



Ogólnoswiatowe Próbne Przepisy Rugby 2021/2022

ŁUKASZ JASIŃSKI

Ogólnoswiatowe przepisy próbne



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

50:22



50:22

Przepis próbny

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

Podstawowa intencja

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

[Przepis 18.8a](#)

[BEST OF 50 22.](#)

Wznowienie z pola



Wznowienie z linii pola punktowego

Przepis próbny

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

Podstawowa intencja

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

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

[Przepis 21.16](#)

Przepis 12 – kiedy?

12. Gra jest wznawiana kopnięciem wznawiającym z linii pola punktowego, gdy:

- Piłka jest zagrana lub wprowadzona na pole punktowe przez zawodnika drużyny atakującej i jest utrzymana w górze przez przeciwnika.
- Kopnięcie drużyny w ataku, inne niż rozpoczęcie, kop wznawiający po zdobyciu punktów, drop-golu lub kopie na bramkę, zostaje zakończone przyłożeniem obronnym na polu punktowym lub piłka stanie się martwa przez akcję drużyny w obronie.
- Zawodnik drużyny atakującej popełnia drobne przewinienie na polu punktowym przeciwnika.

Typ kopnięcia wznawiającego.	Miejsce wykonania kopnięcia.	Linia sankcji.
Wznowienie z linii 22 metrów	Z/lub sprzed linii 22 metrów drużyny w obronie.	Linia 22 metrów.
Kopnięcie wznawiające z linii pola punktowego.	Z/lub sprzed linii pola punktowego drużyny w obronie.	Linia 5 metrów.

Przepis 12 – jak?

13. Kop wznowiający:

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

Przepis 12 - inne

14. Przeciwnicy nie mogą atakować za linią sankcji zanim piłka nie zostanie kopnięta.

Sankcja: rzut wolny.

15. Przeciwnik, który znajduje się przed linią sankcji, nie może opóźniać lub blokować wykonania kopnięcia wznawiającego.

Sankcja: rzut karny.

16. Jeżeli piłka przekroczy linię sankcji i następnie zostanie cofnięta przez wiatr, gra jest kontynuowana.

17. Jeżeli piłka nie przekroczy linii sankcji, można zastosować korzyść.

18. Jeżeli piłka po kopnięciu wznawiającym została kopnięta na pole punktowe przeciwnika i nie została dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, a przeciwnik bezzwłocznie wykona przyłożenie obronne lub gdy wyjdzie na aut pola punktowego lub na/lub za linię końcową boiska, drużyna, która nie kopnęła może wybrać powtórzenie kopnięcia lub młyn.

19. Zawodnicy drużyny kopiącego muszą znajdować się za piłką w momencie kopnięcia. Zawodnicy znajdujący się przed piłką mogą zostać ukarani jeżeli nie wycofają się i nie będą brali udziału w grze do momentu wprowadzenia ich do gry przez akcje partnerów.

Sankcja: młyn.

Latający Klin



‘Latający klin’

Przepis próbny

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

Podstawowa intencja

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

[Definicja: Latający klin](#)

[Definicja: Związany](#)

[Przepis 9.22](#)

Definicje



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

Związany: Związany z zawodnikiem własnej drużyny przed kontaktem.

Wczesne związanie



Przedwczesne związanie pojedynczego zawodnika

Przepis próbny

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

Podstawowa intencja

Większa konsekwencja w zarządzaniu przedwczesnym związaniem pojedynczego zawodnika.

[Definicja: Związany](#)

Jackler



Czyszczenie i bezpieczeństwo 'jacklera'

Przepis próbny

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

Podstawowa intencja

Aby zmniejszyć ryzyko kontuzji gracza, który jest czyszczony.

Jackler definicja:

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

[Definicja: Jackler](#)

[Przepis 9.20](#)

Jackler

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

Zasady:

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

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

Pytania? 😊

