

WSTĘP

CELEM GRY JEST ZDOBYWANIE JAK NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI PUNKTÓW PRZEZ DWIE DRUŻYNY ZŁOŻONE Z 15, 10, 7 ZAWODNIKÓW KAŻDA, ZA POMOCĄ NOSZENIA, PODAWANIA, KOPANIA PIŁKI I KŁADZENIA JEJ NA POLU PUNKTOWYM PRZECIWNIKA, PRZY RÓWNOCZESNYM PRZESTRZEGANIU PRZEPISÓW GRY, ZGODNYM Z DUCHEM SPORTOWYM.

DRUŻYNA, KTÓRA ZDOBYŁA WIĘKSZĄ ILOŚĆ PUNKTÓW JEST ZWYCIĘZCĄ SPOTKANIA.

PRZEPISY GRY, TAKŻE TE DLA ZAWODNIKÓW DO LAT 19-TU, 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. WAŻNYM STAJE SIĘ TO, ABY ZAWODNICY PRZESTRZEGALI PRZEPISÓW I DBALI O BEZPIECZEŃSTWO WŁASNE I INNYCH.

OSOBY, KTÓRE WDRAŻAJĄ PROCESY TRENINGOWE I KSZTAŁTUJĄ ZAWODNIKÓW SĄ ODPOWIEDZIALNE ZA WŁAŚCIWE PRZYGOTOWANIA, KTÓRE POWINNY UWZGLĘDNIAC METODY GWARANTUJĄCE RESPEKTOWANIE PRZEPISÓW GRY I BEZPIECZNEGO UPRAWIANIA RUGBY.

SĘDZIA MA OBOWIĄZEK STOSOWANIA W SPOSÓB UCZCIWY WSZYSTKICH PRZEPISÓW WE WSZYSTKICH SPOTKANIACH.

WYJĄTKIEM MOGĄ BYĆ JEDYNIENOWE PRZEPISY WPROWADZANE W WERSJI EKSPERYMENTALNEJ.

FEDERACJE - ZWIĄZKI MAJĄ OBOWIĄZEK CZUWANIA NAD PRAWIDŁOWYMI FORMAMI GRY NA KAŻDYM POZIOMIE, RESPEKTUJĄC ZACHOWANIA SPORTOWE I DYSCIPLINUJĄCE.

ZASADA TA NIE MOŻE DOTYCZYĆ JEDYNIEN SĘDZIÓW, A POWINNA DOTYCZYĆ TAKŻE: FEDERACJI - ZWIĄZKÓW, KLUBÓW I WSZYSTKICH INNYCH ORGANIZACJI DZIAŁAJĄCYCH W TYM ZAKRESIE.

DEFINICJE

Czas faktyczny /Actual Time/: upływający czas, uwzględniający czas stracony z różnych powodów.

Korzyść /Advantage/: przepis 8 - korzyść.

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

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

Z pozycji - poza, 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.

Wiązanie /Binding/: wiązanie się z innym zawodnikiem od barku do biodra, całą ręką od dłoni do barku.

Kapitan /Captain/: kapitan zawodnik wyznaczony przez drużynę. Tylko on jest upoważniony do konsultacji z sędzią w czasie meczu, odpowiedzialny osobiście za wybór sposobu rozegrania.

Kawaleryjska szarża /Cavalry-Charge/: przepis 10 - gra faul

Kop podwyższający /Conversion Kick/: przepis 9 - obliczanie punktów

Podwyższenie /Converted/: udany kop podwyższający

Niebezpieczna gra /Dangerous Play/: przepis 10 - gra faul

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.

Linia martwej piłki /Dead Ball Line/: przepis 1 - boisko

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

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

Kop wznawiający grę /Drop Out/: przepis 13 - rozpoczęcie i wznowienie gry

Punkty z kopu z kozła (dropa) /Dropped Goal/: przepis 9 - obliczanie punktów

Pole Gry /Field of Play/: przepis 1 - boisko

Skrzydłowy 3 linia /Flanker/: zawodnik młynna, który na koszulce ma zazwyczaj nr 6 lub 7

Latający kąt /Flying Wege/: przepis 10 - gra faul

Gra faul /Foul Play/: przepis 10 - gra faul

Rzut wolny /Free Kick/: kop piłki przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia po błędzie ekipy przeciwniej. Jeśli przepis nie przewiduje innego sposobu wykonania to kop jest wykonany w miejscu przewinienia.

Zawodnicy 1 linii /Front Row Players/: zawodnicy, którzy tworzą pierwszą linię młynna, składa się z filara "głowa wolna", młynarza i filara "głowa związana".

Linia bramkowa /Goal-Line/: przepis 1 - boisko

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

Przyłożenie piłki /Grouding the Ball/: przepis 22 - pole punktowe

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

Ostatnie nogi /Hindmost Foot/: noga ostatniego zawodnika młynna dyktowanego, młynna spontanicznego lub maul'a znajdujące się najbliższej linii bramkowej.

Młynarz /Hooker/: zawodnik znajdujący się na środku każdej pierwszej linii młynna.

Własna połowa /In-Field/: powierzchnia boiska od środka do pola punktowego, między liniami autowymi.

Pole punktowe /In-Goal/: przepis 22 - pole punktowe.

Kop piłki /Kick/: zawodnik wykonuje kop piłki z chwilą, gdy uderza piłkę częścią nogi-stopy z wyłączeniem pięty, począwszy od palców stopy do kolana(wyłączając kolano). Kop powinien przesunąć piłkę na widoczną odległość od dłoni lub spowodować widoczne jej przesunięcie na ziemi.

Kop rozpoczynający /Kick-Off/: przepis 13 - rozpoczęcie i wznowienie gry

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

Podnoszenie (winda) /Lifting/: przepis 19 - aut; ustawienie autowe.

Linia wrzutu piłki /Line of touch/: wymagowana linia na polu gry tworząca kąt prosty z linią autową przechodzącą przez punkt, z którego piłka jest wrzucana.

Ustawienie autowe /Line-Out/: Przepis 19 - aut ; ustawienie autowe

Linia przechodząca przez miejsce przyłożenia piłki /Line through the mark or place/: linia równoległa do linii autowej, przechodząca przez miejsce przyłożenia.

Długi wrzut /Long-Throw/: przepis 19 - aut; ustawienie autowe, spalony w czasie autu.

Filar "głowa wolna" /Loose-Head Prop/: zawodnik z lewej strony w 1 linii młyna.

Organizator spotkania /Match Organizer/: organizacja odpowiedzialna za spotkanie. Może to być Związek, grupa Związków lub organizacja zrzeszona w IRB lub FIRA-AER.

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

Maul /Maul/: przepis 17 - Maul

Blisko /Near/: przepis 14 - piłka na ziemi bez szarży. Nie więcej niż 1 metr.

Przeszkadzanie /Obstruction/: przepis 10 - gra faul.

Spalony w grze otwartej /OFF-Side in open play/: przepis 11 - spalony i nie spalony w czasie gry.

Linia spalonego /OFF Side Line/: jest to wymyślona linia przebiegająca na boisku łącząca obie linie autowe, będąca równoległą do linii bramkowych pól punktowych. Umieszczenie tej linii jest wynikiem konkretnego przepisu.

Przepis 10 m /OFF-side the ten metre law/: przepis 11- Spalony i nie spalony w czasie gry.

W grze /On Side/: przepis 11 - Spalony i nie spalony w czasie gry.

Rana otwarta lub krwawiąca /Open-or Bleeding Wound/: przepis 3 - ilość zawodników - Drużyna.

Poza grą /Out of Play/: piłka lub niosący piłkę znajdują się poza linią autową, poza linią autową pola punktowego, lub gdy została dotknięta albo przekroczona linia piłki martwej.

Podanie /Pass/: określenie dotyczące zawodnika, który rzuca piłkę drugiemu zawodnikowi, dotyczy też zawodnika przekazującego piłkę drugiemu bez rzutu.

Rolada /Pelling off/: przepis 19 - Aut; ustawienie autowe.

Punkty po rzucie karnym /Penalty goal/: przepis 9 - obliczanie punktów.

Rzut karny /Penalty kick/: rzut przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia dotyczącego przepisu 10 - gra nielegalna. Jeśli przepisy nie mówią inaczej wykonywany w miejscu popełnienia przewinienia.

Przyłożenie karne /Penalty Try/: przepis 10 - Gra faul

Kop piłki z ziemi /Place kick/: kop piłki ziemi - gdy piłka zostaje kopnięta po uprzednim ustawieniu na ziemi.

Ustawiający /Placer/: zawodnik trzymający piłkę na ziemi tak, aby była kopnięta przez partnera.

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

Boisko /Playing area/: przepis 1 - boisko

Teren /Playing enclosure/: przepis 1 - boisko

Czas gry /Playing Time/: czas gry bez zaliczenia przerw.

Posiadanie piłki /Possession/: określenie zawodnika niosącego (trzymającego) piłkę lub drużyny, która kontroluje jej posiadanie; np. gdy piłka znajduje się w posiadaniu drużyny wygrywającej młyn spontaniczny, dyktowany lub rak.

Przed-chwyt /Pre-gripping/: chwyt partnera w ustawieniu autowym przed wrzutem piłki.

Filar /Prop/: zawodnik pierwszej linii.

Kop z powietrza (woleja) /Punt/: kop piłki przez zawodnika w momencie wypuszczenia jej z rąk zanim dotknie ziemi.

Przyłożenie siłowe /Pushover Try/: przepis 22 - pole punktowe

Chwytający /Receiver/: przepis 19 - aut, ustawienie autowe.

Czerwona kartka /Red Card/: kartka czerwona wykluczająca zawodnika za złamanie przepisu 10 - gra faul.

Sędzia /Referee/: przepis 6 - osoby oficjalne spotkania.

Powtarzane przewinienia /Repeated infringements/: przepis 10 - gra faul

Zawodnicy wyznaczeni do zastępstw /Replacements/ przepis 3 - ilość zawodników, drużyna

Młyn spontaniczny(rak) /Ruck/: przepis 16 - młyn spontaniczny (rak)

Młyn /Scrum/: formacja młyna zawodników związanych obu drużyn, którzy po wrzucie piłki walczą o jej posiadanie. W ten sposób ponownie jest rozpoczęta gra.

Łącznik młyna /Scrum Half/: zawodnik wyznaczony do wrzutu piłki do młyna dyktowanego.

Ławka kar /Sin Bin/: wyznaczony teren, w którym czasowo wykluczony zawodnik musi przebywać przez 10 minut.

Zawodnicy wyznaczeni do zmiany /Substitutes/: przepis 3 - ilość zawodników, drużyna

Szarża /Tackle/: przepis 15 - zawodnik niosący piłkę upadający na ziemię po szarży.

Partner /Team-mate/: inny zawodnik tej samej ekipy.

Wykluczenie czasowe /Temporarily Suspended/: przepis 10 - gra faul

Linia 22 m /The 22/: przepis 1 - boisko

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

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

Filar "głowa związana" /Tight head prop/: zawodnik ustawiony po prawej stronie pierwszej linii młyna.

Aut /Touch/: przepis 19 - aut, ustawienie autowe.

Przyłożenie na polu punktowym /Touch Down/: przepis 22 - pole punktowe.

Linia autowa /Touch line/: przepis 1 - boisko.

Linia autowa pola punktowego /Touch in Goal Line/: przepis 1 - boisko

Sędzia liniowy /Touch Judge/: przepis 6 - osoby oficjalne spotkania.

Przyłożenie /Try/: przepis 9 - obliczanie punktów.

Związek (Federacja) /Union/: najwyższy organ pod egidą, którego jest rozgrywane spotkanie. Dla spotkań międzypaństwowych takim organem jest I.R.B. lub jeden z Komitetów tej organizacji.

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

PRZED MECZEM

PRZEPIS 1 : BOISKO

PRZEPIS 2 : PIŁKA

PRZEPIS 3 : ILOŚĆ ZAWODNIKÓW - DRUŻYNA

PRZEPIS 4 : UBIÓR ZAWODNIKÓW

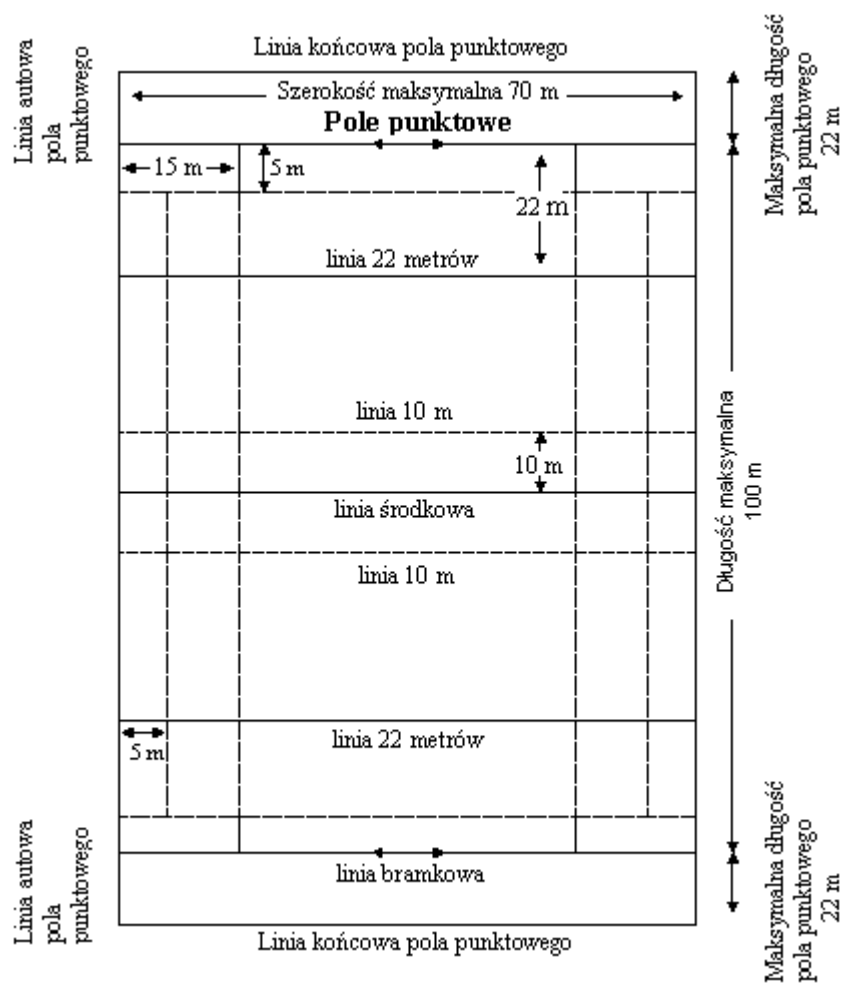
PRZEPIS 5 : CZAS TRWANIA MECZU

PRZEPIS 6 : OSOBY OFICJALNE MECZU

PRZEPIS 1: BOISKO

DEFINICJA

Teren. Jest to całkowita powierzchnia zaprezentowana na planie. Zawiera: Pole gry jest to przestrzeń ograniczona na planie liniami bramkowymi i liniami bocznymi z wyłączeniem jednak samych linii. Boisko składa się z pola gry i pól punktowych. Zaznaczone na planie: linie autowe, linie autowe pola punktowego i linia piłki martwej (linie końcowe pola punktowego) nie wchodzą w skład boiska. Teren gry składa się z boiska i dostatecznej wolnej przestrzeni dookoła niego, która nie powinna być mniejsza niż 5 metrów. Pole punktowe, jest to powierzchnia usytuowana między linią bramkową, a linią końcową pola punktowego i między liniami autowymi pola punktowego. W skład pola punktowego wchodzi linia bramkowa. Linia końcowa i linie autowe pola punktowego nie wchodzi w jego skład. "Strefa 22 metrów" lub "strefa 22" jest to powierzchnia między linią bramkową, a linią 22 metrów. W skład tej strefy wchodzi linia "22 metrów" bez linii bramkowej. Plan boiska łącznie z napisami i cyframi na nim figurującymi stanowi integralną część Przepisów Gry.



1.1. Nawierzchnia terenu gry.

- Wymagania. Powierzchnia przez cały czas musi być bezpieczna dla grających.
- 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:

- Wymiary. Pole gry nie powinno mierzyć więcej niż 100 metrów długości i 70 metrów szerokości. Każde pole punktowe nie powinno mierzyć więcej niż 22 metry długości i 70 metrów szerokości.
- Długość i szerokość pola gry powinny być zbliżone do wymiarów zaznaczonych na planie. Wszystkie linie wskazane na planie muszą się przecinać pod kątem prostym.
- Odległość między linią bramkową, a linią końcową pola punktowego nie powinna być mniejsza niż 10 metrów o ile jest to możliwe.

1.3. Linie na polu gry.

a. Linie ciągłe.

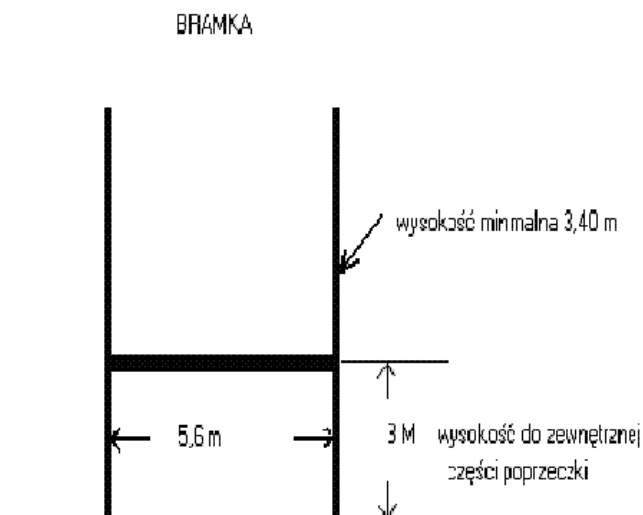
Linia końcowa pola punktowego, linie autowe pola punktowego nie należą do pola punktowego. Linie bramkowe należą do pola punktowego, jednakże nie należą do pola gry. Linia 22 metrów, linia środkowa, równoległa do linii bramkowych. Linie autowe nie należą do pola gry.

b. Linie przerywane.

Linie 10 metrów, które łączą linie autowe i narysowane są w odległości 10 metrów z jednej i drugiej strony linii środkowej będące równoległe do tej linii. Linie 5 i 15 metrów, które łączą się z dwoma liniami 5 metrowymi od pola punktowego są równoległe do linii autowej.

c. Linie kreskowane.

Sześć linii o długości 1 metra każda usytuowanych równoległe do linii bramkowych w odległości pięciu metrów od nich narysowanych w odległości 5 i 15 metrów od linii autowej i na wysokości każdego słupka bramki. Dwie linie usytuowane 15 metrów od linii autowej równoległe do każdej linii autowej zaczynającej się na linii bramkowej i kończącej się na linii 5 metrów. Jedna linia długości 50 cm przecinająca linię środkową narysowana na środku boiska.



1.4. Wymiary bramek.

- Odległość między słupami bramki wynosi 5,6 metra.

- b. Poprzeczka bramki znajduje się między słupami i jest usytuowana w taki sposób, że część górna znajduje się w odległości 3 metrów od ziemi.
- c. Wysokość minimalna słupów wynosi 3,4 metra.
- d. W wypadku, gdy na słupie znajdują się ochraniacze to odległość od linii bramkowej do krawędzi zewnętrznej ochraniaczy nie powinna przekroczyć 300 milimetrów.

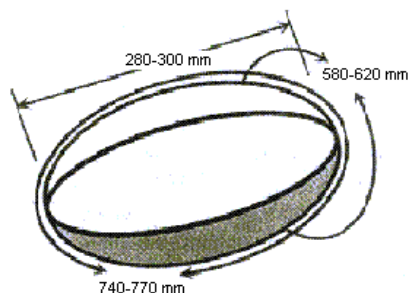
1.5. Chorągiewki.

- a. Na terenie gry znajduje się 14 chorągiewek na drzewcach o wysokości minimum 1,2 metra od ziemi.
- b. Chorągiewki powinny być wbite 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. Pozostałe chorągiewki na wysokości linii 22 metrów i linii środkowej powinny być umiejscowione w ziemi w odległości 2 metrów od linii autowej.

1.6. Reklamacje dotyczące boiska.

- a. Reklamacje któreś z ekip dotyczące boiska lub jego oznakowania powinny być zakomunikowane sędziemu przed rozpoczęciem spotkania.
- b. Sędzia powinien znaleźć rozwiązanie, lecz w żadnym wypadku nie powinien rozpocząć spotkania, jeśli jakkolwiek część boiska byłaby uznana jako niebezpieczna.

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.

Piłka powinna być wykonana ze skóry lub tworzyw syntetycznych mogących otrzymać specjalne wykończenie w celu uzyskania odporności na błoto i ułatwienia chwytu.

2.4. Waga.

410 - 460 gramów

2.5. Ciśnienie.

Przed rozpoczęciem gry ciśnienie powietrza w piłce powinno wynosić od 0,67 do 0,70 kg/cm kwadratowy, tj. 65.71 - 68.75 kilopascali.

2.6. Zmiana piłki.

W czasie spotkania można mieć do dyspozycji kilka piłek, lecz żadna z ekip nie może uzyskać lub dążyć do uzyskania korzyści wykorzystując jako pretekst zmianę piłki.

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

DEFINICJA

Drużyna: drużyna składa się z 15 zawodników rozpoczynających grę plus zgłoszeni zastępujący i/ lub rezerwowi (zmiennicy).

Zastępujący: zawodnik, który wchodzi w miejsce kontuzjowanego partnera.

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

3.1. Maksymalna ilość zawodników na polu gry.

Ekipa nie może liczyć więcej niż 15 zawodników w polu gry.

3.2. Drużyna składająca się z większej ilości zawodników niż zezwalają przepisy

Reklamacja : Każda drużyna może w każdym momencie złożyć na ręce sędziego reklamację co do ilości zawodników na boisku w drużynie przeciwnej. W konsekwencji sędzia nakazuje kapitanowi zmniejszenie ilości zawodników do wymaganej normy, a wynik spotkania zostaje utrzymany.

Sankcja: rzut karny w miejscu wznowienia gry

3.3. Drużyna składająca się z mniejszej ilości zawodników.

Federacje (Związki) zezwalają na rozgrywanie spotkań, w których drużyny składają się z mniejszej ilości zawodników niż 15, stosownie do niniejszych przepisów z wyjątkiem formacji młyna dyktowanego, która powinna być utworzona przez minimum 5 zawodników w każdej drużynie.

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

3.4. Zawodnicy wyznaczeni do zmian.

W meczach międzynarodowych liczba zmian definitywnych i tymczasowych może być ograniczona do siedmiu zawodników przez odnośne Federacje (Związki).

We wszystkich innych meczach Federacje (Związki) ustalają ilość zmian definitywnych i tymczasowych we własnym zakresie pod warunkiem respektowania pozostałych przepisów gry.

W zespole można zmienić maksymalnie dwóch zawodników pierwszej linii i pięciu grających na innych pozycjach. Zmiana może być przeprowadzona jedynie w momencie kiedy piłka jest martwa i zgodę na nią wyraził sędzia.

3.5. Zawodnicy odpowiednio wytrenowani do pierwszej linii.

a. Poniższa tabela określa ilość zawodników pierwszej linii, odpowiednio przygotowanych w chwili zgłoszenia różnej ilości zawodników.

15 lub mniej - 3 zawodników, którzy mogą grać w pierwszej linii

16, 17 lub 18 - 4 zawodników, którzy mogą grać w pierwszej linii

19, 20, 21 lub 22 - 5 zawodników, którzy mogą grać w pierwszej linii

b. Każdy zawodnik pierwszej linii i jego potencjalny zmiennik powinni być odpowiednio przygotowani.

c. Kiedy drużyna posiada w składzie 19, 20, 21 lub 22 graczy, pięciu z nich musi być przygotowanych do gry w pierwszej linii, tak aby przy pierwszej okazji możliwa była zmiana młynarza (nr 2), a także filara (nr 1 i 3), a gra drużyny w młynie dyktowanym mogła być bezpiecznie kontynuowana.

d. Zmiennik zawodnika pierwszej linii może być jednym z zawodników odpowiednio wytrenowanych wśród tych, którzy rozpoczęli spotkanie lub wcześniej wyznaczonych wśród zawodników do zmiany.

WARIANT DLA DRUŻYN DO 19 LAT

c. Gdy drużyna ma 22 graczy musi posiadać sześciu mogących grać w I linii, a każdy z zawodników pierwszej linii: filar (głowa wolna), młynarz i filar (głowa związana) muszą mieć swych zmienników.

Gdy ma więcej niż 22 graczy także musi mieć co najmniej sześciu zawodników posiadających umiejętność gry w I linii, a każdy z zawodników pierwszej linii: filar (głowa wolna), młynarz i filar (głowa związana) muszą mieć swych zmienników. Dodatkowo musi posiadać trzech graczy mogących grać w II linii.

3.6. Wykluczenie za niebezpieczną grę.

Zawodnik wykluczony za niebezpieczną grę nie może być uwzględniany jako zastępujący lub zmieniający. Przepis 3.13. uwzględnia wyjątek w tym zakresie.

3.7. Zmiana definitywna.

Zawodnik może być zmieniony w momencie kontuzji. Gdy jest zmieniony definitywnie nie może ponownie brać udziału w spotkaniu. Zmiana zawodnika kontuzjowanego powinna się odbywać, gdy piłka jest martwa i za zgodą sędziego.

3.8. Decyzja dotycząca zmiany definitywnej.

a. W czasie spotkania, w którym uczestniczy zespół narodowy, zawodnik może być zmieniony 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 (Związek) na to pozwala zawodnik kontuzjowany może być zmieniony 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.

3.9. Władza sędziego dotycząca zakazu kontynuacji gry.

Jeśli sędzia decyduje - 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 gracza. Sędzia może również nakazać, aby zawodnik kontuzjowany opuścił boisko, aby poddać się badaniom lekarskim.

3.10. Zmiana czasowa.

a. Zawodnik opuszczający pole gry w celu zahamowania krwawienia i/lub opatrzenia otwartej rany może zostać czasowo zastąpiony. Jeśli jednak w ciągu 15 minut nie jest w stanie powrócić do gry powinien opuścić boisko i zostać zastąpiony definitywnie bez prawa powrotu do gry.

b. Jeśli zawodnik zastępujący zostaje zraniony to on również może być zastąpiony.

c. Jeśli zawodnik, który zastępuje zostaje wykluczony za grę nie sportową to zawodnik, którego zastępował nie może wrócić na boisko.

d. Jeśli zawodnik zastępujący zostaje czasowo wykluczony z gry, to zawodnik, którego zastąpił nie może brać udziału w grze do czasu zakończenia nałożonej kary.

3.11. Zawodnicy pragnący powrócić do gry.

a. Zawodnik kontuzjowany - rana krwawiąca lub otwarta powinien opuścić boisko i nie może powrócić do momentu, gdy krwawienie zostało zatamowane, a rana opatrzona.

b. Zawodnik, który opuszcza boisko w następstwie kontuzji lub z innych powodów może powrócić na nie w momencie, gdy sędzia wyrazi zgodę. Sędzia może wyrazić zgodę na powrót zawodnika w momencie, gdy piłka jest martwa.

c. Jeśli zawodnik wchodzi na boisko bez zgody sędziego, a sędzia uzna, że tym czynem pomógł swej ekipie lub przeszkodził drużynie przeciwnej to karze zawodnika za nie sportowe zachowanie.

Sankcja: rzut karny w miejscu wznowienia gry

3.12. Zawodnicy zmienieni powracający do gry.

a. Zawodnik, który został zmieniony nie może powrócić do gry nawet, jeśli dotyczy to zamiany zawodnika kontuzjowanego.

Wyjątek 1: zawodnik, który był zmieniony może zastąpić zawodnika krwawiącego lub z raną otwartą.

Wyjątek 2: zawodnik, który był zmieniony może zastąpić zawodnika pierwszej linii, który został kontuzjowany, wykluczony czasowo lub definitywnie.

WARIANT DLA DRUŻYN DO 19 LAT

Zawodnik, który został zmieniony może zastąpić zawodnika kontuzjowanego.

3.13. Wykluczenie zawodnika pierwszej linii.

a. Jeśli gracz pierwszej linii zostaje usunięty definitywnie lub czasowo, a wśród wpisanych do protokołu zawodników tej drużyny nie ma graczy przygotowanych do gry w pierwszej linii zarządzane są młyny niepełne. Sędzia nie ponosi bowiem odpowiedzialności za określenie przydatności zawodnika do gry w pierwszej linii, ta leży bowiem po stronie drużyny.

b. Kiedy gracz z I linii został usunięty z boiska czasowo lub definitywnie sędzia z uwagi na bezpieczeństwo prosi kapitanów o wskazanie zawodnika z pola gry mającego odpowiednie umiejętności aby grać w I linii. W przeciwnym wypadku kapitan wyznacza innego zawodnika, który opuści pole gry, a sędzia pozwala w ten sposób na zmianę lub wprowadzenie zawodnika I linii, który wcześniej został zmieniony. Może to mieć miejsce natychmiast lub po pewnym czasie od momentu, kiedy dokonano próby przydatności zawodnika do gry w I linii.

c. Kiedy upływa czas tymczasowego wykluczenia i gracz I linii wraca do gry to zastępujący go gracz I linii opuszcza boisko, aby mógł na nie powrócić zawodnik, którego wcześniej zmienił.

d. Kiedy wskutek usunięcia z boiska z powodu zranienia lub z powodu innych przyczyn niemożliwe jest skompletowanie pełnej I linii grę kontynuować można młynami niepełnymi-bez walki (14c).

e. Młyny nie pełne są praktycznie identyczne do młynów normalnych z zastrzeżeniem, że piłka nie jest obiektem walki, drużyna posiadająca prawo wrzutu wygrywa młyn i żadna z ekip nie ma prawa pchać.

PRZEPIS 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW

DEFINICJA

Ubiór zawodników dotyczy wszystkiego w co ubrany jest zawodnik. Ubiór zawodnika składa się z następujących części: koszulka, spodenki, bielizna, getry, buty.

Wszystkie elementy ubioru zawodnika muszą być zgodne z wymogami IRB (Regulacja 12).

4.1. Dodatkowe elementy stroju.

Zawodnik może dodatkowo nosić:

- a. Ochraniacz wykonany z materiałów elastycznych, dających się prać.
- b. Nagolenniki zgodne z normami IRB (Regulacja 12).
- c. Ochraniacz na staw skokowy, ale pod warunkiem, że jest on z innego materiału niż metal
 - taki ochraniacz może być używany tylko pod getrą,
 - nie zachodzi on wyżej niż 1/3 kości piszczelowej
- d. Nosić rękawiczki bez części palcowej zgodne z normami IRB (Regulacja 12).
- e. Ochraniacz na barki posiadający aprobatę IRB (Regulacja 12).
- f. Ochraniacz zębów lub protezę zębową.
- g. Ochraniacz głowy posiadający aprobatę IRB (Regulacja 12).
- h. bandaże i opaski uciskowe przeznaczone do pokrycia lub ochrony rany.
- i. opaski lub inne materiały przeznaczone dla ochrony przed ewentualnym zranieniem.

4.2. Ubiór specjalny dla zawodniczek.

Poza w/w elementami ubioru zawodniczki mogą dodatkowo nosić ochraniacze piersi posiadające aprobatę IRB (Regulacja 12).

4.3. Kołki.

- a. Kołki u butów zawodników muszą być zgodne z normami IRB (Regulacja 12).
- b. Zezwala się na grę w butach o jednolitej podeszwie z korkami z lanej gumy pod warunkiem, że nie ma ostrych krawędzi.

4.4. Ubiór niedozwolony.

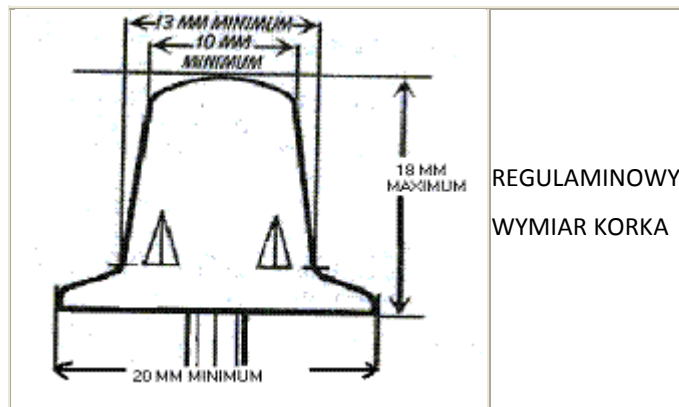
Zawodnik nie może być ubrany w:

- a. Sprzęt sportowy zabrudzony krwią.
- b. Sprzęt sportowy wykonany z materiałów szorstkich lub ostrych.
- c. Sprzęt sportowy zawierający sprzączki, klamry, spinki, dźwignie, zamki błyskawiczne, śruby, lub materiały inne niż wymienione w niniejszych przepisach.
- d. Biżuterię, bransoletki, kolczyki.
- e. Rękawice.
- f. Spodenki zawierające wszyte ochraniacze.
- g. Ubranie niezgodne z normami IRB wymienionymi w Regulacji 12.
- h. Wszelkie przedmioty, które zdaniem sędziego, pomimo że byłyby dozwolone w myśl Regulacji 12, ale z powodu swego stanu stanowią ryzyko spowodowania kontuzji danego zawodnika.
- i. Zabrania się noszenia butów posiadających pojedynczy (piąty) kołek na podeszwie na wysokości palców stopy.
- j. Przyrządów umożliwiających komunikację pomiędzy zawodnikami, które byłyby przymocowane do ubioru lub bezpośrednio do ciała zawodnika.
- k. Żadnego dodatkowego ubrania niezgodnego z normami IRB wymienionymi w Regulacji 12.

4.5. Kontrola ubioru zawodnika.

- a. Sędzia główny i sędziowie liniowi sprawdzają strój i korki zawodników, które powinny być zgodne z niniejszymi przepisami.
- b. Sędzia ma uprawnienia w każdym momencie: przed lub w trakcie spotkania do sprawdzenia stroju, butów czy są zgodne z przepisami i czy nie stanowią zagrożenia bezpieczeństwa. Jeśli to stwierdzi to nakazuje

zawodnikowi pozbycia się elementów niebezpiecznych a po spełnieniu warunków zawodnik będzie mógł ponownie wrócić do gry.



c. Jeśli sędzia przed meczem zwróci uwagę zawodnikowi na nieprawidłowy strój, a mimo tego faktu zawodnik nie wykonał polecenia i wszedł na boisko w stroju niezgodnym z przepisami to drużyna tego zawodnika zostaje ukarana.

Sankcja: karny w miejscu wznowienia gry

4.6. Inne elementy ubioru.

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

PRZEPIS 5 : CZAS TRWANIA SPOTKANIA

5.1. Czas trwania.

Spotkanie trwa maksimum 80 minut + czas stracony oraz przedłużenia. Podzielony jest na dwie połowy po 40 min gry maksimum.

WARIANT DLA DRUŻYN DO 19 LAT

Każda połowa spotkania dla zawodników do lat 19-tu trwa 35 minut czasu gry. Całe spotkanie nie trwa więcej 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 eliminującego.

5.2. Przerwa.

W czasie przerwy drużyny zmieniają strony boiska, przy czym przerwa nie może trwać dłużej niż 10 minut. Długość przerwy określać będą Związki (Federacje) lub oficjalne organy organizujące mecz. Podczas przerwy ekipy, sędzia główny, sędziowie boczni mogą opuścić pole gry.

5.3. Mierzenie czasu.

Sędzia główny mierzy czas gry spotkania, może to jednak zlecić sędziom bocznym lub osobie oficjalnej, która za tą funkcję odpowiada: w tej sytuacji sędzia główny sygnalizuje im zatrzymanie gry i czas stracony. Gdy brak jest osoby oficjalnej odpowiadającej za czas gry, a sędzia główny nie jest pewny, co do pomiaru czasu to konsultuje się z jednym z sędziów liniowych lub obydwoma. Może zasięgnąć informacji u osób trzecich, jeśli sędziowie liniowi nie są w stanie mu pomóc.

5.4. Czas stracony.

Czas stracony powstaje z różnych przyczyn:

- a. Kontuzji. Gdy zawodnik jest kontuzjowany sędzia może przerwać grę maksimum na czas jednej minuty dla udzielenia niezbędnej pomocy. Jednakże może ten czas przedłużyć, jeśli jest to niezbędne. Sędzia może kontynuować grę w czasie, gdy kontuzjowanemu zawodnikowi na polu gry udzielana jest pomoc przez osobę kompetentną w zakresie medycznym. Zawodnik kontuzjowany może podejść do linii bocznej, aby otrzymać pomoc. Jeśli poważnie kontuzjowany zawodnik wymaga przewiezienia poza plac gry sędzia przerywa grę na czas niezbędny dla przetransportowania kontuzjowanego.
- b. Wymiany ubioru zawodników. W czasie martwej piłki sędzia może zezwolić zawodnikowi na wymienienie lub naprawę koszulki, spodenek, butów. Sędzia zezwala każdemu zawodnikowi na zasznurowanie rozwiązanych butów.
- c. Sędzia udziela niezbędnego czasu na zmiany definitywne lub czasowe.
- d. Gdy sędzia boczny sygnalizuje przewinienie w czasie gry to sędzia przerywa grę na czas niezbędny do konsultacji.

5.5. Doliczanie straconego czasu.

Czas stracony z jakichkolwiek dozwolonych powodów będzie doliczony po każdej połowie spotkania, w której powstawał.

5.6. Prolongacja - przedłużenie.

Organizator meczu może wyrazić zgodę na trwanie spotkania przez więcej niż 80 minut, w wypadku gdy wynik jest remisowy, a spotkanie ma charakter eliminacyjny.

5.7. Inne regulacje dotyczące czasu.

- a. Spotkania międzynarodowe trwają zawsze 80 minut +stracony czas.
- b. W pozostałych spotkaniach Związki - Federacje mogą decydować o długości czasu gry.
- c. W wypadku braku zaleceń Federacji - Związków ekipy ustalają 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.
- e. Gdy minie regulaminowy czas spotkania a piłka nie jest martwa, lub gdy został podyktowany młyn, aut, chwyt mam, rzut wolny lub karny sędzia kontynuuje grę aż do momentu, gdy piłka stanie się ponownie martwa.
- f. Gdy minie czas regulaminowy spotkania po zdobyciu punktów z przyłożenia sędzia zezwala na wykonanie podwyższenia.
- g. 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 może 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 osób wyznaczonych tj.: sędziego głównego, dwóch sędziów liniowych; osób dodatkowych wyznaczonych przez organizatora meczu tj.: rezerwowie sędziowie główny i liniowy, osób oficjalnych realizujących program pomocy informatycznych dla sędziów, kontrolera czasu,

lekarza spotkania, lekarzy obu ekip, członków obu ekip poza zawodnikami oraz osób wyznaczonych do podawania piłek.

6.A. SĘDZIA GŁÓWNY - PRZED MECZEM

6.A.1. Wyznaczenie sędziego głównego.

Każde zawody powinien prowadzić sędzia główny wyznaczony przez dany związek rugby lub upoważniony przez niego organ. W przypadku nie wyznaczenia sędziego drużyny mogą wspólnie uzgodnić osobę sędziego lub przy braku takiej zgody sędzię wyznacza drużyna gospodarzy.

6.A.2. Zastępstwo sędziego głównego.

Jeżeli wyznaczony sędzia nie jest w stanie prowadzić zawodów do końca ich trwania, stosuje się przepisy Regulaminu Rozgrywek, a w wypadku ich braku sędzią zastępczy wyznaczony jest przez sędziego głównego lub w razie niemożności przez drużynę gospodarzy.

6.A.3. Obowiązki sędziego głównego przed spotkaniem.

a. Losowanie. Sędzia główny jest organizatorem losowania. Jeden z kapitanów drużyn rzuca monetę a drugi odczytuje rezultat. Zwycięzca wybiera piłkę lub boisko. Gdy zwycięzca wybiera piłkę to kapitan drugiej drużyny wybiera boisko i vice-versa.

b. Sprawdzanie ubioru zawodników. Sędzia główny sprawdza zgodność z przepisami ubioru zawodników. Może tą czynność zlecić sędziom liniowym.

c. Sędziowie liniowi. Sędzia główny może wyznaczyć zadania sędziom liniowym.

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 stosowania wszystkich przepisów w trakcie każdego spotkania.

b. Sędzia kontroluje czas gry.

c. Sędzia notuje zdobyte punkty.

d. Sędzia zezwala zawodnikowi na opuszczenie boiska.

e. Sędzia zezwala zawodnikom rezerwowym na wejście na boisko.

f. Sędzia zezwala na wejście na boisko lekarzom i masażystom ekip lub ich asystentom.

g. Sędzia zezwala na wejście na boisko w czasie przerwy trenerom obu ekip.

6.A.5. Krytykowanie decyzji sędziego przez zawodników.

Zawodnicy muszą uznać autorytet sędziego. Dyskusje z sędzią, co do wydanych decyzji są niedopuszczalne. Zawodnicy powinni natychmiast przerwać grę z chwilą usłyszenia gwizdka sędziego (z wyjątkiem rozpoczęcia gry).

Sankcja: rzut karny w miejscu popełnienia przewinienia lub w miejscu gdzie będzie wznowiona gra.

6.A.6. Zmiana decyzji sędziego.

Sędzia może rozważyć zmianę decyzji, gdy jeden z sędziów liniowych podnosząc chorągiewkę informuje go o acie lub o grze niezgodnej z przepisami.

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

- a. Sędzia główny może konsultować się z sędziami liniowymi w sprawach dotyczących ich obowiązków, gry niezgodnej z przepisami lub kontroli czasu.
- b. Organizator spotkania może wyznaczyć osobę oficjalną odpowiadającą i stosującą systemy technologiczne. Jeśli sędzia główny ma wątpliwości co do decyzji dotyczącej gry na polu punktowym - przyłożenia punktowego lub obronnego to może on z wyżej wymienioną osobą w tej sprawie się konsultować.
- c. Konsultacja sędziego z osobą oficjalną jest możliwa w sytuacji, kiedy nie ma on pewności czy przyłożenie nie jest związane z popełnieniem wykroczenia przez kogoś z zawodników w polu punktowym.
- d. Sędzia może konsultować się z osobą oficjalną, gdy powstaje wątpliwość, co do udanych lub nieudanych prób kopnięcia na bramkę.
- e. Sędzia główny lub liniowy może się skonsultować, z osobą oficjalną, jeśli nie są pewni czy zawodnik był na aucie w momencie przyłożenia.
- f. Sędzia główny lub liniowy może się skonsultować z osobą oficjalną, jeśli nie są pewni czy był aut pola punktowego lub czy piłka była martwa w sytuacji punktowej.
- g. Organizator meczu może wyznaczyć osobę, która będzie sygnalizowała koniec każdej połowy gry.
- h. 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.
- c. Sędzia gwizdże po przyłożeniu punktowym lub obronnym.
- d. Sędzia musi gwizdać, aby zatrzymać grę brutalną i niezgodną z przepisami. Po ostrzeżeniu lub wykluczeniu zawodnika musi gwizdnąć drugi raz przyznając przyłożenie karne lub rzut karny.
- e. Sędzia gwizdże, gdy piłka opuściła boisko, gdy nie można nią grać, gdy sygnalizuje rzut karny.
- f. Sędzia musi gwizdać, gdy piłka lub niosący piłkę dotkną jego osoby dając tym samym korzyść którejś z ekip.
- g. Sędzia musi gwizdać, gdy kontynuowanie gry byłoby niebezpieczne. W szczególności gdy jest zawalony młyn, wynoszony któryś z zawodników I linii, lub prawdopodobnym staje się poważne zranienie zawodnika.
- h. Sędzia może gwizdać, aby zatrzymać grę z powodu innych przyczyn związanych z niniejszymi przepisami.

6.A.9. Sędzia główny - kontuzje zawodników.

- a. Sędzia gwizdże natychmiast, gdy stwierdzi kontuzję zawodnika a kontynuacja gry staje się niebezpieczna.
- b. Ekipa, która posiadała piłkę jako ostatnia rozpocznie grę, jeśli żadna z ekip nie była w jej posiadaniu grę rozpoczyna ekipa atakująca.
- c. Sędzia musi gwizdać, jeśli kontynuacja gry stanowi niebezpieczeństwo - niezależnie od powodów.

6.A.10. Sędzia główny dotknięty piłką.

- a. Gdy piłka lub zawodnik dotknie sędziego, a żadna z ekip nie ma korzyści to gra jest kontynuowana.
- b. Gdy jedna z drużyn uzyskuje korzyść na polu gry, sędzia dyktuje młyn, a prawo wrzutu ma drużyna, która była w posiadaniu piłki.
- c. Jeśli któraś z drużyn uzyskuje korzyść na polu punktowym, a zawodnik atakujący posiada piłkę to sędzia uznaje przyłożenie punktowe w miejscu kontaktu z nim.

d. Jeśli któraś z drużyn na polu punktowym uzyskuje korzyść 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. Protokół/wynik.

Sędzia po spotkaniu podaje wynik obu ekipom i organizatorowi meczu.

6.A.13. Wykluczenie definitywne zawodnika.

Gdy zawodnik zostanie wykluczony z gry (czerwona kartka) to sędzia niezwłocznie przekazuje organizatorowi pisemny raport dotyczący przewinienia.

6.B. SĘDZIOWIE LINIOWI - PRZED MECZEM

6.B.1. Wyznaczenie sędziów liniowych.

Na każde zawody ma być wyznaczonych dwóch sędziów liniowych. O ile sędziowie liniowi nie byli wyznaczeni przez związek rugby lub upoważniony przez niego organ, każda drużyna powinna wyznaczyć jednego sędziego liniowego.

6.B.2. Zmiana sędziego liniowego.

Organizator spotkania może wyznaczyć osobę, która będzie stanowiła rezerwę dla sędziego głównego lub sędziów liniowych. Ta osoba nazywa się - sędzia liniowy rezerwowy i znajduje się w strefie rezerwowej.

6.B.3. Kontrola sędziów liniowych.

Sędzia liniowy jest podporządkowany sędziemu głównemu, który może go pouczać o jego obowiązkach. Sędzia główny może nie uwzględniać decyzji sędziego liniowego. Sędzia główny może żądać zmiany sędziego liniowego jeśli nie jest zadowolony z jego pracy. Może także wykluczyć sędziego bocznego z udziału w meczu gdy ten zachowuje się niegodnie. Fakt ten należy podać do wiadomości organizatora meczu.

W CZASIE MECZU

6.B.4. Miejsce dla sędziów liniowych.

a. Sędziowie liniowi 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 liniowy może wejść na boisko, gdy zasygnalizuje sędziemu głównemu niebezpieczną grę lub inne przewinienie. Czyni to podczas najbliższej przerwy w grze.

6.B.5. Sygnalizacja sędziów liniowych.

a. Każdy sędzia liniowy powinien posiadać chorągiewkę (lub inny nadający się przedmiot) dla sygnalizacji swych decyzji

b. Sygnalizacja wyniku próby kopu na bramkę.

Kiedy odbywa się próba strzału na bramkę po "piątce" lub rzut karny, obaj sędziowie liniowi 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 musi podnieść chorągiewkę, kiedy piłka lub zawodnik niosący ją 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 obok pola punktowego.

d. Przypadki, gdy sędzia powinien trzymać chorągiewkę w górze.

Sędzia liniowy powinien opuścić chorągiewkę, skoro tylko piłka została wrzucona do gry, z wyjątkiem przypadków niżej wymienionych:

1. Gdy zawodnik wrzucający piłkę, wkracza jakąkolwiek częścią stopy na pole gry,
2. Gdy piłka została wrzucona nie przez tę drużynę, która miała prawo rzutu,
3. Gdy przy szybkim wrzucie piłka, która wyszła na aut lub staje się martwa została zamieniona lub została dotknięta przez jakąkolwiek inną osobę poza zawodnikiem wykonującym wrzut.

e. O tym czy wrzut piłki został wykonany we właściwym miejscu decyduje sędzia główny.

f. Sygnalizacja gry niebezpiecznej.

Sędzia liniowy sygnalizuje niebezpieczną grę lub przewinienie chorągiewką trzymaną poziomo skierowaną na boisko pod kątem prostym do linii autowej.

6.B.6. Po zasygnalizowaniu gry niebezpiecznej.

Organizator meczu mogą zezwalać sędziom liniowym na sygnalizację gry niebezpiecznej i zachowań nie sportowych.

Sędzia liniowy sygnalizuje sędziemu głównemu, takie wykroczenia przez podniesienie swojej chorągiewki do pozycji poziomej prostopadle do linii autowej.

Sędzia liniowy musi w dalszym ciągu wykonywać swoje funkcje do następnej przerwy w grze, podczas której sędzia główny zwróci się do niego dla uzyskania informacji dotyczącej wydarzenia.

Sędzia główny wówczas podejmie decyzję, jaką będzie uważał za stosowną, z tym, że jakiegokolwiek postanowienia karne wynikać muszą z przepisu 10.

PO MECZU

6.B.7. Wykluczenie definitywne zawodnika.

Jeśli zawodnik został wykluczony za grę niezgodną z przepisami po sygnalizacji sędziego liniowego to sędzia liniowy powinien złożyć pisemny raport o incydencie sędziemu głównemu i organizatorowi meczu.

6.C. OSOBY DODATKOWE

6.C.1. Rezerwowi sędzia liniowy.

Gdy zostaje wyznaczony rezerwowi sędzia liniowy to sędzia główny może mu powierzyć funkcję kontrolowania dokonywanych zmian zawodników

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

Lekarz spotkania i nie grający członkowie drużyn mogą wchodzić na plac gry po uzyskaniu zgody sędziego głównego.

6.C.3. Ograniczenia wejść na boisko.

Wymienione wyżej osoby w wypadku kontuzji zawodnika mogą wejść na boisko w czasie gry pod warunkiem, że zostały upoważnione przez sędziego głównego.

W innych przypadkach mogą wejść na boisko, gdy piłka staje się martwa.

W CZASIE MECZU

PRZEBIEG MECZU

PRZEPIS 7: SPOSÓB GRY

PRZEPIS 8: PRAWO KORZYŚCI

PRZEPIS 9: OBLICZANIE PUNKTÓW

PRZEPIS 10: GRA FAUL

PRZEPIS 11: SPALONY I NIESPALONY W CZASIE GRY

PRZEPIS 12: DO PRZODU - PODANIE DO PRZODU

PRZEPIS 7: SPOSÓB GRY

Mecz rozpoczyna kop rozpoczynający.

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

Każdy zawodnik może rzucać piłkę lub ją kopać.

Każdy zawodnik może podawać piłkę innemu graczowi.

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

Każdy zawodnik może padać na piłkę.

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

Każdy zawodnik może wykonać przyłożenie na polu punktowym.

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. Przepis ten powinien spowodować efektywniejszą kontynuację gry zmniejszając ilość przerw odgwiżdżanych za przewinienia. Zachęca zawodników do gry aż do gwizdka niezależnie od przewinień przeciwników. Sędzia nie powinien natychmiast gwizdać, jeżeli ma możliwość przyznania prawa korzyści.

8.1. Prawo korzyści w praktyce.

- a. Sędzia jest jedyną osobą, który ma władzę określenia, czy korzyść zaistniała.
- b. Korzyść może być terytorialna lub taktyczna.
- c. Korzyść terytorialna wyrażona jest w zdobyciu terenu.
- d. Korzyść taktyczna wyraża możliwość dowolnego zagrania piłką przez ekipę, która nie popełniła błędu.

8.2. Przypadki braku korzyści.

Korzyść powinna być jasna i realna. Znikoma korzyść nie jest wystarczająca jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia uzyskuje znikomą korzyść to sędzia nakazuje drużynie, która nie popełniła przewinienia, rozpoczęcie gry w miejscu przewinienia.

8.3. Przypadki, w których prawo korzyści nie jest zastosowane.

- a. Kontakt z sędzią. Jeśli piłka lub zawodnik, który ją niesie dotknął sędziego.

- b. Wyjście piłki "tunelem". Kiedy piłka wychodzi z jednej lub drugiej strony tunelu w młynie dyktowanym, a nie została zagrana.
- c. Młyn obrócony. Jeśli młyn obraca się więcej niż 90 stopni.
- d. Młyn zawalony. Jeśli młyn zostanie zawalony - sędzia gwizdże natychmiast.
- e. Podniesiony zawodnik. Jeśli zawodnik młyna zostaje uniesiony w młynie dyktowanym - sędzia gwizdże natychmiast.

8.4. Natychmiastowy gwizdek w przypadku braku korzyści.

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

8.5. Więcej niż jedno przewinienie.

- a. Jeśli ta sama drużyna popełniła kilka przewinień sędzia zastosuje prawo korzyści.
- b. Jeśli gra na korzyść jest wynikiem przewinienia jednej z ekip i gdy druga drużyna popełni przewinienie, sędzia przerywa grę stosując sankcje dotyczące pierwszego przewinienia.

PRZEPIS 9: OBLICZANIE PUNKTÓW

9.A. ZDOBYWANIE PUNKTÓW

9.A.1. Wartość punktów.

Przyłożenie jest zdobyte kiedy zawodnik drużyny atakującej przyciśnie piłkę do ziemi na polu punktowym przeciwnika - 5pkt

Przyłożenie karne jest przyznane między słupami jeśli sędzia uważa, że byłoby prawdopodobnie zdobyte gdyby nie gra faul drużyny przeciwnej - 5 pkt

Pdwyższenie. Gdy zawodnik zdobywa przyłożenie to jego drużyna ma prawo wykonania strzału na bramkę przez kopnięcie piłki z miejsca lub z kozła. Przepis ten dotyczy także tzw. "5" karnej - 2 pkt

Karny. Zawodnik zdobywa punkty przez wykonanie kopu na bramkę za przewinienie - rzut karny- 3 pkt

Kop piłki z kozła " drop gol" zawodnik zdobywa punkty 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 pkt

Gol. Zawodnik zdobywa gola, gdy piłka po kopnięciu z miejsca względnie z kozła z pola gry z wyjątkiem wykopu ze środka, z 22 metrów i rzutu wolnego - przejdzie ponad poprzeczką i między słupami bramki przeciwnika.

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

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

Sankcja: rzut karny.

9.B. KOP NA BRAMKĘ - PODWYŻSZENIE

DEFINICJA

Zdobycie przez zawodnika przyłożenia pozwala jego drużynie wykonać kop na bramkę - podwyższenie. Przepis ten dotyczy także zdobywania punktów po "5" karnej. Podwyższenie może być wykonane piłką ustawioną na ziemi lub z kozła " dropa".

KOP - PODWYŻSZENIE

9.B.1. Próba podwyższenia.

- a. Jeśli piłka nie została uszkodzona zawodnik wykonuje podwyższenie piłką, która była w grze.
- b. Podwyższenie jest wykonane z linii przechodzącej przez punkt miejsca zdobycia przyłożenia równoległej do linii autowej.
- c. "Trzymający" jest to zawodnik tej samej drużyny, który trzyma piłkę na ziemi tak aby umożliwić wykonanie kopu.
- d. Kopiący może ustawić piłkę bezpośrednio na ziemi, na piasku, trocinach lub na podstawie zatwierdzonej przez Federację.
- e. Zawodnik wykonujący kop na bramkę - podwyższenie ma jedną minutę czasu od momentu intencji wykonania kopu aż do jego realizacji.

Intencja wykonania kopu to moment, gdy została podana podstawka lub piasek także, gdy kopiący zaznacza butem miejsce kopu. Zawodnik musi kopnąć na bramkę w ciągu minuty nawet, jeśli w tym czasie piłka się przewróci i ponownie powinna być ustawiona.

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

9.B.2. Drużyna kopiącego.

- a. Z wyjątkiem zawodnika, któremu zleca się ustawienie piłki na ziemi, drużyna wykonawcy strzału musi znajdować się za piłką w momencie oddania strzału.
- b. Wykonawca strzału oraz zawodnik ustawiający piłkę na ziemi nie mogą dokonywać jakichkolwiek czynności, które mogłyby skłaniać drużynę przeciwnika do przedwczesnego ataku.
- c. Jeśli piłka się przewróci przed rozpoczętym biegiem kopacza, który wykonuje podwyższenie to sędzia zezwala na ponowne ustawienie piłki. W czasie, gdy kopacz ponownie ustawia piłkę to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą być za linią bramkową pola punktowego.

Jeśli piłka się przewróci po rozpoczętym biegu kopacza to może tą 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 to próba jest unieważniona

9.B.3. Drużyna przeciwna.

- a. Drużyna przeciwna musi znajdować się za linią bramkową aż do chwili kiedy wykonawca strzału zacznie rozbieg lub wykonywanie kopu. Gdy to nastąpi zawodnicy drużyny przeciwnej mogą biec w kierunku piłki, wyskakiwać w celu przeszkodzenia w zdobyciu gola, jednak nie mogą w tej akcji podnosić partnerów.
- b. Jeśli piłka się przewróci po rozpoczęciu biegu kopiącego to przeciwnicy mogą kontynuować atak.

c. Ekipa broniąca nie może krzyknąć 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 ta próba może być ponowiona, a przeciwnik nie ma prawa ataku.

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

PRZEPIS 10: GRA FAUL

DEFINICJA

Termin gry faul dotyczy wszystkich akcji na boisku, które są niezgodne z literą prawa i duchem gry. Dotyczy to przeszkadzania w grze, często powtarzających się przewinień, niebezpiecznej gry, naganego zachowania, które mogłyby szkodzić obrazowi gry.

10.1. Przeszkadzanie w grze.

a. Zawodnik atakujący lub przepychający. Zawodnik i przeciwnik biegnący do piłki 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 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 celowo się poruszać lub ustawiać tak, aby przeciwnikowi przeszkodzić w szarżowaniu niosącego piłkę.

Sankcja: rzut karny

d. Blokowanie piłki. Zawodnik nie może celowo się poruszać lub ustawiać tak, aby utrudniać przeciwnikowi grania piłką.

Sankcja: rzut karny

e. Niosący piłkę - zderzający się z partnerem ustawionym w fazie statycznej. Zawodnik niosący piłkę uderzający w swych partnerów ustawionych przed nim po wyjściu piłki z młyna dyktowanego, spontanicznego, maul'a lub autu.

Sankcja: rzut karny

f. Skrzydłowy młyna przeszkadzający łącznikowi młyna. Skrzydłowy młyna nie może przeszkadzać łącznikowi młyna drużyny przeciwnej w obiegu młyna.

Sankcja: rzut karny

10.2. Gra faul.

a. Przewinienia celowe. Zawodnik nie może grać celowo nie respektując przepisów lub w sposób niełojalny. Każdy zawodnik, który celowo nie przestrzega przepisów powinien otrzymać upomnienie, a jeśli nastąpi recydywa lub popełni podobne przewinienie powinien być wykluczony na 10 minut lub definitywnie.

Sankcja: rzut karny

Karne przyłożenie jest przyznawane, gdy przewinienie celowe przeszkodziło w zdobyciu przyłożenia, które prawdopodobnie zostałyby zdobyte. Zawodnik zapobiegający zdobyciu punktów w ten sposób musi zostać ostrzeżony i ukarany wykluczeniem czasowym lub definitywnym.

b. Stracony czas (gra na zwłokę). Zawodnik nie może celowo grać na zwłokę.

Sankcja: rzut wolny

c. Zawodnik wyrzucający piłkę na aut. Zawodnik nie może celowo uderzać, kłaść, wypychać lub wyrzucać piłki przy pomocy rąk i dłoni na aut, na aut pola punktowego, lub za linię piłki martwej.

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, gdy powyższe przewinienie przeszkodziło w zdobyciu przyłożenia, które prawdopodobnie zostałyby zdobyte.

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, a gdyby po powrocie do gry ponownie dopuścił się przekroczenia tego samego przepisu wykluczony definitywnie.

b. Powtarzane przewinienia przez drużynę. Jeśli różni zawodnicy zawodników tej samej drużyny popełniają kilka razy to samo przewinienie to sędzia decyduje czy należy to traktować jako powtórne przewinienie. Jeśli tak to udziela drużynie generalnego ostrzeżenia, w wypadku recydywy ostrzega zawodnika lub zawodników wykluczając ich na okres 10-ciu minut czasu gry. W wypadku ponownej recydywy wyklucza ostatecznie zawodnika lub zawodników.

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.

Sędzia powinien ściśle stosować normy powtarzanych błędów dotyczących przekroczeń przepisów w spotkaniach reprezentacji i rozgrywek seniorów. Gdy zawodnik popełni trzykrotnie to samo przewinienie to sędzia udziela mu ostrzeżenia.

Te normy w sędziowaniu nie muszą być stosowane przez arbitra w spotkaniach juniorów i młodszych zawodników. Najczęściej w tych grupach wiekowych przewinienia wynikają z braku znajomości przepisów i umiejętności technicznych.

10.4. Gra niebezpieczna i niesportowa

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

Sankcja: rzut karny

b. Deptanie, przygniatanie. Zawodnik nie ma prawa deptać, 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 przeciwnikowi.

Sankcja: rzut karny

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

Zawodnik nie może szarżować (lub próbować szarżyć) przeciwnika powyżej linii barku - szarża na szyję, głowę przeciwnika jest traktowana jako gra niebezpieczna.

Krawat jest elementem gry niebezpiecznej. Zawodnik wykonuje krawat wówczas, gdy usztywnia przedramię uderzając przeciwnika.

Atakowanie przeciwnika bez piłki to gra niebezpieczna.

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

Sankcja: rzut karny

Sędzia może zastosować prawo korzyści jednakże, jeśli przewinienie przeszkodzi w zdobyciu prawdopodobnego przyłożenia to należy te punkty uznać.

f. Gra przeciwnika bez piłki. Wyłączając młyn dyktowany, spontaniczny, maul to gra zawodnika bez piłki, który trzyma, pcha lub atakuje przeciwnika niezgodnie z przepisami jest traktowana jako niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

g. Niebezpieczny atak. Zawodnik nie może atakować, powalać przeciwnika niosącego piłkę bez próby chwytu ramionami.

Sankcja: rzut karny

h. Zawodnik szarżowany w wyskoku. Zawodnik nie może uderzać, ciągnąć za nogę lub nogi przeciwnika, który znajduje się w wyskoku, aby złapać piłkę.

Sankcja: rzut karny

i. Niebezpieczna gra w młynie dyktowanym, spontanicznym lub maulu. Żaden zawodnik pierwszej linii młyna nie ma prawa wchodzić zbyt ostro w przeciwnika.

Zawodnicy pierwszej linii młyna nie mogą podnosić lub wyciągać siłą przeciwnika z młyna.

Zawodnicy nie mogą atakować w maulu lub w młynie spontanicznym bez uprzedniego związania się z partnerem.

Zawodnicy nie mogą powodować celowo zawalenia młyna dyktowanego, spontanicznego lub maula.

Sankcja: rzut karny

j. Odwet. Żaden z zawodników nie ma prawa stosowania odwetu nawet, jeśli któryś z przeciwników zagra niezgodnie z przepisami. Zawodnik nie może popełniać czynów, które mogłyby być niebezpieczne dla przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

k. Gra niezgodna z duchem sportowym. Zawodnik nie może nic czynić, co jest niezgodne z duchem sportowym na boisku.

Sankcja: rzut karny

l. Niesportowe zachowanie, gdy piłka nie jest w grze. Zawodnik nie może, gdy piłka nie jest w grze popełniać czynów nie sportowego zachowania, przepychania lub innych potyczek z przeciwnikiem.

Sankcja: rzut karny

Sankcja (kara) praktycznie jest ta sama, co w przepisie 10 pkt 4 w podpunktach a - k , z tą różnicą, że rzut karny jest wykonywany w miejscu gdzie gra by ponownie została 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 minimum 15 metrów od linii autowej.

Jeśli gra miałaby rozpocząć się kopem z 22 metrów to drużyna, która nie popełniła przewinienia może wykonać kop z linii 22 metrów obojętnie, w jakim jej punkcie.

Jeśli rzut karny został przyznany a drużyna, która popełniła przewinienie popełni czyn nie sportowego zachowania przed wykonaniem tego rzutu to sędzia ostrzega lub wyklucza winowajcę i przesuwa rzut karny o 10 metrów.

Jeśli rzut karny został przyznany którejś z drużyn, lecz zawodnik tej drużyny popełni przewinienie przed wykonaniem rzutu 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 i nie jest uwzględnione w żadnej części przepisów, rzut karny zostaje przyznany na linii 15 metrów na wysokości popełnionego wykroczenia.

Dla przewinień sygnalizowanych przez sędziego liniowego może zostać przyznany rzut karny w miejscu popełnienia wykroczenia lub zastosowany przepis o korzyści.

m. Spóźniona szarża na zawodniku wykonującym kop piłki. Zawodnik nie może wykonać spóźnionej szarży lub przeszkadzać zawodnikowi, który właśnie kopnął piłkę.

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

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

Drużyna nie popełniająca przewinienia może także wybrać wykonanie karnego w miejscu upadku piłki lub w miejscu gdzie ta została ponownie zagrana, jednak nie mniej 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 w odległości mniejszej niż 15 metrów od linii autowej to rzut karny może być wykonany na linii 15 metrów naprzeciwko miejsca upadku piłki.

Jeśli piłka upadnie na pole punktowe, na 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.

n. Latający ką - szarża kawaleryjska. Drużyna nie może stosować tak zwanej techniki latającego kąta lub szarży kawaleryjskiej.

Sankcja: rzut karny w miejscu przewinienia

Kąt latający jest to ruch blisko linii pola punktowego przeciwnika, kiedy rzut karny lub wolny zostaje przyznany drużynie będącej w ataku: jest zainicjowany przez gracza, który bądź zagrywa piłkę lub ją otrzymuje przez krótkie podanie i który kieruje się w stronę linii początkującej pole punktowe za swoimi partnerami wiążącymi się z nim z każdej strony w formie litery V. Gracz jest często izolowany w sposób zakazany - przez partnerów będących przed nim. Niebezpieczeństwo tej techniki tkwi w istocie nie dla tych, którzy ją tworzą ale dla tych którzy chcą ją zatrzymać.

Sankcja: rzut karny w miejscu wcześniej przyznanego rzutu

Szarża kawaleryjska jest zazwyczaj wykonywana, gdy zostaje przyznany rzut karny lub wolny najczęściej przed linią pola punktowego. Gracze z drużyny atakującej tworzą zwartą linię za wykonującym kop piłki w odległości 1 - 2 metry. Na sygnał kopiącego rozpoczynają oni atak w kierunku do przodu, w momencie, gdy są blisko kopiącego ten zagrywa piłkę podając ją do któregoś z partnerów. Drużyna broniąca musi być ustawiona minimum 10 metrów od znaku rzutu lub poza linią początkującą pole punktowe. Jeśli przewinienie jest w odległości mniejszej niż 10 metrów od linii pola punktowego to ten rodzaj techniki stanowi niebezpieczeństwo dla zawodników broniących i jest zabroniony.

Sankcja: rzut karny w miejscu wcześniej przyznanego rzutu

10.5. Sankcje.

a. Każdy zawodnik, który popełnia przewinienie dotyczące nie sportowej gry musi być ostrzeżony i wykluczony czasowo lub wykluczony definitywnie.

b. Każdy zawodnik, który otrzymał ostrzeżenie został wykluczony czasowo z gry i ponownie popełnił drugie podobne przewinienie dotyczące gry nie sportowej musi być wykluczony definitywnie.

10.6. Żółte i czerwone kartki.

a. W meczach międzynarodowych zawodnikowi, który otrzymał ostrzeżenie, a następnie czasowe wykluczenie sędzia pokazuje żółtą kartkę.

b. W meczach międzynarodowych zawodnikowi, który został wykluczony definitywnie sędzia pokazuje czerwoną kartkę.

c. W innych spotkaniach organizator meczu lub Związek ma uprawnienia co do decyzji o stosowaniu żółtych i czerwonych kartek. Polski Związek Rugby stosuje w tym zakresie przepisy obowiązujące w meczach międzynarodowych.

10.7. Wykluczony zawodnik.

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

PRZEPIS 11 : SPALONY I NIE SPALONY W CZASIE GRY

DEFINICJA

Na początku meczu wszyscy zawodnicy są uprawnieni do gry, dlatego że nie znajdują się na pozycjach spalonych. W czasie gry otwartej ci zawodnicy mogą się znajdować na pozycjach spalonych i potencjalnie mogą być karani, mogą również 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 na pozycji spalonej nie może natychmiast uczestniczyć w grze. W przypadku podjęcia przez niego gry drużyna karana jest rzutem karnym. W grze otwartej zawodnik może być wprowadzony do gry poprzez akcję partnera lub przeciwnika. Zawodnik będący na pozycji spalonej nie może sam dążyć do uczestniczenia w grze poprzez włączenie się do akcji. Wynika z tego, że nie może biec w kierunku piłki, a powinien się oddalać na odległość 10 metrów od miejsca upadku piłki lub jej chwytu przez przeciwnika.

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 przesuwa się do piłki lub
- Jeśli nie respektuje przepisu 10 metrów (przepis 11 pkt 4)

Zawodnik będący na pozycji spalonej nie musi być automatycznie karany.

Zawodnik, który otrzymuje piłkę po niezamierzonym podaniu do przodu nie jest "spalony".

Zawodnik może być na pozycji spalonej na polu punktowym.

b. Spalony - włączanie się do gry. Zawodnik, który znajduje się na pozycji spalonej nie może uczestniczyć w grze tzn. nie może grać piłką lub przeszkadzać przeciwnikowi.

c. Spalony - przesuwanie się do przodu. Zawodnik, którego partner kopnął piłkę do przodu, znajdujący się na pozycji spalonej nie może przesuwać się w kierunku przeciwników, którzy oczekują na chwyt piłki lub w kierunku upadku piłki aż do momentu, kiedy nie zostanie wprowadzony do gry.

11.2. Wprowadzenie do gry przez akcję partnera.

W grze otwartej zawodnik będący na pozycji spalonej może być wprowadzony do gry przez następujące cztery akcje:

- a. Akcja zawodnika. Gdy zawodnik, który znajdował się na pozycji spalonej wycofa się za partnera, który jako ostatni kopnął, dotykał lub niósł piłkę - to jest on wprowadzony do gry.
- b. Akcja niosącego piłkę. Gdy partner z piłką minie 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, na wysokości lub za kopiącym minął zawodnika na pozycji spalonej to zawodnik ten zostaje wprowadzony do gry.
- d. Gdy przesuwa się do przodu. Partner znajdujący się na aucie lub aucie pola punktowego może wprowadzić zawodnika znajdującego się na pozycji spalonej do gry tylko poprzez minięcie go i powrót na pole gry.

11.3. Wprowadzenie do gry przez akcję przeciwników.

W grze otwartej istnieją trzy akcje, które mogą wprowadzić zawodnika znajdującego się na pozycji spalonej, jednakże nie dotyczą one zawodników, którzy znajdują się bliżej niż 10 metrów.

- a. Przebiegnięcie 5 metrów z piłką. Gdy przeciwnik z piłką 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. Kontrolowane dotknięcie piłki. Gdy przeciwnik celowo dotknie piłki nie chwytając jej, to zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej jest wprowadzony do gry.

11.4. Przepis spalonego - zawodnicy w odległości mniejszej niż 10 metrów

a. Zawodnik będący na pozycji spalonej w momencie, gdy jego partner kopie piłkę do przodu jest uważany za biorącego udział w grze, gdyż znajduje się przed wyimaginowaną linią, która przebiega od jednej do drugiej linii autowej, jest równoległa do linii bramkowej pola punktowego i 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, 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 akcje przeciwnika, może grać nie dobiegając do linii 10 metrów wówczas, gdy zostanie minięty przez któregoś z partnerów.

c. Gdy zawodnik będący na pozycji spalonej w myśl przepisu 10 metrów atakuje przeciwnika łąpiącego piłkę to sędzia odgwizduje natychmiast przewinienie. Zwleknięcie 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 bramki lub poprzeczki. Liczy się miejsce gdzie piłka dotknie ziemi. Zawodnik na pozycji spalonej nie może się znajdować przed 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 wyimaginowaną linią 10 metrów chwyci odbitą piłkę. Kontrujący piłkę nie był w sytuacji oczekującej na chwycenie piłki - zawodnik na pozycji spalonej może grać.

Sankcja: jeśli zawodnik został ukarany za pozycję spaloną w czasie gry to drużyna przeciwna wybiera rzut karny w miejscu popełnienia przewinienia lub też - wg wyboru drużyny, która nie zawiązała młyn w miejscu, w którym piłka była ostatnio zagrana przez drużynę, która zawiązała. Jeżeli ten punkt znajduje się na polu punktowym to karny lub młyn rozgrywa się w odległości 5 metrów od linii bramkowej na linii przechodzącej przez miejsce przewinienia.

g. Gdy na pozycji spalonej znajduje się większa ilość przesuwających się zawodników to przewinienie podyktowane będzie w miejscu gdzie znajdował się najbliższy zawodnik będący na pozycji spalonej od przeciwnika łąpiącego piłkę lub miejsca zetknięcia piłki z ziemią.

11.5. Przepis dotyczący rozpoczęcia gry - zawodnicy w odległości mniejszej niż 10 metrów.

a. Zawodnik będący na pozycji spalonej powinien wycofać się za wymyśloną linię 10 metrów, jeśli nie to może być ukarany rzutem karnym.

b. Zawodnik wycofujący się z pozycji spalonej zanim przekroczy wymyśloną 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 przeciwnej.

11.6. Przypadkowa pozycja spalona.

a. Gdy zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej, nie może uniknąć zetknięcia z piłką lub z zawodnikiem niosącym piłkę to uważany jest za znajdującego się na przypadkowej pozycji spalonej. Jeśli drużyna tego zawodnika nie uzyskuje z tego faktu korzyści to gra toczy się dalej, jeśli jest inaczej to sędzia dyktuje młyn na korzyść drużyny przeciwnej.

b. Gdy zawodnik przekazuje piłkę z ręki do ręki partnerowi, który znajduje się przed nim to zawodnik otrzymujący piłkę znajduje się na pozycji spalonej. W tej sytuacji może być odgwizdany karny, jeśli sędzia uzna, iż podanie to było celowe lub młyn dla drużyny przeciwnej, jeśli sędzia uzna, iż pozycja spalona była przypadkowa.

11.7. Spalony po podaniu do przodu

Jeśli zawodnik poda do przodu partnerowi znajdującemu się na pozycji spalonej, a ten zagra piłkę nie pozwalając na wykorzystanie korzyści przez przeciwnika to może on być ukarany rzutem karnym.

Sankcja: rzut karny.

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

W czasie formowania młyna dyktowanego, spontanicznego, maula lub ustawienia autowego zawodnik wycofujący się z pozycji spalonej pozostaje w dalszym ciągu na tej pozycji nawet jeżeli drużyna przeciwna wygra piłkę, a młyn dyktowany, spontaniczny, maul lub ustawienie autowe zostały zakończone.

W tej sytuacji żadna akcja zawodnika, który znajduje się na pozycji spalonej lub jego partnerów nie może go uprawnić do gry. Zawodnik ten może być wprowadzony do gry przez akcję przeciwnika:

- Przebiegnięcie przeciwnika z piłką na odległości 5 metrów.

Gdy przeciwnik z piłką przebiegnie 5 metrów to zawodnik będący na pozycji spalonej zostaje uprawniony do gry. Zawodnik spalony nie może być uprawniony do gry gdy przeciwnicy podają między sobą piłkę.

- Kopnięcie piłki przez przeciwnika.

Gdy przeciwnik kopnął piłkę to zawodnik na pozycji spalonej może grać.

11.9. Maruderzy

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

Sankcja: rzut karny.

PRZEPIS 12: DO PRZODU - PODANIE DO PRZODU

DEFINICJA

Do przodu. "Do przodu" to sytuacja, w której zawodnik traci kontrolę nad piłką, która kontynuuje swój lot do przodu, gdy zawodnik odbija ją ręką, ramieniem, lub piłka odbija się od ręki lub ramienia zawodnika i w następstwie uderza o ziemię lub o innego zawodnika nie dając możliwości ponownego chwytu zawodnikowi, który stracił nad nią kontrolę. Kontynuacja lotu do przodu oznacza poruszanie się piłki w kierunku linii końcowej pola punktowego przeciwnika.

Wyjątek - kontra (nakrycie). Gdy zawodnik atakuje przeciwnika kopiącego piłkę, lub natychmiast po kopie nie jest to traktowane jako zagranie do przodu pomimo, iż piłka została odbita w tym kierunku.

Podanie do przodu.

DEFINICJA

Podanie do przodu jest wówczas, gdy zawodnik rzuca lub podaje piłkę do przodu. "Do przodu" znaczy w kierunku linii końcowej pola punktowego przeciwnika.

Wyjątek. Odbicie do przodu - nie jest podaniem do przodu, jeśli piłka nie podana do przodu odbija się do przodu od zawodnika lub od ziemi.

12.1. Konsekwencja sytuacji do przodu lub podania do przodu.

- a. Do przodu lub podanie do przodu nie zamierzone - młyn w miejscu popełnionego błędu
- b. Do przodu lub podanie do przodu nie zamierzone w aucie - młyn 15 metrów od linii autowej
- c. Do przodu lub podanie do przodu piłka przekracza linię bramkową pola punktowego. Jeśli zawodnik atakujący spowoduje sytuację do przodu lub poda piłkę do przodu będąc przed polem punktowym przeciwnika, a piłka znajdzie się na tym polu i stanie się martwą - młyn w miejscu podania do przodu lub sytuacji do przodu
- d. Do przodu lub podanie do przodu na polu punktowym. Jeśli zawodnik którejś z drużyn zagra do przodu lub poda do przodu na polu punktowym - młyn 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego naprzeciwko punktu przewinienia, minimum 5 metrów od linii autowej.
- e. Do przodu lub podanie do przodu zamierzone. Zawodnik nie może w sposób zamierzony, celowy zagrać do przodu lub podać piłkę do przodu

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

PODCZAS 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: MŁYN SPONTANICZNY (RAK)

PRZEPIS 17: MAUL

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

PRZEPIS 13 . ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

DEFINICJA

Kop rozpoczynający jest wykonywany na początku meczu i po jego pierwszej połowie. Kop wznawiający grę następuje po każdym zdobyciu punktów lub przyłożeniu obronnym.

13.1. Gdzie i w jaki sposób wykonywany jest kop rozpoczynający.

a. Drużyna wykonująca rozpoczęcie kopem z kozła (dropem) musi być ustawiona 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 na środku boiska z własnym wrzutem

13.2. Kto wykonuje kop rozpoczynający i wznawiający

a. Rozpoczyna grę kopem ze środka boiska drużyna, która wygrała losowanie, a jej kapitan zdecydował o wyborze rozpoczęcia gry. Drużyna przeciwna uzyskuje możliwość wyboru boiska.

b. Po przerwie drużyna, która wybrała boisko rozpoczyna grę wykonując kop rozpoczęcia.

c. Przeciwnicy drużyny, która zdobyła punkty rozpoczynają grę ze środka boiska

13.3. Ustawienie drużyny wykonującego kop rozpoczynający

W czasie rozpoczęcia gry cała ekipa poza kopiącym musi być ustawiona za piłką w chwili jej kopnięcia. Jeśli tak nie jest zostaje poddyktowany młyn na środku boiska, przeciwnicy otrzymują 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, lub dolatuje a następnie wiatr ją cofnie przed tą linią to gra będzie kontynuowana.

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

Jeśli piłka nie doleci do linii 10 metrów przeciwnika i 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 ma prawo wyboru:

- ponownego rozpoczęcia ze środka lub
- wyboru młyna dyktowanego na środku boiska z jej prawem wrzutu

13.8. Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

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

- ponowne rozpoczęcie kopem ze środka boiska lub
- młyn dyktowany z prawem własnego wrzutu piłki lub
- zaakceptować wykonane rozpoczęcie

Jeśli drużyna przeciwna wybiera trzeci wariant to ustawienie autu jest wykonane 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 punktowe i nie dotknęła lub została dotknięta przez 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 prawo do:

- poproszenia o młyn dyktowany na środku boiska z własnym wrzutem
- poproszenia aby przeciwnicy wykonali ponownie kop rozpoczynający

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.

13.10. Kop wznawiający z 22 metrów

DEFINICJA

Kop wznawiający z 22 metrów pozwala rozpocząć grę, gdy zawodnik atakujący 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 punkowego znajdując się na linii końcowej pola punkowego lub poza nią. Kop wznawiający z 22 metrów jest to kop wykonany z kozła (dropa) przez ekipę broniącą. Kop ten może być wykonany w jakimkolwiek punkcie linii 22 metrów lub za tą linią.

13.11. Czas wykonania

Kop wznawiający z 22 metrów powinien być wykonany bezzwłocznie.

Sankcja: rzut wolny na linii 22 metrów

13.12. Nieprawidłowe wykonanie kopu wznawiającego

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

- ponowne wykonanie kopu wznawiającego lub
- młyn dyktowany w centralnym punkcie na linii 22 metrów z własnym wrzutem

13.13. Przejście piłki przez linię 22 metrów

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

- ponowne wykonanie kopu lub
- poprosić o młyn dyktowany na linii 22 metrów z własnym wrzutem piłki

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. Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

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

- Spowodować ponowne rozpoczęcie gry kopem z 22 metrów lub
- Poprosić o młyn dyktowany na środku linii 22 metrów z własnym wrzutem piłki lub

· Akceptować kopnięcie piłki, a wrzut z autu będzie wykonany na linii 22 metrów

13.15. Piłka po kopie wznawiającym na polu punktowym przeciwnika

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

- wykonać przyłożenie obronne na polu punktowym lub
- spowodować, aby piłka stała się martwa lub
- kontynuować grę

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

- poproszenia o młyn dyktowany na środku linii 22 metrów, z której wykonywano kopnięcie z własnym wrzutem
- poproszenie aby przeciwnicy ponownie wykonali kopnięcie z linii 22 metrów

c. Jeśli drużyna wybiera opcję przyłożenia obronnego lub piłki martwej to musi to wykonać bez zwłoki. Każda akcja z piłką zawodnika obrony oznaczać będzie chęć kontynuowania gry.

13.16. Ekipa kopiącego

a. Cała ekipa kopiącego powinna znajdować się za piłką w momencie jej kopu w innym wypadku zostanie poddyktowany 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.

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

13.17. Drużyna przeciwna

a. Ekipa 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 dając możliwość jej zagrania przez zawodnika, dążącego do jej podniesienia, poza wypadkiem, gdy piłka znajduje się na ziemi po natychmiastowym wyjściu z młyna dyktowanego lub młyna spontanicznego. Przypadek taki obserwujemy, gdy zawodnik, który wcześniej nie został zaszarżowany znajduje się na ziemi i posiada piłkę. Gra powinna toczyć się dalej przez zawodników stojących. Zawodnik padając nie ma prawa uniemożliwiania gry piłką to znaczy utrudniania możliwości natychmiastowego jej zagrania przez którąś z drużyn tak, aby gra była kontynuowana. Zawodnik, który spowoduje, iż piłka staje się niemożliwą do grania lub przeszkadza drużynie przeciwnej padając nie respektuje celu i ducha gry powinien być ukarany. Zawodnik, który nie został zaszarżowany, który pada w momencie trzymania piłki lub pada, aby zbierać piłkę powinien natychmiast dążyć do powstania po to, aby grać dalej.

14.1. Zawodnik na ziemi

Zawodnik powinien natychmiast wykonać jedną z trzech wymienionych czynności:

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

Zawodnik, który podaje lub puszcza piłkę powinien natychmiast podnieść się i oddalić. Prawo korzyści jest zastosowane, gdy akcja ta jest wykonana w trybie natychmiastowym.

Sankcja: rzut karny

14.2. Zabronione akcje

- Położyć się na, lub obok piłki. Zawodnik nie może położyć się na, lub obok piłki, aby przeszkodzić przeciwnikowi w jej posiadaniu.
- Upaść na zawodnika leżącego na ziemi posiadającego piłkę. Zawodnik nie może upadać na lub obok zawodnika, który posiada piłkę i który znajduje się na ziemi.
- Upadać 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 NA ZIEMI

DEFINICJA

Szarża jest wówczas, gdy posiadający piłkę zawodnik jest trzymany przez jednego lub więcej przeciwników i zostaje przewrócony na ziemię. Zawodnik z piłką, który nie jest trzymany nie jest zaszarżowany. W takim przypadku szarża nie ma miejsca. Przeciwnicy, którzy trzymają zawodnika posiadającego piłkę i doprowadzają do jego, a także swojego upadku na ziemię nazywani są szarżującymi. Przeciwnicy, którzy trzymają posiadacza piłki, a nie upadają na ziemię nie są określanymi jako zawodnicy szarżujący.

15.1. Gdzie szarża może mieć miejsce.

Szarża może mieć miejsce tylko na polu gry.

15.2. Gdzie nie może mieć miejsca szarża.

Gdy niosący piłkę jest trzymany przez przeciwnika, a partner się z nim zwiąże to powstaje maul - od tego momentu nie może być szarży.

15.3. Definicja terminu "na ziemi".

- Jeśli zawodnik niosący piłkę ma jedno lub dwa kolana na ziemi to jest on "na ziemi" .
- Jeśli zawodnik niosący piłkę siedzi na ziemi lub na zawodniku leżącym na ziemi to jest on "na ziemi".

15.4. Szarżujący.

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

Sankcja: rzut karny

- Szarżujący musi natychmiast wstać i oddalić się od piłki oraz zawodnika zaszarżowanego.

Sankcja: rzut karny

- Szarżujący musi stanąć, aby móc ponownie grać piłką.

Sankcja: rzut karny

15.5. Zaszarżowany zawodnik.

a. Zawodnik zaszarżowany nie powinien się kłaść na, nad i przy piłce, tak aby uniemożliwić jej posiadanie przeciwnikom i powinien dążyć do natychmiastowego uwolnienia piłki, by gra mogła być kontynuowana.

Sankcja: rzut karny

b. Zawodnik zaszarżowany powinien natychmiast podać piłkę lub ją puścić, powinien także powstać i oddalić się bezzwłocznie.

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 szarża spowoduje, że zawodnik zaszarżowany upadnie na pole punktowe, to może on zdobyć przyłożenie lub wykonać przyłożenie obronne.

g. Jeśli zawodnicy są zaszarżowani w pobliżu linii bramkowej pola punktowego, to mogą natychmiastowym rzutem próbować umieścić piłkę na ziemi na tej linii lub za nią, tak aby zdobyć punkty z przyłożenia lub wykonać przyłożenie obronne.

15.6. Inni zawodnicy.

a. Po szarży wszyscy inni zawodnicy muszą stać na nogach w momencie gry piłką. Zawodnicy są uważani jako stojący na nogach wtedy, gdy żadna inna część ciała nie opiera się na ziemi lub zawodnikach znajdujących się na ziemi.

Sankcja: rzut karny

b. Po szarży wszyscy stojący mogą podejmować próbę wejścia w posiadanie piłki by kontynuować grę.

c. W miejscu szarży lub obok - każdy zawodnik biegnący celem zdobycia piłki lub włączenia się do walki powinien to uczynić od strony własnej linii bramkowej pola punktowego za zawodnikami stojącymi lub zawodnikami biorącymi udział w szarży.

Sankcja: rzut karny

d. Zawodnik otrzymujący piłkę musi nią natychmiast zagrać oddając ją, kopiąc lub natychmiast rozpocząć z nią bieg.

Sankcja: rzut karny

e. Zawodnik otrzymujący piłkę jako pierwszy nie może padać na ziemi w miejscu szarży lub obok tego miejsca, chyba że zostanie zaszarżowany przez przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

f. Zawodnik, który jako pierwszy otrzyma piłkę w miejscu szarży lub tuż obok tego miejsca może być zaszarżowany przez przeciwnika pod warunkiem, że przybiega on z za piłki i zawodników biorących udział w szarży znajdujących się najbliżej własnej linii bramkowej pola punktowego.

Sankcja: rzut karny

g. Po szarży wszyscy zawodnicy znajdujący się na ziemi nie mogą przeszkadzać przeciwnikowi w dążeniu do posiadania piłki.

Sankcja: rzut karny

h. Po szarży każdy zawodnik znajdujący się na ziemi nie może podejmować próby szarżowania przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

i. Po szarży przeciwnik może zabrać piłkę z rąk, ramion zawodnika zaszarżowanego, który próbuje przyłożyć piłkę na ziemi, na linii pola punktowego lub poza nią aby zdobyć punkty, jednak nie może jej kopać.

Sankcja: rzut karny

Wyjątek: piłka tocząca się na pole punktowe. Po szarży przy linii pola punktowego, gdy piłka została puszczone i przesuwa się na pole punktowe to każdy zawodnik także ci na ziemi mogą wykonać przyklepanie piłki na polu punktowym.

15.7. Zabronione praktyki.

a. Żaden zawodnik nie może przeszkadzać w podaniu piłki zawodnikowi zaszarżowanemu.

Sankcja: rzut karny

b. Żaden zawodnik nie może uniemożliwić zawodnikowi zaszarżowanemu, puszczenia piłki, podniesienia się i oddalenia.

Sankcja: rzut karny

c. Żadnemu zawodnikowi nie wolno upadać na lub obok zawodnika, który został zaszarżowany.

Sankcja: rzut karny

d. Żaden zawodnik nie może padać na lub obok zawodników po szarży, gdy piłka znajduje się wśród lub w pobliżu nich.

Sankcja: rzut karny

e. Zawodnicy stojący nie mogą atakować lub utrudniać gry przeciwnikowi, który nie znajduje się obok piłki.

Sankcja: rzut karny

f. Niebezpieczeństwo może powstać jeśli zawodnik, który został zaszarżowany, a nie podał, nie oddalił się lub przeszkadzono mu w wykonaniu tych czynności. W tym przypadku sędzia 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 przepisu to zarządza natychmiast młyn, a ekipa, która przesuwała się do przodu ma prawo wrzutu piłki. Jeśli żadna z ekip nie przesuwała się to ekipa znajdująca się w ataku ma prawo wrzutu piłki.

PRZEPIS 16 : MŁYN SPONTANICZNY (RAK)

DEFINICJA

Młyn spontaniczny (rak) jest to faza gry, w której jeden lub więcej zawodników z każdej drużyny stojących i znajdujących się w kontakcie fizycznym, otacza i stoi nad piłką leżącą na ziemi. Faza ta kończy grę otwartą.

RUCKING.

Jest to czynność w młynie spontanicznym, kiedy zawodnicy wykorzystują własne nogi, aby zagarnąć piłkę w celu jej wygrania lub posiadania, respektując przy tym zasady bezpiecznej gry.

16.1. Tworzenie młyna spontanicznego

- a. Gdzie: młyn spontaniczny może być utworzony tylko na polu gry.
- b. Jak: zawodnicy stoją, a co najmniej 1 zawodnik powinien być w kontakcie z przeciwnikiem. Piłka jest na ziemi.

16.2. Zawodnicy dołączający się do młyna spontanicznego

- a. Zawodnicy, którzy dołączają się lub w nim uczestniczą nie mogą mieć głowy i ramion poniżej poziomu bioder.

Sankcja: rzut wolny

- b. Zawodnik chcący się dołączyć do młyna spontanicznego musi się związać z partnerem co najmniej jedną ręką wykorzystując całość ręki.

Sankcja: rzut karny

- c. Położenie ręki (dłoni) na innym zawodniku młyna spontanicznego nie stanowi związania.

Sankcja: rzut karny

- d. Wszyscy zawodnicy, którzy tworzą, dołączają lub uczestniczą w młynie spontanicznym muszą stać na nogach.

Sankcja: rzut karny

16.3. Rucking

- a. Zawodnicy w młynie spontanicznym muszą dążyć do stania na nogach.

Sankcja: rzut karny

- b. Zawodnik nie może celowo padać lub kłękać. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

- c. Zawodnik nie może celowo dążyć do zawalenia młyna spontanicznego. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

- d. Zawodnik nie może skakać na młyn spontaniczny.

Sankcja: rzut karny

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

Sankcja: rzut wolny

- f. Zawodnik wykonujący rucking (grzebanie) nie może tego wykonywać na zawodnikach na ziemi. Zawodnik wykonujący tę czynność, który próbuje zachować lub zdobyć piłkę powinien przejść nad zawodnikami na ziemi w żadnym wypadku nie chodzić po nich celowo. Zawodnik wykonujący "rucking" wykonuje go w pobliżu piłki.

Sankcja: rzut karny za niebezpieczną grę

16.4. Inne błędy w młynie spontanicznym

- a. Zawodnicy nie mogą ponownie wprowadzać piłki do młyna spontanicznego.

Sankcja: rzut wolny

- b. Zawodnicy nie mogą manipulować piłką w młynie spontanicznym.

Sankcja: rzut karny

c. W młynie spontanicznym zawodnicy nie mogą zatrzymywać piłki między nogami.

Sankcja: rzut karny

d. Zawodnicy znajdujący się na ziemi w młynie spontanicznym muszą próbować oddalać się od piłki, w żadnym wypadku nie mogą próbować gry piłką, która znajduje się w młynie lub z niego wychodzi.

Sankcja: rzut karny

e. Zawodnik nie może padać na lub obok piłki wychodzącej z młyna spontanicznego.

Sankcja: rzut karny

f. Zawodnik nie może wykonywać żadnej akcji która powodowałaby, iż przeciwnicy uwierzyliby iż piłka wyszła z młyna spontanicznego wówczas, gdy jest to nieprawdą.

Sankcja: rzut wolny

16.5. Spalony w czasie młyna spontanicznego

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 młynie spontanicznym. Jeśli znajduje się ona na lub za linią bramkową to linia spalonego przebiega właśnie wzdłuż tej linii bramkowej.

b. Zawodnicy muszą wiązać się w młynie spontanicznym lub przesunąć się natychmiast za linię spalonego. Jeśli zawodnik pozostaje w pobliżu raka jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny

c. Zawodnicy włączający lub ponownie włączający się do młyna spontanicznego. Zawodnicy, którzy chcą włączyć się do młyna spontanicznego mogą to uczynić zza stóp ostatniego zawodnika swej drużyny uczestniczącego w młynie. Mogą się wiązać obok tego zawodnika. Zawodnik, który wiąże się z młynem spontanicznym od strony przeciwnika lub przed ostatnim swym partnerem jest na pozycji spalonej.

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

d. Zawodnicy nie włączający się do młyna spontanicznego.

Zawodnik, który znajduje się przed linią spalonego i który nie jest związany z młynem spontanicznym powinien się natychmiast wycofać za linię spalonego. Zawodnik, który znajduje się za linią spalonego i przekracza ją nie wiążąc się z rakiem jest na pozycji spalonej.

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

16.6. Normalne zakończenie młyna spontanicznego

Młyn spontaniczny jest zakończony wówczas, gdy piłka z niego wyszła lub jest na linii bramkowej pola punktowego lub poza nią.

16.7. Anormalne zakończenie młyna spontanicznego

a. Młyn spontaniczny jest zakończony, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania i sędzia nakazuje młyn dyktowany.

Ekipa, która przesuwała się tuż przed momentem, gdy piłka nie mogła być zagrana w młynie spontanicznym dostaje prawo wrzutu.

Jeśli żadna z drużyn nie przesuwiała się, a sędzia nie może określić, która drużyna była bardziej aktywna przed momentem, gdy piłka nie mogła być zagrana w młynie spontanicznym to ekipa, która przed młynem spontanicznym była w progresji dostaje prawo wrzutu.

Jeśli żadna z ekip nie była w progresji to drużyna w ataku dostaje prawo wrzutu.

b. Zanim sędzia odgwizdże i zarządzi młyn dyktowany to musi pozostawić trochę czasu, aby piłka mogła wyjść, tym bardziej, jeśli któraś drużyna jest w fazie przesuwania. Jeśli młyn spontaniczny nie będzie się przesuwiał lub piłka nie wyjdzie we właściwym czasie - to odgwizduje młyn dyktowany.

PRZEPIS 17 : MAUL

DEFINICJA

Maul jest wówczas, gdy zawodnik niosący piłkę jest złapany przez jednego lub więcej przeciwników, a do niego dowieże się jeden lub więcej partnerów. Składa się minimum z 3 graczy: niosącego piłkę i co najmniej po jednym zawodniku z każdej drużyny. Wszyscy zawodnicy, którzy uczestniczą w maulu stoją na nogach i przesuwają 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 związany z maulem, a nie ustawiony wzdłuż maula.

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

d. W maulu zawodnicy powinni stać na nogach, a trzymający piłkę może dążyć do położenia się na ziemi pod jednym warunkiem, że piłka zostanie natychmiast zagrana tak, aby gra mogła być kontynuowana.

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

f. Zawodnik nie może skakać na maula.

Sankcja: (punkty b-f): rzut karny

17.3. Inne błędy w maulu

a. Zawodnik nie może odciągać zawodnika z maula.

Sankcja: rzut karny

b. Zawodnik nie może wykonywać żadnego gestu, który kazałby przypuszczać ekipie 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 równolegle 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 wiąże się lub rozwiązuje się z maula w sposób natychmiastowy za linią spalonego. Zawodnik znajdujący się obok maula jest na pozycji spalonej.

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

c. Zawodnicy włączający się do maula. Zawodnicy, którzy chcą włączyć się do maula powinni to uczynić wiążąc się za ostatnim zawodnikiem maula za jego najbardziej wysuniętą do tyłu nogą. Zawodnik taki może się wiązać wzdłuż ciała w/w ostatniego zawodnika. Zawodnik, który wiąże się z maulem od strony przeciwnika lub przed ostatnim swym partnerem jest na pozycji spalonej.

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

d. Zawodnicy nie włączający się do maula. Zawodnik, który znajduje się przed linią spalonego i który nie jest związany z maulem powinien się natychmiast wycofać za linię spalonego, bowiem jest on na pozycji spalonej. Zawodnik, który znajduje się za linią spalonego i przekracza ją nie wiążąc się z maulem znajduje się na pozycji spalonej.

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

e. Zawodnicy odwiązujący lub wiążący się w maulu. Zawodnik, który odwiązuje się z maula, powinien to uczynić natychmiast wycofując się za linię spalonego, jeśli nie to jest na pozycji spalonej. Jeśli dołączy do maula przed ostatnim swym partnerem w maulu jest na pozycji spalonej. Ma prawo związać się z maulem poprzez kontakt wzdłuż ciała ostatniego stojącego partnera.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego ekipy, która popełniła przewinienie**17.5. Udane zakończenie maula**

Maul jest zakończony udanie wówczas, gdy piłka lub zawodnik posiadający piłkę opuszczą maul. Zakończony jest także, gdy piłka znajdzie się na ziemi lub na linii bramkowej pola punktowego lub poza nią.

17.6. Nieudane zakończenie maula

a. Maul jest nieudanie zakończony wówczas, gdy piłka pozostaje w pozycji stacjonarnej i przestała się przesuwać przez okres 5 sekund - sędzia dyktuje młyn.

b. Maul jest nieudanie zakończony, gdy piłka staje się niemożliwa do zagrania lub gdy maul zostaje zawalony (nie w wyniku gry niełojalnej) sędzia dyktuje młyn dyktowany.

c. Młyn dyktowany po maulu. Ekipa, która nie była w posiadaniu piłki w momencie, kiedy maul był rozpoczęty otrzymuje prawo wrzutu. Jeśli sędzia nie jest w stanie określić ekipy, która była w posiadaniu piłki to ta drużyna, która przesuwała się do przodu przed zatrzymaniem maula ma prawo wrzutu. Jeśli żadna ekipa nie przesuwała się to ekipa, która jest w pozycji atakującej ma prawo wrzutu.

d. Gdy maul staje się stacjonarny lub przestał przesuwać się więcej niż 5 sekund, a piłka jest przekazywana w maulu i sędzia może ją obserwować 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 to może on ponownie się przesuwać pod jednym warunkiem, iż to się odbędzie w następstwie 5 sekund od momentu jego unieruchomienia. Jeśli maul przestaje się przesuwać drugi raz, a piłka

w tym maulu jest przekazywana i sędzia to może obserwować to zostaje przydzielony jeszcze dodatkowo czas, aby piłka mogła wyjść z maula. Jeśli ta piłka nie wyjdzie we właściwym czasie to sędzia odgwizduje młyn dyktowany.

f. Jeśli piłka w maulu nie ma szans, aby być zagrana to sędzia nie pozwala żeby walka o tą piłkę była dalej kontynuowana, odgwizduje i dyktuje 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.

h. Młyn po zablokowaniu łapiącego piłkę. Jeśli zawodnik chwytą piłkę, która została kopnięta bezpośrednio przez przeciwnika za wyjątkiem kopu rozpoczynającego lub kopu z 22 metrów i jeśli ten zawodnik zostaje chwycony natychmiast przez przeciwnika to może powstać maul. Jeśli ten maul pozostaje stacjonarny więcej niż 5 sekund lub piłka przestała być możliwa do zagrania to sędzia odgwizduje młyn dyktowany a ekipa zawodnika, który chwytą piłkę ma prawo wrzutu.

"Kopnięta bezpośrednio przez przeciwnika" znaczy, że piłka nie dotknęła żadnego zawodnika lub ziemi zanim została złapana przez zawodnika.

Jeśli maul przesunie się na pole punktowe zawodnika łapiącego piłkę, a piłka dotknie ziemi lub staje się niemożliwa do zagrania to sędzia odgwizduje młyn dyktowany na 5 metrach. Ekipa atakująca ma prawo wrzutu.

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

DEFINICJA

Aby wykonać chwyt "mam" zawodnik powinien się znajdować na własnej linii "22m" lub za nią zawodnik z jedną nogą na własnej linii 22 m lub za nią jest traktowany jako znajdujący się na polu 22 m. Zawodnik musi chwycić czysto piłkę kopniętą bezpośrednio przez przeciwników i w tym samym czasie krzyknąć "mam". Chwyt MAM nie może być wykonany z kopu rozpoczynającego. Przyznaje się wykonanie kopu po chwycie "mam" w miejscu chwytu. Zawodnik może wykonać chwyt "mam" nawet jak wcześniej piłka odbiła się od słupka lub poprzeczki. Zawodnik ekipy broniącej może wykonać chwyt "mam" na własnym polu punktowym.

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

Sędzia odgwizduje natychmiast i przyznaje wykonanie kopu zawodnikowi, który wykonał chwyt "mam".

18.2. Przyznanie kopu

Wykonanie kopu jest w miejscu chwytu "mam".

18.3. Kop piłki: Gdzie ?

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

18.4. Kopiający: Kto kopie?

Kop 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 poddyktowany w odległości 5 m od linii bramkowej pola punkowego na linii przechodzącej przez miejsce chwytu "mam".

18.5. Sposób wykonania kopu

Zgodnie z przepisem 21 - Rzut wolny - dotyczy to przyznania wykonania kopu po chwycie "mam".

18.6. Wybór młyna dyktowanego

a. Drużyna zawodnika, który wykonał chwyt "mam" może wybrać rozegranie młyna dyktowanego.

b. Gdzie rozgrywany jest młyn? Jeśli chwyt "mam" został wykonany na polu gry to młyn zostanie podyktowany w tym miejscu jednakże nie mniej niż 5 m od linii bramkowej pola punktowego. Jeśli chwyt "mam" został wykonany na polu punktowym to młyn wykonany zostanie 5 m. od linii bramkowej pola punktowego na linii przechodzącej przez miejsce chwytu, o co najmniej 5 m. od linii autowej.

c. Kto wykonuje wrzut? Ekipa, której zawodnik wykonał chwyt "mam" otrzymuje prawo wrzutu piłki do młyna.

18.7. Rzut karny

a. Przeciwnik w grze lub na pozycji spalonej nie ma prawa atakować zawodnika wykonującego chwyt "mam" po gwizdku sędziego.

Sankcja: rzut karny

b. Gdzie wykonuje się rzut karny? Jeśli zawodnik popełniający przewinienie znajdował się w grze 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 ekipy, która nie popełniła przewinienia.

W CZASIE MECZU

PONOWNE ROZPOCZĘCIE GRY

PRZEPIS 19 : AUT, USTAWIENIE AUTOWE

PRZEPIS 20 : MŁYN

PRZEPIS 21 : RZUT KARNY I RZUT WOLNY

PRZEPIS 19: AUT, USTAWIENIE AUTOWE

DEFINICJA

Piłka jest kopnięta bezpośrednio na aut wówczas, gdy nie odbiła się na boisku lub nie dotknęła zawodnika lub sędziego. "22 m." lub "22" to jest powierzchnia między linią bramkową pola punktowego, a linią 22 m. Ta ostatnia jest włączona do powierzchni 22 m., linia bramkowa nie. "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 niesiona przez zawodnika dotknie linii autowej, kogoś lub czegoś na tej linii lub przemieści się za nią. Piłka znajduje się "na aucie" gdy zawodnik ją tam zanieśie, bądź gdy niosący piłkę lub piłka dotknie linii autowej, lub ziemi poza nią. Miejsce, w którym niosący piłkę (lub piłka) dotknęła lub przekroczyła 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 chwytający piłkę ma jedną nogę na polu gry, a drugą na aucie to piłka jest autowa. Jeśli piłka przekroczy linię autową lub linię autową pola punktowego, a jest złapana przez zawodnika, który ma obie nogi na polu gry to piłka nie jest autowa. Jeśli zawodnik w wyskoku chwyci piłkę to spadając musi mieć obie nogi na polu gry w innym wypadku będzie to piłka autowa. Zawodnik znajdujący się na aucie może odbić piłkę ręką lub nogą pod warunkiem, że jej nie trzyma i piłka nie przekroczyła przestrzeni linii autowej. Przestrzeń linii autowej to przestrzeń prostopadła, która znajduje się bezpośrednio nad linią autową.

19.1. Wyrzut piłki z autu

BEZ ZYSKU TERENU

a. Bezpośredni kop na aut poza polem 22 m. Gdy zawodnik kopnie bezpośrednio piłkę na aut spoza jego pola 22 m. to w tej sytuacji nie ma zysku terenu. Wrzut piłki z autu ma miejsce na wprost wykonanego kopu lub w miejscu przekroczenia piłki przez linię autową. Jeśli to miejsce znajduje się bliżej pola punktowego kopiącego zawodnika. Wyjątek stanowi wykonanie kopu z rzutu karnego.

b. Zawodnik wnoszący piłkę na własne pole 22 m. Gdy zawodnik broniący wniesie piłkę na pole 22 m., a następnie wykona bezpośredni kop na aut to nie ma zysku terenu.

Z ZYSKIEM TERENU

c. Zawodnik znajdujący się na własnym polu 22 m. Gdy zawodnik broniący złapie piłkę na własnym polu 22 m. i wykona bezpośredni kop na aut to wrzut piłki z autu zostaje wykonany w miejscu przekroczenia piłki linii autowej.

d. Wykop pośredni piłki na aut. Jeśli zawodnik wykona kop z jakiegokolwiek miejsca boiska tak, że piłka odbija się od pola gry 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 gracza 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 gracza drużyny przeciwnej, 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.

e. Kop - 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.

f. Kop 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 to wrzut piłki będzie miał miejsce na wprost miejsca kopu lub w miejscu przekroczenia przez piłkę linii autowej, jeśli to miejsce znajduje się bliżej pola punktowego kopiącego.

g. Gdy kop jest wykonany z własnego pola 22 m. lub pola punktowego - zysk terenu.

Gdy zawodnik wykona bezpośredni kop z rzutu wolnego na aut to miejscem wrzutu z autu będzie punkt przekroczenia przez piłkę linii autowej.

19.2. Szybki wrzut piłki z autu

a. Zawodnik może wykonać szybki wrzut piłki z autu bez czekania na ustawienie autowe.

b. Aby wykonać szybki wrzut zawodnik może być ustawiony w dowolnym miejscu poza polem gry między punktem przejścia piłki linii autowej, a własną linią bramkową pola punktowego.

c. Zawodnik nie może wykonać szybkiego wrzutu w momencie, gdy zostało sformowane ustawienie autowe. Jeśli zawodnik nie respektuje tego przepisu to szybki wrzut zostaje anulowany, a jego ekipa 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. Gdy piłka wyszła na aut i stała się martwa lub została użyta inna piłka, lub jeśli inna osoba dotknęła piłki to szybki wrzut zostaje anulowany, a ta sama ekipa ma prawo wrzutu autu do ustawienia autowego.

e. W trakcie wrzutu piłki z autu, jeśli zawodnik nie rzuci piłki prosto tak, aby jej lot był nie krótszy niż 5 m. przed zetknięciem się z innym zawodnikiem lub ziemią lub w momencie wrzutu znajduje się na polu gry to wrzut ten nie zostaje zaakceptowany. Drużyna przeciwna wybiera między wyrzutem z autu na ustawienie autowe w miejscu poprzedniego nieprawidłowego wrzutu lub młyn na wprost miejsca wrzutu w odległości 15 m. od linii autowej. Jeśli ta ostatnia drużyna wykona zły wrzut to zostaje podyktowany młyn, a prawo wrzutu ma drużyna, która jako pierwsza wykonała zły wrzut z autu.

f. W czasie szybkiego wrzutu zawodnik może zbliżyć się do linii autowej, a następnie uczestniczyć w grze.

g. W czasie szybkiego wrzutu żaden zawodnik nie może przeszkadzać w jego wykonaniu to jest wrzutu na odległość 5 m.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

h. 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

Wrzut piłki z autu jest wykonywany przez przeciwnika zawodnika, który zaniósł lub dotknął piłki zanim wyszła na aut. W przypadku wątpliwości przyznaje się wrzut ekipie, która jest w ataku.

WYJĄTEK: jeśli ekipa, 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.

19.5. Sposób wykonania wrzutu z autu

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

19.6. 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. Ekipa, 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, w sposób powtarzający się wrzucać piłki w sposób nieprawidłowy (tendycyjnie).

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

USTAWIENIE AUTOWE

DEFINICJA

Celem ustawienia autowego jest ponowne szybkie rozpoczęcie gry w sposób bezpieczny i równy dla obu drużyn po tym jak piłka znalazła się na aucie przy pomocy wrzutu między dwoma rzędami zawodników. Zawodnicy

ustawienia autowego. Zawodnicy ustawienia autowego to zawodnicy, którzy są ustawieni w dwóch liniach. Otrzymujący lub łącznik. Łącznik to jest zawodnik, który ma możliwość otrzymania piłki podanej przez zawodników ustawionych w aucie poprzez podanie lub zbiecie. 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 ustawieni w rzędzie. Inni 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 m. Linia 15 m. to linia znajdująca się w odległości 15 m. na polu gry przebiegająca równoległe do linii autowych. Młyn po aucie. Każdy młyn dyktowany w następstwie przewinienia lub zatrzymania gry w czasie zagrywki autowej jest na linii 15 m na linii wrzutu piłki.

19.7. Formowanie ustawienia autowego

- a. Minimum - co najmniej dwóch zawodników powinno ustawiać się do zagrywki autowej.
- b. Maksimum. Ekipa 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.
- d. Gdy piłka znajduje się na aucie to każdy zawodnik, który się zbliża do linii autowej może stanąć w ustawieniu autowym.
- 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.
- f. Zawodnicy ci powinni wycofywać się niezwłocznie za linię 10 m. od linii spalonego. Jeśli aut zostanie zakończony zanim osiągną tę odległość to będą mogli uczestniczyć w grze.
- g. Opóźnianie ustawienia autowego. Drużyna nie może celowo opóźniać tworzenie ustawienia autowego.
- h. Miejsce zawodników w aucie. Przed ustawieniem autowego nie może być w odległości mniejszej niż 5 m. od linii autowej, a tył w odległości nie większej niż 15 m. od linii autowej. Wszyscy zawodnicy w aucie muszą się znajdować między tymi punktami.
- i. 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.
- j. Moment tworzenia autu. Przeciwnicy powinni pozostawić wolną przestrzeń między barkami. Ta przestrzeń jest określona gdy zawodnicy znajdują się w pozycji stojącej.
- k. Korytarz 1 m. Każda linia zawodników powinna być w odległości pół metra od linii wrzutu.

Sankcja (a-k): rzut wolny na linii 15 metrów

l. Linia wrzutu piłki z autu. Ta linia nie może być w odległości mniejszej niż 5 m. od linii bramkowej pola punktowego.

m. Po ustawieniu autowym. Zanim piłka zostanie wrzucona żaden zawodnik nie może przytrzymywać, pchać, atakować przeciwnika lub przeszkadzać.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.8. Początek i koniec zagrywki autowej

- a. Początek. Aut jest rozpoczęty, gdy piłka opuszcza dłonie wrzucającego.
- b. Koniec. Aut jest zakończony, gdy piłka lub zawodnik niosący ją opuszczają ustawienie autowe.

Powyższe zawiera następujące przypadki:

- Gdy piłka jest podana, uderzona lub kopnięta poza ustawienie autowe.
- Gdy zawodnik w ustawieniu autowym podaje piłkę zawodnikowi, który wykonuje "peel off".
- Gdy piłka zostanie rzucona poza linię 15 m. lub zawodnik ją chwyci i przesunie się za tą linię.
- Gdy piłka lub zawodnik posiadający piłkę wbiegnie w strefę między 5 m. a linię autową.
- Gdy po aucie powstaje młyn spontaniczny lub maul, a wszystkie nogi zawodników tworzących młyn spontaniczny lub maul znajdują się za linią wrzutu piłki.
- Gdy piłka nie może być zagrana w czasie autu, gra ponownie rozpoczyna się młynem dyktowanym.

19.9. Możliwe rozwiązania w ustawieniu autowym

- a. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może stać na pozycji spalonej. Linia spalonego w aucie przebiega wzdłuż linii wrzutu, aż do momentu, gdy piłka zostanie wrzucona. Gdy piłka dotknie któregoś z zawodników lub ziemi to linia spalonego przebiega przez linię piłki.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- b. Zawodnicy skaczący, aby złapać piłkę mogą wykonać krok w każdym kierunku, jednakże nie mogą przekroczyć linii wrzutu piłki.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- c. Podparcie na przeciwniku. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może opierać się o rywala w momencie wyskoku.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- d. Przytrzymywanie lub pchać. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może przytrzymywać, pchać, atakować lub uczeplać się zawodnika bez piłki lub także przeszkadzać z wyjątkiem, gdy zostanie uformowany młyn spontaniczny lub maul.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

- e. 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

- f. Podparcie na partnerze. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może podierać się na partnerze skacząc do piłki.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- g. Winda. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może podnosić partnera.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

- h. Podtrzymanie przed wyskokiem. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może podtrzymywać partnera, który przygotowuje się do wyskoku.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

i. Skok lub podtrzymanie przed wrzutem piłki. Zawodnik nie może skakać celem złapania piłki lub podtrzymywać partnera zanim piłka nie opuści rąk wrzucającego.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

j. Pre-gripping poniżej talii. Zawodnik nie może wykonać akcji pre-gripping'u poniżej poziomu talii zawodnika - czyli nie wolno chwytać i podnosić zawodnika zanim ten nie zacznie wykonywać skoku.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

k. Podtrzymanie partnera. Zawodnik nie może podtrzymywać skaczącego w ustawieniu autowym: od tyłu, poniżej poziomu spodenek od przodu poniżej poziomu ud.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

l. Podtrzymywanie zawodnika po wyskoku. Każdy zawodnik podtrzymujący partnera skaczącego do piłki musi kontynuować akcję podtrzymywania aż do momentu, gdy skaczący ponownie znajdzie się na nogach zaraz po otrzymaniu piłki od któregoś zawodnika z ekipy.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

m. Przeszkadzanie przy wrzucie piłki. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może być ustawiony w odległości mniejszej niż 5 m. od linii autowej. Zawodnik w ustawieniu autowym nie może przeszkadzać tak by piłka nie przekroczyła 5 m.

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

n. Gdy piłka została wrzucona przez zawodnika nie ustawionego 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 biec w kierunku pola punktowego przeciwnika zanim nie zostanie zakończony aut.

WYJĄTEK - jeśli zostanie zapoczątkowana akcja peel - off (rolada)

Sankcja: rzut wolny na linii 15 metrów

o. Wyskok, odbicie piłki. Zawodnik skaczący po piłkę musi chwycić ją oburącz lub ręką wewnętrzną, aby złapać lub odbić piłkę. Zawodnik nie może korzystać z ręki zewnętrznej, aby próbować łapać 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

19.10. Możliwe rozwiązania dla zawodników poza ustawieniem autowym

Generalnie zawodnik, który nie uczestniczy w ustawieniu autowym powinien się znajdować, co najmniej 10 m. za linią wrzutu piłki albo na lub poza linią bramkową pola punktowego, jeśli ta znajduje się bliżej aż do momentu, gdy zostanie zakończony aut.

Dwa wyjątki dotyczące tego przepisu:

Wyjątek 1: jeśli zawodnik wrzucający wrzuci piłkę, która poleci poza linię 15 m. to zawodnik jego ekipy może się przesunąć aby złapać piłkę, tym samym przeciwnik może także przesuwać się do przodu.

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

Wyjątek 2: zawodnik pozostający na pozycji łącznika może wbiec w odstęp w ustawieniu autowym celem zdobycia piłki i traktowany jest jak każdy inny zawodnik formacji autowej.

19.11. Peel-off (rolada)

DEFINICJA

Zawodnik w ustawieniu autowym wykonuje "peel - off" (roladę), gdy opuszcza aut, 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 m. od linii wrzutu 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.

19.12. Spalony 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 ekipy.

b. Zawodnicy uczestniczący. Linia spalonego dotyczy zawodników biorących udział w ustawieniu autowym (niektórych lub wszystkich zawodników młyna, łącznika młyna 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 nie uczestniczący. Druga linia spalonego dotyczy zawodników, którzy nie uczestniczą w aucie (z reguły dotyczy to zawodników tyłów-ataku). Linia ta znajduje się w odległości 10 m. od linii wrzutu piłki lub na linii bramkowej pola punktowego, jeśli ta znajduje się bliżej.

Przepis spalonego w aucie jest różny w wypadku długiego wrzutu oraz powstania młyna spontanicznego lub maula w czasie rozgrywania autu.

19.13. Spalony zawodników biorących udział w ustawieniu autowym

a. Przed dotknięciem piłką 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 swej ekipy uwzględniając linię wrzutu.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

b. Zawodnik, gdy skacze i przekroczy linię wrzutu przy nieudanym chwycie piłki nie jest karany pod warunkiem, iż natychmiast wycofa się z pozycji spalonego.

c. Gdy piłka dotknie zawodnika lub ziemi. Zawodnik, który nie jest w posiadaniu piłki, jest na pozycji spalonej wówczas, gdy piłka dotknie zawodnika lub ziemi, a zawodnik minął piłkę chyba, że szarżował lub próbował wykonać szarżę na przeciwniku. Każda próba wykonania szarży powinna być zapoczątkowana od strony własnej ekipy uwzględniając miejsce gdzie znajduje się piłka.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

d. Sędzia powinien karać każdego zawodnika, który celowo lub nieumyślnie, ustawia się na pozycji spalonej bez próbowania 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 rozgrywki autowej.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.14. Zawodnik wrzucający piłkę

Zawodnik, który wrzuca piłkę (i jego bezpośredni przeciwnik) ma cztery możliwości:

- a. Pozostanie wewnątrz korytarza 5 m.
- b. Wycofać się do linii spalonego 10 m. od linii wrzutu
- c. Dołączyć do ustawienia autowego, gdy piłka była wprowadzana do gry
- d. Ustawić się na pozycji łącznika, jeśli to miejsce jest wolne

Na każdej innej pozycji wrzucający jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

19.15. Zawodnicy nie uczestniczący w aucie na pozycji spalonej

- a. Przed zakończeniem autu. Linia spalonego to jest odległość 10 m. od linii wrzutu piłki lub linii bramkowej pola punktowego jeśli ta znajduje się bliżej.

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 tego przewinienia nie mniej niż 15 m. od linii autowej

- b. Zawodnicy jeszcze nie w grze gdy piłka została wrzucona.

Zawodnik może wrzucać piłkę z autu nawet, jeśli któryś z zawodników nie dobiegł do linii spalonego (10 m.). Jeśli ten zawodnik nie będzie dążył do niezwłocznego znalezienia się na pozycji pozwalającej na grę to będzie odgwiżdżane przewinienie.

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

Wyjątek: długi wrzut. Istnieje wyjątek dotyczący przepisu spalonego w aucie. Dotyczy to sytuacji, gdy piłka jest rzucona poza linię 15 m. Gdy tylko piłka opuszcza ręce zawodnika wrzucającego wszyscy zawodnicy jego ekipy mogą biec aby walczyć o piłkę. To znaczy, że zawodnik uczestniczący w aucie może biec na boisku poza linię 15 m., a zawodnik nie uczestniczący w aucie może biec do przodu przekraczając linię spalonego. W tym przypadku przeciwnik może również wbiegać za linię 15 m. lub biec do przodu. Jednakże, jeśli zawodnik wybiega poza linię 15 m. lub biegnie do przodu, aby uczestniczyć w grze po długim wrzucie, a piłka nie została rzucona poza linię 15 m. to jest on na pozycji spalonej i powinien być ukarany.

Sankcja: rzut karny

Dla zawodników uczestniczących w aucie: rzut karny na linii 15 metrów

Dla zawodników nie uczestniczących w aucie: rzut karny na linii spalonego drużyny, która popełniła przewinienie naprzeciw miejsca przewinienia nie mniej niż 15 m. od linii autowej

19.16. Spalony w czasie młyna spontanicznego lub maula autowego

- a. Gdy zostaje utworzony młyn spontaniczny lub maul w czasie autu to linia spalonego dla zawodnika, który uczestniczy w aucie nie przechodzi przez piłkę, lecz przez ostatnią nogę zawodnika, który się znajduje w młynie spontanicznym lub w maulu.

b. Dla zawodników, którzy nie uczestniczą w aucie linia spalonego jest cały czas w odległości 10 m. od linii wrzutu. Dla tych zawodników aut nie jest zakończony w momencie, gdy tworzy się młyn spontaniczny lub maul.

c. Aut jest zakończony, gdy młyn spontaniczny lub maul przesunie się za linię wrzutu piłki. Ma to miejsce wówczas, kiedy nogi wszystkich zawodników uczestniczących w młynie spontanicznym lub maulu przekroczą linię wrzutu piłki.

d. Zawodnik uczestniczący w aucie powinien się związać z młynem spontanicznym lub maulem lub wycofać się za linię spalonego w innym wypadku jest na pozycji spalonej.

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

e. Pozostała część przepisu młyna spontanicznego i maula jest w dalszym ciągu stosowana. Zawodnik nie może w młynie spontanicznym lub maulu wiązać się od strony przeciwnika.

Sankcja: rzut karny

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

Sankcja: rzut karny na linii 15 metrów

f. Zawodnicy nie uczestniczący w aucie. Gdy młyn spontaniczny lub maul tworzą się w czasie autu to aut jest zakończony wówczas, kiedy wszystkie nogi wszystkich zawodników w młynie spontanicznym lub maulu znajdują się poza linią wrzutu piłki z autu.

Do tego momentu dla zawodników, którzy nie uczestniczą w aucie, linia spalonego jest w odległości 10 m. 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 w miejscu przewinienia minimum 15 metrów od linii autowej

PRZEPIS 20 : MŁYN

DEFINICJA

Celem młyna jest ponowne, szybkie rozpoczęcie gry tworzące bezpieczne i równe warunki dla każdej drużyny po mniej znaczącym przewinieniu lub przerwie w grze. Młyn zostaje utworzony na polu gry, gdy 8 zawodników każdej ekipy wiąże się między sobą tworząc trzy linie dla każdej ekipy. Wiążą się z przeciwnikiem tak, że głowy pierwszych linii nawzajem się przeplatają tworząc tunel, do którego jeden z łączników młyna wrzuca piłkę tak, aby zawodnicy pierwszych linii mogli walczyć o posiadanie piłki grzebiąc jedną lub drugą nogą. Tunel to jest przestrzeń między dwiema pierwszymi liniami. Zawodnik, który wrzuca piłkę jednej lub drugiej ekipy nazywa się łącznikiem młyna. Linia środkowa jest to wyimaginowana linia na ziemi w tunelu pod linią łączenia się ramion zawodników dwóch pierwszych linii młyna. Zawodnik w środku każdej pierwszej linii nazywa się młynarzem. Zawodnicy z każdej strony młynarza nazywają się filarami. Filarzy zewnętrzni (z lewej strony) to są "filarzy z wolną głową". Filarzy wewnętrzni (z prawej strony) to są "filarzy z głową związaną". Zawodnicy drugiego rzędu, którzy pchają filarów i młynarza nazywają się drugimi liniami (locks). Zawodnicy zewnętrzni, którzy się wiążą do drugiego rzędu lub trzeciego nazywamy trzecimi liniami skrzydłowymi (flankers). Zawodnik trzeciego rzędu, który jest związany z drugimi liniami jest zawodnikiem Nr 8. Może on być także związany z zawodnikiem drugiej linii i zawodnikiem trzeciej linii (flanker).

20.1. Tworzenie młyna

- a. Miejsce gdzie jest tworzony młyn. Młyn jest tworzony w miejscu przewinienia lub miejscu przerwania gry, lub możliwie najbliższej tego miejsca na polu gry, chyba że przepisy stanowią inaczej.
- b. Jeśli punkt ten 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 5m. od linii bramkowej pola punktowego.
- d. Młyn jest tworzony w linii zgodnej z miejscem przewinienia lub przerwy w grze.
- e. Bez zwłoki. Ekipa nie może celowo opóźniać tworzenia młyna.

Sankcja: rzut wolny

- f. Ilość zawodników: osiem. Młyn powinien się składać z ośmiu zawodników w każdej drużynie. Ośmiu zawodników powinno być związanych, aż do momentu, kiedy młyn został zakończony. Każda pierwsza linia składa się z trzech zawodników, ani więcej ani mniej. Dwaj zawodnicy drugiej linii (locks) formują drugą linię młyna.

Sankcja: rzut karny

Wyjątek: gdy z jakichkolwiek powodów jakakolwiek drużyna została zredukowana do mniejszej liczby zawodników niż 15 to ilość zawodników każdej ekipy w młynie może być podobnie zredukowana. Dozwolone zmniejszenie ilości zawodników w młynie jednej drużyny nie wymusza podobnej redukcji w drużynie przeciwnej. Nie mniej ekipa nie może mieć mniej zawodników w młynie niż 5.

Sankcja: rzut karny

WARIANT DLA DRUŻYN DO LAT 19-TU

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

WYJĄTEK: Drużyna może mieć mniej zawodników niż 8-miu w młynie. Wówczas, gdy któryś z zawodników zostaje usunięty z boiska lub schodzi z powodu kontuzji. Młyn nie może liczyć mniej niż 5-ciu zawodników. Jeśli drużyna zostawia mniej niż 8-miu zawodników to młyny są następujące:

- Jeśli brakuje jednego zawodnika w drużynie to obie ekipy ustawiają młyn 3 - 4 (to znaczy bez zawodników nr 8).*
- Jeśli brakuje dwóch zawodników w drużynie to obie ekipy ustawiają młyn 3 - 2 - 1 (to znaczy bez zawodników skrzydłowych młyna)*
- Jeśli brakuje trzech zawodników w drużynie to obie ekipy ustawiają młyn 3 - 2 (to znaczy zawodnicy pierwszej i drugiej linii).*

W rozgrywanych normalnych młynach w pierwszej i drugiej linii (5) 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 piątki (pierwsza i druga linia) ma kontuzję lub został usunięty z boiska za grę nie sportową i powstaje sytuacja, w której nie ma żadnego zastępcy, który byłby odpowiednio przygotowany to sędzia decyduje o rozgrywaniu młynów bez opozycji (symulowane młyny).

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

g. Wejście w kontakt pierwszych linii. W pierwszej kolejności sędzia zaznacza nogą miejsce, gdzie młyn powinien zostać uformowany. Przed wejściem w kontakt pierwsza linia powinna być jedna od drugiej w odległości ręki. Piłka jest w dłoniach łącznika młyna w gotowości wrzutu. Pierwsze linie powinny wykonać przysiad tak, aby przy wejściu w kontakt każdy zawodnik miał głowę i barki powyżej linii bioder. Zawodnicy pierwszej linii wchodzi w linię przeciwną tak, aby żadna głowa zawodnika nie była obok głowy partnera.

Sankcja: rzut wolny

h. Pierwsze linie wykonują przysiad, zaznaczają moment przerwy i wchodzi w kontakt, gdy sędzia powie "kontakt". Słowo to nie jest rozkazem, ukazuje tylko, iż zawodnicy pierwszych linii są przygotowani do wejścia w kontakt.

Sankcja: rzut wolny

WARIANT DLA DRUŻYN DO LAT 19-TU

Wchodzenie w kontakt pierwszych linii. Każdy filar dotyka górną część ramienia przeciwnika, następnie zaznacza zatrzymanie przed wejściem w kontakt pierwszych linii.

Faza ta jest następująca: przysiad, dotknięcie, zatrzymanie i wejście w kontakt.

i. Pozycja w przysiadzie stanowi zejście z pozycji normalnej poprzez ugięcie w kolanach dając możliwość wejścia bez ataku.

j. Atak: pierwsza linia nie może między sobą się wiązać w nieodpowiedniej odległości od swych przeciwników, aby zaatakować. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

k. Stacjonarne, równoległe ustawienie. 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. Drużyna nie może pchać przeciwników, aby ich przesunąć od znaku gdzie młyn powinien być utworzony zanim piłka nie zostanie wrzucona.

Sankcja: rzut wolny

20.2. Ustawienie zawodników pierwszej linii

a. Wszyscy zawodnicy w pozycji do pchania. Gdy zostaje utworzony młyn to ciało i nogi każdego zawodnika pierwszej linii powinny być ustawione w takiej pozycji, aby umożliwiło to pchanie do przodu.

Sankcja: rzut wolny

b. Znaczy to, iż każdy z zawodników powinien mieć obie nogi na ziemi, a ciężar ciała powinien opierać się, co najmniej na jednej nodze. Zawodnik nie powinien 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 zostanie wrzucona młynarz powinien być w pozycji do grzebania. Powinien mieć obie nogi na ziemi, a ciężar ciała dobrze opierać co najmniej na jednej nodze. Pierwsza noga młynarz nie może się znajdować przed pierwszą nogą filara swej ekipy.

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 tylko dłoni na zawodniku nie jest wystarczające.

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. Filary nie mogą podtrzymywać młynarza w taki sposób, że ciężar ciała tego ostatniego nie spoczywa na żadnej z nóg.

Sankcja: rzut karny

c. Wiązanie filara "głowa wolna". Filar z głową wolną (na zewnątrz wiązania) powinien się wiązać z filarem przeciwnym, (który ma głowę wewnątrz młyna) ustawiając swoją lewą rękę pod prawą rękę swego przeciwnika trzymając jego koszulkę od strony grzbietu lub z boku. Filar wolna głowa nie powinien chwycić filara przeciwnego za klatkę piersiową, rękę, rękaw lub kołnierz. Filar ten nie może pociągać przeciwnika do dołu.

Sankcja: rzut karny

d. Wiązanie filara "głowa w młynie". Filar głowa w młynie powinien się wiązać z filarem przeciwnym, który ma głowę na zewnątrz młyna ustawiając swoją prawą rękę na zewnątrz lewej ręki swego przeciwnika. Filar głowa w młynie powinien chwycić koszulkę filara przeciwnego jedynie prawą dłonią na grzbiecie lub boku swego bezpośredniego przeciwnika. Filar głowa w młynie nie może się wiązać z filarem przeciwnym poprzez klatkę piersiową, rękę, rękaw lub kołnierz. Filar ten nie może pociągać przeciwnika do dołu.

Sankcja: rzut karny

e. Oba filary "głowa w młynie" 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 powinni być związani z filarami, którzy znajdują się przed nimi. Żaden zawodnik poza filarem nie może być związany z przeciwnikiem.

Sankcja: rzut karny

g. Przeszkadzanie zawodnika trzeciej linii - skrzydło, łącznikowi młyna drużyny przeciwnej. Zawodnik trzeciej linii - skrzydło może się wiązać z młynem obojętnie, pod jakim kątem pod warunkiem, że jest związany w sposób właściwy. Zawodnik ten nie może zmieniać tego kąta tak, aby przeszkadzać w przesuwaniu się łącznika młyna drużyny przeciwnej.

Sankcja: rzut karny

h. Zawalenie młyna. Jeśli młyn zostaje zawalony sędzia natychmiast gwizdże, aby zawodnicy przestali pchać.

i. Zawodnik siłą wyniesiony do góry. Jeśli zawodnik młyna jest podniesiony w górę lub wyciągany siłą z młyna ruchem wznoszącym sędzia powinien natychmiast zatrzymać grę tak, aby zawodnicy przestali pchać.

20.4. Ekipa wprowadzająca piłkę do młyna

- a. Po przewinieniu ekipa, która nie popełniła błędu ma prawo wrzutu piłki.
 - b. Młyn dyktowany po młynie spontanicznym. (Patrz przepis 16.7.)
 - c. Młyn dyktowany po maułu. (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 przepisie to ekipa, która przesuwiała się do przodu przed zatrzymaniem ma prawo wrzutu piłki. Jeśli żadna z ekip nie przesuwiała się do przodu to ekipa w ataku ma prawo wrzutu piłki.
 - e. Gdy młyn dyktowany staje się stacjonarny, a piłka nie wychodzi natychmiast zostanie sformowany inny młyn dyktowany w tym samym miejscu a ekipa, która nie była w posiadaniu piłki w momencie zatrzymania gry będzie miała prawo wrzutu piłki.
 - f. Gdy po pierwszym pchnięciu młyn staje się stacjonarny i nie przesuwa się natychmiast do przodu, a piłka nie wychodzi natychmiast to zostaje sformowany inny młyn dyktowany a ekipa, 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 dokonywała.
- Jeśli młyn musi być ponownie sformowany z przyczyn innych niż wymienione w Przepisach prawo wrzutu piłki zostaje przyznane drużynie, która uprzednio go dokonywała.

20.5. Wrzut piłki do młyna

- a. Bez zwłoki. Gdy pierwsze linie weszły w kontakt to łącznik młyna powinien wrzucić piłkę bezzwłocznie w momencie, kiedy sędzia daje znak. Wrzut następuje od strony młyna, która wcześniej została wybrana.

Sankcja: rzut wolny

20.6. Wrzut piłki przez łącznika młyna

- a. Łącznik młyna powinien 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 powinien trzymać piłkę oburącz, a jej długa oś powinna być równoległa do ziemi powyżej linii środkowej, która jest usytuowana pomiędzy pierwszymi liniami, w połowie wysokości między kolanami a kostkami.

Sankcja: rzut wolny

- c. Łącznik młyna powinien wrzucać piłkę szybkim ruchem. Piłka powinna opuścić dłonie łącznika młyna na zewnątrz młyna.

Sankcja: rzut wolny

- d. Łącznik młyna powinien wrzucić piłkę prosto wzdłuż linii środkowej w taki sposób, iż ta dotyka natychmiast podłoża poza szerokością ramion najbliższego filara.

Sankcja: rzut wolny

e. Łącznik młyna powinien wrzucić piłkę jednym ruchem do przodu to znaczy bez wykonania ruchu piłki do tyłu. Nie powinien wykonywać zwodu.

Sankcja: rzut wolny

20.7. Rozpoczęcie młyna

a. Młyn jest rozpoczęty wówczas, kiedy piłka opuszcza dłonie łącznika młyna.

b. Jeśli łącznik młyna wrzuca piłkę a ta wyjdzie na zewnątrz tunelu to wrzut powinien być powtórzony chyba, że wcześniej został podyktowany rzut wolny lub karny.

c. Jeśli piłka nie została zagrana przez zawodnika pierwszej linii i wychodzi bezpośrednio z tunelu za nogą filara to wrzut powinien być powtórzony.

d. Jeśli piłka została zagrana przez zawodnika pierwszej linii i wychodzi z tunelu to przepis korzyści może być zastosowany.

20.8. Zawodnicy pierwszej linii

a. Podniesienie nogi 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 podnieść lub przesunąć do przodu nogi. Nie mogą nic uczynić, aby przeszkodzić we właściwym wrzucie piłki do młyna lub jej dotknięcia ziemi.

Sankcja: rzut wolny

b. Podniesienie nogi po wrzucie. Od momentu gdy piłka dotknie ziemi w tunelu każdy zawodnik pierwszej linii może próbować zagarniać piłkę jedną nogą .

c. Wykop na zewnątrz. Zawodnik pierwszej linii nie może celowo wykopywać piłki tak, aby wychodziła z tunelu w odwrotnym kierunku niż została wrzucona.

Sankcja: rzut wolny

d. Piłka kopnięta na zewnątrz nieumyślnie. Ta sama ekipa ma prawo wrzutu piłki do młyna.

e. Powtarzanie wykopywania piłki na zewnątrz. Sędzia powinien ocenić tą akcję jako celową i karać winnych.

Sankcja: rzut karny

f. Wahadło. Zawodnik pierwszej linii (młynarz) nie może grzebać piłki obiema nogami (zawieszony na filarach). Żaden zawodnik nie może celowo podnosić dwóch nóg z ziemi, czy to będzie przed czy po wrzucie piłki.

Sankcja: rzut karny

g. Skręcanie, ściąganie do dołu lub zawalanie. Zawodnicy pierwszej linii nie mogą wykonywać ruchów skręcających, obniżających ciało, pociągających przeciwników lub wykonywać akcji, które powodowałyby zavalenie młyna niezależnie od tego czy piłka została wrzucona czy też nie.

Sankcja: rzut karny

h. Sędziowie powinni ściśle karać każde celowe zavalenie młyna. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

i. Podnoszenie lub siłowe wyciąganie przeciwnika ruchem od dołu do góry. Zawodnik pierwszej linii nie może podnosić przeciwnika lub wyciągać siłą z młyna ruchem wstępującym, niezależnie od tego czy piłka została wrzucona czy też nie.

Sankcja: rzut karny

20.9. Młyn. Generalne zakazy

a. Dla wszystkich zawodników: zawałenie. Zawodnik nie może celowo zawałać młyna. Zawodnik nie może upadać lub klękać celowo w młynie. Jest to gra niebezpieczna.

Sankcja: rzut karny

b. Dla wszystkich zawodników: manipulowanie piłką w młynie. Zawodnik nie może manipulować piłką w młynie lub chwytać ją między nogami, aby podnieść do góry.

Sankcja: rzut karny

c. Dla wszystkich zawodników: inne zakazy dotyczące walki o piłkę. Zawodnik nie może próbować wygrać piłki w młynie używając części ciała innych jak stopa lub dolna część nogi.

Sankcja: rzut wolny

d. Dla wszystkich zawodników: gdy piłka jest na zewnątrz. Gdy piłka wyszła na zewnątrz młyna zawodnik nie ma prawa ponownie jej do niego wprowadzać.

Sankcja: rzut wolny

e. Dla wszystkich zawodników: nie upadać na piłkę. Zawodnik nie może padać na piłkę, gdy ta wychodzi z młyna lub jest poza nim.

Sankcja: rzut karny

f. Zawodnicy drugiej i trzeciej linii znajdujący się poza tunelem. Zawodnik, który nie jest zawodnikiem pierwszej linii nie może grzebać piłki wówczas gdy ta się znajduje w tunelu.

Sankcja: rzut wolny

g. Łącznik młyna: gra nogą w młynie. Łącznik młyna nie może zagrać piłki nogą gdy ta znajdzie się w młynie.

Sankcja: rzut karny

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

Sankcja: rzut wolny

i. Łącznik młyna: podpieranie się o zawodnika trzeciej linii drużyny przeciwnej. Łącznik młyna nie może chwytać zawodnika trzeciej linii drużyny przeciwnej, aby wykorzystać go jako punkt podparcia lub też w innych celach.

Sankcja: rzut karny

20.10. Zakończenie młyna

a. Wyjście piłki. Gdy piłka wychodzi 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 punktowego 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 najbliższej własnej linii bramkowej pola punktowego. Jeśli zawodnik ten mający piłkę między stopami się rozwiąże z młyna i podniesie piłkę to młyn jest zakończony.

WARIANT DLA DRUŻYNY DO LAT 19-TU

Maksymalne pchnięcie 1,5 m. Młyn nie może pchać więcej niż 1,5 m młyna drużyny przeciwnej w kierunku jej pola punktowego.

Sankcja: rzut wolny

Wyjście piłki z młyna. Zawodnik młyna nie może umyślnie zatrzymywać piłki w młynie, gdy ta została zagrzebana.

Sankcja: rzut wolny

20.11. Młyn kręcony

a. Jeśli młyn zostanie obrócony więcej niż 90 stopni, a jego linia środkowa przekroczyła położenie równoległe w stosunku do linii autowej to sędzia zatrzymuje młyn i nakazuje ponowne utworzenie młyna.

b. Ten nowy młyn zostaje utworzony w miejscu, gdzie poprzedni młyn został zakończony. Wrzut piłki do młyna otrzymuje drużyna, która nie posiadała piłki w momencie zatrzymania gry. Jeśli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki to piłka jest wrzucana do młyna przez drużynę, która miała to prawo poprzednio.

WARIANT DLA DRUŻYN DO LAT 19-TU.

Celowe skręcanie. Drużyna nie może celowo skręcać młyna.

Sankcja: rzut karny

Niezamierzone skręcanie. Jeśli młyn zostaje w sposób niedozwolony skręcony i osiąga 45 stopni to sędzia przerywa grę i nakazuje ponowne wykonanie młyna w miejscu zatrzymania.

20.12. Spalony w czasie młyna

a. Kiedy młyn jest ustawiony 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 graczy.

b. Spalony łącznik młyna. Gdy któraś z ekip 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 ekip 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.

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 przechodzi przez drugą nogę ostatniego zawodnika młyna swej ekipy.

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.

Sankcja: rzut karny na linii spalonego

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

Sankcja: rzut karny na linii spalonego

PRZEPIS 21 : RZUT KARNY I RZUT WOLNY

DEFINICJA

Rzuty karne i rzuty wolne są przyznawane dla drużyny, która nie popełniła błędu w wyniku przewinień przeciwników.

21.1. Gdzie są przyznawane rzuty karne i rzuty wolne?

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

21.2 . Gdzie są wykonywane rzuty karne i rzuty wolne?

a. Zawodnik wykonujący rzut karny lub wolny wykonuje go na znaku lub za znakiem na linii przechodzącej przez ten znak. Jeśli znak gdzie ma być wykonany rzut karny lub wolny znajduje się mniej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego przeciwnika, to miejsce wykonania rzutu 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 miejscu znaku.

Drużyna przeciwna ma prawo wrzutu piłki.

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 ziemi, kopu z kozła (dropa) lub z woleja. Piłka może być kopnięta całą dolną częścią nogi lub stopy za wyjątkiem kolana i pięty.

b. Odbicie piłki od kolana nie jest wykonaniem kopu.

c. Kopiący używa tej samej piłki, która była w grze chyba, że sędzia uzna, iż ta piłka ma defekt.

Sankcja (b i c): 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. Ekipa, której przyznano rzut karny lub wolny może zamienić ten rzut na młyn dyktowany. W tym wypadku będzie miała prawo wrzutu piłki.

b. Bez zwłoki. Jeśli kopiący wskazuje sędziemu intencje kopnięcia karnego na bramkę to kop powinien być wykonany w ciągu 1 minuty od momentu, gdy zawodnik kopiący oznajmił swój zamiar. Jest to także sygnalizowane przez podanie podstawki do kopu lub piasku lub, gdy zawodnik wykonuje butem dołek do wykonania kopu. Zawodnik powinien wykonać kop w ciągu jednej minuty nawet, jeśli piłka upadnie i powinna być ponownie postawiona. Po minięciu minuty rzut karny zostaje anulowany i zostaje podyktowany młyn z prawem wrzutu dla przeciwnika w miejscu wykonywania rzutu.

- c. Wyraźne kopnięcie. Zawodnik powinien kopnąć piłkę na widoczną odległość. Jeśli piłka jest w dłoniach to powinna ona wyraźnie opuścić dłoń. Jeśli piłka jest na ziemi to powinna ona wyraźnie przesunąć się od punktu wykonywania rzutu.
- d. Kop na aut. Kopiący piłkę może dokonać wyboru to jest kopu z woleja lub z kozła (dropa), nie może wykonać kopu z ziemi.
- e. Wolność wyboru kopiącego. Kopiący może wykonać kop w każdym kierunku bądź ponownie zagrać piłką (także dla siebie).
- f. Kop piłki na pole punktowe. Gdy wykonanie rzutu karnego lub wolnego spowoduje, iż piłka znajdzie się na polu punktowym, a zawodnik drużyny broniącej popełni przewinienie nie pozwalając przeciwnikowi na przyłożenie to sędzia przyznaje "5" karną.
- g. Piłka martwa na polu punktowym. Jeśli rzut karny lub wolny jest wykonany z pola punkowego, 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. Ekipa atakująca ma prawo wrzutu.
- h. Za piłką. W czasie wykonywania rzutu karnego lub wolnego cała ekipa kopiącego poza trzymającym piłkę (kop z ziemi) powinna się znajdować za piłką, aż do momentu jej kopnięcia.
- i. Szybkie wykonanie kopu. Zawodnicy ekipy kopiącego nie będą karani, jeśli są na pozycjach spalonych, jeśli kop (karny lub wolny) zostaje wykonany bardzo szybko, a oni w dalszym ciągu znajdują się przed piłką. W takiej sytuacji powinni się natychmiast wycofywać aż do momentu, kiedy ponownie zostają wprowadzeni do gry. Przepis ten dotyczy wszystkich zawodników tej drużyny niezależnie od tego czy znajdują się na boisku czy poza nim.
- j. 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.
- k. Zawodnik na pozycji spalonej nie może być wprowadzony do gry przez jakąkolwiek akcję przeciwnika.

Sankcja: jeśli przepis nie przewiduje 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 wykonaniu rzutu karnego
- b. Jeśli kopiący oznajmia sędziemu wykonanie kopu na bramkę to musi to wykonać. Jeśli kopiący zaznaczył jasno swój zamiar to nie może tego zmienić. Sędzia może prosić kopiącego o sprecyzowanie swych intencji.
- c. Jeśli kopiący wskazuje sędziemu swoją intencję kopu na bramkę to ekipa przeciwna powinna być ustawiona nieruchomo, 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 dropa zdobywając bramkę to zostaje ona uznana.
- e. Jeśli ekipa przeciwna popełni przewinienie w czasie wykonywania kopu, a zakończy się on powodzeniem 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.

21.6. Punkty zdobyte po rzucie wolnym.

- a. Po rzucie wolnym nie istnieje możliwość bezpośredniego zdobycia punktów.
- b. Ekipa, której przyznano rzut wolny nie może zdobywać punktów z dropa chyba, że piłka stała się martwa, lub przeciwnik nią zagrał bądź dotknął, lub zaszarżował trzymającego piłkę. Ta zasada jest zastosowana także, gdy został wybrany młyn zamiast rzutu wolnego.

21.7. Obowiązki ekipy przeciwnej w trakcie wykonywania rzutu karnego.

- a. Bieg, aby oddalić się od znaku. Ekipa przeciwna powinna 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 ekipa kopiącego rozgrywa piłkę to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą kontynuować bieg aż do momentu, gdy się wycofają na odpowiednią odległość. Do tego czasu nie powinni uczestniczyć w grze.
- c. Szybkie wykonanie rzutu. Jeśli szybkość, z jaką został wykonany rzut karny nie pozwala przeciwnikom na cofnięcie się na odpowiednią odległość to nie będą karani. Jednakże powinni oni wycofywać się tak jak to zostało opisane powyżej w paragrafie 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 łąpać piłki, rzucać lub kopać poza zasięg kopiącego lub partnerów kopiącego.

Sankcja: w wypadku przewinienia drużyny przeciwnej sędzia dyktuje drugi rzut karny przesunięty do przodu o 10 metrów w stosunku do znaku pierwszego rzutu. Ten drugi znak rzutu karnego 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. Oddalanie się biegiem od znaku. Zawodnicy ekipy przeciwnej powinni 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 od znaku rzutu. Jeśli rzut wolny jest podyktowany na polu punktowym drużyny w obronie to zawodnicy drużyny przeciwnej powinni 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 ekipa kopiącego rozgrywa piłkę to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą kontynuować bieg, aż do momentu, gdy się wycofają na odpowiednią odległość. Do tego czasu nie powinni uczestniczyć w grze.
- c. Szybkie wykonanie rzutu. Jeśli szybkość z jaką został wykonany rzut wolny nie pozwala przeciwnikom na cofnięcie się na odpowiednią odległość to nie będą karani. Jednakże powinni oni wycofywać się tak jak to

zostało opisane powyżej w paragrafie 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 nic czynić, co powodowałoby opóźnienie w wykonaniu rzutu lub przeszkadzać kopiącemu. Nie mogą łapać piłki, rzucać lub kopać celowo poza zasięg kopiącego lub partnerów kopiącego.

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 się zbliżać do piłki, aby ją kopnąć.

f. Przeszkadzanie w wykonaniu rzutu wolnego. Gdy drużyna przeciwna po ataku 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 zostaje przyznany rzut wolny na polu punktowym lub na polu gry, a zawodnik wykonujący rzut cofa się na własne pole punktowe i zawodnicy drużyny przeciwnej przeszkadzają 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: w wypadku przewinienia drużyny przeciwnej sędzia dyktuje drugi rzut wolny przesunięty do przodu o 10 metrów w stosunku do znaku pierwszego rzutu. Ten drugi znak rzutu wolnego nie może być jednak w odległości mniejszej niż 5 metrów od linii bramkowej pola punktowego. Każdy zawodnik może wykonywać rzut wolny. Gdy sędzia przyzna drugi rzut wolny to może on być rozegrany dopiero po tym jak sędzia zaznaczy miejsce ponownego rozpoczęcia gry.

21.9. Oszukiwanie w czasie wykonywania rzutu karnego.

Jeśli sędzia uzna, że drużyna kopiącego rzut karny spowodowała przewinienie drużyny przeciwnej to nie przyznaje innego rzutu karnego - 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

DEFINICJA

Pole punktowe jest to część boiska zdefiniowana zgodnie z przepisem 1, gdzie zawodnicy jednej lub drugiej ekipy mogą wykonywać przyłożenia. Gdy zawodnicy ekipy atakującej znajdują się jako pierwsi i przyłożą piłkę na ziemi, na polu punktowym drużyny przeciwnej to zdobywają tym samym punkty z przyłożenia (5 pkt). Gdy zawodnicy drużyny broniącej znajdują się jako pierwsi i przyłożą piłkę na ziemi, na polu punktowym to wykonują

przyłożenie obronne. Zawodnik broniący, który ma jedną nogę na linii bramkowej lub na polu punktowym i który otrzymuje piłkę jest uważany jako zawodnik będący 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 trzymać piłkę 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.

Zebranie 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.

Przyłożenie - zdobycie punktów. Gdy zawodnik atakujący pozostający w grze jest pierwszym, który dokona przyłożenia na polu punktowym drużyny przeciwnej to zdobywa on 5 punktów. Przyłożenie uznawane jest niezależnie od tego czy piłka została wprowadzona na pole punktowe przez drużynę atakującą czy broniącą.

22.4. Inne sposoby zdobywania punktów z przyłożenia.

- a. Przyłożenie na linii bramkowej. Linia bramkowa jest częścią pola punktowego. Jeśli zawodnik atakujący położy jako pierwszy piłkę na ziemię na linii bramkowej przeciwnika to zdobywa tym samym punkty z przyłożenia.
- b. Przyłożenie poprzez dotknięcie słupów bramkowych lub ich ochraniaczy. Słupy bramkowe i ochraniacze stanowią część linii bramkowej i tym samym stanowią pole punktowe. Jeśli zawodnik drużyny atakującej dokona przyłożenia na ziemi dotykając słupa lub ochraniacza to "piątka" zostaje uznana.
- c. Przyłożenie wepchnięte (młyn). Na polu punktowym nie może być rozgrywany młyn dyktowany lub spontaniczny. Jeśli młyn dyktowany lub spontaniczny 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 szarzy. Jeśli zawodnik atakujący posiadający piłkę zostaje zaszarżowany przy linii bramkowej, lecz kontynuacja ruchu spowoduje, że wyląduje na polu punktowym przeciwnika i jako pierwszy dotknie ziemi piłką - przyłożenie zostaje uznane.
- e. Zawodnik zaszarżowany przed linią bramkową. Jeśli zawodnik zostaje zaszarżowany przed linią bramkową przeciwnika, ale może szybkim ruchem wyciągając rękę lub ręce i przyłożyć piłkę na linię bramkową, lub poza nią - przyłożenie zostaje uznane.
- f. W tym kontekście zawodnicy w obronie stojący na nogach mogą przeszkodzić w zdobyciu przyłożenia wyrwijąc 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 przykładając piłkę na polu punktowym przeciwnika pod warunkiem, że piłka nie została tam przez niego wniesiona.

h. Przyłożenie karne. Przyłożenie karne zostaje uznane, jeśli byłoby prawdopodobnie zdobyte, gdyby drużyna w obronie nie popełniła przewinienia.

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. 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. Jeśli zawodnicy broniący znajdują się na aucie pola punktowego to mogą wykonać przyłożenie na polu punktowym przykładając piłkę na ziemi pod warunkiem, iż ta nie została przez nich wniesiona.

c. Przyłożenie z dotknięciem słupa. Słupy bramkowe i ochraniacze stanowią część linii bramkowej i tym samym stanowią pole punktowe. Jeśli zawodnik drużyny broniącej dokona przyłożenia na ziemi dotykając słupa lub ochraniacza to przyłożenie obronne zostanie uznane.

22.6. Młyn dyktowany i młyn spontaniczny wepchnięty na pole punktowe.

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

22.7. Rozpoczęcie gry po przyłożeniu.

a. Gdy zawodnik atakujący wniesie, poda, kopnie piłkę na pole punktowe przeciwnika i ta stanie się tam martwa dlatego, że zawodnik w obronie wykonał przyłożenie lub piłka wyszła na aut pola punktowego, znajdzie się na linii końcowej boiska lub poza nią to wówczas grę rozpoczyna się kopem z 22 metrów.

b. Jeśli zawodnik atakujący poda do przodu lub spowoduje, że piłka odbije się do przodu na polu gry i przesunie się na pole punktowe przeciwnika stając się martwą to młyn zostanie podyktowany w miejscu, gdzie nastąpiło podanie do przodu lub piłka odbiła się do przodu.

c. Jeśli w czasie wykonywania kopu rozpoczynającego piłka zostaje kopnięta na pole punktowe przeciwnika nie doykając żadnego zawodnika lub też nie będąc dotkniętą przez żadnego zawodnika, a zawodnik broniący przyłoży piłkę lub spowoduje, iż stanie się natychmiastowo martwa to ekipa broniąca ma dwie możliwości:

- zażądać młyna dyktowanego na środku boiska z prawem wrzutu piłki lub
- pozostawić możliwość, aby przeciwna ekipa ponownie wykonała kop rozpoczynający

d. Jeśli zawodnik broniący wprowadził lub wbiegł z piłką na własne pole punktowe, a zawodnik także pozostający w obronie dokonał przyłożenia na ziemi bez spowodowania przewinienia to gra zostanie rozpoczęta w odległości 5 metrów od linii bramkowej. Młyn zostanie podyktowany naprzeciwko miejsca przyłożenia piłki. Drużyna w ataku ma prawo wrzutu.

22.8. Piłka martwa na polu punktowym.

Jeśli drużyna kopnie piłkę poza pole punktowe przeciwnika, na aut pola punktowego, na linię końcową boiska lub poza nią, z wyjątkiem nie udanego 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 prawem wrzutu piłki

22.9. Zawodnik broniący na polu punktowym.

Zawodnik broniący na polu punktowym, który ma jedną nogę na polu punktowym jest uważany jako ten, który posiada obie nogi na polu punktowym.

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 podyktowany młyn w odległości 5 metrów. Przepis ten dotyczy również pewnych form 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 narożnej chorągiewki, linii autowej pola punktowego lub linii końcowej boiska lub zostanie dotknięta ziemia poza tymi liniami to piłka staje się martwa. Jeśli piłka została wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez ekipę atakującą to zostaje podyktowany wykop z 22 metrów na korzyść ekipy broniącej. Jeśli piłka była wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez ekipę w obronie to zostaje podyktowany młyn w odległości 5 metrów od linii bramkowej. Ekipa w ataku ma prawo wrzutu piłki.

b. Gdy zawodnik posiadający piłkę dotknie narożnej chorągiewki, linii autowej pola punktowego lub linii końcowej boiska lub zostanie dotknięta ziemia poza tymi liniami to piłka staje się martwa. Jeśli piłka została wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez ekipę atakującą to zostaje podyktowany wykop z 22 metrów na korzyść ekipy broniącej. Jeśli piłka była wniesiona lub zagrana na pole punktowe przez ekipę w obronie to zostaje podyktowany młyn na linii 5 metrów. Ekipa w ataku ma prawo wrzutu piłki.

c. Gdy zawodnik wykonuje przyłożenie, lub przyłożenie obronne to piłka staje się martwa.

22.12. Popętniony błąd przez zawodnika w ataku z sankcją młyna dyktowanego.

Jeśli zawodnik drużyny w ataku popełni błąd na polu punktowym, a sankcja tego błędu to młyn dyktowany (na przykład podanie do przodu) to gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów. Młyn zostaje uformowany naprzeciwko miejsca błędu, a ekipa w obronie ma prawo wrzutu.

22.13. Popętniony błąd zawodnika w obronie z sankcją młyna dyktowanego.

Jeśli zawodnik drużyny w obronie popełni błąd na polu punktowym, a sankcja tego błędu to młyn dyktowany (na przykład podanie do przodu) to gra zostanie rozpoczęta młynem w odległości 5 metrów. Młyn zostaje uformowany naprzeciwko miejsca błędu, a ekipa w ataku ma prawo wrzutu.

22.14. 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. Ekipa w ataku ma prawo wrzutu.

22.15. Błędy na polu punktowym.

Wszystkie błędy na polu punktowym są traktowane tak jakby miały miejsce na polu gry. 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 w obrębie pola punktowego, za przewinienie na polu punktowym zostaje podyktowany rzut karny lub wolny na polu gry w odległości 5 metrów od linii bramkowej naprzeciwko miejsca przewinienia.

22.16. Gra niezgodna z przepisami na polu punktowym.

a. Przeszkadzanie przez ekipę 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.

b. Gra niezgodna z przepisami ekipy w obronie. Sędzia uznaje przyłożenie karne wówczas, jeśli zostałyby ono prawdopodobnie zdobyte, gdyby drużyna w obronie nie popełniła przewinienia.

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

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

Zawodnik zapobiegający zdobyciu przyłożenia poprzez grę niezgodną z przepisami musi być także ukarany przewinieniem czasowym lub definitywnym.

c. Inne zagrania nie zgodne z przepisami. Gdy zawodnik popełni przewinienie gry niezgodnej z przepisami na polu punktowym, po tym jak piłka stanie się martwa to rzut karny zostanie wykonany w miejscu gdzie gra ponownie zostałaby rozpoczęta.

Sankcja: rzut karny

Wariant przepisów gry dla drużyn siedmioosobowych

1. Przepis 3: Ilość zawodników - drużyna

punkt 1 - Maksymalna ilość zawodników na polu gry

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

punkt 4 - Zawodnicy wyznaczeni do zmian

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

W drużynie mogą nastąpić maksymalnie 3 zmiany czasowe lub definitywne.

punkt 13 - Zawodnicy zmienieni powracający do gry

Jeśli gracz został zmieniony to nie może wrócić do gry w tym meczu nawet jako zmieniający kontuzjowanego partnera.

Wyjątek: zmieniony gracz może zastąpić zawodnika krwawiącego lub z otwartą raną.

2. Przepis 5: Czas trwania spotkania

punkt 1 - Czas trwania

Mecz trwa nie dłużej niż 14 minut plus czas stracony oraz przedłużenia. Podzielony jest na dwie połowy po maksimum 7 minut czasu gry.

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

punkt 2 - Przerwa

W czasie przerwy drużyny zmieniają strony boiska. Przerwa nie powinna trwać dłużej niż 1 minutę. Podczas zawodów finałowych przerwa nie powinna być dłuższa niż 2 minuty.

punkt 6 - Dogrywka - Przedłużenie

Jeśli w przypadku utrzymywania się wyniku remisowego niezbędne jest rozegranie dogrywki to czas jej trwania wynosi 5 minut. Po każdym takim okresie drużyny zmieniają strony boiska bez przerwy.

3. Przepis 6: Osoby oficjalne meczu

A - Sędzia główny

punkt 3 - Obowiązki sędziego głównego przed meczem

dodatkowy podpunkt b:

Dogrywka - 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.

B - Sędziowie liniowi

dodatkowy punkt 8 - Sędziowie w polu punktowym

a) W każdym meczu jest dwóch sędziów w polu punktowym

b) Sędzia główny sprawuje nadzór nad ich pracą podobnie jak nad pracą sędziów liniowych

c) W każdym polu punktowym znajduje się 1 sędzia

d) Sygnalizacja wyniku próby kopu na bramkę. Kiedy następuje próba podwyższenia wyniku po przyłożeniu lub rzut karny sędzia w polu punktowym zobowiązany jest do pomocy sędziemu poprzez zasygnalizowanie wyniku

próby. Jeden z sędziów liniowych ustawia się za jednym ze słupków bramki, za drugim staje sędzia z pola punktowego. Jeśli piłka przechodzi nad poprzeczką, a między słupkami bramki sędziowie wznoszą chorągiewki, aby zasygnalizować zdobycie punktów.

e) Sygnalizacja autu. Kiedy piłka lub zawodnik z piłką znajdują się na aucie pola punktowego, sędzia z pola punktowego podnosi chorągiewkę.

f) Sygnalizacja przyłożenia. Jeśli sędzia główny ma jakiegokolwiek wątpliwości czy przyłożenie rzeczywiście miało miejsce sędzia w polu punktowym ma pomóc w podjęciu właściwej decyzji.

g) Sygnalizacja gry faul. Organizator meczu może upoważnić sędziego w polu punktowym do sygnalizowania gry niezgodnej z przepisami w obrębie tego pola.

4. Przepis 9: Obliczanie punktów

B - Kop na bramkę - podwyższenie

punkt 1, podpunkt c:

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

podpunkt d: nie odnosi się do gry drużyn siedmioosobowych

e) Zawodnik wykonujący kop musi go wykonać w ciągu 40 sekund od momentu zdobycia punktów z przyłożenia. Jeśli próba nie zostanie wykonana w dozwolonym czasie kop zostaje anulowany.

punkt 3 - Drużyna przeciwna

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

b) i c) nie dotyczą meczu drużyn siedmioosobowych

Dogrywka - Zwycięzca

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

5. Przepis 10: Gra faul

Dotyczy wszystkich przepisów, w których sankcją jest czasowe wykluczenie zawodnika.

Kiedy zawodnik zostaje czasowo wykluczony z gry to czas wykluczenia wynosi 2 minuty.

6. Przepis 13: Rozpoczęcie i wznowienie gry

punkt 2 - Sposób wykonania kopu ze środka

c) Po zdobyciu punktów, drużyna która je zdobyła wznawia grę kopem z kozła (drop) wykonywanym z linii lub z poza linii środkowej boiska w jego centralnym punkcie.

punkt 4 - Ustawienie drużyny kopiącego podczas kopu ze środka

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

Sankcja: rzut wolny w centralnym punkcie linii środkowej

punkt 8 - Kop ze środka na odległość mniejszą niż 10 metrów - bez zagrania przeciwnika

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

punkt 9 - Piłka wychodząca bezpośrednio na aut

Piłką powinna upaść na boisko. Jeśli 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

punkt 10 - Piłka kopnięta bezpośrednio na pole punktowe

a) Jeśli piłka została kopnięta bezpośrednio na pole punktowe nie dotykając i nie zostając dotknięta przez żadnego gracza to drużyna przeciwna ma trzy możliwości wyboru:

- wykonać przyłożenie obronne na polu punktowym lub

- spowodować by piłka stała się martwa lub

- kontynuować grę

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 boiska

c) Jeśli drużyna wybiera opcję przyłożenia obronnego lub piłki martwej to musi to zrobić bez zwłoki. Każda akcja zawodnika mająca znamiona gry obronnej będzie oznaczała, iż zawodnik wybrał opcję kontynuowania gry.

7. Przepis 20: Młyn

Poprawki w definicji dotyczące meczów drużyn siedmioosobowych

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 grzebanie piłki nogami.

Tunel stanowi przestrzeń pomiędzy dwiema liniami zawodników.

Linia środkowa jest to wymaginowana linia na ziemi w tunelu przebiegająca pod linią łączenia się ramion zawodników obu drużyn.

Gracz środkowy nazywany jest młynarzem.

Paragrafy 8,9 i 10 zawarte w definicji nie odnoszą się do meczów drużyn siedmioosobowych.

punkt 1 - Tworzenie młyna

f) Ilość zawodników: trzech. Młyn powinien się składać z trzech zawodników każdej z drużyn. Wszyscy zawodnicy powinni pozostać związani aż do momentu kiedy młyn zostanie zakończony.

Sankcja: rzut karny

Wyjątek nie dotyczy rozgrywek siedmioosobowych.

punkt 8 - Zawodnicy pierwszej linii

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

8. Przepis 21: Rzut karny i rzut wolny

punkt 3 - Sposób wykonania rzutu karnego i rzutu wolnego

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

punkt 4 - Rzut karny i rzut wolny - możliwości i obowiązki

b) 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.