



Leyes del Juego de Rugby

Incluye el Documento del Juego

2016



WORLD
RUGBY™

Copyright © World Rugby 2016

Todos los derechos reservados. La reproducción, distribución o transmisión de todo o parte del trabajo, ya sea mediante fotocopiado o almacenamiento por cualquier medio electrónico o de algún otro modo, sin el permiso por escrito de World Rugby (cuya solicitud debe ser dirigida a World Rugby), está prohibida.

El derecho de World Rugby de ser identificado como el autor de este trabajo es ejercido en el presente de acuerdo a la Ley de Derechos de Autor, Diseños y Patentes de 1988.

Publicado por World Rugby

ISBN: 978-1-907506-67-3



World Rugby

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-2409-200

Web. worldrugby.org **Email.** info@worldrugby.org

worldrugby.org/laws

El sitio web de Educación de las Leyes de World Rugby

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
• Română • Nederlands • Afrikaans • Xhosa • Português



- Leer las Leyes del Juego y el Documento del Juego de World Rugby
- Mirar clips de video y animaciones digitales de las Leyes en la práctica
- Auto examen de las Leyes y obtención del certificado de conocimientos
- Bajar archivos PDF del Reglamento

Obtenga gratis la nueva aplicación de las Leyes para
iPhone / iPad ahora



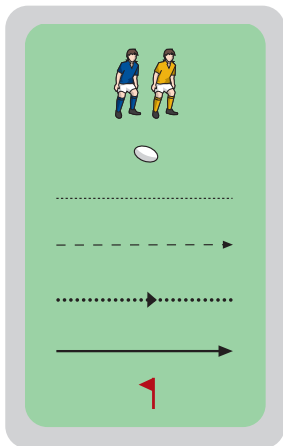
Available on the
App Store

Referencias en el texto y los diagramas	1
Prólogo	3
Definiciones	4
Documento Del Juego	10
Antes del partido	24
Ley 1 El Terreno	25
Ley 2 La Pelota	31
Ley 3 Número de Jugadores - El Equipo	33
Ley 4 Vestimenta de los Jugadores	41
Ley 5 Tiempo	45
Ley 6 Oficiales del Partido	48
6.A Árbitro	48
6.B Jueces de touch y árbitros asistentes	53
6.C Personas Adicionales	57
Durante el partido	
Forma de jugar el partido	58
Ley 7 Modo de Jugar	59
Ley 8 Ventaja	60
Ley 9 Modo de marcar los Puntos	62
Ley 10 Juego Sucio	66
Ley 11 Offside y Onside en el Juego General	75
Ley 12 Knock on o Pase Forward	81

	En el campo de Juego	84
Ley 13	Salidas (kick off y kicks de reinicio)	85
Ley 14	Pelota al suelo - Sin tackle	92
Ley 15	Tackle: Portador de la Pelota derribado	94
Ley 16	Ruck	102
Ley 17	Maul	107
Ley 18	Mark	113
	Reinicio del Partido	116
Ley 19	Touch y Lineout	117
Ley 20	Scrum	138
Ley 21	Penales y Free Kicks	151
	In-Goal	158
Ley 22	In-goal	159
	Variaciones para menores de 19	168
	Variaciones para Seven-a-side	172
	Variaciones para Ten-a-side	182
	Señales de los árbitros	190

DIAGRAMAS

En este libro los diagramas se ajustan a las convenciones siguientes:



Jugadores

Pelota

Recorrido de la pelota cuando fue pateada

Recorrido de la pelota cuando fue arrojada / pasada

Recorrido de la pelota cuando se hizo knock on o fue cargada

Recorrido del jugador

Poste con bandera

TEXTO

En el texto las modificaciones de 2016 se indican con:



Las actuales Pruebas de Modificaciones a las Leyes se indican con:



Los Penales se indican con:

Sanción: Penal

Los Free kicks se indican con:

Sanción: Free kick



Prólogo



WORLD
RUGBY™

PRÓLOGO

El Objeto del Juego es que dos equipos de quince 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 y para Seven a Side, 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 los jugadores asegurarse de estar física y técnicamente preparados de un modo que les permita jugar al Rugby, cumplir las Leyes del Juego y participar de acuerdo a prácticas seguras.

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 árbitro aplicar imparcialmente en cada partido todas las Leyes del Juego excepto cuando el Consejo de World Rugby haya autorizado una variación experimental a las leyes.

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 árbitro, y su cumplimiento también depende de las Uniones, cuerpos afiliados y clubes.

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

Árbitro: Ley 6 – Oficiales del Partido

Árbitro asistente: Ley 6 – Oficiales del Partido

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 árbitro durante el partido y es el único responsable de la elección de opciones relacionadas con las decisiones del árbitro

Carga de Caballería: Ley 10 - Juego Sucio

Cerca: 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 Lineout

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 mitad de cancha se está desarrollando el juego

Equipo Defensor: Es el equipo en cuya mitad de cancha se está desarrollando el juego; sus oponentes son el 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

Hand-off: Acción efectuada por el portador de la pelota para alejar a un oponente usando la palma de la mano.

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 lineout

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^o 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 Lineout

Levantar: Ley 19 - Touch y Lineout

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 Offside: 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 Lineout: Ley 19 - Touch y Lineout. 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

Lineout: Ley 19 - Touch y Lineout

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^o 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 árbitro haya hecho sonar el silbato para indicar una detención del juego o cuando se ha pateado una conversión

O

Obstrucción: Ley 10 - Juego Sucio

Offside: Ley 11 - Offside y Onside en el Juego General

Offside La Ley de los 10 Metros: Ley 11 - Offside y Onside en el Juego General

Onside: Ley 11 - Offside y Onside 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 a World Rugby

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^o 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^o 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^o 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

Poseión: 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 Lineout. Asimiento de un compañero en el lineout antes que la pelota sea lanzada

Punt (Kick de aire): Cuando 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 Lineout

Reemplazos: Ley 3 - Número de Jugadores - El Equipo

Ruck: Ley 16 - Ruck

S

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

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

Sanción: Acción punitiva ordenada por el árbitro contra el jugador o equipo infractor.

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

Scrum sin oposición: 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.

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 offside)

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 temporalmente 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 Lineout

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 World Rugby o una Comisión de World Rugby

V

Ventaja: Ley 8 – Ventaja



Documento del Juego

Contiene los Valores de World Rugby



WORLD
RUGBY™

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.

INTEGRIDAD

PASIÓN

SOLIDARIDAD

DISCIPLINA

RESPETO

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 árbitros 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 árbitros.



Integridad

La integridad es central para la estructura del Rugby y se genera mediante la honestidad y el juego limpio

Principios del Juego

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.



Pasión

La gente del Rugby tiene un apasionado entusiasmo por el Juego. El Rugby genera entusiasmo, adhesión emocional y sentido de pertenencia a la Familia mundial del Rugby

Principios del Juego

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, lineouts 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 lineout. 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.



Solidaridad

El Rugby proporciona un espíritu unificado que conduce a amistades que duran toda la vida, camaradería, trabajo en equipo y lealtad, que trascienden las diferencias culturales, geográficas, políticas y religiosas

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, lineouts, 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.



Disciplina

La disciplina es una parte integral del Juego tanto dentro como fuera de la cancha y está reflejada en la adhesión a las Leyes, Regulaciones y valores centrales del Rugby

Principios de las Leyes

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 árbitro 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.



Respeto

El respeto por los compañeros, oponentes, oficiales de partidos y aquellos involucrados en el Juego es esencial

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.

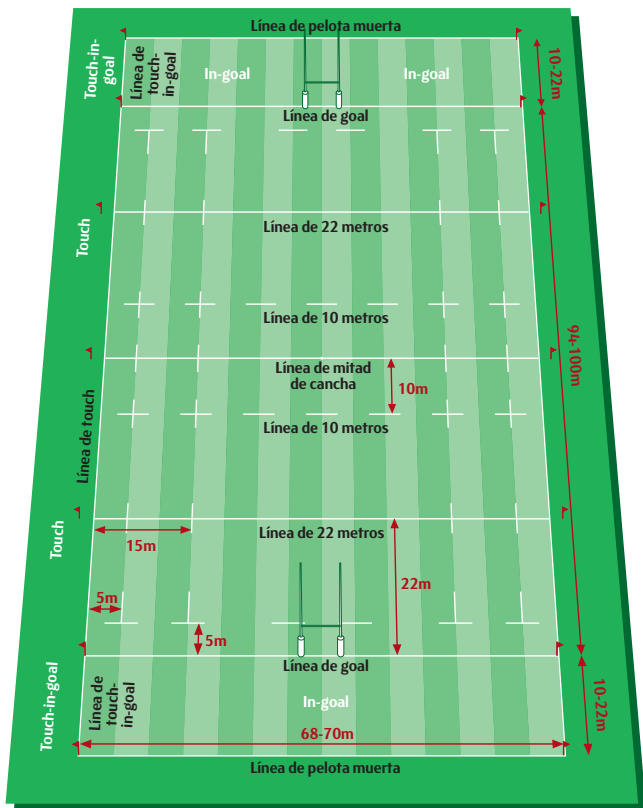


Antes del Partido

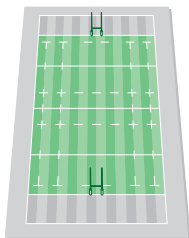
- Ley 1 El Terreno
- Ley 2 La Pelota
- Ley 3 Número de Jugadores - El Equipo
- Ley 4 Vestimenta de los Jugadores
- Ley 5 Tiempo
- Ley 6 Oficiales del Partido



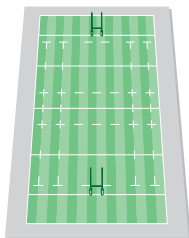
Ley 1 El Terreno



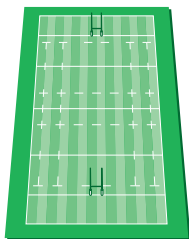
El plano



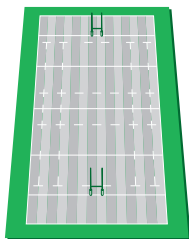
Campo de juego



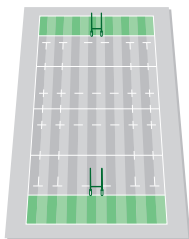
Área de juego



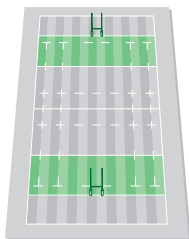
Perímetro de juego



Área perimetral



In-goal



Los 22

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 de World Rugby.

1.2 DIMENSIONES REQUERIDAS PARA EL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) **Dimensiones.** El campo de juego no debe exceder los 100 metros de largo. Cada in-goal no debe exceder los 22 metros de largo. El área de juego no debe exceder los 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.
- (d) Respecto de:
 - (i) Partidos entre el equipo representativo nacional de mayores o el segundo equipo representativo nacional de mayores de una Unión contra el equipo o el segundo equipo representativo nacional de mayores de otra Unión; y
 - (ii) Partidos internacionales de Seven-a-side;

las dimensiones deben estar lo más cerca posible de las medidas máximas indicadas, y tener no menos de 94 metros de largo para el campo de juego, 68 metros de ancho, y un largo de in-goal de un mínimo de 6 metros. Las Uniones que deseen modificar las dimensiones mínimas o máximas deben solicitar la dispensa de World Rugby.

- (e) El área perimetral no debe ser menor a 5 metros cuando 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 discontinuas**

Todas las líneas que no sean las líneas continuas son líneas discontinuas todas las cuales tienen 5 metros de largo.

Ley 1

El Terreno

Hay dos grupos de líneas discontinuas, cada uno de los cuales está a 10 metros de la línea de mitad de cancha y son paralelos a la misma. Se denominan líneas discontinuas de 10 metros. Las líneas discontinuas de 10 metros cruzan las líneas discontinuas que están a 5 metros y a 15 metros paralelas a cada línea de touch.

Hay dos grupos de líneas discontinuas que están a 5 metros de cada línea de touch y son paralelos a las mismas. Van desde las líneas discontinuas de 5 metros que están paralelas a cada línea de goal y cruzan ambas líneas de 22 metros, ambas líneas discontinuas de 10 metros y la línea de mitad de cancha. Se denominan líneas discontinuas de 5 metros.

Hay dos grupos de líneas discontinuas que están a 15 metros de cada línea de touch y son paralelos a las mismas. Van desde las líneas discontinuas de 5 metros que están paralelas a cada línea de goal y cruzan ambas líneas de 22 metros, ambas líneas discontinuas de 10 metros y la línea de mitad de cancha. Se denominan líneas discontinuas de 15 metros.

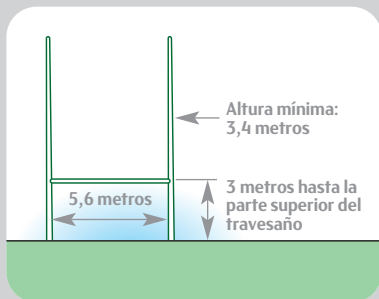
Hay seis líneas discontinuas a 5 metros de cada línea de goal y paralelas a las mismas. Dos líneas discontinuas están ubicadas con su centro a 5 metros y a 15 metros de cada línea de touch. Otras dos líneas discontinuas están ubicadas enfrente de cada poste de goal de modo que haya 5 metros entre estas líneas discontinuas.

(c) **Centro**

Hay una línea de 0,5 metro de largo que cruza el centro de la línea de mitad de cancha.

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

- Hay 14 postes con banderas, cada uno con una altura mínima de 1,2 metros sobre el suelo.
- 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.
- 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

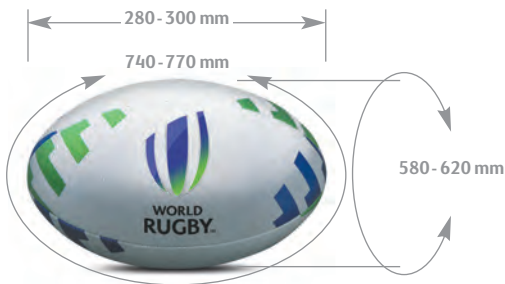
- Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno o la manera en que está marcado debe manifestárselo al árbitro antes de comenzar el partido.
- El árbitro intentará resolver los problemas pero no deberá comenzar un partido si cualquier parte del terreno se considera peligrosa.

2.1 FORMA

La pelota debe ser oval y confeccionada con 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 kilopascuales, 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.

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: Durante el partido 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 árbitro sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. No bien el árbitro 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.

Sanción: 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

- (a) En partidos internacionales una Unión puede nominar hasta ocho reemplazos/sustitutos.
- (b) Para otros partidos, la Unión u organizador del partido con jurisdicción sobre el partido decidirá la cantidad de reemplazos/sustitutos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.
- (c) Una Unión (o Uniones, cuando se juegue un partido o competición entre equipos de dos o más Uniones) podrá decidir la cantidad de reemplazos/sustitutos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.
- (d) Un equipo puede sustituir hasta dos jugadores de la primera línea (subordinado a la Ley 3.5 (f) y (g) en la que pueden ser tres) y hasta cinco de los otros jugadores.
- (e) Las sustituciones sólo pueden hacerse cuando la pelota está muerta y con permiso del árbitro.

3.5 REEMPLAZOS Y SUSTITUCIONES EN LA PRIMERA LÍNEA

- (a) Es responsabilidad del equipo garantizar que todos los jugadores primeras líneas y potenciales reemplazos de primeras líneas estén adecuadamente entrenados. No es responsabilidad del árbitro determinar si algún jugador está adecuadamente entrenado para jugar en la primera línea.

Ley 3 Número de Jugadores - El Equipo

- (b) La tabla que sigue indica la cantidad mínima de jugadores primeras líneas por tamaño de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos:

Tamaño de la nómina	Cantidad mínima de jugadores primeras líneas en la nómina	Debe poder reemplazar la primera vez que se lo solicite
15 o menos	3	–
16, 17 o 18	4	Cualquiera de los pilares o el hooker
19, 20, 21 o 22	5	Cualquiera de los pilares o el hooker
23	6	Pilar izquierdo, pilar derecho y el hooker

Teniendo en cuenta el bienestar del jugador una Unión puede modificar la cantidad mínima de jugadores primeras líneas en la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos en determinados niveles del Juego dentro de su jurisdicción.

Cuando la Unión u organizador del partido haya determinado tamaños de nóminas de 23 y un equipo sólo puede nominar dos reemplazos de primeras líneas, ese equipo sólo podrá nominar 22 jugadores en su nómina.

- (c) Antes del partido, cada equipo debe informar al árbitro sus jugadores primeras líneas y potenciales reemplazos de primeras líneas y sólo esos jugadores podrán jugar en la primera línea cuando haya scrums con oposición.
- (d) Un jugador reemplazo de primera línea puede empezar el partido en otra posición.

3.6 SCRUMS SIN OPOSICIÓN

- (a) Los scrums serán sin oposición si alguno de los equipos no puede hacer jugar a un primera línea adecuadamente entrenado o si el árbitro lo dispone.
- (b) Las Uniones u organizadores de partidos podrán determinar si un partido puede comenzar o continuar con scrums sin oposición.
- (c) Cuando un jugador primera línea deje el área de juego, ya sea por lesión o suspensión temporaria o definitiva, el árbitro preguntará en ese momento si el equipo puede continuar con scrums con oposición. Si el árbitro es informado de que el equipo no podrá disputar el scrum, el árbitro ordenará scrums sin oposición. Si el jugador retorna, o ingresa otro jugador primera línea, se podrán retomar los scrums con oposición.
- (d) En una nómina de 23 jugadores, o a discreción de la Unión u organizador del partido, un jugador cuya salida ha sido causa de que el árbitro ordenara scrums sin oposición no puede ser reemplazado.
- (e) Si los tuviera disponibles, un equipo debe tener tres jugadores primeras líneas en la primera línea en todo momento. En un scrum sin oposición se permitirá que otro jugador juegue en la primera línea sólo cuando no se disponga de un reemplazo o sustituto de primera línea.
- (f) Si como consecuencia de que un jugador primera línea ha sido suspendido temporariamente otro jugador debe ser nominado por el equipo para dejar el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible, el jugador nominado no puede retornar antes de la finalización del período de suspensión.
- (g) Si como consecuencia de que un jugador primera línea ha sido expulsado otro jugador debe ser nominado por el equipo para dejar el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible, el jugador nominado puede actuar como reemplazo o sustituto.

3.7 EXPULSIÓN POR JUEGO SUCIO

Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido. Consultar la Ley 3.5 por una excepción a esta Ley.

3.8 REEMPLAZO DEFINITIVO

Un jugador, si está lesionado, puede ser reemplazado en forma definitiva. 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 árbitro.

3.9 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 árbitro está de acuerdo.

3.10 AUTORIDAD DEL ÁRBITRO PARA IMPEDIR QUE CONTINÚE JUGANDO UN JUGADOR LESIONADO

Si el árbitro 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 árbitro puede ordenar que ese jugador deje el área de juego. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado dejar el campo para ser revisado.

3.11 REEMPLAZO TEMPORARIO: LESIÓN SANGRIENTA

- (a) Cuando un jugador tiene una herida sangrienta, que tiene un sangrado activo descontrolado (una herida sangrienta), ese jugador puede ser reemplazado temporalmente. El jugador lesionado debe reintegrarse al juego tan pronto como el sangrado haya sido controlado y/o cubierto. Si el jugador que ha sido reemplazado temporalmente no está disponible para volver 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) En partidos internacionales, el Médico del Día del Partido decidirá si una herida es una herida sangrienta que requiere un reemplazo temporal.
- (c) Los cortes menores y raspaduras que no constituyan una herida sangrienta deben ser tratados en detenciones del juego por otras razones.
- (d) Si el reemplazo temporal resulta lesionado, ese jugador también puede ser reemplazado.
- (e) Si el reemplazo temporal resulta expulsado por juego sucio, el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego.
- (f) Si el reemplazo temporal resulta amonestado y suspendido temporalmente, el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego hasta que finalice el período de suspensión.

3.12 REEMPLAZO TEMPORARIO: EVALUACIÓN DE LESIÓN EN LA CABEZA

Si en algún momento durante un partido un jugador sufre una conmoción cerebral o hay sospechas de que ha sufrido una conmoción cerebral, ese jugador debe ser retirado inmediata y definitivamente del campo de juego. Esto se conoce como "Identifique y Retire".

En partidos de adultos de elite solamente, que hayan sido aprobados anticipadamente por World Rugby (conforme las Regulaciones 10.1.4 y 10.1.5) para el uso de la Evaluación de lesión en la cabeza y de este procedimiento de reemplazo temporal, un jugador que va a ser sometido a una Evaluación de lesión en la cabeza :

Ley 3 Número de Jugadores - El Equipo

- Debe dejar el campo de juego; y
- Será reemplazado temporariamente (aún cuando todos los sustitutos/reemplazos hayan sido utilizados).

Este se hará para permitir la evaluación de un jugador en el caso en que no sea inmediatamente evidente si el jugador tiene una conmoción cerebral o sospecha de conmoción cerebral por lo que debería ser retirado definitivamente del campo de juego.

Cuando ese jugador haya sido reemplazado temporariamente:

- (a) Si ese jugador no se presenta a un oficial del partido en la línea de touch dentro de los diez minutos (tiempo real) de haber dejado el campo de juego para ser sometido a una Evaluación de lesión en la cabeza, el reemplazo automáticamente se convertirá en definitivo y el jugador reemplazado no tendrá permitido retornar al campo de juego.
- (b) Si el reemplazo temporario se lleva a cabo dentro de los diez minutos anteriores al entretiempo, el reemplazo se convertirá en definitivo a menos que el jugador reemplazado retorne al campo de juego inmediatamente al comienzo del segundo tiempo.
- (c) Excepto que el reemplazo temporario se convierta en definitivo, el reemplazo temporario tendrá prohibido efectuar puntapiés penales al goal o patear conversiones.
- (d) El reemplazo temporario puede ser reemplazado temporariamente si el jugador requiere una Evaluación de lesión en la cabeza (aún cuando todos los reemplazos hayan sido utilizados).
- (e) Si el reemplazo temporario resulta expulsado por juego sucio, el jugador reemplazado no será autorizado a retornar al campo de juego, excepto de acuerdo con la Ley 3.5 (Reemplazos y sustituciones en la primera línea) y la Ley 3.14 (Jugadores sustituidos que retornan al partido), y solamente si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y se presenta a un oficial del partido en la línea de touch dentro de los diez minutos (tiempo real) de haber dejado el campo de juego para ser sometido a una Evaluación de lesión en la cabeza.
- (f) Si el reemplazo temporario resulta amonestado y suspendido temporariamente, el jugador reemplazado no será autorizado a retornar al campo de juego hasta que finalice el período de suspensión, excepto de acuerdo con la Ley 3.5 (Reemplazos y sustituciones en la primera línea) y la Ley 3.14 (Jugadores sustituidos que retornan al partido), y solamente si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y se presenta a un oficial del partido en la línea de touch dentro de los diez minutos (tiempo real) de haber dejado el campo de juego para ser sometido a una Evaluación de lesión en la cabeza.

3.13 JUGADOR QUE DESEA RETORNAR AL PARTIDO

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

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

3.14 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador solamente puede retornar al partido cuando reemplace:

- a un jugador primera línea lesionado de acuerdo con la Ley 3.5
- a un jugador con una herida sangrienta de acuerdo con la Ley 3.11
- a un jugador sometido a una Evaluación de lesión en la cabeza de acuerdo con la Ley 3.12.
- a un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los Oficiales del partido).

3.15 SUSTITUCIONES SUCEVAS

Una Unión puede implementar sustituciones sucesivas en determinados niveles del Juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de sustituciones no debe ser superior a doce. La administración y reglas relacionadas con las sustituciones sucesivas son responsabilidad de la Unión con jurisdicción sobre el partido.

DEFINICIONES

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

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

La manga de la camiseta debe extenderse hasta por lo menos el punto medio entre la punta del hombro y el codo.

Se puede encontrar información detallada relacionada con las especificaciones autorizadas para vestimenta y tapones en las Especificaciones de World Rugby (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 de World Rugby (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 de World Rugby (Regulación 12).
- (e) Un jugador puede usar hombreras que lleven el Sello de Aprobación de World Rugby (Regulación 12).
- (f) Un jugador puede usar protector bucal o dental.
- (g) Un jugador puede usar casco que lleve el Sello de Aprobación de World Rugby (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 impedir una lesión.

PRUEBA DE MODIFICACIÓN A LA LEY

- (j) Un jugador puede usar antiparras que lleven el Sello de Aprobación de World Rugby (Regulación 12).

4.2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

Además de la vestimenta anteriormente permitida las mujeres pueden usar:

- (a) Protectores de pecho, que deben tener la Marca de Aprobación de World Rugby (Regulación 12).
- (b) Pantimedias largas de una mezcla de algodón con costura única en el interior de la pierna debajo de sus pantalones cortos y medias.
- (c) Pañuelos en la cabeza siempre que no causen daño a la que la usa o a otras jugadoras y no contravengan la Regulación 12.

4.3 TAPONES

- (a) Los tapones de los botines de los jugadores se deben ajustar a las Especificaciones de World Rugby (Regulación 12).
- (b) Se puede utilizar la suela de goma moldeada multitaпón 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 cortos con acolchado cosido al mismo.
- (g) Un jugador no debe usar ningún otro elemento que no se ajuste a las Especificaciones de World Rugby para esa vestimenta (Regulación 12).
- (h) Un jugador no debe usar ningún elemento normalmente permitido por la Ley pero que en opinión del árbitro probablemente pueda causar una lesión a un jugador.
- (i) Un jugador no debe usar dispositivos de comunicaciones en su vestimenta o adheridos a su cuerpo.
- (j) Ningún jugador deberá utilizar ningún elemento adicional de la vestimenta que no cumpla con la Regulación 12 de World Rugby.

4.5 INSPECCIÓN DE LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- (a) El árbitro 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 árbitro 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 árbitro decide que la vestimenta es peligrosa o ilegal, el árbitro 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 árbitro 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 inconducta.

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

4.6 OTRA VESTIMENTA UTILIZADA

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

Para más información sobre las disposiciones relacionadas con la vestimenta de los jugadores consultar la Regulación 12 de World Rugby en

<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido tendrá una duración de no más de 80 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 ENTRETIENTO

Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 15 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 árbitro y los jueces de touch pueden dejar el perímetro de juego.

5.3 CONTROL DEL TIEMPO

El árbitro 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 árbitro 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 árbitro tiene dudas respecto del tiempo correcto, el árbitro 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 árbitro 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 árbitro 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 árbitro 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 árbitro le dará tiempo a un jugador para reemplazar o reparar la camiseta, pantalones cortos 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) **Consulta del árbitro con el árbitro(s) asistente(s) u otros oficiales.** Se otorgará tiempo para que se realicen consultas entre el árbitro y los árbitros asistentes u otros oficiales.

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 árbitro.

Ley 5 Tiempo

- (d) El árbitro tiene la autoridad para terminar el partido en cualquier momento si el árbitro 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 lineout otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta. La pelota está muerta cuando el árbitro hubiera tenido que otorgar un scrum, lineout, una opción al equipo no infractor, una salida de 22 metros, o después de una conversión o puntapié penal exitoso al goal. Si un scrum debe ser reformulado, el scrum no se ha completado. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un free kick o un penal, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- (f) Si el tiempo se ha cumplido después que se ha marcado un try, el árbitro permitirá que se ejecute la conversión.
- (g) Un equipo que marque un try cerca de la finalización del partido puede efectuar o no la conversión. Siempre que decida no efectuar la conversión o la efectúe dentro del tiempo restante, se hará un reinicio y el partido terminará en la próxima detención conforme las Leyes. El tiempo se computa desde que toma contacto con la pelota al patear.
- (h) Si se han marcado puntos hacia el final del partido y hay tiempo para que se efectúe el kick de reinicio, pero el tiempo expirará inmediatamente después del kick, y el pateador:
- no patea la pelota hasta los diez metros
 - patea la pelota directamente al touch
 - patea la pelota y resulta muerta sobre o más allá de la línea de touch-in-goal o línea de pelota muerta de los oponentes
- el árbitro ofrecerá al equipo no infractor las opciones previstas en la Ley 13.7, 13.8 y 13.9 respectivamente y el partido continuará hasta la próxima vez que la pelota resulte muerta.
- (i) Cuando el clima sea excepcionalmente caluroso y/o húmedo, el árbitro, 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.

DEFINICIONES

Cada partido estará controlado por **Oficiales del Partido** que son el árbitro y dos jueces de touch o árbitros asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir **Personas adicionales**, que incluyen al árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva, un oficial que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al árbitro en la toma de decisiones, el controlador del tiempo, el médico del partido, los médicos de los equipos, los miembros no jugadores de los equipos y los alcanza pelotas.

El juez de touch puede ser designado por el organizador del partido o por un equipo involucrado en el partido y será responsable de señalar touch, touch-in-goal y si un puntapié al goal tuvo éxito o no.

El organizador del partido puede designar un árbitro asistente que será responsable de señalar touch, touch-in-goal, si un puntapié tuvo éxito o no, e indicar juego sucio. El árbitro asistente también brindará asistencia al árbitro para el desempeño de cualquiera de las tareas del árbitro tal como sea dispuesto por el árbitro.

6.A **ÁRBITRO** *ANTES DEL PARTIDO*

6.A.1 DESIGNACIÓN DEL ÁRBITRO

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

6.A.2 REEMPLAZO DEL ÁRBITRO

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

6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

- (a) **Sorteo.** El árbitro 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 ÁRBITRO EN EL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) El árbitro es el único juez de los hechos y de la Ley durante el partido. El árbitro debe aplicar imparcialmente todas las Leyes del Juego en cada partido.
- (b) El árbitro controla el tiempo.
- (c) El árbitro lleva el resultado.

6.A.5 INGRESAR O SALIR DEL ÁREA DE JUEGO

- (a) Las personas con capacitación médica autorizadas podrán entrar al área de juego durante el partido para asistir a jugadores lesionados. Sólo deben ingresar al área de juego si es seguro hacerlo.
- (b) Las personas que llevan agua a los jugadores sólo podrán ingresar al área de juego durante la detención del juego por una lesión de un jugador.
- (c) La persona que porta un tee para patear podrá ingresar al campo de juego después que un equipo haya indicado su intención de patear al goal después que se haya otorgado a ese equipo un penal o haya marcado un try.
- (d) El árbitro autoriza a los jugadores a dejar el área de juego.
- (e) El árbitro autoriza que entren los reemplazos o sustitutos al área de juego.
- (f) Los coaches podrán ingresar al área de juego en el entretiempo para asistir a sus equipos.

6.A.6 CAMBIO DE UNA DECISIÓN

El árbitro puede cambiar una decisión cuando un juez de touch ha levantado la bandera para señalar touch.

El árbitro puede cambiar una decisión cuando un árbitro asistente ha levantado la bandera para señalar touch o una acción de juego sucio.

6.A.7 CONSULTA CON OTRAS PERSONAS

- (a) El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley de juego sucio o el control del tiempo y puede requerir asistencia relacionada con otros aspectos de las tareas del árbitro incluida la decisión sobre offside.

PRUEBA DE MODIFICACIÓN A LA LEY

- (b) El organizador del partido puede designar un oficial denominado Oficial de Televisión del Partido (TMO) que usará dispositivos tecnológicos para clarificar situaciones relacionadas con lo siguiente:
 - (i) Cuando haya dudas si una pelota ha sido apoyada en el in-goal para marcar un try o una anulada.
 - (ii) Cuando haya dudas si un puntapié al goal fue exitoso.
 - (iii) Cuando haya dudas si los jugadores estaban en touch o touch-in-goal antes de apoyar la pelota en el in-goal o si la pelota ha sido hecha muerta.
 - (iv) Cuando los oficiales del partido crean que puede haber ocurrido una ofensa o infracción en el campo de juego antes de un try o impidiendo un try.
 - (v) Para revisar situaciones en las que los oficiales del partido crean que puede haber habido juego sucio.
 - (vi) Clarificar sanciones requeridas por acciones de juego sucio.
- (c) Cualquiera de los oficiales del partido incluido el TMO puede recomendar una revisión del TMO. Las revisiones se realizarán de acuerdo con el protocolo del TMO vigente en el momento el que estará disponible en laws.worldrugby.org.
- (d) El organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (e) El árbitro no debe consultar a ninguna otra persona.

6.A.8 EL SILBATO DEL ÁRBITRO

- (a) El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
- (b) El árbitro tiene autoridad para hacer sonar el silbato y detener el juego en cualquier momento.
- (c) El árbitro debe hacer sonar el silbato para indicar la marcación de un punto o una anulada.
- (d) El árbitro debe hacer sonar el silbato para detener el juego por una infracción o por una falta de juego sucio. Cuando el árbitro amoneste o expulse al infractor, el árbitro deberá hacer sonar el silbato nuevamente al otorgar el penal o try penal.
- (e) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando la pelota haya salido fuera de juego, o cuando resulta imposible seguir jugando, o cuando decida una sanción.
- (f) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando pueda ser peligroso permitir que el juego continúe o cuando sea probable que un jugador haya resultado seriamente lesionado.

6.A.9 EL ÁRBITRO Y LAS LESIONES

Si el árbitro 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.

6.A.10 PELOTA QUE TOCA AL ÁRBITRO

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

- (b) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador atacante el árbitro otorgará un try en el lugar en que se produjo el contacto.
- (c) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el árbitro 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 árbitro 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 árbitro comunicará el resultado a los equipos y al organizador del partido.

6.A.13 JUGADOR EXPULSADO

Si algún jugador resultó expulsado el árbitro 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 Y ÁRBITROS ASISTENTES *ANTES DEL PARTIDO*

6.B.1 DESIGNACIÓN DE LOS JUECES DE TOUCH Y ÁRBITROS ASISTENTES

Hay dos jueces de touch o dos árbitros asistentes 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 O ÁRBITRO ASISTENTE

El organizador del partido puede designar una persona para que actúe como reemplazo del árbitro, de los jueces de touch o árbitros asistentes. Esta persona se denomina juez de touch de reserva o árbitro asistente de reserva y permanecerá en el área perimetral.

6.B.3 AUTORIDAD SOBRE LOS JUECES DE TOUCH Y ÁRBITROS ASISTENTES

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

DURANTE EL PARTIDO

6.B.4 DÓNDE DEBEN ESTAR LOS JUECES DE TOUCH O ÁRBITROS ASISTENTES

- (a) Debe haber un juez de touch o árbitro asistente de cada lado del terreno. El juez de touch o árbitro asistente 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 o árbitros asistentes se colocan en el in-goal detrás de los postes de goal.
- (b) Un árbitro asistente puede entrar al área de juego cuando informe al árbitro una infracción de juego peligroso o conducta. El árbitro asistente puede hacer esto, solamente, en la próxima detención del juego.

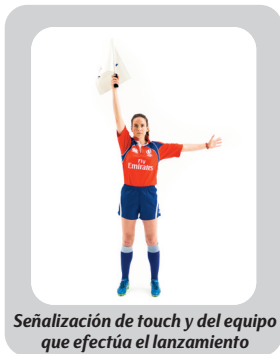
6.B.5 SEÑALES DEL JUEZ DE TOUCH O ÁRBITRO ASISTENTE

- (a) Cada juez de touch o árbitro asistente 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 o árbitros asistentes deben asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de touch o árbitros asistentes se ubica en cada poste de goal, o detrás del mismo. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de touch o árbitro asistente 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 o árbitro asistente debe sostener la bandera levantada. El juez de touch o árbitro asistente 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 o árbitro asistente debe señalar cuando la pelota o el portador de la misma ha salido al touch-in-goal.



- (d) **Cuándo bajar la bandera.** Después del lanzamiento de la pelota el juez de touch o árbitro asistente 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 o árbitro asistente mantiene la bandera levantada.

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

- (e) Corresponde al árbitro y no al juez de touch o árbitro asistente decidir si la pelota ha sido lanzada desde el lugar correcto.
- (f) **Señalización de juego sucio.** Un árbitro asistente señala que ha visto juego sucio o conducta, 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 árbitro asistente para señalar juego sucio. Si un árbitro asistente señala juego sucio, el árbitro asistente debe permanecer en touch y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego. Después de la invitación del árbitro, el árbitro asistente podrá entrar al área de juego para informar el incidente al árbitro. Luego el árbitro podrá decidir cualquier acción que sea necesaria. Cualquier sanción 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 árbitro asistente, el árbitro asistente enviará al árbitro 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 O ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

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

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

En caso de lesión sólo podrán ingresar al área de juego mientras el juego continúa, el médico del partido y/o los miembros no jugadores del equipo que estén médicamente capacitados (sólo Médicos o Fisioterapeutas calificados).

Los otros miembros no jugadores del equipo podrán ingresar al área de juego mientras el juego continúa siempre que tengan permiso del árbitro. De lo contrario, sólo ingresarán cuando la pelota esté muerta. Esas personas no deben obstruir, interferir ni hacer ningún comentario a los oficiales del partido.



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 Offside y Onside en el Juego General
- Ley 12 Knock on o Pase Forward



WORLD
RUGBY™

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 onside 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 lineout.

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

El portador de la pelota puede hacerle un hand-off a un oponente.

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

DEFINICIONES

La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las Leyes y su objetivo es favorecer la continuidad del juego 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 árbitro no hará sonar el silbato por la infracción en forma inmediata.

8.1 LA VENTAJA EN LA PRÁCTICA

- (a) El árbitro es el único juez para decidir si un equipo ha ganado o no una ventaja. El árbitro 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 árbitro 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 árbitro.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota, o un jugador que la porta toca al árbitro.
- (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) **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 y no tiene ningún apoyo en el suelo. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (e) **Después de que la pelota esté muerta.** No se puede jugar la ventaja después de que la pelota esté muerta.

8.4 SILBATO INMEDIATO CUANDO NO HAY VENTAJA

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

8.5 MÁS DE UNA INFRACCIÓN

- (a) Cuando el mismo equipo cometa más de una infracción:
 - Si no se puede jugar la ventaja o no es aplicable a la segunda infracción, el árbitro aplicará la sanción correspondiente a la infracción que sea más ventajosa para el equipo no infractor.
 - Si alguna de las sanciones es por juego sucio, el árbitro aplicará la sanción correspondiente a la infracción que sea más ventajosa para el equipo no infractor. El árbitro puede también suspender temporariamente o expulsar al infractor.
- (b) Si mientras se está jugando la ventaja posterior a una infracción de un equipo el otro equipo comete una infracción, el árbitro hará sonar el silbato y aplicará las sanciones correspondientes a la primera infracción. Si alguna de las sanciones es por juego sucio, el árbitro aplicará la sanción correspondiente a esa infracción. El árbitro puede también suspender temporariamente o expulsar al infractor.

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 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.

Sanción: Penal

9.B CONVERSIÓN

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 el campo de juego en línea con el lugar donde el try fue marcado.
- (c) Un compañero puede sostener la pelota para que el pateador patee.
- (d) El pateador puede colocar la pelota directamente sobre el suelo o sobre arena, aserrín o un tee para patear aprobado por la Unión. No se podrá utilizar ninguna otra forma de ayuda.

- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro del período de un minuto y treinta segundos (noventa segundos) considerado desde el momento de haberse marcado un try. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto y treinta segundos aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.

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

9.B.2 DECISIÓN DE NO EFECTUAR UNA CONVERSIÓN

- (a) La decisión de no efectuar la conversión debe ser transmitida por el jugador que marcó el try al árbitro diciendo "No kick" después que haya sido otorgado el try y antes que el tiempo llegue a 00.00.
- (b) Una vez que se haya tomado la decisión de no efectuar la conversión, el árbitro otorgará un kick de reinicio. El kick de reinicio se realizará independientemente de que los jugadores estén listos o no en 00.00.

9.B.3 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 árbitro 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 puede 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.

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

9.B.4 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.

Sanción: (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.

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 sea perjudicial 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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: Penal
- (d) **Bloquear la pelota.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente en una posición que impida que un oponente juegue la pelota.
Sanción: Penal
- (e) **Portador de la pelota yendo a chocar a compañeros.** Un jugador que porta la pelota no debe ir a chocar intencionalmente a compañeros delante de él.
Sanción: Penal

10.2 JUEGO DESLEAL

- (a) **Infracciones intencionales.** Un jugador no debe infringir intencionalmente ninguna Ley del Juego o jugar deslealmente. El jugador que infrinja intencionalmente debe ser: advertido; o amonestado y avisado que será expulsado si comete la misma infracción o una similar; o expulsado.

Sanción: 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 temporalmente o expulsado.

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

Sanción: 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.

- (d) Un jugador no debe realizar ninguna acción que pueda llevar a los oficiales del partido a considerar que ese jugador fue víctima de juego sucio o de cualquier otro tipo de infracción cometida por un oponente.

Sanción: Penal

10.3 INFRACCIONES REITERADAS

- (a) **Reiteración de faltas.** Un jugador no debe infringir ninguna Ley de 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.

Sanción: Penal

Un jugador sancionado por infracciones reiteradas debe ser amonestado y suspendido temporariamente.

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

Sanción: 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 árbitro.** Para decidir cuantas infracciones constituyen infracciones reiteradas en partidos de selección o de mayores, el árbitro debe aplicar siempre un criterio estricto. Cuando un jugador infringe tres veces el árbitro debe amonestar a ese jugador.

El árbitro 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).

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: 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.

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

- (h) Un jugador no debe embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin usar los brazos, o sin agarrar a un jugador.

- (i) **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 lineout o en el juego general.

Sanción: Penal

- (j) Elevar a un jugador del suelo y dejarlo caer o impulsar a ese jugador hacia el suelo mientras los pies de ese jugador están en el aire de modo que la cabeza y/o parte superior de ese jugador entren en contacto con el suelo, es juego peligroso.

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

- (l) **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.

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

- (n) **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.

Sanción: Penal

La sanción es la misma que la de las secciones 10.4 (a)-(m) 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 conducta antes de que se efectúe el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor y correrá 10 metros la marca del penal. Esto cubre ambas, la infracción original y la conducta.

Si se otorga un penal a un equipo pero un jugador de ese equipo es culpable de una ulterior conducta antes de que se tome el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor, desestimará 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.

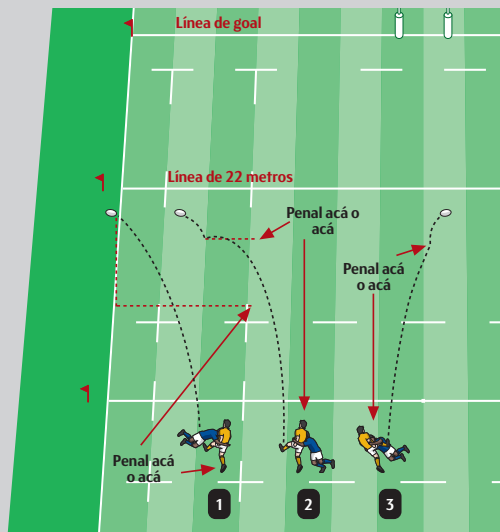
- (o) **Carga tardía al pateador.** Un jugador no debe cargar u obstruir intencionalmente a un oponente que acaba de patear la pelota.

Sanción: 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 antes de tocar el suelo 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 o es jugada antes de tocar el suelo 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 o fue jugada.



Carga tardía al pateador

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.

- (p) **Cuña Voladora y Carga de Caballería.** Un equipo no debe hacer la “Cuña Voladora” o la “Carga de Caballería”.

Sanción: 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.

Sanción: 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. Un jugador se coloca a cierta distancia del pateador o 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 un jugador que ha empezado a correr desde atrás a cierta distancia del pateador.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción.

- (q) La ventaja puede ser otorgada por acciones de juego sucio, pero si la infracción impide un try probable, se debe otorgar un try penal.
- (r) Por una infracción informada por un árbitro asistente se puede otorgar un penal donde ocurrió la infracción, o permitir que se juegue la ventaja.
- (s) Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego inmediatamente que el árbitro haga sonar el silbato excepto en un kick off o penal después de una advertencia, suspensión temporaria o expulsión.

Sanción: Penal

10.5 SANCIONES

- (a) Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la Ley de Juego Sucio debe ser: advertido; o amonestado y suspendido temporariamente por el término de diez minutos de tiempo de juego; 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 árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla.
- (b) Cuando un jugador sea expulsado en un partido Internacional el árbitro 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.

DEFINICIONES

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

En el juego general un jugador está offside 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.

Offside 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 offside no puede ser puesto onside 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 OFFSIDE EN EL JUEGO GENERAL

- (a) Un jugador que está en una posición offside 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 offside no debe ser sancionado automáticamente.

Un jugador que recibe un pase forward no intencional no está offside.

Un jugador puede estar offside en el in-goal.

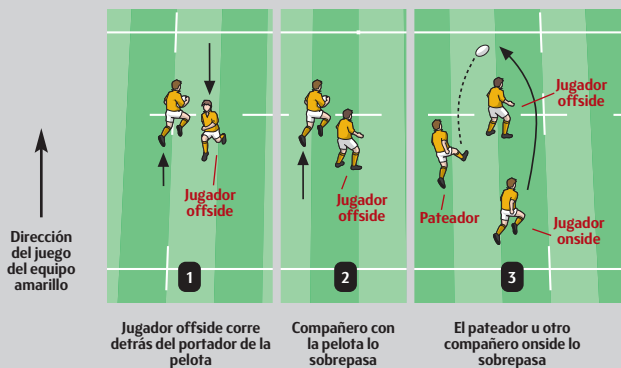
- (b) **Offside e interferir con el juego.** Un jugador que está offside no debe participar del juego. Esto significa que el jugador no debe jugar la pelota ni obstruir a un oponente.
- (c) **Offside y moverse hacia adelante.** Cuando un compañero de un jugador offside ha pateado hacia adelante, el jugador offside 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 onside.

Sanción: Cuando un jugador es sancionado por estar offside en el juego general, el equipo oponente elegirá entre un penal en el lugar de la infracción o un scrum en el último lugar en el que el equipo infractor jugó la pelota. Si el último lugar en el 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.

11.2 PUESTO ONSIDE POR ACCIÓN DE UN COMPAÑERO

En el juego general hay tres formas en que un jugador offside puede ser puesto en juego por acciones de ese jugador o de sus compañeros:

- Acción del jugador.** Cuando el jugador offside corre detrás del compañero que fue el último que pateó, tocó, o portó la pelota, el jugador es puesto en juego.
- Acción del portador de la pelota.** Cuando un compañero portando la pelota corre hasta adelantar al jugador offside, el jugador es puesto en juego.
- Acción del pateador o de otro jugador onside.** 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 offside, el jugador es puesto en juego. 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 jugador onside.

**Puesto en juego por acción de un compañero**

11.3 PUESTO ONSIDE POR ACCIÓN DE LOS OponentES

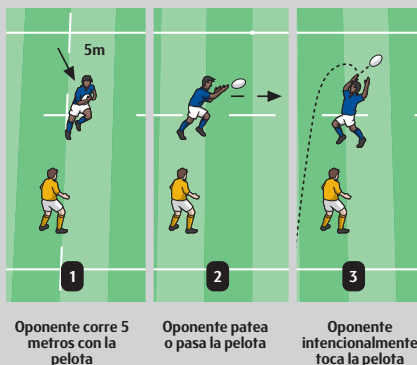
En el juego general hay tres maneras en que un jugador offside puede ser puesto en juego por una acción del equipo oponente. Ninguna de estas tres maneras se aplica al jugador que está offside por la Ley de los 10 metros:

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

Dirección del juego del equipo azul



Dirección del juego del equipo amarillo



Puesto en juego por acción de los oponentes

11.4 OFFSIDE BAJO LA LEY DE LOS 10 METROS

- (a) Cuando un compañero de un jugador offside ha pateado hacia adelante, se considera que el jugador offside 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 offside debe retirarse inmediatamente detrás de la línea imaginaria a 10 metros o del pateador si éste estuviera más cerca que los 10 metros. Mientras se retira el jugador no debe obstruir a ningún oponente ni interferir con el juego.
Sanción: Penal
- (b) Mientras se retira, el jugador offside 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 onside que se adelante al jugador.
- (c) Cuando un jugador offside bajo la Ley de los 10 metros, carga a un oponente que está esperando recibir la pelota, el árbitro hará sonar el silbato enseguida y el jugador offside resultará penalizado. Una demora puede resultar peligrosa para el oponente.
Sanción: Penal
- (d) Cuando un jugador offside bajo la ley de los 10 metros juega la pelota que no pudo ser atrapada por un oponente, el jugador offside será penalizado.
Sanción: 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 offside no debe estar delante de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el terreno.
Sanción: 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. La Ley de los 10 metros se aplica si la pelota toca o es jugada por un oponente pero no cargada.
Sanción: Cuando un jugador es sancionado por estar offside 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 offside moviéndose hacia adelante, el lugar de la infracción es la posición del jugador offside más cercano a un oponente esperando la pelota, o más cercano al lugar donde cae la pelota.

11.5 PUESTO ONSIDE BAJO LA LEY DE LOS 10 METROS

- (a) El jugador offside 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 OFFSIDE ACCIDENTAL

- (a) Cuando un jugador offside no puede evitar ser tocado por la pelota o por un compañero que la porta, el jugador está accidentalmente offside. 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 offside. Salvo que se considere que el receptor está offside intencionalmente (en cuyo caso se otorgará un penal), el receptor está accidentalmente offside, se deberá formar un scrum, y el equipo oponente introducirá la pelota.

11.7 OFFSIDE DESPUÉS DE UN KNOCK ON

Cuando un jugador hace un knock on y un compañero offside es el próximo en jugar la pelota, el jugador offside está expuesto a ser sancionado si jugando la pelota impidió que un oponente obtuviera una ventaja.

Sanción: Penal

11.8 PONIENDO ONSIDE A UN JUGADOR QUE SE ESTÁ RETIRANDO DURANTE UN RUCK, MAUL, SCRUM O LINEOUT

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

Si el jugador permanece offside, puede ser puesto onside 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 offside es puesto en juego. Un jugador offside 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 offside.

Un oponente patea. Cuando un oponente patea la pelota, el jugador offside es puesto en juego.

11.9 REMISOS

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

Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor

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.

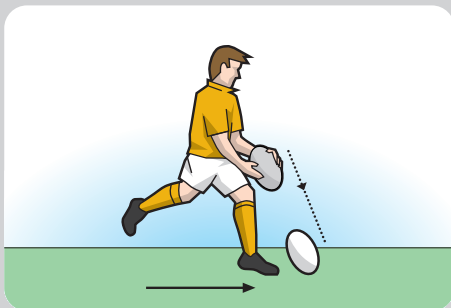
“Hacia adelante” significa hacia la línea de pelota muerta del equipo oponente.

Si un jugador al tacklear a un oponente hace contacto con la pelota y la pelota de las manos del portador de la pelota va hacia adelante, eso es un knock on.

Si un jugador arranca la pelota o deliberadamente golpea la pelota de las manos de un oponente y la pelota de las manos del portador de la pelota va hacia adelante, eso no es un knock on.

EXCEPCIÓN

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



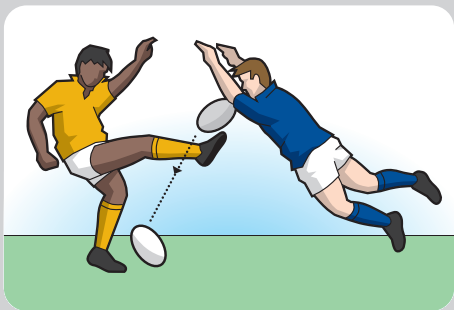
Knock on

DEFINICIÓN : PASE FORWARD

Un **pase forward** se produce cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante, es decir, si los brazos del jugador que pasa la pelota se mueven 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 lineout.** 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 5 metros sobre una línea a través del lugar de la infracción, a no menos de 5 metros de la línea de touch.
- (e) **Knock on o pase forward y sale al touch.** Cuando la pelota sale al touch después de un knock-on o pase forward, el equipo no infractor tendrá la opción de un lineout en el lugar en que la pelota cruzó la línea de touch, o un scrum en el lugar del knock-on o pase forward, o un tiro rápido.
- (f) **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.
Sanción: 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



WORLD
RUGBY™

DEFINICIONES

La salida de mitad de cancha (kick off) se efectúa al comienzo de cada tiempo del partido y al comienzo de cada tiempo suplementario. 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 reinicia el juego 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.

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)

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.

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)

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 lineout se forma 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 lineout se forma 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 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.

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)



- (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.
- (d) Si la pelota no alcanza los diez metros y termina en el in-goal del equipo del pateador y:
- la hace muerta un jugador defensor, o
 - la pelota sale al touch-in-goal, o
 - queda sobre o más allá de la línea de pelota muerta;

se otorgará un scrum 5 metros y el equipo atacante introducirá la pelota.

13.10 SALIDA DE 22 METROS

DEFINICIONES

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

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.

13.11 DEMORA EN LA SALIDA DE 22 METROS

La salida de 22 metros debe ser efectuada sin demora.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 22 metros

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)

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.

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)

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 en la que 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 onside de ese modo.
- Sanción:** Scrum en el centro de la línea de 22 metros. El equipo oponente introducirá la pelota.

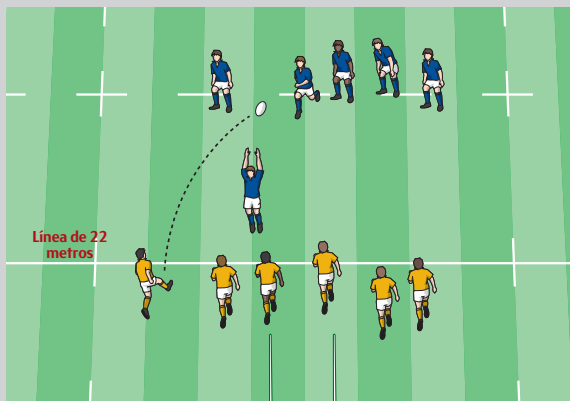
13.17 EL EQUIPO Oponente

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

Sanción: 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.

Sanción: Penal sobre la línea de 22 metros.



Salida de 22 metros

DEFINICIONES

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 agarra la pelota, debe actuar inmediatamente.

14.1 JUGADORES EN EL SUELO

- (a) El jugador con la pelota debe hacer inmediatamente una de estas tres cosas:
- Levantarse con la pelota
 - Pasar la pelota
 - Soltar la pelota.
- Sanción:** Penal
- (b) Un jugador que pasa o suelta la pelota también debe levantarse o alejarse de ella enseguida.
- Sanción:** Penal

Ley 14 Pelota al suelo - Sin tackle

- (c) Un jugador sin la pelota no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella.
Sanción: Penal
- (d) Un jugador en el suelo no debe tacklear o intentar tacklear a un oponente.
Sanción: Penal

14.2 JUGADORES SOBRE SUS PIES

- (a) **Caer sobre 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.
Sanción: Penal
- (b) **Caer sobre 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.
Sanción: Penal

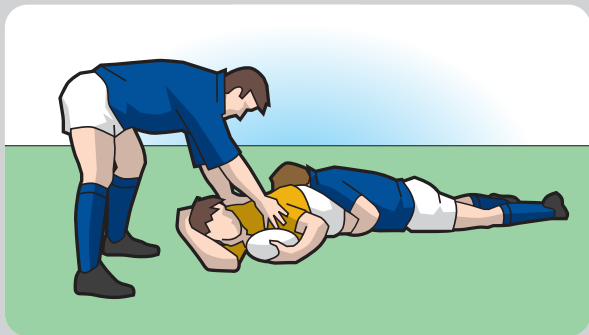
DEFINICIONES

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 del portador de la pelota se toma de ese portador de la pelota se ha formado un Maul y no puede haber tackle.

15.3 CÓMO SE DEFINE DERRIBADO

- Si el portador de la pelota tiene una rodilla o ambas rodillas en el suelo, ese jugador ha sido "derribado al suelo".
- 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

- Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos van al suelo, el tackleador debe soltar inmediatamente al jugador tackleado.
Sanción: Penal
- El tackleador debe levantarse inmediatamente o alejarse enseguida del jugador tackleado y de la pelota.
Sanción: Penal
- El tackleador debe levantarse antes de jugar la pelota y luego puede jugar la pelota desde cualquier dirección.
Sanción: Penal

15.5 EL JUGADOR TACKLEADO

- 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.
Sanción: Penal
- Un jugador tackleado debe inmediatamente pasar la pelota o soltarla. Ese jugador también debe levantarse o alejarse de ella enseguida.
Sanción: Penal

Ley 15 Tackle: Portador de la Pelota derribado

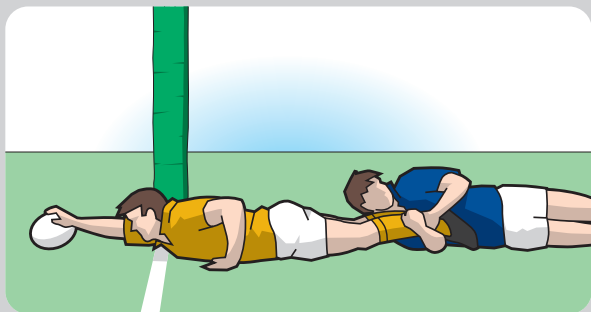
- (c) Un jugador tackleado puede soltar la pelota poniéndola en el suelo en cualquier dirección, siempre que lo haga inmediatamente.
Sanción: Penal
- (d) Un jugador tackleado puede soltar la pelota empujándola en el suelo en cualquier dirección excepto hacia adelante, siempre que lo haga inmediatamente.
Sanción: Penal
- (e) Si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar la pelota, el jugador tackleado debe soltar la pelota.
Sanción: Penal



El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente

Ley 15 Tackle: Portador de la Pelota derribado

- (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.



Un jugador tackleado cerca de la línea de goal puede estirarse y apoyar la pelota para marcar un try

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.

Sanción: 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.



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 posición del portador de la pelota.
- (c) Los jugadores oponentes al portador de la pelota que permanecen sobre sus pies que lleven al portador de la pelota al suelo de modo que ese jugador haya sido tackleado deben soltar la pelota y al portador de la pelota. Aquellos jugadores podrán entonces jugar la pelota siempre que estén sobre sus pies y lo hagan 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.
- (d) 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.

Sanción: Penal

Sanción: Penal

Ley 15 Tackle: Portador de la Pelota derribado



- (e) Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota en el tackle debe jugar la pelota inmediatamente, llevando, pasando, o pateando la pelota.
Sanción: Penal
- (f) 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.
Sanción: Penal
- (g) 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.
Sanción: Penal
- (h) Después de un tackle, cualquier jugador que yace en el suelo no debe impedir que un oponente obtenga posesión de la pelota.
Sanción: Penal
- (i) Después de un tackle, cualquier jugador en el suelo no debe tacklear a un oponente o intentar tacklear a un oponente.
Sanción: Penal
- (j) 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 o intentar patear la pelota.
Sanción: Penal

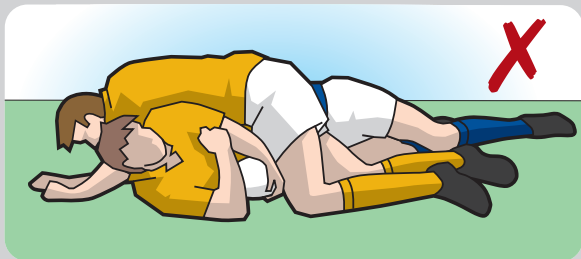
15.7 ACCIONES PROHIBIDAS

- (a) Ningún jugador debe impedir al jugador tackleado pasar la pelota.
Sanción: Penal
- (b) Ningún jugador debe impedir al jugador tackleado soltar la pelota y levantarse o alejarse de ella.
Sanción: Penal

Ley 15 Tackle: Portador de la Pelota derribado

- (c) 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.

Sanción: Penal



Ningún jugador debe caer sobre o más allá de un jugador tackleado

- (d) Los jugadores sobre sus pies no deben cargar u obstruir a un oponente que no está cerca de la pelota.

Sanción: Penal

- (e) 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 árbitro otorgará un penal inmediatamente.

Sanción: 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 árbitro ordenará un scrum inmediatamente introduciendo la pelota al equipo que estaba avanzando antes de la detención, o si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

DEFINICIONES

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.

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.



Ruck

16.1 FORMACIÓN DE 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 debe estar en el suelo. Si la pelota por cualquier razón no está en el suelo, el ruck no se ha formado.

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.
Sanción: Free Kick
- (b) Un jugador incorporándose a un ruck debe asirse a un compañero o a un oponente usando todo el brazo. El asimiento debe preceder o ser simultáneo al contacto realizado con cualquier otra parte del cuerpo del jugador que se incorpora al ruck.
Sanción: Penal
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el ruck no constituye asirse.
Sanción: Penal
- (d) Todos los jugadores formando, incorporándose, o participando de un ruck deben estar sobre sus pies.
Sanción: Penal

16.3 RUCKING

- (a) Los jugadores en un ruck deben intentar permanecer sobre sus pies.
Sanción: Penal
- (b) Un jugador no debe caerse o arrojarse intencionalmente en un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Penal

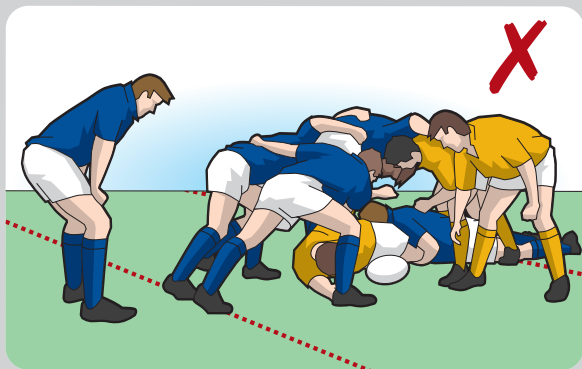
- (c) Un jugador no debe derrumbar intencionalmente un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Penal
- (d) Un jugador no debe saltar encima de un ruck.
Sanción: Penal
- (e) Los jugadores no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Sanción: Free Kick
- (f) Un jugador ruckeando por la pelota no debe ruckear intencionalmente 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. El jugador que ruckea debe hacerlo cerca de la pelota.
Sanción: Penal

16.4 OTRAS INFRACCIONES EN EL RUCK

- (a) Los jugadores no deben devolver la pelota al interior del ruck.
Sanción: Free Kick
- (b) Los jugadores no deben tocar la pelota con las manos en el ruck excepto después de un tackle si están sobre sus pies y tienen sus manos sobre la pelota antes que el ruck se haya formado.
Sanción: Penal
- (c) Los jugadores no deben levantar la pelota con sus piernas en el ruck.
Sanción: 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.
Sanción: Penal
- (e) Un jugador no debe caer sobre o más allá de la pelota que está saliendo del ruck.
Sanción: 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.
Sanción: Free Kick

16.5 OFFSIDE EN EL RUCK

- (a) **La línea de offside.** Hay dos líneas de offside paralelas a las líneas de goal, una para cada equipo. Cada línea de offside 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 offside para el equipo defensor es la línea de goal.
- (b) Los jugadores deben incorporarse al ruck, o retirarse detrás de la línea de offside inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un ruck, el jugador está offside.
Sanción: Penal
- (c) **Jugadores incorporándose o reincorporándose al ruck.** Un jugador que se incorpora a un ruck debe hacerlo desde atrás del pie del último compañero en el ruck. El jugador puede incorporarse al lado de este último jugador. Si el jugador se incorpora al ruck del lado de sus



En el ruck o maul, la línea de offside pasa por el último pie del jugador del mismo equipo. El jugador de camiseta amarilla a la derecha, está offside.

oponentes, o delante del último compañero, el jugador está offside. Un jugador puede asirse a un jugador oponente siempre que el jugador no esté offside de otro modo.

Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor

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

Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor

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.

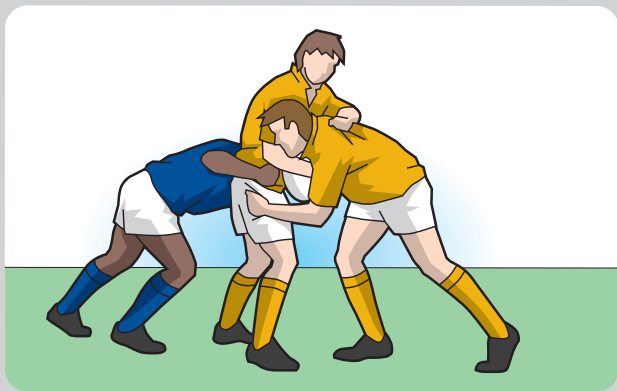
Si ningún equipo estaba avanzando, o si el árbitro no puede decidir cual era el equipo que estaba avanzando antes de que resultara imposible jugar la pelota en el ruck, el equipo que estaba avanzando antes de que empezara el ruck introducirá la pelota.

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

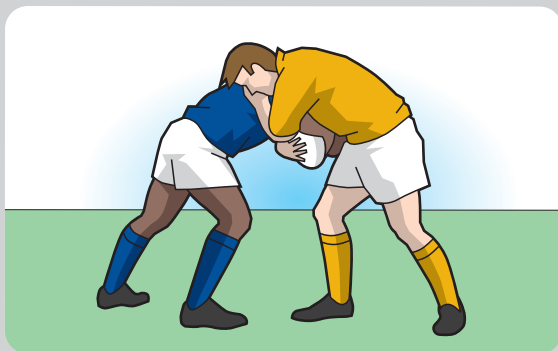
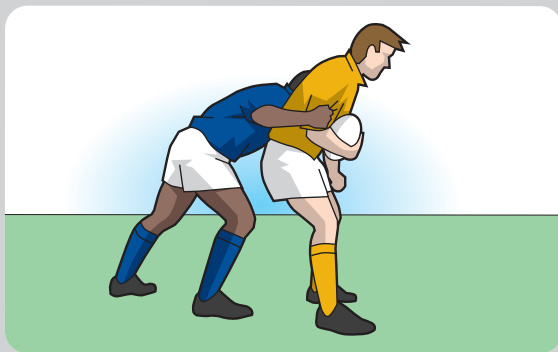
- (b) Antes de hacer sonar el silbato para un scrum, el árbitro esperará un tiempo razonable para que la pelota emerja, especialmente si algún equipo está avanzando. Si el ruck deja de moverse, o en opinión del árbitro la pelota probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, el árbitro debe ordenar un scrum.
- (c) Cuando la pelota haya sido claramente ganada en el ruck por un equipo y la pelota está disponible para ser jugada el árbitro dirá "juegue" tras lo cual la pelota debe ser jugada dentro de los cinco segundos. Si la pelota no es jugada dentro de los cinco segundos el árbitro otorgará un scrum y el equipo que no tenía posesión de la pelota en el ruck introducirá la pelota.

DEFINICIONES

Un maul comienza 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 consiste, cuando comienza, en 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.



Maul



Maul no formado

17.1 FORMACIÓN DE UN MAUL

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

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.
Sanción: Free Kick
- (b) Un jugador debe estar atrapado en un maul, o asido a un maul y no simplemente al costado del mismo.
Sanción: Penal
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el maul no constituye asirse.
Sanción: 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.
Sanción: Penal
- (e) Un jugador no debe derrumbar un maul intencionalmente. Esto es juego peligroso.
Sanción: Penal
- (f) Un jugador no debe saltar encima de un maul.
Sanción: Penal

17.3 OTRAS INFRACCIONES EN EL MAUL

- (a) Un jugador no debe tratar de arrastrar a un oponente fuera del maul.
Sanción: 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.
Sanción: Free Kick

17.4 OFFSIDE EN EL MAUL

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

- (f) Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota en el maul se desprenden voluntariamente del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, el maul puede continuar y hay dos líneas de offside. La línea de offside para el equipo en posesión pasa por el último pie del último jugador en el maul y para el equipo que no tiene la posesión es una línea que pasa por el pie más adelantado del jugador más adelantado del equipo que tiene la posesión en el maul.
Sanción: Penal
- (g) Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota en el maul se desprenden voluntariamente del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, los jugadores de ese equipo pueden reincorporarse al maul siempre que el primer jugador se tome del jugador más adelantado del equipo que tiene la posesión de la pelota.
Sanción: Penal

17.5 EXITOSO FIN DE UN MAUL

Un maul termina exitosamente cuando:

- la pelota o un jugador con la pelota deja el maul
- la pelota está en el suelo
- la pelota está 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 árbitro 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 árbitro 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 árbitro 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 árbitro 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 árbitro ordenará un scrum salvo que la pelota esté disponible inmediatamente.

Cuando la pelota está disponible para ser jugada el árbitro dirá "¡Juegue!" tras lo cual la pelota debe ser jugada dentro de los cinco segundos. Si la pelota no es jugada dentro de los cinco segundos el árbitro otorgará un scrum y el equipo que no estaba en posesión de la pelota introducirá la pelota.

- (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.

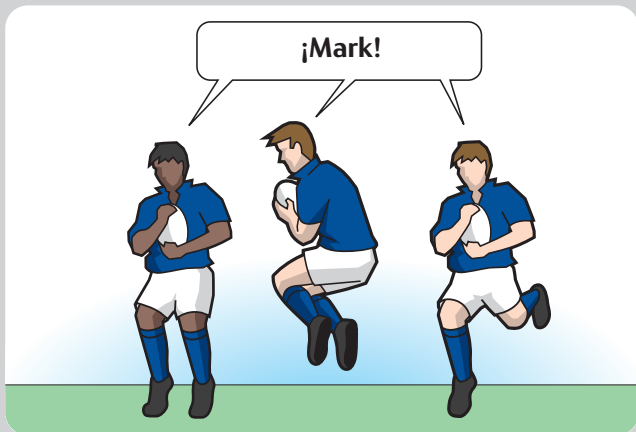
DEFINICIONES

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.



Mark

18.1 DESPUÉS DE UN MARK

El árbitro 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. Si el mark se pide en el in-goal, el puntapié se otorga a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar en que se pidió el 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, onside u offside, debe cargar a un jugador que ha pedido un mark, después que el árbitro haya hecho sonar el silbato.
Sanción: Penal
- (b) **Dónde se ejecuta el penal.** Si el infractor está onside, el penal se ejecuta en el lugar de la infracción. Si el infractor está offside, el penal se ejecuta en el lugar de la línea de offside (Ley 11 offside y onside 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 Lineout
- Ley 20 Scrum
- Ley 21 Penales y Free Kicks



WORLD
RUGBY™

TOUCH

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 árbitro.

“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 lineout 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.

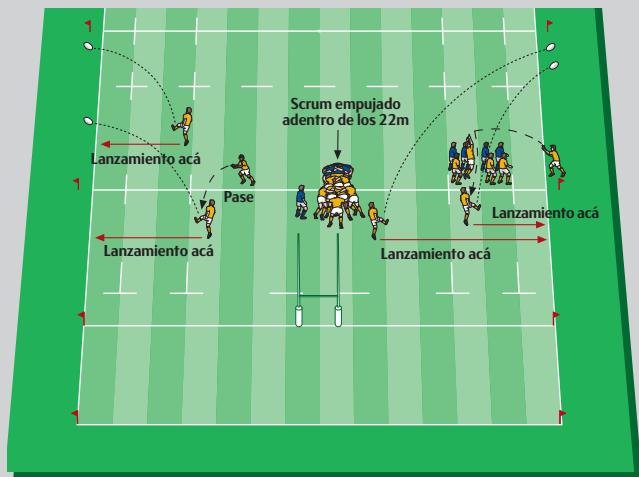
19.1 LANZAMIENTO

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) **Equipo que introduce la pelota en los 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor juega la pelota desde afuera de los 22 y la pelota entra a los 22 de ese jugador o al in-goal sin tocar a un jugador oponente y luego ese jugador u otro jugador de ese equipo patea la pelota directamente al touch sin que previamente haya tocado a un jugador oponente, o haya habido un tackle, o se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno. Esto se aplica cuando un jugador defensor retrocede atrás de la línea de 22 metros para efectuar un tiro rápido y luego la pelota es pateada directamente al touch.
- (c) Si un jugador con uno o ambos pies adentro de los 22 toma la pelota que estaba estática fuera de la línea de 22 metros y la patea directamente al touch, el jugador ha introducido la pelota adentro de los 22 metros, entonces no gana terreno.
- (d) **Equipo defensor que introduce la pelota en los 22 de su equipo en un scrum o lineout.** Cuando el equipo defensor introduce la pelota al scrum o efectúa el lanzamiento al lineout fuera de los 22 de ese equipo y luego la pelota cruza la línea de 22 de ese equipo sin haber tocado a un jugador oponente y luego un jugador del equipo defensor patea la pelota directamente al touch sin que previamente haya tocado a un jugador oponente, o haya habido un tackle, o se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno.

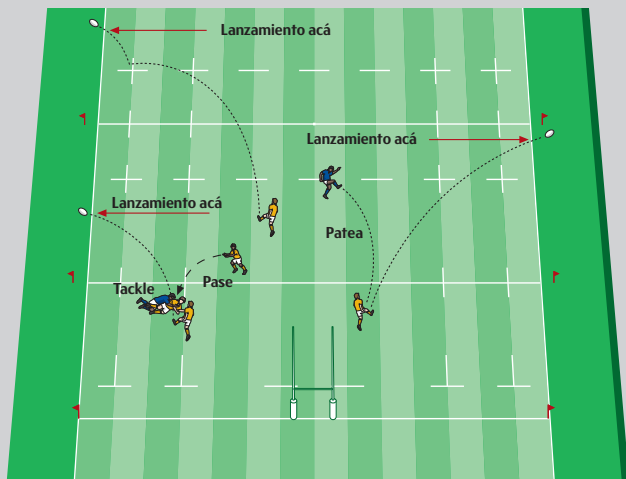
GANANDO TERRENO

- (e) Si un jugador con uno o ambos pies adentro de los 22 toma la pelota que estaba en movimiento fuera de la línea de 22 metros y la patea directamente al touch desde adentro de los 22 metros, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.



Sin ganar terreno

- (f) **Jugador que introduce la pelota en los 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor juega la pelota desde afuera de los 22 y la pelota entra a los 22 de ese jugador o al in-goal y toca a un jugador oponente, o se produce un tackle o se forma un ruck o un Maul, y luego la pelota es pateada por un jugador de ese equipo directamente al touch, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.
- (g) **Pelota ingresada a los 22 del jugador por los oponentes.** Cuando la pelota es ingresada a los 22 de un equipo por los oponentes, sin haber tocado (o haber sido tocada) por un jugador del equipo defensor antes de cruzar la línea de 22 metros, y luego la pelota es pateada al touch por el equipo defensor, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.

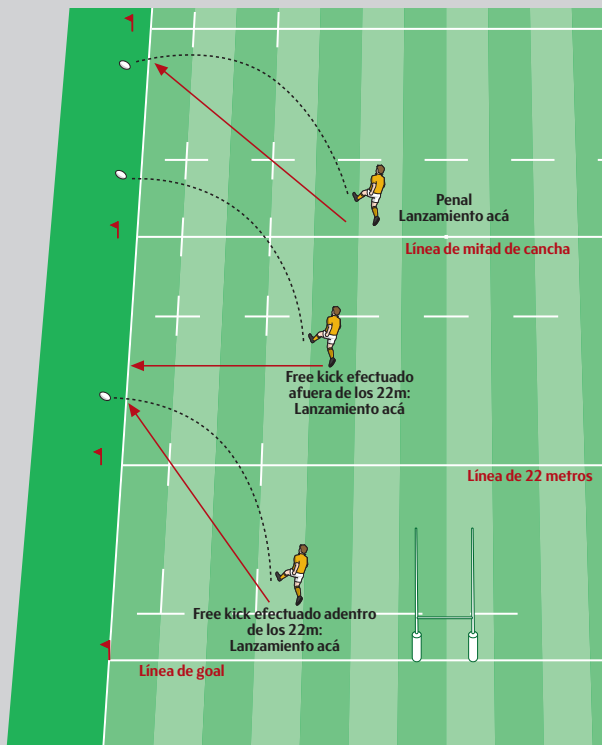


Ganando terreno

- (h) **Patadas indirectas al touch.** Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego pateaba 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 pateaba 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 pateaba 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

- (i) **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

- (j) **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.
- (k) **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 RAPIDO

- (a) Un jugador puede hacer un tiro rápido sin esperar a que se forme el lineout.
- (b) Para efectuar un tiro rápido, el jugador debe estar fuera del campo de juego en cualquier parte entre el lugar en que se efectuaría el lanzamiento de la pelota a un lineout formado y la línea de goal del jugador.
- (c) Un jugador no debe efectuar un tiro rápido después que se haya formado el lineout. Si el jugador lo hace, el tiro rápido debe ser desestimado. El lanzamiento al lineout lo efectuará el mismo equipo.
- (d) Para un tiro rápido, el jugador debe utilizar la pelota que salió al touch. No se permitirá un tiro rápido si otra persona tocó la pelota además del jugador que la tira y del oponente que la llevó al touch. El lanzamiento al lineout lo efectuará el mismo equipo.
- (e) Un tiro rápido es incorrecto cuando:
- Se tira la pelota hacia la línea de goal de los oponentes, o
 - Se tira la pelota adelante de la línea del lineout, o
 - Se tira la pelota en o detrás de la línea de goal, o

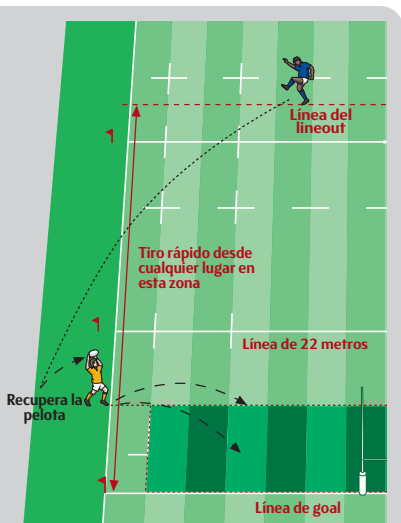
Ley 19 Touch y Lineout

- La pelota toca el suelo o a un jugador antes de alcanzar la línea de 5 metros, o
- El jugador que tira la pelota coloca un pie en el campo de juego cuando tira la pelota

Las opciones del equipo oponente son elegir un lanzamiento a:

- un lineout 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 ese equipo también lanza la pelota incorrectamente al lineout, se formará un scrum sobre la línea de 15 metros. El equipo que primero tiró la pelota, introducirá la pelota en el scrum



Tiro rápido

(f) En un tiro rápido, un jugador puede tirar la pelota derecha a lo largo de la línea del lineout o hacia la línea de goal de ese jugador.

(g) En un tiro rápido, un jugador puede llegar hasta la línea del lineout y alejarse sin ser penalizado.

(h) En un tiro rápido, un jugador no debe impedir que la pelota alcance los 5 metros.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

(i) 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.

Sanción: 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

- (a) 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.

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.

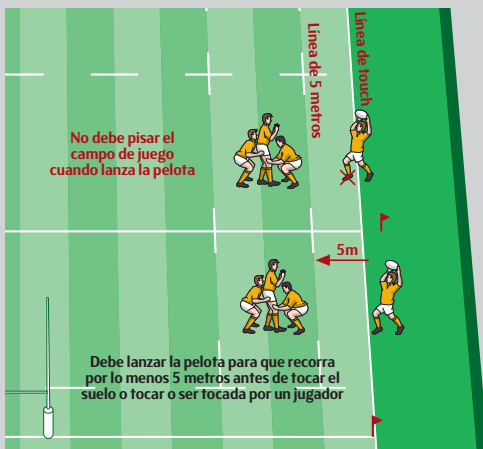
- (b) Cuando la pelota sale al touch después de un knock-on o pase forward, el equipo no infractor tendrá la opción de un lineout en el lugar en que la pelota cruzó la línea de touch, o un scrum en el lugar del knock-on o pase forward, o un tiro rápido.

19.5 JUGADOR CON UN PIE EN EL TOUCH

- (a) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba estática dentro del área de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el área de juego y con ello ha puesto la pelota en touch (o touch-in-goal).
- (b) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba en movimiento dentro del área de juego, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en touch (o touch-in-goal).

19.6 CÓMO SE EFECTÚA EL LANZAMIENTO

El jugador que efectúa 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 lineout antes de tocar primero el suelo o tocar o ser tocada por un jugador.



Cómo se efectúa el lanzamiento

19.7 LANZAMIENTO INCORRECTO

- (a) Si en un lineout el lanzamiento es incorrecto, el equipo oponente tiene la opción de efectuar un lanzamiento a un lineout, o introducir la pelota a un scrum sobre la línea de 15 metros. Si elige el lanzamiento al lineout y nuevamente el lanzamiento es incorrecto, se formará un scrum. El equipo que efectuó el primer lanzamiento, introducirá la pelota.

- (b) El lanzamiento al lineout debe ser efectuado sin demorar y sin amagar.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (c) Un jugador no debe intencional o reiteradamente lanzar la pelota torcida.
Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

LINEOUT

DEFINICIONES

El propósito del lineout 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 lineout. Los jugadores en el lineout son los jugadores que forman las dos hileras que hacen un lineout.

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

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

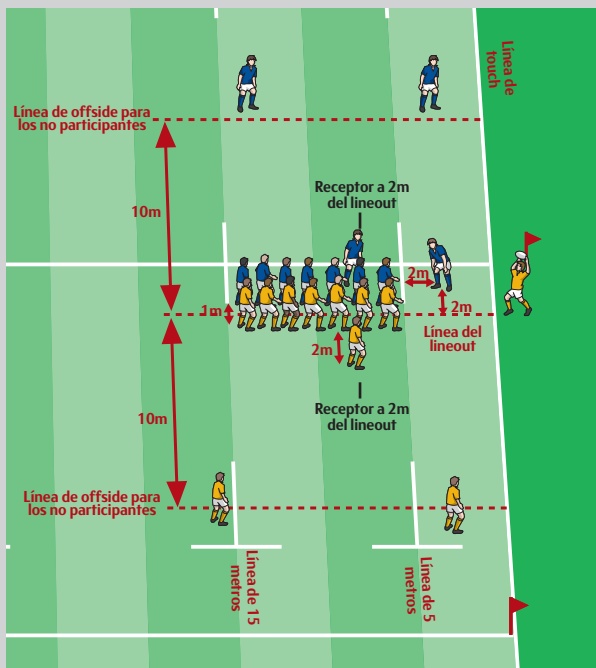
Todos los otros jugadores. Todos los otros jugadores que no participan del lineout deben estar a por lo menos 10 metros detrás de la línea del lineout, o sobre o detrás de su línea de goal si ésta estuviera más cerca, hasta que el lineout termine.

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 lineout. Cualquier scrum ordenado por una infracción o detención en el lineout debe hacerse en la línea de 15 metros sobre la línea del lineout

19.8 FORMANDO UN LINEOUT

- (a) **Mínimo.** Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar un lineout.
Sanción: 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 lineout.
- (c) El equipo oponente puede tener menos jugadores en el lineout pero no debe tener más.
Sanción: 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 lineout lo hace para formar un lineout. Los jugadores que se acercan a la línea del lineout deben hacerlo sin demora. Una vez que los jugadores de cualquiera de los dos equipos hayan ocupado una posición en el lineout, no deben abandonar el lineout hasta que el lineout haya terminado.
Sanción: 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 lineout, se debe dar a sus oponentes un tiempo razonable para sacar del lineout los suficientes jugadores como para satisfacer esta Ley.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (f) Estos jugadores deben salir del lineout sin demora. Deben retirarse a la línea de offside, 10 metros detrás de la línea del lineout. Si el lineout termina antes de que lleguen a esa línea, pueden volver a participar en el juego.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (g) **Dejar de formar un lineout.** Un equipo no debe dejar de formar intencionalmente un lineout.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (h) **Dónde deben estar los jugadores en el lineout.** El frente del lineout 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 lineout deben estar entre estos dos puntos.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros



El lineout

- (i) **Dónde debe pararse el receptor.** Si el equipo coloca un receptor, ese jugador debe ubicarse a por lo menos 2m de sus compañeros en el lineout y entre las líneas de 5m y de 15m, hasta que el lineout comience.

Una vez que el lineout haya comenzado el receptor puede meterse en el lineout y realizar cualquiera de las acciones disponibles para los jugadores en el lineout y es posible de recibir las sanciones relacionadas.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros a lo largo de la línea del lineout

- (j) **Jugador entre el touch y los cinco metros.** El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador parado entre la línea de touch y la línea de cinco metros del lado de ese equipo de la línea del lineout, cuando se forme el lineout. Ese jugador debe pararse a **dos metros de la línea del lineout** y a dos metros de la línea de cinco metros.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (k) Los jugadores participantes en un lineout pueden cambiar lugares antes que la pelota sea lanzada.

- (l) **Dos hileras derechas.** Los jugadores en el lineout de ambos equipos forman dos hileras paralelas, cada una de ellas perpendicular a la línea de touch.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (m) Los jugadores que se enfrentan en la formación de un lineout, deben dejar un claro espacio entre sus hombros interiores. Este espacio se determina con los jugadores en una postura erguida.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (n) **Espacio de 1 metro.** Cada hilera de jugadores debe estar a medio metro de su lado de la línea del lineout.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (o) La línea del lineout no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal.

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

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

19.9 COMIENZO Y FIN DEL LINEOUT

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

Esto incluye lo siguiente:

- Cuando la pelota es pasada, golpeada o pateada fuera del lineout, el lineout 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 lineout termina.
- Cuando un jugador en el lineout pasa la pelota a un jugador que está en un movimiento de desprendimiento, el lineout 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 lineout termina.
- Cuando se desarrollan un ruck o maul en un lineout, y todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se desplazan más allá de la línea del lineout, el lineout termina.
- Cuando resulta imposible jugar la pelota en un lineout, el lineout termina. El juego se reinicia con un scrum.

19.10 OPCIONES DISPONIBLES EN UN LINEOUT

- (a) **Utilizar a un oponente como sostén.** Un jugador en el lineout no debe utilizar a un oponente como sostén del salto.
Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros
- (b) **Sosteniendo o empujando.** Un jugador en el lineout 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.
Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros
- (c) **Carga ilegal.** Un jugador en el lineout no debe cargar a un oponente excepto en un intento de tacklear al oponente o para jugar la pelota.
Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros
- (d) **Levantar y sostener.** Los jugadores pueden ayudar a un compañero a saltar por la pelota levantando y sosteniendo a ese jugador siempre que los jugadores que levanten y/o sostengan no sostengan al compañero saltador a una altura inferior a los pantalones por detrás, o debajo de los muslos por delante.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (e) **El pre-asimiento está permitido.** Los jugadores que van a levantar o sostener a un compañero que salta por la pelota pueden efectuar el pre-asimiento de ese compañero siempre que no efectúen el pre-asimiento a una altura inferior a los pantalones por detrás y debajo de los muslos por delante.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (f) **Saltar, sostener o levantar antes de que se haya lanzado la pelota.** Un jugador no debe saltar o ser levantado o sostenido antes que la pelota haya dejado las manos del jugador que efectúa el lanzamiento.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros
- (g) **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.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

X



No utilizar a un oponente como sostén

X

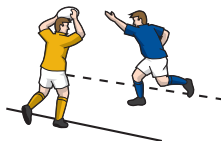


No sostener ni empujar

X



No cargar ilegalmente



No bloquear el lanzamiento

X

✓



El pre-asimiento está permitido



Se permite levantar a jugadores en el lineout

✓

- (h) **Bloquear el lanzamiento.** Un jugador en el lineout no debe pararse a menos de 5 metros de la línea de touch. Ningún jugador puede bloquear el lanzamiento o impedir que la pelota alcance los 5 metros.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (i) Cuando la pelota ha sido lanzada más allá de un jugador en el lineout, 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 lineout termine, excepto en un movimiento de desprendimiento.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (j) **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.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (k) **Defensa en el lineout.** Un jugador que salta y obtiene posesión de la pelota en el lineout puede ser tackleado inmediatamente de haber tocado el suelo.

Un jugador que obtiene posesión de la pelota en un lineout sin haber saltado puede ser tackleado inmediatamente.

En ambos casos estas acciones deben haber comenzado antes de que se haya formado un maul.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

19.11 LANZADOR

El jugador que efectúa el lanzamiento dispone 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 offside, 10 metros detrás de la línea del lineout.
- (c) El lanzador puede incorporarse al lineout 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 offside.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

19.12 DESPRENDIMIENTO

DEFINICIONES

Un jugador en el lineout “se desprende” cuando deja el lineout 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.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros, en línea con la línea del lineout.
- (b) Un jugador que se desprende debe permanecer dentro del área delimitada por la línea del lineout hasta 10 metros de su lado de la línea del lineout, y debe permanecer en movimiento hasta que el lineout haya terminado.
Sanción: Free Kick sobre la línea de 15 metros, en línea con la línea del lineout.
- (c) Los jugadores pueden cambiar sus posiciones en el lineout antes de que la pelota sea lanzada.

19.13 LÍNEAS DE OFFSIDE EN EL LINEOUT

- (a) Cuando se forma un lineout, para cada equipo hay dos diferentes líneas de offside, paralelas a las líneas de goal.
- (b) **Jugadores participantes.** Una línea de offside se aplica para los jugadores participantes del lineout (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 offside es la línea del lineout. Después de eso, la línea de offside es la línea de la pelota.

- (c) **Jugadores no participantes.** La otra línea de offside se aplica para los jugadores que no participan del lineout (normalmente los tres cuartos). Para ellos, la línea de offside está 10 metros detrás de la línea del lineout o es su línea de goal, si ésta estuviera más cerca.

19.14 OFFSIDE DE LOS PARTICIPANTES DEL LINEOUT

- (a) **Antes que la pelota haya tocado a un jugador o al suelo.** Un jugador no debe sobrepasar la línea del lineout. Un jugador está offside, si antes que la pelota haya tocado a un jugador o al suelo, ese jugador sobrepasa la línea del lineout, salvo que haga eso mientras salta por la pelota. El jugador debe saltar desde su lado de la línea del lineout.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

- (b) Si un jugador salta y cruza la línea del lineout pero falla en su intento de atrapar la pelota, ese jugador no será sancionado siempre que vuelva a ponerse onside sin demora.

Los jugadores que saltan por la pelota pueden dar un paso en cualquier dirección siempre que no crucen la línea del lineout.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

- (c) **Después que la pelota haya tocado a un jugador o al suelo.** Un jugador que no porta la pelota está offside 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.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

- (d) El árbitro debe sancionar a cualquier jugador que, intencionalmente o no, se desplace a una posición offside sin la intención de ganar posesión o de tacklear a un oponente.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

- (e) Ningún jugador participante del lineout de ninguno de los dos equipos, puede abandonar el lineout hasta que el lineout haya terminado.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

- (f) **Lanzamiento largo.** Si el jugador que efectúa el lanzamiento tira la pelota más allá de la línea de 15 metros, un jugador que forma parte del lineout puede correr hacia dentro del campo más allá de la línea de 15 metros tan pronto como la pelota deja las manos del jugador que la lanza.

Si esto ocurre un oponente también puede correr hacia dentro del campo. Si un jugador corre hacia dentro del campo para atrapar un lanzamiento largo, y la pelota no es lanzada más allá de la línea de 15 metros este jugador está offside y debe ser penalizado.

Sanción: Penal sobre la línea de 15 metros

- (g) **Ruck y maul en el lineout.** Cuando se desarrollan un ruck o maul en un lineout, la línea de offside de un jugador que participa en el lineout ya no es la línea de la pelota. La línea de offside es ahora el último pie del equipo de ese jugador en el ruck o maul.
- (h) El lineout termina cuando el ruck o maul sobrepasa la línea del lineout. Para que esto ocurra, todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul deben haber sobrepasado la línea del lineout.
- (i) Un jugador participando del lineout debe incorporarse al ruck o maul, o retirarse a la línea de offside y permanecer en esa línea. De lo contrario ese jugador está offside.
- Sanción:** Penal sobre la línea de 15 metros
- (j) 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.
- Sanción:** Penal
- (k) Los jugadores no deben incorporarse delante de la línea de offside. Si lo hacen están offside.
- Sanción:** Penal sobre la línea de 15 metros

19.15 OFFSIDE DE LOS NO PARTICIPANTES DEL LINEOUT

- (a) Un jugador que no participa del lineout está offside si ese jugador sobrepasa la línea de offside antes de que el lineout termine.
Sanción: Penal en la línea de offside 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 onside cuando la pelota es lanzada.** Un jugador puede lanzar la pelota aún cuando un compañero no haya llegado todavía a la línea de offside. Sin embargo, si este jugador no está intentando alcanzar una posición onside sin demora, este jugador está offside.
Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor, en línea con el lugar de la infracción a no menos de 15 metros de la línea de touch.
- (c) **Lanzamiento largo.** Si el jugador que efectúa el lanzamiento lanza la pelota más allá de la línea de 15 metros, un jugador del mismo equipo puede correr hacia adelante para agarrar la pelota, tan pronto como la pelota deja las manos del jugador que la lanza. Si el jugador hace eso, los oponentes también pueden correr hacia adelante. Si un jugador 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 offside y debe ser sancionado.
Sanción: Penal sobre la línea de offside del equipo infractor en línea con el lugar de la infracción, a no menos de 15 metros de la línea de touch.
- (d) **Ruck y maul en el lineout.** Cuando se desarrolla un ruck o maul en un lineout, el lineout 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 lineout.

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

Sanción: Penal en la línea de offside a no menos de 15 metros de la línea de touch.

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^o 8. Alternativamente, el N^o 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. El scrum se formará en línea con el lugar de la infracción o detención.
- (d) **Sin demora.** Un equipo no debe demorar intencionalmente la formación de un scrum. Un equipo debe estar listo para que el árbitro diga "cuclillas" dentro de los 30 segundos desde el momento en que el árbitro hizo la marca para el scrum.

Sanción: Free Kick

- (e) **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.

Sanción: 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.

Sanción: Penal

- (f) **Entrada de las primeras líneas.** En primer lugar el árbitro 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 oreja contra oreja de modo que la cabeza de ningún jugador quede al lado de la cabeza de un compañero.

Sanción: Free Kick

- (g) El árbitro ordenará 'cuclillas' y luego 'tomarse'. Las primeras líneas se acuclillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar deberá tomarse. El 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 derecho debe tomarse del pilar izquierdo opuesto, colocando su brazo derecho por afuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar izquierdo opuesto y agarrando la camiseta del pilar izquierdo con su mano derecha solamente por la espalda o del costado. Los pilares no deben agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del oponente. Después de una pausa, cuando las primeras líneas estén listas, el árbitro dirá "ya". Las primeras líneas entonces podrán formar. "Ya" no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas. La sanción por cualquier infracción será un free kick.

Sanción: Free Kick

- (h) 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.
- (i) **Embestir.** Una primera línea no debe formar a cierta distancia de sus oponentes y embestirlos o tirar de ellos. Esto es juego peligroso.

Sanción: Penal

- (j) **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.

Sanción: 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.

Sanción: 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.

Sanción: 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.

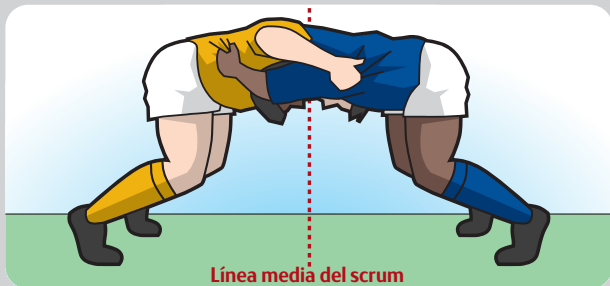
Sanción: Free Kick

20.3 ASIMIENTO EN EL SCRUM

DEFINICIONES

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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: Penal
- (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



Asimiento de los pilares

del pecho, brazo, manga o cuello del pilar izquierdo opuesto. El pilar derecho no debe ejercer ningún tipo de presión hacia abajo.

Sanción: 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 antes de la entrada al scrum. Los segundas líneas deben asirse a los pilares delante de ellos. Ningún jugador que no sea un pilar debe sujetar a un oponente.
Sanción: 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.
Sanción: Penal
- (h) **Derrumbe del scrum.** Si un scrum se derrumba, el árbitro 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 árbitro 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

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 árbitro. El medio scrum debe introducir la pelota del lado del scrum que eligió primero.

Sanción: 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.

Sanción: 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.

Sanción: Free Kick



Introducción de la pelota en el scrum

- (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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.

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.
Sanción: 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.
Sanción: 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 árbitro debe considerar que esto es intencional y penalizar al infractor.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: Penal
- (h) Los árbitros deben penalizar estrictamente cualquier derrumbe intencional del scrum. Esto es juego peligroso.
Sanción: 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.
Sanción: Penal

20.9 SCRUM - RESTRICCIONES GENERALES

- (a) **Para todos los jugadores: Derrumbar.** Ningún jugador debe derrumbar un scrum intencionalmente. Ningún jugador debe tirarse o arrojarse intencionalmente en un scrum. Esto es juego peligroso.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: 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.
Sanción: Free Kick
- (g) **Medio scrum: Patear dentro del scrum.** Un medio scrum no debe patear la pelota mientras está dentro del scrum.
Sanción: 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.
Sanción: Free Kick

- (i) **Medio scrum: Sujetar al ala oponente.** Un medio scrum no debe sujetar al ala oponente.
Sanción: 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.
- (d) Cuando un equipo tiene la pelota a los pies del Número 8 y está tratando de avanzar pero no lo está logrando, el árbitro dirá "Juegue" una vez que la pelota haya permanecido a los pies del Número 8 una razonable cantidad de tiempo (3-5 segundos). Entonces el equipo debe usar la pelota inmediatamente.

20.11 SCRUM GIRADO

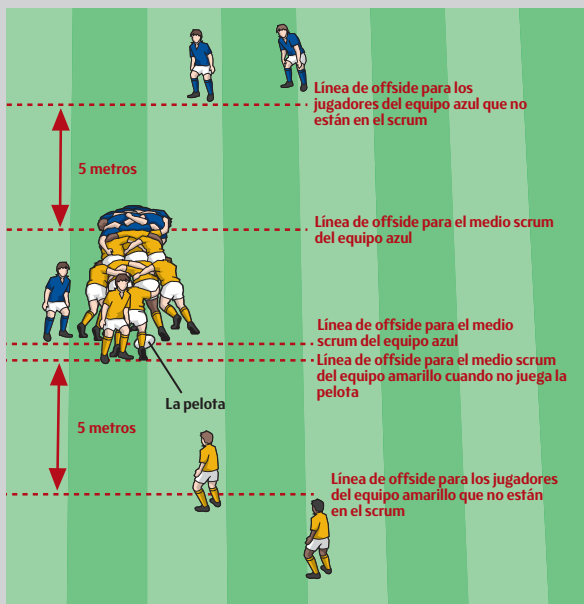
- (a) Si un scrum resulta girado más de 90 grados, de modo que la línea media ha pasado más allá de una posición paralela a la línea de touch, el árbitro debe detener el juego y ordenar otro scrum.
- (b) Este nuevo scrum se formará en el lugar donde terminó el scrum anterior. La pelota será introducida por el equipo que la introdujo previamente.

20.12 OFFSIDE 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 offside definida para los otros jugadores.

- (b) **Offside para los medio scrum.** Cuando un equipo ha ganado la pelota en un scrum, el medio scrum de ese equipo está offside 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 offside.

Sanción: Penal



Offside en el scrum

- (c) Cuando un equipo ha ganado la pelota en un scrum, el medio scrum del equipo oponente está offside si ese medio scrum coloca cualquier pie delante de la pelota mientras la pelota aún está en el scrum. Este medio scrum no puede desplazarse al espacio entre el ala y el Número 8 mientras sigue el recorrido de la pelota en el scrum.
Sanción: 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 offside. Para ese medio scrum la línea de offside pasa por el último pie del equipo de ese jugador en el scrum.
Sanción: 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 offside. Para ese medio scrum la línea de offside pasa por el último pie del equipo de ese jugador en el scrum.
Sanción: Penal
- (f) Cualquier jugador puede ser medio scrum, pero un equipo puede tener solo un medio scrum en cada scrum.
Sanción: Penal en la línea de offside
- (g) **Offside 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 offside si permanecen delante de su línea de offside o sobrepasan la línea de offside que es una línea paralela a las líneas de goal y 5 metros detrás del último jugador de cada equipo en el scrum.
Sanción: Penal en la línea de offside
- (h) Si el último pie de un equipo está sobre o más allá de la línea de goal de ese equipo, la línea de offside para los medios scrum y los no participantes es la línea de goal.
- (i) **Remisos.** Cuando se está formando un scrum, los jugadores que no forman parte de él, deben retirarse a su línea de offside sin demora. Si no lo hacen están siendo remisos. Los remisos deben ser sancionados.
Sanción: Penal en la línea de offside

20.13 VARIACIONES PARA MENORES DE 19 EN PARTIDOS DE ADULTOS

Una Unión puede implementar las Variaciones para Menores de 19 a la Ley de Scrum en determinados niveles del Juego dentro de su jurisdicción.

DEFINICIONES

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, 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 en el in-goal, la marca para el puntapié es en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal, en línea con el lugar de la infracción.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resulta en un scrum 5 metros de la línea de goal en línea con la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.
- (c) Si un penal o free kick efectuado rápidamente se hace desde el lugar equivocado el árbitro ordenará que el kick se efectúe de nuevo.

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.
Sanción: 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 árbitro resuelva que es defectuosa.
Sanción: 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

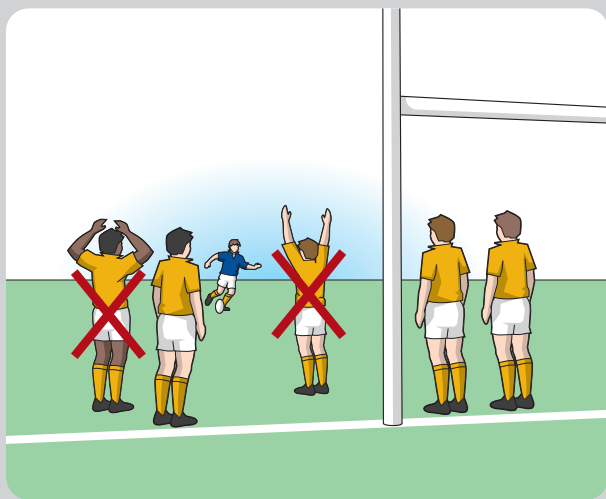
- (a) **Scrum alternativo.** El equipo al que se le otorgó un penal o free kick puede elegir un scrum a cambio. Ellos introducirán la pelota.
- (b) **Lineout alternativo.** El equipo al que se le otorgó un penal o free kick en un lineout puede elegir otro lineout y efectuará el lanzamiento. Esta es una opción adicional a la del scrum.
- (c) **Sin demora.** Si el pateador le indica al árbitro 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 demora indebida.
- (d) **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.
- (e) **Place kick al touch.** El pateador puede efectuar un punt o drop kick al touch pero no debe efectuar un place kick al touch.
- (f) **Libertad de acción del pateador.** El pateador tiene la libertad de patear la pelota en cualquier dirección y puede jugar nuevamente la pelota.

- (g) **Puntapié efectuado en el in-goal.** Si un jugador se retira al in-goal para ejecutar un penal o free kick otorgado en el campo de juego y un jugador defensor valiéndose de juego sucio impide que un oponente marque un try, se otorgará un try penal.
- (h) **Fuera de Juego en el in-goal.** Si un jugador se retira al in-goal para ejecutar un penal o free kick otorgado en el campo de juego y después de la patada 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.
- (i) **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.
- (j) **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 offside. Sin embargo, ellos deben retirarse inmediatamente. Ellos no deben interrumpir la retirada mientras no estén onside. Ellos no deben formar parte del juego mientras no estén onside. Esto se aplica a todos los jugadores de ese equipo, estén dentro o fuera del área de juego.
- (k) 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.
- (l) Un jugador offside no puede ser puesto en juego por ninguna acción de un oponente.
Sanción: 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 árbitro 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 árbitro puede pedirle al pateador que manifieste su intención.

- (c) Si el pateador le indica al árbitro 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.
- (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.



Penal al goal

- (f) El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee aprobado por la Unión.
- Sanción:** 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.

21.6 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 o lineout 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.

Sanción: 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 árbitro otorga un segundo penal, el segundo penal no debe ser ejecutado antes de que el árbitro 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 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.
Sanción: 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 árbitro otorga un segundo free kick, el segundo free kick no debe ser ejecutado antes que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar del free kick.

21.9 INFRACCIONES INDUCIDAS EN UN PENAL

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



Durante el Partido

In-goal

Ley 22 In-goal



WORLD
RUGBY™

DEFINICIONES

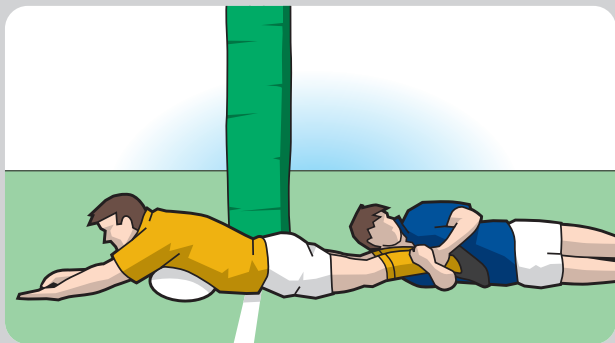
El in-goal es la parte del terreno tal como está definido en la Ley 1 donde la pelota puede ser apoyada por jugadores de ambos equipos.

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



Apojar 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.

22.2 LEVANTAR LA PELOTA

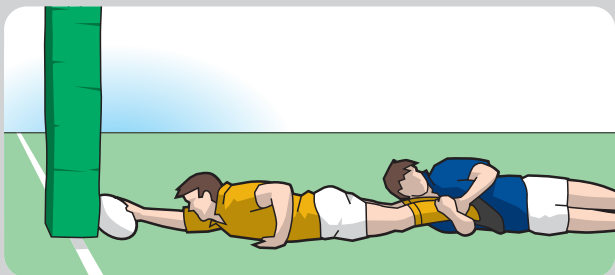
Levantar la pelota del suelo no es apoyarla. Un jugador puede levantar la pelota en el in-goal y apoyarla en otro lugar del in-goal.

22.3 PELOTA APOYADA POR UN JUGADOR ATACANTE

- (a) **Try.** Cuando un jugador atacante que está onside 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.
- (b) Cuando un jugador atacante que tiene posesión de la pelota apoya la pelota en el in-goal y simultáneamente hace contacto con la línea de touch-in-goal o la línea de pelota muerta (o con cualquier punto más allá de ellas), se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor.

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.

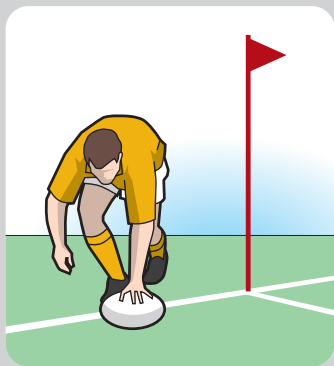


Marcando un try apoyando contra un poste de goal

- (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.



Jugador en touch-in-goal no portando la pelota, apoya la pelota marcando un try

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 SCRUM, RUCK O MAUL EMPUJADO ADENTRO DEL IN-GOAL

Un scrum, ruck o maul sólo pueden tener lugar en el campo de juego. Tan pronto como un scrum, ruck o maul es empujado del otro lado de la línea de goal, un jugador puede legalmente apoyar la pelota. Esto constituye una anulada o un try.

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 o salida de 22 metros 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 de la línea desde donde la pelota fue pateada y ellos introducen la pelota, o

Que el otro equipo efectúe la salida de mitad de cancha o la salida de 22 metros 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.
- (e) Si el equipo defensor ha llevado la pelota hasta adentro de su propio in-goal y un jugador defensor patea la pelota que es cargada por un oponente en el in-goal y la pelota rebota en él y luego es hecha muerta, se otorgará al equipo atacante un scrum cinco metros en línea con el lugar en que la pelota resultó muerta y este equipo introducirá la pelota.

22.8 PELOTA PATEADA A TRAVÉS DEL 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

- (a) Un jugador defensor que tiene parte de un pie en el in-goal, se considera que tiene ambos pies en el in-goal.
- (b) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de goal toma la pelota que estaba estática en el campo de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el campo de juego y por consiguiente ese jugador ha introducido la pelota en el in-goal.
- (c) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de goal toma la pelota que estaba en movimiento en el campo de juego, ese jugador ha tomado la pelota dentro del in-goal.
- (d) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de pelota muerta toma la pelota que estaba estática en el in-goal, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en el in-goal y por consiguiente ese jugador ha hecho la pelota muerta.

- (e) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de pelota muerta toma la pelota que estaba en movimiento en el in-goal, ese jugador ha tomado la pelota fuera del área de juego.

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 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 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 PELOTA O JUGADOR QUE TOCA UN BANDERÍN O UN POSTE CON BANDERA (DE ESQUINA)

Si la pelota o un jugador que porta la pelota toca un banderín o un poste con bandera (poste de esquina) en la intersección de la línea de touch-in-goal con la línea de goal, o en la intersección de la línea de touch-in-goal con la línea de pelota muerta sin estar de alguna otra manera en touch o en touch-in-goal, la pelota no está fuera de juego, a menos que primero sea apoyada contra el suelo y un poste con bandera.



22.13 INFRACCIÓN DEL ATACANTE CON SANCIÓN DE SCRUM

Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal para la cual la sanción 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.

22.14 INFRACCIÓN DEL DEFENSOR CON SANCIÓN DE SCRUM

Si un jugador defensor comete una infracción en el in-goal para la cual la sanción 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.

22.15 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.

22.16 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.

Sanción: 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.

22.17 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 árbitro 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 árbitro 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 temporalmente 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.
Sanción: Penal.



Variaciones para Menores de 19

Conjunto de Variaciones para utilizar
en los partidos de Menores de 19



WORLD
RUGBY™

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 REEMPLAZOS Y SUSTITUCIONES EN LA PRIMERA LÍNEA

- (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.

3.14 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

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

LEY 5 : TIEMPO

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

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 árbitro no debe permitir que se jueguen tiempos suplementarios en caso de un partido empatado en una competencia por eliminación.

LEY 20 : SCRUM

20.1 FORMACIÓN DE UN SCRUM

- (e) 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 el equipo no pueda presentar ocho jugadores adecuadamente entrenados en su scrum debido a que el equipo no puede armar un equipo completo, o un jugador que juega de forward fue expulsado o suspendido temporalmente por Juego Sucio, o un jugador que juega de forward 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 y no puede presentar ocho jugadores adecuadamente entrenados en su scrum, la formación del scrum debe ser como sigue:

Si a un equipo le falta un jugador que juega de forward, los dos equipos deben formar 3-4 (es decir sin Nº 8).

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

Si a un equipo le faltan tres jugadores que juegan de forward, 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 árbitro 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.

20.9 SCRUM - RESTRICCIONES GENERALES

- (j) **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.

Sanción: Free Kick

- (k) **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 taconado la pelota y la controla en la base del scrum.

Sanción: Free Kick

20.11 SCRUM GIRADO

- (a) **Sin giro.** Un equipo no debe girar intencionalmente un scrum.

Sanción: Penal

Si un giro alcanza los 45 grados el árbitro debe detener el juego. Si el giro no es intencional, el árbitro ordenará otro scrum en el lugar donde el scrum fue detenido. El mismo equipo introducirá la pelota.



Variaciones para Seven-a-Side

Conjunto de Variaciones para utilizar
en los partidos de Seven-a-Side



WORLD
RUGBY™

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 DE JUGADORES EN EL ÁREA 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 hasta cinco reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar hasta cinco jugadores.

3.12 REEMPLAZO TEMPORARIO: EVALUACIÓN DE LESIÓN EN LA CABEZA

Eliminar (c)

3.14 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN 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 : TIEMPO

5.1 DURACIÓN DEL 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 dos minutos.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

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

LEY 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

6.A ÁRBITRO

6.A.14 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - SORTEO

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro 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 Y ÁRBITROS ASISTENTES

6.B.8 JUECES DE IN-GOAL

- (a) Para cada partido habrá dos jueces de in-goal.
- (b) El árbitro 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, un juez de in-goal debe asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de in-goal levanta su bandera 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 árbitro en decisiones sobre anuladas y tries si existiera alguna duda por parte del árbitro.
- (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)

Modificar

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

9.B.4 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.5 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

10.5 SANCIONES

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

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

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

Modificar

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.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

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

Modificar

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.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.8 PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

Modificar

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.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.9 PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

Modificar

- (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

Sanción: 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

- (e) **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.

Sanción: Penal

Eliminar

Excepción.

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.

Sanción: Penal

LEY 21 : PENALES Y FREE KICKS

21.3 CÓMO 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 árbitro 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.



Variaciones para Ten-a-Side

Conjunto de Variaciones para utilizar
en los partidos de Ten-a-Side



WORLD
RUGBY™

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

LEY 3 : NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 CANTIDAD MÁXIMA DE JUGADORES EN EL ÁREA JUEGO

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

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede nominar hasta cinco reemplazos/sustitutos. El Organizador del Partido puede variar la cantidad de jugadores nominados como reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar en cualquier momento cualquier número de jugadores durante un partido.

Los jugadores que ingresen al campo de juego deben hacerlo por la línea de mitad de cancha después que el jugador reemplazado o sustituido haya dejado el campo de juego.

Sanción: Penal en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego.

El Organizador del Partido podrá variar la cantidad de reemplazos y sustitutos y limitar la cantidad de sustituciones.

3.14 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Eliminar: 3.13 Jugadores sustituidos que retornan al partido

LEY 5 : TIEMPO

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido tendrá una duración de no más de veinte minutos más el tiempo de descuento y los tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego. El Organizador del Partido podrá variar la duración del partido.

5.2 ENTRETIEMPO

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

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

LEY 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

6.A.14 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - SORTEO

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro 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.

LEY 9 : MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

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

Eliminar (d)

Modificar

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

9.B.4 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.5 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

10.5 SANCIONES

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

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

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

Modificar

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

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

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

Modificar

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.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.8 PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

Modificar

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.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.9 PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

Modificar

- (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

Sanción: 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 cinco jugadores de cada equipo, asidos en dos 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.

Eliminar párrafos 10 y 11.

20.1 FORMACIÓN DE UN SCRUM

Modificar

- (e) Cantidad de jugadores: cinco.

Un scrum debe tener cinco jugadores de cada equipo en todo momento. Los cinco jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine. Cada primera línea debe estar formada por tres jugadores, ninguno más, ninguno menos. Dos segundas líneas deben formar la segunda línea asidos, juntos, de modo que sus cabezas queden entre un pilar y el hooker.

Sanción: Penal

Eliminar

Excepción.

20.10 FIN DEL SCRUM

Modificar

- (c) Ningún jugador en el scrum se puede soltar para jugar la pelota.

Sanción: Penal

LEY 21 : PENALES Y FREE KICKS

21.3 CÓMO 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 árbitro 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 Árbitros





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 árbitro 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 horizontal-mente 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 90º

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 Lineout

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 lineout

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 lineout

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



29. Apoyarse en un jugador en el lineout

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 lineout

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 lineout

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



32. Offside en el lineout

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. Offside 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 offside.



35. Opción del offside - 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. Offside 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 árbitro

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 temporalmente.



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.



47. Lesión en la cabeza: evaluación necesaria

Brazo doblado hacia arriba se flexiona y extiende tocando la cabeza.



48. Detener el reloj

Brazos forman una T.



49. Árbitro consulta al TMO

Dedos índices extendidos dibujan un rectángulo que representa una pantalla de televisión.



50. Decisión del TMO: no es try

Brazos cruzados y luego sin cruzar delante del cuerpo.

Señales del Juez de Touch y Árbitro Asistente



1. Kick al goal exitoso

Levanta la bandera para indicar que la pelota ha pasado sobre el travesaño y entre los postes.



2. Touch y equipo que efectúa el lanzamiento

Con un brazo levanta la bandera, se desplaza hasta el lugar del lanzamiento y se queda allí apuntando con el otro brazo al equipo que debe efectuar el lanzamiento.



3. Juego sucio

Sostiene la bandera horizontalmente apuntando al campo de juego en ángulos rectos con la línea de touch.



**WORLD
RUGBY™**



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-2409-200
Email. info@worldrugby.org

worldrugby.org