

LEYES DEL JUEGO DE RUGBY

2007

Incluyendo el Documento del Juego



INTERNATIONAL
RUGBY BOARD®



**INTERNATIONAL
RUGBY BOARD**

Documento Del Juego

**Aprobado por el
International Rugby Board**

Edición 2007

Contenido

Introducción	2
Principios del Juego	4
Principios de las Leyes	8
Conclusión	10

Introducción

Un juego que nació como un simple pasatiempo se ha transformado en una estructura global alrededor de la cual se han construido enormes estadios, se ha creado una intrincada estructura administrativa y se han diseñado complejas estrategias. El Rugby así como cualquier otra actividad que atrae el interés y entusiasmo de todo tipo de gente, tiene muchos lados y muchas facetas.

Aparte de la práctica del juego y de su consiguiente apoyo, el Rugby abarca una cantidad de conceptos sociales y emocionales tales como coraje, lealtad, espíritu deportivo, disciplina, y trabajo en equipo. Lo que el Documento hace es proporcionarle al juego un listado de control contra el cual se pueda cotejar el modo de jugar y el comportamiento. El objetivo es el de asegurar que el Rugby mantenga su identidad tanto dentro como fuera del campo de juego.

El Documento cubre los principios básicos del Rugby que se refieren al juego y al coaching, y a la creación y a la aplicación de las Leyes. Se espera que el Documento, que constituye un importante complemento a las Leyes del Juego, pueda ser una referencia para todos aquellos involucrados en el Rugby en todos los niveles.



Principios del Juego

Conducta

La leyenda de William Webb Ellis a quien se le adjudica haber levantado por primera vez una pelota de fútbol y haber corrido con ella, ha sobrevivido tenazmente las innumerables teorías revisionistas desde aquel día en la Rugby School en 1823. El hecho de que el juego haya tenido sus orígenes en un acto de auténtico desafío es de alguna manera significativo.

A primera vista es difícil encontrar los principios rectores de un juego que para el observador casual, aparece como un conjunto de contradicciones. Por ejemplo: es perfectamente aceptable la acción de ejercer extrema presión física sobre un oponente en un intento de obtener la posesión de la pelota, pero no para lastimar voluntaria o maliciosamente.

Estos son los límites dentro de los cuales los jugadores y los referees deben actuar, y es de la capacidad para hacer esta fina distinción, combinada con el control y la disciplina, tanto individual como colectiva, de la que el código de conducta depende.

Espíritu

El Rugby le debe mucho de su atractivo al hecho de ser jugado conforme la letra, pero también dentro del espíritu de las Leyes. La responsabilidad de asegurar que esto ocurra no reside en un solo individuo: involucra a entrenadores, capitanes, jugadores y referees.



Es a través de la disciplina, el control, y el respeto mutuo que florece el espíritu del juego, y en el contexto de un juego tan exigente físicamente como el Rugby, estas son las cualidades que forjan la camaradería y el sentido de juego limpio, esencial para el prolongado éxito y supervivencia del juego.

Pueden considerarse tradiciones y virtudes de vieja estirpe, pero han pasado la prueba del tiempo y en todos los niveles en que se practica el juego, siguen siendo tan importantes para el futuro del Rugby como lo han sido durante su largo y distinguido pasado. Los principios del Rugby son los elementos fundamentales sobre los que se basa el juego, y permiten a los participantes identificar inmediatamente el carácter del juego y lo que lo hace peculiar como deporte.

Objeto

El Objeto del Juego es que dos equipos de quince jugadores cada uno, practicando un juego leal de acuerdo a las Leyes y al espíritu deportivo, portando, pasando, pateando, y apoyando la pelota, marquen la mayor cantidad de puntos posible.

El Rugby es jugado por hombres y mujeres y por niños y niñas en todo el mundo. Más de tres millones de personas entre los 6 y los 60 años participan regularmente en la práctica del juego.

La gran variedad de destrezas y requerimientos físicos necesarios para el juego, significa una oportunidad para individuos de todas las formas, tamaños, y habilidades, de participar en todos los niveles.

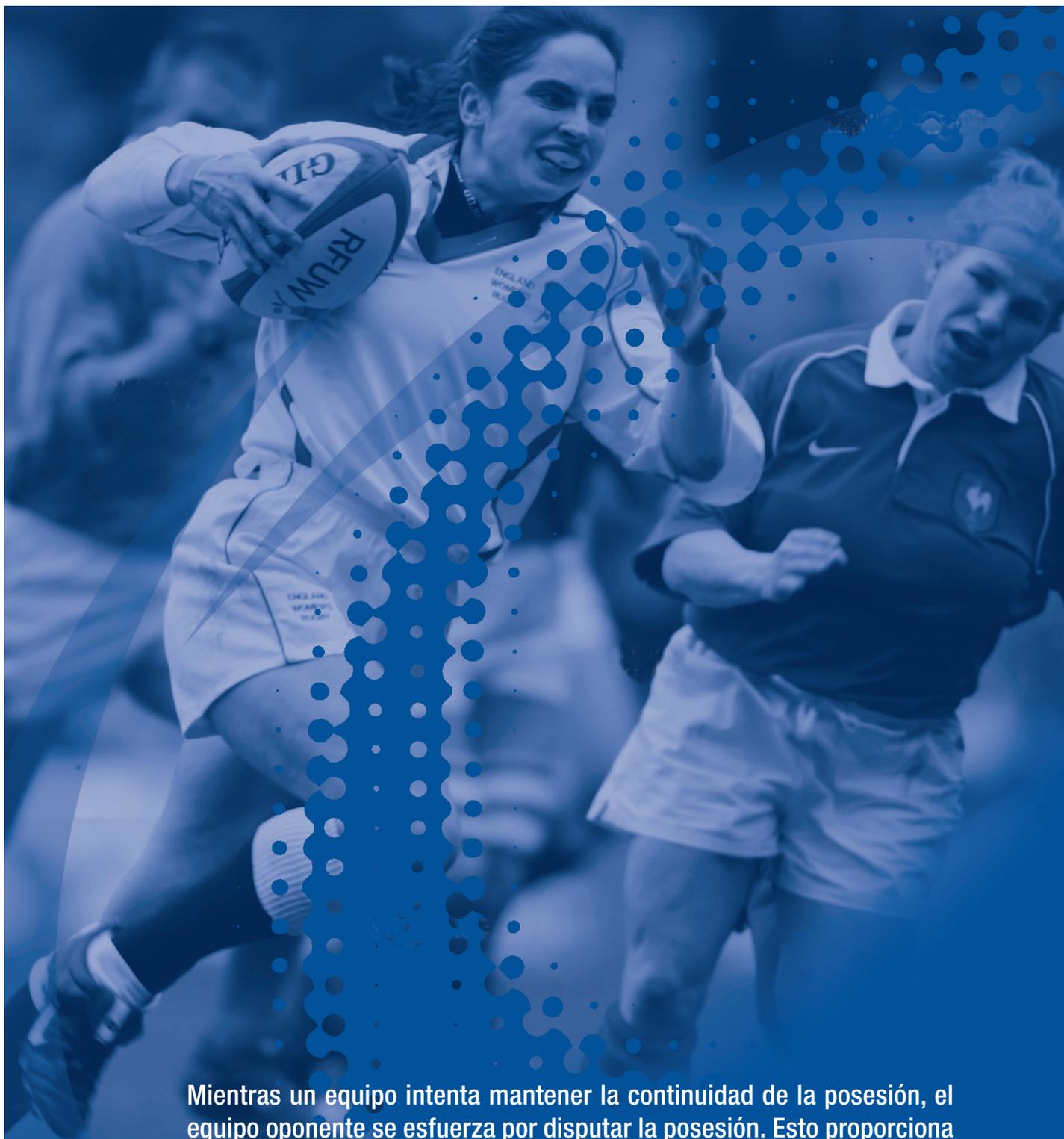
Disputa y Continuidad

La disputa por la posesión de la pelota es una de las características claves del Rugby. Estas disputas suceden a lo largo de todo el partido y en una cantidad de formas diferentes:

- en el contacto
- en el juego general
- cuando el juego se reinicia mediante scrums, line-outs y kick-offs

Estas disputas están balanceadas de modo tal de permitir premiar las destrezas superiores desplegadas en la acción precedente. Por ejemplo: al equipo forzado a patear la pelota al touch por su falta de destrezas para mantener el juego, se le niega el lanzamiento al line-out. Análogamente al equipo que golpea la pelota con las manos hacia adelante o la pasa hacia adelante, se le niega la introducción de la pelota al scrum subsiguiente. La ventaja entonces, debe residir siempre en el equipo que introduzca la pelota, si bien acá nuevamente es importante que estas áreas del juego puedan ser disputadas en forma imparcial.

El objetivo del equipo en posesión es el de mantener la continuidad negándole la pelota a la oposición, y por medio de sus destrezas avanzar y marcar puntos. Las fallas al hacer esto significarán la renuncia a la posesión en beneficio de la oposición, tanto como resultado de las limitaciones del equipo en posesión, como de las cualidades de la defensa oponente. Disputa y continuidad, ganancia y pérdida.



Mientras un equipo intenta mantener la continuidad de la posesión, el equipo oponente se esfuerza por disputar la posesión. Esto proporciona el equilibrio esencial entre continuidad del juego y continuidad de la posesión. Este equilibrio entre disputa y continuidad se aplica tanto a las formaciones fijas como al juego general.

Principios de las Leyes

Los principios en los que se basan las Leyes del Juego son:

Un Deporte Para Todos

Las Leyes les proporcionan a jugadores de diferentes físicos, destrezas, géneros, y edades la oportunidad de participar dentro de su nivel de habilidad, en un ambiente controlado, competitivo y divertido. Incumbe a todos los que juegan al Rugby tener un completo conocimiento y entendimiento de las Leyes del Juego.

Mantenimiento de la Identidad

Las Leyes aseguran que las características distintivas del Rugby sean mantenidas mediante scrums, line-outs, mauls, rucks, kick-offs y kicks de reinicio. Asimismo las características que son claves, relacionadas con la disputa y la continuidad: el pase atrás y el tackle ofensivo.

Diversión y Entretenimiento

Las Leyes proporcionan el marco para un juego que es divertido de jugar y entretenido para ver. Si a veces estos objetivos parecen incompatibles, la diversión y el entretenimiento se intensifican al permitir a los jugadores dar rienda suelta a sus habilidades. Para alcanzar el equilibrio correcto, las Leyes están en constante revisión.



Aplicación

Existe una obligación fundamental para los jugadores de cumplir las Leyes y respetar los principios del juego limpio.

Las Leyes deben ser aplicadas de un modo que permita asegurar que el juego se practique de acuerdo a los Principios del Rugby. El referee y sus jueces de touch pueden lograr esto mediante la imparcialidad, la consistencia, y la sensibilidad, y en el más alto nivel: la conducción. A cambio de eso los coaches, capitanes y jugadores, tienen la responsabilidad de respetar la autoridad de los oficiales del partido.

Conclusión

El Rugby es valorado como un deporte para hombres y mujeres, niños y niñas. Contribuye al trabajo en equipo, entendimiento, cooperación y respeto de los compañeros atletas. Las columnas sobre las que se fundamenta son, como siempre lo han sido, el placer de participar, el coraje y la habilidad que el juego demanda, el amor por un deporte de equipo que enriquece las vidas de todos los involucrados, y las amistades perdurables forjadas a través de un interés común por el juego.

Es por causa y no a pesar, de las intensas características físicas y atléticas del Rugby, que esa gran camaradería existe antes y después de los partidos. La perdurable tradición de jugadores de equipos contrarios disfrutando la mutua compañía lejos del campo de juego y en un contexto social permanece en la esencia del juego.

El Rugby se ha metido de lleno en la era profesional pero ha mantenido el espíritu y las tradiciones del juego recreativo. En una época en que muchas cualidades deportivas tradicionales se están diluyendo o son cuestionadas, el Rugby está merecidamente orgulloso de su capacidad para mantener altos niveles de espíritu deportivo, comportamiento ético, y juego limpio. Es de esperar que este Documento contribuya a reforzar estos preciados valores.



Leyes Del Juego De Rugby

**Aprobadas por el
International Rugby Board**

Edición 2007

CONTENIDO	Página
PRÓLOGO	iv
DEFINICIONES	viii
ANTES DEL PARTIDO	1
Ley 1 El Terreno	3
Ley 2 La Pelota	7
Ley 3 Número de Jugadores - El Equipo	9
Ley 4 Vestimenta de los Jugadores	14
Ley 5 Tiempo	17
Ley 6 Oficiales del Partido	20
DURANTE EL PARTIDO	
Forma de jugar el partido	29
Ley 7 Modo de Jugar	30
Ley 8 Ventaja	31
Ley 9 Modo de marcar los Puntos	33
Ley 10 Juego Sucio	36
Ley 11 Off-side y On-side en el Juego General	44
Ley 12 Knock-on o Pase Forward	50
En el Campo de Juego	53
Ley 13 Salidas – (Kick-off y Kicks de Reinicio)	54
Ley 14 Pelota al suelo - Sin tackle	60
Ley 15 Tackle: Portador de la Pelota derribado	62
Ley 16 Ruck	70
Ley 17 Maul	75
Ley 18 Mark	80

**CONTENIDO**

Página

	Reinicio del Partido	83
Ley 19	Touch y Line-out	84
Ley 20	Scrum	101
Ley 21	Penales y Free Kicks	112
	In-Goal	119
Ley 22	In-goal	120
	VARIACIONES PARA MENORES DE 19	129
	VARIACIONES PARA SEVEN A SIDE	133
	SEÑALES DE LOS REFEREES	141
	EXTRACTO DE LA REGULACIÓN 12	154

PRÓLOGO

El Objeto del Juego es que dos equipos de quince, diez, o siete jugadores cada uno, practicando juego limpio de acuerdo a las Leyes y al espíritu deportivo, portando, pasando, pateando, y apoyando la pelota, marquen tantos puntos como sea posible. El equipo que marque más puntos será el ganador del partido.

Las Leyes del Juego, incluyendo las Variaciones para Menores de 19, son completas y contienen todo lo necesario para que el partido se juegue en forma correcta y leal

El Rugby es un deporte que implica contacto físico. Cualquier deporte que implique contacto físico tiene peligros implícitos. Es muy importante que los jugadores jueguen el partido de acuerdo a las Leyes del Juego y estén atentos a su propia seguridad y a la de los otros. Es responsabilidad de aquellos que entrenan o enseñan el juego asegurar que los jugadores estén preparados de un modo que garantice el cumplimiento de las Leyes del Juego y de acuerdo a prácticas seguras.

Es tarea del referee aplicar imparcialmente en cada partido todas las Leyes del Juego excepto cuando el Consejo del IRB haya autorizado una Ley experimental.

Es tarea de las Uniones asegurar que el Juego en cada nivel sea conducido de acuerdo a un comportamiento deportivo y disciplinado. Este principio no puede ser sostenido exclusivamente por el referee, y su cumplimiento también depende de las Uniones, cuerpos afiliados y clubes.



ADMINISTRACIÓN

1 Propuestas de cambios a las Leyes del Juego

Las propuestas junto con cualquier modificación a las mismas, se remitirán a las Uniones y serán tratadas según la disposición estatutaria 9.10.

2 Envío de Propuestas

Las Uniones deberán enviar con cada propuesta:

- (a) la redacción precisa de la modificación propuesta;
- (b) el objetivo de la propuesta; y
- (c) las razones de la misma.

3 Comisión de Rugby

En concordancia con la disposición estatutaria 9.13, el Consejo designará una Comisión responsable de las Leyes del Juego.

4 Funciones de la Comisión responsable de las Leyes del Juego

Son las que siguen:

- (a) Considerar e informar todas las propuestas de modificaciones a las Leyes del Juego enviadas por las Uniones al Consejo
- (b) Recomendar las modificaciones a la redacción de las propuestas y las modificaciones consiguientes para poner en práctica sus recomendaciones
- (c) La Comisión no está autorizada a hacer recomendaciones que en principio se aparten, salvo que sea en detalles, de las propuestas específicas enviadas por las Uniones; e
- (d) Investigar e informar en los temas en los que el Consejo, de vez en cuando, emita directivas. Los informes pueden incluir, cuando corresponda, recomendaciones de modificaciones a las Leyes del Juego para ser consideradas por las Uniones.

5 Miembros Designados

La Comisión responsable de las leyes del juego deberá elegir cada año tres de sus miembros, que serán los Miembros Designados, quienes proporcionarán criterios reglamentarios provisionales a ser confirmados por el Consejo.

6 Criterios Reglamentarios de los Miembros Designados

- (a) Los criterios reglamentarios emitidos por los tres Miembros Designados solo deben solicitarse en los casos en que no resultó posible que la Unión interesada, por intermedio de su Comisión correspondiente, pudiera brindar un criterio reglamentario después de un tratamiento completo del tema. Se deberán elevar al Consejo solo los casos que presenten una verdadera duda o dificultades originados en sucesos del juego propiamente dicho, y no en casos hipotéticos. En cada una de las consultas para fijar un criterio reglamentario, las Uniones deberán dar su opinión sobre el criterio que consideran correcto, lo cual será de utilidad para los tres Miembros Designados.
- (b) Todas las decisiones de los tres Miembros Designados sobre pedidos de Criterios Reglamentarios, deberán ser elevadas al Consejo para su consideración como modificaciones a las Leyes.

El Presidente de la Comisión de Rugby indicará cuales serán los Criterios Reglamentarios que serán enviados al Consejo para su consideración como modificaciones a las Leyes.

7 Proceso de Modificación de las Leyes

A continuación se indica la agenda desde Abril de 2004 hasta la RWC 2007. Tiene en cuenta la superposición parcial entre el proceso bianual previo y el nuevo ciclo de cuatro años adoptado por el Consejo en abril de 2004. En los ciclos futuros las Variaciones Experimentales a las Leyes (ELV según sus siglas en Inglés) se implementarán un año antes, dentro del proceso.

Abril de 2004

1. La Comisión de Rugby presenta en la Reunión Anual del Consejo las modificaciones a las Leyes propuestas por las Uniones.
2. La Comisión de Rugby considera el informe de la Conferencia sobre la Práctica del Juego (COTPOTG según sus siglas en Inglés) y describe sus recomendaciones de Modificaciones a las Leyes.

15 de Junio de 2004

1. Se comunican a las Uniones los cambios a las Leyes aprobados en la reunión del Consejo de Abril.
2. Las modificaciones propuestas en COTPOTG y cualquier cambio sugerido por el Consejo a través de la Comisión de Rugby en Abril, se comunican a las Uniones para recibir sus comentarios finales.

1º de Septiembre de 2004

1. Las Uniones responden a la Propuesta de Modificaciones a las Leyes comunicada por el IRB el 15 de Junio.



Noviembre de 2004

1. El Consejo aprueba las Modificaciones a las Leyes.

1° de Enero de 2005

1. Se implementan las Leyes Modificadas.
2. Algunas Propuestas de Modificaciones a las Leyes pasan al estado de experimentación en determinados torneos en Uniones específicas.

Septiembre de 2005

1. La Comisión de Rugby estudia los informes sobre la experimentación de las Leyes por parte de las Uniones involucradas, específicamente respecto del Documento del Juego y los Principios del Juego, y las presenta al Consejo.

Noviembre de 2005

1. Informe de Uniones (por excepción) sobre las Modificaciones a las Leyes cuya vigencia comenzó el 1° de Enero de 2005.
2. El Consejo podrá ratificar o no ratificar las Modificaciones a las Leyes.

1° de Enero de 2006

1. Implementación de las Leyes ratificadas.
2. Implementación de los cambios a las Leyes que emanen de la experimentación de las Leyes, que hayan sido confirmados por el Consejo, y que se constituyan en ELV para todas las Uniones.

Noviembre de 2006

1. Informe de Uniones (por excepción) sobre las ELV que entraron en vigencia el 1° de Enero de 2006.

1° de Enero de 2007

1. Implementación de las ELV como Leyes.

La Variación Experimental (ELV) está resaltada con este sombreado:



Las modificaciones de noviembre de 2006 están resaltadas con este sombreado:



Las modificaciones a las Leyes pueden ser consultadas en el sitio web del IRB:

www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Laws/laws

DEFINICIONES

A

Ala: Un forward que normalmente utiliza la camiseta N° 6 o N° 7

Anulada: Ley 22 - In-goal

Apoyar la Pelota: Ley 22 - In-goal

Área de Juego: Ley 1 - El Terreno

Asimiento: Agarrar fuertemente el cuerpo de otro jugador entre los hombros y las caderas con todo el brazo en contacto desde la mano hasta el hombro

C

Campo de Juego: Ley 1 - El Terreno

Capitán: El capitán es un jugador designado por el equipo. Solo el capitán está autorizado a consultar al referee durante el partido y es el único responsable de la elección de opciones relativas a las decisiones del referee.

Carga de Caballería: Ley 10 - Juego Sucio

Cerca: Ley 14 – Pelota al suelo - Sin tackle. Dentro de un metro de distancia

Colocador: Un jugador que sostiene la pelota en el suelo para que la patee un compañero

Compañero: Otro jugador del mismo equipo

Conversión: Ley 9 - Modo de marcar los Puntos

Convertido: Una conversión que tuvo éxito

Cuña Voladora: Ley 10 - Juego Sucio

D

Dentro del campo: Lejos del touch y hacia el medio del campo

Desprendimiento: Ley 19 - Touch y Line-out

Drop Goal: Ley 9 - Modo de marcar los Puntos

Drop-Kick: Se deja caer la pelota de la mano, o manos, al suelo pateándola no bien asciende del primer bote

E

El Plano: Ley 1 - El Terreno

Entretiempo: El intervalo entre los dos tiempos de un partido

Equipo Atacante: Los oponentes del equipo defensor en cuya media cancha se está desarrollando el juego

Equipo Defensor: Es el equipo en cuya media cancha se está desarrollando el juego; se designa a sus oponentes como Equipo Atacante



F

Free Kick: Ley 21 - Penales y Free kicks. Un kick otorgado al equipo no infractor luego de una infracción cometida por sus oponentes. Salvo que una Ley establezca lo contrario, un free kick otorgado a causa de una infracción, se otorga en el lugar de la infracción

Fuera de juego: Esto ocurre cuando la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch o touch-in-goal, o ha tocado o cruzado la línea de pelota muerta

G

Goal: Un jugador marca un goal pateando la pelota por encima del travesaño y entre los postes de goal de sus oponentes desde el campo de juego, mediante un place kick o drop-kick. No se puede marcar un goal mediante un kick-off, salida de 22 metros o free kick.

Goal de Penal: Ley 9 - Modo de marcar los Puntos

H

Herida Abierta o Sangrienta: Ley 3 - Número de Jugadores - El Equipo

Hooker: Ley 20 - Scrum. El jugador del medio en la primera línea de un scrum que normalmente utiliza la camiseta N° 2

I

In-goal: Ley 22 - In-goal

Infracciones Reiteradas: Ley 10 - Juego Sucio

Introducción: La acción de un jugador que introduce la pelota en el scrum o efectúa el lanzamiento en el line-out

J

Juego Peligroso: Ley 10 - Juego Sucio

Juego Sucio: Ley 10 - Juego Sucio

Juez de Touch: Ley 6 - Oficiales del Partido

Jugada: La pelota es jugada cuando es tocada por un jugador

Jugadores de la Primera Línea: Ley 20 - Scrum. Los siguientes jugadores forwards: pilar izquierdo, hooker y pilar derecho. Estos jugadores normalmente utilizan la camiseta N° 1, 2 y 3 respectivamente

K

Kick: Un kick se efectúa golpeando la pelota con cualquier parte de la pierna o el pie excepto el talón, desde la punta del pie hasta la rodilla, pero sin incluir la rodilla; un kick debe impulsar la pelota a una distancia visible fuera de las manos o a lo largo del suelo

Knock-on: Ley 12 - Knock-on o Pase Forward

L

Lanzamiento largo: Ley 19 - Touch y Line-out

Levantar: Ley 19 - Touch y Line-out

Line-out: Ley 19 - Touch y Line-out

Línea a través de la Marca o del Lugar: Salvo cuando se especifique lo contrario una línea paralela a la línea de touch

Línea de Goal: Ley 1 - El Terreno

Línea de Off-side: Una línea imaginaria a través del terreno paralela a las líneas de goal desde una línea de touch hasta la otra; la posición de esta línea varía según la Ley

Línea de Pelota Muerta: Ley 1 - El Terreno

Línea de Touch: Ley 1 - El Terreno

Línea de Touch-In-Goal: Ley 1 - El Terreno

Línea del Line-out: Ley 19 - Touch y Line-out. Una línea imaginaria en ángulo recto a la línea de touch en el lugar donde se debe efectuar el lanzamiento de la pelota desde el touch

Los 22: Ley 1 - El Terreno

M

Mark: Ley 18 - Mark

Más allá o Detrás o Delante de una Posición: Significa con ambos pies, salvo que no se adapte al contexto

Maul: Ley 17 - Maul

Medio Scrum: Jugador designado para introducir la pelota en el scrum que normalmente utiliza la camiseta N° 9

Muerta: La pelota está fuera de juego. Esto ocurre cuando la pelota ha salido del área de juego y permanecido allí, o cuando el referee haya hecho sonar el silbato para indicar una detención del juego o cuando se ha pateado una conversión

O

Obstrucción: Ley 10 - Juego Sucio

Off-side en el Juego General: Ley 11 - Off-side y On-side en el Juego General

Off-side La Ley de los 10 Metros: Ley 11 - Off-side y On-side en el Juego General

On-side: Ley 11 - Off-side y On-side en el Juego General

Organizador del Partido: la organización responsable del partido la cual puede ser una Unión, un grupo de Uniones, o una organización afiliada al International Rugby Board



P

Pase: Un jugador arroja la pelota a otro jugador; si un jugador entrega la pelota con la mano a otro jugador sin arrojársela, también es un pase

Pase Forward: Ley 12 - Knock-on o Pase Forward

Penal: Ley 21 – Penales y Free Kicks. Un kick otorgado al equipo no infractor luego de una infracción cometida por sus oponentes. Salvo que una Ley establezca lo contrario el penal se otorga en el lugar de la infracción

Perímetro de juego: Ley 1 - El Terreno

Pilar: Ley 20 - Scrum. Jugador de la primera línea a la izquierda o a la derecha del hooker en un scrum. Estos jugadores normalmente utilizan la camiseta N° 1 y 3

Pilar Izquierdo (Cabeza libre): Ley 20 - Scrum. El jugador de la izquierda en la primera línea de un scrum que normalmente utiliza la camiseta N° 1

Pilar Derecho (Cabeza adentro): Ley 20 - Scrum. El jugador de la derecha en la primera línea de un scrum que normalmente utiliza la camiseta N° 3

Place kick: La pelota es pateada después de haber sido colocada en el suelo con ese objeto

Portador de la Pelota: Un jugador que porta la pelota

Poseción: Esto ocurre cuando un jugador porta la pelota o un equipo tiene la pelota bajo su control; por ejemplo: la pelota de un lado de un scrum o ruck está en posesión de ese equipo

Pre-asimiento: Ley 19 – Touch y Line-out. Asimiento de un compañero en el line-out antes que la pelota sea lanzada

Punt: Se deja caer la pelota de la mano o de las manos, pateándola antes de que toque el suelo

R

Receptor: Ley 19 - Touch y Line-out

Reemplazos: Ley 3 - Número de Jugadores - El Equipo

Referee: Ley 6 – Oficiales del Partido

Ruck: Ley 16 - Ruck

S

Salida de Mitad de Cancha (Kick-off): Ley 13 - Salidas (kick-off y kicks de reinicio)

Salida de 22 metros: Ley 13 - Salidas (kick-off y kicks de reinicio)

Scrum: Ley 20 - Scrum. Esto ocurre cuando jugadores de cada equipo se juntan en una formación de scrum de modo que el juego puede comenzar al introducir la pelota en el scrum

Sin Bin: Superficie determinada en la que un jugador que ha sido suspendido temporariamente debe permanecer 10 minutos de tiempo de juego

Sobrepasar: Un jugador pasa del otro lado de una línea con uno o ambos pies; la línea puede ser real (por ejemplo la línea de goal) o imaginaria (por ejemplo la línea de off-side)

Suspensión temporaria: Ley 10 - Juego Sucio

Sustituciones: Ley 3 - Número de Jugadores - El Equipo

T

Tackle: Ley 15 - Tackle: Portador de la Pelota derribado

Tarjeta Amarilla: Una tarjeta de color amarillo mostrada a un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente por 10 minutos de tiempo de juego

Tarjeta Roja: Una tarjeta de color rojo mostrada a un jugador que ha sido expulsado por infringir la Ley 10 - Juego Sucio, Ley 4.5(c)

Tiempo de juego: El tiempo que se ha jugado excluyendo el tiempo de descuento tal como se define en la Ley 5 - Tiempo

Tiempo real: El tiempo transcurrido incluyendo el tiempo de descuento por cualquier razón

Touch: Ley 19 - Touch y Line-out

Try: Ley 9 - Modo de marcar los Puntos

Try de Empuje: Ley 22 - In-goal

Try Penal: Ley 10 - Juego Sucio

U

Ultimo Pie: El pie del último jugador en un scrum, ruck o maul, que es el que está más cerca de la línea de goal de ese jugador

Unión: La entidad controladora bajo cuya jurisdicción se juega el partido; para un partido Internacional significa el International Rugby Board o una Comisión del Board

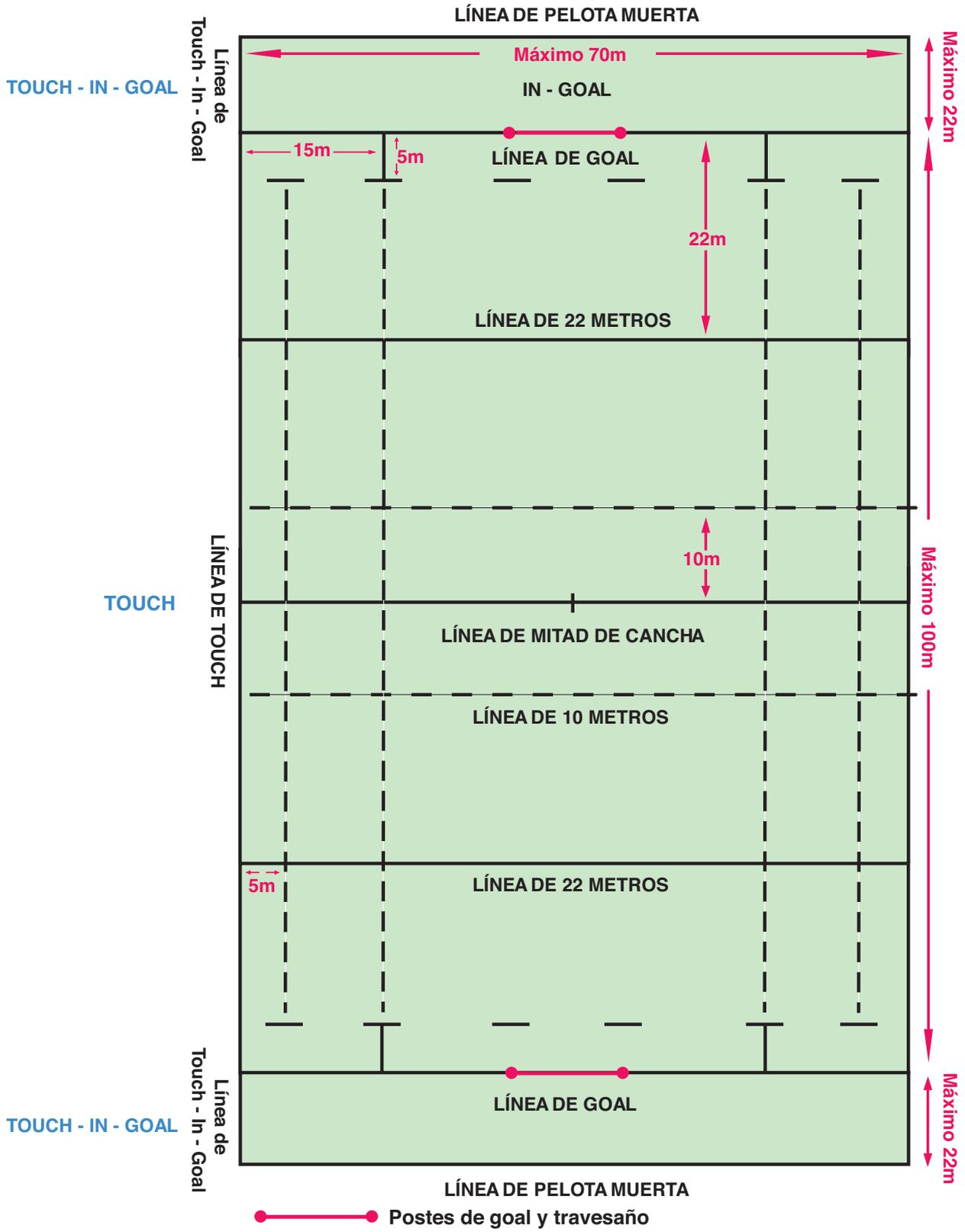
V

Ventaja: Ley 8 – Ventaja

Antes Del Partido

- Ley 1** El Terreno
- Ley 2** La Pelota
- Ley 3** Número de Jugadores - El Equipo
- Ley 4** Vestimenta de los Jugadores
- Ley 5** Tiempo
- Ley 6** Oficiales del Partido







Ley 1: El Terreno

DEFINICIONES

El Terreno es toda la superficie mostrada en el plano. El Terreno incluye:

El Campo de Juego es el área (como se muestra en el plano) entre las líneas de goal y las líneas de touch. Estas líneas no son parte del campo de juego.

El Área de Juego es el campo de juego y las áreas de in-goal (como se muestra en el plano). Las líneas de touch, líneas de touch-in-goal, y líneas de pelota muerta no son parte del área de juego.

El Perímetro de Juego es el área de juego y un espacio que la rodea, no menor a 5 metros cuando sea posible, el cual se denomina área perimetral.

El In-goal es el área delimitada por la línea de goal y la línea de pelota muerta, entre las líneas de touch-in-goal. Incluye la línea de goal pero no incluye la línea de pelota muerta o las líneas de touch-in-goal.

'Los 22' es el área entre la línea de goal y la línea de 22 metros, incluyendo la línea de 22 metros pero excluyendo la línea de goal.

El Plano, incluyendo todas las palabras y números que en él se mencionan, es parte de las Leyes

1.1 SUPERFICIE DEL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) **Requisito.** En todo momento la superficie debe ser segura para jugar sobre ella.
- (b) **Tipo de superficie.** La superficie debe ser césped, pero también puede ser arena, tierra, nieve o césped artificial. El partido puede jugarse sobre la nieve, siempre que la nieve y la superficie debajo de ella sean seguras para el juego. Está prohibida cualquier superficie permanentemente dura, como por ejemplo cemento o asfalto. En el caso en que la superficie sea de césped artificial, deberá cumplir con la Regulación 22 del IRB.

1.2 DIMENSIONES REQUERIDAS PARA EL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) **Dimensiones.** El campo de juego no debe exceder los 100 metros de largo y 70 metros de ancho. Cada in-goal no debe exceder los 22 metros de largo y 70 metros de ancho.
- (b) El largo y ancho del área de juego deben estar lo más cerca posible de las dimensiones indicadas. Todas las áreas deben ser rectangulares.
- (c) La distancia desde la línea de goal hasta la línea de pelota muerta no debería ser inferior a 10 metros siempre que sea posible.

1.3 LÍNEAS DEL PERÍMETRO DE JUEGO

(a) Líneas Continuas

Líneas de pelota muerta y líneas de touch-in-goal, las cuales están fuera de las áreas de in-goal;

Líneas de goal, las cuales están dentro de las áreas de in-goal pero fuera del campo de juego;

Líneas de 22 metros, las cuales son paralelas a las líneas de goal

Línea de mitad de cancha, la cual es paralela a las líneas de goal; y

Líneas de touch, las cuales están fuera del campo de juego

(b) Líneas de Trazo Corto

Las líneas de 10 metros, las cuales van desde una línea de touch hasta la otra, están a 10 metros de cada lado de la línea de mitad de cancha y son paralelas a la misma; y

Las líneas de 5 metros, las cuales van desde una línea de trazo largo de 5 metros hasta la otra, están a 5 metros de las líneas de touch y son paralelas a las mismas.

Las líneas de 15 metros que conectan las líneas de trazo largo de 5 metros y están a 15 metros de las líneas de touch y son paralelas a las mismas.



(c) **Líneas de Trazo Largo**

(i) Seis líneas de trazo largo, cada una de 1 metro de largo, a 5 metros de cada línea de goal y paralelas a las mismas, ubicadas a 5 y 15 metros de cada línea de touch y enfrente de cada poste de goal.

(ii) Dos líneas de trazo largo, cada una de 5 metros de largo, a 15 metros de cada línea de touch que empiezan en la línea de goal y terminan en la línea de trazo largo de 5 metros.

(iii) Una línea de trazo largo de 0,5 metro de largo que cruza el centro de la línea de mitad de cancha.

Todas las líneas deben estar correctamente marcadas de acuerdo con el plano.

1.4 DIMENSIONES DE LOS POSTES DE GOAL Y TRAVESAÑO

- (a) La distancia entre los dos postes de goal es de 5,6 metros.
- (b) El travesaño estará ubicado entre los dos postes de goal de modo que su borde superior esté a 3,0 metros del suelo.
- (c) La altura mínima de los postes de goal es de 3,4 metros.
- (d) Cuando se coloquen protectores en los postes de goal, la distancia desde la línea de goal hasta el borde externo del acolchado no debe ser superior a 300 mm.



POSTES DE GOAL

1.5 POSTES CON BANDERAS

- (a) Hay 14 postes con banderas, cada uno con una altura mínima de 1,2 metros sobre el suelo.
- (b) Los postes con banderas deben ubicarse en la intersección de las líneas de touch-in-goal y las líneas de goal, y en la intersección de las líneas de touch-in-goal y las líneas de pelota muerta. Estos ocho postes están fuera del área de in-goal y no forman parte del área de juego.
- (c) Los postes con banderas deben ubicarse alineados con las líneas de 22 metros y la línea de mitad de cancha, 2 metros afuera de las líneas de touch y dentro del perímetro de juego.

1.6 OBJECIONES AL TERRENO

- (a) Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno o la manera en que está marcado debe manifestárselo al referee antes de comenzar el partido.
- (b) El referee intentará resolver los problemas pero no deberá comenzar un partido si cualquier parte del terreno se considera peligrosa.



Ley 2: La Pelota

2.1 FORMA

La pelota debe ser oval y confeccionada de cuatro gajos.

2.2 DIMENSIONES

Largo en línea	280 - 300 milímetros
Elipse (de un extremo a otro)	740 - 770 milímetros
Circunferencia (a lo ancho)	580 - 620 milímetros



2.3 MATERIALES

Cuero o material sintético adecuado. Puede ser tratada para hacerla resistente al agua y más fácil de agarrar.

2.4 PESO

410 - 460 gramos..

2.5 PRESIÓN DE AIRE AL COMIENZO DEL PARTIDO

65,71 - 68,75 kilopascales, ó 0,67 - 0,70 kilogramos por centímetro cuadrado, ó 9,5 - 10,0 libras por pulgada cuadrada.

2.6 PELOTAS ADICIONALES

Durante el partido se puede disponer de pelotas adicionales, pero un equipo no debe obtener o intentar obtener una ventaja desleal usándolas o cambiándolas.

2.7 PELOTAS MAS PEQUEÑAS

Pueden usarse pelotas de diferentes tamaños para partidos entre jugadores infantiles.



Ley 3 : Número De Jugadores - El Equipo

DEFINICIONES

Equipo. Un equipo se compone de quince jugadores que empiezan el partido, más los reemplazos y/o sustitutos autorizados.

Reemplazo. Un jugador que reemplaza a un compañero lesionado.

Sustituto. Un jugador que reemplaza a un compañero por razones tácticas.

3.1 CANTIDAD MÁXIMA DE JUGADORES EN EL ÁREA JUEGO

Máximo: Cada equipo no debe tener más de quince jugadores en el área de juego.

3.2 EQUIPO CON MÁS JUGADORES QUE LO PERMITIDO

Objeción: en cualquier momento, antes o durante un partido, un equipo puede efectuar un reclamo al referee sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. No bien el referee advierta que un equipo tiene jugadores demás, debe ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores como corresponde. El resultado al momento del reclamo permanece inalterado.

Penalidad: Penal en el lugar donde se debe reiniciar el juego.

3.3 CUANDO HAY MENOS DE QUINCE JUGADORES

Una Unión puede autorizar la disputa de partidos con menos de quince jugadores en cada equipo. Cuando esto ocurra, se aplicarán todas las Leyes del Juego, solo que cada equipo debe tener al menos cinco jugadores en el scrum en todo momento.

Excepción: los partidos entre equipos de seven a side son una excepción. Estos partidos están regidos por las Variaciones a las Leyes del Juego para partidos de Seven a Side.

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

En partidos internacionales una Unión puede nominar hasta siete reemplazos/sustitutos. Para otros partidos, la Unión que tenga jurisdicción sobre el partido decidirá la cantidad de reemplazos/sustitutos que podrá nominarse.

Un equipo puede sustituir hasta dos jugadores de la primera línea y hasta cinco de los otros jugadores. Las sustituciones solo pueden hacerse cuando la pelota está muerta y con permiso del referee.

3.5 JUGADORES ADECUADAMENTE ENTRENADOS Y EXPERIMENTADOS EN LA PRIMERA LÍNEA

- (a) La tabla que sigue indica la cantidad de jugadores adecuadamente entrenados y experimentados para la primera línea que se deben incluir cuando se nominan diferentes cantidades de jugadores.

Cantidad de Jugadores	Cantidad de Jugadores adecuadamente entrenados y experimentados
15 o menos	3 jugadores que puedan jugar en la primeralínea
16, 17 o 18	4 jugadores que puedan jugar en la primeralínea
19, 20, 21 o 22	5 jugadores que puedan jugar en la primeralínea

- (b) Cada jugador de la primera línea y cualquier reemplazante(s) potencial(es) debe estar adecuadamente entrenado y ser experimentado.
- (c) Cuando un equipo nombra 19, 20, 21 o 22 jugadores, debe haber cinco jugadores que puedan jugar en la primera línea para asegurar que en la primera ocasión en que se requiera un reemplazo del hooker, y en la primera ocasión en que se requiera un reemplazo de un pilar, el equipo pueda continuar el juego en forma segura con scrums con oposición.
- (d) El reemplazo de un forward primera línea debe provenir de los jugadores adecuadamente entrenados y experimentados que empezaron jugando el partido o de los reemplazantes nominados.

3.6 EXPULSIÓN POR JUEGO SUCIO

Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido. Consultar la Ley 3.14 por una excepción a esta Ley.

3.7 REEMPLAZO DEFINITIVO

Un jugador puede ser reemplazado si está lesionado. Si el jugador es reemplazado en forma definitiva, este jugador no debe volver a jugar en ese partido. El reemplazo de un jugador lesionado debe hacerse cuando la pelota está muerta y con permiso del referee.



3.8 LA DECISIÓN PARA UN REEMPLAZO PERMANENTE

- (a) En los partidos en que juegue un equipo representativo nacional, un jugador puede ser reemplazado solamente cuando en la opinión de un médico, el jugador está lesionado de manera tal que sería imprudente para ese jugador continuar disputando el partido.
- (b) En otros partidos, en los que una Unión haya otorgado el permiso explícito, un jugador lesionado puede ser reemplazado siguiendo el consejo de una persona idónea y entrenada en temas médicos. Si no la hubiera, el jugador puede ser reemplazado si el referee está de acuerdo.

3.9 AUTORIDAD DEL REFEREE PARA IMPEDIR QUE CONTINÚE JUGANDO UN JUGADOR LESIONADO

Si el referee decide – con o sin consejo de un médico u otra persona idónea y entrenada en temas médicos – que un jugador está lesionado de un modo tal que debería dejar de jugar, el referee puede ordenar que ese jugador deje el área de juego. El referee también puede ordenar a un jugador lesionado dejar el campo para ser revisado.

3.10 REEMPLAZO TEMPORARIO

- (a) Cuando un jugador deja el campo para que le detengan el sangrado y/o le venden una herida abierta, ese jugador puede ser reemplazado temporariamente. Si el jugador que ha sido reemplazado temporariamente no vuelve al campo de juego dentro de los 15 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego, el reemplazo se convierte en definitivo y el jugador reemplazado no debe volver al campo de juego.
- (b) Si el reemplazo temporario resulta lesionado, ese jugador también puede ser reemplazado.
- (c) Si el reemplazo temporario resulta expulsado por juego sucio, el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego.
- (d) Si el reemplazo temporario resulta amonestado y suspendido temporariamente, el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego hasta que finalice el período de suspensión.

3.11 JUGADOR QUE DESEA RETORNAR AL PARTIDO

- (a) Un jugador que tiene una herida abierta o sangrienta debe dejar el área de juego. El jugador no debe retornar hasta que la sangre sea controlada y la herida cubierta.
- (b) Un jugador que deja un partido por lesión o cualquier otra razón no debe volver al partido hasta que el referee le permita hacerlo. El referee no debe permitir que un jugador vuelva al partido hasta que la pelota esté muerta.
- (c) Si el jugador vuelve al partido sin el permiso del referee, y el referee interpreta que el jugador lo hizo para favorecer a su equipo u obstruir al equipo contrario, el referee debe penalizar al jugador por conducta.

Penalidad: Penal en el lugar donde se debe reiniciar el juego

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe volver a jugar en el partido, ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción 1: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida abierta o sangrienta.

Excepción 2: un jugador sustituido puede reemplazar a un primera línea lesionado, suspendido temporariamente o expulsado.



3.13 PRIMERA LÍNEA EXPULSADO O SUSPENDIDO TEMPORARIAMENTE O LESIONADO

- (a) Después que un jugador primera línea ha sido expulsado o durante el tiempo en que un jugador primera línea es suspendido temporariamente, si no hubiera otros jugadores primera línea disponibles del equipo nominado, se realizarán scrums sin oposición. No es responsabilidad del referee determinar la idoneidad de los reemplazos entrenados de primera línea ni su disponibilidad, ya que esto es responsabilidad del equipo.
- (b) Después que un jugador primera línea ha sido expulsado o durante el tiempo en que un jugador primera línea es suspendido temporariamente, el referee, cuando otorgue el próximo scrum, consultará con el capitán de ese jugador la disponibilidad del equipo en el campo de juego de otro jugador adecuadamente entrenado para jugar en la primera línea. Si no hubiera, el capitán elegirá un jugador de su equipo que, entonces, deberá dejar el campo de juego y ser reemplazado por un primera línea adecuadamente entrenado salido de los reemplazos del equipo. El capitán puede hacer esto inmediatamente antes del próximo scrum, o después de haber probado con otro jugador en la primera línea.
- (c) Cuando un período de suspensión temporaria termina y un jugador primera línea vuelve al campo de juego, el jugador primera línea reemplazante dejará el campo de juego y el jugador elegido que anteriormente dejó el campo de juego durante el período de la suspensión temporaria podrá volver a jugar el partido.
- (d) Además, si debido a expulsiones o lesiones, un equipo no dispone de suficientes jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados, el partido continuará con scrums sin oposición.
- (e) Un scrum sin oposición es igual a un scrum normal, excepto que los equipos no disputan la pelota, el equipo que introduce la pelota debe obtenerla y no se permite empujar a ningún equipo.

Ley 4 : Vestimenta De Los Jugadores

DEFINICIONES

Vestimenta de los jugadores es todo lo que llevan puesto los jugadores.

Un jugador usa camiseta, pantalones y ropa interior, medias y botines.

Se puede encontrar información detallada relacionada con las especificaciones autorizadas para vestimenta y taponos en las Especificaciones del IRB (Regulación 12).

4.1 ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA

- (a) Un jugador puede usar prendas protectoras confeccionadas con materiales elásticos o que se puedan comprimir, los cuales deben ser lavables.
- (b) Un jugador puede usar canilleras que se ajusten a las Especificaciones del IRB (Regulación 12).
- (c) Un jugador puede usar tobilleras debajo de las medias, que no lleguen más arriba que un tercio de la longitud de la tibia, y que, si son rígidas no deben ser metálicas.
- (d) Un jugador puede usar mitones (guantes sin dedos) que se ajusten a las Especificaciones del IRB (Regulación 12).
- (e) Un jugador puede usar hombreras que lleven el Sello de Aprobación del IRB (Regulación 12).
- (f) Un jugador puede usar protector bucal o dental.
- (g) Un jugador puede usar casco que lleve el Sello de Aprobación del IRB (Regulación 12).
- (h) Un jugador puede usar vendas y/o vendajes para cubrir o proteger una lesión.
- (i) Un jugador puede usar cinta delgada u otro material similar como protección y/o para prevenir una lesión.



4.2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

- (a) Además de los elementos mencionados previamente, las mujeres podrán usar protectores de pecho que lleven el Sello de Aprobación del IRB (Regulación 12).

4.3 TAPONES

- (a) Los taponos de los botines de los jugadores se deben ajustar a las Especificaciones del IRB (Regulación 12).
- (b) Se puede utilizar la suela de goma moldeada multitapón siempre que no tenga bordes filosos o salientes.

4.4 ELEMENTOS DE LA VESTIMENTA NO PERMITIDOS

- (a) Un jugador no debe usar ningún elemento manchado con sangre.
- (b) Un jugador no debe usar ningún elemento filoso o que raspe.
- (c) Un jugador no debe usar ningún elemento que tenga hebillas, clips, anillos, bisagras, cierres a cremallera, tornillos, pernos, o materiales rígidos o salientes no permitidos en esta Ley.
- (d) Un jugador no debe usar joyas tales como anillos o aros.
- (e) Un jugador no debe usar guantes.
- (f) Un jugador no debe usar pantalones con acolchado cosido al mismo.
- (g) Un jugador no debe usar ningún otro elemento que no se ajuste a las Especificaciones del IRB para esa vestimenta (Regulación 12).
- (h) Un jugador no debe usar ningún elemento normalmente permitido por la Ley pero que en opinión del referee probablemente pueda causar una lesión a un jugador.
- (i) Un jugador no debe tener un solo tapón en la punta del botín.
- (j) Un jugador no debe usar dispositivos de comunicaciones en su vestimenta o adheridos a su cuerpo.
- (k) Ningún jugador deberá utilizar ningún elemento adicional de la vestimenta que no cumpla con la Regulación 12 del IRB.

4.5 INSPECCIÓN DE LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- (a) El referee o los jueces de touch designados por, o bajo la autoridad del organizador del partido, deberán inspeccionar la vestimenta de los jugadores y los tapones para que se cumpla con esta Ley.
- (b) El referee tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, qué parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa o ilegal. Si el referee decide que la vestimenta es peligrosa o ilegal, el referee debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no debe participar en el partido hasta que no retire esa parte de la vestimenta.
- (c) Si en una inspección previa al partido, el referee o un juez de touch le comunica a un jugador que está utilizando un elemento de la vestimenta no permitido por esta Ley, y posteriormente advierte que ese jugador está usando ese elemento en el área de juego, el jugador debe ser expulsado por conducta.

Penalidad: Penal en el lugar donde se debe reiniciar el juego.

4.6 OTRA VESTIMENTA UTILIZADA

El referee no debe permitir que ningún jugador deje el área de juego para cambiar elementos de su vestimenta salvo que estén ensangrentados.



Ley 5 : Tiempo

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido tendrá una duración de no más de ochenta minutos más el tiempo de descuento, los tiempos suplementarios y cualquier disposición especial. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de no más de cuarenta minutos de tiempo de juego.

5.2 ENTRETIEMPO

Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 10 minutos. La duración del intervalo la decide el organizador del partido, la Unión o el organismo reconocido con jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo los equipos, el referee y los jueces de touch pueden dejar el perímetro de juego.

5.3 CONTROL DEL TIEMPO

El referee controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos jueces de touch, y/o en el controlador de tiempo oficial, en cuyo caso el referee señala cualquier detención del tiempo o cuando haya que descontar tiempo. En partidos en los que no haya un controlador de tiempo oficial, si el referee tiene dudas respecto del tiempo correcto, el referee podrá consultar a uno o ambos jueces de touch, y podrá consultar a otras personas, pero solamente si los jueces de touch no lo pueden ayudar.

5.4 TIEMPO DE DESCUENTO

El tiempo a descontar puede deberse a lo siguiente:

- (a) **Lesión.** El referee puede detener el juego por el término de no más de un minuto para permitir la atención de un jugador lesionado, o por cualquier otra demora permitida.

El referee puede permitir que el juego continúe mientras una persona idónea y entrenada en temas médicos atiende a un jugador lesionado en el área de juego o el jugador puede acercarse a la línea de touch para ser atendido.

Si un jugador resulta seriamente lesionado y debe ser retirado del campo de juego, el referee podrá conceder el tiempo que sea necesario para permitir que el jugador lesionado sea retirado del campo de juego.

- (b) **Reemplazo de la vestimenta de un jugador.** Cuando la pelota está muerta, el referee le dará tiempo a un jugador para reemplazar o reparar la camiseta, pantalones o botines deteriorados. Se otorgará tiempo cuando un jugador deba atar el cordón de sus botines.
- (c) **Reemplazo y sustitución de jugadores.** Se otorgará tiempo para reemplazar o sustituir a un jugador.
- (d) **Informe de juego sucio por parte de un juez de touch.** Se otorgará tiempo para que un juez de touch informe sobre juego sucio.

5.5 RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

El tiempo de descuento se adicionará en la misma mitad del partido en que ocurra.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Un partido puede durar más de ochenta minutos si el Organizador del Partido autorizó que se jueguen tiempos suplementarios en partidos empatados de torneos por eliminación.

5.7 OTRAS DISPOSICIONES REFERIDAS AL TIEMPO

- (a) Los partidos internacionales tendrán siempre una duración de ochenta minutos más el tiempo de descuento.
- (b) En los partidos que no sean internacionales una Unión puede decidir la duración del partido.
- (c) Si la Unión no lo dispone, los equipos se pondrán de acuerdo en la duración del partido. Si no se ponen de acuerdo lo decidirá el referee.
- (d) El referee tiene la autoridad para terminar el partido en cualquier momento si el referee considera que continuar jugando resultaría peligroso .
- (e) Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta, o no se han completado un scrum o line-out otorgados, el referee permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un free kick o un penal, el referee permitirá que el juego continúe.



- (f) Si el tiempo se ha cumplido después que se ha marcado un try, el referee permitirá que se ejecute la conversión.
- (g) Cuando el clima sea excepcionalmente caluroso y/o húmedo, el referee, a su discreción, tendrá permitido realizar una detención en cada tiempo para que los jugadores se hidraten. La detención para hidratación no deberá ser mayor a un minuto. El tiempo que se descuenta deberá adicionarse al final de cada tiempo. La detención para hidratación deberá ser realizada, normalmente, después que se hayan marcado puntos o cuando la pelota esté fuera de juego cerca de la línea de mitad de cancha.

Ley 6 : Oficiales Del Partido

DEFINICIONES

Cada partido estará controlado por los **Oficiales del Partido** que son el Referee y dos Jueces de Touch. Si los organizadores del partido lo autorizan se podrá incluir **Personas Adicionales**, que incluyen al referee y/o juez de touch de reserva, un oficial que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al Referee en la toma de decisiones, el controlador de tiempo, el Médico del Partido, los médicos de los equipos, los miembros no-jugadores de los equipos y los ball boys.

6.A. REFEREE *ANTES DEL PARTIDO*

6.A.1 DESIGNACIÓN DEL REFEREE

El referee es designado por el organizador del partido. Si no se ha designado ningún referee los dos equipos se pueden poner de acuerdo en un referee. Si no se ponen de acuerdo el equipo local designará un referee.

6.A.2 REEMPLAZO DEL REFEREE

Si el referee está imposibilitado de terminar el partido, el reemplazante del referee es designado siguiendo las instrucciones del organizador del partido. Si el organizador del partido no ha dado instrucciones, el referee designará al reemplazante. Si el referee no lo puede hacer el equipo local designará un reemplazante.

6.A.3 TAREAS DEL REFEREE ANTES DEL PARTIDO

- (a) **Sorteo.** El referee organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quien gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo decide elegir lado, el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.



DURANTE EL PARTIDO

6.A.4 LAS TAREAS DEL REFEREE EN EL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) El referee es el único juez de los hechos y de la Ley durante el partido. El referee debe aplicar imparcialmente todas las Leyes del Juego en cada partido.
- (b) El referee controla el tiempo.
- (c) El referee lleva el resultado.
- (d) El referee autoriza a los jugadores a dejar el área de juego.
- (e) El referee autoriza que entren los reemplazos o sustitutos al área de juego.
- (f) El referee autoriza a los médicos de los equipos, o personas idóneas y entrenadas en temas médicos, o sus asistentes, a entrar al área de juego cómo y cuándo lo permite la Ley.
- (g) El referee autoriza a cada entrenador a entrar al área de juego en el entretiempo para asistir a sus equipos durante el intervalo.

6.A.5 JUGADORES QUE DISCUTEN UNA DECISIÓN DEL REFEREE

Todos los jugadores deben respetar la autoridad del referee. No deben discutir las decisiones del referee. Deben detener el juego inmediatamente que el referee haga sonar el silbato excepto en un kick-off.

Penalidad: Penal en el lugar de la infracción o donde se debe reiniciar el juego.

6.A.6 CAMBIO DE UNA DECISIÓN

El referee puede cambiar una decisión cuando un juez de touch ha levantado la bandera para señalar touch o un acto de juego sucio.

6.A.7 CONSULTA CON OTRAS PERSONAS

- (a) El referee puede consultar a los jueces de touch con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley de juego sucio o el control del tiempo.
- (b) El organizador del partido puede designar un oficial que utilice dispositivos tecnológicos. Si el referee no está seguro antes de tomar una decisión en el in-goal concerniente a la marcación de un try o a una anulada, puede consultar a ese oficial.
- (c) El oficial puede ser consultado cuando el referee tenga que tomar una decisión en el in-goal relativa a la marcación de un try o una anulada y no esté seguro de que haya podido producirse juego sucio en el in-goal.
- (d) El oficial puede ser consultado sobre la concreción o no de un puntapié al goal.
- (e) El oficial puede ser consultado si el referee o juez de touch no está seguro si un jugador estaba o no en touch cuando intentaba apoyar la pelota para marcar un try.
- (f) El oficial puede ser consultado si el referee o jueces de touch no están seguros si se pudo haber marcado un punto cuando se esté tomando una decisión relativa al touch-in-goal y a la pelota hecha muerta.
- (g) Un organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (h) El referee no debe consultar a ninguna otra persona.

6.A.8 EL SILBATO DEL REFEREE

- (a) El referee debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
- (b) El referee tiene autoridad para detener el juego en cualquier momento.
- (c) El referee debe hacer sonar el silbato para indicar la marcación de un punto o una anulada.



- (d) El referee debe hacer sonar el silbato para detener el juego por una infracción o por una falta de juego sucio. Cuando el referee amoneste o expulse al infractor, el referee deberá hacer sonar el silbato nuevamente al otorgar el penal o try penal.
- (e) El referee debe hacer sonar el silbato cuando la pelota haya salido fuera de juego, o cuando resulta imposible seguir jugando, o cuando otorgue una penalidad.
- (f) El referee debe hacer sonar el silbato cuando la pelota o el jugador que la porta toca al referee y algún equipo obtiene una ventaja de ello.
- (g) El referee debe hacer sonar el silbato cuando pueda ser peligroso permitir que el juego continúe. Esto incluye derrumbes del scrum o cuando un jugador de la primera línea es levantado o es forzado hacia arriba del scrum o cuando sea probable que un jugador haya resultado seriamente lesionado.
- (h) El referee puede hacer sonar el silbato para detener el juego por cualquier otra razón contemplada en las Leyes.

6.A.9 EL REFEREE Y LAS LESIONES

- (a) Si un jugador resulta lesionado y pudiera resultar peligroso continuar el juego el referee debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (b) Si el referee detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni que la pelota haya resultado muerta, el juego se debe reiniciar con un scrum. El último equipo que tenía la posesión introducirá la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión introducirá la pelota el equipo atacante.
- (c) El referee debe hacer sonar el silbato si por cualquier razón, pudiera resultar peligroso continuar el juego.

6.A.10 PELOTA QUE TOCA AL REFEREE

- (a) Si la pelota o el jugador que la porta toca al referee y ningún equipo obtiene una ventaja el juego continúa.
- (b) Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego, el referee ordenará un scrum e introducirá la pelota el último equipo que jugó la pelota.

- (c) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador atacante el referee otorgará un try en el lugar en que se produjo el contacto.
- (d) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el referee otorgará una anulada en el lugar en que se produjo el contacto.

6.A.11 PELOTA EN EL IN-GOAL TOCADA POR UNA PERSONA QUE NO ES JUGADOR

El referee juzgará qué hubiera ocurrido después y otorga un try o una anulada en el lugar en que la pelota fue tocada.

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.A.12 RESULTADO

El referee comunicará el resultado a los equipos y al organizador del partido.

6.A.13 JUGADOR EXPULSADO

Si algún jugador resultó expulsado el referee le entregará al organizador del partido tan pronto como sea posible, un informe escrito sobre la infracción de juego sucio.

6.B. JUECES DE TOUCH *ANTES DEL PARTIDO*

6.B.1 DESIGNACIÓN DE LOS JUECES DE TOUCH

Hay dos jueces de touch para cada partido. Salvo que hayan sido designados por el organizador del partido, o con su autorización, cada equipo proveerá un juez de touch.

6.B.2 REEMPLAZO DE UN JUEZ DE TOUCH

El organizador del partido puede designar una persona para que actúe como reemplazo del referee o de los jueces de touch. Esta persona se denomina juez de touch de reserva y permanece en el área perimetral.



6.B.3 AUTORIDAD SOBRE LOS JUECES DE TOUCH

El referee tiene autoridad sobre ambos jueces de touch. El referee puede darle indicaciones sobre sus tareas y puede desestimar sus decisiones. Si un juez de touch no es satisfactorio el referee puede solicitar que sea reemplazado. Si el referee considera que un juez de touch es culpable de inconducta, el referee tiene la autoridad para expulsar al juez de touch y luego hacer un informe al organizador del partido.

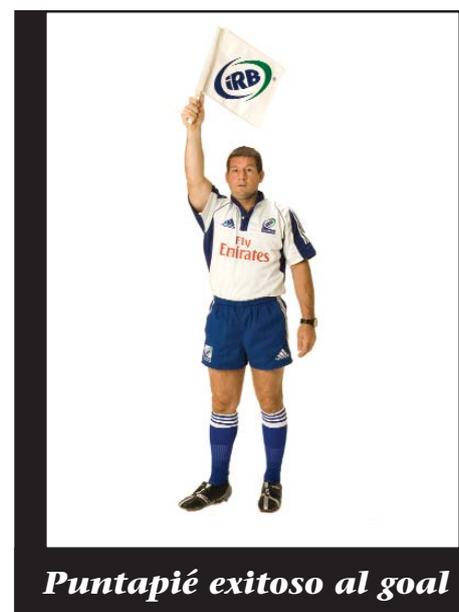
DURANTE EL PARTIDO

6.B.4 DÓNDE DEBEN ESTAR LOS JUECES DE TOUCH

- (a) Debe haber un juez de touch de cada lado del terreno. El juez de touch permanece en el touch excepto cuando tiene que juzgar un puntapié al goal. Cuando tienen que juzgar un puntapié al goal los jueces de touch se colocan en el in-goal detrás de los postes de goal.
- (b) Un juez de touch puede entrar al área de juego cuando informe al referee una infracción de juego peligroso o inconducta. El juez de touch puede hacer esto, solamente, en la siguiente detención del juego.

6.B.5 SEÑALES DEL JUEZ DE TOUCH

- (a) Cada juez de touch lleva una bandera o algo similar para señalar sus decisiones.
- (b) **Señalización del resultado de un puntapié al goal.** Cuando se ejecuta una conversión o un penal al goal, los jueces de touch deben asistir al referee señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de touch se ubica en cada poste de goal. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de touch levanta la bandera para indicar el goal.



- (c) **Señalización de touch.** Cuando la pelota o el portador ha salido al touch, el juez de touch debe sostener la bandera levantada. El juez de touch debe pararse en el lugar donde debe efectuarse el lanzamiento de la pelota y señalar al equipo que debe hacerlo. Además el juez de touch debe señalar cuando la pelota o el portador de la misma ha salido al touch-in-goal.



- (d) **Cuando bajar la bandera.** Después del lanzamiento de la pelota el juez de touch debe bajar la bandera, con las siguientes excepciones:

Excepción 1: Cuando el jugador que efectúa el lanzamiento coloca cualquier parte de cualquier pie en el campo de juego, el juez de touch mantiene la bandera levantada.

Excepción 2: Cuando efectuó el lanzamiento el equipo que no debía, el juez de touch mantiene la bandera levantada.

Excepción 3: Cuando, en un tiro rápido la pelota que ha salido al touch ha sido reemplazada por otra pelota, o después de salir al touch ha sido tocada por alguien que no sea el jugador que efectúa el tiro rápido, el juez de touch mantiene la bandera levantada.

- (e) Corresponde al referee y no al juez de touch decidir si la pelota ha sido lanzada desde el lugar correcto.



- (f) **Señalización de juego sucio.** Un juez de touch señala que ha visto juego sucio o inconducta, sosteniendo su bandera en forma horizontal perpendicular a la línea de touch y apuntando hacia dentro del campo.



6.B.6 DESPUÉS DE SEÑALIZAR JUEGO SUCIO

El organizador de un partido puede otorgarle autoridad al juez de touch para señalar juego sucio. Si un juez de touch señala juego sucio, el juez de touch debe permanecer en touch y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego. Entonces el juez de touch podrá entrar al área de juego para informar el incidente al referee. Luego el referee podrá decidir cualquier acción que sea necesaria. Cualquier penalidad otorgada lo será en concordancia con la Ley 10 - Juego Sucio.

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.B.7 JUGADORES EXPULSADOS

Si un jugador ha sido expulsado como resultado de una señalización de un juez de touch, el juez de touch enviará al referee un informe escrito del incidente tan pronto como sea posible después del partido y se lo entregarán al organizador del partido.

6.C. PERSONAS ADICIONALES

6.C.1 JUEZ DE TOUCH DE RESERVA

Cuando se designa un juez de touch de reserva, la autoridad del referee en lo concerniente a reemplazos y sustituciones puede ser delegada en el juez de touch de reserva.

6.C.2 LOS QUE PUEDEN ENTRAR AL ÁREA DE JUEGO

El médico del partido y los miembros no jugadores de los equipos pueden entrar al área de juego cuando sean autorizados por el referee.

6.C.3 LÍMITES AL INGRESO AL ÁREA DE JUEGO

En caso de lesión, estas personas pueden entrar al área de juego mientras el juego continúa, siempre que tengan permiso del referee. De lo contrario entrarán solamente cuando la pelota está muerta.

Durante El Partido

Forma De Jugar El Partido

- Ley 7** Modo de Jugar
- Ley 8** Ventaja
- Ley 9** Modo de marcar los Puntos
- Ley 10** Juego Sucio
- Ley 11** Off-side y On-side en el Juego General
- Ley 12** Knock-on o Pase Forward



Ley 7 : Modo de Jugar

JUGANDO UN PARTIDO

Un partido comienza con una salida de mitad de cancha.

Después de la salida de mitad de cancha, cualquier jugador que esté on-side puede tomar la pelota y correr con ella.

Cualquier jugador puede arrojarla o patearla.

Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador.

Cualquier jugador puede tacklear, sujetar, o empujar a un oponente que tiene la pelota.

Cualquier jugador puede caer sobre la pelota.

Cualquier jugador puede participar en un scrum, ruck, maul o line-out.

Cualquier jugador puede apoyar la pelota en el in-goal.

Todo lo que hagan los jugadores, lo deben hacer conforme las Leyes del Juego.



Ley 8 : Ventaja

DEFINICIONES

La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las Leyes y su objetivo es hacer el juego más continuo con menos detenciones por infracciones. Los jugadores son alentados a jugar mientras no suene el silbato a pesar de las infracciones de sus oponentes. Cuando la consecuencia de una infracción de un equipo es que el equipo oponente puede obtener una ventaja, el referee no hará sonar el silbato por la infracción en forma inmediata

8.1 LA VENTAJA EN LA PRÁCTICA

- (a) El referee es el único juez para decidir si un equipo ha ganado o no una ventaja. El referee tiene amplia discreción cuando toma sus decisiones.
- (b) La ventaja puede ser territorial o táctica.
- (c) La ventaja territorial significa ganar terreno.
- (d) La ventaja táctica significa la libertad del equipo no infractor para jugar la pelota como lo desee.

8.2 CUANDO LA VENTAJA NO SE PRODUCE

La ventaja debe ser clara y real. No es suficiente una mera oportunidad de obtener una ventaja. Si el equipo no infractor no obtiene una ventaja, el referee hace sonar el silbato y retrotrae el juego al lugar de la infracción.

8.3 CUÁNDO NO SE APLICA LA LEY DE VENTAJA

- (a) **Contacto con el Referee.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota, o un jugador que la porta toca al referee.
- (b) **Pelota saliendo por el túnel.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota sale por cualquier extremo del túnel en un scrum sin haber sido jugada.
- (c) **Scrum girado.** La ventaja no debe aplicarse cuando el scrum es girado más de 90 grados (de modo que la línea media haya superado una posición paralela a la línea de touch).

- (d) **Scrum derrumbado.** La ventaja no debe aplicarse cuando un scrum se derrumba. El referee debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (e) **Jugador levantado en el aire.** La ventaja no debe aplicarse cuando un jugador en un scrum es levantado en el aire o forzado hacia arriba fuera del scrum. El referee debe hacer sonar el silbato inmediatamente.

8.4 SILBATO INMEDIATO CUANDO NO HAY VENTAJA

El referee hará sonar el silbato inmediatamente no bien el referee decida que el equipo no infractor no puede obtener ventaja.

8.5 MÁS DE UNA INFRACCIÓN

- (a) Si el mismo equipo comete más de una infracción, el referee aplicará la Ley de ventaja.
- (b) Si se está jugando la ventaja posterior a una infracción de un equipo y el otro equipo comete una infracción, el referee hará sonar el silbato y aplicará las penalidades correspondientes a la primera infracción.



Ley 9 : Modo de Marcar Los Puntos

9.A. PUNTOS MARCADOS

9.A.1 VALOR DE LOS PUNTOS

Try. Se ha marcado un try cuando un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.

Try Penal. Se otorga un try penal entre los postes si, de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try.

Conversión. Un try marcado por un jugador le da a su equipo el derecho de intentar obtener un goal ejecutando un puntapié al goal. Esto también se aplica al try penal. Este puntapié es una conversión que puede ejecutarse mediante un place kick o un drop-kick.

Goal de un Penal. Un jugador marca un goal de un penal convirtiendo un goal de un puntapié penal.

Drop Goal. Un jugador marca un drop goal convirtiendo un goal de un drop-kick en el juego general. El equipo al que se otorgó un free kick solo puede marcar un drop goal después que la pelota quede muerta, o después que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum efectuado en lugar del free kick.

Valor

5 puntos

5 puntos

2 puntos

3 puntos

3 puntos

9.A.2. PUNTAPIÉ AL GOAL – CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

- (a) Si después de ser pateada, la pelota toca el suelo o a cualquier compañero del pateador, no se puede marcar un goal.
- (b) Si la pelota ha cruzado el travesaño se ha marcado un goal, aun cuando el viento la vuelva atrás al campo de juego.
- (c) Si un oponente comete una infracción mientras se está ejecutando el kick al goal, pero no obstante el kick resulta exitoso, se juega la ventaja y se conceden los puntos marcados.
- (d) Cualquier jugador que toque la pelota en un intento por impedir que se convierta un goal de un penal, está tocando ilegalmente la pelota.

Penalidad: Penal

9.B CONVERSIÓN

DEFINICIONES

Cuando un jugador marca un try, su equipo tiene derecho a intentar marcar un goal efectuando un puntapié al goal; esto también se aplica para el try penal. Este puntapié se denomina conversión. Una conversión puede ejecutarse mediante un place kick o un drop-kick.

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

- (a) El pateador debe utilizar la pelota que estaba en juego salvo que esté defectuosa.
- (b) El puntapié se efectúa en línea con el lugar donde el try fue marcado.
- (c) Un colocador es un compañero que sostiene la pelota para que el pateador pateee.
- (d) El pateador puede colocar la pelota directamente sobre el suelo, o sobre arena, aserrín o un tee para patear aprobado por la Unión.
- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro del período de un minuto considerado desde el momento en que el pateador indicó su intención de efectuar el puntapié. Esta intención se concreta mediante el arribo del tee o arena, o cuando el pateador haga una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.

Penalidad. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será anulado.



9.B.2 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todo el equipo del pateador, excepto el colocador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada.
- (b) El pateador o el colocador no deben hacer nada para inducir a sus oponentes a cargar anticipadamente.
- (c) Si la pelota se cae antes que el pateador comience su carrera, el referee le permite al pateador que la vuelva a colocar sin demora excesiva. Mientras la pelota es colocada nuevamente, los oponentes deben permanecer detrás de la línea de goal.

Si la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, el pateador debe patearla o intentar un drop goal.

Si la pelota se cae y rueda fuera de la línea a través del lugar donde el try fue marcado y el pateador la patea y cruza por sobre el travesaño, se debe otorgar el goal.

Si la pelota se cae y rueda al touch después que el pateador ha comenzado su carrera, el puntapié será anulado.

Penalidad: (a)-(c) Si la infracción es cometida por el equipo del pateador, el puntapié será anulado.

9.B.3 EL EQUIPO Oponente

- (a) Todos los jugadores del equipo oponente deben retirarse a su línea de goal y no deben sobrepasar esa línea hasta que el pateador comience su carrera o comience la patada. Cuando el pateador haga esto podrán cargar o saltar para impedir el goal, pero en estas acciones no deberán ser sostenidos físicamente por otros jugadores.
- (b) Cuando la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, los oponentes pueden continuar su carga.
- (c) EL equipo defensor no debe gritar mientras se ejecuta un puntapié al goal.

Penalidad: (a)-(c) Si el equipo oponente comete una infracción pero el puntapié resulta exitoso se concederá el goal.

Si el puntapié no es exitoso, el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente.

Cuando se permite otro puntapié, el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de kick.

Ley 10 : Juego Sucio

DEFINICIONES

Juego sucio es cualquier acción contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego que cometa una persona dentro del perímetro de juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso e inconducta que sean perjudiciales al Juego.

10.1 OBSTRUCCIÓN

- (a) **Cargar o empujar.** Cuando un jugador y un oponente están corriendo por la pelota, ninguno de los dos jugadores debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.
Penalidad: Penal
- (b) **Correr delante del portador de la pelota.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente delante de un compañero que porta la pelota impidiendo con esa acción que los oponentes tackleen al actual portador de la pelota, o tengan oportunidad de tacklear a potenciales portadores de la pelota cuando ganen posesión.
Penalidad: Penal
- (c) **Bloquear al tackleador.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente en una posición que impida que un oponente tacklee al portador de la pelota.
Penalidad: Penal
- (d) **Bloquear la pelota.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente en una posición que impida que un oponente juegue la pelota.
Penalidad: Penal
- (e) **Portador de la pelota yendo a chocar compañeros después de una formación.** Un jugador portando la pelota después que ésta ha salido de un scrum, ruck, maul, o line-out no debe ir a chocar contra compañeros delante de él.
Penalidad: Penal
- (f) **Ala obstruyendo al medio scrum opuesto.** Un ala en un scrum no debe impedir al medio scrum oponente que avance alrededor del scrum.
Penalidad: Penal



10.2 JUEGO DESLEAL

- (a) **Infracciones intencionales.** Un jugador no debe infringir intencionalmente ninguna Ley del Juego o jugar deslealmente. El jugador que infringió intencionalmente debe ser: advertido; o amonestado y avisado que será expulsado si comete la misma infracción o una similar; o expulsado. Después de una amonestación el jugador será suspendido temporariamente del partido por el término de diez minutos de tiempo de juego. Después de una amonestación, si el jugador comete la misma infracción o una similar deberá ser expulsado.

Penalidad: Penal

Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal. Un jugador que mediante juego sucio impide que se marque un try debe ser amonestado y suspendido temporariamente o expulsado.

- (b) **Pérdida de tiempo.** Un jugador no debe perder tiempo intencionalmente.

Penalidad: Free Kick

- (c) **Arrojar al touch.** Un jugador no debe intencionalmente golpear, colocar, empujar, o arrojar la pelota con su brazo o mano al touch, touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta.

Penalidad: Si la infracción fue cometida entre la línea de 15 metros y la línea de touch: Penal sobre la línea de 15 metros, o, si la infracción fue cometida en algún otro lugar del campo de juego: en el lugar de la infracción, o, si la infracción fue cometida en el in-goal: a 5 metros de la línea de goal y a no menos de 15 metros de la línea de touch.

Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal.

10.3 INFRACCIONES REITERADAS

- (a) **Reiteración de faltas.** Un jugador no debe infringir ninguna Ley en forma repetida. La repetición de infracciones es un hecho. La cuestión sobre si el jugador tuvo o no tuvo la intención de infringir es irrelevante.

Penalidad: Penal

Un jugador sancionado por infracciones reiteradas debe ser amonestado y suspendido temporariamente. Si el jugador posteriormente comete otra infracción que hubiera merecido una amonestación, o la misma infracción, el jugador deberá ser expulsado.

- (b) **Infracciones reiteradas de un equipo.** Cuando diferentes jugadores del mismo equipo cometen la misma infracción en forma repetida, el referee deberá decidir si la cantidad constituye o no infracciones reiteradas. Si el referee decide que es así le hará al equipo una advertencia general y si luego repiten la falta, el referee amonestará y suspenderá temporariamente al jugador(es) culpable(s) por el término de diez minutos de tiempo de juego. Si posteriormente un jugador de ese mismo equipo repite la falta el referee deberá expulsar al jugador(es) culpable(s).

Penalidad: Penal

Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal.

- (c) **Infracciones reiteradas: criterio aplicado por el referee.** Para decidir cuantas infracciones constituyen infracciones reiteradas en partidos de selección o de mayores, el referee debe aplicar siempre un criterio estricto. Cuando un jugador infringe tres veces el referee debe amonestar a ese jugador.

El referee puede flexibilizar este criterio en partidos de divisiones juveniles, donde las infracciones pueden ser consecuencia de la ignorancia de las Leyes o la falta de destrezas.

10.4 JUEGO PELIGROSO E INCONDUCTA

- (a) **Puñetazos o golpes.** Un jugador no debe golpear a un oponente con el puño, o el brazo incluyendo el codo, el hombro, cabeza o rodilla(s).

Penalidad: Penal

- (b) **Pisar o pisotear.** Un jugador no debe pisar o pisotear a un oponente.

Penalidad: Penal

- (c) **Patear.** Un jugador no debe patear a un oponente.

Penalidad: Penal

- (d) **Zancadilla.** Un jugador no debe hacer una zancadilla con la pierna o el pie a un oponente.

Penalidad: Penal



- (e) **Tackle peligroso.** Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso.

Penalidad: Penal

Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un tackle (o un intento de tackle) por encima de la línea de los hombros. Un tackle al cuello o a la cabeza debe ser considerado juego peligroso.

Penalidad: Penal

Un "tackle con el brazo rígido" debe ser considerado juego peligroso. Un jugador efectúa un tackle de esas características cuando va con el brazo rígido a golpear a un oponente.

Penalidad: Penal

Jugar al hombre sin la pelota debe ser considerado juego peligroso.

Penalidad: Penal

Un jugador no debe tacklear a un oponente que no tenga los pies en el suelo.

Penalidad: Penal

La ventaja puede ser otorgada, pero si la infracción impide un try probable, se debe otorgar un try penal.

- (f) **Accionar contra un oponente sin la pelota.** Excepto en un scrum, ruck o maul, un jugador no debe agarrar, o empujar, o embestir, u obstruir a un oponente que no porta la pelota.

Penalidad: Penal

- (g) **Embestida peligrosa.** Un jugador no debe embestir o derribar a un oponente que porta la pelota sin intentar agarrarlo.

Penalidad: Penal

- (h) **Tackleando al saltador en el aire.** Un jugador no debe tacklear, ni tocar, empujar o tirar del pie o pies de un oponente que está saltando por la pelota en el line-out o en el juego general.

Penalidad: Penal

- (i) **Juego peligroso en un scrum, ruck o maul.** La primera línea de un scrum no debe embestir a sus oponentes.

Penalidad: Penal

Los jugadores de la primera línea no deben levantar intencionalmente a sus oponentes en el aire o forzarlos hacia arriba fuera del scrum.

Penalidad: Penal

Los jugadores no deben cargar hacia un ruck o maul sin asirse a un jugador en el ruck o maul.

Penalidad: Penal

Los jugadores no deben derrumbar intencionalmente un scrum, ruck o maul.

Penalidad: Penal

- (j) **Tomar represalia.** Un jugador no debe tomar represalia. Aún si un oponente infringe las Leyes, un jugador no debe hacer nada que sea peligroso para el oponente.

Penalidad: Penal

- (k) **Actos contrarios al espíritu deportivo.** Un jugador no debe hacer en el perímetro de juego, nada que esté en contra del buen espíritu deportivo.

Penalidad: Penal

- (l) **Inconducta mientras la pelota está fuera de juego.** Mientras la pelota está fuera de juego, un jugador no debe cometer ninguna inconducta, u obstruir, o interferir de cualquier manera a un oponente.

Penalidad: Penal

La penalidad es la misma que la de las secciones 10.4 (a)-(k) excepto que el penal se debe otorgar en el lugar donde se hubiera reiniciado el juego. Si ese lugar está en la línea de touch o dentro de los 15 metros de ella, la marca del penal debe ser en la línea de 15 metros, en línea con aquel lugar.

Si el juego se hubiera reiniciado con un scrum 5 metros, la marca del penal debe ser en el lugar del scrum.

Si el juego se hubiera reiniciado con una salida de 22 metros, el equipo no infractor puede elegir el lugar sobre la línea de 22 metros para ejecutar el penal.

Si se otorga un penal pero el equipo infractor es culpable de una ulterior inconducta antes de que se efectúe el puntapié, el referee amonestará o expulsará al infractor y correrá 10 metros la marca del penal. Esto cubre ambas, la infracción original y la inconducta.

Si se otorga un penal a un equipo pero un jugador de ese equipo es culpable de una ulterior inconducta antes de que se tome el puntapié, el referee amonestará o expulsará al infractor, desestimaré el puntapié y otorgará un penal al equipo oponente.



Si se comete una infracción fuera del área de juego mientras la pelota aún está en juego, y si esa infracción no está cubierta en ninguna otra parte de esta Ley, el penal se otorgará sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar de la infracción.

Por una infracción informada por un juez de touch se puede otorgar un penal donde ocurrió la infracción, o permitir la ventaja.

(m) **Carga tardía al pateador.** Un jugador no debe cargar u obstruir intencionalmente a un oponente que acaba de patear la pelota.

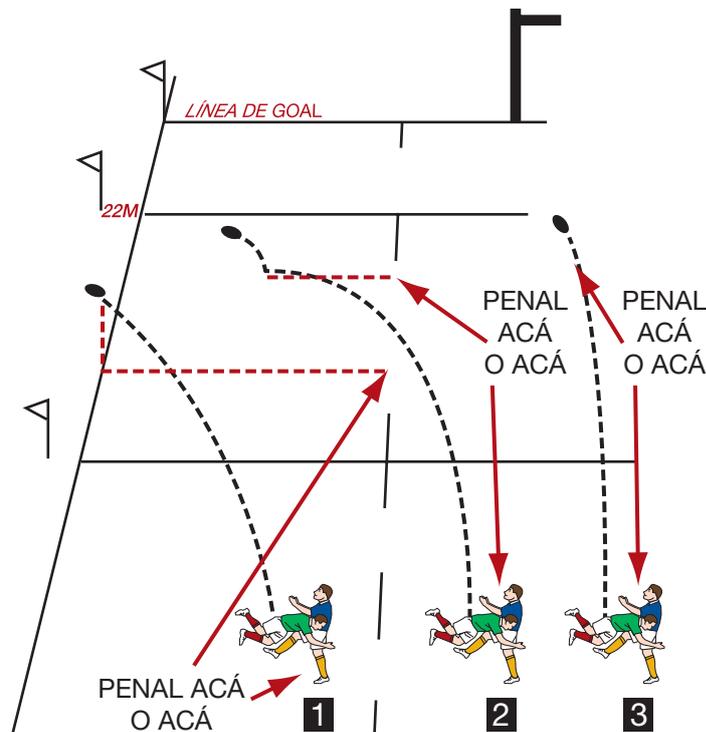
Penalidad: El equipo no infractor puede optar por ejecutar el penal en el lugar de la infracción o donde cae la pelota o donde fue jugada a continuación.

Lugar de la infracción. Si la infracción ocurre en el in-goal del pateador, la marca del penal debe estar a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción pero a no menos de 15 metros de la línea de touch. El equipo no infractor puede elegir también ejecutar el penal en el lugar que cae la pelota o donde fue jugada a continuación y a no menos de 15 metros de la línea de touch.

Donde cae la pelota. Si la pelota cae en el touch, la marca del penal opcional debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar donde la pelota salió al touch. Si la pelota cae dentro de los 15 metros de la línea de touch, la marca debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar donde cayó.

Si la pelota cae en el in-goal, en el touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, la marca del penal opcional debe ser a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar donde la pelota cruzó la línea de goal y a por lo menos 15 metros de la línea de touch.

Si la pelota pega en un poste de goal o en el travesaño, la marca del penal opcional debe ser en el lugar donde la pelota cae al suelo.



CARGA TARDÍA AL PATEADOR

- (n) **Cuña Voladora y Carga de Caballería.** Un equipo no debe hacer la "Cuña Voladora" o la "Carga de Caballería".

Penalidad: Penal en el lugar de la infracción original.

"Cuña Voladora". El tipo de ataque conocido como "Cuña Voladora" generalmente se utiliza cerca de la línea de goal cuando se ha otorgado un penal o un free kick al equipo atacante.

El pateador juega la pelota para sí mismo y comienza el ataque, ya sea cargando hacia el in-goal contrario o pasándola a otro compañero que carga hacia adelante. Inmediatamente, sus compañeros se toman a cada lado del portador de la pelota formando una cuña. Muchas veces uno o más de sus compañeros están delante del portador de la pelota. La "Cuña Voladora" es ilegal.

Penalidad: Penal en el lugar de la infracción original.



"Carga de Caballería". El tipo de ataque conocido como "Carga de Caballería" generalmente se utiliza cerca de la línea de goal cuando se ha otorgado un penal o un free kick al equipo atacante. Los jugadores del equipo atacante forman una línea a lo ancho del campo de juego a cierta distancia del pateador.

Estos jugadores atacantes están generalmente separados por un metro o dos de distancia. Después de una señal del pateador cargan hacia adelante. Cuando están cerca del pateador, éste juega la pelota para sí mismo, y se la pasa a uno de ellos.

Hasta el momento en que se patea la pelota el equipo defensor debe permanecer a por lo menos 10 metros de la marca o detrás de la línea de goal, si estuviera mas cerca. La "Carga de Caballería" es ilegal.

Penalidad: Penal en el lugar de la infracción original.

10.5 SANCIONES

- (a) Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la Ley de Juego Sucio debe ser: advertido; o amonestado y suspendido temporariamente; o expulsado.
- (b) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente y que después comete una segunda infracción a la Ley de Juego Sucio que hubiera merecido una amonestación, deberá ser expulsado.

10.6 TARJETAS AMARILLA Y ROJA

- (a) Cuando un jugador sea amonestado y suspendido temporariamente en un partido Internacional, el referee mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla.
- (b) Cuando un jugador sea expulsado en un partido Internacional el referee mostrará a ese jugador una tarjeta roja.
- (c) Para otros partidos el Organizador del Partido, o la Unión que tenga jurisdicción sobre el partido podrá decidir la utilización de las tarjetas amarilla y roja

10.7 JUGADOR EXPULSADO

Un jugador que resulta expulsado no participa más del partido.

Ley 11 : Off-side Y On-side En El Juego General

DEFINICIONES

Al comienzo del partido todos los jugadores están on-side. A medida que el partido se desarrolla los jugadores pueden encontrarse en una posición off-side. Tales jugadores están expuestos a ser sancionados mientras no se pongan on-side nuevamente.

En el juego general un jugador está off-side si el jugador está delante de un compañero que porta la pelota o delante de un compañero que fue el último en jugar la pelota.

Off-side significa que un jugador está temporariamente fuera de juego. Tales jugadores están expuestos a ser sancionados si participan del juego.

En el juego general, un jugador puede ser puesto en juego ya sea por la acción de un compañero o por la acción de un oponente. Sin embargo, el jugador off-side no puede ser puesto on-side si interfiere con el juego, o se mueve hacia adelante, hacia la pelota, o no se aleja a 10 metros del lugar donde la pelota cae

11.1 OFF-SIDE EN EL JUEGO GENERAL

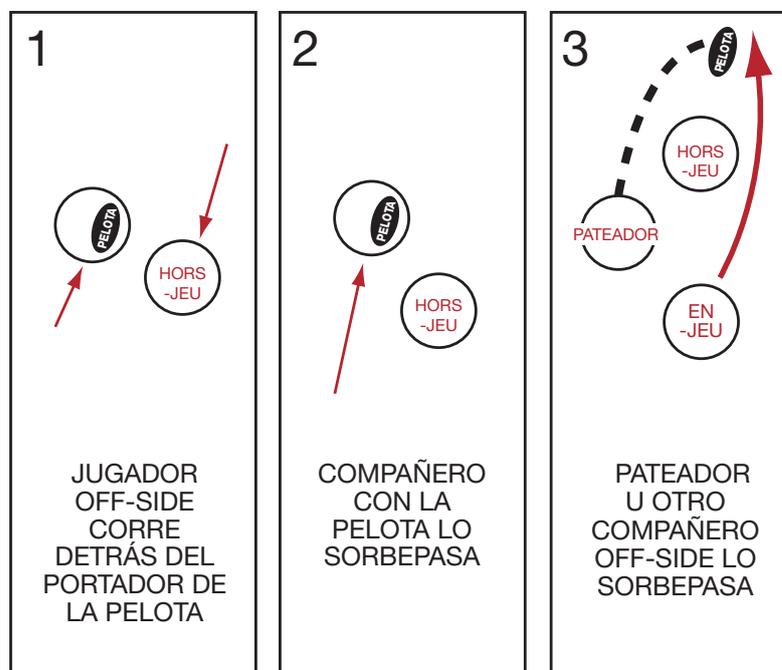
- (a) Un jugador que está en una posición off-side está expuesto a ser sancionado sólo si el jugador hace alguna de estas tres cosas:
- Interfiere con el juego, o
 - Se mueve hacia adelante, hacia la pelota, o
 - Deja de cumplir la Ley de los 10 metros (Ley 11.4).
- Un jugador que está en una posición off-side no debe ser sancionado automáticamente.
- Un jugador que recibe un pase forward no intencional no está off-side.
- Un jugador puede estar off-side en el in-goal.
- (b) **Off-side e interferir con el juego.** Un jugador que está off-side no debe participar del juego. Esto significa que el jugador no debe jugar la pelota ni obstruir a un oponente.
- (c) **Off-side y moverse hacia adelante.** Cuando un compañero de un jugador off-side ha pateado hacia adelante, el jugador off-side no debe moverse hacia oponentes que están esperando jugar la pelota, o moverse hacia el lugar donde la pelota cae, mientras el jugador no sea puesto on-side.



11.2 PUESTO ON-SIDE POR ACCIÓN DE UN COMPAÑERO

En el juego general hay cuatro formas en que un jugador off-side puede ser puesto en juego por acciones de ese jugador o de sus compañeros:

- (a) **Acción del jugador.** Cuando el jugador off-side corre detrás del compañero que fue el último que pateó, tocó, o portó la pelota, el jugador es puesto en juego.
- (b) **Acción del portador de la pelota.** Cuando un compañero portando la pelota corre hasta adelantar al jugador off-side, el jugador es puesto en juego.
- (c) **Acción del pateador u otro jugador on-side.** Cuando el pateador o un compañero que estaba en la misma línea o detrás del pateador en el momento (o después) que la pelota fue pateada, corre hasta adelantar al jugador off-side, el jugador es puesto en juego.
- (d) **Cuando corre hacia adelante,** el compañero puede estar en touch o en touch-in-goal, pero ese compañero debe volver al área de juego para poner al otro jugador on-side.

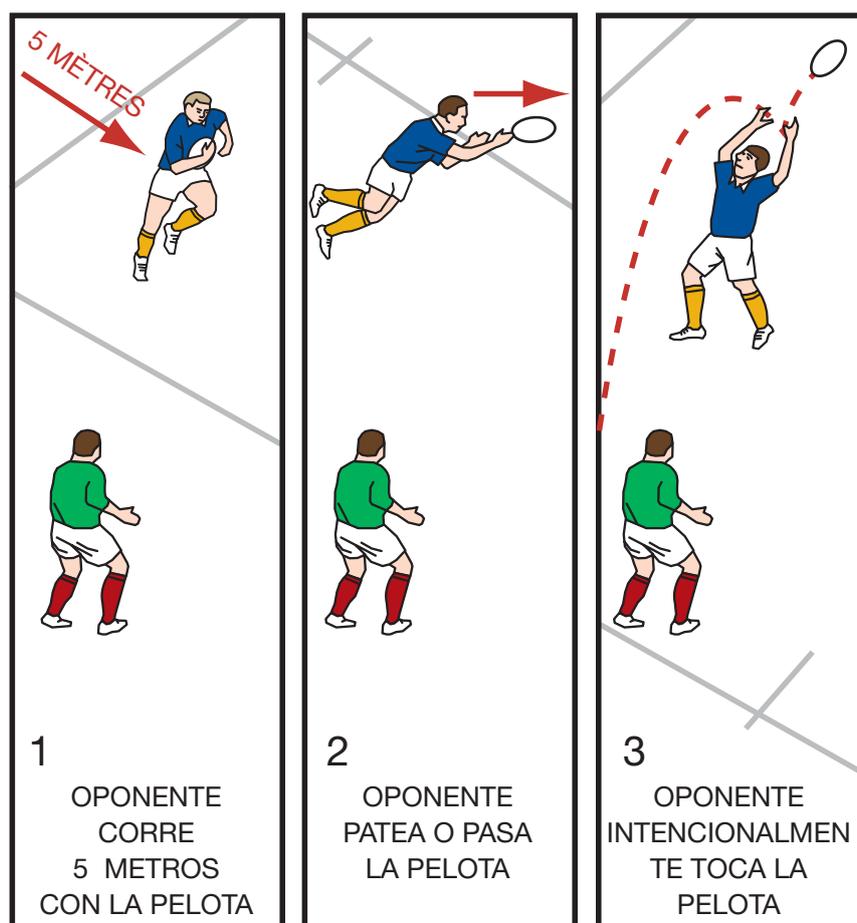


PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE UN COMPAÑERO

11.3 PUESTO ON-SIDE POR ACCIÓN DE LOS Oponentes

En el juego general hay tres maneras en que un jugador off-side puede ser puesto en juego por una acción del equipo oponente. Ninguna de estas tres maneras se aplica al jugador que está off-side por la Ley de los 10 metros:

- (a) **Correr 5 metros con la pelota.** Cuando un oponente portando la pelota corre 5 metros, el jugador off-side es puesto en juego.
- (b) **Patear o pasar.** Cuando un oponente patea o pasa la pelota, el jugador off-side es puesto en juego.
- (c) **Tocar intencionalmente la pelota.** Cuando un oponente toca la pelota pero no la atrapa, el jugador off-side es puesto en juego.



PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE LOS Oponentes



11.4 OFF-SIDE BAJO LA LEY DE LOS 10 METROS

- (a) Cuando un compañero de un jugador off-side ha pateado hacia adelante, se considera que el jugador off-side está participando del juego si el jugador está delante de una línea imaginaria que cruza el campo de juego a 10 metros del oponente esperando jugar la pelota, o de donde la pelota cae, o pueda caer. El jugador off-side debe retirarse inmediatamente detrás de la línea imaginaria a 10 metros. Mientras se retira el jugador no debe obstruir a ningún oponente.

Penalidad: Penal

- (b) Mientras se retira, el jugador off-side no puede ser puesto en juego por ninguna acción del equipo oponente. Sin embargo, antes que el jugador haya terminado de retirarse hasta los 10 metros, el jugador puede ser puesto en juego por cualquier compañero on-side que se adelante al jugador.

- (c) Cuando un jugador off-side bajo la Ley de los 10 metros, carga a un oponente que está esperando recibir la pelota, el referee hará sonar el silbato enseguida y el jugador off-side resultará penalizado. Una demora puede resultar peligrosa para el oponente.

Penalidad: Penal

- (d) Cuando un jugador off-side bajo la ley de los 10 metros juega la pelota que no pudo ser atrapada por un oponente, el jugador off-side será penalizado.

Penalidad: Penal

- (e) La ley de los 10 metros no se modifica por el hecho de que la pelota haya pegado en un poste de goal o en el travesaño. Lo que importa es dónde cae la pelota. Un jugador off-side no debe estar delante de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el terreno.

Penalidad: Penal

- (f) La Ley de los 10 metros no se aplica cuando un jugador patea la pelota, un oponente carga la patada y la pelota rebota en él, y un compañero del pateador que estaba delante de la línea imaginaria de 10 metros a través del campo, luego juega la pelota. El oponente no estaba "esperando jugar la pelota" y el compañero está on-side.

Penalidad: Cuando un jugador es sancionado por estar off-side en el juego general, el equipo oponente elegirá entre un penal en el lugar de la infracción o un scrum en el último lugar donde el equipo infractor jugó la pelota. Si el último lugar en que se jugó está en el in-goal de ese equipo, el scrum se formará a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar donde fue jugada.

- (g) Si después que un jugador pateó hacia adelante, hay más de un compañero off-side moviéndose hacia adelante, el lugar de la infracción es la posición del jugador off-side más cercano a un oponente esperando la pelota, o más cercano a donde cae la pelota.

11.5 PUESTO ON-SIDE BAJO LA LEY DE LOS 10 METROS

- (a) El jugador off-side debe retirarse detrás de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el terreno, de lo contrario el jugador está expuesto a ser sancionado.
- (b) Mientras se retira y antes de llegar hasta detrás de la línea imaginaria a 10 metros, el jugador puede ser puesto en juego por cualquiera de las tres acciones de los jugadores de su equipo listadas en 11.2. Sin embargo el jugador no puede ser puesto en juego por ninguna acción del equipo oponente.

11.6 OFF-SIDE ACCIDENTAL

- (a) Cuando un jugador off-side no puede evitar ser tocado por la pelota o por un compañero que la porta, el jugador está accidentalmente off-side. Si el equipo del jugador no obtiene ninguna ventaja de eso, el juego continúa. Si el equipo del jugador obtiene una ventaja, se formará un scrum y el equipo oponente introducirá la pelota.
- (b) Cuando un jugador pone la pelota en las manos de un compañero delante de él, el receptor del pase está off-side. Salvo que se considere que el receptor está off-side intencionalmente (en cuyo caso se otorgará un penal), el receptor está accidentalmente off-side, se deberá formar un scrum, y el equipo oponente introducirá la pelota.

11.7 OFF-SIDE DESPUÉS DE UN KNOCK-ON

Cuando un jugador hace un knock-on y un compañero off-side es el próximo en jugar la pelota, el jugador off-side debe ser sancionado si jugando la pelota impidió que un oponente obtuviera una ventaja.

Penalidad: Penal



11.8 **PONIENDO ON-SIDE A UN JUGADOR QUE SE ESTÁ RETIRANDO DURANTE UN RUCK, MAUL, SCRUM O LINE-OUT**

Cuando se forma un ruck, maul, scrum o line-out, un jugador que está off-side y está retirándose tal como lo exige la Ley, permanece off-side aún cuando el equipo oponente gane la posesión y el ruck, maul, scrum o line-out haya terminado. El jugador es puesto on-side cuando se retira detrás de la línea de off-side correspondiente. Ninguna otra acción del jugador off-side ni de los compañeros de ese jugador puede poner on-side a ese jugador off-side.

Si el jugador permanece off-side, puede ser puesto on-side sólo por acciones del equipo oponente. Estas acciones son dos:

Un oponente corre 5 metros con la pelota. Cuando un oponente portando la pelota ha corrido 5 metros, el jugador off-side es puesto en juego. Un jugador off-side no es puesto en juego cuando un oponente pasa la pelota. Aún si los oponentes pasan la pelota varias veces, sus acciones no ponen en juego al jugador off-side.

Un oponente patea. Cuando un oponente patea la pelota, el jugador off-side es puesto en juego.

11.9 **REMISOS**

Un jugador que permanece en una posición off-side está especulando. Un remiso que impide que el equipo oponente juegue la pelota como quisiera, está participando del juego y debe ser sancionado. El referee debe asegurarse que el remiso no resulte beneficiado al ser puesto en juego por acción del equipo oponente.

Penalidad: Penal

Ley 12 : Knock-on O Pase Forward

DEFINICIÓN KNOCK-ON

Un knock-on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota y ésta va hacia adelante, o cuando un jugador golpea la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, o cuando la pelota pega en la mano o el brazo y va hacia adelante, y la pelota toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla.

"Hacia adelante" significa hacia la línea de pelota muerta del equipo oponente.

EXCEPCIÓN

Carga. Si un jugador carga la pelota cuando un oponente la patea, o inmediatamente después del puntapié y la pelota rebota en él, no es un knock-on aun cuando la pelota vaya hacia adelante.



KNOCK-ON

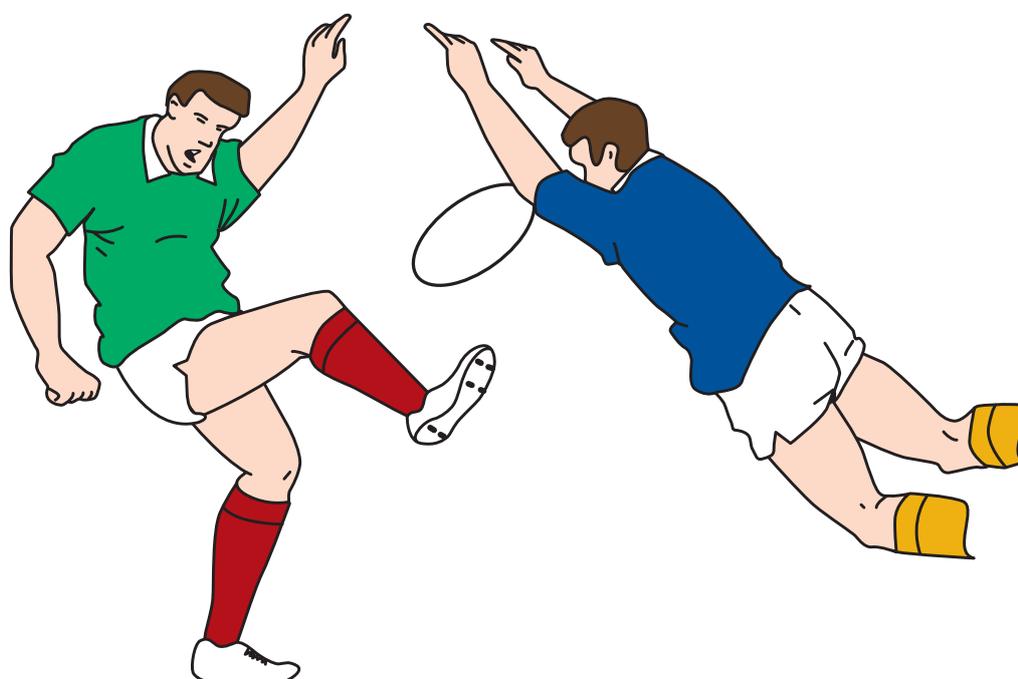


DEFINICIÓN PASE FORWARD

Un pase forward se produce cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante. "Hacia adelante" significa hacia la línea de pelota muerta del equipo oponente.

EXCEPCIÓN

Bote hacia adelante. Si la pelota no es arrojada hacia adelante pero pega en un jugador o en el suelo y bota hacia adelante, no es un pase forward.



CARGA

12.1 EL RESULTADO DE UN KNOCK-ON O PASE FORWARD

- (a) **Knock-on o pase forward no intencional.** Se debe otorgar un scrum en el lugar de la infracción.
- (b) **Knock-on o pase forward no intencional en un line-out.** Se debe otorgar un scrum a 15 metros de la línea de touch.
- (c) **Knock-on o pase forward y entra al in-goal.** Si un jugador atacante comete un knock-on o hace un pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de sus oponentes, y allí se la hace muerta, se debe otorgar un scrum en el lugar donde se hizo el knock-on o pase forward.
- (d) **Knock-on o pase forward dentro del in-goal.** Si un jugador de cualquiera de los dos equipos comete un knock-on o hace un pase forward dentro del in-goal, se debe otorgar un scrum a 5 metros sobre una línea a través del lugar de la infracción, a no menos de 5 metros de la línea de touch.
- (e) **Golpe o pase forward intencional.** Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, ni hacer intencionalmente un pase hacia adelante.
Penalidad: Penal. Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal.

Durante El Partido

En El Campo De Juego

- Ley 13** Salidas (kick-off y kicks de reinicio)
- Ley 14** Pelota al suelo - Sin tackle
- Ley 15** Tackle: Portador de la Pelota derribado
- Ley 16** Ruck
- Ley 17** Maul
- Ley 18** Mark



Ley 13 : Salidas (Kick-off Y Kicks De Reinicio)

DEFINICIÓN

La salida de mitad de cancha (kick-off) se efectúa al comienzo del partido y en el reinicio del partido después del entretiempo. Los kicks de reinicio se efectúan después que se haya marcado un punto o después de una anulada.

13.1 DÓNDE Y CÓMO SE EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

- (a) Un equipo efectúa la salida de mitad de cancha con un drop-kick que se debe efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.
- (b) Si la pelota es pateada con un tipo de kick incorrecto, o desde el lugar equivocado, el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente, o
Que se forme un scrum en el centro de la línea de mitad de cancha y ellos introducen la pelota.

13.2 QUIÉN EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y KICK DE REINICIO

- (a) Al comienzo del partido, el equipo cuyo capitán eligió efectuar la salida de mitad de cancha después de ganar el sorteo, o el equipo oponente si el capitán ganador eligió lado.
- (b) Después del entretiempo, el equipo oponente al que efectuó la salida de mitad de cancha al comienzo del partido.
- (c) Después de marcar un punto el equipo oponente al que marcó el punto.

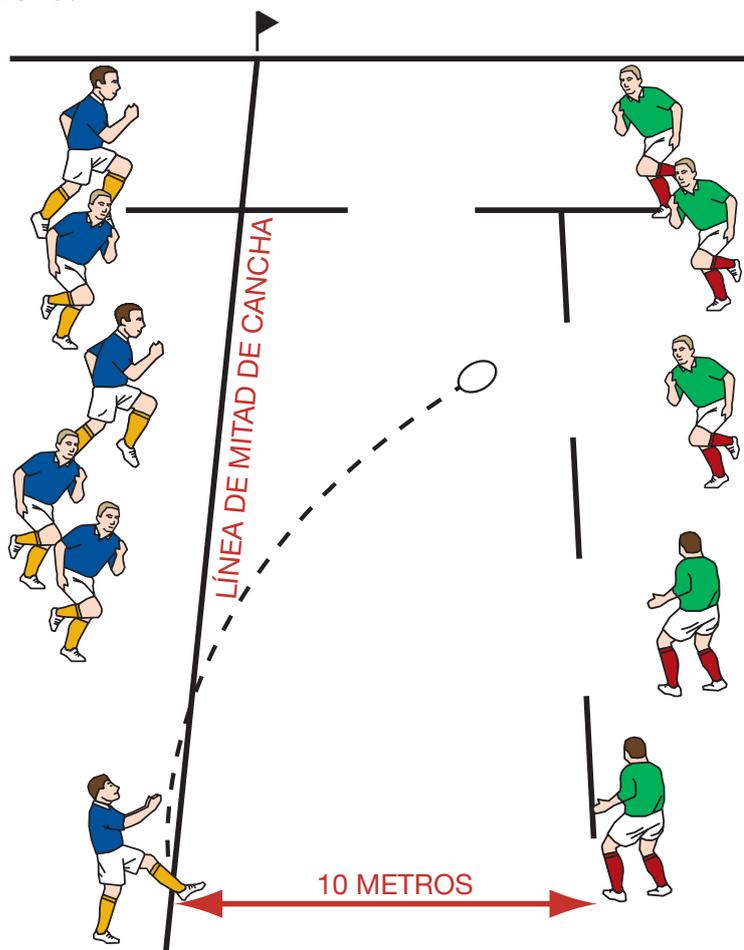
13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo está se debe formar un scrum en el centro. El equipo oponente introducirá la pelota.



13.4 POSICIÓN DEL EQUIPO Oponente EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo oponente debe permanecer sobre o detrás de la línea de 10 metros. Si están delante de esa línea o si cargan antes de que la pelota sea pateada, la salida de mitad de cancha se efectúa de nuevo.



SALIDA DE MITAD DE CANCHA (KICK-OFF)

13.5 KICK-OFF QUE ALCANZA LOS 10 METROS

Si la pelota alcanza la línea de 10 metros de los oponentes, o alcanza la línea de 10 metros y el viento la vuelve atrás, el juego continúa.

13.6 KICK-OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS PERO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros de los oponentes pero es jugada primero por un oponente, el juego continúa.

13.7 KICK-OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS Y NO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros de los oponentes el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente, o
Que se forme un scrum en el centro. Ellos introducen la pelota.

13.8 PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch el equipo oponente tiene tres opciones:

Que se efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente, o
Que se forme un scrum en el centro y ellos introducen la pelota, o
Aceptar el kick.

Si aceptan el kick, el line-out se debe formar en la línea de mitad de cancha. Si el viento vuelve la pelota atrás de la línea de mitad de cancha y sale directamente al touch, el line-out se debe formar en el lugar en que la pelota salió al touch.

13.9 PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

- (a) Si la pelota es pateada al in-goal sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene tres opciones:

Apoyar la pelota, o
Hacer la pelota muerta, o
Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, tiene dos opciones:

Que se forme un scrum en el centro y ellos introducen la pelota, o
Que el otro equipo efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente.

- (c) Si optan por apoyar la pelota o hacerla muerta, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con la pelota significa que el jugador ha decidido continuar el juego.



13.10 SALIDA DE 22 METROS

DEFINICIÓN

Se utiliza una salida de 22 metros para reiniciar el juego después de que un jugador atacante ha puesto o llevado la pelota al in-goal, sin infracciones, y un jugador defensor ha hecho muerta allí la pelota, o se ha ido al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta.

Una salida de 22 metros es un drop-kick efectuado por el equipo defensor. La salida de 22 metros puede ser efectuada desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros

13.11 DEMORA EN LA SALIDA DE 22 METROS

La salida de 22 metros debe ser efectuada sin demora.

Penalidad: Free kick sobre la línea de 22 metros

13.12 SALIDA DE 22 METROS EFECTUADA INCORRECTAMENTE

Si la pelota es pateada con un tipo de kick incorrecto, o desde el lugar equivocado, el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe otra salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros y ellos introducen la pelota.

13.13 EN LA SALIDA DE 22 METROS LA PELOTA DEBE CRUZAR LA LÍNEA

(a) Si la pelota no cruza la línea de 22 metros, el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe otra salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros. Ellos introducen la pelota.

(b) Si la pelota cruza la línea de 22 metros pero el viento la vuelve atrás, el juego continúa.

(c) Si la pelota no cruza la línea de 22 metros se puede aplicar la ventaja. Un oponente que juegue la pelota puede marcar un try.

13.14 SALIDA DE 22 METROS QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch, el equipo oponente tiene tres opciones:

Que se efectúe otra salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros y ellos introducen la pelota, o

Aceptar el kick. Si aceptan el kick, el lanzamiento es en la línea de 22 metros.

13.15 SALIDA DE 22 METROS QUE ENTRA AL IN-GOAL DE LOS Oponentes

- (a) Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene tres opciones:

Apoyar la pelota, o

Hacer la pelota muerta, o

Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, tiene dos opciones:

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros desde donde el kick fue efectuado y ellos introducen la pelota, o

Que el otro equipo efectúe la salida de 22 metros nuevamente.

- (c) Si optan por apoyar la pelota o hacerla muerta, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con la pelota significa que el jugador ha elegido continuar el juego.

13.16 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todos los jugadores del equipo del pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se debe formar un scrum en el centro de la línea de 22 metros. El equipo oponente introducirá la pelota.

- (b) Sin embargo, si el kick se efectúa tan rápidamente que los jugadores del equipo del pateador que se están retirando, aún están delante de la pelota, ellos no serán penalizados. Ellos no deben dejar de retirarse hasta ser puestos en juego por alguna acción de un compañero. Ellos no deben participar del juego mientras no sean puestos on-side de ese modo.

Penalidad: Scrum en el centro de la línea de 22 metros. El equipo oponente introducirá la pelota.



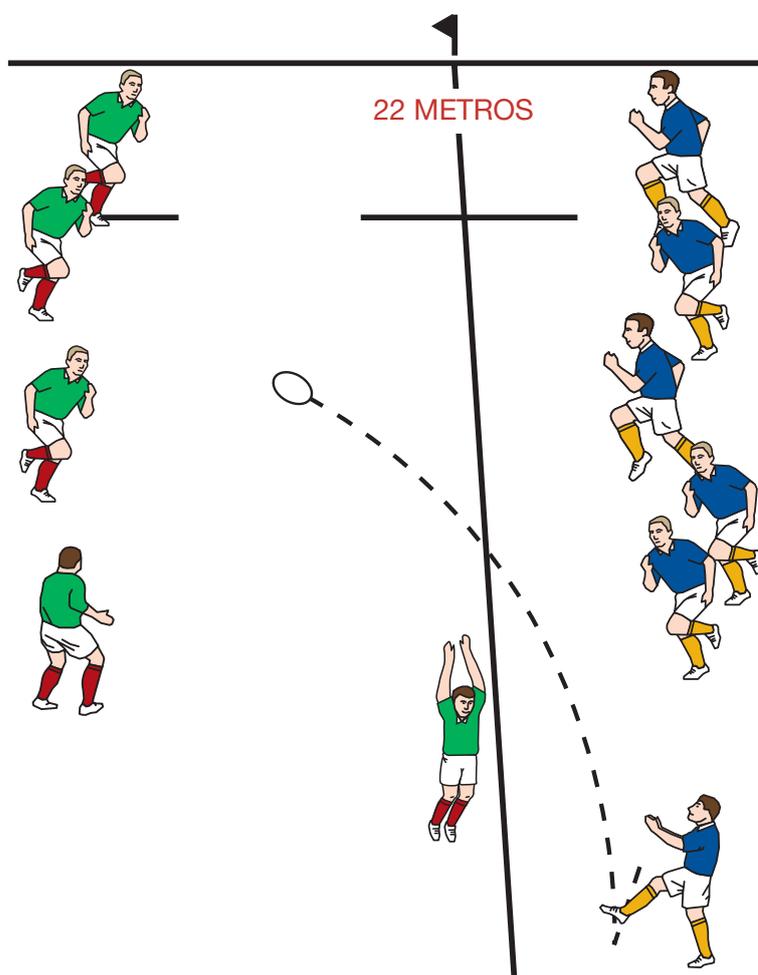
13.17 EL EQUIPO Oponente

- (a) El equipo oponente no debe avanzar sobre la línea de 22 metros antes de que la pelota sea pateada.

Penalidad: Free kick en el lugar de la infracción

- (b) Si un oponente está del otro lado de la línea de 22 metros y demora u obstruye la salida de 22 metros, el jugador es culpable de inconducta.

Penalidad: Penal sobre la línea de 22 metros.



SALIDA DE 22 METROS

Ley 14 : Pelota Al Suelo - Sin Tackle

DEFINICIÓN

Esta situación se produce cuando la pelota está disponible en el suelo y un jugador va al suelo para recoger la pelota, salvo inmediatamente después de un scrum o un ruck.

También se produce cuando un jugador está en el suelo en posesión de la pelota y no ha sido tackleado.

El partido debe ser jugado por jugadores que están sobre sus pies. Un jugador no debe hacer que resulte imposible jugar la pelota yendo al suelo. Imposible jugar la pelota significa que la pelota no esté disponible inmediatamente para ninguno de los dos equipos de modo que el juego pueda continuar.

Un jugador que hace que resulte imposible jugar la pelota, o que obstruye al equipo oponente yendo al suelo, está negando el propósito y espíritu del juego y debe ser sancionado.

Un jugador que no está tackleado, pero que va al suelo manteniendo la posesión de la pelota, o un jugador que va al suelo y recoge la pelota, debe actuar inmediatamente.

14.1 JUGADOR EN EL SUELO

El jugador debe hacer inmediatamente una de estas tres cosas:

Levantarse con la pelota, o
Pasar la pelota, o
Soltar la pelota.

Un jugador que pasa o suelta la pelota también debe levantarse o alejarse de ella enseguida. La ventaja debe jugarse solo si ocurre inmediatamente.

Penalidad: Penal



14.2 QUÉ ES LO QUE LOS JUGADORES NO DEBEN HACER

(a) **Yacer sobre o más allá de la pelota.** Un jugador no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella.

Penalidad: Penal

(b) **Caer más allá de un jugador en el suelo con la pelota.** Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de un jugador en el suelo con la pelota.

Penalidad: Penal

(c) **Caer más allá de jugadores en el suelo cerca de la pelota.** Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de jugadores en el suelo con la pelota entre ellos o cerca de ellos.

Penalidad: Penal

Ley 15 : Tackle: Portador De La Pelota Derribado

DEFINICIÓN

Un tackle ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes y derribado al suelo.

Un portador de la pelota que no está agarrado no es un jugador tackleado y no ha habido tackle.

A los jugadores oponentes que tengan agarrado al portador de la pelota y lo derriben al suelo, y que también vayan al suelo, se los denomina tackleadores.

Los jugadores oponentes que tengan agarrado al portador de la pelota y no vayan al suelo no son tackleadores.



Tackle



15.1 DÓNDE PUEDE HABER TACKLE

Un tackle solo puede tener lugar en el campo de juego.

15.2 CUÁNDO NO PUEDE HABER TACKLE

Cuando el portador de la pelota es sostenido por un oponente y un compañero se toma de ese portador se ha formado un maul y no puede haber tackle.

15.3 CÓMO SE DEFINE DERRIBADO

- (a) Si el portador de la pelota tiene una rodilla o ambas rodillas en el suelo, ese jugador ha sido "derribado al suelo".
- (b) Si el portador de la pelota está sentado en el suelo o encima de otro jugador en el suelo, el portador de la pelota ha sido "derribado al suelo".

15.4 EL TACKLEADOR

- (a) Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos van al suelo, el tackleador debe soltar inmediatamente al jugador tackleado.
Penalidad: Penal
- (b) El tackleador debe levantarse inmediatamente o alejarse enseguida del jugador tackleado y de la pelota.
Penalidad: Penal
- (c) El tackleador debe levantarse antes de jugar la pelota.
Penalidad: Penal

15.5 EL JUGADOR TACKLEADO

- (a) Un jugador tackleado no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella y debe tratar de hacer que la pelota quede disponible inmediatamente de modo que el juego pueda continuar.
Penalidad: Penal
- (b) Un jugador tackleado debe inmediatamente pasar la pelota o soltarla. Ese jugador también debe levantarse o alejarse de ella enseguida.
Penalidad: Penal
- (c) Un jugador tackleado puede soltar la pelota poniéndola en el suelo en cualquier dirección, siempre que lo haga inmediatamente.
Penalidad: Penal

- (d) Un jugador tackleado puede soltar la pelota empujándola en el suelo en cualquier dirección excepto para adelante, siempre que lo haga inmediatamente.

Penalidad: Penal



✓ *El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente*



✗ *El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente*



- (e) Si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar la pelota, el jugador tackleado debe soltar la pelota.
Penalidad: Penal
- (f) Si el impulso de un jugador tackleado lo lleva al in-goal, el jugador puede marcar un try o hacer una anulada.
- (g) Si los jugadores son tackleados cerca de la línea de goal, estos jugadores pueden inmediatamente estirarse y apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal para marcar un try o hacer una anulada.



15.6 OTROS JUGADORES

- (a) Después de un tackle, todos los otros jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan la pelota. Los jugadores están sobre sus pies si ninguna otra parte de su cuerpo está apoyada en el suelo o en jugadores en el suelo.
Penalidad: Penal



Después de un tackle todos los jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan la pelota



Jugador que no está sobre sus pies y juega la pelota en el tackle



Jugador que no está sobre sus pies y juega la pelota en el tackle



- (b) Después de un tackle todos los jugadores sobre sus pies pueden intentar obtener posesión tomando la pelota de la posesión del portador de la pelota.
Penalidad: Penal
- (c) En un tackle o cerca de un tackle, otros jugadores que jueguen la pelota deben hacerlo desde atrás de la pelota, y directamente desde atrás del jugador tackleado o del tackleador más cercano a la línea de goal de esos jugadores.
Penalidad: Penal
- (d) Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota en el tackle debe jugar la pelota inmediatamente, llevando, pasando, o pateando la pelota.
Penalidad: Penal
- (e) Cualquier jugador que sea el primero en obtener la posesión de la pelota no debe ir al suelo en el tackle o cerca de él salvo que sea tackleado por un jugador oponente.
Penalidad: Penal
- (f) Cualquier jugador que sea el primero en obtener la posesión de la pelota en el tackle o cerca de él, puede ser tackleado por un jugador oponente, siempre que este jugador lo haga desde atrás de la pelota y directamente desde atrás del jugador tackleado o tackleador más cercano a la línea de goal de ese jugador.
Penalidad: Penal
- (g) Después de un tackle, cualquier jugador que yace en el suelo no debe impedir que un oponente obtenga posesión de la pelota.
Penalidad: Penal
- (h) Después de un tackle, cualquier jugador en el suelo no debe tacklear a un oponente o intentar tacklear a un oponente.
Penalidad: Penal
- (i) Cuando un jugador tackleado se estira para apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal para marcar un try, un oponente puede tirar de la pelota en posesión del jugador, pero no debe patear la pelota.
Penalidad: Penal

Excepción: Pelota que entra al in-goal. Después de un tackle cerca de la línea de goal, si la pelota ha sido soltada y ha entrado al in-goal, cualquier jugador, incluyendo un jugador en el suelo, puede apoyar la pelota.

15.7 ACCIONES PROHIBIDAS

- (a) Ningún jugador debe impedir al jugador tackleado pasar la pelota.
Penalidad: Penal
- (b) Ningún jugador debe impedir al jugador tackleado soltar la pelota y levantarse o alejarse de ella.
Penalidad: Penal
- (c) Ningún jugador debe caer sobre o más allá del jugador tackleado.
Penalidad: Penal



- (d) Ningún jugador debe caer sobre o más allá de los jugadores que yacen en el suelo después de un tackle con la pelota entre ellos o cerca de ellos.
Penalidad: Penal
- (e) Los jugadores sobre sus pies no deben cargar u obstruir a un oponente que no está cerca de la pelota.
Penalidad: Penal
- (f) Puede ser peligroso que un jugador tackleado no suelte la pelota o no se aleje de ella inmediatamente o que se le impida hacerlo. Si alguna de estas acciones ocurren el referee otorgará un penal inmediatamente.
Penalidad: Penal



15.8 DUDA SOBRE LA FALTA DE CUMPLIMIENTO

Si en un tackle resulta imposible jugar la pelota y hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme la Ley, el referee ordenará un scrum inmediatamente introduciendo la pelota el equipo que estaba avanzando antes de la detención, o si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

Ley 16 : Ruck

DEFINICIÓN

Un ruck es una fase del juego donde uno o más jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies, en contacto físico, se agrupan alrededor de la pelota que está en el suelo. El juego general ha terminado.

Rucking. Los jugadores están ruckeando cuando están en un ruck y utilizan sus pies para intentar ganar o mantener la posesión de la pelota, sin ser culpables de juego sucio.

16.1 FORMANDO UN RUCK

- (a) **Dónde puede formarse un ruck.** Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.
- (b) **Cómo puede formarse un ruck.** Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. La pelota está en el suelo.



Ruck



Ruck



16.2 INCORPORÁNDOSE A UN RUCK

- (a) Todos los jugadores formando, incorporándose, o participando de un ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Penalidad: Free Kick
- (b) Un jugador incorporándose a un ruck debe asirse al ruck con por lo menos un brazo alrededor del cuerpo de un compañero, usando todo el brazo.
Penalidad: Penal
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el ruck no constituye asirse.
Penalidad: Penal
- (d) Todos los jugadores formando, incorporándose, o participando de un ruck deben estar sobre sus pies.
Penalidad: Penal

16.3 RUCKING

- (a) Los jugadores en un ruck deben intentar permanecer sobre sus pies.
Penalidad: Penal
- (b) Un jugador no debe caerse o arrodillarse intencionalmente en un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Penalidad: Penal
- (c) Un jugador no debe derrumbar intencionalmente un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Penalidad: Penal
- (d) Un jugador no debe saltar encima de un ruck.
Penalidad: Penal
- (e) Los jugadores deben tener sus cabezas y hombros no más bajos que sus caderas.
Penalidad: Free Kick
- (f) Un jugador ruckeando por la pelota no debe ruckear a los jugadores en el suelo. Un jugador ruckeando por la pelota debe intentar pasar más allá de los jugadores en el suelo y no debe pisarlos intencionalmente. Un jugador ruckeando debe hacerlo cerca de la pelota.
Penalidad: Penal por juego peligroso

16.4 OTRAS INFRACCIONES EN EL RUCK

- (a) Los jugadores no deben devolver la pelota al interior del ruck.
Penalidad: Free Kick
- (b) Los jugadores no deben tocar la pelota con las manos en el ruck.
Penalidad: Penal
- (c) Los jugadores no deben levantar la pelota con sus piernas en el ruck.
Penalidad: Penal
- (d) Los jugadores en el suelo dentro o cerca del ruck deben intentar alejarse de la pelota. Estos jugadores no deben interferir con la pelota en el ruck o cuando está saliendo del ruck.
Penalidad: Penal
- (e) Un jugador no debe caer sobre o más allá de la pelota que está saliendo del ruck.
Penalidad: Penal
- (f) Mientras la pelota está en el ruck, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar a los oponentes que la pelota está fuera del ruck.
Penalidad: Free Kick

16.5 OFF-SIDE EN EL RUCK

- (a) **La línea de off-side.** Hay dos líneas de off-side paralelas a las líneas de goal, una para cada equipo. Cada línea de off-side pasa por el último pie del último jugador en el ruck. Si el último pie del último jugador está sobre o más allá de la línea de goal, la línea de off-side para el equipo defensor es la línea de goal.
- (b) Los jugadores deben incorporarse al ruck, o retirarse detrás de la línea de off-side inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un ruck, el jugador está off-side.
Penalidad: Penal



- (c) **Jugadores incorporándose o reincorporándose al ruck.** Todos los jugadores que se incorporan al ruck deben hacerlo desde atrás del pie del último compañero en el ruck. Un jugador puede incorporarse al lado de este último jugador. Si el jugador se incorpora al ruck del lado de sus oponentes, o delante del último compañero, el jugador está off-side.

Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor

- (d) **Jugadores que no se incorporan al ruck.** Si un jugador está delante de la línea de off-side y no se incorpora al ruck, el jugador debe retirarse detrás de la línea de off-side enseguida. Si un jugador que está detrás de la línea de off-side la sobrepasa y no se incorpora al ruck, el jugador está off-side.

Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor



X *En el ruck o maul, la línea de off-side pasa por el último pie del jugador del mismo equipo. El jugador de camiseta amarilla y verde a la derecha, está off-side.*

16.6 EXITOSO FIN DE UN RUCK

Un ruck termina exitosamente cuando la pelota sale del ruck, o cuando la pelota está sobre o más allá de la línea de goal.

16.7 FALLIDO FIN DE UN RUCK

- (a) Un ruck no termina exitosamente cuando resulta imposible jugar la pelota y se ordena un scrum.

El equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de que resultara imposible jugar la pelota en el ruck, introducirá la pelota.

Si ningún equipo estaba avanzando, o si el referee no puede decidir cual era el equipo que estaba avanzando antes de que resultara imposible jugar la pelota en el ruck, el equipo que estaba avanzando antes de que empezara el ruck introducirá la pelota.

Si ningún equipo estaba avanzando, entonces el equipo atacante introducirá la pelota.

- (b) Antes de hacer sonar el silbato para un scrum, el referee esperará un tiempo razonable para que la pelota emerja, especialmente si algún equipo está avanzando. Si el ruck deja de moverse, o en opinión del referee la pelota probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, el referee debe ordenar un scrum.



Ley 17 : Maul

DEFINICIÓN

Un maul se produce cuando un jugador portando la pelota es agarrado por uno o más oponentes, y hay uno o más compañeros del portador de la pelota asidos al portador de la pelota. Por lo tanto un maul se forma con por lo menos tres jugadores, todos sobre sus pies: el portador de la pelota y un jugador de cada equipo. Todos los jugadores involucrados deben estar atrapados o asidos al maul y deben estar sobre sus pies y avanzando hacia una línea de goal. El juego general ha terminado.

17.1 FORMANDO UN MAUL

- (a) **Dónde puede formarse un maul.** Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.



Maul



Maul no formado



17.2 INCORPORÁNDOSE A UN MAUL

- (a) Los jugadores que se incorporan a un maul no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Penalidad: Free Kick
- (b) Un jugador debe estar atrapado en un maul, o asido a un maul y no simplemente al costado del mismo.
Penalidad: Penal
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el maul no constituye asirse.
Penalidad: Penal
- (d) **Manteniendo a los jugadores sobre sus pies.** Los jugadores en un maul deben intentar permanecer sobre sus pies. El portador de la pelota en un maul puede ir al suelo, siempre que la pelota esté disponible inmediatamente y el juego continúe.
Penalidad: Penal
- (e) Un jugador no debe derrumbar un maul intencionalmente. Esto se considera juego peligroso.
Penalidad: Penal
- (f) Un jugador no debe saltar encima de un maul.
Penalidad: Penal



17.3 OTRAS INFRACCIONES EN EL MAUL

- (a) Un jugador no debe arrastrar a un oponente fuera del maul.
Penalidad: Penal
- (b) Mientras la pelota aún está en el maul, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar al equipo oponente que la pelota está fuera del maul.
Penalidad: Free Kick

17.4 OFF-SIDE EN EL MAUL

- (a) **La línea de off-side.** Hay dos líneas de off-side paralelas a las líneas de goal, una para cada equipo. Cada línea de off-side pasa por el último pie del último jugador en el maul. Si el último pie del último jugador está sobre o más allá de la línea de goal, la línea de off-side para el equipo defensor es la línea de goal.
- (b) Un jugador debe incorporarse al maul, o retirarse detrás de la línea de off-side inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un maul, el jugador está off-side.
Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor
- (c) **Jugadores incorporándose al maul.** Los jugadores que se incorporan a un maul deben hacerlo desde atrás del pie del último compañero en el maul. El jugador puede incorporarse al lado de este jugador. Si el jugador se incorpora al maul del lado de sus oponentes, o delante del último compañero, el jugador está off-side.
Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor
- (d) **Jugadores que no se incorporan al maul.** Todos los jugadores que están delante de la línea de off-side y que no se incorporan al maul, deben retirarse enseguida detrás de la línea de off-side. Un jugador que no haga eso está off-side. Si cualquier jugador que está detrás de la línea de off-side la sobrepasa y no se incorpora al maul, el jugador está off-side.
Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor
- (e) **Jugadores abandonando o reincorporándose al maul.** Los jugadores que abandonan un maul deben retirarse detrás de la línea de off-side inmediatamente, de lo contrario ellos están off-side. Si un jugador se reincorpora al maul delante del último compañero en el maul, el jugador está off-side. El jugador puede reincorporarse al maul al lado del último compañero.
Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor

17.5 EXITOSO FIN DE UN MAUL

Un maul termina exitosamente cuando la pelota o un jugador con la pelota deja el maul. Un maul termina exitosamente cuando la pelota está en el suelo, o sobre o más allá de la línea de goal.

17.6 FALLIDO FIN DE UN MAUL

- (a) Un maul no termina exitosamente si permanece estacionado o deja de moverse hacia adelante por más de 5 segundos y se ordena un scrum.
- (b) Un maul no termina exitosamente si resulta imposible jugar la pelota o se derrumba (no como consecuencia de juego sucio) y se ordena un scrum.
- (c) **Scrum después de un maul.** El equipo que no tenía posesión cuando el maul empezó, introducirá la pelota. Si el referee no puede decidir qué equipo tenía posesión, el equipo que estaba avanzando antes que el maul se detuviera, introducirá la pelota. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá la pelota.
- (d) Cuando un maul permanece estacionado o ha dejado de moverse hacia adelante por más de 5 segundos pero la pelota está en movimiento y el referee puede verla, se espera un tiempo razonable para que la pelota emerja. Si no emerge en un tiempo razonable se ordenará un scrum.
- (e) Cuando un maul ha dejado de moverse hacia adelante puede volver a moverse hacia adelante siempre que lo haga dentro de los 5 segundos. Si el maul deja de moverse hacia adelante por segunda vez y la pelota está en movimiento y el referee puede verla, se espera un tiempo razonable para que la pelota emerja. Si no emerge en un tiempo razonable se ordenará un scrum.
- (f) Cuando en un maul resulte imposible jugar la pelota, el referee no permitirá una disputa prolongada por ella. Se ordenará un scrum.
- (g) Si el portador de la pelota en un maul va al suelo, incluyendo estar sobre una o las dos rodillas, o sentado, el referee ordenará un scrum salvo que la pelota esté disponible inmediatamente.



- (h) **Scrum después de un maul cuando sujetan al que atrapó la pelota.** Si un jugador atrapa la pelota directamente de un puntapié de un oponente, que no sea un kick-off o una salida de 22 metros, y el jugador es sujetado inmediatamente por un oponente, se puede formar un maul. Luego si el maul permanece estacionado, deja de moverse hacia adelante por más de 5 segundos, o si resulta imposible jugar la pelota, y se debe ordenar un scrum, introducirá la pelota el equipo del jugador que atrapó la pelota.

"Directamente de un puntapié de un oponente" significa que la pelota no tocó a ningún otro jugador o al suelo antes que el jugador la atrapara.

Si el maul entra al in-goal del jugador y allí la pelota es anulada o resulta imposible jugar la pelota, se formará un scrum 5 metros. El equipo atacante introducirá la pelota.

Ley 18 : Mark

DEFINICIÓN

Para pedir un mark, un jugador debe estar sobre o detrás de su línea de 22 metros. Un jugador con un pie sobre o detrás de la línea de 22 metros se considera que está "en los 22". El jugador debe atrapar limpiamente la pelota, directamente de un puntapié de un oponente, y al mismo tiempo gritar "¡Mark!". No se puede pedir un mark de un kick-off, ni de un kick de reinicio, excepto una salida de 22 metros.

Se otorgará un puntapié por un mark. El lugar para el puntapié es el lugar del mark.

Un jugador puede pedir un mark aunque la pelota haya tocado un poste de goal o el travesaño antes de ser atrapada.

Un jugador del equipo defensor puede pedir un mark en el in-goal.





18.1 DESPUÉS DE UN MARK

El referee hace sonar el silbato inmediatamente y otorga un puntapié al jugador que pidió el mark.

18.2 PUNTAPIÉ OTORGADO

El puntapié debe ser otorgado en el lugar del mark.

18.3 LUGAR DEL PUNTAPIÉ

El puntapié se efectúa en la marca o detrás de la marca, en una línea a través de la marca.

18.4 QUIÉN PATEA

El puntapié debe ser efectuado por el jugador que pidió el mark. Si ese jugador no puede efectuar el puntapié dentro del lapso de un minuto, se formará un scrum en el lugar de la marca y el equipo del jugador introducirá la pelota. Si la marca está en el in-goal, el scrum será a 5 metros de la línea de goal, sobre una línea a través de la marca.

18.5 COMO SE EFECTÚA EL PUNTAPIÉ

Las disposiciones de la Ley 21 - Free Kicks se aplican al puntapié otorgado después de un mark.

18.6 SCRUM ALTERNATIVO

- (a) El equipo del jugador que pidió el mark puede optar por formar un scrum.
- (b) **Dónde se debe formar el scrum.** Si la marca está en el campo de juego, el scrum se formará en el lugar de la marca pero a por lo menos 5 metros de la línea de touch. Si la marca está en el in-goal, el scrum se formará a 5 metros de la línea de goal sobre una línea a través de la marca, y a por lo menos 5 metros de la línea de touch.
- (c) **Quién introduce la pelota.** El equipo del jugador que pidió el mark introducirá la pelota.

18.7 PENAL OTORGADO

- (a) Ningún oponente, on-side u off-side, debe cargar a un jugador que ha pedido un mark, después que el referee haya hecho sonar el silbato.
Penalidad: Penal
- (b) **Dónde se ejecuta el penal.** Si el infractor está on-side, el penal se ejecuta en el lugar de la infracción. Si el infractor está off-side, el penal se ejecuta en el lugar de la línea de off-side (Ley 11 Off-side y On-side en el Juego General).
- (c) **El penal.** Cualquier jugador del equipo no infractor podrá ejecutar el penal.

Durante El Partido

Reinicio Del Partido

Ley 19 Touch y Line-out

Ley 20 Scrum

Ley 21 Penales y Free Kicks



Ley 19 : Touch Y Line-out

DEFINICIONES

"Pateada directamente al touch" significa que la pelota fue pateada al touch sin tocar el suelo en el área de juego, y sin tocar a ningún jugador o al referee.

"Los 22" es el área entre la línea de goal y la línea de 22 metros, incluyendo la línea de 22 metros pero excluyendo la línea de goal.

La línea del line-out es una línea imaginaria en el campo de juego perpendicular a la línea de touch a través del lugar donde la pelota debe ser lanzada.

La pelota está en touch cuando no es portada por un jugador y toca la línea de touch o cualquier cosa o persona sobre o más allá de la línea de touch.

La pelota está en touch cuando es portada por un jugador y el portador (o la pelota) toca la línea de touch o el suelo más allá de la línea de touch. El lugar donde el portador de la pelota (o la pelota) tocó o cruzó la línea de touch es el lugar donde salió al touch.

La pelota está en touch si un jugador atrapa la pelota y ese jugador tiene un pie sobre la línea de touch o en el suelo más allá de la línea de touch.

Si un jugador tiene un pie en el campo de juego y un pie en touch y sostiene la pelota, la pelota está en touch.

Si la pelota cruza la línea de touch o la línea de touch-in-goal, y es atrapada por un jugador que tiene ambos pies en el área de juego, la pelota no está en touch o en touch-in-goal. Ese jugador puede impulsar la pelota hacia el área de juego.

Si un jugador salta y agarra la pelota, ambos pies deben caer en el área de juego, de lo contrario la pelota está en touch o touch-in-goal.

Un jugador en touch puede patear o golpear la pelota, pero no agarrarla, siempre que no haya cruzado el plano de la línea de touch. El plano de la línea de touch es el espacio vertical inmediatamente por encima de la línea de touch.



19.1 LANZAMIENTO

SIN GANAR TERRENO

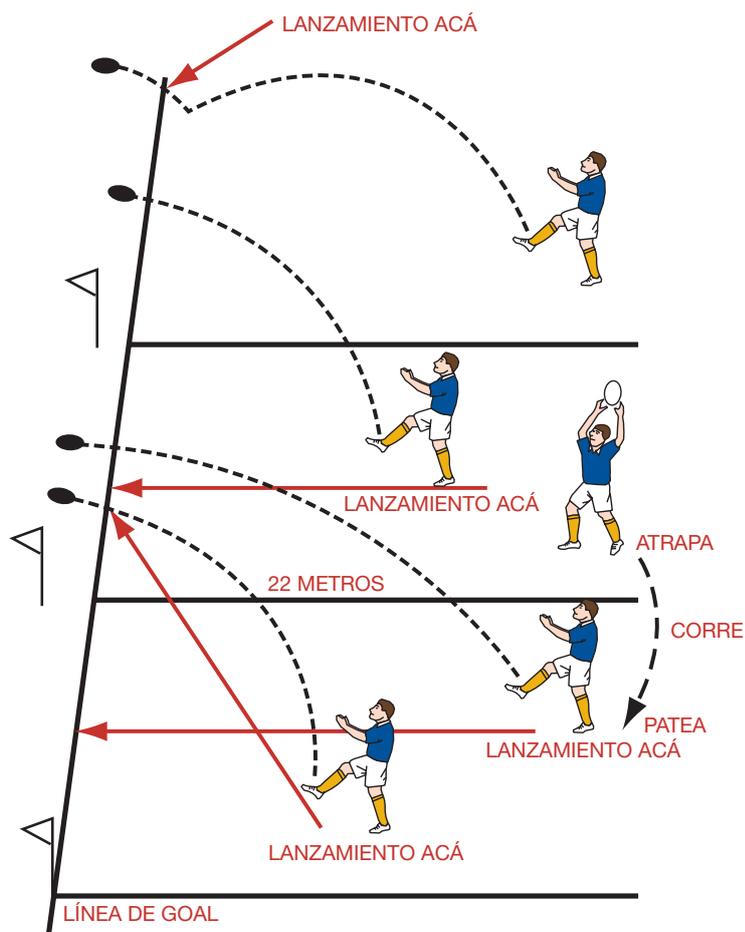
- (a) **Fuera de los 22 de un equipo un jugador del equipo patea directamente al touch.** Excepto para un penal, cuando un jugador en cualquier parte del área de juego fuera de los 22 patea directamente al touch, no gana terreno. El lanzamiento se efectúa en línea con el lugar donde el jugador pateó la pelota, o en el lugar donde salió al touch, el que esté más cerca de la línea de goal del jugador.
- (b) **Jugador que entra la pelota a los 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor que obtiene la pelota fuera de los 22, la lleva o coloca dentro de los 22 y luego patea directamente al touch, no gana terreno.

GANANDO TERRENO

- (c) **Jugador dentro de los 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor tiene la pelota dentro de los 22 o de su propio in-goal, y patea al touch, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.
- (d) **Patadas indirectas al touch.** Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea indirectamente al touch, de modo que la pelota bota en el campo de juego, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.

Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea la pelota de manera que toque o sea tocada por un oponente y luego sale indirectamente al touch, de modo que la pelota bota en el campo de juego, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.

Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea la pelota de manera que toque o sea tocada por un oponente y luego sale directamente al touch, el lanzamiento debe efectuarse en línea con el lugar donde el oponente tocó la pelota o donde la pelota cruzó la línea de touch, si este estuviera más cerca de la línea de goal del jugador oponente.



TOUCH Y LANZAMIENTO

PENAL

- (e) **Penal.** Cuando un jugador patea al touch un penal en cualquier parte del área de juego, el lanzamiento se efectúa donde la pelota salió al touch.

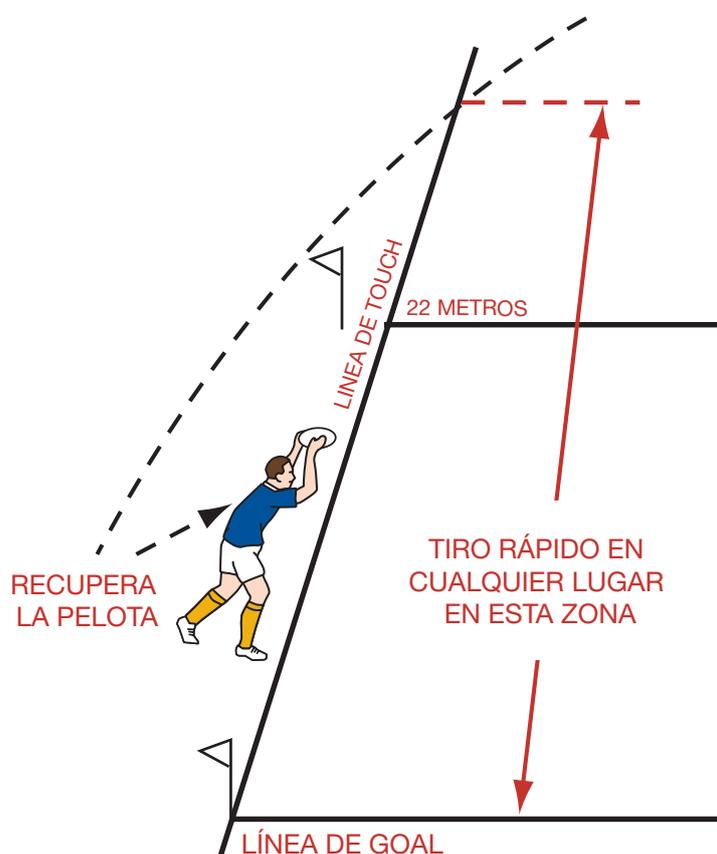
FREE KICK

- (f) **Fuera de los 22 del pateador, sin ganar terreno.** Cuando un free kick otorgado fuera de los 22 sale directamente al touch, el lanzamiento se efectúa en línea con el lugar donde la pelota fue pateada, o donde salió al touch, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.
- (g) **Dentro de los 22 o del in-goal del pateador, ganando terreno.** Cuando un free kick es otorgado en los 22 o en el in-goal, y el kick sale directamente al touch, el lanzamiento se efectúa donde la pelota salió al touch.



19.2 TIRO RÁPIDO

- (a) Un jugador puede hacer un tiro rápido sin esperar a que se forme el line-out.
- (b) Para efectuar un tiro rápido, el jugador debe estar fuera del campo de juego en cualquier parte entre el lugar donde la pelota salió al touch y la línea de goal del jugador.
- (c) Un jugador no debe efectuar un tiro rápido después que se haya formado el line-out. Si el jugador lo hace, el tiro rápido debe ser desestimado. El lanzamiento al line-out lo efectuará el mismo equipo.



TIRO RÁPIDO

- (d) Para un tiro rápido, el jugador debe utilizar la pelota que salió al touch. Si, después que salió al touch y resultó muerta, se utiliza otra pelota, o si otra persona tocó la pelota además del jugador que la tira, entonces el tiro rápido debe ser desestimado. El lanzamiento al line-out lo efectuará el mismo equipo.

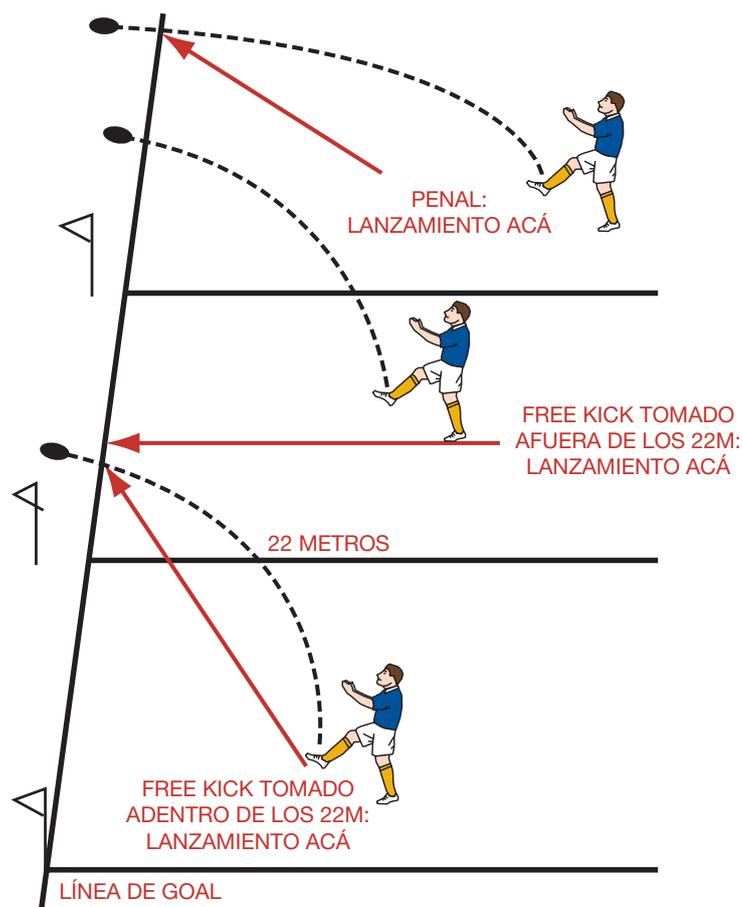
- (e) En un tiro rápido si el jugador no tira la pelota derecha de modo que alcance por lo menos 5 metros a lo largo de la línea del line-out antes de tocar el suelo o a un jugador, o si el jugador coloca un pie en el campo de juego cuando tira la pelota, entonces el tiro rápido debe ser desestimado. El equipo oponente optará entre un lanzamiento a un line-out en el lugar donde se intentó el tiro rápido, o introducir la pelota a un scrum en ese lugar, sobre la línea de 15 metros. Si ellos también lanzan la pelota al line-out de modo incorrecto, se formará un scrum sobre la línea de 15 metros. El equipo que primero tiró la pelota, introducirá la pelota en el scrum.
- (f) En un tiro rápido, un jugador puede llegar hasta la línea del line-out y alejarse sin ser penalizado.
- (g) En un tiro rápido, un jugador no debe impedir que la pelota alcance los 5 metros.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (h) Si un jugador portando la pelota es sacado al touch, el jugador debe soltar la pelota para que un jugador oponente pueda efectuar un tiro rápido.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros

19.3 OTROS LANZAMIENTOS

En todas las otras ocasiones, el lanzamiento se efectúa donde la pelota salió al touch.

19.4 QUIÉN EFECTÚA EL LANZAMIENTO

El lanzamiento lo efectúa un oponente del jugador que portó o tocó último la pelota antes de que saliera al touch. Cuando haya dudas el lanzamiento lo realizará el equipo atacante.

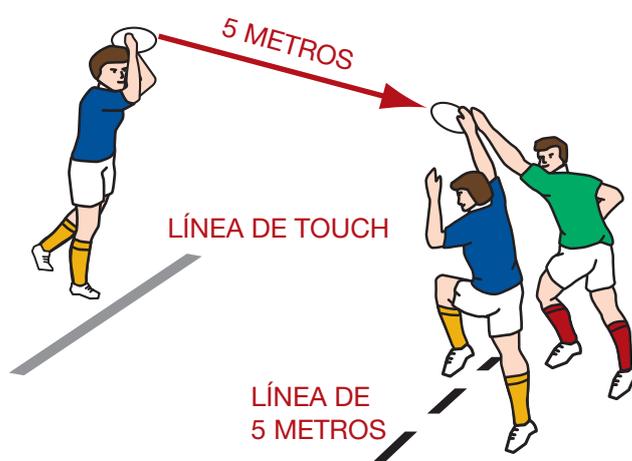


TOUCH Y LANZAMIENTO

Excepción: Cuando un equipo ejecuta un penal y la pelota es pateada al touch, el lanzamiento debe ser efectuado por un jugador del equipo que pateó el penal. Esto se aplica tanto para la pelota pateada directa como indirectamente al touch.

19.5 CÓMO SE EFECTÚA EL LANZAMIENTO

El jugador efectuando el lanzamiento debe pararse en el lugar correcto. El jugador no debe colocar ningún pie en el campo de juego cuando lanza la pelota. La pelota debe ser lanzada derecha, de modo de alcanzar por lo menos 5 metros a lo largo de la línea del line-out antes de tocar primero el suelo o tocar o ser tocada por un jugador.



DEBE LANZAR LA PELOTA PARA QUE RECORRA POR LO MENOS 5 METROS ANTES DE TOCAR EL SUELO O TOCAR O SER TOCADA POR UN JUGADOR

CÓMO SE EFECTÚA EL LANZAMIENTO

19.6 LANZAMIENTO INCORRECTO

- (a) Si en un line-out el lanzamiento es incorrecto, el equipo oponente tiene la opción de efectuar un lanzamiento a un line-out, o introducir la pelota a un scrum sobre la línea de 15 metros. Si elige el lanzamiento al line-out y nuevamente el lanzamiento es incorrecto, se formará un scrum. El equipo que efectuó el primer lanzamiento, introducirá la pelota.
- (b) El lanzamiento al line-out debe ser efectuado sin demorar y sin amagar.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (c) Un jugador no debe intencional o reiteradamente lanzar la pelota torcida.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros



LINE-OUT

DEFINICIONES

El propósito del line-out es el de reiniciar el juego, rápida, segura e imparcialmente después de que la pelota ha salido al touch, con un lanzamiento entre dos hileras de jugadores.

Jugadores en el line-out. Los jugadores en el line-out son los jugadores que forman las dos hileras que hacen un line-out.

Receptor. El receptor es el jugador en posición de agarrar la pelota cuando los jugadores en el line-out pasen o golpeen la pelota hacia atrás desde el line-out. Cualquier jugador puede ser receptor pero cada equipo puede tener un solo receptor en un line-out.

Jugadores que forman parte del line-out llamados participantes del line-out. Los jugadores que forman parte del line-out son: el lanzador y un oponente inmediato; los dos jugadores que están esperando para recibir la pelota del line-out; y los jugadores en el line-out.

Todos los otros jugadores. Todos los otros jugadores que no participan del line-out deben estar a por lo menos 10 metros detrás de la línea del line-out, o sobre o detrás de su línea de goal si ésta estuviera más cerca, hasta que el line-out termine.

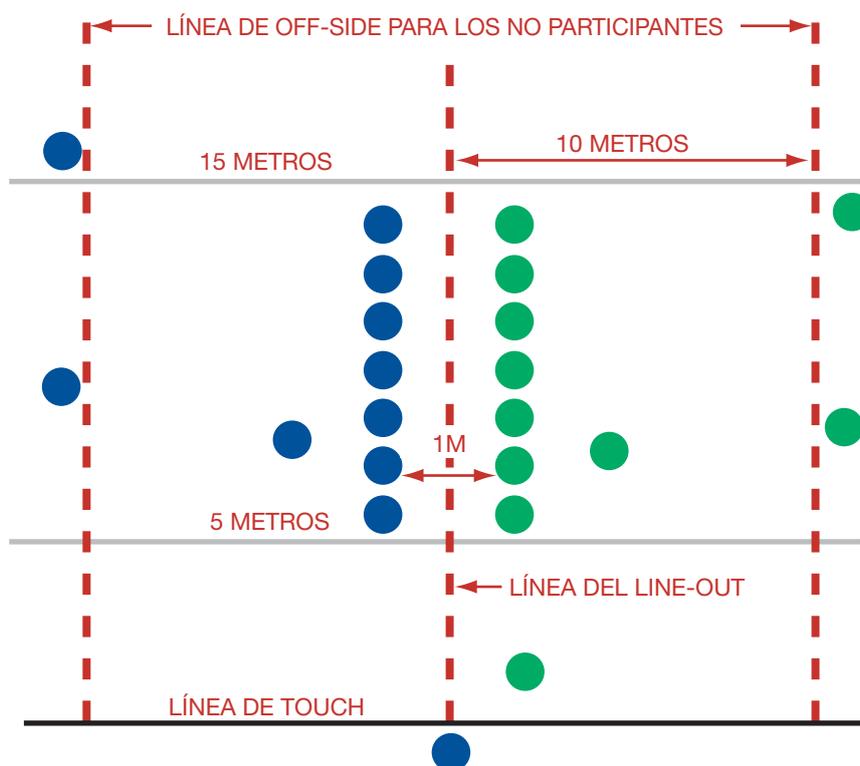
Línea de 15 metros. La línea de 15 metros está 15 metros dentro del campo de juego y paralela a la línea de touch.

Scrum después de line-out. Cualquier scrum ordenado por una infracción o detención en el line-out debe hacerse en la línea de 15 metros sobre la línea del line-out

19.7 FORMANDO UN LINE-OUT

- (a) **Mínimo.** Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar un line-out.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (b) **Máximo.** El equipo que efectúa el lanzamiento de la pelota determina el número máximo de jugadores en el line-out.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (c) El equipo oponente puede tener menos jugadores en el line-out pero no debe tener más.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (d) Cuando la pelota está en touch, se supone que cada jugador que se acerca a la línea del line-out lo hace para formar un line-out. Los jugadores que se acercan a la línea del line-out deben hacerlo sin demora. Una vez que los jugadores de cualquiera de los dos equipos hayan ocupado una posición en el line-out, no deben abandonar el line-out hasta que el line-out haya terminado.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (e) Si el equipo que efectúa el lanzamiento coloca menos jugadores que el número habitual de jugadores en el line-out, se debe dar a sus oponentes un tiempo razonable para sacar del line-out los suficientes jugadores como para satisfacer esta Ley.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (f) Estos jugadores deben salir del line-out sin demora. Deben retirarse a la línea de off-side, 10 metros detrás de la línea del line-out. Si el line-out termina antes de que lleguen a esa línea, pueden volver a participar en el juego.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (g) **Dejar de formar un line-out.** Un equipo no debe dejar de formar intencionalmente un line-out.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (h) **Dónde deben estar los jugadores en el line-out.** El frente del line-out no debe estar a menos de 5 metros de la línea de touch. El final de la hilera no debe estar a más de 15 metros de la línea de touch. Todos los jugadores en el line-out deben estar entre estos dos puntos.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (i) **Dos hileras derechas.** Los jugadores en el line-out de ambos equipos forman dos hileras paralelas, cada una de ellas perpendicular a la línea de touch.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (j) Los jugadores que se enfrentan en la formación de un line-out, deben dejar un claro espacio entre sus hombros interiores. Este espacio se determina con los jugadores en una postura erguida.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (k) **Espacio de 1 metro.** Cada hilera de jugadores debe estar a medio metro de su lado de la línea del line-out.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (l) La línea del line-out no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal.



EL LINE-OUT

- (m) Después que se haya formado el line-out, pero antes de que la pelota haya sido lanzada, un jugador no debe sujetar, empujar, cargar, u obstruir a un oponente.

Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros

19.8 COMIENZO Y FIN DEL LINE-OUT

- (a) **Comienzo del line-out.** El line-out comienza cuando la pelota deja las manos del jugador que efectúa el lanzamiento.
- (b) **Fin del line-out.** El line-out termina cuando la pelota o un jugador que la porta deja el line-out.

Esto incluye lo siguiente:

Cuando la pelota es pasada, golpeada o pateada fuera del line-out, el line-out termina.

Cuando la pelota o un jugador que porta la pelota se desplaza al área entre la línea de 5 metros y la línea de touch, el line-out termina.

Cuando un jugador en el line-out pasa la pelota a un jugador que está en un movimiento de desprendimiento, el line-out termina.

Cuando la pelota es lanzada más allá de la línea de 15 metros, o cuando un jugador la lleva o coloca más allá de esa línea, el line-out termina.

Cuando se desarrollan un ruck o maul en un line-out, y todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se desplazan más allá de la línea del line-out, el line-out termina.

Cuando resulta imposible jugar la pelota en un line-out, el line-out termina. El juego se reinicia con un scrum.

19.9 OPCIONES DISPONIBLES EN UN LINE-OUT

- (a) **Off-side.** Un jugador en el line-out no debe estar off-side. La línea de off-side pasa sobre la línea del line-out hasta que la pelota es lanzada. Después que la pelota ha tocado a un jugador o al suelo, la línea de off-side es la línea de la pelota.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (b) Los jugadores que saltan por la pelota pueden dar un paso en cualquier dirección siempre que no crucen la línea del line-out.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (c) **Utilizar a un oponente como sostén.** Un jugador en el line-out no debe utilizar a un oponente como sostén del salto.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (d) **Sosteniendo o empujando.** Un jugador en el line-out no debe sostener, empujar, cargar, obstruir, o sujetar a un oponente que no tenga la pelota excepto cuando se está desarrollando un ruck o maul.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (e) **Carga ilegal.** Un jugador en el line-out no debe cargar a un oponente excepto en un intento de tacklear al oponente o para jugar la pelota.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (f) **Utilizar a un compañero como sostén.** Un jugador en el line-out que está saltando no debe utilizar a un compañero como sostén del salto.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros



NO UTILIZAR A UN Oponente
COMO SOSTÉN



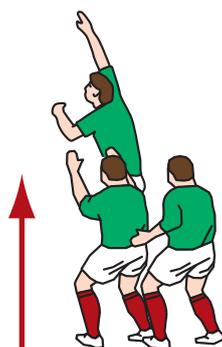
NO SOSTENER NI EMPUJAR



NO CARGAR ILEGALMENTE



NO UTILIZAR A UN COMPAÑERO
COMO SOSTÉN



NO LEVANTAR



NO TAPAR EL TIRO

- (g) **Levantar.** Un jugador en el line-out no debe levantar a un compañero.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (h) **Sostener antes del salto.** Un jugador no debe sostener a un compañero antes que el compañero haya saltado.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (i) **Saltar o sostener antes de que se haya lanzado la pelota.** Un jugador no debe saltar por la pelota o sostener a cualquier jugador antes que la pelota haya dejado las manos del jugador que efectúa el lanzamiento.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (j) **Pre-asimiento por debajo de la cintura.** Un jugador no debe efectuar el pre-asimiento de cualquier compañero por debajo de la cintura.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (k) **Sostener a un jugador.** Un jugador no debe sostener a un compañero que salta, a una altura inferior a los pantalones por detrás; o debajo de los muslos por delante.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (l) **Bajar a un jugador.** Los jugadores que sostienen a un compañero que salta, deben bajar a ese jugador hasta el suelo tan pronto como la pelota sea obtenida por un jugador de cualquier equipo.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (m) **Bloquear el lanzamiento.** Un jugador en el line-out no debe pararse a menos de 5 metros de la línea de touch. Un jugador en el line-out no debe impedir que la pelota alcance los 5 metros.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (n) Cuando la pelota ha sido lanzada más allá de un jugador en el line-out, ese jugador puede moverse al espacio entre la línea de touch y la línea de 5 metros. Si el jugador se desplaza a ese espacio, el jugador no debe moverse hacia su línea de goal antes que el line-out termine, excepto en un movimiento de desprendimiento.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (o) **Agarrando o desviando la pelota.** Cuando un jugador salta en procura de la pelota debe usar ambas manos o su brazo interior para intentar agarrar o desviar la pelota. El saltador no debe usar solamente el brazo exterior para intentar agarrar o desviar la pelota.
Si el saltador tiene ambas manos sobre su cabeza puede usar cualquier mano para jugar la pelota.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros

19.10 OPCIONES DISPONIBLES PARA LOS JUGADORES QUE NO PARTICIPAN DEL LINE-OUT

En general, un jugador que no está participando del line-out debe permanecer por lo menos 10 metros detrás de la línea del line-out, o sobre o más allá de la línea de goal de ese jugador, si ésta está mas cerca, hasta que el line-out termine.

Existen dos excepciones a esto:

Excepción 1: Lanzamiento largo. Si el jugador que efectúa el lanzamiento tira la pelota más allá de la línea de 15 metros, un jugador del mismo equipo puede correr hacia adelante para agarrar la pelota. Si ese jugador hace eso, un oponente también puede correr hacia adelante.

Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor, en línea con el lugar de la infracción a no menos de 15 metros de la línea de touch.



Excepción 2: El receptor puede correr y meterse en un espacio en el line-out y realizar cualquiera de las acciones disponibles para cualquier otro jugador en el line-out. El receptor es pasible de ser sancionado por infracciones en el line-out como lo son los otros jugadores en el line-out.

19.11 DESPRENDIMIENTO

DEFINICIÓN

Un jugador en el line-out "se desprende" cuando deja el line-out para agarrar la pelota golpeada o pasada hacia atrás por un compañero.

- (a) **Cuándo:** Un jugador no debe desprenderse antes que la pelota deje las manos del jugador que la lanza.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros, en línea con la línea del line-out.
- (b) Un jugador que se desprende debe permanecer dentro del área delimitada por la línea del line-out hasta 10 metros de su lado de la línea del line-out, y debe permanecer en movimiento hasta que el line-out haya terminado.
Penalidad: Free Kick sobre la línea de 15 metros, en línea con la línea del line-out.
- (c) Los jugadores pueden cambiar sus posiciones en el line-out antes de que la pelota sea lanzada.

19.12 OFF-SIDE EN EL LINE-OUT

- (a) Cuando se forma un line-out, para cada equipo hay dos diferentes líneas de off-side, paralelas a las líneas de goal.
- (b) **Jugadores participantes.** Una línea de off-side se aplica para los jugadores participantes del line-out (normalmente algunos o todos los forwards, más el medio scrum y el jugador que lanza la pelota). Hasta que se lance la pelota, y haya tocado a un jugador o el suelo, la línea de off-side es la línea del line-out. Después de eso, la línea de off-side es la línea de la pelota.
- (c) **Jugadores no participantes.** La otra línea de off-side se aplica para los jugadores que no participan del line-out (normalmente los tres cuartos). Para ellos, la línea de off-side está 10 metros detrás de la línea del line-out o es su línea de goal, si ésta estuviera más cerca.

La Ley de off-side en el line-out es distinta para el caso de un lanzamiento largo, o para el caso de un ruck o maul en el line-out.

19.13 OFF-SIDE DE LOS PARTICIPANTES DEL LINE-OUT

- (a) **Antes que la pelota haya tocado a un jugador o al suelo.** Un jugador no debe sobrepasar la línea del line-out. Un jugador está off-side, si antes que la pelota haya tocado a un jugador o al suelo, ese jugador sobrepasa la línea del line-out, salvo que haga eso mientras salta por la pelota. El jugador debe saltar desde su lado de la línea del line-out.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (b) Si un jugador salta y cruza la línea del line-out pero falla en su intento de atrapar la pelota, ese jugador no será sancionado siempre que vuelva a ponerse on-side sin demora.
- (c) **Después que la pelota haya tocado a un jugador o al suelo.** Un jugador que no porta la pelota está off-side si, después que la pelota ha tocado a un jugador o al suelo, ese jugador coloca un pie delante de la pelota, salvo que esté tackling (o intentando tacklear) a un oponente. Cualquier intento de tackle debe comenzar desde el lado de la pelota de ese jugador.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (d) El referee debe sancionar a cualquier jugador que, intencionalmente o no, se desplace a una posición off-side sin la intención de ganar posesión o de tacklear a un oponente.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros
- (e) Ningún jugador participante del line-out de ninguno de los dos equipos, puede abandonar el line-out hasta que el line-out haya terminado.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros

19.14 LANZADOR

El jugador que efectúa el lanzamiento (y su oponente inmediato) disponen de cuatro opciones:

- (a) El lanzador puede quedarse dentro de los 5 metros de la línea de touch.
- (b) El lanzador puede retirarse a la línea de off-side, 10 metros detrás de la línea del line-out.
- (c) El lanzador puede incorporarse al line-out tan pronto como la pelota haya sido lanzada.
- (d) El lanzador puede desplazarse a la posición de receptor si no hay nadie en esa posición. Si el lanzador se desplaza a cualquier otro lugar, está off-side.
Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros



19.15 OFF-SIDE DE LOS NO PARTICIPANTES DEL LINE-OUT

- (a) **Antes de que el line-out haya terminado.** La línea de off-side está 10 metros detrás de la línea del line-out, o es la línea de goal del jugador, la que esté más cerca.

Un jugador que no participa del line-out está off-side si ese jugador sobrepasa la línea de off-side antes de que el line-out termine.

Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor, en línea con el lugar de la infracción a no menos de 15 metros de la línea de touch.

- (b) **Jugadores que aún no están on-side cuando la pelota es lanzada.** Un jugador puede lanzar la pelota aún cuando un compañero no haya llegado todavía a la línea de off-side. Sin embargo, si este jugador no está intentando alcanzar una posición on-side sin demora, este jugador está off-side.

Penalidad: Penal en la línea de off-side del equipo infractor, en línea con el lugar de la infracción a no menos de 15 metros de la línea de touch.

Excepción: Lanzamiento largo. Hay una excepción a la Ley del off-side en el line-out. Se aplica si la pelota es lanzada más allá de la línea de 15 metros. Tan pronto como la pelota deja las manos del jugador que la lanza, cualquier jugador del equipo del lanzador puede correr en procura de la pelota.

Esto significa que un jugador participante del line-out puede correr hacia dentro del campo más allá de la línea de 15 metros, y un jugador que no participa del line-out puede correr hacia adelante cruzando la línea de off-side.

Si esto ocurre, un oponente también puede correr hacia dentro del campo o correr hacia adelante.

Sin embargo, si un jugador corre hacia dentro del campo o corre hacia adelante para agarrar un lanzamiento largo, y la pelota no es lanzada más allá de la línea de 15 metros, este jugador está off-side y debe ser sancionado.

Penalidad: Penal

Para los jugadores que forman parte del line-out: el penal se debe otorgar sobre la línea de 15 metros.

Para los jugadores que no participan del line-out: el penal se debe otorgar sobre la línea de off-side del equipo infractor en el lugar de la infracción, a no menos de 15 metros de la línea de touch.

19.16 OFF-SIDE EN RUCKS O MAULS EN EL LINE-OUT

- (a) Cuando se desarrollan un ruck o maul en un line-out, la línea de off-side de un jugador que participa del line-out ya no es la línea de la pelota. La línea de off-side es ahora el último pie del equipo de ese jugador en el ruck o maul.
- (b) Sin embargo, para los jugadores que no participan del line-out, la línea de off-side sigue estando a 10 metros detrás de la línea del line-out. Para estos jugadores el line-out no termina cuando se desarrolla un ruck o maul.
- (c) El line-out termina cuando el ruck o maul deja la línea del line-out. Para que esto ocurra, todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul deben haber sobrepasado la línea del line-out.
- (d) Un jugador participando del line-out debe incorporarse al ruck o maul, o retirarse a la línea de off-side y permanecer en esa línea. De lo contrario ese jugador está off-side.

Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros

- (e) El resto de la Ley de ruck o maul debe aplicarse. Un jugador no debe incorporarse al ruck o maul del lado de sus oponentes.

Penalidad: Penal

Los jugadores no deben incorporarse delante de la línea de off-side. Si lo hacen están off-side.

Penalidad: Penal sobre la línea de 15 metros

- (f) **Jugadores que no participan del line-out.** Cuando se desarrolla un ruck o maul en un line-out, el line-out no ha terminado hasta que todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se hayan desplazado más allá de la línea del line-out.

Hasta ese momento la línea de off-side para los jugadores que no participan del line-out sigue estando 10 metros detrás de la línea del line-out, o es la línea de goal si ésta estuviera más cerca. Un jugador que sobrepasa esta línea de off-side está off-side.

Penalidad: Penal en la línea de off-side a no menos de 15 metros de la línea de touch



Ley 20 : Scrum

DEFINICIONES

El propósito del scrum es el de reiniciar el juego, rápida, segura e imparcialmente, después de una infracción menor o de una detención.

Un scrum se forma en el campo de juego cuando ocho jugadores de cada equipo, asidos en tres líneas por cada equipo, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de las primeras líneas quedan intercaladas. Así se forma un túnel al cual el medio scrum introduce la pelota para que los jugadores de las primeras líneas puedan disputar la posesión hookeando la pelota con cualquier pie.

La línea media de un scrum no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Un scrum no puede tener lugar dentro de los 5 metros de una línea de touch.

El túnel es el espacio entre las dos primeras líneas.

El jugador de cualquiera de los dos equipos que introduce la pelota en el scrum es el medio scrum.

La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos primeras líneas.

El jugador del medio de cada primera línea es el hooker.

Los jugadores de cada lado del hooker son los pilares. Los pilares izquierdos son los pilares cabeza libre. Los pilares derechos son los pilares cabeza adentro.

Los dos jugadores de la segunda línea que empujan sobre los pilares y el hooker son los segundas líneas.

Los jugadores exteriores que se toman al segunda o tercera línea son los alas.

El jugador de la tercera línea que generalmente empuja sobre ambos segunda línea es el N° 8. Alternativamente, el N° 8 puede empujar sobre un segunda línea y un ala.

20.1 FORMACIÓN DE UN SCRUM

- (a) **Dónde se forma el scrum.** El lugar para formar un scrum es donde ocurrió la infracción o la detención, o lo más cerca posible del mismo, en el campo de juego, salvo que se especifique de otro modo en la Ley.
- (b) Si esto está a menos de 5 metros de una línea de touch, el lugar para formar el scrum es a 5 metros de esa línea de touch. Un scrum puede tener lugar solamente en el campo de juego. Cuando se forme un scrum, la línea media no debe estar dentro de los cinco metros de la línea de goal.

- (c) Si hay una infracción o detención en el in-goal, el lugar del scrum es a 5 metros de la línea de goal.
- (d) El scrum se forma en línea con el lugar de la infracción o de la detención.
- (e) **Sin demora.** Un equipo no debe demorar intencionalmente la formación de un scrum.
Penalidad: Free Kick
- (f) **Cantidad de jugadores: ocho.** Un scrum debe tener ocho jugadores de cada equipo. Los ocho jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine. Cada primera línea debe estar formada por tres jugadores, ninguno más, ninguno menos. La segunda línea debe estar formada por dos segundas líneas.
Penalidad: Penal
Excepción: Cuando un equipo por alguna razón tiene menos de quince jugadores, la cantidad de jugadores de cada equipo en el scrum puede reducirse de modo similar. Cuando un equipo efectúa una reducción permitida, el otro equipo no tiene obligación de efectuarla. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en el scrum.
Penalidad: Penal
- (g) **Entrada de las primeras líneas.** En primer lugar el referee hará con un pie la marca del lugar donde se debe formar el scrum. Antes de que las dos primeras líneas entren, deben estar ubicadas a no más de un brazo de distancia. La pelota estará en las manos del medio scrum lista para ser introducida. Las primeras líneas deben acuclillarse de modo tal que cuando se junten, la cabeza y hombros de cada jugador no queden más bajos que sus caderas. Las primeras líneas deben intercalarse de modo que la cabeza de ningún jugador quede al lado de la cabeza de un compañero.
Penalidad: Free Kick
- (h) El referee ordenará “acuclillarse” y luego “tomar distancia”. Las primeras líneas se acuclillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará la punta del hombro del brazo exterior del pilar contrario. Luego los pilares retirarán sus brazos. Luego el referee ordenará “pausa”. Después de una pausa el referee dirá “formen”. Las primeras líneas podrán formar. “Formen” no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.
Penalidad: Free Kick
- (i) La posición de cuclillas es la extensión de la postura normal de pie, doblando las rodillas lo suficiente como para permitir el asimiento sin embestir.



- (j) **Embestir.** Una primera línea no debe formar a cierta distancia de los oponentes y embestirlos. Esto es juego peligroso.
Penalidad: Penal
- (k) **Estático y paralelo.** Hasta que la pelota salga de las manos del medio scrum, el scrum debe estar estático y la línea media debe estar paralela a las líneas de goal. Un equipo no debe empujar el scrum más allá de la marca antes de que la pelota sea introducida.
Penalidad: Free Kick

20.2 POSICIONES DE LOS JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

- (a) **Todos los jugadores en posición de empuje.** Cuando un scrum se haya formado, el cuerpo y los pies de cada jugador de la primera línea debe estar en una posición normal para un empuje hacia adelante.
Penalidad: Free Kick
- (b) Esto significa que los jugadores de la primera línea deben tener ambos pies en el suelo, con su peso firmemente sobre por lo menos un pie. Los jugadores no deben cruzar sus pies, aunque el pie de un jugador puede cruzar el pie de un compañero. Los hombros de cada jugador no deben estar más bajos que sus caderas.
Penalidad: Free Kick
- (c) **Hooker en posición de hookear.** Hasta que la pelota sea introducida, el hooker debe estar en posición para hookear la pelota. Los hookers deben tener ambos pies en el suelo, con su peso firmemente sobre por lo menos un pie. El pie más adelantado de un hooker no debe estar delante del pie más adelantado de los pilares de ese equipo.
Penalidad: Free Kick

20.3 ASIMIENTO EN EL SCRUM

DEFINICIÓN

Cuando un jugador se toma de un compañero ese jugador debe utilizar todo el brazo desde la mano hasta el hombro para agarrar el cuerpo de su compañero en o debajo del nivel de la axila. Apoyar solamente una mano sobre otro jugador no constituye un asimiento satisfactorio.

- (a) **Asimiento de todos los jugadores de la primera línea.** Todos los jugadores de la primera línea deben asirse firme y continuamente desde el comienzo hasta el fin del scrum.
Penalidad: Penal

- (b) **Asimiento de los hookers.** El hooker debe asirse por encima o por debajo de los brazos de los pilares. Los pilares no deben sostener al hooker de modo que el hooker no soporte peso sobre ninguno de sus pies.

Penalidad: Penal

- (c) **Asimiento de pilares izquierdos.** Un pilar izquierdo debe asirse de su pilar derecho opuesto pasando su brazo izquierdo por adentro del brazo derecho del pilar derecho y agarrando la camiseta del pilar derecho por la espalda o del costado. El pilar izquierdo no debe agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del pilar derecho opuesto. El pilar izquierdo no debe ejercer ningún tipo de presión hacia abajo.

Penalidad: Penal



ASIMIENTO DE LOS PILARES

- (d) **Asimiento de pilares derechos.** Un pilar derecho debe tomarse del pilar izquierdo opuesto, colocando su brazo derecho por afuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar izquierdo opuesto. El pilar derecho debe agarrar la camiseta del pilar izquierdo con su mano derecha colocada solamente atrás o al costado. El pilar derecho no debe agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del pilar izquierdo opuesto. El pilar derecho no debe ejercer ningún tipo de presión hacia abajo.

Penalidad: Penal

- (e) Ambos: el pilar izquierdo y el pilar derecho pueden variar su asimiento siempre que lo hagan de acuerdo con esta Ley.

- (f) **Asimiento de los restantes jugadores.** Todos los jugadores en un scrum, que no sean los jugadores de la primera línea, deben asirse al cuerpo de un segunda línea con por lo menos un brazo. Los segundas líneas deben asirse a los pilares delante de ellos. Ningún jugador que no sea un pilar debe sujetar a un oponente.

Penalidad: Penal



- (g) **Ala obstruyendo al medio scrum opuesto.** Un ala puede asirse al scrum formando en cualquier ángulo, siempre que el ala esté correctamente asido. El ala no debe ampliar el ángulo y de ese modo obstruir el avance del medio scrum opuesto.
Penalidad: Penal
- (h) **Colapso del scrum.** Si un scrum se derrumba, el referee debe hacer sonar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.
- (i) **Jugador forzado hacia arriba.** Si un jugador en el scrum es levantado en el aire o es forzado hacia arriba fuera del scrum, el referee debe hacer sonar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.

20.4 EQUIPO QUE INTRODUCE LA PELOTA EN EL SCRUM

- (a) Después de una infracción, el equipo que no fue culpable de la infracción introducirá la pelota.
- (b) **Scrum después de ruck.** Ver Ley 16.7.
- (c) **Scrum después de maul.** Ver Ley 17.6.
- (d) **Scrum después de cualquier otra detención.** Después de cualquier otra detención o irregularidad no cubierta por la Ley, el equipo que estaba avanzando antes de la detención, introducirá la pelota. Si ningún equipo estaba avanzando, el equipo atacante introducirá la pelota.
- (e) Cuando un scrum permanece estacionado y la pelota no emerge inmediatamente, se ordenará un nuevo scrum en el lugar de la detención. La pelota será introducida por el equipo que no tenía posesión en el momento de la detención.
- (f) Cuando un scrum se estaciona y no empieza a moverse inmediatamente, la pelota debe emerger inmediatamente. Si esto no ocurre se ordenará un nuevo scrum. La pelota será introducida por el equipo que no tenía posesión en el momento de la detención.
- (g) Si un scrum se derrumba o se levanta en el aire sin penalización, se ordenará un nuevo scrum y el equipo que originalmente introdujo la pelota la introducirá nuevamente.

Si un scrum debe volver a formarse por cualquier otra razón no cubierta en esta Ley, el equipo que originalmente introdujo la pelota introducirá la pelota nuevamente.

20.5 INTRODUCCIÓN DE LA PELOTA EN EL SCRUM

- (a) **Sin demora.** Tan pronto como se junten las primeras líneas, el medio scrum debe introducir la pelota sin demora. El medio scrum debe introducir la pelota cuando le sea indicado por el referee. El medio scrum debe introducir la pelota del lado del scrum que eligió primero.

Penalidad: Free Kick

20.6 CÓMO INTRODUCE LA PELOTA EL MEDIO SCRUM

- (a) El medio scrum se debe parar a un metro de la marca sobre la línea media de modo que su cabeza no toque el scrum ni esté más allá del primera línea más cercano.

Penalidad: Free Kick

- (b) El medio scrum debe sostener la pelota con las dos manos, con su eje mayor paralelo al suelo y a la línea de touch, sobre la línea media entre las primeras líneas, equidistante entre sus rodillas y tobillos.

Penalidad: Free Kick

- (c) El medio scrum debe introducir la pelota a una velocidad rápida. La pelota debe haber dejado las manos del medio scrum afuera del túnel.

Penalidad: Free Kick

- (d) El medio scrum debe introducir la pelota derecha por la línea media, de manera que toque el suelo por primera vez inmediatamente más allá del ancho de los hombros del pilar más cercano.

Penalidad: Free Kick

- (e) El medio scrum debe introducir la pelota en un solo movimiento hacia adelante. Esto significa que no debe haber ningún movimiento de retroceso con la pelota. El medio scrum no debe amagar que introduce la pelota.

Penalidad: Free Kick



20.7 CUÁNDO COMIENZA EL SCRUM

- (a) El juego en el scrum comienza cuando la pelota deja las manos del medio scrum.
- (b) Si el medio scrum introduce la pelota y ésta sale por cualquier extremo del túnel, la pelota debe introducirse nuevamente salvo que se haya otorgado un free kick o un penal.
- (c) Si la pelota no es jugada por un jugador de la primera línea, y pasa directamente a través del túnel y sale por detrás del pie de un pilar lejano, sin haber sido tocada, el medio scrum debe introducirla nuevamente.
- (d) Si la pelota es jugada por un jugador de la primera línea y sale por el túnel, se puede aplicar la ventaja.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

- (a) **Adelantar los pies antes de la introducción ("foot up").** Todos los jugadores de la primera línea deben colocar sus pies para dejar un claro túnel. Ellos no deben levantar o adelantar ningún pie hasta que la pelota deje las manos del medio scrum. No deben hacer nada que impida que la pelota sea introducida en el scrum correctamente o que toque el suelo en el lugar correcto.
Penalidad: Free Kick
- (b) **Adelantar los pies 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.

- (c) **Patear la pelota afuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear intencionalmente la pelota afuera del túnel en la dirección que fue introducida.
Penalidad: Free Kick
- (d) Si la pelota resulta pateada afuera involuntariamente, el mismo equipo debe introducirla nuevamente.
- (e) Si la pelota resulta pateada afuera reiteradamente, el referee debe considerar que esto es intencional y penalizar al infractor.
Penalidad: Penal
- (f) **Colgarse.** Ningún jugador de la primera línea debe buscar la pelota adelantando juntos ambos pies. Ningún jugador debe levantar ambos pies del suelo intencionalmente, ya sea cuando la pelota es introducida o después.
Penalidad: Penal
- (g) **Torcer, bajar o derrumbar.** Los jugadores de la primera línea no deben torcer o bajar sus cuerpos, o tirar de los oponentes, o hacer cualquier cosa que pueda derrumbar el scrum, ya sea cuando la pelota es introducida o después.
Penalidad: Penal
- (h) Los referees deben penalizar estrictamente cualquier derrumbe intencional del scrum. Esto es juego peligroso.
Penalidad: Penal
- (i) **Levantar o forzar a un oponente hacia arriba.** Ningún jugador de la primera línea debe levantar en el aire a un oponente, o forzar a un oponente hacia arriba afuera del scrum, ya sea cuando la pelota es introducida o después. Esto es juego peligroso.
Penalidad: Penal

20.9 SCRUM - RESTRICCIONES GENERALES

- (a) **Para todos los jugadores: Derrumbar.** Ningún jugador debe derrumbar un scrum intencionalmente. Ningún jugador debe tirarse o arrodillarse intencionalmente en un scrum. Esto es juego peligroso.
Penalidad: Penal
- (b) **Para todos los jugadores: Manos en el scrum.** Ningún jugador debe tocar la pelota con las manos en el scrum o levantarla con sus piernas.
Penalidad: Penal



- (c) **Para todos los jugadores: Otras restricciones a la obtención de la pelota.** Ningún jugador debe intentar obtener la pelota en el scrum utilizando cualquier parte de su cuerpo excepto sus pies o la parte inferior de sus piernas.
Penalidad: Free Kick
- (d) **Para todos los jugadores: Cuando la pelota sale, déjela afuera.** Cuando la pelota ha salido del scrum, ningún jugador debe volver a introducirla en el scrum.
Penalidad: Free Kick
- (e) **Para todos los jugadores: No caer sobre la pelota.** Ningún jugador debe caer sobre o más allá de la pelota que está saliendo del scrum.
Penalidad: Penal
- (f) **Segundas Líneas y Alas: No intervenir en el túnel.** Un jugador que no es un jugador de la primera línea no debe jugar la pelota en el túnel.
Penalidad: Free Kick
- (g) **Medio scrum: Patear dentro del scrum.** Un medio scrum no debe patear la pelota mientras está dentro del scrum.
Penalidad: Penal
- (h) **Medio scrum: Amagar.** Un medio scrum no debe efectuar ninguna acción que haga pensar a sus oponentes que la pelota está fuera del scrum mientras aún está en el scrum.
Penalidad: Free Kick
- (i) **Medio scrum: Sujetar al ala oponente.** Un medio scrum no debe sujetar al ala oponente para ganar altura o por cualquier otra razón.
Penalidad: Penal

20.10 FIN DEL SCRUM

- (a) **La pelota sale.** Cuando la pelota sale del scrum en cualquier dirección excepto por el túnel, el scrum termina.
- (b) **Scrum en un in-goal.** Un scrum no puede desarrollarse en un in-goal. Cuando la pelota en un scrum está sobre o más allá de la línea de goal, el scrum termina y un atacante o un defensor puede legalmente apoyar la pelota para marcar un try o hacer una anulada.
- (c) **Ultimo jugador se suelta.** El último jugador en un scrum es el jugador cuyos pies son los que están más cerca de línea de goal de su propio equipo. Si el último jugador se suelta del scrum con la pelota en los pies de ese jugador, y levanta la pelota, el scrum termina.

20.11 SCRUM GIRADO

- (a) Si un scrum resulta girado más de 90 grados, de modo que la línea media ha pasado más allá de una posición paralela a la línea de touch, el referee debe detener el juego y ordenar otro scrum.

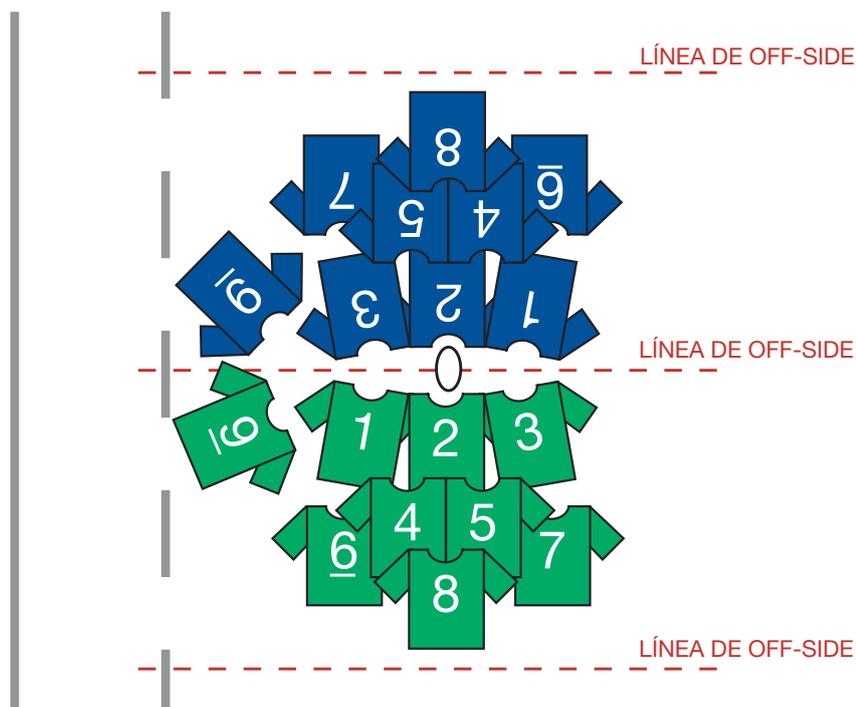
VARIACIÓN EXPERIMENTAL A LA LEY

- (b) Este nuevo scrum se formará en el lugar donde terminó el scrum anterior. La pelota será introducida por el equipo que no tenía la posesión en el momento de la detención. Si ningún equipo ganó la posesión, será introducida por el equipo que la introdujo previamente.

20.12 OFF-SIDE EN EL SCRUM

- (a) Cuando el scrum esté formado, el medio scrum que no introduce la pelota en el scrum debe adoptar una posición ya sea del mismo lado del scrum que el medio scrum que introduce la pelota, o detrás de la línea de off-side definida para los otros jugadores.
- (b) Off-side para los medio scrum. Cuando un equipo ha ganado la pelota en un scrum, el medio scrum de ese equipo está off-side si sus dos pies están delante de la pelota mientras ésta aún permanece en el scrum. Si el medio scrum tiene un solo pie delante de la pelota, el medio scrum no está off-side.

Penalidad: Penal



OFF-SIDE EN EL SCRUM



- (c) Cuando un equipo ha ganado la pelota en un scrum, el medio scrum del equipo oponente está off-side si ese medio scrum coloca cualquier pie delante de la pelota mientras la pelota aún está en el scrum.
Penalidad: Penal
- (d) El medio scrum cuyo equipo no gana la posesión de la pelota no debe desplazarse al otro lado del scrum y sobrepasar la línea de off-side que pasa por el último pie del equipo de ese jugador en el scrum.
Penalidad: Penal
- (e) El medio scrum cuyo equipo no gana la posesión de la pelota no debe alejarse del scrum y luego permanecer delante de la línea de off-side que pasa por el último pie del equipo de ese jugador en el scrum.
Penalidad: Penal
- (f) Cualquier jugador puede ser medio scrum, pero un equipo puede tener solo un medio scrum en cada scrum.
Penalidad: Penal en la línea de off-side
- (g) **Off-side para los jugadores que no están en el scrum.** Los jugadores que no están en el scrum y que no son el medio scrum del equipo, están off-side si permanecen delante de su línea de off-side o sobrepasan la línea de off-side.
Penalidad: Penal en la línea de off-side
- (h) **Remisos.** Cuando se está formando un scrum, los jugadores que no forman parte de él, deben retirarse a su línea de off-side sin demora. Si no lo hacen están siendo remisos. Los remisos deben ser sancionados.
Penalidad: Penal en la línea de off-side

Ley 21 : Penales Y Free Kicks

DEFINICIÓN

Los penales y free kicks se otorgan al equipo no infractor por infracciones cometidas por sus oponentes.

21.1 DÓNDE SE OTORGAN LOS PENALES Y FREE KICKS

Salvo que la Ley lo determine de otro modo, la marca de un penal o free kick es en el lugar de la infracción.

21.2 DÓNDE SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

- (a) El pateador debe ejecutar el penal o free kick en la marca o en cualquier lugar detrás de ella sobre una línea a través de la marca. Si el lugar para un penal o free kick está dentro de los 5 metros de la línea de goal de los oponentes, la marca para el puntapié debe ser a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.
- (b) Cuando se otorga un penal o free kick por una infracción en el in-goal, la marca para el puntapié debe ser en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal, en línea con el lugar de la infracción.
Penalidad: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop-kick, o place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte inferior de la pierna desde la rodilla hasta el pie, excluyendo la rodilla y el talón.
- (b) Hacer rebotar la pelota en la rodilla no es ejecutar un puntapié.
Penalidad: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.
- (c) El pateador debe utilizar la pelota que estaba en juego salvo que el referee resuelva que es defectuosa.
Penalidad: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.



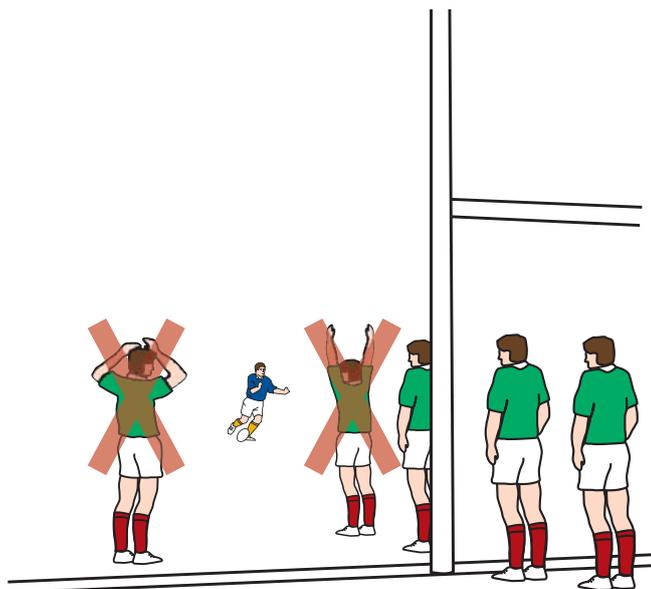
21.4 OPCIONES Y REQUISITOS PARA PENALES Y FREE KICKS

- (a) **Scrum alternativo.** El equipo al que se le otorgó un penal o free kick puede elegir un scrum a cambio. Ellos introducirán la pelota.
- (b) **Sin demora.** Si el pateador le indica al referee que tiene intención de patear al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de un minuto contado desde el momento que el jugador indicó la intención de patear al goal. La intención de patear se concreta mediante el arribo del tee o arena, o cuando el pateador hace una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo. Si se excede del minuto el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota. Para cualquier otro tipo de puntapié, el puntapié debe ser efectuado sin excesiva demora.
- (c) **Distancia visible.** El pateador debe patear la pelota a una distancia visible. Si el pateador sostiene la pelota, ésta debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.
- (d) **Place kick al touch.** El pateador puede efectuar un punt o drop-kick al touch pero no debe efectuar un place kick al touch.
- (e) **Libertad de acción del pateador.** El pateador tiene la libertad de patear la pelota en cualquier dirección y puede jugar nuevamente la pelota.
- (f) **Puntapié efectuado en el in-goal.** Cuando un penal o free kick se ejecuta en el in-goal propio y un jugador defensor valiéndose de juego sucio impide que un oponente marque un try, se otorgará un try penal.
- (g) **Fuera de Juego en el in-goal.** Si un penal o free kick se ejecuta en el in-goal, y la pelota sale al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, o un jugador defensor hace la pelota muerta antes que cruce la línea de goal, se otorgará un scrum 5 metros. El equipo atacante introducirá la pelota.
- (h) **Detrás de la pelota.** Todo el equipo del pateador en un penal o free kick debe estar detrás de la pelota hasta que haya sido pateada, excepto el colocador para un place kick.

- (i) **Puntapié efectuado rápidamente.** Si el penal o free kick se ejecuta tan rápidamente que jugadores del equipo del pateador aun permanecen delante de la pelota, ellos no serán sancionados por estar off-side. Sin embargo, ellos deben retirarse inmediatamente. Ellos no deben interrumpir la retirada mientras no estén on-side. Ellos no deben formar parte del juego mientras no estén on-side. Esto se aplica a todos los jugadores de ese equipo, estén dentro o fuera del área de juego.
- (j) En esta situación, los jugadores son puestos en juego cuando se retiran detrás del compañero que ejecutó el penal o free kick, o cuando un compañero portando la pelota los sobrepasa, o cuando un compañero que estaba detrás de la pelota cuando fue pateada los sobrepasa.
- (k) Un jugador off-side no puede ser puesto en juego por ninguna acción de un oponente.
Penalidad: Salvo que se especifique de otra manera en las Leyes, cualquier infracción del equipo del pateador derivará en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

21.5 MARCAR UN GOAL DE UN PENAL

- (a) Se puede obtener un goal de un penal.
- (b) Si el pateador le indica al referee que tiene intención de patear al goal, el pateador debe patear al goal. Una vez que el pateador ha manifestado su intención no puede cambiarla. El referee puede pedirle al pateador que manifieste su intención.
- (c) Si el pateador le indica al referee que intentará un puntapié al goal, los jugadores del equipo oponente deben permanecer inmóviles con sus manos a los costados desde el momento en que el pateador se dispone a patear hasta que la pelota es pateada.



PENAL AL GOAL

- (d) Si el pateador no ha manifestado su intención de patear al goal pero efectúa un drop-kick y marca un goal, el goal es válido.
- (e) Si el equipo oponente comete una infracción mientras se está efectuando el puntapié pero el puntapié al goal es exitoso, el goal es válido. No se otorgará ninguna sanción posterior por la infracción.
- (f) El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee aprobado por la Unión.

21.6 MARCANDO PUNTOS DE UN FREE KICK

- (a) No se puede marcar un goal de un free kick.
- (b) El equipo al que se otorga un free kick no puede marcar un drop goal hasta después que la pelota quede muerta, o hasta después que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum formado en lugar del free kick.

21.7 QUÉ DEBE HACER EL EQUIPO Oponente EN UN PENAL

- (a) **Debe alejarse de la marca.** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca del penal, o hasta haber alcanzado su línea de goal si ésta estuviera más cerca de la marca.
- (b) **Debe continuar corriendo.** Aun si se ejecuta el penal y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) **Puntapié efectuado rápidamente.** Si el penal se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose como se describe más arriba en 21.7(b), o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.
- (d) **Interferencia.** El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del penal u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.
Penalidad: Cualquier infracción del equipo oponente derivará en un segundo penal, 10 metros delante de la marca del primer penal. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Cualquier jugador puede efectuar el puntapié. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié y puede optar por patear al goal. Si el referee otorga un segundo penal, el segundo penal no debe ser ejecutado antes de que el referee haya hecho la marca indicando el lugar del penal.

21.8 QUÉ OPCIONES TIENE EL EQUIPO Oponente EN UN FREE KICK

- (a) **Debe alejarse de la marca.** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca del free kick, o hasta haber alcanzado su línea de goal si está más cerca de la marca. Si el free kick está en el área de in-goal del equipo en defensa, el equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca y a no menos de 5 metros de la línea de goal.



- (b) **Debe continuar corriendo.** Aun si se ejecuta el free kick y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) **Puntapié efectuado rápidamente.** Si el free kick se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose como se describe más arriba en 21.8(b), o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.
- (d) **Interferencia.** El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del free kick u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.
- (e) **Cargar el free kick.** Una vez que se hayan retirado a la distancia necesaria, los jugadores del equipo oponente pueden cargar e intentar impedir que se efectúe el puntapié. Ellos pueden cargar el free kick tan pronto como el pateador comienza la carrera para patear.
- (f) **Impedir el free kick.** Si el equipo oponente carga e impide que se ejecute el free kick, el puntapié será anulado. El juego se reiniciará con un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.
- (g) **Free kick ejecutado en el in-goal.** Si un free kick ha sido otorgado en el in-goal o si ha sido otorgado en el campo de juego y el jugador se retira al in-goal para patearlo, y los oponentes cargan e impiden que el puntapié sea efectuado, se ordenará un scrum 5 metros. El equipo atacante introducirá la pelota. Si un free kick se ejecuta en el in-goal, un oponente jugando lícitamente allí, puede marcar un try.
- (h) **Carga.** Si los oponentes cargan un free kick en el área de juego y la pelota rebota en alguno de ellos el juego continúa.
Penalidad: Cualquier infracción del equipo oponente deriva en un segundo free kick, otorgado 10 metros delante de la marca del primer puntapié. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Cualquier jugador puede efectuar el puntapié. Si el referee otorga un segundo free kick, el segundo free kick no debe ser ejecutado antes que el referee haya hecho la marca indicando el lugar del free kick.

21.9 INFRACCIONES INDUCIDAS EN UN PENAL

Si el referee considera que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus oponentes, el referee no otorgará un penal adicional sino que permitirá que el juego continúe.

21.10 INFRACCIONES INDUCIDAS EN UN FREE KICK

- (a) El pateador no debe amagar patear. Tan pronto como el pateador hace un movimiento para patear, los oponentes pueden cargar.
- (b) Si el referee considera que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus oponentes, el referee no otorgará un free kick adicional sino que permitirá que el juego continúe.

Durante El Partido

In-Goal

Ley 22 In-goal



Ley 22 : In-goal

DEFINICIONES

El in-goal es la parte del terreno tal como está definido en la Ley 1 donde la pelota puede ser apoyada por jugadores de ambos equipos.

Cuando los jugadores atacantes son los primeros en apoyar la pelota en el in-goal de sus oponentes, los jugadores atacantes marcan un try.

Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su in-goal, los jugadores defensores hacen una anulada.

Un jugador defensor que recibe la pelota con un pie sobre la línea de goal o en el in-goal, se considera que tiene ambos pies en el in-goal

22.1 APOYAR LA PELOTA

Hay dos formas en que un jugador puede apoyar la pelota:

- (a) **Jugador que toca el suelo con la pelota.** Un jugador apoya la pelota sosteniéndola y tocando el suelo con ella en el in-goal. "Sosteniéndola" significa sujetándola con la mano o manos o con el brazo o brazos. No se requiere presionar hacia abajo.
- (b) **Jugador que presiona sobre la pelota.** Un jugador apoya la pelota cuando ella está en el suelo en el in-goal y el jugador presiona sobre ella con una mano o manos, brazo o brazos, o con la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello inclusive.



Apojar la pelota



22.2 LEVANTAR LA PELOTA

Levantar la pelota del suelo no es apoyarla. Un jugador puede levantar la pelota en el in-goal y apoyarla en otro lugar del in-goal.

22.3 PELOTA APOYADA POR UN JUGADOR ATACANTE

Try. Cuando un jugador atacante que está on-side es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes, el jugador marca un try. Esto se aplica tanto cuando un jugador atacante como cuando un defensor son responsables de que la pelota esté en el in-goal.

22.4 OTRAS FORMAS DE MARCAR UN TRY

- (a) **Apoyar sobre la línea de goal.** La línea de goal es parte del in-goal. Si un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota sobre la línea de goal de los oponentes, se ha marcado un try.
- (b) **Apoyar contra un poste de goal.** Los postes de goal y los protectores que los rodean son parte de la línea de goal, la cual es parte del in-goal. Si un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota contra el suelo y un poste de goal o protector, se ha marcado un try.



Marcando un try apoyando contra un poste de goal

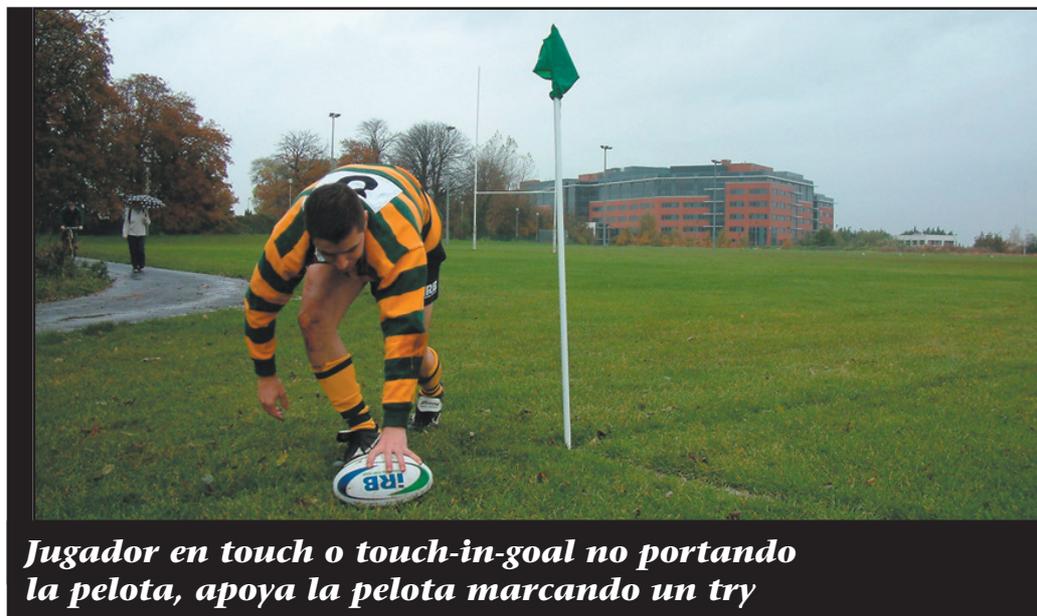
- (c) **Try de empuje.** Un scrum o ruck no puede tener lugar en el in-goal. Si un scrum o ruck es empujado adentro del in-goal, un jugador atacante puede apoyar la pelota legalmente tan pronto como la pelota alcanza o cruza la línea de goal y se ha marcado un try.



- (d) **Try por impulso.** Si un jugador atacante con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal pero el impulso del jugador lo lleva al in-goal de los oponentes en un movimiento continuo por el suelo, y el jugador es el primero en apoyar la pelota, se ha marcado un try.
- (e) **Tackleado cerca de la línea de goal.** Si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal de sus oponentes de modo que este jugador inmediatamente, puede estirarse y apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal, se ha marcado un try.
- (f) En esta situación, los jugadores defensores que están sobre sus pies pueden impedir legalmente el try, tirando de la pelota de las manos o brazos del jugador tackleado, pero no deben patear la pelota.
- (g) **Jugador en touch o touch-in-goal.** Si un jugador atacante está en touch o en touch-in-goal, el jugador puede marcar un try apoyando la pelota en el in-goal de los oponentes, siempre que el jugador no esté portando la pelota.



- (h) **Try Penal.** Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor. Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try en una mejor posición, si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.



- (i) Un try penal se debe otorgar entre los postes de goal. El equipo defensor puede cargar la conversión del try penal.

22.5 PELOTA APOYADA POR UN JUGADOR DEFENSOR

- (a) **Anulada.** Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.
- (b) **Jugador en touch o touch-in-goal.** Si hay jugadores defensores en el touch-in-goal, ellos pueden hacer una anulada apoyando la pelota en su in-goal siempre que no estén portando la pelota.
- (c) **Apoyada contra un poste de goal.** Los postes de goal y los protectores que los rodean son parte de la línea de goal. Si un jugador defensor es el primero en apoyar la pelota contra el suelo y un poste de goal o protector, el resultado de esa acción es una anulada.

22.6 EI SCRUM O RUCK EMPUJADO ADENTRO DEL IN-GOAL

Un scrum o un ruck sólo puede tener lugar en el campo de juego. Por lo tanto, si un scrum o ruck es empujado del otro lado de la línea de goal, un jugador defensor puede legalmente apoyar la pelota tan pronto como la pelota alcance o cruce la línea de goal. Esto constituye una anulada.

22.7 REINICIO DESPUÉS DE UNA ANULADA

- (a) Cuando un jugador atacante envía o porta la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque un defensor la apoyó o porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará una salida de 22 metros.
- (b) Si un jugador atacante comete un knock-on o pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de sus oponentes y allí se hace muerta, se otorgará un scrum en el lugar en que ocurrió el knock-on o pase forward.
- (c) Si en una salida de mitad de cancha la pelota es pateada adentro del in-goal de los oponentes sin tocar o haber sido tocada por un jugador, y un jugador defensor la apoya o hace muerta sin demora, el equipo defensor tiene dos opciones:

Que se forme un scrum en el centro y ellos introducen la pelota, o
Que el otro equipo efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente.

- (d) Si un jugador defensor tiró o llevó la pelota al in-goal, y un jugador defensor la apoyó sin que haya habido ninguna infracción, el juego se reiniciará con un scrum 5 metros. La ubicación del scrum es sobre una línea a través del lugar donde la pelota ha sido anulada. El equipo atacante introducirá la pelota.



22.8 PELOTA PATEADA AL IN-GOAL Y HECHA MUERTA

Si un equipo patea la pelota a través del in-goal de sus oponentes, al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, excepto de un infructuoso puntapié al goal o intento de drop al goal, el equipo defensor tiene dos opciones:

Que se efectúe una salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada, y ellos introducirán la pelota.

22.9 JUGADOR DEFENSOR EN EL IN-GOAL

Un jugador defensor que tiene parte de un pie en el in-goal, se considera que tiene ambos pies en el in-goal.

22.10 PELOTA TRABADA EN EL IN-GOAL

Cuando un jugador portando la pelota es sujetado en el in-goal de modo que el jugador no puede apoyar la pelota, la pelota está muerta. Se formará un scrum 5 metros. Esto se aplica si una jugada similar a un maul se desarrolla en el in-goal. El equipo atacante introducirá la pelota.

22.11 PELOTA MUERTA EN EL IN-GOAL

- (a) Cuando la pelota toca el poste de esquina, la línea de touch-in-goal, o la línea de pelota muerta, o toca algo o alguien más allá de esas líneas la pelota resulta muerta. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo atacante se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo defensor se otorgará un scrum 5 metros y el equipo atacante introducirá la pelota.
- (b) Cuando un jugador portando la pelota toca el poste de esquina, la línea de touch-in-goal, o la línea de pelota muerta, o toca el suelo más allá de esas líneas la pelota resulta muerta. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo atacante se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo defensor se otorgará un scrum 5 metros y el equipo atacante introducirá la pelota.
- (c) Cuando un jugador marca un try o hace una anulada, la pelota resulta muerta.



22.12 INFRACCIÓN DEL ATACANTE CON PENALIDAD SCRUM

Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal para la cual la penalidad es un scrum, por ejemplo un knock-on, el juego se debe reiniciar con un scrum 5 metros. El scrum se formará sobre una línea a través del lugar de la infracción y el equipo defensor introducirá la pelota.

22.13 INFRACCIÓN DEL DEFENSOR CON PENALIDAD SCRUM

Si un jugador defensor comete una infracción en el in-goal para la cual la penalidad es un scrum, por ejemplo un knock-on, el juego se debe reiniciar con un scrum 5 metros. El scrum se formará sobre una línea a través del lugar de la infracción y el equipo atacante introducirá la pelota.

22.14 DUDA SOBRE QUIÉN APOYA

Cuando existe duda respecto de cuál de los equipos apoyó primero la pelota en el in-goal, el juego se debe reiniciar con un scrum 5 metros sobre una línea a través del lugar donde la pelota fue apoyada. El equipo atacante introducirá la pelota.

22.15 INFRACCIONES EN EL IN-GOAL

Todas las infracciones en el in-goal se tratan como si hubieran tenido lugar en el campo de juego.

Un knock-on o un pase forward en el in-goal derivan en un scrum 5 metros, en línea con el lugar de la infracción.

Penalidad: La marca de un penal o free kick por una infracción no puede estar en el in-goal.

Cuando se otorga un penal o free kick por una infracción en el in-goal, la marca para el puntapié debe estar en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal, en línea con el lugar de la infracción.

22.16 INCONDUCTA O JUEGO DESLEAL EN EL IN-GOAL

- (a) **Obstrucción del equipo atacante.** Cuando un jugador carga u obstruye intencionalmente a un oponente en el in-goal que acaba de patear la pelota, el equipo oponente puede optar entre patear el penal en el campo de juego a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción, o donde cayó la pelota.

Si optan por la segunda alternativa y la pelota cae en el touch o cerca del touch, la marca del penal será a 15 metros de la línea de touch, en línea con el lugar donde la pelota salió al touch o donde cayó.

Si probablemente no se hubiera marcado un try, si no fuera por juego sucio del equipo atacante, se debe desestimar el try y se debe otorgar un penal.

- (b) **Juego sucio del equipo defensor.** Si probablemente se hubiera marcado un try, si no fuera por juego sucio por parte del equipo defensor, el referee otorgará un try penal.

Si probablemente se hubiera marcado un try en una mejor posición, si no fuera por juego sucio por parte del equipo defensor, el referee otorgará un try penal.

Un try penal se otorga entre los postes de goal. El equipo defensor puede cargar la conversión del try penal.

Un jugador que mediante juego sucio impide que se marque un try debe ser amonestado y suspendido temporariamente o expulsado.

- (c) **Cualquier otra acción de juego sucio.** Cuando un jugador comete cualquier otra acción de juego sucio en el in-goal mientras la pelota está fuera de juego, el penal se otorgará en el lugar donde de otra manera, el juego se hubiera reiniciado.

Penalidad: Penal.

Variaciones Para Menores De 19



Variaciones Para Menores
De 19

Las Leyes del Juego se aplican en los partidos de Menores de 19 sujetas a las siguientes variaciones:

Ley 3 : Número De Jugadores - El Equipo

3.5 (c) Si un equipo nombra 22 jugadores, **debe** tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en la primera línea de modo de tener reemplazos de pilar izquierdo, hooker y pilar derecho.

Si un equipo nombra más de 22 jugadores, **debe** tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en la primera línea de modo de tener reemplazos de pilar izquierdo, hooker y pilar derecho. Debe haber también tres jugadores que puedan jugar en la posición de segunda línea.

3.12 Un jugador que ha sido sustituido puede reemplazar a un jugador lesionado.

Ley 5 : Tiempo

5.1 Cada tiempo de un partido de Menores de 19 dura 35 minutos de tiempo de juego. El juego en un partido no debe extenderse más allá de los 70 minutos. Después de los 70 minutos de tiempo de juego, el referee no debe permitir que se jueguen tiempos suplementarios en caso de un partido empatado en una competencia por eliminación.



Ley 20 : Scrum

20.1 (f) En un scrum de 8 jugadores la formación debe ser 3-4-1, con el jugador que está solo (normalmente el Número 8) empujando sobre los dos segundas líneas. Los segundas líneas deben formar con sus cabezas a cada costado del hooker.

Excepción Un equipo debe tener menos de ocho jugadores en su scrum cuando **ya sea** que el equipo no puede armar un equipo completo, **o** un jugador fue expulsado por Juego Sucio, o un jugador deja el campo de juego por estar lesionado.

Más allá de lo permitido por esta excepción, cada equipo debe tener siempre por lo menos cinco jugadores en un scrum.

Si un equipo está incompleto, la formación del scrum debe ser como sigue:

Si a un equipo le falta un jugador, los dos equipos deben formar 3-4 (es decir sin N° 8).

Si a un equipo le faltan dos jugadores, los dos equipos deben formar 3-2-1 (es decir sin alas).

Si a un equipo le faltan tres jugadores, los dos equipos deben formar 3-2 (es decir solo primeras líneas y segundas líneas).

Cuando se efectúa un scrum normal, los jugadores en las tres posiciones de la primera línea y en las dos de la segunda línea deben haber sido adecuadamente entrenados para esas posiciones.

Si un equipo no puede presentar tales jugadores adecuadamente entrenados porque:

ya sea que no están disponibles, **o**

un jugador en una de esas cinco posiciones resulta lesionado, **o** ha sido expulsado por Juego Sucio y no se dispone de un reemplazo adecuadamente entrenado, entonces el referee debe ordenar scrums sin oposición.

En un scrum sin oposición, los equipos no compiten por la pelota. El equipo que introduce la pelota debe obtenerla. A ningún equipo se le permite empujar al otro fuera de la marca.

- 20.1 (h)** El referee ordenará “acucillarse” y luego “tomar distancia”. Las primeras líneas se acucillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará la punta del hombro del brazo exterior del pilar contrario. Luego los pilares retirarán sus brazos. Luego el referee ordenará “pausa”. Después de una pausa el referee dirá “formen”. Las primeras líneas podrán formar. “Formen” no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.

Penalidad: Free Kick

Nota: *El procedimiento de formación del scrum es ahora idéntico al de Mayores.*

Sin giro. Un equipo no debe girar intencionalmente un scrum.

Penalidad: Penal

Si un giro alcanza los 45 grados el referee debe detener el juego. Si el giro no es intencional, el referee ordenará otro scrum en el lugar donde el scrum fue detenido.

Empuje máximo de 1,5 metro. En un scrum un equipo no debe empujar el scrum más de 1,5 metro hacia la línea de goal de sus oponentes.

Penalidad: Free Kick

La pelota debe ser liberada del scrum. Un jugador no debe mantener intencionalmente la pelota dentro del scrum una vez que el equipo de ese jugador ha taconeado la pelota y la controla en la base del scrum.

Penalidad: Free Kick

Variaciones Para Seven-A-Side

Conjunto De Variaciones Para Utilizar
En Los Partidos De Seven-A-Side



Las Leyes del Juego se aplican en los partidos de Seven a Side sujetas a las siguientes variaciones:

Ley 3 : Número De Jugadores - El Equipo

3.1 CANTIDAD MÁXIMA JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

Máximo: cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede nominar no más de cinco reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar hasta tres jugadores.

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE SE REINCORPORAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe retornar y jugar en ese partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida sangrienta o abierta.

Ley 5 : Sorteo - Tiempo

5.1 DURACIÓN DE UN PARTIDO

Un partido dura no más de catorce minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de siete minutos de tiempo de juego.

Excepción:

Un partido final de campeonato puede durar no más de veinte minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. El partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego.



5.2 ENTRETIEMPO

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de un minuto. En una final de campeonato hay un intervalo de no más de dos minutos.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS – DURACIÓN

Cuando hay un partido empatado y se necesita jugar tiempo suplementario, los tiempos suplementarios se juegan en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.

Ley 6 : Oficiales Del Partido

6.A. REFEREE

6.A.12. TAREAS DEL REFEREE ANTES DEL PARTIDO

Agregar un párrafo adicional:

Tiempos suplementarios - Sorteo

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el referee organiza el sorteo. Uno de los capitanes arroja una moneda y el otro capitán elige para ver quien gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo elige lado, los oponentes efectuarán la salida de mitad de cancha, y viceversa.

6.B. JUECES DE TOUCH

6.B.8 JUECES DE IN-GOAL

- (a) Para cada partido habrá dos jueces de in-goal.
- (b) El referee tiene las mismas atribuciones sobre ambos jueces de in-goal que las que tiene sobre los jueces de touch.
- (c) Habrá un solo juez de in-goal en cada área de in-goal.

- (d) **Señalizando el resultado de un kick al goal.** Cuando se ejecuta una conversión o un penal al goal, el juez de in-goal debe asistir al referee señalizando el resultado del puntapié. Un juez de touch se coloca en un poste de goal, o detrás, y un juez de in-goal se ubica en el otro poste de goal, o detrás. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de touch y el juez de in-goal levantan sus banderas para indicar que se ha marcado un goal.
- (e) **Señalizando touch.** Cuando la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch-in-goal, el juez de in-goal debe levantar la bandera.
- (f) **Señalizando tries.** El juez de in-goal asistirá al referee en decisiones sobre anuladas y tries si existiera alguna duda por parte del referee.
- (g) **Señalizando juego sucio.** El organizador del partido puede otorgar autoridad al juez de in-goal para que señalice juego sucio en el in-goal.

Ley 9 : Modo De Marcar Los Puntos

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

- (c) El puntapié debe ser un drop-kick.

Eliminar (d)

Agregar

- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro de los cuarenta segundos de haber marcado un try. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.



9.B.3 EL EQUIPO Oponente

Modificar

- (a) Todo el equipo oponente debe reunirse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

- (c) Eliminar 3er párrafo: " Cuando se permite otro puntapié....."

9.B.4. TIEMPO SUPLEMENTARIO – EL GANADOR

Durante el tiempo suplementario, el equipo que primero marque un punto debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

Ley 10 : Juego Sucio

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de 2 minutos.

Ley 13 : Salidas (Kick-off Y Kicks De Reinicio)

13.2 QUIÉN EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y KICK DE REINICIO

Modificar

- (c) Después de marcar un punto, el equipo que ha marcado el punto efectúa el kick-off con un drop-kick que se debe efectuar en, o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

Modificar:

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

*Modificar***13.7 KICK-OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS Y NO ES JUGADA POR UN Oponente**

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

*Modificar***13.8 PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH**

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

*Modificar***13.9 PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL**

- (b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha

Penalidad: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha



Ley 20 : Scrum

DEFINICIONES

Modificar 2do párrafo:

Un scrum se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, asidos en una línea, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de los jugadores queden intercaladas. Así se forma un túnel al cual el medio scrum introducirá la pelota para que los jugadores puedan disputar la posesión hookeando la pelota con cualquier pie.

Modificar 4to párrafo:

El túnel es el espacio entre las dos líneas de jugadores.

Modificar 6to párrafo:

La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos líneas de jugadores.

Modificar 7mo párrafo:

El jugador del medio es el hooker.

Eliminar párrafos 9, 10 y 11.

20.1 FORMACIÓN DE UN SCRUM

Modificar

- (f) **Cantidad de jugadores: tres.** Un scrum debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine.

Penalidad: Penal

Eliminar la Excepción.

- 20.1 (h)** El referee ordenará “acucillarse” y luego “tomar distancia”. Las primeras líneas se acucillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará la punta del hombro del brazo exterior del pilar contrario. Luego los pilares retirarán sus brazos. Luego el referee ordenará “pausa”. Después de una pausa el referee dirá “formen”. Las primeras líneas podrán formar. “Formen” no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.

Penalidad: Free Kick

Nota: *El procedimiento de formación del scrum es ahora idéntico al de Mayores.*

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar:

- (c) **Patear la pelota afuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear la pelota intencionalmente afuera del túnel o afuera del scrum en dirección a la línea de goal de sus oponentes.

Penalidad: Penal

Ley 21 : Penales Y Free Kicks

21.3 COMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

Modificar:

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop-kick, pero no con un place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte de la pierna desde abajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS PARA PENALES Y FREE KICKS

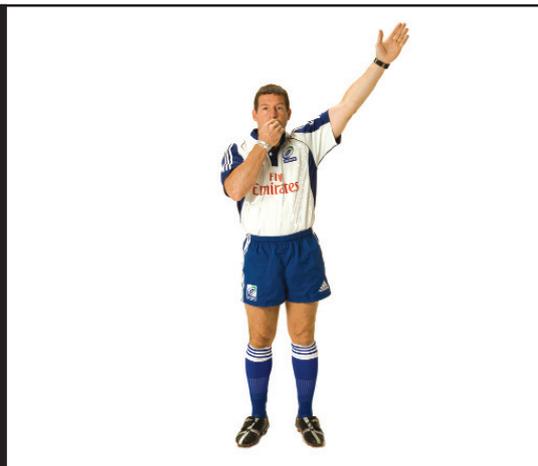
Modificar:

- (b) **Sin demora.** Si el pateador le indica al referee que tiene intención de patear al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de treinta segundos contados desde el momento en que se otorgó la sanción. Si se exceden los 30 segundos el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota.

Señales De Los Referees

Se recomienda el uso de las señales de los referees para facilitar la comunicación del referee con los jugadores y el público





1. Penal

Hombros paralelos a la línea de touch. Brazo hacia arriba en ángulo apuntando al equipo no infractor.



2. Free Kick

Hombros paralelos a la línea de touch. Brazo doblado en escuadra desde el codo, brazo apuntando al equipo no infractor.



3. Try y Try Penal

Espalda del referee a la línea de pelota muerta. Brazo levantado verticalmente.



4. Ventaja

Brazo extendido a la altura de la cintura en dirección al equipo no infractor por un período aproximado de cinco segundos.



5. Scrum

Hombros paralelos a la línea de touch. Brazo horizontal apuntando al equipo que introducirá la pelota.



6. Formación de un scrum

Codos doblados, manos sobre la cabeza con los dedos tocándose.



7. Pase Forward

Gesto con las manos como pasando una pelota imaginaria hacia delante.



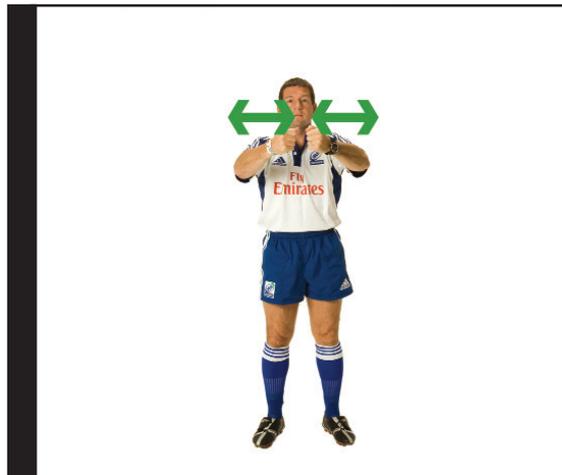
8. Knock-on

Brazo estirado con la mano abierta sobre la cabeza, y moviéndose hacia atrás y hacia adelante.



9. No soltar la pelota inmediatamente en el tackle

Ambas manos cerca del pecho como reteniendo una pelota imaginaria.



10. Tackleador no suelta al jugador tackleado

Brazos juntos como abrazando a un jugador y luego abiertos como soltando a un jugador.



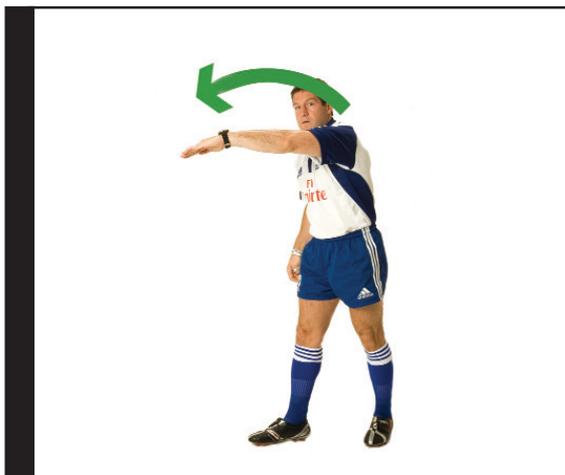
11. Tackleador o tackleado no se aleja

Movimiento circular con el dedo y el brazo alejándolos del cuerpo.



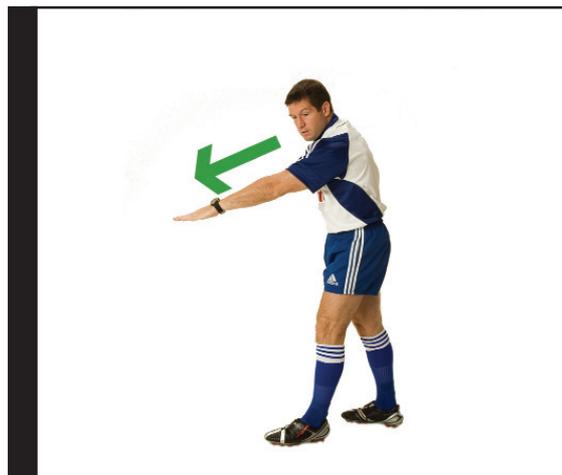
12. Entrando al tackle desde la dirección equivocada

Brazo mantenido horizontalmente y luego hacer un barrido con el brazo formando un semicírculo.



13. Caer intencionalmente sobre un jugador

Brazo arqueado en un gesto imitando la acción de un jugador cayendo. Señal hecha en la dirección en la que cayó el jugador.



14. Zambulléndose cerca del tackle

Gesto con el brazo derecho apuntando hacia abajo imitando la acción de zambullirse.



15. Imposible jugar en ruck/tackle

Otorgar un scrum al equipo que estaba avanzando en el momento de la detención. Hombros paralelos a la línea de touch, brazo horizontal apunta al equipo que introducirá la pelota, y luego apunta hacia la línea de goal del otro equipo, moviéndolo hacia atrás y hacia adelante.



16. Imposible jugar en un maul

Brazo recto para otorgar un scrum al equipo que no tenía posesión al comienzo del maul. El otro brazo apuntando hacia afuera como señalando ventaja y girando al otro lado del cuerpo con la mano terminando en el hombro opuesto.



17. Incorporarse a un ruck o maul delante del último pie y de costado

Mano y brazo horizontales moviéndolos lateralmente.



18. Derrumbe intencional de ruck o maul

Ambos brazos a la altura de los hombros como sosteniendo un oponente. Leve bajada e inclinación de la parte superior del cuerpo como derribando a un oponente que estaba arriba.



19. Pilar tira hacia abajo al oponente

Puño cerrado y brazo doblado. Gesto que imita tirar hacia abajo al oponente.



20. Pilar tira de un oponente llevándose lo hacia él

Puño cerrado y brazo recto a la altura del hombro. Gesto que imita traer a un oponente.



21. Scrum gira más de 90°

Rotar el dedo índice sobre la cabeza.



22. Foot-up de un primera línea

Levantar el pie y tocarlo con la mano.



23. Introducción de pelota torcida en el scrum

Manos a la altura de las rodillas imitando la acción de la introducción torcida.



24. Asimiento incorrecto

Un brazo estirado como si estuviera asido. La otra mano se mueve arriba y abajo del brazo indicando la extensión del asimiento correcto



25. Tocar la pelota con la mano en el ruck o scrum

Mano al nivel del suelo haciendo un movimiento de barrido, como manipulando la pelota.



26. Pelota torcida en el Line-out

Hombros paralelos a la línea de touch. Mano sobre la cabeza indicando el recorrido de la pelota torcida.



27. No se mantiene el espacio entre hileras en el line-out

Manos a la altura de la cara con las palmas hacia adentro apuntando hacia arriba. Las manos se juntan en una acción de apretar.



28. Carga en el line-out

Brazo horizontal, codo apuntando hacia afuera. Brazo y hombro se mueven hacia afuera como cargando un oponente.



29. Apoyarse en un jugador en el line-out:

Brazo horizontal doblado a la altura del codo con la palma de la mano hacia abajo. Gesto de movimiento hacia abajo.



30. Empujar a un oponente en el line-out

Ambas manos a la altura de los hombros con las palmas hacia fuera haciendo el gesto de empujar.



31. Levantar antes y levantar a un jugador en el line-out

Ambos puños cerrados al frente a la altura de la cintura, haciendo el gesto de levantar.



32. Off-side en el line-out

Mano y brazo se mueven horizontalmente delante del pecho en la misma dirección que la infracción.



33. Obstrucción en el juego general

Brazos cruzados en frente del pecho en ángulos rectos entre ellos, como una tijera abierta.



34. Off-side en el scrum, ruck o maul

Hombros paralelos a la línea de touch. Brazo hacia abajo balanceándose y trazando un arco a lo largo de la línea de off-side.



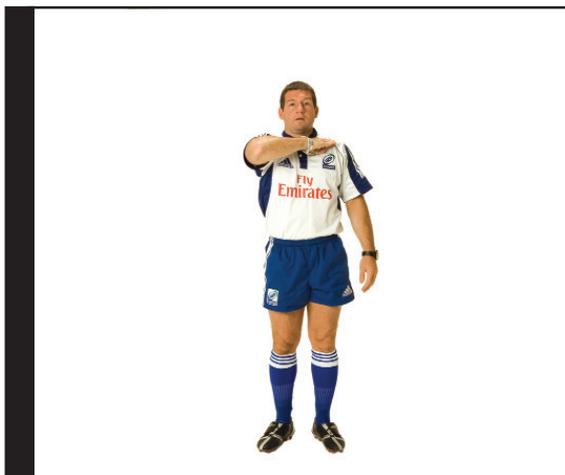
35. Opción del off-side - Penal o scrum

Un brazo como la señal del penal. El otro brazo apuntando al lugar donde se podrá formar el scrum en vez del puntapié.



36. Off-side por la Ley de los 10 metros o no hay 10 metros en penales y free kicks

Ambas manos abiertas sobre la altura de la cabeza.



37. Tackle Alto (juego sucio)

Mano moviéndose horizontalmente delante del cuello.



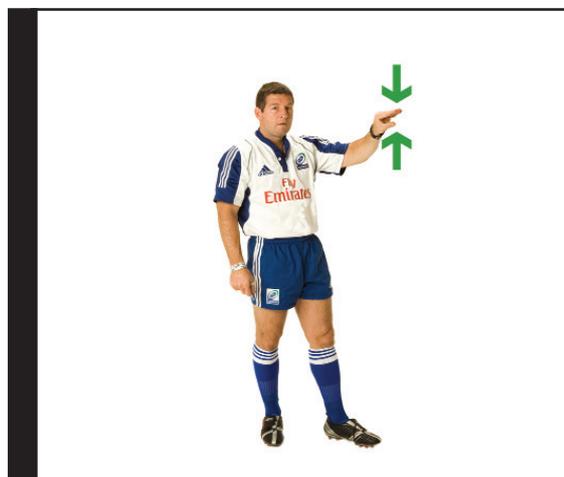
38. Pisar (juego sucio: uso ilegal del botín)

Acción de pisar o gesto similar con el pie para indicar la infracción.



39. Trompada (juego sucio)

Puño cerrado golpea la palma de la otra mano.



40. Discute la decisión del referee

Brazo estirado abriendo y cerrando la mano imitando el movimiento de hablar.



41. Salida de 22 metros

Brazo apuntando al centro de la línea de 22 metros.



42. Pelota no apoyada en el in-goal

El espacio entre las manos indica que la pelota no fue apoyada.



43. Se requiere fisioterapeuta

Un brazo levantado indica que se requiere la presencia del fisioterapeuta para un jugador lesionado.



44. Se requiere la presencia del médico

Ambos brazos levantados sobre la cabeza indican que se requiere la presencia del médico para un jugador lesionado.



45. Herida sangrienta

Brazos cruzados encima de la cabeza indican que un jugador tiene una herida sangrienta y puede ser reemplazado temporariamente.



46. Controlador de tiempo que pare y arranque el reloj

Mantener el brazo arriba en el aire y hacer sonar el silbato cuando el reloj debe ser parado o arrancado.

Extracto De La Regulación 12

Este es un extracto de la Regulación 12: '**Especificaciones Relacionadas con la Vestimenta de los Jugadores**'. Para obtener el texto completo de esta regulación relacionada con la Ley 4 remitirse a:

www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Regulations/regulations

1 ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA

(b) CANILLERAS

Un jugador puede usar canilleras debajo de las medias, con acolchado incorporado de material no rígido, y ninguna parte del acolchado debe tener un espesor mayor de 0,5 cm cuando se comprima.

(d) MITONES

Está permitido cubrir los dedos y pulgares hasta la articulación exterior pero no más allá. La zona de cobertura de los mitones no debe continuar arriba de la muñeca.

El cuerpo de los mitones debe ser de un material de tipo extensible con la zona de agarre confeccionada en material de un compuesto blando de goma/sintético cuyo espesor no exceda 1mm.

Los mitones no deben contener en ninguna parte botones u otros elementos potencialmente peligrosos.

(e) HOMBRRERAS*

Un jugador puede usar hombreras confeccionadas en materiales suaves y delgados, que pueden estar incorporadas a la ropa interior o a la camiseta, siempre que el relleno cubra los hombros y las clavículas solamente. El espesor del relleno sin compactar en ninguna parte debe ser superior a 1 cm. Ninguna parte del relleno debe tener una densidad mayor a 45 kilogramos por metro cúbico.

(g) CASCO*

Un jugador puede usar casco confeccionado en materiales suaves y



delgados siempre que el espesor del casco sin compactar en ninguna parte sea superior a 1 cm, y ninguna parte del casco tenga una densidad mayor a 45 kilogramos por metro cúbico.

2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

PROTECTORES DE PECHO*

Además de los elementos mencionados previamente, las mujeres podrán usar protectores de pecho confeccionados en materiales suaves y delgados, que pueden estar incorporados como parte de la vestimenta, siempre que el relleno cubra los hombros y/o clavículas y/o pecho solamente, y que el espesor del relleno sin comprimir en ninguna parte sea superior a 1 cm, y ninguna parte del relleno tenga una densidad mayor a 45 kilogramos por metro cúbico.

3 TAPONES

Los tapones de los botines de los jugadores se deben ajustar a los “Criterios de Seguridad del Diseño de la Suela de los Botines de Rugby” (Apéndice 2 de esta Regulación).

4 ELEMENTOS PROHIBIDOS DE LA VESTIMENTA

- (g) Un jugador no debe usar ningún elemento que tenga alguna parte más gruesa que 0,5 cm sin comprimir, o una densidad mayor a 45 kilogramos por metro cúbico salvo que esté especificado en esta Regulación 12/Ley 4. Cuando el espesor total esté compuesto de material acolchado cubierto por tela, el espesor máximo de la combinación del material acolchado sin comprimir y la tela debe ser de 0,5 cm. La tela puede contribuir con hasta un máximo espesor de 1mm de cada lado del material de protección.

** Las Hombreras, Casco, Protectores de Pecho (Mujeres) se deben ajustar a las Especificaciones de Diseño Standard para Elementos Específicos de la Vestimenta de los Jugadores (Apéndice 1 de esta Regulación).*

