World Rugby ha aprobado que la UAR pruebe las siguientes leyes de scrum:

20.1 (g) **Formación de un scrum**	Si bien la secuencia de entrada ‘cuclillas, tomarse, ya’ ha logrado su objetivo de reducir las lesiones en el scrum reduciendo las fuerzas en la entrada en un 25 por ciento y reduciendo las lesiones de los primeras líneas en un 50 por ciento la tasa de scrums completados sigue siendo baja en el nivel de elite del juego. La modificación reglamentaria que sigue ha sido diseñada para promover la estabilidad y velocidad de disponibilidad de la pelota reduciendo la cantidad de derrumbes y reseteos. • El árbitro ordenará “cuclillas” y luego “tomarse”. • En la posición “cuclillas” las primeras líneas se pondrán hombro con hombro con sus oponentes, estables y soportando su propio peso sin empujar. • Cuando el árbitro diga “tomarse” lo pilares colocarán sus brazos en la posición correcta de ‘asimiento’. [El ‘asimiento’ correcto está descripto en la Ley actual 20.1 (g)] • Las primeras líneas (+ los 5 jugadores de atrás) ajustarán su asimiento y se prepararán para la introducción. • La pelota es introducida luego sin demora, Ley 20.5.
20.5 y 20.5 (d) 5 Introducción de la pelota en el scrum	Ninguna señal del árbitro. La razón es que el medio scrum (Nº 9) puede recibir una señal de su hooker (Nº 2) de que el hooker ya está listo. Esto puede alentar al Nº 2 a prepararse para hookear la pelota. La propuesta tiene la intención de permitir la ventaja al equipo que introduce la pelota. El scrum debe estar estable antes de la introducción y la introducción de la pelota debe hacerse sin demora de acuerdo con las Leyes actuales. El medio scrum debe introducir la pelota derecha, pero está autorizado a alinear su hombro con la línea media del scrum, pudiendo entonces pararse a un ancho de hombros de su lado de la línea media. Esto se ha decidido para promover aún más la estabilidad del scrum y mejorar el bienestar del jugador mediante la reducción de la presión sobre el hooker que está hookeando la pelota.
Ley 20	• Hookear después de la introducción. Una vez que la pelota toca el suelo en el túnel, cualquier jugador de la primera línea puede utilizar cualquier pie para intentar ganar la posesión de la pelota. Un jugador del equipo que introdujo la pelota debe lanzar la pierna por la pelota. Sanción: FK • Variación para Menores de 19: Límite de 1,5m de empuje en toda la cancha aparte del scrum 5 metros. Sanción: FK • Permitir al Nº 8 levantar la pelota de los pies del segunda línea solamente en un scrum 5 metros