystkich innych zawodników.** Wszyscy zawodnicy młyna poza pierwszymi liniami muszą być związani, co najmniej jedną ręką z ciałem zawodnika z drugiej linii. Zawodnicy drugiej linii muszą być związani z filarami, którzy znajdują się przed nimi. Żaden zawodnik poza filarem nie może być związany z przeciwnikiem.

Sankcja: rzut karny

- (g) **Rwacz przeszkadzający, łącznikowi młyna drużyny przeciwnej.** Rwacz może się wiązać z młynem obojętnie, pod jakim kątem pod warunkiem, że jest związany w sposób właściwy. Zawodnik ten nie może zwiększać tego kąta tak, aby przeszkadzać łącznikowi drużyny przeciwnej w przesuwaniu się do przodu.

Sankcja: rzut karny

- (h) **Zawodnik siłą wyniesiony do góry.** Jeśli zawodnik młyna jest podniesiony w górę lub wyciągany siłą z młyna ruchem wznoszącym sędzia natychmiast gwizdże, aby zawodnicy przestali pchać.

20.4. Drużyna wprowadzająca piłkę do młyna

- (a) Po przewinieniu drużyna, która nie popełniła błędu ma prawo wrzutu piłki.
- (b) Młyn dyktowany po rucku. (Patrz przepis 16.7.)
- (c) Młyn dyktowany po maulu. (Patrz przepis 17.6.)
- (d) **Młyn dyktowany po innych przerwach w grze.** Po wszystkich przerwach w grze lub innych nieprawidłowościach, które nie są uwzględniane w Przepisach drużyna, która przesuwała się do przodu przed zatrzymaniem gry ma prawo wrzutu piłki. Jeśli żadna z drużyn nie przesuwała się do przodu to drużyna w ataku ma prawo wrzutu piłki.
- (e) Gdy młyn dyktowany staje się stacjonarny, a piłka nie wychodzi natychmiast zostanie sformowany kolejny młyn dyktowany w tym samym miejscu a drużyna, która nie była w posiadaniu piłki w momencie zatrzymania gry będzie miała prawo wrzutu piłki.
- (f) Gdy młyn staje się stacjonarny i natychmiast nie zacznie przesuwać się do przodu, to piłka musi z niego wyjść natychmiast. Jeśli tak się nie stanie to zostaje sformowany nowy młyn dyktowany, a drużyna, która nie była w posiadaniu piłki w momencie zatrzymania gry będzie miała prawo wrzutu piłki.
- (g) Jeśli młyn zostaje zawalony lub wyniesiony bez winy jednej z drużyn sędzia zarządza jego ponowne sformowanie pozostawiając prawo wrzutu piłki drużynie, która go poprzednio wykonywała.

Jeśli młyn musi być ponownie sformowany z przyczyn innych niż wymienione w Przepisach, prawo wrzutu piłki zostaje przyznane drużynie, która go poprzednio wykonywała.

20.5. Wrzut piłki do młyna

- (a) **Brak sygnału od sędziego.** Młyn musi być stabilny i nie może być zwłoki w momencie wrzutu piłki do młyna.

Sankcja: rzut wolny

20.6. Wrzut piłki przez łącznika młyna

- (a) Łącznik młyna musi się znajdować 1 metr od zaznaczonego przez sędziego punktu utworzenia młyna, tak, aby jego głowa nie dotykała młyna lub wystawała powyżej najbliższego zawodnika pierwszej linii.

Sankcja: rzut wolny

- (b) Łącznik młyna musi trzymać piłkę oburącz, tak by jej dłuższa oś była równoległa do ziemi i linii autowej, nad linią środkową pomiędzy pierwszymi liniami i w połowie wysokości między kolanami a kostkami.

Sankcja: rzut wolny

- (c) Łącznik młyna musi wrzucać piłkę szybkim ruchem. Piłka musi opuścić dłoń łącznika młyna na zewnątrz tunelu.

Sankcja: rzut wolny

- (d) Łącznik młyna musi wrzucić piłkę prosto, ale może wyrównać linię barków z linią wyznaczającą środek młyna, zatem może stanąć o szerokość barku w kierunku swojej strony środkowej linii młyna.

Sankcja: rzut wolny

- (e) Łącznik młyna musi wrzucić piłkę jednym ruchem do przodu to znaczy bez wykonania ruchu piłki do tyłu. Nie może udawać, że wrzuca piłkę.

Sankcja: rzut wolny

20.7. Rozpoczęcie młyna

- (a) Gra w młynie jest rozpoczęta wówczas, kiedy piłka opuszcza dłoń łącznika młyna.
- (b) Jeśli łącznik młyna wrzuca piłkę a ta wyjdzie na zewnątrz tunelu z jakiegokolwiek strony to wrzut musi być powtórzony, chyba, że wcześniej został poddyktowany rzut wolny lub karny.
- (c) Jeśli piłka nie została zagrana przez zawodnika pierwszej linii i wychodzi bezpośrednio z tunelu za nogą dalszego filara to wrzut musi być powtórzony.

20.8. Zawodnicy pierwszej linii

- (a) **Grzebanie przed wrzutem (podniesiona noga).** Zawodnicy pierwszej linii muszą stać na obu nogach w ten sposób, aby stworzyć tunel. Dopóki piłka nie opuściła rąk łącznika młyna nie mogą oni podnieść lub przesunąć do przodu nogi. Nie mogą uczynić nic, co mogłoby przeszkodzić we właściwym wrzucie piłki do młyna lub uniemożliwić piłce dotknięcia ziemi we właściwym miejscu.

Sankcja: rzut wolny

- (b) **Zagrzebanie piłki po wrzucie.** W momencie, gdy piłka dotknie ziemi w tunelu, każdy zawodnik pierwszej linii młyna może użyć każdej stopy próbując wejść w posiadanie piłki. Jeden z zawodników drużyny, która wprowadzała piłkę do młyna musi ją zagrzebać.

Sankcja: rzut wolny

- (c) **Wykop na zewnątrz.** Zawodnik pierwszej linii nie może celowo wykopywać piłki tak, aby wychodziła z tunelu w kierunku, z którego została wrzucona.

Sankcja: rzut wolny

- (d) Jeśli piłka została wykopnięta na zewnątrz nieumyślnie, to ta sama drużyna ma prawo wrzutu piłki do młyna.
- (e) Jeśli piłka została ponownie wykopnięta na zewnątrz to sędzia musi ocenić tą akcję, jako zagranie celowe i ukarać winowajcę.

Sankcja: rzut karny

- (f) **Wahadło.** Zawodnik pierwszej linii młyna nie może grzebać piłki obiema nogami. Żaden

zawodnik nie może celowo podnosić dwóch nóg z ziemi, niezależnie czy zrobi to przed, czy po wrzucie piłki.

Sankcja: rzut karny

(g) **Skręcanie, ściąganie lub zawalanie.** Zawodnicy pierwszej linii nie mogą wykonywać ruchów skręcających ani obniżających ciało, ściągać przeciwników lub wykonywać akcji, które powodowałyby zawalenie młyna niezależnie czy zrobią to przed, czy po wrzucie piłki.

Sankcja: rzut karny

(h) Sędziowie muszą surowo karać każde celowe zawalenie młyna. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

(i) **Podnoszenie lub wynoszenie przeciwnika.** Zawodnik pierwszej linii nie może podnosić przeciwnika lub siłą wynosić go do góry, niezależnie czy zrobi to przed, czy po wrzucie piłki. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

20.9. Młyn - generalne zakazy

(a) **Wszyscy: zawalenie.** Zawodnik nie może celowo zawałać młyna. Zawodnik nie może celowo upadać ani klękać w młynie. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

(b) **Wszyscy: gra ręką w młynie.** Zawodnik nie może dotykać ręką piłki w młynie ani chwycić jej nogami.

Sankcja: rzut karny

Wyjątek: Należy pozwolić wiązaczowi młyna (numer 8) podnieść piłkę ze stóp zawodników drugiej linii.

(c) **Wszyscy: inne zakazy dotyczące walki o piłkę.** Zawodnik nie może próbować wygrać piłki w młynie używając innych części ciała jak stopa lub dolna część nogi.

Sankcja: rzut wolny

(d) **Wszyscy: gdy piłka jest na zewnątrz, nie wprowadzać jej z powrotem.** Gdy piłka wyszła na zewnątrz młyna zawodnik nie ma prawa ponownie jej do niego wprowadzać.

Sankcja: rzut wolny

(e) **Wszyscy: nie upadać na piłkę.** Zawodnik nie może padać na piłkę, gdy ta wychodzi z młyna lub jest poza nim.

Sankcja: rzut karny

(f) **Wspieracze i rwacze: pozostać poza tunelem.** Zawodnik, który nie jest zawodnikiem pierwszej linii nie może grzebać piłki wówczas, gdy ta znajduje się w tunelu.

Sankcja: rzut wolny

(g) **Łącznik młyna: kop piłki w młynie.** Łącznik młyna nie może kopać piłki, gdy ta znajdzie się w młynie.

Sankcja: rzut karny

- (h) **Łącznik młyna: oszukiwanie.** Łącznik młyna nie może podejmować żadnych działań, aby sugerować przeciwnikom, że piłka wyszła z młyna, gdy w rzeczywistości ciągle w nim pozostaje.

Sankcja: rzut wolny

- (i) **Łącznik młyna: podpieranie się o rwacza drużyny przeciwnej.** Łącznik młyna nie może chwytać rwacza drużyny przeciwnej.

Sankcja: rzut karny

20.10. Zakończenie młyna

- (a) **Wyjście piłki.** Gdy piłka wychodzi z młyna w jakimkolwiek kierunku z młyna wyłączając tunel to młyn zostaje zakończony.
- (b) **Młyn na polu punktowym.** Młyn nie może mieć miejsca na polu punktowym. Gdy piłka w młynie znajdzie się na linii bramkowej pola punkowego lub poza nią, to młyn jest zakończony i zawodnik atakujący lub broniący może wykonać przyłożenie punktowe lub obronne na polu punktowym.
- (c) **Ostatni zawodnik młyna odwiązujący się.** Ostatni zawodnik młyna dyktowanego to zawodnik, którego nogi są najbliżej własnej linii bramkowej pola punkowego. Jeśli zawodnik ten mający piłkę między stopami się rozwiąże z młyna i podniesie piłkę to młyn jest zakończony.
- (d) Gdy piłka znajduje się w nogach wiązacza młyna (nr 8) i młyn nie przesuwa się do przodu, sędzia wydaje komendę „Zagraj” i daje odpowiednią ilość czasu (3-5 sekund). Drużyna musi wówczas zagrać piłkę bezzwłocznie.

20.11. Młyn skrecony

- (a) Jeśli młyn zostanie obrócony więcej niż 90 stopni tak, że jego linia środkowa przekroczyła położenie równoległe w stosunku do linii autowej to sędzia musi zatrzymać młyn i nakazać jego ponowne utworzenie.
- (b) Ten nowy młyn zostaje utworzony w miejscu, gdzie poprzedni młyn został zakończony. Wrzut piłki do młyna otrzymuje drużyna, która ją poprzednio wrzucała.

20.12. Spalony w młynie

- (a) Kiedy młyn jest związany łącznik młyna drużyny, która nie wprowadza piłki musi zająć pozycję po tej samej stronie młyna, co łącznik wrzucający piłkę lub znaleźć się za linią spalonego określoną dla pozostałych zawodników.
- (b) **Spalony łączników młyna.** Gdy któraś z drużyn wygrała piłkę w młynie to jej łącznik młyna będzie znajdował się na pozycji spalonej, jeśli jego obie nogi będą przed piłką, a ta będzie się znajdowała jeszcze w młynie. Jeśli łącznik będzie miał tylko jedną nogę przed piłką to nie będzie spalonego.

Sankcja: rzut karny

- (c) Gdy któraś z drużyn wygrała piłkę w młynie, to łącznik młyna drużyny przeciwnej jest na pozycji spalonej, jeśli będzie miał jedną nogę przed piłką, gdy ta znajduje się jeszcze w młynie. Ten łącznik nie może poruszać się w przestrzeni między rwaczem i wiązaczem (Nr 8) podążając za piłką w młynie.

Sankcja: rzut karny

(d) Łącznik młyna drużyny, która nie wygrała piłki nie może przechodzić na drugą stronę młyna i przekroczyć linii spalonego, która przebiega przez nogę ostatniego zawodnika swej drużyny w młynie.

Sankcja: rzut karny

(e) Łącznik młyna drużyny, która nie wygrała piłki nie może się oddalać od młyna i znajdować się przed linią spalonego, która przebiega przez nogę ostatniego zawodnika młyna swej drużyny.

Sankcja: rzut karny

(f) Każdy zawodnik może być łącznikiem młyna, ale drużyny mogą mieć tylko po jednym łączniku.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego

(g) **Spalony zawodników, którzy nie są w młynie.** Zawodnicy, którzy nie są w młynie lub też nie są łącznikami młyna są na pozycji spalonej, jeśli znajdują się przed linią spalonego lub ją przekraczają. Dla obydwu drużyn te linie spalonego są równoległe do linii bramkowych pola punktowego i znajdują się w odległości 5 metrów od nóg ostatnich zawodników w młynie.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego

(h) Jeżeli ostatnia noga zawodnika w młynie znajduje się na lub poza linią bramkową pola punktowego, wówczas linia spalonego dla łącznika młyna i innych zawodników tej drużyny nieuczestniczących w młynie znajduje się na linii bramkowej.

(i) **Maruderzy.** Gdy zostaje utworzony młyn to zawodnicy, którzy w nim nie uczestniczą muszą się wycofywać niezwłocznie w kierunku własnej linii spalonego. W innym wypadku są traktowani jako "maruderzy" i muszą być ukarani.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego

20.13. Wariant dla drużyn do lat 19 stosowany w meczach seniorskich

Federacje mogą ustalić, iż dla danych poziomów rozgrywkowych stosowane mogą być przepisy zgodne z wariantem dla drużyn do lat 19.

PRZEPIS 21: RZUT KARNY I RZUT WOLNY

DEFINICJA

Rzuty karne i rzuty wolne są przyznawane za przewinienia przeciwników drużynie, która nie przewiniła.

21.1. Gdzie są przyznawane rzuty karne i rzuty wolne

Jeśli jakiś przepis nie przewiduje tego inaczej to miejscem przyznania (znak) rzutu karnego lub wolnego jest miejsce, w którym zostało popełnione przewinienie.

21.2. Gdzie są wykonywane rzuty karne i rzuty wolne

- (a) Zawodnik musi wykonać rzut karny lub wolny na znaku lub za znakiem na linii przechodzącej przez ten znak. Jeśli miejsce gdzie ma być wykonany rzut karny lub wolny znajduje się mniej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego przeciwnika, to znak znajduje się 5 metrów od linii bramkowej naprzeciwko miejsca przewinienia.
- (b) Gdy zostaje przyznany rzut karny lub wolny na polu punktowym, to miejscem wykonania rzutu będzie pole gry w odległości 5 metrów od linii bramkowej w linii miejsca przewinienia.

Sankcja: każde przewinienie drużyny kopiącego powoduje przyznanie młyna dyktowanego w odległości 5 metrów od linii bramkowej naprzeciwko miejsca przewinienia. Drużyna przeciwna ma prawo wrzutu piłki.

- (c) Jeżeli rzut karny lub rzut wolny zostanie zagrany szybko z niewłaściwego miejsca, wówczas sędzia nakazuje powtórzenie rzutu.

21.3. W jaki sposób wykonywane są rzuty karne i rzuty wolne

- (a) Zawodnik może wykonywać rzut karny lub wolny po przewinieniu drużyny przeciwnej w formie kopu z powietrza, kopu z kozła (dropa) lub z ziemi. Piłka może być kopnięta całą dolną częścią nogi lub stopy za wyjątkiem kolana i pięty.
- (b) Odbicie piłki od kolana nie jest wykonaniem kopu.

Sankcja: każde przewinienie drużyny kopiącego powoduje przyznanie młyna dyktowanego w miejscu znaku. Drużyna przeciwna ma prawo wrzutu piłki.

- (c) Kopiący musi użyć tej samej piłki, która była w grze, chyba, że sędzia uzna, iż ta piłka jest uszkodzona.

Sankcja: każde przewinienie drużyny kopiącego powoduje przyznanie młyna dyktowanego w miejscu znaku. Drużyna przeciwna ma prawo wrzutu piłki.

21.4. Rzut karny i rzut wolny - możliwości i wymagania

- (a) **Wybór młyna.** Drużyna, której przyznano rzut karny lub wolny może zamienić ten rzut na młyn dyktowany. W tym wypadku będzie miała prawo wrzutu piłki.
- (b) **Wybór autu.** Drużyna, której przyznano rzut karny lub wolny za przewinienie w aucie może zamienić ten rzut na własny wrzut do autu. Jest to dodatkowa opcja do wyboru młyna.
- (c) **Bez zwłoki.** Jeśli kopiący wskazuje sędziemu intencje kopnięcia karnego na bramkę to kop musi być wykonany w ciągu 1 minuty od momentu, gdy zawodnik kopiący oznajmił swój zamiar. Zamiar jest sygnalizowany przez podanie podstawki lub piasku lub, gdy zawodnik wykonuje butem dołek do ustawienia piłki. Zawodnik musi wykonać kop w ciągu jednej minuty nawet,

jeśli piłka upadnie i musi być ponownie postawiona. Po upływie minuty rzut karny zostaje anulowany i zostaje podyktowany młyn z prawem wrzutu dla przeciwnika w miejscu wykonywania rzutu. Wszystkie inne rodzaje kopów muszą być wykonane bez zbędnej zwłoki.

- (d) **Wyraźne kopnięcie.** Zawodnik musi kopnąć piłkę na widoczną odległość. Jeśli zawodnik trzyma piłkę to musi ona wyraźnie opuścić dłonie. Jeśli piłka jest na ziemi to musi ona wyraźnie przesunąć się od punktu wykonywania rzutu.
- (e) **Kop na aut.** Kopiący piłkę może dokonać wyboru to jest kopu z ręki lub z kozła (dropa), nie może jednak wykonać takiego kopu z ziemi.
- (f) **Wolność wyboru kopiącego.** Kopiący może wykonać kop w każdym kierunku bądź ponownie zagrać piłką.
- (g) **Kop piłki na polu punktowym.** Jeżeli zawodnik cofa się na pole punktowe, aby wykonać rzut karny lub wolny przyznany na polu gry a zawodnik broniący poprzez grę faul zapobiega zdobyciu przyłożenia przez przeciwnika, to sędzia przyznaje karne przyłożenie.
- (h) **Piłka martwa na polu punktowym.** Jeśli zawodnik cofnie się na pole punktowe w celu wykonania rzutu karnego lub wolnego przyznanego na polu gry, a piłka wyjdzie na aut pola punkowego, na linię końcową boiska lub poza nią, lub gdy zawodnik broniący spowoduje, iż piłka stanie się martwa zanim przekroczy linię bramkową to sędzia dyktuje młyn na 5 metrach. Drużyna atakująca ma prawo wrzutu.
- (i) **Za piłką.** W czasie wykonywania rzutu karnego lub wolnego cała drużyna kopiącego poza ustawiającym piłkę musi znajdować się za piłką, aż do momentu jej kopnięcia.
- (j) **Szybkie wykonanie.** Jeśli rzut karny lub wolny zostaje wykonany tak szybko, że zawodnicy z drużyny kopiącego wciąż znajdują się przed piłką to nie będą oni karani. W takiej sytuacji muszą się oni natychmiast wycofywać, aż do momentu, kiedy ponownie zostają wprowadzeni do gry. Nie mogą oni brać udziału w grze do momentu, kiedy zostaną wprowadzeni do gry. Przepis ten dotyczy wszystkich zawodników tej drużyny niezależnie od tego czy znajdują się na boisku czy poza nim.
- (k) W tym przypadku zawodnicy są ponownie wprowadzeni do gry, gdy miną partnera, który wykonywał rzut karny lub wolny, lub partner niosący piłkę bądź któryś z partnerów, który w momencie kopu znajdował się za piłką ich minie.
- (l) Zawodnik na pozycji spalonej nie może być wprowadzony do gry przez jakąkolwiek akcję przeciwnika.

Sankcja: Jeśli przepisy nie przewidują inaczej to za przewinienia drużyny kopiącego sędzia dyktuje młyn w miejscu znaku. Prawo wrzutu piłki ma drużyna przeciwna.

21.5. Punkty zdobyte z rzutu karnego

- (a) Punkty mogą być zdobyte po голу z rzutu karnego.
- (b) Jeśli kopiący oznajmia sędziemu chęć wykonania kopu na bramkę to musi go wykonać. Jeśli kopiący zaznaczył jasno swój zamiar to nie go zmienić. Sędzia może prosić kopiącego o sprecyzowanie swych intencji.
- (c) Jeśli kopiący wskazuje sędziemu swoją intencję kopu na bramkę to drużyna przeciwna musi stać nieruchomo, trzymając ręce wzdłuż ciała, od momentu, gdy kopiący rozpoczyna swój bieg aż do momentu, gdy piłka zostanie kopnięta.
- (d) Jeśli kopiący nie wskazał swej intencji kopu na bramkę, lecz wykonał kop z kozła (dropa) zdobywając gola to zostaje on uznany.

- (e) Jeśli drużyna przeciwna popełni przewinienie w czasie wykonywania kopu, a zakończy się on golem to punkty są uznane. Przewinienie nie powoduje przyznania dodatkowego rzutu karnego.
- (f) Kopiący może ustawiać piłkę na piasku, trocinach lub podstawie zatwierdzonej przez daną Federację.

Sankcja: Jeśli przepisy nie przewidują inaczej to za przewinienia drużyny kopiącego sędzia dyktuje młyn w miejscu znaku. Prawo wrzutu piłki ma drużyna przeciwna

21.6. Punkty zdobyte po rzucie wolnym

- (a) Z rzutu wolnego nie można zdobyć punktów.
- (b) Drużyna, której przyznano rzut wolny nie może zdobywać punktów po kopie z kozła (dropa) chyba, że wcześniej piłka stała się martwa, lub przeciwnik nią zagrał bądź dotknął, lub zaszarżował zawodnika trzymającego piłkę. Ta zasada jest zastosowana także, gdy został wybrany młyn, jako forma rozegrania rzutu wolnego.

21.7. Obowiązki drużyny przeciwnej w trakcie wykonywania rzutu karnego

- (a) **Oddalenie się od znaku.** Drużyna przeciwna musi natychmiast biec w kierunku swej linii bramkowej pola punktowego tak żeby się znaleźć, co najmniej 10 metrów od znaku rzutu karnego, lub dobiec do własnej linii bramkowej, jeśli ta znajduje się bliżej tego znaku.
- (b) **Kontynuacja biegu.** Nawet, jeśli rzut karny zostaje wykonany, a drużyna kopiącego rozgrywa piłkę to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą kontynuować bieg aż do momentu, gdy się wycofają na odpowiednią odległość. Do tego czasu nie mogą uczestniczyć w grze.
- (c) **Szybkie wykonanie rzutu.** Jeśli rzut karny został wykonany tak szybko, że nie pozwolił przeciwnikom na cofnięcie się na odpowiednią odległość to nie będą oni karani. Jednakże muszą oni wycofywać się tak jak to zostało opisane w Przepisie 21.7 (b) lub aż do momentu, gdy któryś z partnerów znajdujący się 10 metrów od znaku rzutu ich minie zanim się włączą do gry.
- (d) **Przeszkadzanie.** Zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą czynić niczego, co opóźniałoby wykonanie rzutu lub przeszkadzało w jego wykonaniu kopiącemu. Nie mogą celowo zabierać, rzucać lub kopać piłki poza zasięg kopiącego lub jego partnerów.

Sankcja: Jakiegokolwiek przewinienie drużyny karane jest przez sędziego podyktowaniem drugiego rzutu karnego przesuniętego do przodu o 10 metrów w stosunku do znaku pierwszego rzutu. Ten drugi znak nie może być jednak w odległości mniejszej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego. Każdy zawodnik może wykonywać rzut karny. Kopiący może wybrać dowolny sposób kopnięcia łącznie z wyborem kopu na bramkę. Gdy sędzia przyzna drugi rzut karny to może on być wykonany dopiero po tym jak sędzia zaznaczy miejsce, w którym powinien być on wykonany.

21.8. Zachowanie drużyny przeciwnej w czasie wykonywania rzutu wolnego

- (a) **Oddalenie się od znaku.** Drużyna przeciwna musi natychmiast biec w kierunku swej linii bramkowej pola punktowego tak żeby się znaleźć, co najmniej 10 metrów od znaku rzutu wolnego, lub dobiec do własnej linii bramkowej, jeśli ta znajduje się bliżej tego znaku. Jeśli rzut wolny jest podyktowany na polu punktowym drużyny w obronie to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się wycofywać w kierunku ich linii bramkowej tak, aby byli co najmniej 10 m od znaku i minimum 5 metrów od linii pola punktowego.

- (b) **Kontynuacja biegu.** Nawet, jeśli rzut wolny zostaje wykonany, a drużyna kopiącego rozgrywa piłkę to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą kontynuować bieg aż do momentu, gdy się wycofają na odpowiednią odległość. Do tego czasu nie mogą uczestniczyć w grze.
- (c) **Szybkie wykonanie rzutu.** Jeśli rzut wolny został wykonany tak szybko, że nie pozwolił przeciwnikom na cofnięcie się na odpowiednią odległość to nie będą oni karani. Jednakże muszą oni wycofywać się tak jak to zostało opisane w Przepisie 21.8 (b) lub aż do momentu, gdy minie ich któryś z partnerów znajdujących się 10 metrów od znaku rzutu, zanim się włączą do gry.
- (d) **Przeszkadzanie.** Zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą czynić niczego, co opóźniałoby wykonanie rzutu lub przeszkadzało w jego wykonaniu kopiącemu. Nie mogą celowo zabierać, rzucać lub kopać piłki poza zasięg kopiącego lub jego partnerów.
- (e) **Atak na wykonującego rzut wolny.** Gdy zawodnicy drużyny przeciwnej wycofali się na właściwą odległość to mogą następnie atakować wykonującego rzut wolny w momencie, gdy ten zaczyna składać się do kopu.
- (f) **Przeszkadzanie w wykonaniu rzutu wolnego.** Gdy drużyna przeciwna, po ataku zgodnym z Przepisami, przeszkodziła w wykonaniu rzutu wolnego to rzut ten zostaje anulowany. Gra zostaje rozpoczęta młynem w miejscu znaku, a drużyna przeciwna ma prawo wrzutu piłki do młyna.
- (g) **Rzut wolny na polu punktowym.** Gdy rzut wolny zostaje przyznany na polu punktowym lub na polu gry, a zawodnik wykonujący rzut cofa się na własne pole punktowe i zawodnicy drużyny przeciwnej zgodnie z Przepisami przeszkadzają mu w wykonaniu rzutu to sędzia dyktuje młyn w odległości 5 metrów od linii bramkowej, a drużyna atakująca ma prawo wrzutu. Jeśli rzut wolny zostaje wykonany na polu punktowym, a przeciwnik zdobędzie piłkę to może on zdobyć punkty z przyłożenia.
- (h) **Kontra (nakrycie).** Jeśli przeciwnik skonstruje rzut wolny na polu gry to gra jest kontynuowana.

Sankcja: Jakiegokolwiek przewinienie drużyny karane jest przez sędziego podyktowaniem drugiego rzutu wolnego przesuniętego do przodu o 10 metrów w stosunku do znaku pierwszego rzutu. Ten drugi znak nie może być jednak w odległości mniejszej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punkowego. Każdy zawodnik może wykonywać rzut karny. Gdy sędzia przyzna drugi rzut wolny to może on być wykonany dopiero po tym jak sędzia zaznaczy miejsce, w którym powinien być on wykonany.

21.9. Oszukiwanie w czasie wykonywania rzutu karnego

Jeśli sędzia uzna, że drużyna kopiącego rzut karny sprowokowała przewinienie drużyny przeciwnej to nie przyznaje kolejnego rzutu karnego, lecz pozwala na kontynuowanie gry.

21.10. Oszukiwanie w czasie wykonywania rzutu wolnego

- (a) Kopiący rzut wolny nie może udawać, iż kopie piłkę. Gdy rozpoczyna bieg do piłki to drużyna przeciwna ma prawo atakować.
- (b) Jeśli sędzia uzna, że drużyna kopiącego spowodowała przewinienie drużyny przeciwnej to nie przyznaje innego rzutu wolnego - pozwala na kontynuowanie gry.

W CZASIE MECZU – POLE PUNKTOWE

PRZEPIS 22: POLE PUNKTOWE

DEFINICJE

Pole punktowe jest to część boiska zdefiniowana zgodnie z przepisem 1, gdzie zawodnicy jednej lub drugiej drużyny mogą wykonywać przyłożenia.

Gdy zawodnicy drużyny atakującej, jako pierwsi przyłożą piłkę na ziemi, na polu punktowym drużyny przeciwnej to zdobywają tym samym punkty z przyłożenia.

Gdy zawodnicy drużyny broniącej, jako pierwsi przyłożą piłkę na ziemi, na własnym polu punktowym to wykonują przyłożenie obronne.

Zawodnik broniący, który ma jedną stopę na linii bramkowej lub na polu punktowym i który otrzymuje piłkę jest uważany za zawodnika będącego obiema stopami na polu punktowym.

22.1. Przyłożenie piłki.

Zawodnik może wykonać przyłożenie na ziemi dwoma sposobami:

- (a) **Dotykając ziemi piłką.** Zawodnik wykonuje przyłożenie na ziemi wówczas, gdy trzymając piłkę dotyka nią ziemi na polu punktowym. Termin "trzymać" znaczy trzymanie piłki w jednej lub w dwóch dłoniach bądź rękach. Nie ma potrzeby powodowania nacisku do dołu.
- (b) **Naciskając na piłkę.** Zawodnik wykonuje przyłożenie piłki wówczas, kiedy dotyka ona ziemi w polu punktowym, poprzez nacisk z góry dłonią, dłońmi, ręką lub rękoma lub przodem ciała od pasa do szyi włącznie.

22.2. Zbieranie piłki

Zebrawienie piłki z ziemi nie jest przyłożeniem. Zawodnik może zebrać piłkę na polu punktowym i w następstwie dokonać przyłożenia w innym miejscu na polu punktowym.

22.3. Przyłożenie piłki przez zawodnika atakującego

- (a) **Przyłożenie.** Gdy zawodnik atakujący niebędący na pozycji spalonej jest pierwszym, który dokona przyłożenia na polu punktowym drużyny przeciwnej to zaliczane jest przyłożenie. Przyłożenie uznawane jest niezależnie od tego czy piłka została wprowadzona na pole punktowe przez drużynę atakującą czy broniącą.
- (b) Gdy zawodnik drużyny atakującej będący w posiadaniu piłki wykonuje przyłożenie w polu punktowym i jednocześnie dotyka linii autowej pola punkowego lub linii końcowej pola punkowego (lub poza te linie), wówczas przyznawany jest wykop z linii 22m dla drużyny będącej w obronie.

22.4. Inne sposoby zdobywania punktów z przyłożenia

- (a) **Przyłożenie na linii bramkowej.** Linia bramkowa jest częścią pola punkowego. Jeśli zawodnik atakujący przyłoży jako pierwszy piłkę na linii bramkowej przeciwnika to zdobywa tym samym punkty z przyłożenia.
- (b) **Przyłożenie poprzez dotknięcie słupów.** Słupy bramkowe i ich ochraniacze stanowią część linii bramkowej i tym samym stanowią pole punktowe. Jeśli zawodnik drużyny atakującej dokona przyłożenia na ziemi dotykając piłką słupa lub ochraniacza to przyłożenie zostaje uznane.

- (c) **Przyłożenie wepchnięte.** Na polu punktowym nie może być rozgrywany młyn dyktowany ani ruck. Jeśli młyn dyktowany lub ruck zostanie wepchnięty na pole punktowe to zawodnik drużyny atakującej może wykonać przyłożenie w momencie, gdy piłka znajdzie się na linii bramkowej lub ją przekroczy.
- (d) **Przyłożenie po szarży.** Jeśli zawodnik atakujący posiadający piłkę zostaje zaszarżowany przy linii bramkowej, lecz kontynuacja ruchu spowoduje, że wyląduje na polu punktowym przeciwnika i jako pierwszy wykona przyłożenie to zostaje ono uznane.
- (e) **Zawodnik zaszarżowany przed linią bramkową.** Jeśli zawodnik zostaje zaszarżowany przed linią bramkową przeciwnika, ale może szybkim ruchem wyciągając rękę lub ręce przyłożyć piłkę na linię bramkową, lub poza nią to przyłożenie zostaje uznane.
- (f) W tej sytuacji zawodnicy w obronie stojący na nogach mogą przeszkodzić w zdobyciu przyłożenia zabierając piłkę z dłoni lub rąk zawodnika zaszarżowanego. Nie mogą jednakże tej piłki kopać.
- (g) **Zawodnik na aucie lub na aucie pola punktowego.** Zawodnik atakujący znajdujący się na aucie lub na aucie pola punktowego może zdobyć przyłożenie przyklepując piłkę na polu punktowym przeciwnika pod warunkiem, że nie trzyma on piłki.
- (h) **Przyłożenie karne.** Przyłożenie karne zostaje uznane, jeśli byłoby prawdopodobnie zdobyte, gdyby drużyna w obronie nie popełniła przewinienia gry faul. Przyłożenie karne zostaje uznane, jeśli byłoby prawdopodobnie zdobyte w lepszym miejscu na polu punktowym, gdyby drużyna w obronie nie popełniła przewinienia gry faul.
- (i) Przyłożenie karne jest przyznawane na wprost słupów. Drużyna w obronie może atakować podwyższenie po przyłożeniu karnym.

22.5. Przyłożenie piłki przez zawodnika w obronie

- (a) **Przyłożenie obronne.** Jeśli zawodnicy w obronie będą pierwszymi, którzy przyłożą piłkę na polu punktowym to traktuje się to jako przyłożenie obronne.
- (b) **Zawodnik na aucie lub na aucie pola punktowego.** Zawodnik drużyny broniącej znajdujący się na aucie lub na aucie pola punktowego może zdobyć przyłożenie obronne przyklepując piłkę na polu punktowym przeciwnika pod warunkiem, że nie trzyma on piłki.
- (c) **Przyłożenie poprzez dotknięcie słupów.** Słupy bramkowe i ich ochraniacze stanowią część linii bramkowej i tym samym stanowią pole punktowe. Jeśli zawodnik drużyny broniącej dokona przyłożenia na ziemi dotykając piłką słupa lub ochraniacza to przyłożenie obronne zostaje uznane.

22.6. Młyn, ruck lub maul wepchnięty na pole punktowe

Młyn dyktowany, ruck i maul mogą być rozgrywane tylko na polu gry. Jeśli młyn dyktowany, ruck lub maul jest wypchnięty poza linię bramkową to zawodnik może przyłożyć piłkę, gdy ta dotknie lub przekroczy linię bramkową. Uznaje się to wówczas jako przyłożenie lub przyłożenie obronne.

22.7. Rozpoczęcie gry po przyłożeniu

- (a) Gdy zawodnik atakujący wprowadzi lub wniesie piłkę na pole punktowe przeciwnika i ta stanie się tam martwa dlatego, że zawodnik broniący wykonał przyłożenie obronne lub piłka wyszła na aut pola punktowego lub znajdzie się na linii końcowej boiska lub za nią to wówczas grę rozpoczyna się kopem z 22 metrów.

- (b) Jeśli zawodnik atakujący poda lub zagra do przodu na polu gry i piłka przesunie się na pole punktowe przeciwnika stając się martwą to młyn zostanie podyktowany w miejscu, gdzie nastąpiło podanie lub zagranie do przodu.
- (c) Jeśli w czasie wykonywania kopu rozpoczynającego lub kopu wznawiającego piłka zostaje kopnięta na pole punktowe przeciwnika nie dotykając żadnego zawodnika lub też nie będąc dotkniętą przez żadnego zawodnika, a zawodnik broniący bezzwłocznie wykona przyłożenie obronne lub spowoduje, iż stanie się martwa to drużyna broniąca ma dwie możliwości:
- Młyn dyktowany na środku linii z której piłka została wykopana z prawem wrzutu piłki lub
 - Drużyna przeciwna może ponownie wykonać kop rozpoczynający lub wznawiający.
- (d) Jeśli zawodnik broniący wprowadził lub wbiegł z piłką na własne pole punktowe i gdy on sam lub jego partner dokona przyłożenia obronnego, bez spowodowania przewinienia, to gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów od linii bramkowej, podyktowanym naprzeciwko miejsca przyłożenia piłki. Drużyna atakująca będzie miała prawo wrzutu.
- (e) Jeśli zawodnik broniący wprowadził lub wbiegł z piłką na własne pole punktowe i gdy on sam lub jego partner kopnie piłkę w taki sposób, że zostaje ona nakryta przez przeciwnika i staje się martwa, to gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów od linii bramkowej, podyktowanym naprzeciwko miejsca przyłożenia piłki. Drużyna atakująca będzie miała prawo wrzutu.

22.8. Piłka wykopana poza pole punktowe

Jeśli drużyna kopnie piłkę poza pole punktowe przeciwnika, na aut pola punktowego, na linię końcową boiska lub poza nią, z wyjątkiem nieudanego kopu na bramkę lub kopu z kozła to drużyna przeciwna ma prawo wyboru:

- wykonać kop z 22 metrów lub
- zażądać młyna dyktowanego w miejscu gdzie został wykonany kop piłki z własnym wrzutem.

22.9. Zawodnik broniący na polu punktowym

- (a) Zawodnik broniący na polu punktowym, który ma jedną stopę na polu punktowym jest uważany jako ten, który posiada obie stopy na polu punktowym.
- (b) Jeżeli zawodnik mając jedną lub obie stopy na lub poza linią punktową podniesie piłkę będącą na polu gry lub złapie piłkę przed linią pola punktowego, wówczas zawodnik ten wszedł w posiadanie piłki na polu gry.
- (c) Jeżeli zawodnik, który ma jedną lub dwie nogi na linii końcowej pola punktowego lub poza nią, podniesie piłkę, która była stacjonarna na polu punktowym, wówczas zawodnik ten podniósł piłkę z pola punktowego i sprawił że piłka stała się martwa.
- (d) Jeżeli zawodnik mając jedną lub obie stopy na lub poza linią końcową boiska podniesie lub złapie piłkę która nie przekroczyła linii końcowej boiska, lub linii autowej pola punktowego, wówczas zawodnik ten sprawił, że piłka stała się martwa.

22.10. Zawodnik zablokowany na polu punktowym

Gdy zawodnik posiadający piłkę jest chwycony na polu punktowym i nie może wykonać przyłożenia na ziemi to piłka staje się martwa. Zostaje wówczas podyktowany młyn w odległości 5 metrów. Przepis ten dotyczy również pewnych form gry podobnych do maula, które mają miejsce na polu punktowym. Drużyna w ataku ma prawo wrzutu piłki.

22.11. Piłka martwa na polu punktowym

- (a) Gdy piłka dotknie linii autowej pola punktowego lub linii końcowej pola punktowego lub czegokolwiek lub kogokolwiek innego poza tymi liniami to piłka staje się martwa. Jeśli piłka została wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez drużynę atakującą to zostaje podyktowany wykop z 22 metrów przez drużynę broniącą. Jeśli piłka była wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez drużynę w obronie to zostaje podyktowany młyn w odległości 5 metrów od linii bramkowej z prawem wrzutu drużyny w ataku.
- (b) Gdy zawodnik posiadający piłkę dotknie linii autowej pola punktowego lub linii końcowej boiska lub ziemi poza tymi liniami to piłka staje się martwa. Jeśli piłka została wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez drużynę atakującą to zostaje podyktowany wykop z 22 metrów przez drużynę broniącą. Jeśli piłka była wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez drużynę w obronie to zostaje podyktowany młyn na linii 5 metrów. Drużyna w ataku ma prawo wrzutu piłki.
- (c) Gdy zawodnik wykonuje przyłożenie, lub przyłożenie obronne to piłka staje się martwa.

22.12. Zawodnik lub piłka dotykająca flagi lub flagi narożnej

Jeżeli piłka lub niosący piłkę dotknie flagi znajdującej się na przecięciu linii bramkowej pola punktowego i linii autowej pola punktowego lub przecięciu linii końcowej boiska i linii autowej pola punktowego (flaga narożna), nie będąc jednocześnie na aucie lub aucie pola punktowego, wówczas piłka nie jest poza grą, z wyjątkiem sytuacji, gdy najpierw została przyłożona na ziemi dotykając flagi.

22.13. Przewinienie drużyny w ataku z sankcją młyna dyktowanego

Jeśli zawodnik drużyny atakującej popełni błąd na polu punktowym, a sankcja tego błędu to młyn dyktowany (na przykład za zagranie do przodu) to gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów, uformowanym naprzeciwko miejsca przewinienia, z prawem wrzutu drużyny broniącej.

22.14. Przewinienie drużyny w obronie z sankcją młyna dyktowanego

Jeśli zawodnik drużyny broniącej popełni błąd na polu punktowym, a sankcja tego błędu to młyn dyktowany (na przykład za zagranie do przodu) to gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów, uformowanym naprzeciwko miejsca przewinienia, z prawem wrzutu drużyny atakującej.

22.15. Wątpliwości, co do przyłożenia

W wypadku wątpliwości, która z drużyn, jako pierwsza wykonała przyłożenie piłki na polu punktowym gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów naprzeciwko miejsca przyłożenia, z prawem wrzutu drużyny atakującej.

22.16. Przewinienia na polu punktowym

Wszystkie przewinienia na polu punktowym są traktowane tak jakby miały miejsce na polu gry.

Zagrane lub podanie do przodu na polu punktowym powoduje podyktowanie młyna w odległości 5 metrów naprzeciwko miejsca przewinienia.

Sankcja: Ponieważ rzut karny lub wolny nie może być wykonany na polu punktowym, to za przewinienie na polu punktowym zostaje podyktowany rzut karny lub wolny na polu gry w odległości 5 metrów od linii bramkowej naprzeciwko miejsca przewinienia.

22.17. Gra niesportowa na polu punktowym

- (a) **Przeszkadzanie przez drużynę atakującą.** Gdy zawodnik atakuje lub celowo przeszkadza przeciwnikowi na polu punktowym, który wykonał kop piłki to drużyna przeciwna ma prawo wyboru między rzutem karnym wykonanym na polu gry w odległości 5 metrów od linii bramkowej naprzeciwko miejsca przewinienia lub miejscem upadku piłki.

Jeśli wybierze drugi wariant, a piłka dotknie ziemi na linii autowej lub upadnie poza nią to rzut karny będzie podyktowany 15 metrów od linii autowej naprzeciwko miejsca, gdzie piłka wyszła na aut lub dotknęła ziemi.

Przyłożenie nie zostaje uznane i zostaje podyktowany rzut karny, jeśli punkty prawdopodobnie nie zostałyby zdobyte, gdyby drużyna atakująca nie popełniła przewinienia gry faul.

- (b) **Gra faul drużyny w obronie.** Sędzia uznaje przyłożenie karne wówczas, jeśli zostałyby ono prawdopodobnie zdobyte, gdyby drużyna w obronie nie popełniła przewinienia gry faul.

Sędzia uznaje przyłożenie karne, jeśli zostałyby ono prawdopodobnie zdobyte w lepszej pozycji, gdyby drużyna broniąca nie popełniła przewinienia.

Przyłożenie karne jest podyktowane między słupami, drużyna w obronie może atakować kop podwyższający po przyłożeniu karnym.

Zawodnik zapobiegający zdobyciu przyłożenia poprzez grę faul musi być ukarany upomnieniem i wykluczony czasowo lub wykluczony definitywnie.

- (c) **Inne zagrania faul.** Gdy zawodnik popełni przewinienie gry faul na polu punktowym, po tym jak piłka stanie się martwa to rzut karny zostanie wykonany w miejscu gdzie gra ponownie została rozpoczęta.

Sankcja: rzut karny

Wariant przepisów gry dla drużyn do lat 19-stu

Przepisy gry dla drużyn do lat 19 zawierają poniższe modyfikacje:

PRZEPIS 3: ILOŚĆ ZAWODNIKÓW- DRUŻYNA

3.5. Zawodnicy odpowiednio wytrenowani do pierwszej linii

- (c) Gdy drużyna zgłasza 22 zawodników, to wówczas musi posiadać sześciu zawodników mogących grać w I linii, aby móc zapewnić zastępstwo filara z głową wolną, młynarza i filara z głową związaną.

3.14. Zawodnicy zmienieni powracający do gry

Zawodnik, który został zmieniony może zastąpić zawodnika kontuzjowanego.

PRZEPIS 5: CZAS TRWANIA SPOTKANIA

5.1. Czas trwania

Każda połowa spotkania dla zawodników do lat 19-tu trwa 35 minut czasu gry. Całe spotkanie nie trwa dłużej niż 70 minut. Po łącznym czasie 70-ciu minut spotkania sędzia nie ma prawa przedłużać gry, z wyjątkiem sytuacji gdy wynik jest remisowy, a dotyczy to spotkania bezpośrednio eliminacyjnego.

PRZEPIS 20: MŁYN

20.1. Tworzenie młyna

- (f) W młynie dyktowanym składającym się z 8-miu zawodników wiązanie musi być: 3 - 4 - 1. Wiązacz wiąże się między zawodnikami 2 linii. Zawodnicy drugiej wiążą się z pierwszą linią mając głowy po jednej i drugiej stronie młynarza.

WYJĄTEK: Drużyna musi mieć mniej niż 8 zawodników w młynie jeśli nie posiada 8 odpowiednio wytrenowanych i doświadczonych zawodników lub gdy któryś z zawodników zostaje wykluczony z gry czasowo lub definitywnie za grę faul, lub gdy zawodnik młyna schodzi z powodu kontuzji.

Niezależnie od powyższego młyn nie może jednak liczyć mniej niż 5-ciu zawodników.

Jeśli drużyna zostawia mniej niż 8-miu zawodników to formacje młyna są następujące:

- Jeśli brakuje jednego zawodnika w drużynie to obie drużyny ustawiają młyn 3 - 4 (to znaczy bez wiązaczy – nr 8).
- Jeśli brakuje dwóch zawodników w drużynie to obie drużyny ustawiają młyn 3 - 2 - 1 (to znaczy bez rwaczy)
- Jeśli brakuje trzech zawodników w drużynie to obie drużyny ustawiają młyn 3 - 2 (to znaczy, że biorą w niej udział jedynie zawodnicy pierwszej i drugiej linii).

W rozgrywanych normalnie młynach w pierwszej i drugiej linii powinni być ustawieni zawodnicy odpowiednio przygotowani do zajmowania tych pozycji.

Jeśli któraś z drużyn nie może ustawić młyna z zawodników odpowiednio przygotowanych z powodu:

- Braku innych zawodników na tych pozycjach lub
- Któryś z zawodników z pierwszej piątki (pierwsza i druga linia) ma kontuzję lub został wykluczony definitywnie za grę faul i powstaje sytuacja, w której nie ma żadnego zastępcy, który byłby odpowiednio przygotowany, to sędzia decyduje o rozgrywaniu młynów symulowanych.

W młynie symulowanym drużyny nie walczą o piłkę. Drużyna wrzucająca wygrywa piłkę. Żadna z drużyn nie może pchać.

20.9. Młyn. Generalne zakazy

- (j) **Maksymalne pchnięcie 1,5 m.** Drużyna w młynie nie może pchać więcej niż 1,5 metra młyna drużyny przeciwnej w kierunku jej pola punktowego.

Sankcja: rzut wolny

- (k) **Szybkie wyjście piłki z młyna.** Zawodnik młyna nie może umyślnie zatrzymywać piłki w młynie, gdy ta została zagrzebana i jest kontrolowana z tyłu formacji.

Sankcja: rzut wolny

20.11. Młyn skręcony

- (a) **Zakaz skręcania.** Drużyna nie może celowo skręcać młyna.

Sankcja: rzut karny

Jeśli młyn zostaje skręcony o ponad 45 stopni to sędzia musi przerwać grę. Jeśli skręcenie było przypadkowe to sędzia nakazuje ponowne wykonanie młyna w tym samym miejscu z prawem wrzutu dla tej samej drużyny, która robiła to poprzednio.

Wariant przepisów gry dla drużyn siedmioosobowych

PRZEPIS 3: Ilość zawodników – drużyna

3.1. Maksymalna ilość zawodników na polu gry

W żadnej z drużyn na placu gry nie może przebywać więcej niż 7 zawodników.

3.4. Zawodnicy wyznaczeni do zmian

Drużyna może wyznaczyć nie więcej niż 5 zawodników przygotowanych do zastępstwa lub zmiany partnera.

W drużynie może nastąpić maksymalnie 5 zmiany lub zastępstw.

3.12. Zastępstwo czasowe – uraz głowy

Usunięcie

Punkt (c) nie odnosi się do gry drużyn siedmioosobowych

3.14. Zmienieni zawodnicy powracający do gry

Jeżeli gracz został zmieniony, to nie może powrócić do gry nawet aby zastąpić kontuzjowanego zawodnika.

Wyjątek: Zmieniony gracz może zastąpić gracza z raną krwawiącą.

PRZEPIS 5: Czas trwania spotkania

5.1. Czas trwania

Spotkanie trwa nie dłużej niż 14 minut plus czas stracony oraz dogrywka. Spotkanie podzielone jest na dwie połowy po maksimum 7 minut czasu gry.

Wyjątek: Spotkanie finałowe może trwać nie dłużej niż 20 minut plus czas stracony oraz dogrywka. Spotkanie podzielone jest na dwie połowy po maksimum 10 minut czasu gry.

5.2. Przerwa

W czasie przerwy drużyny zmieniają strony boiska. Przerwa nie powinna być dłuższa niż 2 minuty.

5.6 Doliczony czas gry (dogrywka)

Jeśli w przypadku utrzymania się wyniku remisowego niezbędne jest rozegranie dogrywki to po minutowej przerwie rozgrywana jest 5 minutowa dogrywka. Po każdym takim okresie drużyny zmieniają strony boiska bez przerwy.

PRZEPIS 6: Osoby oficjalne meczu

6.A. SĘDZIA GŁÓWNY

6.A.13 Doliczony czas gry – losowanie

Przed rozpoczęciem dogrywki sędzia przeprowadza losowanie. Jeden z kapitanów wybiera stronę monety, drugi ogłasza zwycięzcę losowania. Zwycięzca losowania decyduje czy jego drużyna rozpocznie dogrywkę kopem czy wybierze stronę boiska, a wówczas to drużyna przeciwna wykonuje rozpoczęcie i vice-versa.

6.B. SĘDZIOWIE LINIOWI I SĘDZIOWIE ASYSTENCI

6.B.8 Sędziowie pola punktowego

- (a) W każdym meczu jest dwóch sędziów pola punktowego
- (b) Sędzia główny sprawuje nadzór nad ich pracą tak samo jak nad pracą sędziów liniowych/asystentów.
- (c) W każdym polu punktowym znajduje się 1 sędzia pola punktowego
- (d) **Sygnalizacja wyniku próby kopu na bramkę.** Kiedy następuje próba podwyższenia lub wykonywany jest rzut karny to sędzia pola punktowego musi pomóc sędziemu poprzez zasygnalizowanie wyniku próby, wznosząc chorągiewkę sygnalizuje zdobycie punktów.
- (e) **Sygnalizacja autu.** Kiedy piłka lub zawodnik z piłką znajdują się na aucie pola punktowego, sędzia z pola punktowego musi podnieść chorągiewkę.
- (f) **Sygnalizacja przyłożenia.** Jeśli sędzia główny ma jakiegokolwiek wątpliwości czy przyłożenie rzeczywiście miało miejsce, sędzia pola punktowego ma mu pomóc w podjęciu właściwej decyzji.
- (g) **Sygnalizacja gry faul.** Organizator meczu może upoważnić sędziego pola punktowego do sygnalizowania gry niezgodnej z przepisami w obrębie tego pola.

PRZEPIS 9: Zdobywanie punktów

9.B. KOP NA BRAMKĘ – PODWYŻSZENIE

9.B.1. Próba podwyższenia

Zmiana

- (c) Kop musi być wykonany z kozła (drop).

Usunięcie

Punkt (d) nie odnosi się do gry drużyn siedmioosobowych

Zmiana

- (e) Zawodnik wykonujący kop musi go wykonać w ciągu 30 sekund od momentu zdobycia punktów z przyłożenia. Jeśli próba nie zostanie wykonana w dozwolonym czasie kop zostaje anulowany.

9.B.4. Drużyna przeciwna

Zmiana

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

Usunięcie

punkt (b)

punkt (c) – usunięcie trzeciego paragrafu zaczynającego się od słów „Przy ponownej próbie kopu na bramkę...”

9.B.5. Dogrywka - Zwycięzca

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

PRZEPIS10: Gra faul

10.5. Sankcje

Uwaga do Wykluczenia Czasowego: Kiedy zawodnik zostaje czasowo wykluczony z gry to czas wykluczenia wynosi 2 minuty.

PRZEPIS 13: Rozpoczęcie i wznowienie gry

13.2. Kto wykonuje kop rozpoczynający i wznowiający

Zmiana

- (c) Po zdobyciu punktów, drużyna która je zdobyła wznowia grę kopem z kozła (drop), który musi być wykonywany z linii lub z poza linii środkowej boiska w jego centralnym punkcie.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.3. Ustawienie drużyny przeciwnej w momencie rozpoczęcia

Zmiana

Cała drużyna kopiącego z pominięciem kopiącego musi w chwili kopnięcia znajdować się za linią piłki. W innym wypadku przyznawany jest rzut wolny drużynie przeciwnej w centralnym punkcie linii środkowej boiska.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.7. Kop rozpoczynający - na odległość mniejszą niż 10 metrów - bez zagrania przeciwnika

Zmiana

Jeśli piłka nie osiągnie linii 10 metrów przeciwnika to drużynie broniącej przyznawany jest rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.8. Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

Zmiana

Piłka musi upaść na boisko. Jeśli piłka została kopnięta bezpośrednio na aut to drużynie broniącej przyznawany jest rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej boiska.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.9. Piłka wychodząca na pole punktowe

Zmiana

- (b) Jeśli drużyna przeciwna wykona przyłożenie obronne lub spowoduje, iż piłka stanie się martwa lub staje się martwą wychodząc za linię autową pola punktowego lub za linię końcową tego pola drużynie broniącej przyznaje się rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej boiska.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

PRZEPIS 20: Młyn

DEFINICJE

Zmiana 2 paragrafu:

Młyn zostaje utworzony na polu gry, gdy 3 zawodników każdej z drużyn tworzy jedną linię i wiąże się z przeciwnikami tak, że ich głowy nawzajem się przeplatają. W stworzony w ten sposób tunel łącznik młyna wrzuca piłkę, aby zawodnicy mogli walczyć o jej posiadanie poprzez zagrzebanie piłki nogą.

Zmiana 4 paragrafu:

Tunel stanowi przestrzeń pomiędzy dwiema liniami zawodników.

Zmiana 6 paragrafu:

Linia środkowa jest to wymagowana linia na ziemi w tunelu przebiegająca pod linią związanych barków zawodników obu drużyn.

Zmiana 7 paragrafu:

Zawodnik środkowy nazywany jest **młynarzem**.

Paragrafy 9,10 i 11 zawarte w definicji nie odnoszą się do meczów drużyn siedmioosobowych.

21.1. Tworzenie młyna

Zmiana

- (e) **Ilość zawodników: trzech.** Młyn musi się składać z trzech zawodników każdej z drużyn. Wszyscy zawodnicy muszą pozostać związani aż do momentu kiedy młyn zostanie zakończony.

Sankcja: rzut karny

Usunięto

Wyjątek (nie dotyczy spotkań rugby siedmioosobowego).

20.8. Zawodnicy pierwszej linii

Zmiana

- (c) **Wykop na zewnątrz.** Zawodnik pierwszej linii nie może celowo kopnąć piłki tak, aby wychodziła z tunelu lub w kierunku pola punktowego drużyny przeciwnej.

Sankcja: rzut karny

PRZEPIS 21: Rzut karny i rzut wolny

21.3. W jaki sposób wykonywane są rzuty karne i rzuty wolne

Zmiana

- (a) Każdy zawodnik może wykonywać rzut karny lub rzut wolny przyznany za jakiegokolwiek naruszenie przepisów w formie kopu z ręki lub z kozła (drop), ale nie z ziemi. Piłka może być kopnięta każdą częścią nogi poniżej kolana aż do palców stopy z wyłączeniem pięty.

21.4. Rzut karny i rzut wolny - możliwości i wymagania

Zmiana

- (b) **Bez zwłoki.** Jeśli kopiący wskazuje sędziemu intencje kopnięcia na bramkę to kop musi być wykonany w ciągu 30 sekund od momentu przyznania rzutu karnego. Po upływie 30 sekund rzut karny zostaje anulowany i zostaje podyktowany młyn z prawem wrzutu dla przeciwnika w miejscu wykonywania rzutu.

Wariant przepisów gry dla drużyn dziesięcioosobowych

PRZEPIS 3: Ilość zawodników – drużyna

3.1. Maksymalna ilość zawodników na polu gry

Maximum. W żadnej z drużyn na placu gry nie może przebywać więcej niż 10 zawodników.

3.4. Zawodnicy wyznaczeni do zmian

Drużyna może wyznaczyć nie więcej niż 5 zawodników przygotowanych do czasowego zastępstwa lub definitywnej zmiany partnera. Organizator meczu może wyznaczyć inną ilość zawodników wyznaczonych do zmian/zastępstw.

Drużyna może wykonać dobrowolną liczbę zmian lub zastępstw czasowych w dowolnym momencie spotkania.

Zawodnicy wchodzący na plac gry muszą to zrobić w środkowej strefie boiska, po tym jak plac gry opuści zawodnik zmieniany/zastępowany.

Sankcja: rzut karny w miejscu wznowienia gry

Organizator meczu może wyznaczyć inny limit zmian/zastępstw.

3.14. Zmienieni zawodnicy powracający do gry

Usunąć: 3.13 Zmienieni zawodnicy powracający do gry

PRZEPIS 5: Czas trwania spotkania

5.1. Czas trwania

Mecz trwa nie dłużej niż 20 minut plus czas stracony oraz przedłużenia. Podzielony jest na dwie połowy po maksimum 10 minut czasu gry. Organizator meczu może wyznaczyć inny czas trwania spotkań.

5.2. Przerwa

W czasie przerwy drużyny zmieniają strony boiska. Przerwa nie powinna być dłuższa niż 2 minuty.

5.6 Doliczony czas gry (dogrywka)

Jeśli w przypadku utrzymywania się wyniku remisowego niezbędne jest rozegranie dogrywki. Po jednogminutowej przerwie rozgrywana jest dogrywka, której czas trwania wynosi 5 minut. Po każdym takim okresie drużyny zmieniają strony boiska bez przerwy.

PRZEPIS 6: Osoby oficjalne meczu

6.A.13 Doliczony czas gry – losowanie

Przed rozpoczęciem dogrywki sędzia przeprowadza losowanie. Jeden z kapitanów wybiera stronę monety, drugi ogłasza zwycięzcę losowania, który decyduje czy jego drużyna rozpocznie dogrywkę kopem ze środka, czy też zrobią to przeciwnicy.

PRZEPIS 9: Zdobywanie punktów

9.B. KOP NA BRAMKĘ – PODWYŻSZENIE

9.B.1. Próba podwyższenia

Zmiana

- (c) Drużyna, która uzyskała punkty w wyniku przyłożenia ma prawo wykonania kopu na bramkę - podwyższenia. Kop musi być wykonany z kozła (drop).

Usunięcie

Punkt (d) nie odnosi się do gry drużyn dziesięcioosobowych

Zmiana

- (e) Zawodnik wykonujący kop musi go wykonać w ciągu 30 sekund od momentu zdobycia punktów z przyłożenia. Jeśli próba nie zostanie wykonana w dozwolonym czasie kop zostaje anulowany.

9.B.4. Drużyna przeciwna

Zmiana

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

Usunięcie

punkty (b) nie dotyczą meczu drużyn dziesięcioosobowych

(c) Usunięcie 3 paragrafu „Przy ponownej próbie kopu na bramkę...”

9.B.5. Dogrywka - zwycięzca

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

PRZEPIS 10: Gra faul

10.5. Sankcje

Kiedy zawodnik zostaje czasowo wykluczony z gry to czas wykluczenia wynosi dwie minuty.

PRZEPIS 13: Rozpoczęcie i wznowienie gry

13.2. Kto wykonuje kop rozpoczynający i wznowiający

Zmiana

- (d) Po zdobyciu punktów, drużyna która je zdobyła wznowia grę kopem z kozła (drop), który musi być wykonywany z linii lub z poza linii środkowej boiska w jego centralnym punkcie.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.3. Ustawienie drużyny przeciwnej w momencie rozpoczęcia

Zmiana

Cała drużyna kopiącego z pominięciem kopiącego musi w chwili kopnięcia znajdować się za nią linią piłki. W innym wypadku przyznawany jest rzut wolny drużynie przeciwnej w centralnym punkcie linii środkowej boiska.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.7. Kop rozpoczynający - na odległość mniejszą niż 10 metrów - bez zagrania przeciwnika

Zmiana

Jeśli piłka nie osiągnie linii 10 metrów przeciwnika to drużynie broniącej przyznawany jest rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.8. Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

Zmiana

Piłka musi upaść na boisko. Jeśli piłka została kopnięta bezpośrednio na aut to drużynie broniącej przyznawany jest rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej boiska.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

13.9. Piłka wychodząca na pole punktowe

Zmiana

- (b) Jeśli drużyna przeciwna wykona przyłożenie obronne lub spowoduje, iż piłka stanie się martwa lub staje się martwą wychodząc za linię autową pola punktowego lub za linię końcową tego pola drużynie broniącej przyznaje się rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej boiska.

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

PRZEPIS 20: Młyn

DEFINICJE

Zmiana w 2 paragrafie:

Młyn zostaje utworzony na polu gry, gdy 5 zawodników każdej z drużyn tworzy dwie linie i wiąże się z przeciwnikami tak, że głowy zawodników pierwszych linii nawzajem się przeplatają.

W stworzony w ten sposób tunel łącznik młyński wrzuca piłkę, aby zawodnicy mogli walczyć o jej posiadanie poprzez grzebanie piłki nogami.

Usunięcie

Paragrafy 10 i 11 zawarte w definicji nie odnoszą się do meczów drużyn dziesięcioosobowych.

20.1. Tworzenie młyńskiego

Zmiana

- (e) **Ilość zawodników: pięciu.**

Młyn musi się składać z pięciu zawodników każdej z drużyn. Wszyscy zawodnicy muszą pozostać związani aż do momentu kiedy młyn zostanie zakończony. Pierwsza linia musi się składać z dokładnie trzech zawodników. Dwaj zawodnicy drugiej linii (wspieracze) formują drugą linię młyńską. Zawodnicy drugiej linii muszą być związani w taki sposób, aby ich głowy znajdowały się pomiędzy młynarzem i filarami.

Sankcja: rzut karny

Usunięcie

Wyjątek nie dotyczy rozgrywek dziesięcioosobowych.

20.10. Zakończenie młyna

Zmiana

Żaden zawodnik młyna nie może się odwiązać, aby zagrać piłką.

Sankcja: rzut karny

PRZEPIS 21: Rzut karny i rzut wolny

21.3. W jaki sposób wykonywane są rzuty karne i rzuty wolne

Zmiana

- (a) Każdy zawodnik może wykonywać rzut karny lub rzut wolny przyznany za naruszenie przepisów w formie kopu z ręki lub z kozła (drop), ale nie z ziemi. Piłka może być kopnięta każdą częścią nogi poniżej kolana aż do palców stopy z wyłączeniem pięty.

21.4. Rzut karny i rzut wolny - możliwości i wymagania

Zmiana

Bez zwłoki. Jeśli kopiący wskazuje sędziemu intencje wykonania kopu na bramkę to próba kopu musi być wykonana w ciągu 30 sekund od momentu przyznania rzutu karnego. Jeśli czas ten zostanie przekroczony rzut karny jest anulowany i zostaje podyktowany młyn z prawem wrzutu dla przeciwnika w miejscu jego wykonywania.

Załącznik nr 1 – gesty sędziowskie



1. RZUT KARNY

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



2. RZUT WOLNY

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



3. PRZYŁOŻENIE I PRZYŁOŻENIE KARNE

Sędzia ustawiony plecami do linii pola punktowego. Wyprostowane ramie uniesione pionowo do góry



4. KORZYŚĆ

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



5. PRZYZNANIE MŁYNA

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



6. TWORZENIE MŁYNA

Łokcie ugięte, dłonie nad głową, palce stykają się.



7. PODANIE DO PRZODU

Ręce wykonują gest podania wymaganej piłką do przodu.



8. DO PRZODU

Ramię wyciągnięte, otwarta dłoń nad głową wykonuje ruchy do przodu i do tyłu.



9. NIE PUSZCZENIE PIŁKI
 Obydwie ręce blisko klatki piersiowej, wykonują ruch trzymania
 wymaganowanej piłki.



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



20. WCiąGANIE FILARA W MŁYNIE
Zaciśnięta pięść i ugięte ramię. Gest imituje ściąganie przeciwnika w dół.



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



41. PRYZNANIE WYKOPU Z LINII 22 METRÓW
Ramię wskazuje środek linii 22 metrów.



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



43. PRZYWOŁANIE FIZJOTERAPEUTY
Jedno ramię w górze wskazuje, że na boisko powinien wejść fizjoterapeuta by pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi.



44. PRZYWOŁANIE LEKARZA
Oba ramiona w górze wskazują że na boisko powinien wejść lekarz by pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi.



45. RANA KRWAWIĄCA

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



46. ZATRZYMANIE / PONOWNE URUCHOMIENIE ZEGARA

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



A1. UDANA PRÓBA KOPU NA BRAMKĘ

Uniesiona flaga potwierdza, że piłka po kopie przeszła między słupami i nad poprzeczką



A2. AUT

Jedna ręka unosi flagę, sędzia przesuwając się w miejsce wrzutu wskazując drugą ręką zespół, który będzie wykonywał wrzut.



A3. GRA FAUL

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



Laws of the Game Rugby Union

Incorporating the Playing Charter

2017



WORLD
RUGBY™

Copyright © World Rugby 2017

All rights reserved. The reproduction, distribution or transmission of all or part of the work, whether by photocopying or storing in any medium by electronic means or otherwise, without the written permission of World Rugby (application for which should be addressed to World Rugby), is prohibited.

The right of World Rugby to be identified as the author of this work is hereby asserted by it in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

Published by World Rugby

Publisher ISBN: 978-1-907506-78-9



World Rugby

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel. +353-1-2409-200

Web. worldrugby.org **Email.** info@worldrugby.org

worldrugby.org/laws

World Rugby's Law Education web site

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
• Română • Nederlands • Afrikaans • Xhosa • Português



- Read the Laws of the Game and the World Rugby Playing Charter
- Watch video clips and digital animations of the Laws in practice
- Take the self-test Law exam and download your awareness certificate
- Download PDF files of the Law Book

Get the free World Rugby Laws iPhone/iPad app
- out now



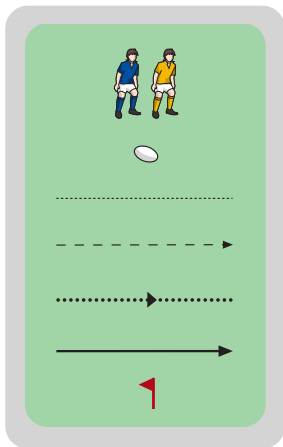
Available on the
App Store

Key to text and diagrams	1
Foreword	3
Definitions	4
 Playing Charter	 10
 Before the match	 24
Law 1 The Ground	25
Law 2 The Ball	31
Law 3 Number of Players - The Team	33
Law 4 Players' Clothing	41
Law 5 Time	45
Law 6 Match Officials	48
6.A Referee	48
6.B Touch Judges and Assistant Referees	53
6.C Additional Persons	57
 During the match	
Method of Playing the Match	58
Law 7 Mode of Play	59
Law 8 Advantage	60
Law 9 Method of Scoring	62
Law 10 Foul Play	66
Law 11 Offside and Onside in General Play	75
Law 12 Knock-on or Throw forward	81

In the Field of Play	84
Law 13 Kick-off and Restart Kicks	85
Law 14 Ball on the Ground - No Tackle	92
Law 15 Tackle: Ball carrier Brought to the Ground	94
Law 16 Ruck	102
Law 17 Maul	107
Law 18 Mark	113
Restarts	116
Law 19 Touch and Lineout	117
Law 20 Scrum	138
Law 21 Penalty and Free Kicks	151
In-Goal	158
Law 22 In-goal	159
Under 19 Variations	168
Seven-a-side Variations	172
Ten-a-side Variations	182
Referee Signals	190

DIAGRAMS

Throughout this book, the diagrams conform to the following conventions:



Players

Ball

Path of ball when kicked

Path of ball when thrown / passed

Path of ball when knocked on / charged down

Path of player

Flag post

TEXT

Ongoing Law Amendment Trials are denoted by: 

Penalty kicks are denoted as:

Sanction: Penalty kick

Free kicks are denoted as:

Sanction: Free kick



Foreword



WORLD
RUGBY™

FOREWORD

The object of the Game is that two teams of fifteen or seven players each, observing fair play according to the Laws and sporting spirit, should by carrying, passing, kicking and grounding the ball, score as many points as possible, the team scoring the greater number of points being the winner of the match.

The Laws of the Game, including the standard set of variations for Under 19 Rugby and Sevens Rugby, are complete and contain all that is necessary to enable the Game to be played correctly and fairly.

Rugby Union is a sport which involves physical contact. Any sport involving physical contact has inherent dangers. It is very important that players play the Game in accordance with the Laws of the Game and be mindful of the safety of themselves and others.

It is the responsibility of players to ensure that they are physically and technically prepared in a manner which enables them to play the Game, comply with the Laws of the Game and participate in accordance with safe practices.

It is the responsibility of those who coach or teach the Game to ensure that players are prepared in a manner which ensures compliance with the Laws of the Game and in accordance with safe practices.

It is the duty of the referee to apply fairly all the Laws of the Game in every match except when an experimental Law variation has been authorised by the World Rugby Council.

It is the duty of the Unions to ensure that the game at every level is conducted in accordance with disciplined and sporting behaviour. This principle cannot be upheld solely by the referee; its observance also rests on Unions, affiliated bodies and clubs.

A

Actual time: Elapsed time including time lost for any reason.

Advantage: Law 8 - Advantage.

Assistant referee: Law 6 - Match Officials

Attacking team: The opponents of the defending team in whose half of the ground play is taking place.

B

Ball carrier: A player carrying the ball.

Beyond or behind or in front of a position: Means with both feet, except where the context makes that inappropriate.

Binding: Grasping firmly another player's body between the shoulders and the hips with the whole arm in contact from hand to shoulder.

C

Captain: The captain is a player nominated by the team. Only the captain is entitled to consult the referee during the match and is solely responsible for choosing options relating to the referee's decisions.

Cavalry charge: Law 10 - Foul Play.

Conversion kick: Law 9 - Method of Scoring.

Converted: A conversion kick that was successful.

D

Dangerous play: Law 10 - Foul Play.

Dead: The ball is out of play. This happens when the ball has gone outside the playing area and remained there, or when the referee has blown the whistle to indicate a stoppage in play, or when a conversion kick has been taken.

Dead ball line: Law 1 - The Ground.

Defending team: The team in whose half of the ground play is taking place; their opponents are the attacking team.

Drop kick: The ball is dropped from the hand or hands to the ground and kicked as it rises from its first bounce.

Drop out: Law 13 - Kick-Off and Restart Kicks.

Dropped goal: Law 9 - Method of Scoring.

F

Field of play: Law 1 - The Ground.

Flanker: Forward player who usually wears jersey No.6 or No.7.

Flying wedge: Law 10 - Foul Play.

Foul play: Law 10 - Foul Play.

Free kick: Law 21 - Penalty and Free Kicks. A kick awarded to the non-offending team after an infringement by its opponents. Unless a Law states otherwise, a free kick awarded because of an infringement is awarded at the place of infringement.

Front row players: Law 20 - Scrum. The forward players who are the loose-head prop, the hooker and the tight-head prop. These players usually wear jersey No. 1, 2 and 3 respectively.

G

Goal: A player scores a goal by kicking the ball over an opponents' crossbar and between the goal posts from the field of play, by a place kick or drop-kick. A goal cannot be scored from a kick-off, drop-out or free kick.

Goal line: Law 1 - The Ground.

Grounding the ball: Law 22 - In-Goal.

H

Half-time: The interval between the two halves of the game.

Hand-off: An action taken by a ball carrier to fend off an opponent by using the palm of the hand.

Hindmost foot: The foot of the hindmost player in a scrum, ruck or maul which is nearest that player's goal-line.

Hooker: Law 20 - Scrum. The middle front row player in a scrum who usually wears jersey No. 2.

I

In-field: Away from touch and towards the middle of the field.

In-goal: Law 22 - In-Goal.

K

Kick: A kick is made by hitting the ball with any part of the leg or foot, except the heel, from the toe to the knee but not including the knee; a kick must move the ball a visible distance out of the hand, or along the ground.

Kick-off: Law 13 - Kick-off and Restart Kicks.

Knock-on: Law 12 - Knock-on or Throw-forward.

L

Lifting: Law 19 - Touch and Lineout .

Line of touch: Law 19 - Touch and Lineout. An imaginary line at right angles to the touchline at the place where the ball is thrown in from touch.

Lineout: Law 19 - Touch and Lineout.

Line through the mark or place: Unless stated otherwise, a line parallel to the touchline.

Long throw: Law 19 - Touch and Lineout.

Loose-head prop: Law 20 - Scrum. The left front row player in a scrum who usually wears jersey No. 1

M

Match organiser: the organisation responsible for the match which may be a Union, a group of Unions or an organisation affiliated to World Rugby.

Mark: Law 18 - Mark.

Maul: Law 17 - Maul.

N

Near: Within one metre.

O

Obstruction: Law 10 - Foul Play.

Offside: Law 11 - Offside and Onside in General Play.

Offside line: An imaginary line across the ground, from one touchline to the other, parallel to the goal-lines; the position of this line varies according to the Law.

Offside under the 10-Metre Law: Law 11 - Offside and Onside in General Play.

Onside: Law 11 - Offside and Onside in General Play.

Open or bleeding wound: Law 3 - Number of Players - The Team.

Out of play: This happens when the ball or the ball carrier has gone into touch or touch-in-goal, or touched or crossed the dead ball line.

Oversteps: A player steps across a line with one or both feet; the line may be real (for example, goal-line) or imaginary (for example, offside line).

P

Pass: A player throws the ball to another player; if a player hands the ball to another player without throwing it, this is also a pass.

Peeling off: Law 19 - Touch and Lineout.

Penalty goal: Law 9 - Method of Scoring.

Penalty kick: Law 21 - Penalty and Free Kicks - A kick awarded to the non-offending team after an infringement by its opponents. Unless a Law says otherwise, a penalty kick is awarded at the place of infringement.

Penalty try: Law 10 - Foul Play.

Place kick: The ball is kicked after it has been placed on the ground for that purpose.

Placer: A player who holds the ball on the ground for a team-mate to kick.

Played: The ball is played when it is touched by a player.

Playing area: Law 1 - The Ground.

Playing enclosure: Law 1 - The Ground.

Playing time: The time that has been played excluding time lost as defined in Law 5 - Time.

Possession: This happens when a player is carrying the ball or a team has the ball in its control; for example, the ball in one half of a scrum or ruck is in that team's possession.

Pre-gripping: Law 19 - Touch and Lineout. Gripping a team-mate in the lineout prior to the ball being thrown in.

Prop: Law 20 - Scrum. A front row player to the left or right of the hooker in a scrum. These players usually wear jersey No's. 1 and 3.

Punt: The ball is dropped from the hand or hands and kicked before it touches the ground.

Pushover try: Law 22 - In-Goal.

R

Receiver: Law 19 - Touch and Lineout.

Red Card: A card, red in colour shown to a player who has been sent off for contravening Law 10 - Foul Play, Law 4.5(c).

Referee: Law 6 - Match Officials.

Repeated infringements: Law 10 - Foul Play.

Replacements: Law 3 - Number of Players - The Team.

Ruck: Law 16 - Ruck.

S

Sanction: The punitive action taken by the referee against an infringing player or team.

Scrum: Law 20 - Scrum. This happens when players from each team come together in scrum formation so that play can be started by throwing the ball into the scrum.

Scrum half: A player nominated to throw the ball into a scrum who usually wears jersey No. 9.

Sin bin: The designated area in which a temporarily suspended player must remain for 10 minutes playing time.

Substitutes: Law 3 - Number of Players - The Team.

T

Tackle: Law 15 - Tackle: Ball Carrier Brought to the Ground.

Team-mate: Another player of the same team.

Temporarily suspended: Law 10 - Foul Play.

The plan: Law 1 - The Ground.

The 22: Law 1 - The Ground.

Throw-forward: Law 12 - Knock-On or Throw-Forward.

Throw-in: The act of the player who throws the ball into a scrum or a lineout.

Tight-head prop: Law 20 - Scrum. The right front row player in a scrum who usually wears jersey No. 3.

Touch: Law 19 - Touch and Lineout.

Touch down: Law 22 - In-goal.

Touchline : Law 1 - The Ground.

Touch-in-goal line: Law 1 - The Ground.

Touch judge: Law 6 - Match Officials.

Try: Law 9 - Method of Scoring.

U

Uncontested scrum: An uncontested scrum is the same as a normal scrum, except that the teams do not compete for the ball; the team throwing in the ball must win it, and neither team is allowed to push.

Union: The controlling body under whose jurisdiction the match is played; for an international match it means World Rugby or a Committee of World Rugby.

Y

Yellow card: A card, yellow in colour shown to a player who has been cautioned and temporarily suspended for 10 minutes playing time.



Playing Charter

Incorporating World Rugby's Values



WORLD
RUGBY™

Introduction

A Game which started out as a simple pastime has been transformed into a global network around which vast stadia have been built, an intricate administrative structure created and complex strategies devised. Rugby Union, in common with any activity which attracts the interest and enthusiasm of all kinds of people, has many sides and faces.

Apart from the playing of the Game and its ancillary support, Rugby embraces a number of social and emotional concepts such as courage, loyalty, sportsmanship, discipline and teamwork. What this Charter does is to give the Game a checklist against which the mode of play and behaviour can be assessed. The objective is to ensure that Rugby maintains its unique character both on and off the field.

The Charter covers the basic principles of Rugby as they relate to playing and coaching, and to the creation and application of the Laws. It is hoped that the Charter, which is an important complement to the Laws of the Game, will set the standards for all those who are involved in Rugby, at whatever level.

INTEGRITY

PASSION

SOLIDARITY

DISCIPLINE

RESPECT

Principles of the Game

CONDUCT

The legend of William Webb Ellis, who is credited with first picking up the football and running with it, has doggedly survived the countless revisionist theories since that day at Rugby School in 1823. That the Game should have its origins in an act of spirited defiance is somehow appropriate.

At first glance it is difficult to find the guiding principles behind a Game which, to the casual observer, appears to be a mass of contradictions. It is perfectly acceptable, for example, to be seen to be exerting extreme physical pressure on an opponent in an attempt to gain possession of the ball, but not wilfully or maliciously to inflict injury.

These are the boundaries within which players and referees must operate and it is the capacity to make this fine distinction, combined with control and discipline, both individual and collective, upon which the code of conduct depends.

SPIRIT

Rugby owes much of its appeal to the fact that it is played both to the letter and within the Spirit of the Laws. The responsibility for ensuring that this happens lies not with one individual - it involves coaches, captains, players and referees.



Integrity

Integrity is central to the fabric of the Game and is generated through honesty & fair play

Principles of the Game

It is through discipline, control and mutual respect that the Spirit of the Game flourishes and, in the context of a Game as physically challenging as Rugby, these are the qualities which forge the fellowship and sense of fair play so essential to the Game's ongoing success and survival.

Old fashioned traditions and virtues they may be, but they have stood the test of time and, at all levels at which the Game is played, they remain as important to Rugby's future as they have been throughout its long and distinguished past. The principles of Rugby are the fundamental elements upon which the Game is based and they enable participants to immediately identify the Game's character and what makes it distinctive as a sport.

OBJECT

The object of the Game is that two teams, each of fifteen players, observing fair play, according to the Laws and in a sporting spirit should, by carrying, passing, kicking and grounding the ball, score as many points as possible.

Rugby is played by men and women and by boys and girls world wide. More than three million people aged from 6-60 regularly participate in the playing of the Game.

The wide variation of skills and physical requirements needed for the Game mean that there is an opportunity for individuals of every shape, size and ability to participate at all levels.



Passion

Rugby people have a passionate enthusiasm for the Game. Rugby generates excitement, emotional attachment and a sense of belonging to the global Rugby family

Principles of the Game

CONTEST AND CONTINUITY

The contest for possession of the ball is one of Rugby's key features. These contests occur throughout the Game and in a number of different forms:

- in contact
- in general play
- when play is re-started at scrums, lineouts and kick offs.

The contests are balanced in such a way as to reward superior skill displayed in the preceding action. For example, a team forced to kick for touch because of its inability to maintain the play, is denied the throw-in to the lineout. Similarly, the team knocking the ball on or passing the ball forward is denied the throw-in at the subsequent scrum. The advantage then must always lie with the team throwing the ball in, although, here again, it is important that these areas of play can be fairly contested.

It is the aim of the team in possession to maintain continuity by denying the opposition the ball and, by skillful means, to advance and score points. Failure to do this will mean the surrendering of possession to the opposition either as a result of shortcomings on the part of the team in possession or because of the quality of the opposition defence. Contest and continuity, profit and loss.

As one team attempts to maintain continuity of possession, the opposing team strives to contest for possession. This provides the essential balance between continuity of play and continuity of possession. This balance of contestability and continuity applies to both set piece and general play.



Solidarity

Rugby provides a unifying spirit that leads to life long friendships, camaraderie, teamwork and loyalty which transcends cultural, geographic, political and religious differences

Principles of the Laws

The principles upon which the Laws of the Game are based are:

A SPORT FOR ALL

The Laws provide players of different physiques, skills, genders and ages with the opportunity to participate at their levels of ability in a controlled, competitive and enjoyable environment. It is incumbent upon all who play Rugby to have a thorough knowledge and understanding of the Laws of the Game.

MAINTAINING THE IDENTITY

The Laws ensure that Rugby's distinctive features are maintained through scrums, lineouts, mauls, rucks, kick-offs and re-starts. Also the key features relating to contest and continuity - the backward pass, the offensive tackle.



Discipline

Discipline is an integral part of the Game, both on and off the field, and is reflected through adherence to the Laws, the Regulations and Rugby's core values

Principles of the Laws

ENJOYMENT AND ENTERTAINMENT

The Laws provide the framework for a Game that is both enjoyable to play and entertaining to watch. If, on occasions, these objectives appear to be incompatible, enjoyment and entertainment are enhanced by enabling the players to give full rein to their skills. To achieve the correct balance, the Laws are constantly under review.

APPLICATION

There is an over-riding obligation on the players to observe the Laws and to respect the principles of fair play.

The Laws must be applied in such a way as to ensure that the Game is played according to the principles of play. The referee and touch judges can achieve this through fairness, consistency, sensitivity and, at the highest levels, management. In return, it is the responsibility of coaches, captains and players to respect the authority of the match officials.



Respect

Respect for team mates, opponents, match officials and those involved in the Game is paramount

Conclusion

Rugby is valued as a sport for men and women, boys and girls. It builds teamwork, understanding, co-operation and respect for fellow athletes. Its cornerstones are, as they always have been: the pleasure of participating; the courage and skill which the Game demands; the love of a team sport that enriches the lives of all involved; and the lifelong friendships forged through a shared interest in the Game.

It is because of, not despite, Rugby's intensely physical and athletic characteristics that such great camaraderie exists before and after matches. The long standing tradition of players from competing teams enjoying each other's company away from the pitch and in a social context, remains at the very core of the Game.

Rugby has fully embraced the professional era, but has retained the ethos and traditions of the recreational Game. In an age in which many traditional sporting qualities are being diluted or even challenged, Rugby is rightly proud of its ability to retain high standards of sportsmanship, ethical behaviour and fair play. It is hoped that this Charter will help reinforce those cherished values.

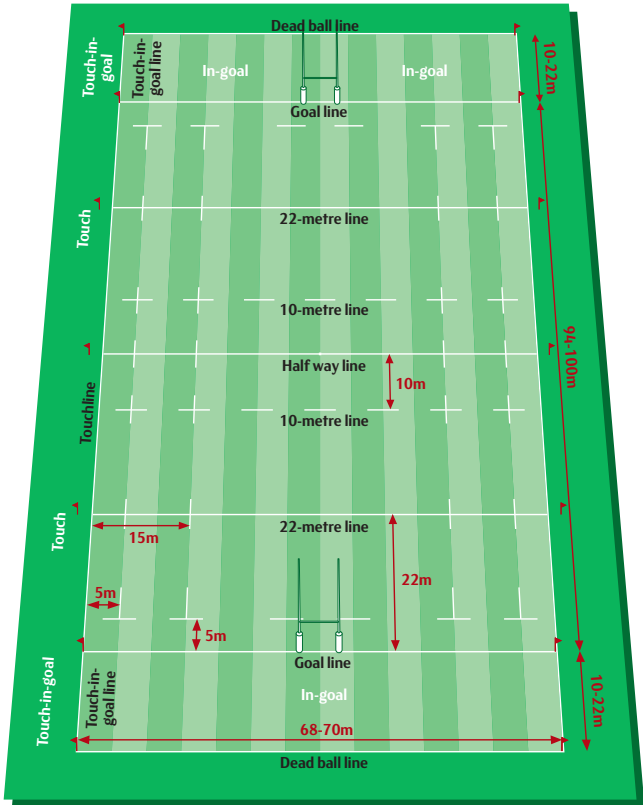


Before the match

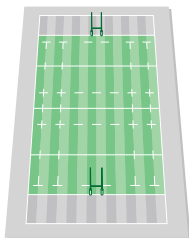
- Law 1** The Ground
- Law 2** The Ball
- Law 3** Number of Players - The Team
- Law 4** Players' Clothing
- Law 5** Time
- Law 6** Match Officials



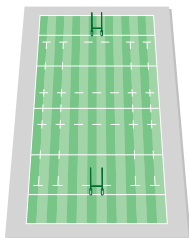
Law 1 The Ground



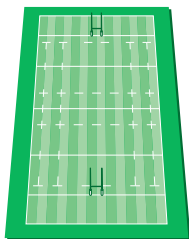
The Plan



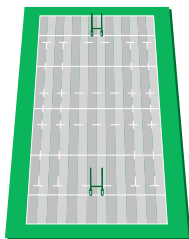
Field of play



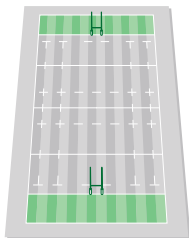
Playing area



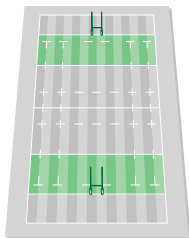
Playing enclosure



Perimeter area



In-goal



The 22

DEFINITIONS

The Ground is the total area shown on the plan. The Ground includes:

The Field of play is the area (as shown on the plan) between the goal lines and the touchlines. These lines are not part of the field of play.

The Playing Area is the field of play and the in-goal areas (as shown on the plan). The touchlines, touch-in-goal lines and dead ball lines are not part of the playing area.

The Playing Enclosure is the playing area and a space around it, not less than 5 metres where practicable, which is known as the perimeter area.

In-goal is the area between the goal line and the dead ball line, and between the touch-in-goal lines. It includes the goal line but it does not include the dead ball line or the touch-in-goal lines.

'The 22' is the area between the goal line and the 22-metre line, including the 22-metre line but excluding the goal line.

The Plan, including all the words and figures on it, is part of the Laws.

1.1 SURFACE OF THE PLAYING ENCLOSURE

- (a) **Requirement.** The surface must be safe to play on at all times.
- (b) **Type of surface.** The surface should be grass but may also be sand, clay, snow or artificial grass. The game may be played on snow, provided the snow and underlying surface are safe to play on. It shall not be a permanently hard surface such as concrete or asphalt. In the case of artificial grass surfaces, they must conform to World Rugby Regulation 22.

1.2 REQUIRED DIMENSIONS FOR THE PLAYING ENCLOSURE

- (a) **Dimensions.** The field of play does not exceed 100 metres in length. Each in-goal does not exceed 22 metres in length. The playing area does not exceed 70 metres in width.

- (b) The length and breadth of the playing area are to be as near as possible to the dimensions indicated. All the areas are rectangular.
- (c) The distance from the goal line to the dead ball line will preferably be not less than 10 metres.
- (d) In respect of:
 - (i) Matches between the senior national representative team or the next senior national representative team of a Union against the senior or next senior national representative team of another Union; and
 - (ii) International seven-a-side matches;the dimensions should be as close to the maximum sizes as possible, and not less than 94 metres in length for the field of play, 68 metres in width, and with a minimum in-goal length of 6 metres. Unions wishing to vary minimum or maximum dimensions should apply for dispensation to World Rugby.
- (e) The perimeter area should not be less than 5 metres where practicable.

1.3 LINES ON THE PLAYING ENCLOSURE

(a) **Solid Lines**

The dead ball lines and touch-in-goal lines, both of which are outside the in-goal areas;

The goal lines, which are within the in-goal areas but outside the field of play;

The 22-metre lines; which are parallel to the goal lines

The half way line which is parallel to the goal lines; and

The touchlines which are outside the field of play.

(b) **Dash Lines**

All lines other than solid lines are dash lines all of which are 5 metres in length.

There are two sets of dash lines which are 10 metres from, and parallel to, each side of the half way line. These are called the 10 metre dash lines. The 10 metre dash lines intersect the dash lines which are 5 metres and 15 metres parallel to each touch line.

There are two sets of dash lines which are 5 metres from, and parallel to, each touch line. They run from the 5 metre dash lines, which are parallel to each goal line and intersect both 22 metre lines, both 10 metre dash lines and the half way line. These are called the 5 metre dash lines.

There are two sets of dash lines which are 15 metres from, and parallel to, each touch line. These dash lines run from the 5 metre dash lines which are parallel to each goal line, and intersect both 22 metre lines, both 10 metre dash lines and the half way line. These are called the 15 metre dash lines.

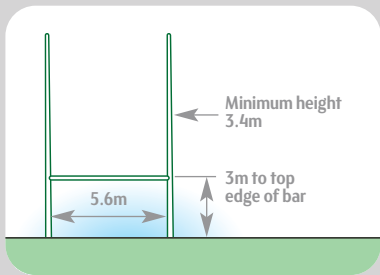
There are six dash lines 5 metres from, and parallel to, each goal line. Two dash lines are positioned 5 metres and 15 metres from each touch line. A further two dash lines are positioned in front of each goal post so that there is 5 metres between these dash lines.

(c) **Centre**

There is one line 0.5 metre long that intersects the centre of the half way line.

1.4 DIMENSIONS FOR GOAL POSTS AND CROSSBAR

- (a) The distance between the two goal posts is 5.6 metres.
- (b) The crossbar is placed between the two goal posts so that its top edge is 3.0 metres from the ground.
- (c) The minimum height of the goal posts is 3.4 metres.
- (d) When padding is attached to the goal posts the distance from the goal line to the external edge of the padding must not exceed 300mm.



Goal posts

1.5 FLAG POSTS

- There are 14 flag posts with flags, each with a minimum height of 1.2 metres above the ground.
- Flag posts must be positioned at the intersection of touch-in-goal lines and the goal lines and at the intersection of the touch-in-goal lines and the dead ball lines. These eight flag posts are outside the in-goal area and do not form part of the playing area.
- Flag posts must be positioned in line with the 22-metre lines and the half way line, 2 metres outside the touchlines and within the playing enclosure.

1.6 OBJECTIONS TO THE GROUND

- If either team has objections about the ground or the way it is marked out they must tell the referee before the match starts.
- The referee will attempt to resolve the issues but must not start a match if any part of the ground is considered to be dangerous.

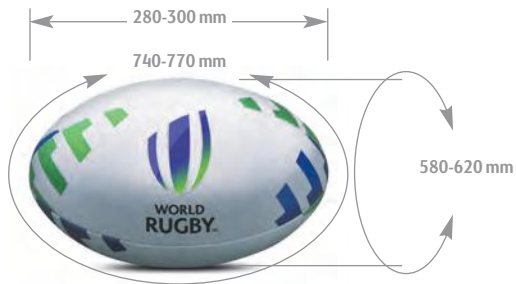
Law 2 The Ball

2.1 SHAPE

The ball must be oval and made of four panels.

2.2 DIMENSIONS

Length in line	280 - 300 millimetres
Circumference (end to end)	740 - 770 millimetres
Circumference (in width)	580 - 620 millimetres



2.3 MATERIALS

Leather or suitable synthetic material. It may be treated to make it water resistant and easier to grip.

2.4 WEIGHT

410 - 460 grams

2.5 AIR PRESSURE AT THE START OF PLAY

65.71-68.75 kilopascals, or 0.67-0.70 kilograms per square centimetre, or 9.5-10.0 lbs per square inch.

2.6 SPARE BALLS

Spare balls may be available during a match, but a team must not gain or attempt to gain an unfair advantage by using them or changing them.

2.7 SMALLER BALLS

Balls of different sizes may be used for matches between young players.

DEFINITIONS

A Team. A team consists of fifteen players who start the match plus any authorised replacements and/or substitutes.

Replacement. A player who replaces an injured team-mate.

Substitute. A player who replaces a team-mate for tactical reasons.

3.1 MAXIMUM NUMBER OF PLAYERS ON THE PLAYING AREA

Maximum: each team must have no more than fifteen players on the playing area during play.

3.2 TEAM WITH MORE THAN THE PERMITTED NUMBER OF PLAYERS

Objection: at any time before or during a match a team may make an objection to the referee about the number of players in their opponents' team. As soon as the referee knows that a team has too many players, the referee must order the captain of that team to reduce the number appropriately. The score at the time of the objection remains unaltered.

Sanction: Penalty at the place where the match would restart.

3.3 WHEN THERE ARE FEWER THAN FIFTEEN PLAYERS

A Union may authorise matches to be played with fewer than fifteen players in each team. When that happens, all the Laws of the Game apply except that each team must have at least five players in the scrum at all times.

Exception: matches between teams of Seven-a-side are an exception. These matches are covered by the Seven-a-side Variations to the Laws of the Game.

3.4 PLAYERS NOMINATED AS SUBSTITUTES

- (a) For international matches a Union may nominate up to eight replacements/substitutes.
- (b) For other matches, the Union or match organiser with jurisdiction over the match decides how many replacements/substitutes may be nominated to a maximum of eight.
- (c) A Union (or Unions, where a match or competition is played between teams from two or more Unions) may decide how many replacements/substitutes may be nominated to a maximum of eight.
- (d) A team can substitute up to three front row players (subject to Law 3.5 (b) and (c)) and up to five other players.
- (e) Substitutions may only be made when the ball is dead and with the permission of the referee.

3.5 THE FRONT ROW - REPLACEMENTS AND SUBSTITUTIONS

- (a) It is the team's responsibility to ensure that all front row players and potential front row replacements are suitably trained. It is not for the referee to determine whether any player is suitably trained to play in the front row.

Law 3 Number of Players - The Team

- (b) The table below indicates the minimum number of front row players by squad size and the minimum replacement obligations:

Squad size	Minimum number of front row players in the squad	Must be able to replace at the first time of asking
15 or less	3	–
16, 17 or 18	4	Either prop or hooker
19, 20, 21 or 22	5	Either prop or hooker
23	6	Loose-head prop, tight-head prop and hooker

A Union may, having taken player welfare into account, amend the minimum number of front row players in the squad and the minimum replacement obligations at defined levels of the Game within its jurisdiction.

Where the Union/match organiser has determined squad sizes of 23 and a team is only able to nominate two front row replacements, then that team may nominate only 22 players in their squad.

- (c) Prior to the match, each team must advise the referee of their front row players and potential front row replacements and only these players may play in the front row when the scrum is contested.
- (d) A replacement front row player may start the match in another position.

3.6 UNCONTESTED SCRUMS

- (a) Scrum will become uncontested if either team cannot field a suitably trained front row or if the referee so orders.
- (b) Unions/match organisers may determine whether or not a game may start or continue with uncontested scrums.
- (c) When a front row player leaves the playing area, whether through injury or temporary or permanent suspension, the referee will enquire at that time whether the team can continue with contested scrums. If the referee is informed that the team will not be able to contest the scrum then the referee will order uncontested scrums. If the player returns or another front row player comes on then contested scrums may resume.
- (d) In a squad of 23 players, or at the discretion of the Union/match organiser, a player whose departure has caused the referee to order uncontested scrums cannot be replaced.
- (e) If they are available, a team must have three front row players in the front row at all times. In an uncontested scrum, only when there is no available front row replacement or substitute is any other player permitted to play in the front row.
- (f) If, as a result of a front row player being temporarily suspended, another player has to be nominated by the team to leave the playing area to enable an available front row player to come on, the nominated player may not return until the period of suspension ends.
- (g) If, as a result of a front row player being sent off, another player has to be nominated by the team to leave the playing area to enable an available front row player to come on, the nominated player may act as a replacement/substitute.

LAW AMENDMENT TRIAL

- (h) Uncontested scrums as a result of a sending off, temporary suspension or injury must be played with eight players per side.

3.7 SENT OFF FOR FOUL PLAY

A player sent off for foul play must not be replaced or substituted. For an exception to this Law, refer to Law 3.5.

3.8 PERMANENT REPLACEMENT

A player may be permanently replaced if injured. If the player is permanently replaced, that player must not return and play in that match. The replacement of the injured player must be made when the ball is dead and with the permission of the referee.

3.9 THE DECISION FOR PERMANENT REPLACEMENT

- (a) When a national representative team is playing in a match, a player may be replaced only when, in the opinion of a doctor, the player is so injured that it would be unwise for that player to continue playing in that match.
- (b) In other matches, where a Union has given explicit permission, an injured player may be replaced on the advice of a medically trained person. If none is present, that player may be replaced if the referee agrees.

3.10 THE REFEREE'S POWER TO STOP AN INJURED PLAYER FROM CONTINUING

If the referee decides – with or without the advice of a doctor or other medically qualified person – that a player is so injured that the player should stop playing, the referee may order that player to leave the playing area. The referee may also order an injured player to leave the field in order to be medically examined.

3.11 TEMPORARY REPLACEMENT - BLOOD INJURY

- (a) When a player has a blood injury, which has uncontrolled active bleeding (a blood injury), that player may be temporarily replaced. The injured player must return to play as soon as the bleeding has been controlled and/or covered. If the player who has been temporarily replaced is not available to return to the field of play within 15 minutes (actual time) of leaving the playing area, the replacement becomes permanent and the replaced player must not return to the field of play.
- (b) In international matches, the Match Day Doctor shall decide whether an injury is a blood injury necessitating a temporary replacement.
- (c) Minor cuts and abrasions not constituting a blood injury should be treated during stoppages in play for other reasons.
- (d) If the temporary replacement is injured, that player may also be replaced.
- (e) If the temporary replacement is sent off for foul play, the replaced player may not return to the field of play.
- (f) If the temporary replacement is cautioned and temporarily suspended, the replaced player may not return to the field of play until after the period of suspension.

3.12 TEMPORARY REPLACEMENT - HEAD INJURY ASSESSMENT

If, at any point during a match, a player is concussed or has suspected concussion, that player must be immediately and permanently removed from the field of play. This is known as "Recognise and Remove".

In elite adult matches only, which have been approved in advance by World Rugby (pursuant to Regulations 10.1.4 and 10.1.5) for use of the Head Injury Assessment and this temporary replacement procedure, a player who is to have a Head Injury Assessment :

- Must leave the field of play; and
- Shall be temporarily replaced (even if all of the substitutes/replacements have been used).

Law 3 Number of Players - The Team

This is to allow for the assessment of a player where it is not immediately apparent if the player has concussion or suspected concussion and should be permanently removed from the field of play.

Where such a player has been temporarily replaced:

- (a) If that player is not presented to a match official on the touchline within ten minutes (actual time) of leaving the field of play to undergo the Head Injury Assessment, the replacement will automatically become permanent and the replaced player is not allowed to return to the field of play.
- (b) If the temporary replacement takes place within the ten minutes before half-time, the replacement shall become permanent unless the replaced player returns to the field of play immediately at the start of the second-half.
- (c) The temporary replacement can be temporarily replaced if the player requires a Head Injury Assessment (even if all of the replacements have been used).
- (d) If the temporary replacement is ordered off the field for foul play, the replaced player shall not be allowed to return to the field of play, except in accordance with Law 3.5 (The Front Row – Replacements and Substitutions) and Law 3.14 (Substituted Players Rejoining The Match), and only if the player has been medically cleared to do so and is presented to a match official on the touchline within ten minutes (actual time) of leaving the field of play to undergo the Head Injury Assessment.
- (e) If the temporary replacement is cautioned and temporarily suspended, the replaced player is not permitted to return to the field of play until after the period of suspension, except in accordance with Law 3.5 (The Front Row – Replacements and Substitutions) and Law 3.14 (Substituted Players Rejoining The Match), and only if the player has been medically cleared to do so and is presented to a match official on the touchline within ten minutes (actual time) of leaving the field of play to undergo the Head Injury Assessment.

3.13 PLAYER WISHING TO REJOIN THE MATCH

- (a) A player who has a blood injury which has uncontrolled active bleeding must leave the playing area. The player must not return until the bleeding is controlled and the wound has been covered.
- (b) A player who leaves a match because of injury or any other reason must not rejoin the match until the referee permits the player to return. The referee must not let a player rejoin a match until the ball is dead.
- (c) If a player rejoins or a replacement/substitute joins the match without the referee's permission, and the referee believes the player did so to help that player's team or obstruct the opposing team, the referee penalises the player for misconduct.

Sanction: A penalty kick is awarded at the place where play would restart.

3.14 SUBSTITUTED PLAYERS REJOINING THE MATCH

If a player is substituted, that player may only return to play when replacing:

- an injured front row player in accordance with Law 3.5
- a player with a blood injury in accordance with Law 3.11
- a player undertaking a Head Injury Assessment in accordance with Law 3.12
- a player who has been injured as a result of foul play (as verified by the Match Officials).

3.15 ROLLING SUBSTITUTIONS

A Union may implement rolling substitutions at defined levels of the Game within its jurisdiction. The number of substitutions must not exceed twelve. The administration and rules relating to rolling substitutions are the responsibility of the Union having jurisdiction.

DEFINITIONS

Players' clothing is anything players wear.

A player wears a jersey, shorts and underwear, socks and boots.

The sleeve of a jersey must extend at least half way from the shoulder point to the elbow.

Detailed information relating to the permitted specifications for clothing and studs maybe found in World Rugby Specifications (Regulation 12).

4.1 ADDITIONAL ITEMS OF CLOTHING

- (a) A player may wear supports made of elasticated or compressible materials which must be washable.
- (b) A player may wear shin guards which conform with World Rugby Specifications (Regulation 12).
- (c) A player may wear ankle supports worn under socks, not extending higher than one third of the length of the shin and, if rigid, from material other than metal.
- (d) A player may wear mitts (fingerless gloves) which must conform to World Rugby Specifications (Regulation 12).
- (e) A player may wear shoulder pads which must bear the World Rugby Approval Mark (Regulation 12).
- (f) A player may wear a mouth guard or dental protector.
- (g) A player may wear headgear which must bear the World Rugby Approval Mark (Regulation 12).

- (h) A player may wear bandages and/or dressings to cover or protect any injury.
- (i) A player may wear thin tape or other similar material as support and/or to prevent injury.

LAW AMENDMENT TRIAL

- (j) A player may wear goggles which must bear the World Rugby Approval Mark (Regulation 12).

4.2 SPECIAL ADDITIONAL ITEMS FOR WOMEN

In addition to the previously permitted clothing women may wear:

- (a) Chest pads, which must bear the World Rugby Approval Mark (Regulation 12).
- (b) Cotton blend long tights, with single inside leg seam under their shorts & socks.
- (c) Headscarves, providing they do not cause a danger to the wearer or other players and do not contravene Regulation 12.

4.3 STUDS

- (a) Studs of players' boots must conform with World Rugby Specifications (Regulation 12).
- (b) Moulded rubber multi-studded soles are acceptable provided they have no sharp edges or ridges.

4.4 BANNED ITEMS OF CLOTHING

- (a) A player must not wear any item that is contaminated by blood.
- (b) A player must not wear any item that is sharp or abrasive.
- (c) A player must not wear any items containing buckles, clips, rings, hinges, zippers, screws, bolts or rigid material or projection not otherwise permitted under this Law.
- (d) A player must not wear jewellery such as rings or earrings.
- (e) A player must not wear gloves.
- (f) A player must not wear shorts with padding sewn into them.
- (g) A player must not wear any other item which does not conform with World Rugby Specifications for such clothing (Regulation 12).
- (h) A player must not wear any item that is normally permitted by Law, but, in the referee's opinion that is liable to cause injury to a player.
- (i) A player must not wear communication devices within that player's clothing or attached to the body.
- (j) A player must not wear any additional item of clothing that does not conform to World Rugby Regulation 12.

4.5 INSPECTION OF PLAYERS' CLOTHING

- (a) The referee or the touch judges appointed by or under the authority of the match organiser must inspect the players' clothing and studs for conformity to this Law.
- (b) The referee has power to decide at any time, before or during the match, that part of a player's clothing is dangerous or illegal. If the referee decides that clothing is dangerous or illegal the referee must order the player to remove it. The player must not take part in the match until the items of clothing are removed.
- (c) If, at an inspection before the match, the referee or a touch judge tells a player that an item banned under this Law is being worn, and the player is subsequently found to be wearing that item on the playing area, that player is sent off for misconduct.

Sanction: A penalty kick is awarded at the place where play is restarted.

4.6 WEARING OTHER CLOTHING

The referee must not allow any player to leave the playing area to change items of clothing, unless these are bloodstained.

For more information on provisions relating to players's dress, see World Rugby Regulation 12 at

<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

5.1 DURATION OF A MATCH

A match lasts no longer than 80 minutes plus time lost, extra time and any special conditions. A match is divided into two halves each of not more than forty minutes playing time.

5.2 HALF-TIME

After half-time the teams change ends. There is an interval of not more than 15 minutes. The length of the interval is decided by the match organiser, the Union or the recognised body which has jurisdiction over the game. During the interval the teams, the referee and the touch judges may leave the playing enclosure.

5.3 TIME KEEPING

The referee keeps the time but may delegate the duty to either or both the touch judges and/or the official time-keeper, in which case the referee signals to them any stoppage of time or time lost. In matches without an official time-keeper, if the referee is in doubt as to the correct time the referee consults either or both the touch judges and may consult others but only if the touch judges cannot help.

5.4 TIME LOST

Time lost may be due to the following:

- (a) **Injury.** The referee may stop play for not more than one minute so that an injured player can be treated, or for any other permitted delay.

The referee may allow play to continue while a medically trained person treats an injured player in the playing area or the player may go to the touchline for treatment.

If a player is seriously injured and needs to be removed from the field of play, the referee has the discretion to allow the necessary time to have the injured player removed from the field-of-play.

- (b) **Replacing players' clothing.** When the ball is dead, the referee allows time for a player to replace or repair a badly torn jersey, shorts or boots. Time is allowed for a player to re-tie a boot-lace.
- (c) **Replacement and substitution of players.** Time is allowed when a player is replaced or substituted.
- (d) **Referee consulting with assistant referee(s) or other officials.** Time is allowed for consultations between referee and assistant referees or other officials.

5.5 MAKING UP FOR TIME LOST

Any playing time lost is made up in the same half of the match.

5.6 PLAYING EXTRA TIME

A match may last more than eighty minutes if the Match Organiser has authorised the playing of extra time in a drawn match in a knock-out competition.

5.7 OTHER TIME REGULATIONS

- (a) In international matches, play always lasts eighty minutes plus lost time.
- (b) In non-international matches a Union may decide the length of a match.
- (c) If the Union does not decide, the teams agree on the length of a match. If they cannot agree, the referee decides.

- (d) The referee has the power to end the match at any time, if the referee believes that play should not continue because it would be dangerous.
- (e) If time expires and the ball is not dead, or an awarded scrum or lineout has not been completed, the referee allows play to continue until the next time that the ball becomes dead. The ball becomes dead when the referee would have awarded a scrum, lineout, an option to the non-infringing team, drop out or after a conversion or successful penalty kick at goal. If a scrum has to be reset, the scrum has not been completed. If time expires and a mark, free kick or penalty kick is then awarded, the referee allows play to continue.

LAW AMENDMENT TRIAL

If a penalty is kicked into touch after time has elapsed without touching another player, the throw-in is taken and play continues until the next time the ball becomes dead.

- (f) If time expires after a try has been scored the referee allows time for the conversion kick to be taken.
- (g) A team scoring a try near the end of the match may take the conversion kick or not. Providing they decline to take the kick or take the kick within the time remaining, a restart will occur and the match will end at the next stoppage within Law. Time is taken from the strike on the ball.
- (h) If there has been a score towards the end of the match and there is time for the restart kick to take place, but time will expire immediately after the kick, and the kicker:
 - does not kick the ball ten metres
 - kicks the ball directly into touch
 - kicks the ball dead on or over the opponents touch-in-goal or dead ball line

the referee will offer the non-offending team the options provided by Law 13.7, 13.8 and 13.9 respectively and the match continues until the ball next becomes dead.

- (i) When weather conditions are exceptionally hot and/or humid, the referee, at his discretion, will be permitted to allow one water break in each half. This water break should be no longer than one minute. Time lost should be added on at the end of each half. The water break should normally be taken after a score or when the ball is out of play near the half way line.

DEFINITIONS

Every match is under the control of **Match Officials** who consist of the referee and two touch judges or assistant referees. **Additional persons**, as authorised by the match organisers may include the reserve referee and/or reserve assistant referee, an official to assist the referee in making decisions by using technological devices, the time keeper, the match doctor, the team doctors, the non-playing members of the teams and the ball persons.

A touch judge may be appointed by a match organiser or a team involved in a match and is responsible for signalling, touch, touch in-goal and the success or otherwise of kicks at goal.

An assistant referee may be appointed by a match organiser and is responsible for signalling, touch, touch in-goal, the success or otherwise of kicks at goal and indicating foul play. An assistant referee will also provide assistance to the referee in the performance of any of the referee's duties as directed by the referee.

6.A REFEREE *BEFORE THE MATCH*

6.A.1 APPOINTING THE REFEREE

The referee is appointed by the match organiser. If no referee has been appointed the two teams may agree upon a referee. If they cannot agree, the home team appoints a referee.

6.A.2 REPLACING THE REFEREE

If the referee is unable to complete the match, the referee's replacement is appointed according to the instructions of the match organiser. If the match organiser has given no instructions, the referee appoints the replacement. If the referee cannot do so, the home team appoints a replacement.

6.A.3 DUTIES OF THE REFEREE BEFORE THE MATCH

- (a) **Toss.** The referee organises the toss. One of the captains tosses a coin and the other captain calls to see who wins the toss. The winner of the toss decides whether to kick off or to choose an end. If the winner of the toss decides to choose an end, the opponents must kick off and vice versa.

DURING THE MATCH

6.A.4 THE DUTIES OF THE REFEREE IN THE PLAYING ENCLOSURE

- (a) The referee is the sole judge of fact and of Law during a match. The referee must apply fairly all the Laws of the Game in every match.
- (b) The referee keeps the time.
- (c) The referee keeps the score.

6.A.5 ENTERING OR LEAVING THE PLAYING AREA

- (a) Authorised medically trained persons may enter the playing area during the match to attend to injured players. They must only enter the playing area if it is safe to do so.
- (b) Persons carrying water for the players may only enter the playing area during a stoppage in play for an injury to a player.
- (c) A person carrying a kicking tee may enter the field of play after a team has indicated that they intend to kick at goal after that team has been awarded a penalty kick or scored a try.
- (d) The referee gives permission to the players to leave the playing area.
- (e) The referee gives permission to the replacements or substitutes to enter the playing area.
- (f) The coaches may enter the playing area at half-time to attend to their teams.

6.A.6 REFEREE ALTERING A DECISION

The referee may alter a decision when a touch judge has raised the flag to signal touch.

The referee may alter a decision when an assistant referee has raised the flag to signal touch or an act of foul play.

6.A.7 REFEREE CONSULTING WITH OTHERS

- (a) The referee may consult with assistant referees about matters relating to their duties, the Law relating to foul play or timekeeping and may request assistance related to other aspects of the referee's duties including the adjudication of offside.

LAW AMENDMENT TRIAL

- (b) A match organiser may appoint an official known as a Television Match Official (TMO) who uses technological devices to clarify situations relating to:
 - (i) When there is doubt as to whether a ball has been grounded in in-goal for a score or a touchdown.
 - (ii) Where there is doubt as to whether a kick at goal has been successful.
 - (iii) Where there is doubt as to whether players were in touch or touch in goal before grounding the ball in in-goal or the ball has been made dead.
 - (iv) Where match officials believe an offence or infringement may have occurred in the field of play leading to a try or preventing a try.
 - (v) Reviewing situations where match officials believe foul play may have occurred.
 - (vi) Clarifying sanctions required for acts of foul play.
- (c) Any of the match officials including the TMO may recommend a review by the TMO. The reviews will take place in accordance with the TMO protocol in place at the time which will be available at laws.worldrugby.org.
- (d) A match organiser may appoint a timekeeper who will signify the end of each half.
- (e) The referee must not consult with any other persons.

6.A.8 THE REFEREE'S WHISTLE

- (a) The referee must carry a whistle and blow the whistle to indicate the beginning and end of each half of the match.
- (b) The referee has the power to blow the whistle and stop play at any time.
- (c) The referee must blow the whistle to indicate a score, or a touch down.
- (d) The referee must blow the whistle to stop play because of an infringement or for an offence of foul play. When the referee cautions or sends off the offender, the referee must whistle a second time when the penalty kick or penalty try is awarded.
- (e) The referee must blow the whistle when the ball has gone out of play, or when it has become unplayable, or when a penalty is awarded.
- (f) The referee must blow the whistle when it would be dangerous to let play continue or when it is probable that a player has been seriously injured.

6.A.9 THE REFEREE AND INJURY

If the referee stops play because a player has been injured, and there has been no infringement and the ball has not been made dead, play restarts with a scrum. The team last in possession throws in the ball. If neither team was in possession, the attacking team throws in the ball.

6.A.10 THE BALL TOUCHING THE REFEREE

- (a) If the ball or the ball carrier touches the referee and neither team gains an advantage, play continues. If either team gains an advantage in the field of play, the referee orders a scrum and the team that last played the ball has the throw-in.

- (b) If either team gains an advantage in in-goal, if the ball is in possession of an attacking player the referee awards a try where the contact took place.
- (c) If either team gains an advantage in in-goal, if the ball is in possession of a defending player, the referee awards a touch down where the contact took place.

6.A.11 THE BALL IN IN-GOAL TOUCHED BY NON-PLAYER

The referee judges what would have happened next and awards a try or a touch down at the place where the ball was touched.

AFTER THE MATCH

6.A.12 SCORE

The referee communicates the score to the teams and to the match organiser.

6.A.13 PLAYER SENT-OFF

If a player is sent off the referee gives the match organiser a written report on the foul play infringement as soon as possible.

6.B TOUCH JUDGES AND ASSISTANT REFEREES *BEFORE THE MATCH*

6.B.1 APPOINTING TOUCH JUDGES AND ASSISTANT REFEREES

There are two touch judges or two assistant referees for every match. Unless they have been appointed by or under the authority of the match organiser, each team provides a touch judge.

6.B.2 REPLACING A TOUCH JUDGE OR ASSISTANT REFEREE

The match organiser may nominate a person to act as a replacement for the referee, the touch judges or assistant referees. This person is called the reserve touch judge or reserve assistant referee and stands in the perimeter area.

6.B.3 CONTROL OF TOUCH JUDGES AND ASSISTANT REFEREES

The referee has control over both touch judges or assistant referees. The referee may tell them what their duties are, and may overrule their decisions. If a touch judge is unsatisfactory the referee may ask that the touch judge be replaced. If the referee believes a touch judge is guilty of misconduct, the referee has power to send the touch judge off and make a report to the match organiser.

DURING THE MATCH

6.B.4 WHERE THE TOUCH JUDGES OR ASSISTANT REFEREES SHOULD BE

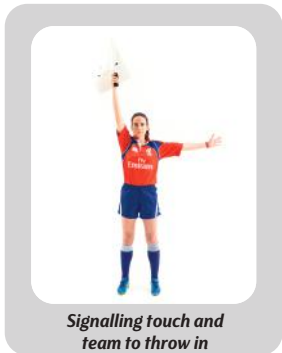
- (a) There is one touch judge or assistant referee on each side of the ground. The touch judge or assistant referee remains in touch except when judging a kick at goal. When judging a kick at goal the touch judges or assistant referees stand in in-goal behind the goal posts.
- (b) An assistant referee may enter the playing area when reporting an offence of dangerous play or misconduct to the referee. The assistant referee may do this only at the next stoppage in play.

6.B.5 TOUCH JUDGE OR ASSISTANT REFEREE SIGNALS

- (a) Each touch judge or assistant referee carries a flag or something similar with which to signal decisions.
- (b) **Signalling result of kick at goal.** When a conversion kick or a penalty kick at goal is being taken, the touch judges or assistant referees must help the referee by signalling the result of the kick. One touch judge or assistant referee stands at or behind each goal post. If the ball goes over the crossbar and between the posts, the touch judges or assistant referees raise the flags to indicate a goal.



- (c) **Signalling touch.** When the ball or the ball carrier has gone into touch, the touch judge or assistant referee must hold up the flag. The touch judge or assistant referee must stand at the place of the throw-in and point to the team entitled to throw in. The touch judge or assistant referee must also signal when the ball or the ball carrier has gone into touch-in-goal.



- (d) **When to lower the flag.** When the ball is thrown in, the touch judge or assistant referee must lower the flag, with the following exceptions:

Exception 1: When the player throwing in puts any part of either foot in the field of play, the touch judge or assistant referee keeps the flag up.

Exception 2: When the team not entitled to throw in has done so, the touch judge or assistant referee keeps the flag up.

Exception 3: When, at a quick throw-in, the ball that went into touch is replaced by another ball, or after it went into touch or it has been touched by anyone except the player who takes the throw-in, the touch judge or assistant referee keeps the flag up.

- (e) It is for the referee, and not the touch judge or assistant referee, to decide whether or not the ball was thrown in from the correct place.
- (f) **Signalling foul play.** An assistant referee signals that foul play or misconduct has been seen by holding the flag horizontally and pointing infield at right angles to the touchline.



6.B.6 AFTER SIGNALLING FOUL PLAY

A match organiser may give authority to the assistant referee to signal for foul play. If an assistant referee signals foul play, the assistant referee must stay in touch and continue to carry out all the other duties until the next stoppage in play. At the invitation of the referee the assistant referee may then enter the playing area to report the offence to the referee. The referee may then take whatever action is needed. Any sanction awarded will be in accordance with Law 10 – Foul Play.

AFTER THE MATCH

6.B.7 PLAYER SENT-OFF

If a player has been sent-off following an assistant referee's signal and report to the referee, the assistant referee submits a written report about the incident to the referee as soon as possible after the match and provides it to the match organiser.

6.C ADDITIONAL PERSONS

6.C.1 RESERVE TOUCH JUDGE OR ASSISTANT REFEREE

When a reserve touch judge or assistant referee is appointed, the referee's authority regarding replacements and substitutions may be delegated to the reserve touch judge or reserve assistant referee.

6.C.2 THOSE WHO MAY ENTER THE PLAYING AREA

In the case of injury, only the match doctor and/or the non-playing members of the team who are medically trained (only qualified Doctors or Physiotherapists) may enter the playing area while play continues.

The other non-playing members of the team may enter the playing area while play continues, provided they have permission from the referee. Otherwise, they enter only when the ball is dead. Such persons must not obstruct, interfere or make any comments to the match officials.



During the match

Method of playing the match

- Law 7** Mode of Play
- Law 8** Advantage
- Law 9** Method of Scoring
- Law 10** Foul Play
- Law 11** Offside and Onside in General Play
- Law 12** Knock-on or Throw forward



7.1 PLAYING A MATCH

A match is started by a kick-off.

After the kick-off, any player who is onside may take the ball and run with it.

Any player may throw it or kick it.

Any player may give the ball to another player.

Any player may tackle, hold or push an opponent holding the ball.

Any player may fall on the ball.

Any player may take part in a scrum, ruck, maul or lineout.

Any player may ground the ball in in-goal.

A ball carrier may hand-off an opponent.

Whatever a player does must be in accordance with the Laws of the Game.

DEFINITIONS

The Law of advantage takes precedence over most other Laws and its purpose is to make play more continuous with fewer stoppages for infringements. Players are encouraged to play to the whistle despite infringements by their opponents. When the result of an infringement by one team is that their opposing team may gain an advantage, the referee does not whistle immediately for the infringement.

8.1 ADVANTAGE IN PRACTICE

- (a) The referee is sole judge of whether or not a team has gained an advantage. The referee has wide discretion when making decisions.

LAW AMENDMENT TRIAL

When advantage is being played for multiple penalty infringements by the same team, the referee allows the captain of the non-offending team to choose the most advantageous of the penalty marks.

- (b) Advantage can be either territorial or tactical.
- (c) Territorial advantage means a gain in ground.
- (d) Tactical advantage means freedom for the non-offending team to play the ball as they wish.

8.2 WHEN ADVANTAGE DOES NOT ARISE

The advantage must be clear and real. A mere opportunity to gain advantage is not enough. If the non-offending team does not gain an advantage, the referee blows the whistle and brings play back to the place of infringement.

8.3 WHEN THE ADVANTAGE LAW IS NOT APPLIED

- (a) **Referee contact.** Advantage must not be applied when the ball, or a player carrying it, touches the referee.

Law 8 Advantage

- (b) **Ball out of tunnel.** Advantage must not be applied when the ball comes out of either end of the tunnel at a scrum without having been played.
- (c) **Wheeled scrum.** Advantage must not be applied when the scrum is wheeled through more than 90 degrees (so that the middle line has passed beyond a position parallel to the touchline).
- (d) **Player lifted in the air.** Advantage must not be applied when a player in a scrum is lifted in the air or forced upwards and has no support on the ground. The referee must blow the whistle immediately.
- (e) **After the ball has been made dead.** Advantage cannot be played after the ball has been made dead.

8.4 IMMEDIATE WHISTLE WHEN NO ADVANTAGE

The referee blows the whistle having determined that an advantage cannot be gained by the non-offending team.

8.5 MORE THAN ONE INFRINGEMENT

- (a) When there is more than one infringement by the same team:
 - If advantage cannot be played or does not accrue to the second offence, the referee applies the appropriate sanction to the offence which is most advantageous to the non-offending team.
 - If either sanction is for foul play the referee applies the appropriate sanction to the offence which is most advantageous to the non-offending team. The referee may also temporarily suspend, or order off, the offending player.
- (b) If advantage is being played following an infringement by one team and then the other team commit an infringement, the referee blows the whistle and applies the sanctions associated with the first infringement. If either infringement is for foul play, the referee applies the appropriate sanction for that offence. The referee may also temporarily suspend, or order off, the offending player.

9.A SCORING POINTS

9.A.1 POINTS VALUES

Try. When an attacking player is first to ground the ball in the opponents' in-goal, a try is scored.

VALUE

5 points

LAW AMENDMENT TRIAL

Penalty Try. If a player would probably have scored a try but for foul play by an opponent, a penalty try is awarded. No conversion is attempted.

7 points

Conversion Goal. When a player scores a try it gives the player's team the right to attempt to score a goal by taking a kick at goal; this also applies to a penalty try. This kick is a conversion kick: a conversion kick can be a place kick or a drop kick.

2 points

Penalty Goal. A player scores a penalty goal by kicking a goal from a penalty kick.

3 points

Dropped Goal. A player scores a dropped goal by kicking a goal from a drop kick in general play. The team awarded a free kick cannot score a dropped goal until the ball next becomes dead, or until an opponent has played or touched it, or has tackled the ball carrier. This restriction applies also to a scrum taken instead of a free kick.

3 points

9.A.2 KICK AT GOAL - SPECIAL CIRCUMSTANCES

- (a) If after the ball is kicked, it touches the ground or any team-mate of the kicker, a goal cannot be scored.
- (b) If the ball has crossed the crossbar a goal is scored, even if the wind blows it back into the field of play.
- (c) If an opponent commits an offence as the kick at goal is being taken, but nevertheless the kick is successful, advantage is played and the score stands.
- (d) Any player who touches the ball in an attempt to prevent a penalty goal being scored is illegally touching the ball.

Sanction: Penalty kick

9.B CONVERSION KICK

9.B.1 TAKING A CONVERSION KICK

- (a) The kicker must use the ball that was in play unless it is defective.
- (b) The kick is taken on a line through the place where the try was scored in the field of play.
- (c) A team mate may hold the ball for the kicker to kick.
- (d) The kicker may place the ball directly on the ground or on sand, sawdust or a kicking tee approved by the Union. No other form of assistance may be used.

- (e) The kicker must take the kick within one minute and thirty seconds (ninety seconds) from the time a try has been awarded. The player must take the kick within one minute and thirty seconds even if the ball rolls over and has to be placed again.

Sanction: The kick is disallowed if the kicker does not take the kick within the time allowed.

9.B.2 DECLINING A CONVERSION KICK

- (a) The decision to decline the conversion must be relayed by the try scorer to the referee, by saying “No kick” after the award of the try and before the time reaches 00.00.
- (b) Once the decision is made to decline the conversion, the referee will award a restart kick. The restart kick will take place regardless of whether or not players were ready at 00.00.

9.B.3 THE KICKER'S TEAM

- (a) All the kicker's team, except the placer, must be behind the ball when it is kicked.
- (b) Neither the kicker nor a placer must do anything to mislead their opponents into charging too soon.
- (c) If the ball falls over before the kicker begins the approach to kick, the referee permits the kicker to replace it without excessive delay. While the ball is replaced, the opponents must stay behind their goal line.

If the ball falls over after the kicker begins the approach to kick, the kicker may then kick or attempt a dropped goal.

If the ball falls over and rolls away from the line through the place where the try was scored, and the kicker then kicks the ball over the crossbar, a goal is scored.

If the ball falls over and rolls into touch after the kicker begins the approach to kick, the kick is disallowed.

Sanction: (a)-(c) If the kicker's team infringes, the kick is disallowed.

9.B.4 THE OPPOSING TEAM

- (a) All players of the opposing team must retire to their goal line and must not overstep that line until the kicker begins the approach to kick or starts to kick. When the kicker does this, they may charge or jump to prevent a goal but must not be physically supported by other players in these actions.
- (b) When the ball falls over after the kicker began the approach to kick, the opponents may continue to charge.
- (c) A defending team must not shout during a kick at goal.

Sanction: (a)-(c) If the opposing team infringes but the kick is successful, the goal stands.

If the kick is unsuccessful, the kicker may take another kick and the opposing team is not allowed to charge.

When another kick is allowed, the kicker may repeat all the preparations. The kicker may change the type of kick.

DEFINITIONS

Foul play is anything a player does within the playing enclosure that is against the letter and spirit of the Laws of the Game. It includes obstruction, unfair play, repeated infringements, dangerous play and misconduct which is prejudicial to the Game.

10.1 OBSTRUCTION

- (a) **Charging or pushing.** When a player and an opponent are running for the ball, either player must not charge or push the other except shoulder-to-shoulder.
Sanction: Penalty kick
- (b) **Running in front of a ball carrier.** A player must not intentionally move or stand in front of a team-mate carrying the ball thereby preventing opponents from tackling the current ball carrier or the opportunity to tackle potential ball carriers when they gain possession.
Sanction: Penalty kick
- (c) **Blocking the tackler.** A player must not intentionally move or stand in a position that prevents an opponent from tackling a ball carrier.
Sanction: Penalty kick
- (d) **Blocking the ball.** A player must not intentionally move or stand in a position that prevents an opponent from playing the ball.
Sanction: Penalty kick
- (e) **Ball carrier running into team-mate.** A player carrying the ball must not intentionally run into team-mates in front of that player.
Sanction: Penalty kick

10.2 UNFAIR PLAY

- (a) **Intentionally Offending.** A player must not intentionally infringe any Law of the Game, or play unfairly. The player who intentionally offends must be either admonished, or cautioned that a send off will result if the offence or a similar offence is committed, or sent off.

Sanction: Penalty kick

A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored. A player who prevents a try being scored through foul play must either be cautioned and temporarily suspended or sent off.

- (b) **Time-wasting.** A player must not intentionally waste time.

Sanction: Free Kick

- (c) **Throwing into touch.** A player must not intentionally knock, place, push or throw the ball with his arm or hand into touch, touch-in-goal, or over the dead ball line.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line if the offence is between the 15-metre line and the touchline, or, at the place of infringement if the offence occurred elsewhere in the field of play, or, 5 metres from the goal line and at least 15 metres from the touchline if the infringement occurred in in-goal.

A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored.

- (d) A player must not commit any act that may lead the match officials to consider that that player was subject to foul play or any other type of infringement committed by an opponent.

Sanction: Penalty kick

10.3 REPEATED INFRINGEMENTS

- (a) **Repeatedly offending.** A player must not repeatedly infringe any Law. Repeated infringement is a matter of fact. The question of whether or not the player intended to infringe is irrelevant.

Sanction: Penalty kick

A player penalised for repeated infringements must be cautioned and temporarily suspended.

- (b) **Repeated infringements by the team.** When different players of the same team repeatedly commit the same offence, the referee must decide whether or not this amounts to repeated infringement. If it does, the referee gives a general warning to the team and if they then repeat the offence, the referee cautions and temporarily suspends the guilty player(s).

Sanction: Penalty kick

A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored.

- (c) **Repeated infringements: standard applied by referee.** When the referee decides how many offences constitute repeated infringement, the referee must always apply a strict standard in representative and senior matches. When a player offends three times the referee must caution that player.

The referee may relax this standard in junior or minor matches, where infringements may be the result of poor knowledge of the Laws or lack of skill.

10.4 DANGEROUS PLAY AND MISCONDUCT

- (a) **Punching or striking.** A player must not strike an opponent with the hand, arm or fist, including the elbow, shoulder, head or knee(s).

Sanction: Penalty kick

- (b) **Stamping or trampling.** A player must not stamp or trample on an opponent.

Sanction: Penalty kick

- (c) **Kicking.** A player must not kick an opponent.

Sanction: Penalty kick

- (d) **Tripping.** A player must not trip an opponent with the leg or foot.

Sanction: Penalty kick

- (e) **Dangerous tackling.** A player must not tackle an opponent early, late or dangerously.

Sanction: Penalty kick

A player must not tackle (or try to tackle) an opponent above the line of the shoulders even if the tackle starts below the line of the shoulders. A tackle around the opponent's neck or head is dangerous play.

Sanction: Penalty kick

A 'stiff-arm tackle' is dangerous play. A player makes a stiff-arm tackle when using a stiff-arm to strike an opponent.

Sanction: Penalty kick

Playing a player without the ball is dangerous play.

Sanction: Penalty kick

A player must not tackle an opponent whose feet are off the ground.

Sanction: Penalty kick

- (f) **Playing an opponent without the ball.** Except in a scrum, ruck or maul, a player who is not in possession of the ball must not hold, push or obstruct an opponent not carrying the ball.

Sanction: Penalty kick

- (g) **Dangerous charging.** A player must not charge or knock down an opponent carrying the ball without trying to grasp that player.

Sanction: Penalty kick

- (h) A player must not charge into a ruck or maul. Charging includes any contact made without use of the arms, or without grasping a player.

- (i) **Tackling the jumper in the air.** A player must not tackle nor tap, push or pull the foot or feet of an opponent jumping for the ball in a lineout or in open play.

Sanction: Penalty kick

- (j) Lifting a player from the ground and dropping or driving that player into the ground whilst that player's feet are still off the ground such that the player's head and/or upper body come into contact with the ground is dangerous play.

Sanction: Penalty kick

- (k) **Dangerous play in a scrum, ruck or maul.** The front row of a scrum must not rush against its opponents.

Sanction: Penalty kick

Front row players must not intentionally lift opponents off their feet or force them upwards out of the scrum.

Sanction: Penalty kick

Players must not charge into a ruck or maul without binding onto a player in the ruck or maul.

Sanction: Penalty kick

Players must not intentionally collapse a scrum, ruck or maul.

Sanction: Penalty kick

- (l) **Retaliation.** A player must not retaliate. Even if an opponent is infringing the Laws, a player must not do anything that is dangerous to the opponent.

Sanction: Penalty kick

- (m) **Acts contrary to good sportsmanship.** A player must not do anything that is against the spirit of good sportsmanship in the playing enclosure.

Sanction: Penalty kick

- (n) **Misconduct while the ball is out of play.** A player, must not, while the ball is out of play, commit any misconduct, or obstruct or in any way interfere with an opponent.

Sanction: Penalty kick

The sanction is the same as for sections 10.4 (a)-(m) except that the penalty kick is awarded at the place where play would restart. If that place is on the touchline or within 15 metres of it, the mark for the penalty kick is on the 15-metre line, in line with that place.

Law 10 Foul Play

If play would restart at a 5-metre scrum, the mark for the penalty kick is at that place of the scrum.

If play would restart with a drop-out, the non-offending team may choose to take the penalty kick anywhere on the 22-metre line.

If a penalty kick is awarded but the offending team is guilty of further misconduct before the kick is taken, the referee cautions or orders off the guilty player and advances the mark for the penalty kick 10 metres. This covers both the original offence and the misconduct.

If a penalty kick is awarded to a team but a player of that team is guilty of further misconduct before the kick is taken, the referee will caution or send-off the guilty player, declare the kick disallowed, and award a penalty kick to the opposing team.

If an offence is committed outside the playing area while the ball is still in play, and if that offence is not covered by any other part of this Law, the penalty kick is awarded on the 15-metre line, in line with where the offence happened.

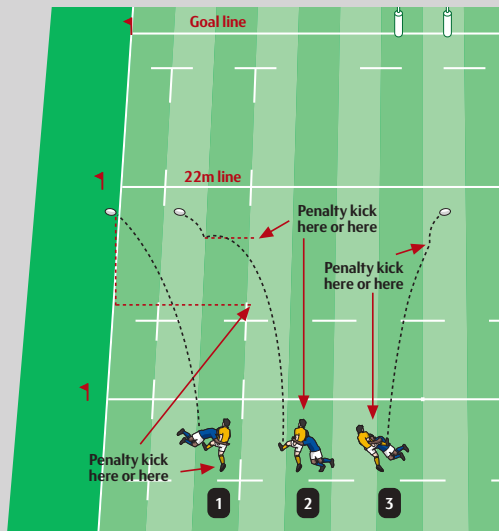
- (o) **Late-charging the kicker.** A player must not intentionally charge or obstruct an opponent who has just kicked the ball.

Sanction: The non-offending team may choose to take the penalty kick either at the place of infringement, where the ball lands or where it was next played.

Place of infringement. If the infringement takes place in the kicker's in-goal, the penalty kick is taken 5 metres from the goal line in line with the place of infringement but at least 15 metres from the touchline.

The non-offending team may also choose to take the penalty where the ball lands or is next played before landing and at least 15 metres from the touchline.

Where the ball lands. If the ball lands in touch, the mark for the optional penalty kick is on the 15-metre line, in line with where it went into touch. If the ball lands, or is next played before landing, within 15 metres of the touchline, the mark is on the 15-metre line opposite where the ball landed or was played.



Late charging the kicker

If the ball lands in the in-goal, in touch-in-goal, or on or over the dead ball line, the mark for the optional penalty kick is 5 metres from the goal line, in line with the place where the ball crossed the goal line and at least 15 metres from the touchline.

If the ball hits a goal post or crossbar, the optional penalty kick is awarded where the ball lands on the ground.

- (p) **Flying Wedge and Cavalry Charge.** A team must not use the 'Flying Wedge' or the 'Cavalry Charge'.

Sanction: Penalty kick at the place of the original infringement.

'Flying Wedge'. The type of attack known as a 'Flying Wedge' usually happens near the goal line, when the attacking team is awarded a penalty kick or free kick.

The kicker tap-kicks the ball and starts the attack, either by driving towards the goal line or by passing to a team-mate who drives forward. Immediately, team mates bind on each side of the ball carrier in a wedge formation. Often one or more of these team mates is in front of the ball carrier. A 'Flying Wedge' is illegal.

Sanction: Penalty kick at the place of the original infringement.

'Cavalry Charge'. The type of attack known as a 'Cavalry Charge' usually happens near the goal line, when the attacking team is awarded a penalty kick or free kick. Either a single player stands some distance behind the kicker, or attacking players form a line across the field some distance behind the kicker.

These attacking players are usually a metre or two apart. At a signal from the kicker, they charge forward. When they get near, the kicker tap-kicks the ball and passes to a player who had started some distance behind the kicker.

Sanction: Penalty kick at the place of infringement

- (q) Advantage may be played for acts of foul play, but if the offence prevents a probable try, a penalty try must be awarded.
- (r) For an offence reported by an assistant referee a penalty kick may be awarded where the offence occurred, or advantage may be played.
- (s) All players must respect the authority of the referee. They must not dispute the referee's decisions. They must stop playing at once when the referee blows the whistle except at a kick-off or at a penalty kick following admonishment, temporary suspension, or send-off.

Sanction: Penalty kick

10.5 SANCTIONS

- (a) Any player who infringes any part of the Foul Play Law must be admonished, or cautioned and temporarily suspended for a period of ten minutes' playing time, or sent-off.
- (b) A player who has been cautioned and temporarily suspended who then commits a second cautionable offence within the Foul Play Law must be sent-off.

10.6 YELLOW AND RED CARDS

- (a) When a player has been cautioned and temporarily suspended in an International match the referee will show that player a yellow card.
- (b) When a player has been sent off in an International match, the referee will show that player a red card.
- (c) For other matches the Match Organiser or Union having jurisdiction over the match may decide upon the use of yellow and red cards.

10.7 PLAYER SENT OFF

A player who is sent-off takes no further part in the match.

DEFINITIONS

At the start of a game all players are onside. As the match progresses players may find themselves in an offside position. Such players are then liable to be penalised until they become onside again.

In general play a player is offside if the player is in front of a team-mate who is carrying the ball, or in front of a team-mate who last played the ball.

Offside means that a player is temporarily out of the game. Such players are liable to be penalised if they take part in the game.

In general play, a player can be put onside either by an action of a team-mate or by an action of an opponent. However, the offside player cannot be put onside if the offside player interferes with play; or moves forward, towards the ball, or fails to move 10 metres away from the place where the ball lands.

11.1 OFFSIDE IN GENERAL PLAY

- (a) A player who is in an offside position is liable to sanction only if the player does one of three things:
- Interferes with play or,
 - Moves forward, towards the ball or
 - Fails to comply with the 10-Metre Law (Law 11.4).

A player who is in an offside position is not automatically penalised.

A player who receives an unintentional throw forward is not offside.

A player can be offside in the in-goal.

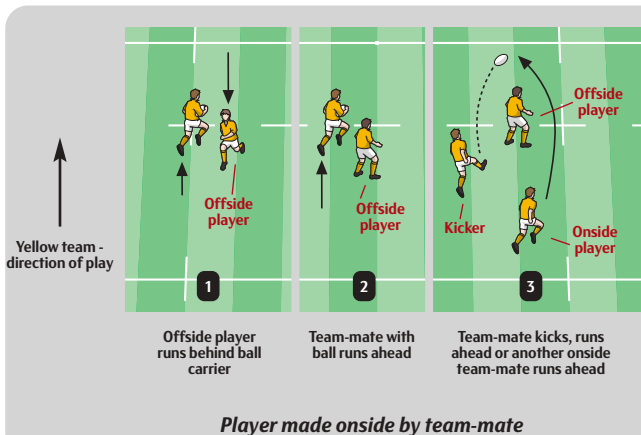
- (b) **Offside and interfering with play.** A player who is offside must not take part in the game. This means the player must not play the ball or obstruct an opponent.
- (c) **Offside and moving forward.** When a team-mate of an offside player has kicked ahead, the offside player must not move towards opponents who are waiting to play the ball, or move towards the place where the ball lands, until the player has been put onside.

Sanction: When a player is penalised for being offside in general play, the opposing team chooses either a penalty kick at the place of infringement or a scrum at the place where the offending team last played the ball. If it was last played in that team's in-goal, the scrum is formed 5 metres from the goal line in line with where it was played.

11.2 BEING PUT ONSIDE BY THE ACTION OF A TEAM-MATE

In general play, there are three ways by which an offside player can be put onside by actions of that player or of team mates:

- Action by the player.** When the offside player runs behind the team-mate who last kicked, touched or carried the ball, the player is put onside.
- Action by the ball carrier.** When a team-mate carrying the ball runs in front of the offside player, that player is put onside.
- Action by the kicker or other onside player.** When the kicker, or team-mate who was level with or behind the kicker when (or after) the ball was kicked, runs in front of the offside player, the player is put onside. When running forward, the team-mate may be in touch or touch-in-goal, but that team-mate must return to the playing area to put the player onside.



11.3 BEING PUT ONSIDE BY OPPONENTS

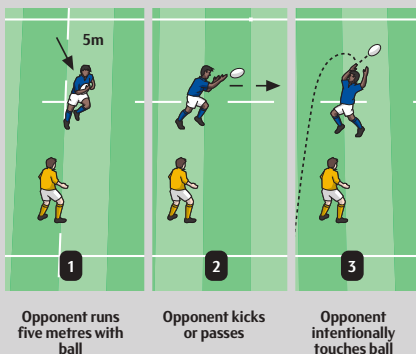
In general play, there are three ways by which an offside player can be put onside by an action of the opposing team. These three ways do not apply to a player who is offside under the 10-Metre Law.

- Runs 5 metres with ball.** When an opponent carrying the ball runs 5 metres, the offside player is put onside.
- Kicks or passes.** When an opponent kicks or passes the ball, the offside player is put onside.
- Intentionally touches ball.** When an opponent intentionally touches the ball but does not catch it, the offside player is put onside.

Blue team -
direction of play



Yellow team -
direction of play



Player put onside by opponents

11.4 OFFSIDE UNDER THE 10-METRE LAW

- (a) When a team-mate of an offside player has kicked ahead, the offside player is considered to be taking part in the game if the player is in front of an imaginary line across the field which is 10 metres from the opponent waiting to play the ball, or from where the ball lands or may land. The offside player must immediately move behind the imaginary 10-metre line or the kicker if this is closer than 10 metres. While moving away, the player must not obstruct an opponent or interfere with play.
Sanction: Penalty kick
- (b) While moving away, the offside player cannot be put onside by any action of the opposing team. However, before the player has moved the full 10 metres, the player can be put onside by any onside team-mate who runs in front of the player.
- (c) When a player who is offside under the 10-Metre Law charges an opponent waiting to catch the ball, the referee blows the whistle at once and the offside player is penalised. Delay may prove dangerous to the opponent.
Sanction: Penalty kick
- (d) When a player who is offside under the 10-metre Law plays the ball which has been misfielded by an opponent, the offside player is penalised.
Sanction: Penalty kick
- (e) The 10-metre Law is not altered by the fact that the ball has hit a goal post or a crossbar. What matters is where the ball lands. An offside player must not be in front of the imaginary 10-metre line across the field.
Sanction: Penalty kick
- (f) The 10-metre Law does not apply when a player kicks the ball, and an opponent charges down the kick, and a team-mate of the kicker who was in front of the imaginary 10-metre line across the field then plays the ball. The opponent was not 'waiting to play the ball' and the team-mate is onside. The 10-metre Law applies if the ball touches or is played by an opponent but is not charged down.
Sanction: When a player is penalised for being offside in general play, the opposing team chooses either a penalty kick at the place of infringement or a scrum at the place where the offending team last played the ball. If it was last played in that team's in-goal, the scrum is formed 5 metres from the goal line in line with where it was played.

Law 11 Offside and Onside in General Play

- (g) If more than one player is offside and moving forward after a team-mate has kicked ahead, the place of infringement is the position of the offside player closest to an opponent waiting for the ball, or closest to where the ball lands.

11.5 BEING PUT ONSIDE UNDER THE 10-METRE LAW

- (a) The offside player must retire behind the imaginary 10-metre line across the field, otherwise the player is liable to be penalised.
- (b) While retiring, the player can be put onside before moving behind the imaginary 10-metre line by any of the three actions of the player's team listed above in 11.2. However, the player cannot be put onside by any action of the opposing team.

11.6 ACCIDENTAL OFFSIDE

- (a) When an offside player cannot avoid being touched by the ball or by a team-mate carrying it, the player is accidentally offside. If the player's team gains no advantage from this, play continues. If the player's team gains an advantage, a scrum is formed with the opposing team throwing in the ball.
- (b) When a player hands the ball to a team-mate in front of the first player, the receiver is offside. Unless the receiver is considered to be intentionally offside (in which case a penalty kick is awarded), the receiver is accidentally offside and a scrum is formed with the opposing team throwing in the ball.

11.7 OFFSIDE AFTER A KNOCK-ON

When a player knocks-on and an offside team-mate next plays the ball, the offside player is liable to sanction if playing the ball prevented an opponent from gaining an advantage.

Sanction: Penalty kick

11.8 PUTTING ONSIDE A PLAYER RETIRING DURING A RUCK, MAUL, SCRUM OR LINEOUT

When a ruck, maul, scrum or lineout forms, a player who is offside and is retiring as required by Law remains offside even when the opposing team wins possession and the ruck, maul, scrum or lineout has ended. The player is put onside by retiring behind the applicable offside line. No other action of the offside player and no action of that player's team mates can put the offside player onside.

If the player remains offside the player can be put onside only by the action of the opposing team. There are two such actions:

Opponent runs 5 metres with ball. When an opponent carrying the ball has run 5 metres, the offside player is put onside. An offside player is not put onside when an opponent passes the ball. Even if the opponents pass the ball several times, their action does not put the offside player onside.

Opponent kicks. When an opponent kicks the ball, the offside player is put onside.

11.9 LOITERING

A player who remains in an offside position is loitering. A loiterer who prevents the opposing team from playing the ball as they wish is taking part in the game, and is penalised. The referee makes sure that the loiterer does not benefit from being put onside by the opposing team's action.

Sanction: Penalty kick at the offending player's offside line

DEFINITION: KNOCK-ON

A **knock-on** occurs when a player loses possession of the ball and it goes forward, or when a player hits the ball forward with the hand or arm, or when the ball hits the hand or arm and goes forward, and the ball touches the ground or another player before the original player can catch it.

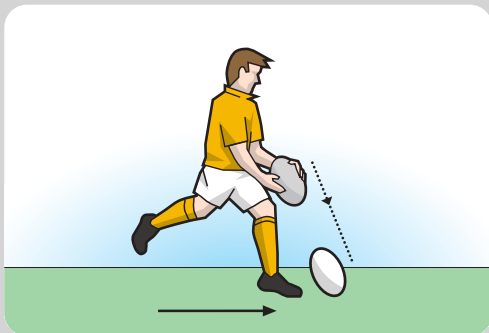
‘Forward’ means towards the opposing team’s dead ball line.

If a player in tackling an opponent makes contact with the ball and the ball goes forward from the ball carrier’s hands, that is a knock-on.

If a player rips the ball or deliberately knocks the ball from an opponent’s hands and the ball goes forward from the ball carrier’s hands, that is not a knock-on.

EXCEPTION

Charge down. If a player charges down the ball as an opponent kicks it, or immediately after the kick, it is not a knock-on even though the ball may travel forward.



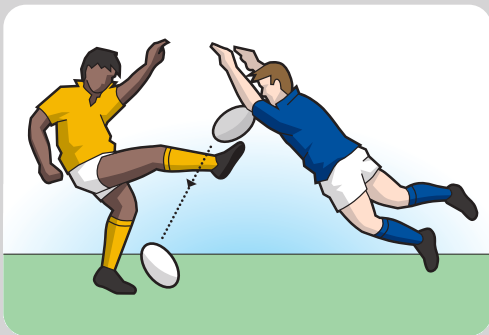
Knock-on

DEFINITION: THROW FORWARD

A **throw forward** occurs when a player throws or passes the ball forward, i.e. if the arms of the player passing the ball move towards the opposing team's dead ball line.

EXCEPTION

Bounce forward. If the ball is not thrown forward but it hits a player or the ground and bounces forward, this is not a throw forward.



Charge down

12.1 THE OUTCOME OF A KNOCK-ON OR THROW FORWARD

- (a) **Unintentional knock-on or throw forward.** A scrum is awarded at the place of infringement.
- (b) **Unintentional knock-on or throw forward at a lineout.** A scrum is awarded 15 metres from the touchline.
- (c) **Knock-on or throw forward into the in-goal.** If an attacking player knocks-on or throws-forward in the field of play and the ball goes into the opponents' in-goal and it is made dead there, a scrum is awarded where the knock-on or throw forward happened.
- (d) **Knock-on or throw forward inside the in-goal.** If a player of either team knocks-on or throws-forward inside the in-goal, a 5-metre scrum is awarded in line with the place of infringement not closer than 5 metres from the touchline.
- (e) **Knock-on or throw forward into touch.** When the ball goes into touch from a knock-on or throw forward, the non-offending team will have the option of a lineout at the point the ball crossed the touch line or a scrum at the place of the knock-on or throw forward, or a quick throw in.
- (f) **Intentional knock or throw forward.** A player must not intentionally knock the ball forward with hand or arm, nor throw forward.

Sanction: Penalty kick. A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored.



During the match

In the field of play

- Law 13** Kick-off and Restart Kicks
- Law 14** Ball on the Ground - No Tackle
- Law 15** Tackle: Ball Carrier Brought to Ground
- Law 16** Ruck
- Law 17** Maul
- Law 18** Mark



**WORLD
RUGBY™**

DEFINITIONS

The kick-off occurs at the start of each half of the match and at the beginning of each period of extra time. Restart kicks occur after a score or a touch down.

13.1 WHERE AND HOW THE KICK-OFF IS TAKEN

- (a) A team kicks off with a drop kick which must be taken at or behind the centre of the half way line.
- (b) If the ball is kicked off by the wrong type of kick, or from the incorrect place, the opposing team has two choices:
 - To have the ball kicked off again, or
 - To have a scrum at the centre of the half way line and they throw in the ball.

13.2 WHO TAKES THE KICK-OFF AND RESTART KICK

- (a) At the start of the game, the team whose captain elected to take the kick after winning the toss will kick off, or the opposing team if the winning captain elected to choose an end.
- (b) After the half-time interval, the opponents of the team who kicked off at the start of the game kick off.
- (c) After a score the opponents of the team who scored restart play.

13.3 POSITION OF THE KICKER'S TEAM AT A KICK-OFF

All the kicker's team must be behind the ball when it is kicked. If they are not, a scrum is formed at the centre. Their opponents throw in the ball.

Law 13 Kick-off and Restart Kicks

13.4 POSITION OF THE OPPOSING TEAM AT A KICK-OFF

All the opposing team must stand on or behind the 10-metre line. If they are in front of that line or if they charge before the ball is kicked, it is kicked off again.



Kick-off

13.5 KICK-OFF OF 10 METRES

If the ball reaches the opponents' 10-metre line or reaches the 10-metre line and is blown back, play continues.

13.6 KICK-OFF OF UNDER 10 METRES BUT PLAYED BY AN OPPONENT

If the ball does not reach the opponent's 10-metre line but is first played by an opponent, play continues.

13.7 KICK-OFF OF UNDER 10 METRES AND NOT PLAYED BY AN OPPONENT

If the ball does not reach the opponent's 10-metre line the opposing team has two choices:

- To have the ball kicked off again, or
- To have a scrum at the centre of the half-way line and they throw in the ball.

13.8 BALL GOES DIRECTLY INTO TOUCH

The ball must land in the field of play. If it is kicked directly into touch the opposing team has three choices:

- To have the ball kicked off again, or
- To have a scrum at the centre and they have the throw-in, or
- To accept the kick.

If they accept the kick, the lineout is on the half way line. If the ball is blown behind the half way line and goes directly into touch, the lineout is at the place where it went into touch.

13.9 BALL GOES INTO THE IN-GOAL

- (a) If the ball is kicked into the opponents' in-goal without having touched or been touched by a player, the opposing team has three choices:
- To ground the ball, or
 - To make it dead, or
 - To play on.

Law 13 Kick-off and Restart Kicks



- (b) If the opposing team grounds the ball, or if they make it dead, or if the ball becomes dead by going into touch-in-goal, or on or over the dead ball line, they have two choices:
- To have a scrum formed at the centre, and they throw in the ball, or
 - To have the other team kick off again.
- (c) If they opt to ground the ball or make it dead, they must do so without delay. Any other action with the ball by a defending player means the player has elected to play on.
- (d) If the ball does not travel ten metres and ends up in the kicking team's in-goal and:
- it is made dead by a defending player, or
 - the ball goes into touch in goal, or
 - lands on or over the dead ball line;
- a 5-metre scrum is awarded and the attacking team throw in.

13.10 DROP-OUT

DEFINITIONS

A drop-out is a drop kick taken by the defending team. The drop-out may be taken anywhere on or behind the 22-metre line.

A drop-out is used to restart play after an attacking player has put or taken the ball into the in-goal, without infringement, and a defending player has made the ball dead there or it has gone into touch-in-goal or on or over the dead ball line.

13.11 DELAY IN DROP-OUT

The drop-out must be taken without delay.

Sanction: Free Kick on the 22-metre line.

13.12 DROP-OUT INCORRECTLY TAKEN

If the ball is kicked with the wrong type of kick, or from the wrong place, the opposing team has two choices:

- To have another drop-out, or
- To have a scrum at the centre of the 22-metre line and they throw in the ball.

13.13 DROP-OUT MUST CROSS THE LINE

- (a) If the ball does not cross the 22-metre line, the opposing team has two choices:
- To have another drop-out, or
 - To have a scrum at the centre of the 22-metre line. They throw in the ball.
- (b) If the ball crosses the 22-metre line but is blown back, play continues.
- (c) If the ball does not cross the 22-metre line, advantage may apply. An opponent who plays the ball can score a try.

13.14 DROP-OUT GOES DIRECTLY INTO TOUCH

The ball must land in the field of play. If it is kicked directly into touch, the opposing team has three choices:

- To have another drop-out, or
- To have a scrum at the centre of the 22-metre line, and they throw in the ball, or
- To accept the kick. If they accept the kick, the throw-in is on the 22-metre line.

13.15 DROP-OUT GOES INTO THE OPPONENTS' IN-GOAL

- (a) If the ball is kicked into the opponents' in-goal without having touched or been touched by a player, the opposing team has three choices:
- To ground the ball, or
 - To make it dead, or
 - To play on.
- (b) If the opposing team grounds the ball, or makes it dead, or if the ball becomes dead by going into touch-in-goal or on or over the dead ball line, they have two choices:
- To have a scrum formed at the centre of the 22-metre line from where the kick was taken and they throw in the ball, or
 - To have the other team drop-out again.
- (c) If they opt to ground the ball or make it dead, they must do so without delay. Any other action with the ball by a defending player means the player has elected to play on.

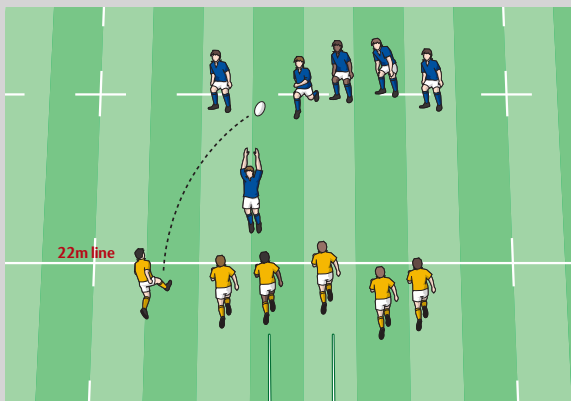
13.16 THE KICKER'S TEAM

- (a) All the kicker's team must be behind the ball when it is kicked. If not, a scrum is formed at the centre of the 22-metre line. The opposing team throws in the ball.
- (b) However, if the kick is taken so quickly that players of the kicker's team who are retiring are still in front of the ball, they will not be penalised. They must not stop retiring until they have been made outside by an action of a team-mate. They must not take part in the game until they have been made outside in this way.

Sanction: Scrum at the centre of the 22-metre line. The opposing team throws in the ball.

13.17 THE OPPOSING TEAM

- (a) The opposing team must not charge over the 22-metre line before the ball is kicked.
Sanction: Free Kick at the place of infringement.
- (b) If an opponent is on the wrong side of the 22-metre line and delays or obstructs the drop-out, the player is guilty of misconduct.
Sanction: Penalty kick on the 22-metre line



Drop-out

DEFINITIONS

This situation occurs when the ball is available on the ground and a player goes to ground to gather the ball, except immediately after a scrum or a ruck.

It also occurs when a player is on the ground in possession of the ball and has not been tackled.

The Game is to be played by players who are on their feet. A player must not make the ball unplayable by falling down. Unplayable means that the ball is not immediately available to either team so that play may continue.

A player who makes the ball unplayable, or who obstructs the opposing team by falling down, is negating the purpose and Spirit of the Game and must be penalised.

A player who is not tackled, but who goes to ground while holding the ball, or a player who goes to ground and gathers the ball, must act immediately.

14.1 PLAYERS ON THE GROUND

(a) A player with the ball must immediately do one of three things:

- Get up with the ball
- Pass the ball
- Release the ball.

Sanction: Penalty kick

(b) A player who passes or releases the ball must also get up or move away from it at once.

Sanction: Penalty kick

Law 14 Ball on the Ground - No Tackle

- (c) A player without the ball must not lie on, over, or near the ball to prevent opponents getting possession of it.
Sanction: Penalty kick
- (d) A player on the ground must not tackle or attempt to tackle an opponent.
Sanction: Penalty kick

14.2 PLAYERS ON THEIR FEET

- (a) **Falling over the player on the ground with the ball.** A player must not intentionally fall on or over a player with the ball who is lying on the ground.
Sanction: Penalty kick
- (b) **Falling over players lying on the ground near the ball.** A player must not intentionally fall on or over players lying on the ground with the ball between them or near them.
Sanction: Penalty kick

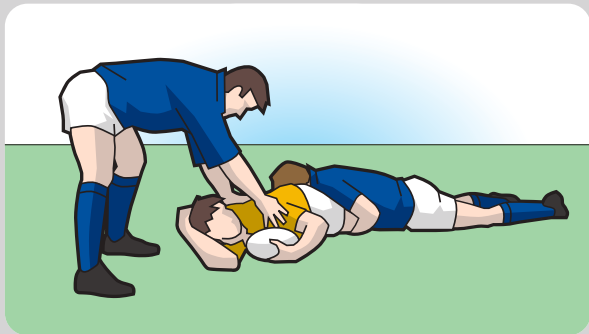
DEFINITIONS

A tackle occurs when the ball carrier is held by one or more opponents and is brought to ground.

A ball carrier who is not held is not a tackled player and a tackle has not taken place.

Opposition players who hold the ball carrier and bring that player to ground, and who also go to ground, are known as tacklers.

Opposition players who hold the ball carrier and do not go to ground are not tacklers.



Tackle

15.1 WHERE CAN A TACKLE TAKE PLACE

A tackle can only take place in the field of play.

15.2 WHEN A TACKLE CANNOT TAKE PLACE

When the ball carrier is held by one opponent and a team-mate of the ball carrier binds on to that ball carrier, a maul has been formed and a tackle cannot take place.

15.3 BROUGHT TO THE GROUND DEFINED

- If the ball carrier has one knee or both knees on the ground, that player has been 'brought to ground'.
- If the ball carrier is sitting on the ground, or on top of another player on the ground the ball carrier has been 'brought to ground'.

15.4 THE TACKLER

- When a player tackles an opponent and they both go to ground, the tackler must immediately release the tackled player.
Sanction: Penalty kick
- The tackler must immediately get up or move away from the tackled player and from the ball at once.
Sanction: Penalty kick
- The tackler must get up before playing the ball and then may play the ball from any direction.
Sanction: Penalty kick

15.5 THE TACKLED PLAYER

- A tackled player must not lie on, over, or near the ball to prevent opponents from gaining possession of it, and must try to make the ball available immediately so that play can continue.
Sanction: Penalty kick
- A tackled player must immediately pass the ball or release it. That player must also get up or move away from it at once.
Sanction: Penalty kick

Law 15 Tackle: Ball Carrier Brought to Ground

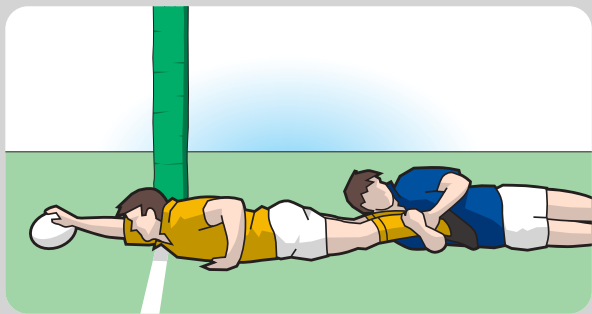
- (c) A tackled player may release the ball by putting it on the ground in any direction, provided this is done immediately.
Sanction: Penalty kick
- (d) A tackled player may release the ball by pushing it along the ground in any direction except forward, provided this is done immediately.
Sanction: Penalty kick
- (e) If opposition players who are on their feet attempt to play the ball, the tackled player must release the ball.
Sanction: Penalty kick



Tackled player must release the ball immediately

Law 15 Tackle: Ball Carrier Brought to Ground

- (f) If a tackled player's momentum carries the player into the in-goal, the player can score a try or make a touch down.
- (g) If a player is tackled near the goal line, that player may immediately reach out and ground the ball on or over the goal line to score a try or make a touch down.



A player tackled near the goal line can reach out and ground the ball to score a try

15.6 OTHER PLAYERS

- (a) After a tackle, all other players must be on their feet when they play the ball. Players are on their feet if no other part of their body is supported by the ground or players on the ground.

Sanction: Penalty kick

Exception: Ball goes into the in-goal. After a tackle near the goal line, if the ball has been released and has gone into the in-goal any player, including a player on the ground, may ground the ball.

Law 15 Tackle: Ball Carrier Brought to Ground

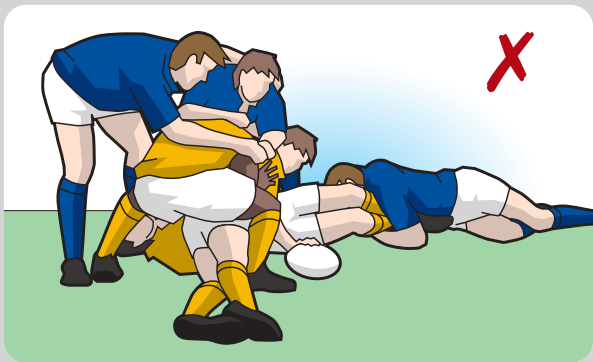


After a tackle all of the players must be on their feet when they play the ball



Player off his feet and playing the ball at the tackle

Law 15 Tackle: Ball Carrier Brought to Ground



Player off feet and playing the ball at the tackle

- (b) After a tackle any players on their feet may attempt to gain possession by taking the ball from the ball carrier's possession.
- (c) Players in opposition to the ball carrier who remain on their feet who bring the ball carrier to ground so that the player is tackled must release the ball and the ball carrier. Those players may then play the ball providing they are on their feet and do so from behind the ball and from directly behind the tackled player or a tackler closest to those players' goal line.
Sanction: Penalty kick
- (d) At a tackle or near to a tackle, other players who play the ball must do so from behind the ball and from directly behind the tackled player or the tackler closest to those players' goal line.
Sanction: Penalty kick

Law 15 Tackle: Ball Carrier Brought to Ground



- (e) Any player who gains possession of the ball at the tackle must play the ball immediately by moving away or passing or kicking the ball.
Sanction: Penalty kick
- (f) Any player who first gains possession of the ball must not go to the ground at the tackle or near to it unless tackled by an opposition player.
Sanction: Penalty kick
- (g) Any player who first gains possession of the ball at the tackle or near to it may be tackled by an opposition player providing that player does so from behind the ball and from directly behind the tackled player or the tackler closest to that player's goal line.
Sanction: Penalty kick
- (h) After a tackle, any player lying on the ground must not prevent an opponent from getting possession of the ball.
Sanction: Penalty kick
- (i) After a tackle, any player on the ground must not tackle an opponent or try to tackle an opponent.
Sanction: Penalty kick
- (j) When a tackled player reaches out to ground the ball on or over the goal line to score a try, an opponent may pull the ball from the player's possession, but must not kick or attempt to kick the ball.
Sanction: Penalty kick

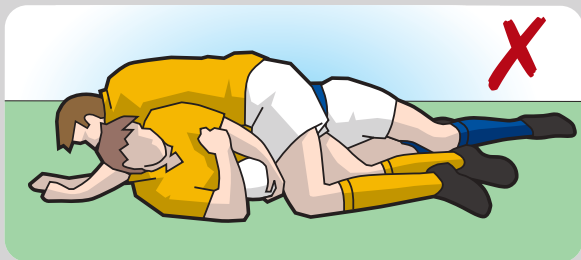
15.7 FORBIDDEN PRACTICES

- (a) No player may prevent the tackled player from passing the ball.
Sanction: Penalty kick
- (b) No player may prevent the tackled player from releasing the ball and getting up or moving away from it.
Sanction: Penalty kick

Law 15 Tackle: Ball Carrier Brought to Ground

- (c) No player may fall on or over the players lying on the ground after a tackle with the ball between or near to them.

Sanction: Penalty kick



No player may fall on or over a tackled player

- (d) Players on their feet must not charge or obstruct an opponent who is not near the ball.

Sanction: Penalty kick

- (e) Danger may arise if a tackled player fails to release the ball or move away from it immediately, or if that player is prevented from so doing. If either of these happens the referee awards a penalty kick immediately.

Sanction: Penalty kick

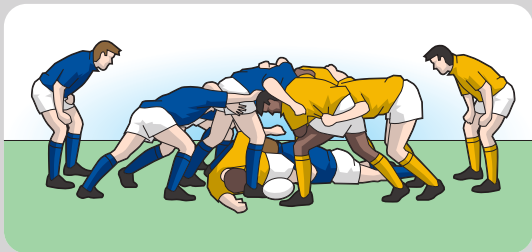
15.8 DOUBT ABOUT FAILURE TO COMPLY

If the ball becomes unplayable at a tackle and there is doubt about which player did not conform to Law, the referee orders a scrum immediately with the throw-in by the team that was moving forward prior to the stoppage or, if no team was moving forward, by the attacking team.

DEFINITIONS

A ruck is a phase of play where one or more players from each team, who are on their feet, in physical contact, close around the ball on the ground. Open play has ended.

Players are rucking when they are in a ruck and using their feet to try to win or keep possession of the ball, without being guilty of foul play.



Ruck

16.1 FORMING A RUCK

- (a) **Where can a ruck take place.** A ruck can take place only in the field of play.
- (b) **How can a ruck form.** Players are on their feet. At least one player must be in physical contact with an opponent. The ball must be on the ground. If the ball is off the ground for any reason, the ruck is not formed.

16.2 JOINING A RUCK

- (a) All players forming, joining or taking part in a ruck must have their heads and shoulders no lower than their hips.
Sanction: Free Kick
- (b) A player joining a ruck must bind on a team-mate or an opponent, using the whole arm. The bind must either precede, or be simultaneous with, contact with any other part of the body of the player joining the ruck.
Sanction: Penalty kick
- (c) Placing a hand on another player in the ruck does not constitute binding.
Sanction: Penalty kick
- (d) All players forming, joining or taking part in a ruck must be on their feet.
Sanction: Penalty kick

16.3 RUCKING

- (a) Players in a ruck must endeavour to stay on their feet.
Sanction: Penalty kick
- (b) A player must not intentionally fall or kneel in a ruck. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick
- (c) A player must not intentionally collapse a ruck. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick

- (d) A player must not jump on top of a ruck.
Sanction: Penalty kick
- (e) Players must have their heads and shoulders no lower than their hips.
Sanction: Free Kick
- (f) A player rucking for the ball must not intentionally ruck players on the ground. A player rucking for the ball must try to step over players on the ground and must not intentionally step on them. A player rucking must do so near the ball.
Sanction: Penalty kick

16.4 OTHER RUCK OFFENCES

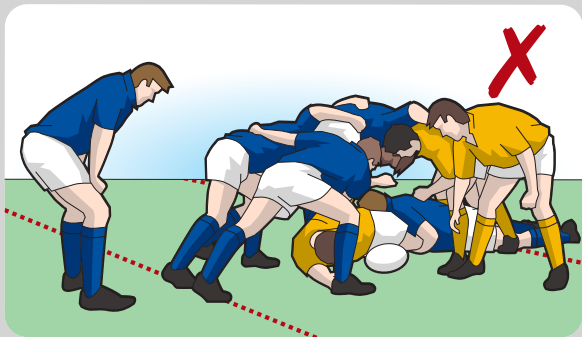
- (a) Players must not return the ball into a ruck.
Sanction: Free Kick
- (b) Players must not handle the ball in a ruck except after a tackle if they are on their feet and have their hands on the ball before the ruck is formed.
Sanction: Penalty kick
- (c) Players must not pick up the ball in a ruck with their legs.
Sanction: Penalty kick
- (d) Players on the ground in or near the ruck must try to move away from the ball. These players must not interfere with the ball in the ruck or as it comes out of the ruck.
Sanction: Penalty kick
- (e) A player must not fall on or over the ball as it is coming out of a ruck.
Sanction: Penalty kick
- (f) A player must not take any action to make the opposing team think that the ball is out of the ruck while it is still in the ruck.
Sanction: Free Kick

16.5 OFFSIDE AT THE RUCK

- (a) **The offside line.** There are two offside lines parallel to the goal lines, one for each team. Each offside line runs through the hindmost foot of the hindmost player in the ruck. If the hindmost foot of the hindmost player is on or behind the goal line, the offside line for the defending team is the goal line.
- (b) Players must either join a ruck, or retire behind the offside line immediately. If a player loiters at the side of a ruck, the player is offside.
- (c) **Players joining or rejoining the ruck.** A player joining a ruck must do so from behind the foot of the hindmost team-mate in the ruck. A player may join alongside this hindmost player. If a player joins the ruck from the opponents' side, or in front of the hindmost team-mate, the player is offside. A player may bind onto an opposition player providing the player is not otherwise offside.

Sanction: Penalty kick

Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line



At a ruck or maul, the offside line runs through the hindmost foot of the player of the same team. The player in the yellow jersey on the right hand side is offside.

- (d) **Players not joining the ruck.** If a player is in front of the offside line and does not join the ruck, the player must retire behind the offside line at once. If a player who is behind the offside line oversteps it and does not join the ruck the player is offside.

Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line

16.6 SUCCESSFUL END TO A RUCK

A ruck ends successfully when the ball leaves the ruck, or when the ball is on or over the goal line.

16.7 UNSUCCESSFUL END TO A RUCK

- (a) A ruck ends unsuccessfully when the ball becomes unplayable and a scrum is ordered.

The team that was moving forward immediately before the ball became unplayable in the ruck throws in the ball.

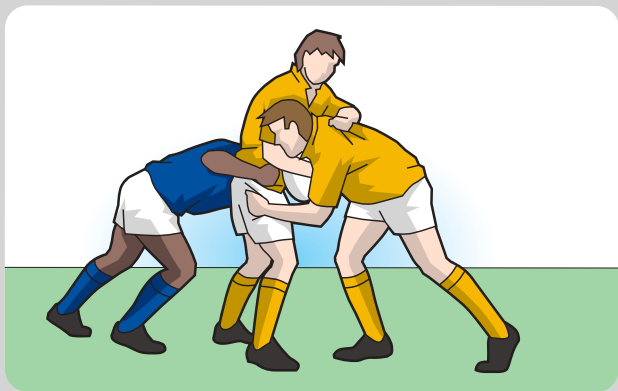
If neither team was moving forward, or if the referee cannot decide which team was moving forward before the ball became unplayable in the ruck, the team that was moving forward before the ruck began throws in the ball.

If neither team was moving forward, then the attacking team throws in the ball.

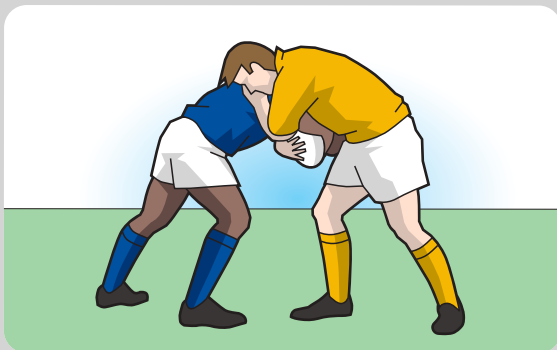
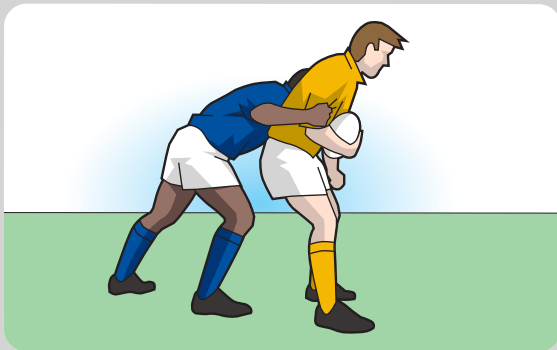
- (b) Before the referee blows the whistle for a scrum, the referee allows a reasonable amount of time for the ball to emerge, especially if either team is moving forward. If the ruck stops moving, or if the referee decides that the ball will probably not emerge within a reasonable time, the referee must order a scrum.
- (c) When the ball has been clearly won by a team at a ruck and the ball is available to be played the referee will call "Use it!" after which the ball must be played within five seconds. If the ball is not played within five seconds the referee will award a scrum and the team not in possession of the ball at the ruck is awarded the throw-in.

DEFINITIONS

A maul begins when a player carrying the ball is held by one or more opponents, and one or more of the ball carrier's team mates bind on the ball carrier. A maul therefore consists, when it begins, of at least three players, all on their feet; the ball carrier and one player from each team. All the players involved must be caught in or bound to the maul and must be on their feet and moving towards a goal line. Open play has ended.



Maul



Maul not formed

17.1 FORMING A MAUL

- (a) **Where can a maul take place.** A maul can only take place in the field of play.

17.2 JOINING A MAUL

- (a) Players joining a maul must have their heads and shoulders no lower than their hips.
Sanction: Free Kick
- (b) A player must be caught in or bound to the maul and not just alongside it.
Sanction: Penalty kick
- (c) Placing a hand on another player in the maul does not constitute binding.
Sanction: Penalty kick
- (d) **Keeping players on their feet.** Players in a maul must endeavour to stay on their feet. The ball carrier in a maul may go to ground providing the ball is available immediately and play continues.
Sanction: Penalty kick
- (e) A player must not intentionally collapse a maul. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick
- (f) A player must not jump on top of a maul.
Sanction: Penalty kick

17.3 OTHER MAUL OFFENCES

- (a) A player must not try to drag an opponent out of a maul.
Sanction: Penalty kick
- (b) A player must not take any action to make the opposing team think that the ball is out of the maul while it is still in the maul.
Sanction: Free Kick

17.4 OFFSIDE AT THE MAUL

- (a) **The offside line.** There are two offside lines parallel to the goal lines, one for each team. Each offside line runs through the hindmost foot of the hindmost player in the maul. If the hindmost foot of the hindmost player is on or behind the goal line, the offside line for the defending team is the goal line.
- (b) A player must either join a maul, or retire behind the offside line immediately. If a player loiters at the side of a maul, the player is offside.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line
- (c) **Players joining the maul.** Players joining a maul must do so from behind the foot of the hindmost team-mate in the maul. The player may join alongside this player. If the player joins the maul from the opponents' side, or in front of the hindmost team-mate, the player is offside.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line
- (d) **Players not joining the maul.** All players in front of the offside line and who do not join the maul, must retire behind the offside line at once. A player who does not do so, is offside. If any player who is behind the offside line oversteps it and does not join the maul, the player is offside.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line
- (e) **Players leaving or rejoining the maul.** Players who leave a maul must immediately retire behind the offside line, otherwise, they are offside. If the player rejoins the maul in front of the hindmost team-mate in the maul, they are offside. The player may rejoin the maul alongside the hindmost team-mate.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line

- (f) When players of the team who are not in possession of the ball in the maul voluntarily leave the maul such that there are no players of that team left in the maul, the maul may continue and there are two offside lines. The offside line for the team in possession runs through the hindmost foot of the hindmost player in the maul and for the team not in possession it is a line that runs through the foremost foot of the foremost player of the team in possession at the maul.

Sanction: Penalty kick

- (g) When players of the team who are not in possession of the ball in the maul voluntarily leave the maul such that there are no players of that team left in the maul, players of that team may rejoin the maul providing that the first player binds on the foremost player of the team in possession of the ball.

Sanction: Penalty kick

17.5 SUCCESSFUL END TO A MAUL

A maul ends successfully when :

- the ball or a player with the ball leaves the maul
- the ball is on the ground
- the ball is on or over the goal line.

17.6 UNSUCCESSFUL END TO A MAUL

- (a) A maul ends unsuccessfully if it remains stationary or has stopped moving forward for longer than 5 seconds and a scrum is ordered.
- (b) A maul ends unsuccessfully if the ball becomes unplayable or collapses (not as a result of foul play) and a scrum is ordered.

- (c) **Scrum following maul.** The ball is thrown in by the team not in possession when the maul began. If the referee cannot decide which team had possession, the team moving forward before the maul stopped throws in the ball. If neither team was moving forward, the attacking team throws in the ball.
- (d) When a maul remains stationary or has stopped moving forward for more than 5 seconds, but the ball is being moved and the referee can see it, a reasonable time is allowed for the ball to emerge. If it does not emerge within a reasonable time, a scrum is ordered.
- (e) When a maul has stopped moving forward it may start moving forward again providing it does so within 5 seconds. If the maul stops moving forward a second time and if the ball is being moved and the referee can see it, a reasonable time is allowed for the ball to emerge. If it does not emerge within a reasonable time, a scrum is ordered.
- (f) When the ball in a maul becomes unplayable, the referee does not allow prolonged wrestling for it. A scrum is ordered.
- (g) If the ball carrier in a maul goes to ground, including being on one or both knees or sitting, the referee orders a scrum unless the ball is immediately available.

When the ball is available to be played the referee will call "Use it!" after which the ball must be played within five seconds. If the ball is not played within five seconds the referee will award a scrum and the team not in possession of the ball is awarded the throw-in.

- (h) **Scrum after a maul when catcher is held.** If a player catches the ball direct from an opponent's kick, except from a kick-off or a drop-out, and the player is immediately held by an opponent, a maul may form. Then if the maul remains stationary, stops moving forward for longer than 5 seconds, or if the ball becomes unplayable, and a scrum is ordered, the team of the ball catcher throws in the ball.

'Direct from an opponent's kick' means the ball did not touch another player or the ground before the player caught it.

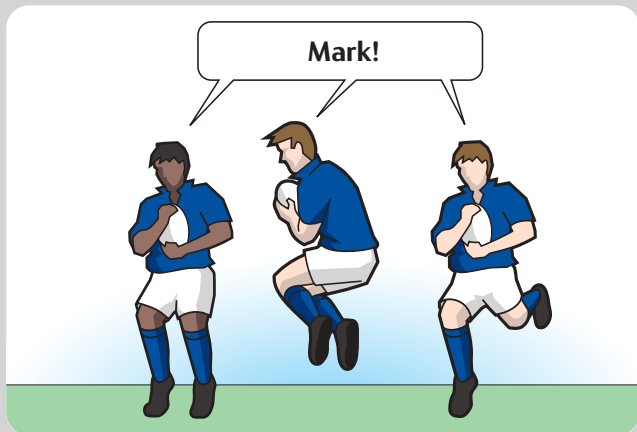
DEFINITIONS

To make a mark, a player must be on or behind that player's 22-metre line. A player with one foot on the 22-metre line or behind it is considered to be 'in the 22'. The player must make a clean catch direct from an opponent's kick and at the same time shout "Mark". A mark cannot be made from a kick-off, or a restart kick except for a drop-out.

A kick is awarded for a mark. The place for the kick is the place of the mark.

A player may make a mark even though the ball touched a goal post or crossbar before being caught.

A player from the defending team may make a mark in in-goal.



Mark

18.1 AFTER A MARK

The referee immediately blows the whistle and awards a kick to the player who made the mark.

18.2 KICK AWARDED

The kick is awarded at the place of the mark. If the mark is made in the in-goal, the kick is awarded 5 metres from the goal line in line with where the mark was made.

18.3 KICK - WHERE

The kick is taken at or behind the mark on a line through the mark.

18.4 WHO KICKS

The kick is taken by the player who made the mark. If that player cannot take the kick within one minute, a scrum is formed at the place of the mark with the ball thrown in by the player's team. If the mark is in the in-goal, the scrum is 5 metres from the goal line, on a line through the mark.

18.5 HOW THE KICK IS TAKEN

The provisions of Law 21 - Free Kicks - apply to a kick awarded after a mark.

18.6 SCRUM ALTERNATIVE

- (a) The team of the player who made the mark may choose to take a scrum.
- (b) **Where the scrum is.** If the mark is in the field of play, the scrum is at the place of the mark, but at least 5 metres from the touchline. If the mark is in-goal, the scrum is 5 metres from the goal line on a line through the mark, and at least 5 metres from the touchline.
- (c) **Who throws in.** The team of the player who made the mark throws in the ball.

18.7 PENALTY KICK AWARDED

- (a) An opponent, whether onside or offside, must not charge a player who has made a mark after the referee has blown the whistle.
Sanction: Penalty kick
- (b) **Where the penalty kick is taken.** If the infringing player is onside, the penalty kick is taken at the place of the infringement. If the infringing player is offside, the penalty kick is taken at the place of the offside line (Law 11 offside and onside in General Play.)
- (c) **The penalty kick.** Any player from the non-offending team may take the penalty kick.



During the match

Restarts

- Law 19** Touch and Lineout
- Law 20** Scrum
- Law 21** Penalty and Free Kicks



**WORLD
RUGBY™**

TOUCH

DEFINITIONS

'Kicked directly into touch' means that the ball was kicked into touch without landing on the playing area, and without touching a player or the referee.

'The 22' is the area between the goal line and the 22-metre line, including the 22-metre line *but excluding the goal line*.

The line of touch is an imaginary line in the field of play at right angles to the touchline through the place where the ball is thrown in.

The ball is in touch when it is not being carried by a player and it touches the touchline or anything or anyone on or beyond the touchline.

The ball is in touch when a player is carrying it and the ball carrier (or the ball) touches the touchline or the ground beyond the touchline. The place where the ball carrier (or the ball) touched or crossed the touchline is where it went into touch.

The ball is in touch if a player catches the ball and that player has a foot on the touchline or the ground beyond the touchline. If a player has one foot in the field of play and one foot in touch and holds the ball, the ball is in touch.

LAW AMENDMENT TRIAL

In this case, if the ball has reached the plane of touch when it is caught, then the catcher is not deemed to have taken the ball into touch. If the ball has not reached the plane of touch when it is caught or picked up, then the catcher is deemed to have taken the ball into touch, regardless of whether the ball was in motion or stationary.

If the ball crosses the touchline or touch-in-goal line, and is caught by a player who has both feet in the playing area, the ball is not in touch or touch-in-goal. Such a player may knock the ball into the playing area.

LAW AMENDMENT TRIAL

If a player jumps from the playing area and knocks the ball back into the playing area (or if that player catches the ball and throws it back into the playing area) before landing in touch or touch-in-goal, play continues regardless of whether the ball reaches the plane of touch.

A player in touch may kick or knock the ball, but not hold it, provided it has not crossed the plane of the touchline. The plane of the touchline is the vertical space rising immediately above the touchline.

LAW AMENDMENT TRIAL

A player who is attempting to bring the ball under control is deemed to be in possession of the ball.

LAW AMENDMENT TRIAL

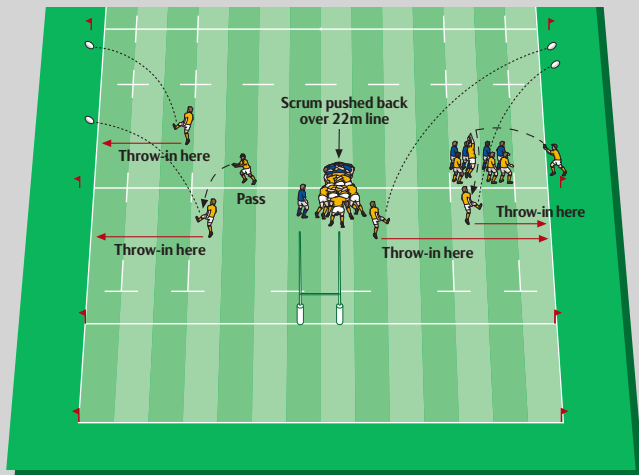
If the ball-carrier reaches the plane of touch but returns the ball to the playing area without first landing in touch, play continues.

19.1 THROW-IN

NO GAIN IN GROUND

- (a) **Outside a team's 22, a team member kicks directly into touch.** Except for a penalty kick, when a player anywhere in the field of play who is outside the 22 kicks directly into touch, there is no gain in ground. The throw-in is taken either at the place opposite where the player kicked the ball, or at the place where it went into touch, whichever is nearer that player's goal line.
- (b) **When a team causes the ball to be put into their own 22.** When a defending player plays the ball from outside the 22 and it goes into that player's 22 or in-goal area without touching an opposition player and then that player or another player from that team kicks the ball directly into touch before it touches an opposition player, or a tackle takes place or a ruck or maul is formed, there is no gain in ground. This applies when a defending player moves back behind the 22 metre line to take a quick throw-in and then the ball is kicked directly into touch.
- (c) If a player with one or both feet inside the 22 metre line, picks up the ball which was stationary outside the 22 metre line, and kicks it directly into touch, then the player has taken the ball back inside the 22-metre line, so there is no gain in ground.
- (d) **Defending team takes ball into their own 22 at a scrum or lineout.** When a defending team throws the ball into a scrum or lineout outside that team's 22 and the ball then crosses into the team's 22 without touching an opposition player and then a player from the defending team kicks the ball directly into touch before it touches an opposition player, or a tackle takes place or a ruck or maul is formed, there is no gain in ground.

Law 19 Touch and Lineout



No gain in ground

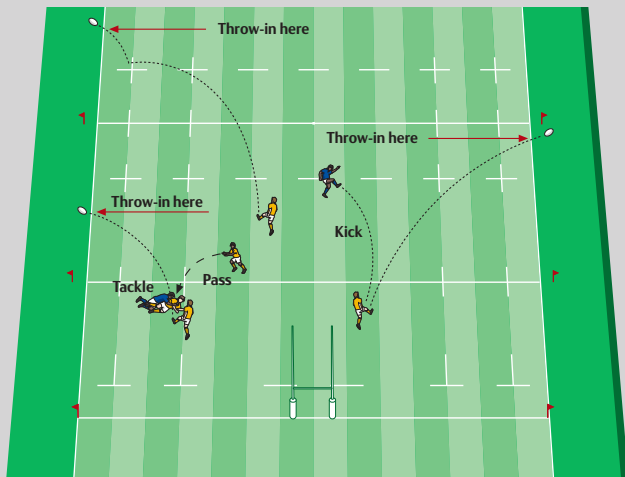
GAIN IN GROUND

- (e) If a player with one or both feet inside the 22 metre line, picks up the ball which was in motion outside the 22 metre line, and kicks it directly into touch from within the 22 metre area, the throw-in is where the ball went into touch.
- (f) **Player takes ball into their own 22.** When a defending player plays the ball from outside the 22 and it goes into that player's 22 or in-goal area and it touches an opposition player, or a tackle takes place or a ruck or maul is formed and then the ball is kicked by a player of that team directly into touch, the throw-in is where the ball went into touch.
- (g) **Ball put into a player's 22 by the opposition.** When the ball is put into a team's 22 by the opposition, without having touched (or been touched by) a player of the defending team before crossing the 22 and the ball is then kicked into touch by the defending team, the throw-in is where the ball went into touch.
- (h) **Kicks indirectly into touch.** When a player anywhere in the playing area kicks indirectly into touch so that the ball bounces in the field of play the throw-in is taken where the ball went into touch.

When a player anywhere in the playing area kicks the ball so that it touches or is touched by an opposition player and then goes indirectly into touch so that the ball bounces in the field of play the throw-in is taken where the ball went into touch.

When a player anywhere in the playing area kicks the ball so that it touches or is touched by an opposition player and then goes directly into touch the throw-in is taken in line with where the opposition player touched the ball or where the ball crossed the touchline if that is nearer the opposition player's goal line.

Law 19 Touch and Lineout



Gain in ground

PENALTY KICK

- (i) **Penalty kick.** When a player kicks to touch from a penalty kick anywhere in the playing area, the throw-in is taken where the ball went into touch.

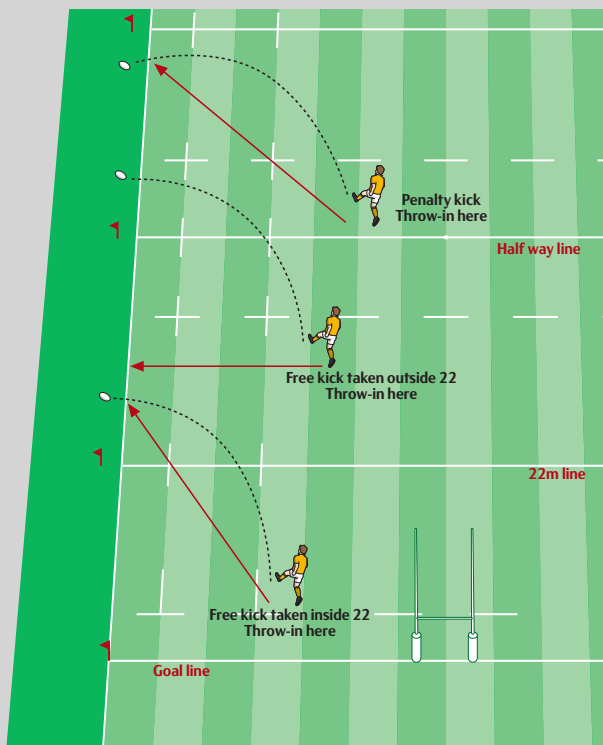
FREE KICK

- (j) **Outside the kicker's 22, no gain in ground.** When a free kick awarded outside the 22 goes directly into touch, the throw-in is in line with where the ball was kicked, or where it went into touch, whichever is nearer the kicker's goal line.
- (k) **Inside the kicker's 22 or in-goal, gain in ground.** When a free kick is awarded in the 22 or in-goal and the kick goes directly into touch, the throw-in is where the ball went into touch.

19.2 QUICK THROW-IN

- (a) A player may take a quick throw-in without waiting for a lineout to form.
- (b) For a quick throw in, the player may be anywhere outside the field of play between the place where the ball would be thrown in from a formed lineout and the player's goal line.
- (c) A player must not take a quick throw-in after the lineout has formed. If the player does, the quick throw-in is disallowed. The same team throws in at the lineout.
- (d) For a quick throw-in, the player must use the ball that went into touch. A quick throw-in is not permitted if another person has touched the ball apart from the player throwing it in and an opponent who carried it into touch. The same team throws into the lineout.
- (e) An incorrect quick throw-in occurs when:
- The ball is thrown towards the opponents goal line, or
 - The ball is thrown in ahead of the line of touch, or
 - The ball is thrown in on or behind the goal line, or
 - The ball touches the ground or a player before reaching the 5 metre line, or
 - The thrower steps into the field-of-play when throwing the ball.

Law 19 Touch and Lineout



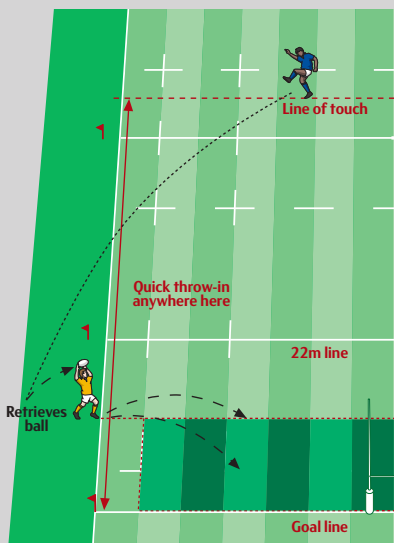
Touch & throw-in

Law 19 Touch and Lineout

The opposing team's choices are to elect to throw in at either:

- a lineout where the quick throw was attempted, or
- a scrum on the 15-metre line at that place.

If they, too, throw in the ball incorrectly at the lineout, a scrum is formed on the 15 metre line. The team that first threw in the ball throws in the ball at the scrum



Quick throw-in

- (f) At a quick throw-in a player may throw the ball in straight along the line of touch or towards that player's goal line.
- (g) At a quick throw-in, a player may come to the line of touch and leave without being penalised.
- (h) At a quick throw-in, a player must not prevent the ball being thrown in 5 metres.
Sanction: Free Kick on 15-metre line
- (i) If a player carrying the ball is forced into touch, that player must release the ball to an opposition player so that there can be a quick throw-in.
Sanction: Penalty kick on 15-metre line

19.3 OTHER THROW INS

On all other occasions, the throw-in is taken where the ball went into touch.

19.4 WHO THROWS IN

- (a) The throw-in is taken by an opponent of the player who last held or touched the ball before it went into touch. When there is doubt, the attacking team takes the throw-in.

Exception: When a team takes a penalty kick, and the ball is kicked into touch, the throw-in is taken by a player of the team that took the penalty kick. This applies whether the ball was kicked directly or indirectly into touch.

- (b) When the ball goes into touch from a knock-on or throw forward, the non-offending team will have the option of a lineout at the point the ball crossed the touch line, or a scrum at the place of the knock-on or throw forward, or a quick throw in.

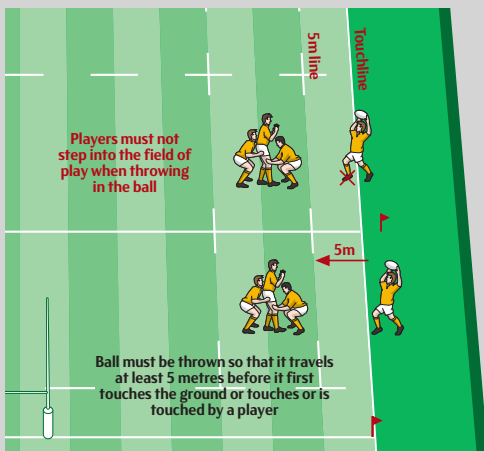
19.5 PLAYER WITH FOOT IN TOUCH

- (a) If a player with one or both feet on or beyond the touch-line (or touch-in-goal line), picks up the ball, which was stationary within the playing area, that player has picked up the ball in the playing area and thereby that player has taken the ball into touch (or touch-in-goal).
- (b) If a player with one or both feet on or beyond the touch-line (or touch-in-goal line), picks up the ball, which was in motion within the playing area, that player is deemed to have picked up the ball in touch (or touch-in-goal).

19.6 HOW THE THROW-IN IS TAKEN

The player taking the throw-in must stand at the correct place. The player must not step into the field of play when the ball is thrown. The ball must be thrown straight, so that it travels at least 5 metres along the line of touch before it first touches the ground or touches or is touched by a player.

Law 19 Touch and Lineout



How the throw-in takes place

19.7 INCORRECT THROW-IN

- If the throw-in at a lineout is incorrect, the opposing team has the choice of throwing in at a lineout or a scrum on the 15-metre line. If they choose the throw-in to the lineout and it is again incorrect, a scrum is formed. The team that took the first throw-in throws in the ball.
- The throw-in at the lineout must be taken without delay and without pretending to throw.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- A player must not intentionally or repeatedly throw the ball in not straight.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

LINEOUT

DEFINITIONS

The purpose of the lineout is to restart play, quickly, safely and fairly, after the ball has gone into touch, with a throw-in between two lines of players.

Lineout players. Lineout players are the players who form the two lines that make a lineout.

Receiver. The receiver is the player in position to catch the ball when lineout players pass or knock the ball back from the lineout. Any player may be the receiver but each team may have only one receiver at a lineout.

Players taking part in the lineout known as participating players. Players taking part in the lineout are the player who throws-in and an immediate opponent, the two players waiting to receive the ball from the lineout and the lineout players.

All other players. All other players who are not taking part in the lineout must be at least 10 metres behind the line of touch, on or behind their goal line if that is nearer, until the lineout ends.

15-metre line. The 15-metre line is 15 metres infield and parallel with the touchline.

Scrum after lineout. Any scrum ordered because of an infringement or stoppage at the lineout is on the 15-metre line on the line of touch.

19.8 FORMING A LINEOUT

- (a) **Minimum.** At least two players from each team must form a lineout.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (b) **Maximum.** The team throwing in the ball decides the maximum number of players in the lineout.

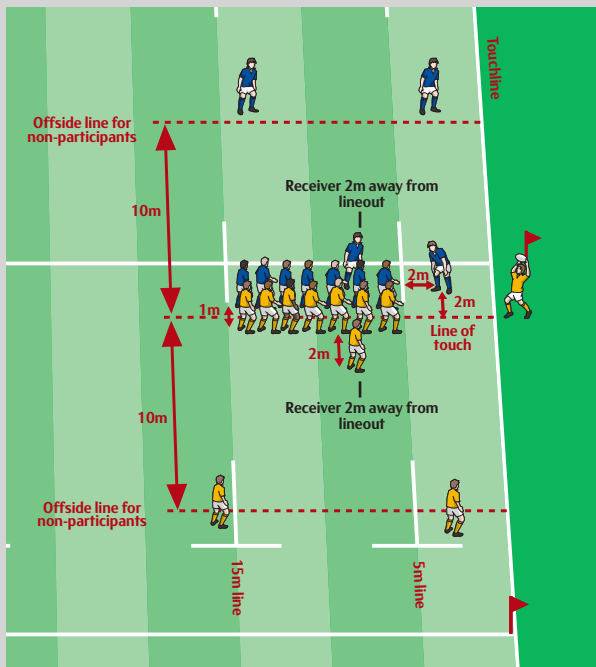
Law 19 Touch and Lineout

- (c) The opposing team may have fewer lineout players but they must not have more.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (d) When the ball is in touch, every player who approaches the line of touch is presumed to do so to form a lineout. Players who approach the line of touch must do so without delay. Players of either team must not leave the lineout once they have taken up a position in the lineout until the lineout has ended.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (e) If the team throwing in the ball put fewer than the usual number of players in the lineout, their opponents must be given a reasonable time to move enough players out of the lineout to satisfy this Law.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (f) These players must leave the lineout without delay. They must move to the offside line, 10 metres behind the line of touch. If the lineout ends before they reach this line, they may rejoin play.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (g) **Failure to form a lineout.** A team must not voluntarily fail to form a lineout.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (h) **Where the lineout players must stand.** The front of the lineout is not less than 5 metres from the touchline. The back of the lineout is not more than 15 metres from the touchline. All lineout players must stand between these two points.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (i) **Where the receiver must stand.** If a team uses a receiver, then that player, must be positioned at least 2m back from team mates in the lineout, and between the 5m and 15m lines, until the lineout begins.

Once the lineout has commenced, the receiver may move into the lineout and may perform all actions available to players in the lineout and is liable to related sanctions.

Sanction: Free kick on the 15 metre line along the line of touch

Law 19 Touch and Lineout



The lineout

Law 19 Touch and Lineout

- (j) **Player between touch and 5 metres.** The team not throwing in must have a player standing between the touchline and the 5-metre line on that team's side of the line of touch when the lineout is formed. That player must stand **2 metres from the line of touch** and 2 metres from the 5-metre line.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (k) Participating players in a lineout may change places before the ball is thrown.
- (l) **Two single straight lines.** The lineout players of both teams form two single parallel lines each at right angles to the touchline.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (m) Opposing players forming a lineout must keep a clear space between their inside shoulders. This space is determined when players are in an upright stance.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (n) **Metre gap.** Each line of players must be half a metre on their side of the line of touch.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (o) The line of touch must not be within 5 metres of the goal line.
- (p) After the lineout has formed, but before the ball has been thrown in, a player must not hold, push, charge into, or obstruct an opponent.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

19.9 BEGINNING AND ENDING A LINEOUT

- (a) **Lineout begins.** The lineout begins when the ball leaves the hands of the player throwing it in.
- (b) **Lineout ends.** The lineout ends when the ball or a player carrying it leaves the lineout.

This includes the following:

- When the ball is thrown, knocked or kicked out of the lineout, the lineout ends.
- When the ball or a player carrying the ball moves into the area between the 5-metre line and the touchline, the lineout ends.
- When a lineout player hands the ball to a player who is peeling off, the lineout ends.
- When the ball is thrown beyond the 15-metre line, or when a player takes or puts it beyond that line, the lineout ends.
- When a ruck or maul develops in a lineout, and all the feet of all the players in the ruck or maul move beyond the line of touch, the lineout ends.
- When the ball becomes unplayable in a lineout, the lineout ends. Play restarts with a scrum.

19.10 OPTIONS AVAILABLE IN A LINEOUT

- (a) **Levering on an opponent.** A lineout player must not use an opponent as a support when jumping.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line
- (b) **Holding or shoving.** A lineout player must not hold, push, charge, obstruct or grasp an opponent not holding the ball except when a ruck or maul is taking place.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line
- (c) **Illegal charging.** A lineout player must not charge an opponent except in an attempt to tackle the opponent or to play the ball.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line
- (d) **Lifting and supporting.** Players may assist a team-mate in jumping for the ball by lifting and supporting that player providing that the lifting and/or supporting players do not support the jumping team-mate below the shorts from behind or below the thighs from the front.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (e) **Pre-gripping is permitted.** Players who are going to lift or support a team-mate jumping for the ball may pre-grip that team-mate providing they do not pre-grip below the shorts from behind and below the thighs from the front.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (f) **Jumping, supporting or lifting before the ball is thrown.** A player must not jump or be lifted or supported before the ball has left the hands of the player throwing in.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (g) **Lowering a Player.** Players who support a jumping team-mate must lower that player to the ground as soon as the ball has been won by a player of either team.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (h) **Blocking the throw-in.** A lineout player must not stand less than 5 metres from the touchline. No player may block the throw-in or prevent the ball from travelling 5 metres.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line

Law 19 Touch and Lineout

X



No levering on an opponent



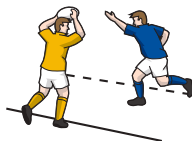
No holding or shoving

X

X



No illegal charging



No blocking the throw

X

✓



Pre-gripping is permitted



Lifting of lineout players is permitted

✓

- (i) When the ball has been thrown beyond a player in the lineout, that player may move to the space between the touchline and the 5-metre line. If the player moves into that space the player must not move towards that player's goal line before the lineout ends, except in a peeling off movement.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (j) **Catching or deflecting.** When jumping for the ball, a player must use either both hands or the inside arm to try to catch or deflect the ball. The jumper must not use the outside arm alone to try to catch or deflect the ball. If the jumper has both hands above the head either hand may be used to play the ball.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line
- (k) **Defending at a lineout.** A player who jumps and gains possession of the ball in the lineout may be tackled immediately upon returning to the ground.

A player who gains possession of the ball in a lineout without jumping may be tackled immediately.

In both cases, these actions must be commenced before a maul has formed.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

19.11 PLAYER THROWING-IN

There are four options available to the player throwing in:

- (a) The thrower may stay within 5 metres of the touchline.
- (b) The thrower may retire to the offside line 10 metres behind the line of touch.
- (c) The thrower may join the lineout as soon as the ball has been thrown in.
- (d) The thrower may move into the receiver position if that position is empty. If the thrower goes anywhere else, the thrower is offside.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

19.12 PEELING OFF

DEFINITIONS

A lineout player ‘peels off’ when leaving the lineout to catch the ball knocked or passed back by a team-mate.

- (a) **When:** A player must not peel off until the ball has left the hands of the player throwing it in.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line, in line with the line of touch.
- (b) A player who peels off, must stay within the area from that player’s line of touch to 10 metres from the line of touch, and must keep moving until the lineout has ended.
Sanction: Free Kick on the 15-metre line, in line with the line of touch.
- (c) Players may change their positions in the lineout before the ball is thrown in.

19.13 OFFSIDE LINES AT THE LINEOUT

- (a) When a lineout forms, there are two separate offside lines, parallel to the goal lines, for the teams.
- (b) **Participating players.** One offside line applies to the players taking part in the lineout (usually some or all of the forwards, plus the scrum half and the player throwing in). Until the ball is thrown in, and has touched a player or the ground, this offside line is the line of touch. After that, the offside line is a line through the ball.
- (c) **Players not taking part.** The other offside line applies to the players not taking part in the lineout (usually the backs). For them, the offside line is 10 metres behind the line of touch or their goal line, if that is nearer.

19.14 OFFSIDE WHEN TAKING PART IN THE LINEOUT

- (a) **Before the ball has touched a player or the ground.** A player must not overstep the line of touch. A player is offside if, before the ball has touched a player or the ground, that player oversteps the line of touch, unless doing so while jumping for the ball. The player must jump from that player's side of the line of touch.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

- (b) If a player jumps and crosses the line of touch but fails to catch the ball, that player is not penalised provided that player gets back onside without delay.

Players jumping for the ball may take a step in any direction providing they do not step across the line of touch.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

- (c) **After the ball has touched a player or the ground.** A player not carrying the ball is offside if, after the ball has touched a player or the ground, that player steps in front of the ball, unless tackling (or trying to tackle) an opponent. Any attempt to tackle must start from that player's side of the ball.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

- (d) The referee must penalise any player who, intentionally or not, moves into an offside position without trying to win possession or tackle an opponent.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

- (e) No player of either team participating in the lineout may leave the lineout until it has ended.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

- (f) **Long throw-in.** If the player who is throwing in throws the ball beyond the 15-metre line, a player taking part in the lineout may run infield beyond the 15-metre line as soon as the ball leaves the hands of the player throwing in.

If this happens, an opponent may also run infield. If a player runs infield to take a long throw in, and the ball is not thrown beyond the 15-metre line, this player is offside and must be penalised.

Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

- (g) **Ruck and maul from a lineout.** When a ruck or a maul develops in a lineout the offside line for a player taking part in the lineout no longer runs through the ball. The offside line is now the hindmost foot of that player's team in the ruck or maul.
- (h) The lineout ends when the ruck or maul leaves the line of touch. For this to happen, all the feet of all the players in the ruck or maul must have left the line of touch.
- (i) A player taking part in the lineout must either join the ruck or maul, or retire to the offside line and stay at that line, otherwise that player is offside.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line
- (j) The rest of the Law of ruck or maul applies. A player must not join the ruck or maul from the opponents' side.
Sanction: Penalty kick
- (k) Players must not join it in front of the offside line. If they do, they are offside.
Sanction: Penalty kick on the 15-metre line

19.15 OFFSIDE WHEN NOT TAKING PART IN THE LINEOUT

- (a) A player who is not taking part in the lineout is offside if that player oversteps the offside line before the lineout has ended.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line opposite the place of infringement, at least 15 metres from the touchline.
- (b) **Players not yet onside when the ball is thrown in.** A player may throw in the ball even if a team-mate has not yet reached the offside line. However, if this player is not trying to reach an onside position without delay, this player is offside.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line opposite the place of infringement, at least 15 metres from the touchline
- (c) **Long throw in.** If the player who is throwing in throws the ball beyond the 15-metre line, a player of the same team may run forward to take the ball as soon as the ball leaves the hands of the player throwing in. If that player does so, opponents may also run forward. If a player runs forward to take a long throw in, and the ball is not thrown beyond the 15-metre line, this player is offside and must be penalised.
Sanction: Penalty kick on the offending team's offside line, opposite the place of infringement, at least 15 metres from the touchline
- (d) **Ruck and maul from a lineout.** When a ruck or maul develops in a lineout, the lineout has not ended until all the feet of all the players in the ruck or maul have moved beyond the line of touch.

Until then, the offside line for players not taking part in the lineout is still 10 metres behind the line of touch, or the goal line if that is nearer. A player who oversteps this offside line is offside.

Sanction: Penalty kick on the offside line, at least 15 metres from the touchline

DEFINITIONS

The purpose of the scrum is to restart play quickly, safely and fairly, after a minor infringement or a stoppage.

A scrum is formed in the field of play when eight players from each team, bound together in three rows for each team, close up with their opponents so that the heads of the front rows are interlocked. This creates a tunnel into which a scrum half throws the ball so that front row players can compete for possession by hooking the ball with either of their feet.

The middle line of a scrum must not be within 5 metres of the goal line. A scrum cannot take place within 5 metres of a touchline.

The tunnel is the space between the two front rows.

The player of either team who throws the ball into the scrum is the scrum half.

The middle line is an imaginary line on the ground in the tunnel beneath the line where the shoulders of the two front rows meet.

The middle player in each front row is the hooker.

The players on either side of the hooker are the props. The left side props are the loose head props. The right side props are the tight head props.

The two players in the second row who push on the props and the hooker are the locks.

The outside players who bind onto the second or third row are the flankers.

The player in the third row who usually pushes on both locks is the No.8. Alternatively, the No. 8 may push on a lock and a flanker.

20.1 FORMING A SCRUM

- (a) **Where the scrum takes place.** The place for a scrum is where the infringement or stoppage happened, or as near to it as is practicable in the field of play, unless otherwise stated in Law.
- (b) If this is less than 5 metres from a touchline, the place for the scrum is 5 metres from that touchline. A scrum can take place only in the field of play. The middle line of a scrum must not be within 5 metres of the goal line when it is formed.
- (c) If there is an infringement or stoppage in in-goal, the place for the scrum is 5 metres from the goal-line. The scrum is formed in line with the infringement or stoppage.
- (d) **No delay.** A team must not intentionally delay forming a scrum. A team must be ready for the referee to call "crouch" within 30 seconds from the time the referee makes the mark for the scrum.

Sanction: Free Kick

- (e) **Number of players: eight.** A scrum must have eight players from each team. All eight players must stay bound to the scrum until it ends. Each front row must have three players in it, no more and no less. Two locks must form the second row.

Sanction: Penalty kick

Exception: When a team is reduced to fewer than fifteen for any reason, then the number of players of each team in the scrum may be similarly reduced. Where a permitted reduction is made by one team, there is no requirement for the other team to make a similar reduction. However, a team must not have fewer than five players in the scrum.

Sanction: Penalty kick

- (f) **Front rows coming together.** First, the referee marks with a foot the place where the scrum is to be formed. Before the two front rows come together they must be standing not more than an arm's length apart. The ball is in the scrum half's hands, ready to be thrown in. The front rows must crouch so that when they meet, each player's head and shoulders are no lower than the hips. The front rows must interlock ear against ear so that no player's head is next to the head of a team-mate.

Sanction: Free Kick

- (g) The referee will call “crouch” and then “bind”. The front rows crouch and using their outside arm each prop must bind. A loose-head prop must bind on the opposing tight-head prop by placing the left arm inside the right arm of the tight head and gripping the tight-head prop’s jersey on the back or side. A tight-head prop must bind on the opposing loose-head prop by placing the right arm outside the left upper arm of the opposing loose-head prop and gripping the loose-head prop’s jersey with the right hand only on the back or side. The props must not grip the opponent’s chest, arm, sleeve or collar. Following a pause, the referee will then call “set” when the front rows are ready. The front rows may then engage. The “set” call is not a command but an indication that the front rows may come together when ready. The sanction for any infringement will be a free kick.
Sanction: Free Kick
- (h) A crouched position is the extension of the normal stance by bending the knees sufficiently to move into the engagement without a charge.
- (i) **Charging.** A front row must not form at a distance from its opponents and rush against them or pull them. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick
- (j) **Stationary and parallel.** Until the ball leaves the scrum half’s hands, the scrum must be stationary and the middle line must be parallel to the goal lines. A team must not shove the scrum away from the mark before the ball is thrown in.
Sanction: Free Kick

20.2 FRONT-ROW PLAYERS’ POSITIONS

- (a) **All players in a position to shove.** When a scrum has formed, the body and feet of each front row player must be in a normal position to make a forward shove.
Sanction: Free Kick
- (b) This means that the front row players must have both feet on the ground, with their weight firmly on at least one foot. Players must not cross their feet, although the foot of one player may cross a team-mate’s foot. Each player’s shoulders must be no lower than the hips.
Sanction: Free Kick

- (c) **Hooker in a position to hook.** Until the ball is thrown in, the hooker must be in a position to hook the ball. The hookers must have both feet on the ground, with their weight firmly on at least one foot. A hooker's foremost foot must not be in front of the foremost foot of that team's props.

Sanction: Free Kick

20.3 BINDING IN THE SCRUM

DEFINITIONS

When a player binds on a team-mate that player must use the whole arm from hand to shoulder to grasp the team-mate's body at or below the level of the armpit. Placing only a hand on another player is not satisfactory binding.

- (a) **Binding by all front row players.** All front row players must bind firmly and continuously from the start to the finish of the scrum.

Sanction: Penalty kick

- (b) **Binding by hookers.** The hooker may bind either over or under the arms of the props. The props must not support the hooker so that the hooker has no weight on either foot.

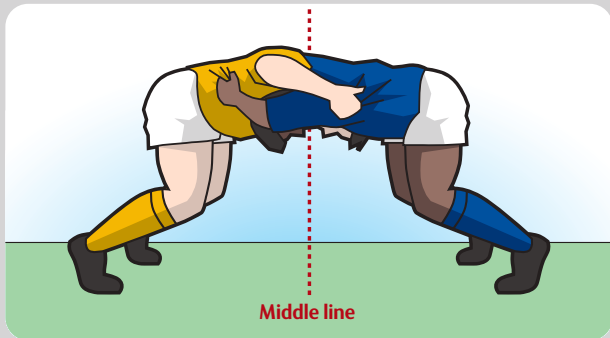
Sanction: Penalty kick

- (c) **Binding by loose head props.** A loose head prop must bind on the opposing tight head prop by placing the left arm inside the right arm of the tight head and gripping the tight head prop's jersey on the back or side. The loose head prop must not grip the chest, arm, sleeve or collar of the opposition tight head prop. The loose head prop must not exert any downward pressure.

Sanction: Penalty kick

- (d) **Binding by tight head props.** A tight head prop must bind on the opposing loose head prop by placing the right arm outside the left upper arm of the opposing loose head prop. The tight head prop must grip the loose head prop's jersey with the right hand only on the back or side. The tight head prop must not grip the chest, arm, sleeve or collar of the opposition loose head prop. The tight head prop must not exert any downward pressure.

Sanction: Penalty kick



Binding by props

- (e) Both the loose head and tight head props may alter their bind providing they do so in accordance with this Law.
- (f) **Binding by all other players.** All players in a scrum, other than front-row players, must bind on a lock's body with at least one arm prior to the scrum engagement. The locks must bind with the props in front of them. No other player other than a prop may hold an opponent.
Sanction: Penalty kick
- (g) **Flanker obstructing opposing scrum half.** A flanker may bind onto the scrum at any angle, provided the flanker is properly bound. The flanker must not widen that angle and so obstruct the opposing scrum half moving forward.
Sanction: Penalty kick
- (h) **Player forced upwards.** If a player in a scrum is lifted in the air, or is forced upwards out of the scrum, the referee must blow the whistle immediately so that players stop pushing.

20.4 THE TEAM THROWING THE BALL INTO THE SCRUM

- (a) After an infringement, the team that did not cause the infringement throws in the ball.
- (b) Scrum after ruck. Refer to Law 16.7.
- (c) Scrum after maul. Refer to Law 17.6.
- (d) **Scrum after any other stoppage.** After any other stoppage or irregularity not covered by Law, the team that was moving forward before the stoppage throws in the ball. If neither team was moving forward, the attacking team throws in the ball.
- (e) When a scrum remains stationary and the ball does not emerge immediately a further scrum is ordered at the place of the stoppage. The ball is thrown in by the team not in possession at the time of the stoppage.
- (f) When a scrum becomes stationary and does not start moving immediately, the ball must emerge immediately. If it does not a further scrum will be ordered. The ball is thrown in by the team not in possession at the time of the stoppage.
- (g) If a scrum collapses or lifts up into the air without sanction a further scrum will be ordered and the team who originally threw in the ball will throw the ball in again.

If a scrum has to be reformed for any other reason not covered in this Law the team who originally threw in the ball will throw the ball in again.

20.5 THROWING THE BALL INTO THE SCRUM

No Delay. As soon as the front rows have come together, the scrum half must throw in the ball without delay. The scrum half must throw in the ball when told to do so by the referee. The scrum half must throw in the ball from the side of the scrum first chosen.

Sanction: Free Kick

20.6 HOW THE SCRUM HALF THROWS IN THE BALL

- (a) The scrum half must stand one metre from the mark on the middle line so that player's head does not touch the scrum or go beyond the nearest front row player.
Sanction: Free Kick
- (b) The scrum half must hold the ball with both hands, with its major axis parallel to the ground and to the touchline over the middle line between the front rows, mid-way between knee and ankle.



Throw in at the scrum

- (c) The scrum half must throw in the ball at a quick speed. The ball must be released from the scrum half's hands from outside the tunnel.
Sanction: Free Kick
- (d) The scrum half must throw in the ball straight along the middle line, so that it first touches the ground immediately beyond the width of the nearer prop's shoulders.
Sanction: Free Kick
- (e) The scrum half must throw in the ball with a single forward movement. This means that there must be no backward movement with the ball. The scrum half must not pretend to throw the ball.
Sanction: Free Kick

20.7 WHEN THE SCRUM BEGINS

- (a) Play in the scrum begins when the ball leaves the hands of the scrum half.
- (b) If the scrum half throws in the ball and it comes out at either end of the tunnel, the ball must be thrown in again unless a free kick or penalty has been awarded.
- (c) If the ball is not played by a front row player, and it goes straight through the tunnel and comes out behind the foot of a far prop without being touched, the scrum half must throw it in again.

20.8 FRONT-ROW PLAYERS

- (a) **Striking before the throw-in ('foot up')**. All front row players must place their feet to leave a clear tunnel. Until the ball has left the scrum half's hands, they must not raise or advance a foot. They must not do anything to stop the ball being thrown in to the scrum correctly or touching the ground at the correct place.
Sanction: Free Kick
- (b) **Striking after the throw-in**. Once the ball touches the ground in the tunnel, any front row player may use either foot to try to win possession of the ball.
- (c) **Kicking-out**. A front row player must not intentionally kick the ball out of the tunnel in the direction from which it was thrown in.
Sanction: Free Kick
- (d) If the ball is kicked out unintentionally, the same team must throw it in again.
- (e) If the ball is repeatedly kicked out, the referee must treat this as intentional and penalise the offender.
Sanction: Penalty kick
- (f) **Swinging**. A front row player must not strike for the ball with both feet. No player may intentionally raise both feet from the ground, either when the ball is being thrown in or afterwards.
Sanction: Penalty kick
- (g) **Twisting, dipping or collapsing**. Front row players must not twist or lower their bodies, or pull opponents, or do anything that is likely to collapse the scrum, either when the ball is being thrown in or afterwards.
Sanction: Penalty kick
- (h) Referees must penalise strictly any intentional collapsing of the scrum. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick
- (i) **Lifting or forcing an opponent up**. A front row player must not lift an opponent in the air, or force an opponent upwards out of the scrum, either when the ball is being thrown in or afterwards. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick

20.9 SCRUM - GENERAL RESTRICTIONS

- (a) **All players: Collapsing.** A player must not intentionally collapse a scrum. A player must not intentionally fall or kneel in a scrum. This is dangerous play.
Sanction: Penalty kick
- (b) **All players: Handling in the scrum.** Players must not handle the ball in the scrum or pick it up with their legs.
Sanction: Penalty kick
- (c) **All players: Other restrictions on winning the ball.** Players must not try to win the ball in the scrum by using any part of their body except their foot or lower leg.
Sanction: Free Kick
- (d) **All players: When the ball comes out, leave it out.** When the ball has left the scrum, a player must not bring it back in to the scrum.
Sanction: Free Kick
- (e) **All players: No falling on the ball.** A player must not fall on or over the ball as it is coming out of the scrum.
Sanction: Penalty kick
- (f) **Locks and flankers: Staying out of the tunnel.** A player who is not a front row player must not play the ball in the tunnel.
Sanction: Free Kick
- (g) **Scrum half: Kicking in the scrum.** A scrum half must not kick the ball while it is in the scrum.
Sanction: Penalty kick
- (h) **Scrum half: Dummying.** A scrum half must not take any action to make the opponents think that the ball is out of the scrum while it is still in the scrum.
Sanction: Free Kick
- (i) **Scrum half: Holding opposing flanker.** A scrum half must not grasp an opposing flanker.
Sanction: Penalty kick

20.10 ENDING THE SCRUM

- (a) **The ball comes out.** When the ball comes out of the scrum in any direction except the tunnel, the scrum ends.
- (b) **Scrum in the in-goal.** A scrum cannot take place in the in-goal. When the ball in a scrum is on or over the goal line, the scrum ends and an attacker or a defender may legally ground the ball for a try or a touch down.
- (c) **Hindmost player unbinds.** The hindmost player in a scrum is the player whose feet are nearest the team's own goal line. If the hindmost player unbinds from the scrum with the ball at that player's feet and picks up the ball, the scrum ends.
- (d) When a team has the ball at the number 8's feet, and is trying to move forward but is not succeeding in doing so, the referee will call "use-it" once the ball has been at the number 8's feet for a reasonable amount of time (3-5 seconds). The team must then use the ball immediately.

20.11 SCRUM WHEELED

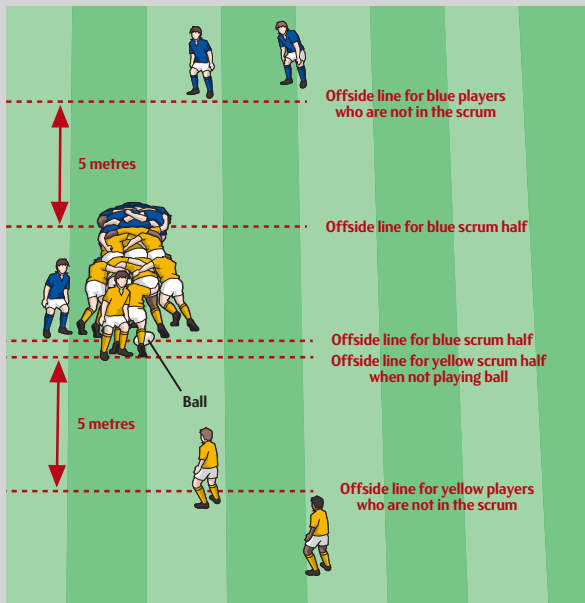
- (a) If a scrum is wheeled through more than 90 degrees, so that the middle line has passed beyond a position parallel to the touchline, the referee must stop play and order another scrum.
- (b) This new scrum is formed at the place where the previous scrum ended. The ball is thrown in by the team that previously threw it in.

20.12 OFFSIDE AT THE SCRUM

- (a) When the scrum is set, the scrum half not throwing the ball into the scrum must take up a position either at the same side of the scrum as the scrum half throwing in the ball or behind the offside line defined for other players.

- (b) **Offside for scrum-halves.** When a team has won the ball in a scrum, the scrum half of that team is offside if both feet are in front of the ball while it is still in the scrum. If the scrum half has only one foot in front of the ball, the scrum half is not offside.

Sanction: Penalty kick



Scrum offside

- (c) When a team has won the ball in a scrum, the scrum half of the opposing team is offside if that scrum half steps in front of the ball with either foot while the ball is still in the scrum. This scrum-half may not move into the space between the flanker and No. 8 when following the ball through the scrum.
Sanction: Penalty kick
- (d) The scrum half whose team does not win possession of the ball must not move to the opposite side of the scrum and overstep the offside line. For that scrum half that runs through the hindmost foot of that player's team in the scrum.
Sanction: Penalty kick
- (e) The scrum half whose team does not win possession of the ball must not move away from the scrum and then remain in front of the offside line. For that scrum half that runs through the hindmost foot of that player's team in the scrum.
Sanction: Penalty kick
- (f) Any player may be scrum half, but a team can have only one scrum half at each scrum.
Sanction: Penalty kick on the offside line
- (g) **Offside for players not in the scrum.** Players who are not in the scrum and who are not the team's scrum half, are offside if they remain in front of their offside line or overstep the offside line which is a line parallel to the goal lines and 5 metres behind the hindmost player of each team in a scrum.
Sanction: Penalty kick on the offside line
- (h) If the hindmost foot of a team is on or behind that team's goal line, the offside line for scrum halves and non-participants is the goal line.
- (i) **Loitering.** When a scrum is forming, players not taking part in it must retire to their offside line without delay. If they do not, they are loitering. Loiterers must be penalised.
Sanction: Penalty kick on the offside line

20.13 UNDER 19 VARIATIONS IN ADULT MATCHES

A Union may implement the Under 19 Scrum Law Variations at defined levels of the Game within its jurisdiction.

DEFINITIONS

Penalty kicks and free kicks are awarded to the non-offending team for infringements by their opponents.

21.1 WHERE PENALTY AND FREE KICKS ARE AWARDED

Unless a Law states otherwise, the mark for a penalty or free kick is at the place of infringement.

21.2 WHERE PENALTY AND FREE KICKS ARE TAKEN

- (a) The kicker must take the penalty or free kick at the mark or anywhere behind it on a line through the mark. If the place for a penalty or free kick is within 5 metres of the goal line, the mark for the kick is 5 metres from the goal line, opposite the place of infringement.
- (b) When a penalty or free kick is awarded in in-goal, the mark for the kick is in the field of play, 5 metres from the goal line, in line with the place of infringement.
Sanction: Any infringement by the kicker's team results in a scrum 5 metres from the goal line in line with the mark. The opposing team throws in the ball.
- (c) If a quickly taken penalty kick or free kick is taken from the wrong place the referee will order the kick to be taken again.

21.3 HOW THE PENALTY AND FREE KICKS ARE TAKEN

- (a) Any player may take a penalty or free kick awarded for an infringement with any type of kick: punt, drop kick or place kick. The ball may be kicked with any part of the lower leg from knee to the foot, excluding the knee and the heel.

- (b) Bouncing the ball on the knee is not taking a kick.
Sanction: Any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throws in the ball.
- (c) The kicker must use the ball that was in play unless the referee decides it was defective.
Sanction: Any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throws in the ball.

21.4 PENALTY AND FREE KICK OPTIONS AND REQUIREMENTS

- (a) **Scrum alternative.** A team awarded a penalty or free kick may choose a scrum instead. They throw in the ball.
- (b) **Lineout alternative.** A team awarded a penalty or a free kick at a lineout may choose a further lineout into which they throw in. This is in addition to the scrum option.
- (c) **No delay.** If a kicker indicates to the referee the intention to kick a penalty kick at goal, the kick must be taken within one minute from the time the player indicates the intention to kick at goal. The intention to kick is signalled by the arrival of the kicking tee or sand, or when the player makes a mark on the ground. The player must complete the kick within one minute even if the ball rolls over and has to be placed again. If the one minute is exceeded, the kick is disallowed, a scrum is ordered at the place of the mark and the opponents throw in the ball. For any other type of kick, the kick must be taken without undue delay.
- (d) **A clear kick.** The kicker must kick the ball a visible distance. If the kicker is holding it, it must clearly leave the hands. If it is on the ground, it must clearly leave the mark.
- (e) **Place kicking for touch.** The kicker may punt or drop kick for touch but must not place kick for touch.
- (f) **Kicker's freedom of action.** The kicker is free to kick the ball in any direction and may play the ball again.
- (g) **Kick taken in the in-goal.** If a player retires into in-goal to take a penalty or free kick awarded in the field of play and a defending player by foul play prevents an opponent from scoring a try a penalty try is awarded.

- (h) **Out of play in the in-goal.** If a player retires into in-goal to take a penalty or free kick awarded in the field of play and following the kick the ball goes into touch-in-goal, or on or over the dead ball line, or a defending player makes the ball dead before it has crossed the goal line, a 5-metre scrum is awarded. The attacking team throws in the ball.
- (i) **Behind the ball.** All the kicker's team at a penalty or free kick must be behind the ball until it has been kicked, except the placer for a place kick.
- (j) **Kick taken quickly.** If the penalty or free kick is taken so quickly that players of the kicker's team are still in front of the ball, they are not penalised for being offside. However, they must retire immediately. They must not stop retiring until they are onside. They must not take part in the game until they are onside. This applies to all players of that team, whether they are inside or outside the playing area.
- (k) In this situation, players become onside when they run behind the team-mate who took the penalty or free kick, or when a team-mate carrying the ball runs in front of them, or when a team-mate who was behind the ball when it was kicked runs in front of them.
- (l) An offside player cannot be put onside by any action of an opponent.
Sanction: Unless otherwise stated in Law any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throw in the ball.

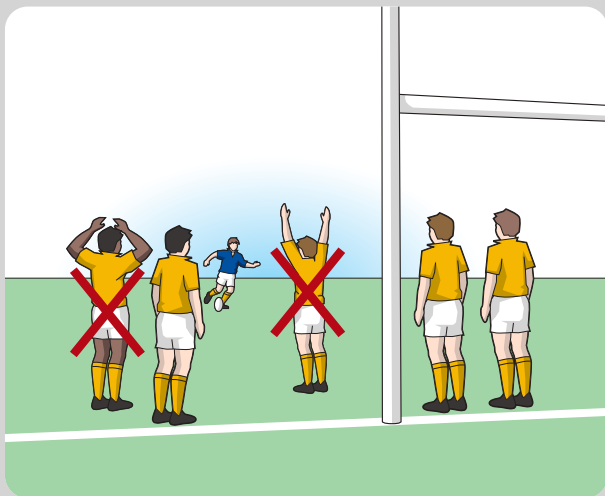
21.5 SCORING A GOAL FROM A PENALTY KICK

- (a) A penalty goal can be scored from a penalty kick.
- (b) If the kicker indicates to the referee the intention to kick at goal, the kicker must kick at goal. Once the kicker has made the intention clear, there can be no change of the intention. The referee may enquire of the kicker as to the intention.
- (c) If the kicker indicates to the referee the intent to kick at goal, the opposing team must stand still with their hands by their sides from the time the kicker starts to approach to kick until the ball is kicked.
- (d) If the kicker has not indicated an intention to kick at goal but takes a drop kick and scores a goal, the goal stands.

Law 21 Penalty and Free Kicks

- (e) If the opposing team infringes while the kick is being taken but the kick at goal is successful, the goal stands. A further penalty is not awarded for the infringement.
- (f) The kicker may place the ball directly on the ground or on sand, sawdust or a kicking tee approved by the Union.

Sanction: Unless otherwise stated in Law any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throws in the ball.



Penalty kick at goal

21.6 SCORING FROM A FREE KICK

- (a) A goal cannot be scored from a free kick.
- (b) The team awarded a free kick cannot score a dropped goal until after the ball next becomes dead, or until after an opponent has played or touched it, or has tackled the ball carrier. This restriction applies also to a scrum or lineout taken instead of a free kick.

21.7 WHAT THE OPPOSING TEAM MUST DO AT A PENALTY KICK

- (a) **Must run from the mark.** The opposing team must immediately run towards their own goal line until they are at least 10 metres away from the mark for the penalty kick, or until they have reached their goal line if that is nearer the mark.
- (b) **Must keep running.** Even if the penalty kick is taken and the kicker's team is playing the ball, opposing players must keep running until they have retired the necessary distance. They must not take part in the game until they have done so.
- (c) **Kick taken quickly.** If the penalty kick is taken so quickly that opponents have no opportunity to retire, they will not be penalised for this. However, they must continue to retire as described in 21.7(b) above or until a team-mate who was 10 metres from the mark has run in front of them, before they take part in the game.
- (d) **Interference.** The opposing team must not do anything to delay the penalty kick or obstruct the kicker. They must not intentionally take, throw or kick the ball out of reach of the kicker or the kicker's team mates.

Sanction: Any infringement by the opposing team results in a second penalty kick, 10 metres in front of the mark for the first kick. This mark must not be within 5 metres of the goal line. Any player may take the kick. The kicker may change the type of kick and may choose to kick at goal. If the referee awards a second penalty kick, the second penalty kick is not taken before the referee has made the mark indicating the place of the penalty.

21.8 WHAT OPTIONS THE OPPOSING TEAM HAVE AT A FREE KICK

- (a) **Must run from the mark.** The opposing team must immediately run towards their own goal line until they are at least 10 metres away from the mark for the free kick, or until they have reached their goal line if that is nearer the mark. If the free kick is in a defending team's in-goal area, the opposing team must immediately run towards their own goal line until they are at least 10 metres away from the mark and not nearer than 5 metres from the goal line.
- (b) **Must keep running.** Even if the free kick is taken and the kicker's team is playing the ball, opposing players must keep running until they have retired the necessary distance. They must not take part in the game until they have done so.
- (c) **Kick taken quickly.** If the free kick is taken so quickly that opponents have no opportunity to retire, they will not be penalised for this. However, they must continue to retire as described in 21.8(b) above or until a team-mate who was 10 metres from the mark has run in front of them, before they take part in the game.
- (d) **Interference.** The opposing team must not do anything to delay the free kick or obstruct the kicker. They must not intentionally take, throw or kick the ball out of reach of the kicker or the kicker's team mates.
- (e) **Charging the free kick.** Once they have retired the necessary distance, players of the opposing team may charge and try to prevent the kick being taken. They may charge the free kick as soon as the kicker starts to approach to kick.
- (f) **Preventing the free kick.** If the opposing team charge and prevent the free kick being taken, the kick is disallowed. Play restarts with a scrum at the mark. The opposing team throw in the ball.

- (g) **Free kick taken in the in-goal.** If a free kick has been awarded and the player retires into in-goal to take it and the opponents charge and prevent the kick from being taken, a 5-metre scrum is ordered. The attacking team throws in the ball. If a free kick is taken in the in-goal, an opponent who legitimately plays it there can score a try.
- (h) **Charged down.** If opponents charge down a free kick in the playing area, play continues.
Sanction: Any infringement by the opposing team results in a second free kick, awarded 10 metres in front of the mark for the first kick. This mark must not be within 5 metres of the goal line. Any player may take the kick. If the referee awards a second free kick, the second free kick is not taken before the referee has made the mark indicating the place of the free kick.

21.9 CONTRIVED INFRINGEMENTS AT THE PENALTY KICK

If the referee believes that the kicker's team has contrived an infringement by their opponents, the referee does not award a further penalty but allows play to continue.

21.10 CONTRIVED INFRINGEMENTS AT THE FREE KICK

- (a) The kicker must not pretend to kick. As soon as the kicker makes a move to kick, the opponents may charge.
- (b) If the referee believes that the kicker's team has contrived an infringement by their opponents, the referee does not award a further free kick but allows play to continue.



During the match

In-goal

Law 22 In-goal



WORLD
RUGBY™

DEFINITIONS

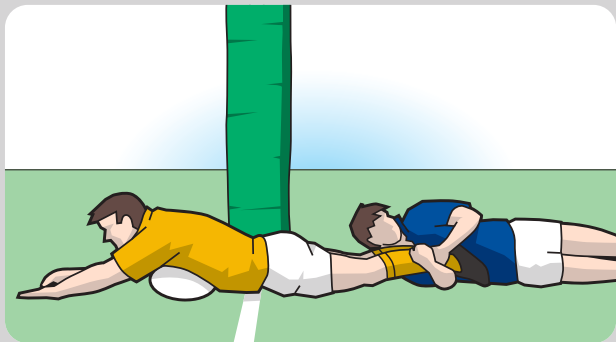
In-goal is part of the ground as defined in Law 1 where the ball may be grounded by players from either team.

When attacking players are first to ground the ball in the opponents' in-goal, the attacking players score a try.

When defending players are first to ground the ball in in-goal, the defending players make a touch down.

A defending player who has one foot on the goal line or in the in-goal who receives the ball is considered to have both feet in in-goal.

22.1 GROUNDING THE BALL



Grounding the ball

There are two ways a player can ground the ball:

- (a) **Player touches the ground with the ball.** A player grounds the ball by holding the ball and touching the ground with it, in in-goal. 'Holding' means holding in the hand or hands, or in the arm or arms. No downward pressure is required.
- (b) **Player presses down on the ball.** A player grounds the ball when it is on the ground in the in-goal and the player presses down on it with a hand or hands, arm or arms, or the front of the player's body from waist to neck inclusive.

22.2 PICKING UP THE BALL

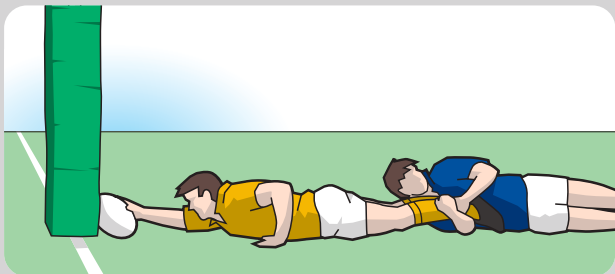
Picking up the ball from the ground is not grounding it. A player may pick up the ball in the in-goal and ground it elsewhere in the in-goal.

22.3 BALL GROUNDED BY AN ATTACKING PLAYER

- (a) **Try.** When an attacking player who is onside is first to ground the ball in the opponents' in-goal, the player scores a try. This applies whether an attacking or a defending player is responsible for the ball being in the in-goal.
- (b) When an attacking player who has possession of the ball grounds the ball in in-goal and simultaneously contacts the touch-in-goal line or the dead-ball-line (or anywhere beyond), a 22m drop-out is awarded to the defending team.

22.4 OTHER WAYS TO SCORE A TRY

- (a) **Grounded on the goal line.** The goal line is part of the in-goal. If an attacking player is first to ground the ball on the opponents' goal line, a try is scored.
- (b) **Grounded against a goal post.** The goal posts and padding surrounding them are part of the goal line, which is part of in-goal. If an attacking player is first to ground the ball against a goal post or padding, a try is scored.



Scoring a try - grounded against the goal post

- (c) **Pushover try.** A scrum or ruck cannot take place in the in-goal. If a scrum or ruck is pushed into the in-goal, an attacking player may legally ground the ball as soon as the ball reaches or crosses the goal line and a try is scored.



- (d) **Momentum try.** If an attacking player with the ball is tackled short of the goal line but the player's momentum carries the player in a continuous movement along the ground into the opponents' in-goal, and the player is first to ground the ball, a try is scored.
- (e) **Tackled near the goal line.** If a player is tackled near to the opponents' goal line so that this player can immediately reach out and ground the ball on or over the goal line, a try is scored.
- (f) In this situation, defending players who are on their feet may legally prevent the try by pulling the ball from the tackled player's hands or arms, but must not kick the ball.
- (g) **Player in touch or touch-in-goal.** If an attacking player is in touch or in touch-in-goal, the player can score a try by grounding the ball in the opponents' in-goal provided the player is not carrying the ball.
- (h) **Penalty try.** A penalty try is awarded if a try would probably have been scored but for foul play by the defending team. A penalty try is awarded if a try would probably have been scored in a better position but for foul play by the defending team.
- (i) A penalty try is awarded between the goal posts. The defending team may charge the conversion kick after a penalty try.



Player in touch-in-goal, not carrying the ball but grounding the ball and scoring a try

22.5 BALL GROUNDED BY A DEFENDING PLAYER

- (a) **Touch down.** When defending players are first to ground the ball in their in-goal, it results in a touch down.
- (b) **Player in touch or touch-in-goal.** If defending players are in touch-in-goal, they can make a touch down by grounding the ball in their in-goal provided they are not carrying the ball.
- (c) **Grounded against a goal post.** The goal posts and padding surrounding them are part of the goal line. If a defending player is first to ground the ball against a goal post or padding, the result is a touch down.

22.6 SCRUM, RUCK OR MAUL PUSHED INTO IN-GOAL

A scrum, ruck or maul can take place only in the field of play. As soon as a scrum, ruck or maul is pushed across the goal line, a player may legally ground the ball. This results in a touch down or try.

22.7 RESTARTING AFTER A TOUCH DOWN

- (a) When an attacking player sends or carries the ball into the opponents' in-goal and it becomes dead there, either because a defender grounded it or because it went into touch-in-goal or on or over the dead ball line, a drop-out is awarded.
- (b) If an attacking player knocks-on or throws-forward in the field of play and the ball goes into the opponents' in-goal and it is made dead there, a scrum is awarded where the knock-on or throw forward happened.
- (c) If, at a kick-off or drop-out, the ball is kicked into the opponents' in-goal without having touched or been touched by a player and a defending player grounds it there or makes it dead without delay, the defending team have two choices:
 - To have a scrum formed at the centre of the line from which the kick was taken and they throw in the ball; or
 - To have the other team kick off or drop out again.

- (d) If a defending player threw or took the ball into the in-goal, and a defending player grounded it, and there has been no infringement, play is restarted by a 5-metre scrum. The position of the scrum is in line with where the ball has been touched down. The attacking side throws in the ball.
- (e) If a defending team has put the ball into their own in-goal and a defending player kicks the ball so that is charged down in in-goal and then made dead, the attacking side is awarded a 5-metre scrum in line with where the ball is made dead and they throw in the ball.

22.8 BALL KICKED DEAD THROUGH IN-GOAL

If a team kicks the ball through their opponents' in-goal into touch-in-goal or on or over the dead ball line, except by an unsuccessful kick at goal or attempted dropped goal, the defending team has two choices:

- To have a drop-out, or
- To have a scrum at the place where the ball was kicked and they throw in.

22.9 DEFENDING PLAYER IN IN-GOAL

- (a) A defending player who has part of one foot in in-goal is considered to have both feet in in-goal.
- (b) If a player with one or both feet on or behind the goal line, picks up the ball, which was stationary within the field of play, that player has picked up the ball in the field of play and thereby that player has taken the ball into in-goal.
- (c) If a player with one or both feet on or behind the goal line picks up the ball, which was in motion within the field of play, that player has picked up the ball within in-goal.

- (d) If a player with one or both feet on or behind the dead ball line, picks up the ball, which was stationary within in-goal, that player is deemed to have picked up the ball in in-goal and thereby that player has made the ball dead.
- (e) If a player with one or both feet on or behind the dead ball line picks up the ball, which was in motion within in-goal, that player has picked up the ball outside the playing area.

22.10 BALL HELD UP IN-GOAL

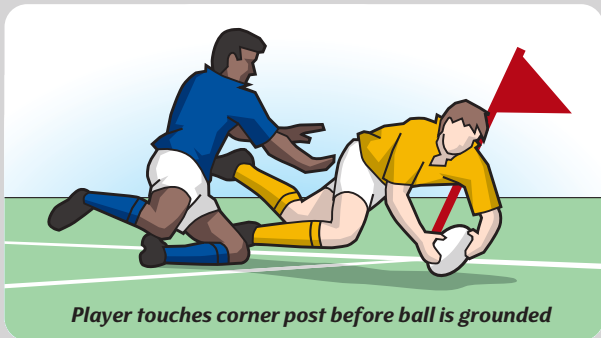
When a player carrying the ball is held up in the in-goal so that the player cannot ground the ball, the ball is dead. A 5-metre scrum is formed. This would apply if play similar to a maul takes place in in-goal. The attacking team throws in the ball.

22.11 BALL DEAD IN IN-GOAL

- (a) When the ball touches the touch-in-goal line or the dead ball line, or touches anything or anyone beyond those lines, the ball becomes dead. If the ball was played into in-goal by the attacking team, a drop-out shall be awarded to the defending team. If the ball was played into in-goal by the defending team, a 5-metre scrum shall be awarded and the attacking team throws in the ball.
- (b) When a player carrying the ball touches the touch-in-goal line, the dead ball line, or touches the ground beyond those lines, the ball becomes dead. If the ball was carried into in-goal by the attacking team, a drop-out shall be awarded to the defending team. If the ball was carried into in-goal by the defending team, a 5-metre scrum shall be awarded and the attacking team throws in the ball.
- (c) When a player scores a try or makes a touch down, the ball becomes dead.

22.12 BALL OR PLAYER TOUCHING A FLAG OR FLAG (CORNER) POST

If the ball or a player carrying the ball touches a flag or a flag (corner) post at the intersection of the touch-in-goal lines and the goal lines or at the intersection of the touch-in-goal lines and the dead ball lines without otherwise being in touch or touch-in-goal the ball is not out of play unless it is first grounded against a flag post.



22.13 ATTACKING INFRINGEMENT WITH SCRUM SANCTION

If an attacking player commits an infringement in in-goal, for which the sanction is a scrum, for example, a knock-on, play is restarted with a 5-metre scrum. The scrum is formed in line with the place of the infringement and the defending team throws in the ball.

22.14 DEFENDING INFRINGEMENT WITH SCRUM SANCTION

If a defending player infringes in in-goal, for which the sanction is a scrum, for example, a knock-on, play is restarted with a 5-metre scrum. The scrum is formed in line with the place of the infringement and the attacking team throws in the ball.

22.15 DOUBT ABOUT GROUNDING

If there is doubt about which team first grounded the ball in the in-goal, play is re-started by a 5-metre scrum, in line with the place where the ball was grounded. The attacking team throws in the ball.

22.16 INFRINGEMENTS IN IN-GOAL

All infringements in the in-goal are treated as if they had taken place in the field of play.

A knock-on or a throw forward in the in-goal results in a 5-metre scrum, opposite the place of infringement.

Sanction: For an infringement, the mark for a penalty kick or free kick cannot be in the in-goal. When a penalty kick or free kick is awarded for an infringement in the In-goal, the mark for the kick is in the field of play, 5 metres from the goal line, opposite the place of infringement.

22.17 MISCONDUCT OR UNFAIR PLAY IN IN-GOAL

- (a) **Obstruction by the attacking team.** When a player charges or intentionally obstructs an opponent in the in-goal who has just kicked the ball, the opponent's team may choose to take the penalty kick either in the field of play, 5 metres from the goal line opposite the place of infringement, or where the ball landed.
If they make the second choice and the ball lands in or near touch, the mark for the penalty kick is 15 metres from the touchline, opposite where the ball went into touch or where it landed.
A try is disallowed and a penalty kick awarded if a try would probably not have been scored but for foul play by the attacking team.
- (b) **Foul play by the defending team.** The referee awards a penalty try if a try would probably have been scored but for foul play by the defending team.
The referee awards a penalty try if a try would probably have been scored in a better position but for foul play by the defending team.
A penalty try is awarded between the goal posts. The defending team may charge the conversion kick after a penalty try.
A player who prevents a try being scored through foul play must either be cautioned and temporarily suspended or sent off.
- (c) **Any other foul play.** When a player commits any other foul play in the in-goal while the ball is out of play, the penalty kick is awarded at the place where the game would otherwise have re-started.
Sanction: Penalty kick



Under 19 Variations

Standard set of variations appropriate to the Under-19 Game



**WORLD
RUGBY™**

The Laws of the Game apply to the Under 19 game, subject to the following variations:

LAW 3: NUMBER OF PLAYERS - THE TEAM

3.5 THE FRONT ROW - REPLACEMENTS AND SUBSTITUTIONS

- (c) If a team nominates 22 players, it must have at least six players who can play in the front row in order that there is replacement cover for the loose head prop, hooker and tight head prop.

3.14 SUBSTITUTED PLAYERS REJOINING THE MATCH

A player who has been substituted may replace an injured player.

LAW 5: TIME

5.1 DURATION OF A MATCH

Each half of an Under 19 match lasts 35 minutes playing time. Play in a match lasts no longer than 70 minutes. After a total of 70 minutes playing time, the referee must not allow extra time to be played in the case of a drawn match in a knock-out competition.

LAW 20: SCRUM

20.1 FORMING A SCRUM

- (e) In an 8 person scrum the formation must be 3-4-1, with the single player (normally the Number 8) shoving on the 2 locks. The locks must pack with their heads on either side of the hooker.

Exception: A team must have fewer than eight players in its scrum when the team cannot field eight suitably trained players in its scrum due to either the team not fielding a complete team, or a forward player being sent off or temporarily suspended for foul play, or a forward player leaving the field because of injury.

Even allowing for this exception, each team must always have at least five players in a scrum.

If a team is incomplete and it cannot field eight suitably trained players in its scrum, the scrum formation must be as follows:

If a team is without one forward player, then both teams must use a 3-4 formation (i.e. no No.8).

If a team is without two forward players, then both teams must use a 3-2-1 formation (i.e. no flankers).

If a team is without three forward players, then both teams must use a 3-2 formation (i.e. only front rows and locks).

When a normal scrum takes place, the players in the three front row positions and the two lock positions must have been suitably trained for these positions.

If a team cannot field such suitably trained players because: either they are not available, or a player in one of those five positions is injured or has been sent off for Foul Play and no suitably trained replacement is available, then the referee must order uncontested scrums.

In an uncontested scrum, the teams do not compete for the ball. The team putting in the ball must win it. Neither team is allowed to push the other team away from the mark.

20.9 SCRUM - GENERAL RESTRICTIONS

- (j) **Maximum 1.5 metres push.** A team in a scrum must not push the scrum more than 1.5 metres towards their opponents' goal line.

Sanction: Free Kick

- (k) **Ball must be released from scrum.** A player must not intentionally keep the ball in the scrum once the player's team has heeled the ball and controls it at the base of the scrum.

Sanction: Free Kick

20.11 SCRUM WHEELED

- (a) **No wheeling.** A team must not intentionally wheel a scrum.

Sanction: Penalty kick

If a wheel reaches 45 degrees, the referee must stop play. If the wheel is unintentional, the referee orders another scrum at the place where the scrum is stopped. The same team throws in the ball.



Seven-a-side Variations

Standard set of variations appropriate
to the Seven-a-side Game



**WORLD
RUGBY™**

The Laws of the Game apply to the seven-a-side game, subject to the following variations:

LAW 3: NUMBER OF PLAYERS - THE TEAM

3.1 MAXIMUM NUMBER OF PLAYERS ON THE PLAYING AREA

Maximum: each team must have no more than seven players on the playing area.

3.4 PLAYERS NOMINATED AS SUBSTITUTES

A team may nominate up to five replacements/substitutes.

A team may substitute or replace up to five players.

3.12 TEMPORARY REPLACEMENT - HEAD INJURY ASSESSMENT

Delete (c)

3.14 SUBSTITUTED PLAYERS REJOINING THE MATCH

If a player is substituted, that player must not return and play in that match even to replace an injured player.

Exception: A substituted player may replace a player with a bleeding or open wound.

LAW 5: TIME

5.1 DURATION OF A MATCH

A match lasts no longer than fourteen minutes plus lost time and extra time. A match is divided into two halves of not more than seven minutes playing time.

Exception: A competition final match may last no longer than twenty minutes plus lost time and extra time. The match is divided into two halves of not more than ten minutes playing time.

5.2 HALF-TIME

After half-time the teams change ends. There is an interval of not more than two minutes.

5.6 PLAYING EXTRA TIME

When there is a drawn match and extra time is required, after a break of one minute the extra time is played in periods of five minutes. After each period, the teams change ends without an interval.

LAW 6: MATCH OFFICIALS

6.A REFEREE

6.A.14 EXTRA TIME - TOSS

Before extra time starts, the referee organises a toss. One of the captains tosses a coin and the other captain calls to see who wins the toss. The winner of the toss decides whether to kick off or choose an end. If the winner of the toss decides to choose an end, the opponents must kick off and vice versa.

6.B TOUCH JUDGES AND ASSISTANT REFEREES

6.B.8 IN-GOAL JUDGES

- (a) There are two in-goal judges for each match.
- (b) The referee has the same control over both in-goal judges as the referee has over touch judges.
- (c) There is only one in-goal judge in each in-goal area.
- (d) **Signalling result of kick at goal.** When a conversion kick or a penalty kick at goal is being taken, an in-goal judge must help the referee by signalling the result of the kick. If the ball goes over the crossbar and between the posts, the in-goal judge raises the flag to indicate a goal.
- (e) **Signalling touch.** When the ball or the ball carrier has gone into touch-in-goal, the in-goal judge must hold up the flag.

- (f) **Signalling tries.** The in-goal judge will assist the referee in decisions on touch downs and tries if there is any doubt in the referee's mind.
- (g) **Signalling foul play.** A match organiser may give authority for the in-goal judge to signal foul play in the in-goal.

LAW 9: METHOD OF SCORING

9.B CONVERSION KICK

9.B.1 TAKING A CONVERSION KICK

Amend

- (c) The kick must be a drop kick.

Delete (d)

Amend

- (e) The kicker must take the kick within thirty seconds of a try having been scored. The kick is disallowed if the kicker does not take the kick in the time allowed.

9.B.4 THE OPPOSING TEAM

Amend

- (a) All players of the opposing team must immediately assemble close to their own 10-metre line.

Delete (b)

- (c) Delete 3rd paragraph "When another kick is allowed....."

9.B.5 EXTRA TIME - THE WINNER

In extra time, the team that scores points first is immediately declared the winner, without any further play.

LAW 10: FOUL PLAY

10.5 SANCTIONS

Note: Temporary Suspension: When a player has been temporarily suspended, the player's period of suspension will be two minutes.

LAW 13: KICK-OFF AND RESTART KICKS

13.2 WHO TAKES THE KICK-OFF AND RESTART KICK

Amend

- (c) After a score, the team that has scored kicks off with a drop kick which must be taken at, or behind, the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.3 POSITION OF THE KICKER'S TEAM AT A KICK-OFF

Amend

All the kicker's team must be behind the ball when it is kicked. If they are not, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.7 KICK-OFF OF UNDER 10 METRES AND NOT PLAYED BY AN OPPONENT

Amend

If the ball does not reach the opponents' 10-metre line, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.8 BALL GOES DIRECTLY INTO TOUCH

Amend

The ball must land in the field of play. If it is kicked directly into touch, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.9 BALL GOES INTO THE IN-GOAL

Amend

- (b) If the opposing team grounds the ball, or if they make it dead, or if the ball becomes dead by going into touch-in-goal, or on or over the dead ball line, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

LAW 20: SCRUM

DEFINITIONS

Amend 2nd paragraph:

A scrum is formed in the field of play when three players from each team, bound together in one row, close up with their opponents so that the heads of the players are interlocked. This creates a tunnel into which a scrum half throws the ball so that the players can compete for possession by hooking the ball with either of their feet.

Amend 4th paragraph:

The tunnel is the space between the two rows of players.

Amend 6th paragraph:

The middle line is an imaginary line on the ground in the tunnel beneath the line where the shoulders of the two rows of players meet.

Amend 7th paragraph:

The middle player is the hooker.

Delete paragraphs 9, 10 and 11.

20.1 FORMING A SCRUM

Amend

- (e) **Number of players: three.** A scrum must have three players from each team. All three players must stay bound to the scrum until it ends.

Sanction: Penalty kick

Delete

Exception

20.8 FRONT-ROW PLAYERS

Amend

- (c) **Kicking out.** A front-row player must not intentionally kick the ball out of the tunnel or out of the scrum in the direction of the opponent's goal line.

Sanction: Penalty kick

LAW 21: PENALTY AND FREE KICKS

21.3 HOW THE PENALTY AND FREE KICKS ARE TAKEN

Amend

- (a) Any player may take a penalty or free kick awarded for an infringement with any kind of kick: punt, drop kick but not a place kick. The ball may be kicked with any part of the leg from below the knee to the toe but not with the heel.

21.4 PENALTY AND FREE KICK OPTIONS AND REQUIREMENTS

Amend

- (c) **No delay.** If a kicker indicates to the referee the intention to kick at goal, the kick must be taken within thirty seconds of the penalty having been awarded. If the 30 seconds is exceeded the kick is disallowed, a scrum is ordered at the place of the mark and the opponents throw in the ball.



Ten-a-side Variations

Standard set of variations appropriate
to the Ten-a-side Game



**WORLD
RUGBY™**

The Laws of the Game apply to the ten-a-side game, subject to the following variations:

LAW 3: NUMBER OF PLAYERS - THE TEAM

3.1 MAXIMUM NUMBER OF PLAYERS ON THE PLAYING AREA

Maximum: each team must have no more than ten players on the playing area.

3.4 PLAYERS NOMINATED AS SUBSTITUTES

A team may nominate no more than five replacements/substitutes. Match Organisers may vary the number of players nominated as replacements/substitutes.

A team can substitute or replace any number of players during a match at any time.

Players entering the field of play must do so at the half way line after the replaced or substituted player has left the field of play.

Sanction: Penalty Kick where the match would have restarted.

Match Organisers may decide to vary the number of replacements and substitutes and limit the number of substitutions.

3.14 SUBSTITUTED PLAYERS REJOINING THE MATCH

Delete: 3.13 Substituted players rejoining the match

LAW 5: TIME

5.1 DURATION OF A MATCH

A match lasts no longer than twenty minutes plus lost time and extra time. A match is divided into two halves of not more than ten minutes playing time. Match Organisers may vary the duration of the match.

5.2 HALF-TIME

After half-time the teams change ends. There is an interval of not more than two minutes.

5.6 PLAYING EXTRA TIME

When there is a drawn match and extra time is required, after a break of one minute the extra time is played in periods of five minutes. After each period, the teams change ends without an interval.

LAW 6: MATCH OFFICIALS

6.A.14 EXTRA TIME - TOSS

Before extra time starts, the referee organises a toss. One of the captains tosses a coin and the other captain calls to see who wins the toss. The winner of the toss decides whether to kick off or choose an end. If the winner of the toss decides to choose an end, the opponents must kick off and vice versa.

LAW 9: METHOD OF SCORING

9.B.1 TAKING A CONVERSION KICK

Amend

- (c) The kick must be a drop kick.

Delete (d)

Amend

- (e) The kicker must take the kick within thirty seconds of a try having been scored. The kick is disallowed if the kicker does not take the kick in the time allowed.

9.B.4 THE OPPOSING TEAM

Amend

- (a) All players of the opposing team must immediately assemble close to their own 10-metre line.

Delete (b)

- (c) Delete 3rd paragraph "When another kick is allowed..."

9.B.5 EXTRA TIME - THE WINNER

In extra time, the team that scores points first is immediately declared the winner, without any further play.

LAW 10: FOUL PLAY**10.5 SANCTIONS**

Note: Temporary Suspension: When a player has been temporarily suspended, the player's period of suspension will be for a period of two minutes.

LAW 13: KICK-OFF AND RESTART KICKS**13.2 WHO TAKES THE KICK-OFF AND RESTART KICK**

Amend

- (c) After a score, the team that has scored kicks off with a drop kick which must be taken at, or behind, the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.3 POSITION OF THE KICKER'S TEAM AT A KICK-OFF

Amend

All the kicker's team must be behind the ball when it is kicked. If they are not, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.7 KICK-OFF OF UNDER 10 METRES AND NOT PLAYED BY AN OPPONENT

Amend

If the ball does not reach the opponents' 10-metre line, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.8 BALL GOES DIRECTLY INTO TOUCH

Amend

The ball must land in the field of play. If it is kicked directly into touch, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

13.9 BALL GOES INTO THE IN-GOAL

Amend

- (b) If the opposing team grounds the ball, or if they make it dead, or if the ball becomes dead by going into touch-in-goal, or on or over the dead ball line, a free kick is awarded to the non-offending team at the centre of the half way line.

Sanction: Free Kick at the centre of the half way line.

LAW 20: SCRUM**DEFINITIONS***Amend 2nd paragraph:*

A scrum is formed in the field of play when five players from each team, bound together in two rows for each team, close up with their opponents so that the heads of the front rows are interlocked. This creates a tunnel into which a scrum half throws the ball so that front row players can compete for possession by hooking the ball with either of their feet.

Delete paragraphs 10 and 11.

20.1 FORMING A SCRUM*Amend*

- (e) Number of players: five.

A scrum must have five players from each team at all times. All five players must stay bound to the scrum until it ends. Each front row must have three players in it, no more and no less. Two locks must form the second row by binding together so that their heads are between a prop and the hooker.

Sanction: Penalty kick

Delete

Exception

20.10 ENDING THE SCRUM*Amend*

- (c) No player in the scrum may unbind to play the ball.

Sanction: Penalty kick

LAW 21: PENALTY AND FREE KICKS

21.3 HOW THE PENALTY AND FREE KICKS ARE TAKEN

Amend

- (a) Any player may take a penalty or free kick awarded for an infringement with any kind of kick: punt, drop kick but not a place kick. The ball may be kicked with any part of the leg from below the knee to the toe but not with the heel.

21.4 PENALTY AND FREE KICK OPTIONS AND REQUIREMENTS

Amend

- (b) **No delay.** If a kicker indicates to the referee the intention to kick at goal, the kick must be taken within thirty seconds of the penalty having been awarded. If the 30 seconds is exceeded the kick is disallowed, a scrum is ordered at the place of the mark and the opponents throw in the ball.



Referee signals



WORLD
RUGBY™

Referee signals



1. Penalty Kick

Shoulders parallel with touchline. Arm angled up, pointing towards non-offending team.



2. Free Kick

Shoulders parallel with touchline. Arm bent square at elbow, upper arm pointing towards non-offending team.



3. Try and Penalty Try

Referee's back to dead ball line. Arm raised vertically.



4. Advantage

Arm outstretched, waist high, towards non-offending team, for a period of approximately five seconds.



5. Scrum awarded

Shoulders parallel with touch-line. Arm horizontal pointing towards team to throw in the ball.



6. Forming a scrum

Elbows bent, hands above head fingers touching.



7. Throw forward / forward pass

Hands gesture as if passing an imaginary ball forward.



8. Knock-on

Arm out-stretched with open hand above head, and moves backwards and forwards.

Referee signals



9. Not releasing ball immediately in the tackle

Both hands are close to the chest, as if holding an imaginary ball.



10. Tackler not releasing tackled player

Arms brought together as if grasping a player and then opening as if releasing a player.



11. Tackler or tackled player not rolling away

A circular movement with the finger and arm moving away from the body.



12. Entering tackle from wrong direction

Arm held horizontal then sweep of the arm in a semi-circle.



13. Intentionally falling over on a player

Curved arm makes gesture to imitate action of falling player. Signal is made in direction in which offending player fell.



14. Diving to ground near tackle

Straight arm gesture, pointing downwards to imitate diving action.



15. Unplayable ball in ruck or tackle

Award of scrum to team moving forward at time of stoppage. Shoulders parallel with the touch-line, arm horizontal pointing towards the team to throw in the ball, then pointing the arm and hand towards the other team's goal line whilst moving it backwards and forwards.



16. Unplayable ball in maul

Arm out to award scrummage to side not in possession at maul commencement. Other arm out as if signalling advantage and then swing it across body with hand ending on opposite shoulder.

Referee signals



17. Joining a ruck or a maul in front of the back foot and from the side

The hand and arm are held horizontally moving sideways.



18. Intentionally collapsing ruck or maul

Both arms at shoulder height as if bound around opponent. Upper body is lowered and twisted as if pulling down opponent who is on top.



19. Prop pulling down opponent

Clenched fist and arm bent. Gesture imitates pulling opponent down.



20. Prop pulling opponent on

Clenched fist and arm straight, at shoulder height. Gesture imitates pulling opponent on.



21. Wheeling scrum more than 90 degrees

Rotating index finger, above the head.



22. Foot-up by front-row player

Foot raised, foot touched.



23. Throw in at scrum not straight

Hands at knee level imitating action of throw in not straight.



24. Failure to bind fully

One arm out-stretched as if binding. Other hand moves up and down arm to indicate the extent of a full bind.



25. Handling ball in ruck or scrum

Hand at ground level, making sweeping action, as if handling the ball.



26. Throw in at lineout not straight

Shoulders parallel with touch-line. Hand above head indicates the path of the ball, not straight.



27. Closing gaps in lineout

Both hands at eye level, pointing up, palms inward. Hands meet in squeezing action.



28. Barging in lineout

Arm horizontal, elbow pointing out. Arm and shoulder move outwards as if barging opponent.



29. Leaning on player in lineout

Arm horizontal, bent at elbow, palm down.
Downward gesture.



30. Pushing opponent in lineout

Both hands at shoulder level, with palms outward, making pushing gesture.



31. Early lifting and lifting in lineout

Both fists clenched in front, at waist level,
making lifting gesture.



32. Offside at lineout

Hand and arm move horizontally across
chest, towards offence.



33. Obstruction in general play

Arms crossed in front of chest at right angles to each other, like open scissors.



34. Offside at scrum, ruck or maul

Shoulders parallel with touchline. Arm hanging straight down, swings in arc along offside line.



35. Offside choice: penalty kick or scrum

One arm as for penalty kick. Other arm points to place where scrum may be taken instead of kick.



36. Offside under 10-metre Law or not 10 metres at penalty and free kicks

Both hands held open above head.



37. High Tackle (foul play)

Hand moves horizontally in front of neck.



38. Stamping (foul play: illegal use of boot)

Stamping action or similar gesture to indicate the offence.



39. Punching (foul play)

Clenched fist punches open palm.



40. Dissent (disputing referee's decision)

Outstretched arm with hand opening and closing to imitate talking.

Referee signals



41. Award of drop-out on 22-metre line

Arm points to centre of 22-metre line.



42. Ball held up in in-goal

Space between hands indicates that ball was not grounded.



43. Physiotherapist needed

One arm raised indicates physiotherapist is needed for injured player.



44. Doctor needed

Both arms raised above head indicates a doctor and/or a stretcher is needed for injured player.



45. Bleeding wound

Arms crossed above head indicates player has bleeding injury and may be temporarily replaced.



46. Timekeeper to stop and start watch

Arm held up in air and whistle blown when watch should be stopped or started.



47. Head injury assessment required

Abducted arm flexes and extends to touch head.



48. Time off

Arms form a T shape.



49. Referee consults TMO

Extended index fingers draw a rectangle to represent a television screen.



50. TMO decision: no try

Arms crossed then uncrossed in front of the body.

Touch judge and assistant referee signals



1. Kick at goal successful

Raises flag to indicate that the ball has gone over the crossbar and between the posts.



2. Touch and team to throw in

Raises flag with one arm, moves to place of throw in and stands there, pointing with other arm towards the team entitled to throw in.



3. Foul play

Holds flag horizontally and points infield at right angles to the touchline.



**WORLD
RUGBY™**



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

Tel. +353-1-2409-200
Email. info@worldrugby.org

worldrugby.org