Leyes del Juego de Rugby

Incluye el documento del juego

2023

WORLD RUGBY

2023 Copyright © World Rugby

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

World Rugby
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel +353-1-240-9200
Web www.world.rugby **Email** info@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

Sitio web de educación de leyes de World Rugby

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربيّة • Português • Polski

- Lea las leyes del juego y el documento del juego
- Mire clips de video de las leyes en la práctica
- Haga el examen de leyes y descargue su certificado de conocimientos
- Descargue un archivo PDF del libro de las leyes

Obtenga la aplicación gratuita de leyes de World Rugby para iOS/Android

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

CONTENIDO

Prólogo 2

Documento del juego 3

Referencias en el texto y los diagramas 15

Definiciones 16

Ley 1 El terreno 26
Ley 2 La pelota 30
Ley 3 El equipo 31
Ley 4 Vestimenta de los jugadores 36
Ley 5 Tiempo 38
Ley 6 Oficiales del partido 40
Ley 7 Ventaja 48
Ley 8 Puntos 50
Ley 9 Juego sucio 55
Ley 10 Offside y onside en el juego general 61
Ley 11 Knock-on o pase forward 64
Ley 12 Salida de mitad de cancha y puntapiés de reinicio 65
Ley 13 Jugadores en el suelo en el juego general 69
Ley 14 Tackle 70
Ley 15 Ruck 76
Ley 16 Maul 81
Ley 17 Mark 84
Ley 18 Touch, tiro rápido y lineout 86
Ley 19 Scrum 102
Ley 20 Penales y free-kicks 114
Ley 21 In-goal 119

Variaciones a las leyes – Menores de 19 122
Variaciones a las leyes – Seven 125
Variaciones – Ten 138
Variaciones – GAME-ON 146

Señales de los oficiales de partidos 152

PRÓLOGO

El objeto del juego es que dos equipos de 15, 10 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 la mayor cantidad de puntos posible. El equipo que marque más puntos será el ganador del partido.

Las leyes del juego, incluyendo las variaciones para Menores de 19, para Ten y para el Seven de rugby, son completas y contienen todo lo necesario para permitir que el partido se juegue en forma correcta y leal.

El rugby es un deporte que implica contacto físico y como tal posee peligros implícitos. Es muy importante practicar el rugby de acuerdo a las leyes y en todo momento tener presente el bienestar del jugador.

Es responsabilidad de los jugadores asegurarse estar física y técnicamente preparados para jugar dentro de las leyes y estar comprometidos a participar de acuerdo a prácticas seguras y teniendo presente la diversión.

Es responsabilidad de aquellos que entrenan o enseñan el juego asegurar que los jugadores estén preparados para cumplir las leyes, jugar limpiamente y practicar conductas seguras.

Es tarea del árbitro aplicar imparcialmente en cada partido todas las leyes incluidas las pruebas y variaciones de las leyes autorizadas por World Rugby.

Es tarea de las uniones asegurar que el juego en todos los niveles sea conducido de acuerdo a un comportamiento disciplinado y deportivo.

El principio de juego limpio no puede ser sostenido exclusivamente por el árbitro. La responsabilidad de su cumplimiento también reside en las uniones, clubes, otros cuerpos afiliados, entrenadores y jugadores.

Cada unión debe crear un programa de desarrollo para jugadores juveniles. Mediante este programa, los jugadores jóvenes pueden ser gradualmente introducidos a las diversas fases del rugby en el momento apropiado, brindándoles más protección contra las lesiones. Las edades y contenido de este programa deben ser determinados por cada unión dependiendo de las características únicas del entorno de juego dentro de esa unión.

Documento del juego

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, como cualquier otra actividad que atrae el interés y entusiasmo de todo tipo de gente tiene muchas caras y muchos matices.

El rugby es jugado por hombres y mujeres y niños y niñas en todo el mundo. Participan regularmente en la práctica del juego más de 8,5 millones de personas desde los seis hasta más de 60 años. La amplia variedad de destrezas y requisitos físicos necesarios para el juego es una oportunidad para que participen personas de todas las formas, tamaños y capacidades.

Aparte de la práctica del juego y del apoyo adicional que posee, el rugby abarca una cantidad de conceptos sociales y emocionales tales como coraje, lealtad, espíritu deportivo, disciplina y trabajo en equipo. Lo que este 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 garantizar que el rugby mantenga su identidad única tanto dentro como fuera del campo de juego.

El documento abarca los principios básicos del rugby que se refieren al juego y al coaching y a la creación y aplicación de las leyes. Se espera que el Documento, que es un importante complemento a las leyes, establezca un patrón 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 correr 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 animado 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 tan esencial para el prolongado éxito y supervivencia del rugby.

Pueden considerarse tradiciones y virtudes de vieja estirpe, pero han pasado la prueba del tiempo y en todos los niveles en los 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 rugby y lo que lo hace peculiar como deporte.

OBJETO

El objetivo del juego es marcar la mayor cantidad de puntos posible contra un equipo oponente portando, pasando, pateando y apoyando la pelota, de acuerdo a las leyes del juego, a su espíritu deportivo y al juego limpio.

DISPUTA Y CONTINUIDAD

La disputa por la posesión de la pelota es una de las características clave 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, salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio.

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

Estas disputas están equilibradas 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 o pasa la pelota con las manos hacia adelante se le niega la introducción de la pelota al scrum subsiguiente. La ventaja entonces, debe residir siempre en el equipo que deba introducir la pelota, si bien acá, nuevamente, es importante que estas áreas del juego puedan ser disputadas en forma equitativa.

El objetivo del equipo en posesión es mantener la continuidad negándole la pelota a la oposición y por medio de sus destrezas avanzar y marcar puntos. Las falencias al hacer esto significarán la entrega de la posesión a la oposición ya sea como resultado de las limitaciones del equipo en posesión como por las cualidades de la defensa oponente; disputa y continuidad, ganancias y pérdidas.

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 la continuidad del juego y la 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 permiten que jugadores de diferentes físicos, destrezas, géneros y edades tengan la oportunidad de participar dentro de su nivel de habilidad, en un ambiente controlado, competitivo y divertido. Incumben a todos los que juegan al rugby tener un completo conocimiento y comprensión 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, salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio. Así como las características clave relacionadas con la disputa y la continuidad: el pase atrás y el tackle ofensivo.

DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO

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

APLICACIÓN

Existe una obligación fundamental para los jugadores de cumplir las leyes y respetar los principios del juego limpio. Las leyes deben ser aplicadas de un modo que permita asegurar que el juego se practique de acuerdo a los principios del rugby. Los oficiales del partido pueden lograr esto mediante la imparcialidad, la consistencia, la sensibilidad y, según corresponda, la conducción. A cambio de eso los entrenadores, capitanes y jugadores, tienen la responsabilidad de respetar la autoridad de los oficiales del partido.

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

CONCLUSIÓN

El rugby es valorado como un deporte para hombres y mujeres, niños y niñas. Contribuye al trabajo en equipo, entendimiento, cooperación y respeto por los compañeros deportistas. Las columnas sobre las que se fundamenta son, como siempre 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
- 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 fuera 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 la idiosincrasia y las tradiciones del juego recreativo. En una época en que muchas cualidades deportivas tradicionales se están diluyendo o son cuestionadas, el rugby está correctamente orgulloso de su capacidad para mantener altos niveles de espíritu deportivo, comportamiento ético y juego limpio.

Este documento contribuirá a reforzar estos preciados valores.

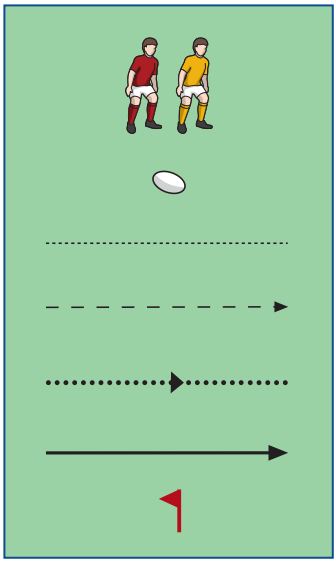
RESPETO

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

REFERENCIAS EN EL TEXTO Y LOS

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

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

Las sanciones se indican mediante colores del siguiente modo:

Rojo para una sanción que resulta en el otorgamiento de un penal

Verde para una sanción que resulta en el otorgamiento de un free-kick

Azul para una sanción que resulta en el otorgamiento de un scrum, puntapié de reinicio, tiro rápido o lineout

Amarillo para una sanción que resulta en desestimar un puntapié.

Definiciones

WORLD RUGBY

DEFINICIONES

0-9

22 : La zona limitada por la línea de goal y la línea de 22 metros entre ambas líneas de touch. Incluye la línea de 22 metros pero no la línea de goal ni las líneas de touch.

A

Área de juego: El campo de juego más las áreas de in-goal. Las líneas de touch, de touch-in-goal y de pelota muerta no forman parte del área de juego.

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

Atrapada directamente: Pelota atrapada sin que haya tocado antes a otro jugador o el suelo.

C

Camiseta: Prenda usada en la mitad superior del cuerpo que no está adherida a los shorts o a la ropa interior.

Campo de Juego: La zona entre las líneas de goal y las líneas de touch. Esas líneas no son parte del campo de juego.

Capitán: Jugador designado por un equipo para liderar ese equipo, consultar al árbitro y elegir las opciones relacionadas con las decisiones del árbitro.

Cerca: Dentro de un metro de distancia.

Colocador: Jugador que sostiene la pelota en el suelo para que un compañero efectúe un puntapié desde el suelo.

Compañero: Otro jugador del mismo equipo

Cuña Voladora: Un tipo de ataque ilegal que generalmente se utiliza cerca de la línea de goal ya sea en un penal o un free-kick o en el juego abierto. Los compañeros están pegados a cada lado del portador de la pelota formando una cuña antes de encarar a la oposición. Muchas veces uno o más de estos compañeros están delante del portador de la pelota.

D

Dentro del campo: Dentro del área de juego y lejos de las líneas de touch.

Drop-kick: Después de dejar caer intencionalmente la pelota de la mano o manos al suelo, la pelota es pateada no bien asciende del primer bote.

E

Entretiempo: Intervalo entre los dos tiempos de un partido

Equipo: Grupo generalmente de 15 jugadores que comienza el partido más todos los reemplazos autorizados.

Equipo Atacante: La oposición del equipo en cuya mitad de cancha se está desarrollando el juego.

Equipo Defensor: El equipo en cuya mitad de cancha se está desarrollando el juego.

Expulsado: A un jugador se le muestra la tarjeta roja y resulta excluido definitivamente del partido.

F

Fase de juego: Un scrum, lineout, ruck o maul.

Free-Kick: Otorgado contra un equipo por una infracción o a un equipo por un mark.

G

Goal: La pelota es pateada desde el suelo o mediante un drop-kick desde el campo de juego y pasa sobre el travesaño de los oponentes.

H

Hacia adelante: Hacia la línea de pelota muerta de la oposición.

Hand-off: Acción permitida del portador de la pelota para alejar a un oponente usando la palma de la mano.

Herida sangrienta: Sangrado activo descontrolado

I

In-goal: La zona limitada por la línea de goal y la línea de pelota muerta entre ambas líneas de touch-in-goal. Incluye la línea de goal pero no la línea de pelota muerta ni las líneas de touch-in-goal.

Inconducta: Una infracción según la Regulación 18 de World Rugby o equivalente del organizador del partido.

J

Juego general: El período después de una salida de mitad de cancha, puntapié de reinicio, free-kick, penal o formación fija y antes de la próxima fase, o el período entre fases del juego, excluyendo cuando la pelota está muerta.

Juego Sucio: Cualquier acción de un jugador dentro del perímetro de juego contraria a la Ley 9 que define obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso e inconducta.

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

Jugador en el suelo: Ver "No está sobre sus pies".

Jugador tackleado: El portador de la pelota que es agarrado y llevado al suelo por un tackleador o tackleadores.

Jugadores del lineout: Los jugadores en cualquiera de las hileras de un lineout.

Jugadores participantes en el lineout: Son los jugadores del lineout más un receptor de cada equipo (si hubiera), el jugador que efectúa el lanzamiento y un oponente inmediato.

K

Knock-on: Ocurre 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 brazo, o cuando la pelota golpea la mano o brazo y va hacia adelante, y la pelota toca el suelo o a otro jugador antes que el primer jugador pueda agarrarla.

L

Línea a través de la marca o del lugar: A menos que se especifique de otro modo, una línea paralela a la línea de touch

Línea de Goal: La línea en ambos extremos (y que no forma parte) del campo de juego.

Línea de Pelota Muerta: La línea en ambos extremos (y que no forma parte) del área de juego.

Línea del lineout: Ver marca del lineout.

Lineout: Un lineout es una formación fija que consiste en una hilera de por lo menos dos jugadores de cada equipo esperando recibir un lanzamiento desde el touch.

M

Marca del lineout: Una línea imaginaria en el campo de juego en ángulos rectos con la línea de touch en el lugar en que se debe efectuar el lanzamiento de la pelota. La marca del lineout no puede estar dentro de los cinco metros de una línea de goal.

Mark: Una manera de detener el juego y ganar un free-kick al agarrar directamente un puntapié de un oponente en los 22 o en el in-goal del jugador que atrapa la pelota y gritando "mark".

Más allá o detrás o delante de una posición: Significa con ambos pies, excepto que no se adapte al contexto

Maul: Una fase del juego que consiste en un portador de la pelota y por lo menos un jugador de cada equipo, asidos entre ellos, sobre sus pies.

Muerta: La pelota está muerta cuando el árbitro sopla el silbato para detener el juego o después de una conversión fallida.

N

No está sobre sus pies: El jugador no está sobre sus pies cuando cualquier otra parte de su cuerpo está apoyada en el suelo o en jugadores en el suelo.

O

Obstrucción: Cuando un jugador que intenta jugar es ilegalmente impedido e imposibilitado de hacerlo.

Offside: Infracción posicional que significa que un jugador no puede formar parte del juego sin ser pasible de ser sancionado.

Oficiales del partido: Son los que controlan el partido, normalmente consisten en un árbitro y dos árbitros asistentes o jueces de touch pero que pueden incluir también un oficial de televisión del partido y, en el seven, dos jueces de in-goal.

Organizador del Partido: El organismo administrativo responsable del partido que puede ser World Rugby, una unión, un grupo de uniones o una organización aprobada por una unión o por World Rugby.

P

Pase: Un jugador tira o entrega la pelota a otro jugador.

Pase Forward: Cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante, es decir, si los brazos del jugador que pasa la pelota se mueven hacia adelante.

Pateada directamente al touch: Pelota pateada al touch sin antes haber aterrizado en el área de juego o haber tocado a un jugador o al árbitro.

Pegado: Asido a un compañero antes del contacto

Penal: Otorgado contra un equipo por una infracción grave.

Perímetro de juego: El área de juego más un espacio que la rodea que se denomina área perimetral.

Pescador: El pescador es el primer compañero del tackleador que arriba al tackle. Debe permanecer sobre sus pies para disputar directamente la pelota. Si estuvo previamente involucrado en el tackle, primero deberá liberar claramente al portador de la pelota antes de disputar la pelota.

Pie de freno: Cuando un hooker coloca un pie delante en el medio del túnel para contribuir a la estabilidad y evitar la carga axial. Esta posición se adopta en las partes "Cuclillas" y "Tomarse" de la secuencia de entrada. El pie sólo debe ser retirado después del "Ya" y antes de lanzar la pierna por la pelota.

Plano del touch: Espacio vertical inmediatamente arriba de la línea de touch o de la línea de touch-in-goal.

Portador de la pelota: Jugador que está en posesión de la pelota

Posesión: Persona o equipo que tiene control de la pelota o que intenta tenerla bajo control.

Puntapié (Kick): Acción realizada golpeando intencionalmente la pelota con cualquier parte de la pierna o el pie excepto el talón, desde la punta del pie hasta la rodilla sin incluir la rodilla. Un puntapié debe impulsar la pelota a una distancia visible fuera de las manos o a lo largo del suelo.

Puntapié de aire (Punt): Un jugador deja caer intencionalmente la pelota y la patea antes que toque el suelo.

Puntapié de reinicio: El modo de reiniciar el partido con un drop-kick después que se hayan marcado puntos o después de una anulada.

Puntapié desde el suelo (place-kick): La pelota es pateada después de haber sido colocada en el suelo (o sobre un tee para patear aprobado) con ese objeto.

R

Receptor: Jugador en posición para recibir la pelota si fuera golpeada o pasada hacia atrás desde el lineout.

Reemplazo: Jugador que reemplaza a un compañero por una lesión o por razones tácticas.

Ropa interior: Prendas interiores usadas sobre la piel o debajo de la ropa que cubren el cuerpo desde la cintura, tienen piernas cortas o sin piernas, terminan arriba de las rodillas y no están adheridas a la camiseta o a los shorts.

Ruck: Una fase del juego en que uno o más jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies y en contacto físico, se juntan alrededor de la pelota que está en el suelo.

Ruckear: El jugador usa legalmente sus pies para tratar de obtener o mantener posesión de la pelota en un ruck.

S

Salida de Mitad de Cancha (Kick-off): La manera de comienzo de cada tiempo del partido y de iniciar cada tiempo suplementario con un drop-kick.

Sanción: El modo de reiniciar el partido después de una infracción o una detención.

Scrum: Formación fija normalmente integrada por ocho jugadores de cada equipo asidos juntos en una formación.

Scrum sin oposición: Un scrum en el que el equipo que introduce la pelota debe obtener la posesión sin que haya disputa y en el que no se permite empujar de la marca a ningún equipo.

Shorts: Pantalones cortos que comienzan en la cintura y terminan arriba de las rodillas, tienen una cintura elastizada y/o un cordel y no están adheridos a la camiseta o a la ropa interior.

Sin-bin: El lugar determinado fuera del área de juego en el que debe permanecer un jugador suspendido temporalmente.

Sobre sus pies: El jugador está sobre sus pies si ninguna otra parte de su cuerpo está apoyada en el suelo o en jugadores en el suelo.

Sostener la pelota: Estar en posesión de la pelota con la mano o manos o con el brazo o brazos.

Suspendido temporalmente: Excluido del partido por un período específico de

tiempo de juego, normalmente 10 minutos.

T

Tackle: La manera de agarrar a un portador de la pelota y llevar a ese jugador al suelo.

Tackle con el brazo rígido: Tackle ilegal mediante el cual un jugador usa un brazo rígido para golpear al portador de la pelota.

Tackleador: Jugador oponente que tiene agarrado al jugador tackleado y va al suelo.

Tarjeta Amarilla: Una tarjeta mostrada por el árbitro a un jugador para indicar que el jugador ha sido amonestado y suspendido temporalmente.

Tarjeta Roja: Tarjeta mostrada por el árbitro a un jugador para indicar que el jugador ha sido excluido definitivamente del partido.

Tee para patear: Dispositivo aprobado por el organizador del partido para apoyar la pelota cuando se efectúa un puntapié desde el suelo.

Terreno: El área total mostrada en el diagrama del terreno en la Ley 1.

Tiempo de juego: El tiempo real excluido el tiempo de descuento por detenciones (ver tiempo real).

Tiempo real: El tiempo continuo transcurrido (ver tiempo de juego).

Tiro rápido: Tiro desde el touch efectuado antes que se forme el lineout. Tira la pelota el equipo que hubiera efectuado el lanzamiento al lineout.

Touch: El área junto al campo de juego que incluye las líneas de touch y más allá de las mismas.

Touch-in-goal: El área junto al in-goal que incluye las líneas de touch-in-goal y más allá de las mismas.

Try Penal: Otorgado cuando, en opinión del árbitro, probablemente se hubiera marcado un try (o se hubiera marcado en una posición más ventajosa) si no fuera

por una acción de juego sucio de un oponente.

U

Último/a: Más cercano/a a la línea de goal del equipo

Unión: Entidad aprobada por World Rugby responsable de la organización y disputa de partidos dentro de una zona geográfica específica.

V

Ventaja: Beneficio táctico o territorial, claro y real, originado después de una infracción del oponente.

Vestimenta de los jugadores: Todo lo que usa un jugador para vestirse que, para que sea legal, debe cumplir con la Regulación 12 de World Rugby.

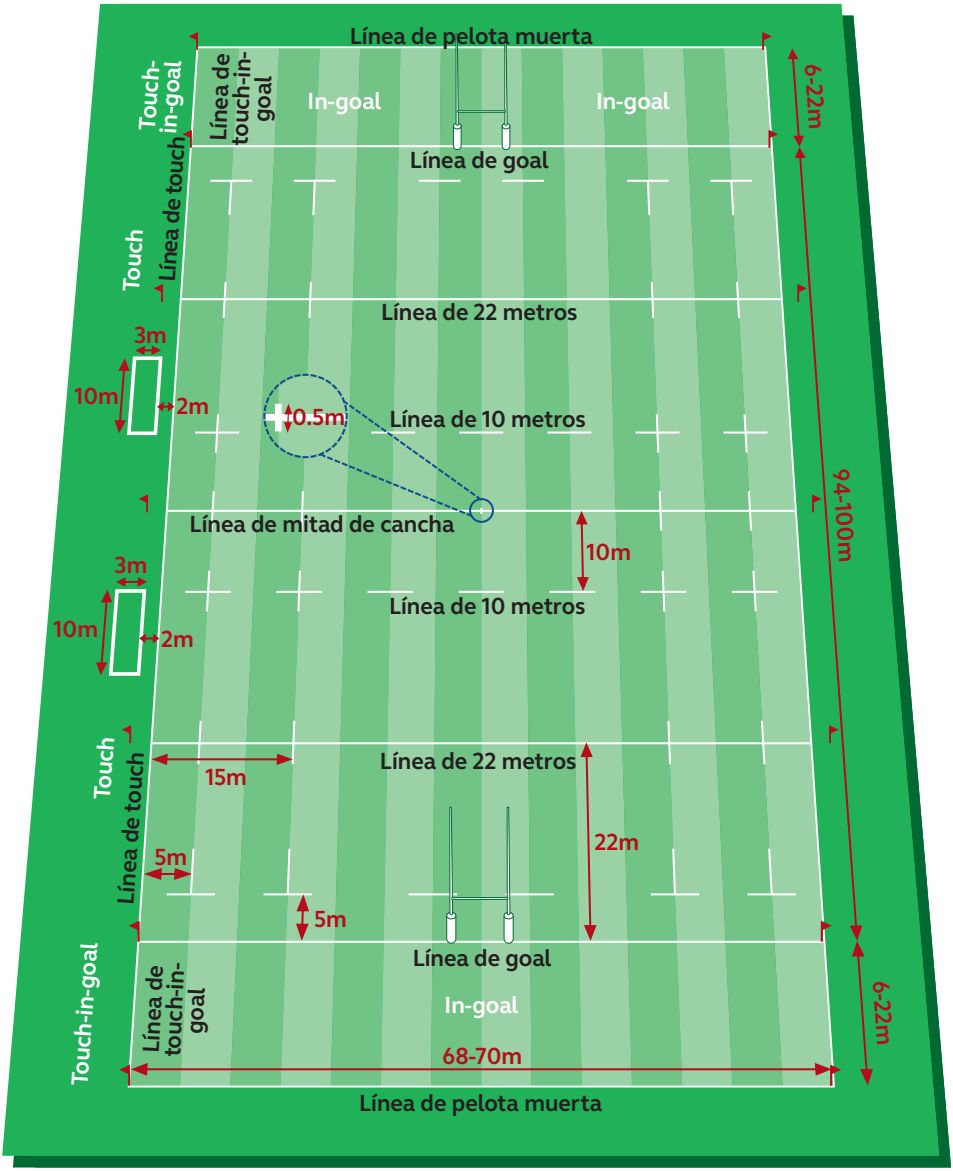
Z

Zona del scrum: El área en el campo de juego en la que un scrum puede tener lugar.

Zona/área técnica: Una superficie determinada que se muestra en la Ley 1, donde los reemplazos, aguateros y entrenadores deben permanecer hasta que sean requeridos. En partidos con un plantel de 23, sólo los aguateros pueden estar en la Zona Técnica.

Leyes del juego

WORLD RUGBY


Línea de pelota muerta
Touch-in-goal
Línea de touch-in-goal
In-goal
In-goal
6-22m
Línea de goal
Touch
Línea de touch
Línea de 22 metros
3m
10m
2m
0.5m
Línea de 10 metros
Línea de mitad de cancha
94-100m
10m
3m
Línea de 10 metros
10m
2m
Touch
Línea de touch
15m
Línea de 22 metros
22m
5m
5m
Línea de goal
Touch-in-goal
Línea de touch-in-goal
In-goal
6-22m
68-70m
Línea de pelota muerta

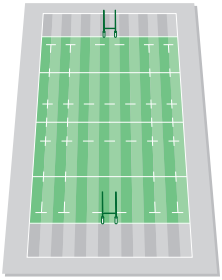
El terreno

LEY 1 El terreno

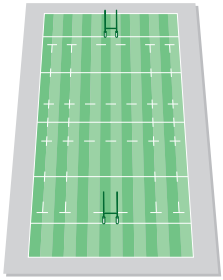
1. La superficie de juego debe ser segura.
2. Los tipos de superficie permitidos son césped, arena, tierra, nieve o césped artificial (que cumpla con la Regulación 22 de World Rugby).
3. Las dimensiones del área de juego se muestran en el diagrama del terreno.

Dimensiones	Largo del campo de juego	Largo del in-goal	Ancho
Máximo (metros)	100	22	70
Mínimo (metros)	94	6	68

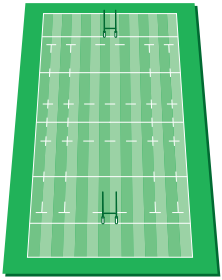
a. El área de juego es de forma rectangular.
b. Cualquier variación a estas dimensiones debe ser aprobada por la unión correspondiente para competiciones nacionales o por World Rugby para partidos internacionales.



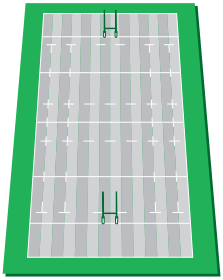
Campo de juego



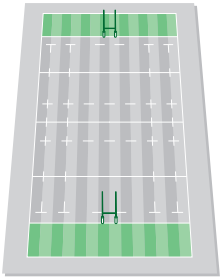
Área de juego



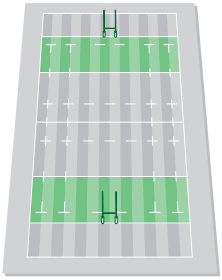
Perímetro de juego



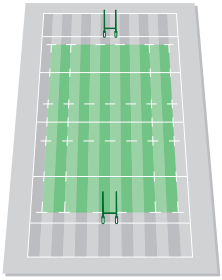
Área perimetral



In-goal



Los 22



Zona del scrum

c. Cuando la longitud del campo de juego sea inferior a 100 metros la distancia entre las líneas de 10 metros y las líneas de 22 metros se reduce en consecuencia.

d. Cuando el ancho del área de juego sea inferior a 70 metros la distancia entre las líneas de 15 metros se reduce en consecuencia.

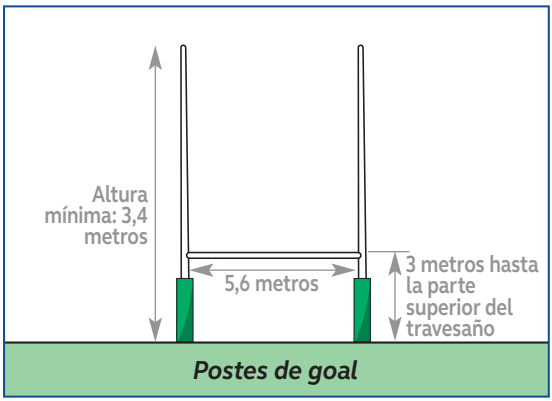
e. El área perimetral no debe ser inferior a cinco metros cuando sea posible.

LÍNEAS

4. Hay líneas continuas dispuestas como se indica en el diagrama del terreno. Las líneas continuas son:
   a. Las líneas de pelota muerta y las líneas de touch-in-goal.
   b. Las líneas de goal.
   c. Las líneas de 22 metros.
   d. La línea de mitad de cancha.
   e. Las líneas de touch.
5. Hay líneas discontinuas dispuestas como se indica en el diagrama del terreno. Cada trazo de cada línea discontinua tendrá cinco metros de largo. Hay líneas discontinuas:
   a. A cinco metros de, y paralelas a, cada línea de touch.
   b. A 15 metros de, y paralelas a, cada línea de touch.
   c. A 10 metros de cada lado, y paralelas a, la línea de mitad de cancha.
   d. A cinco metros de, y paralelas a, cada línea de goal.
6. Hay una línea de 0,5 metro de largo que cruza el centro de la línea de mitad de cancha.

POSTES DE GOAL Y TRAVESAÑO

7. Cuando se coloquen protectores en los postes de goal la distancia desde la línea de goal hasta el borde externo del acolchado no debe exceder los 0,3 metros.



POSTES CON BANDERAS

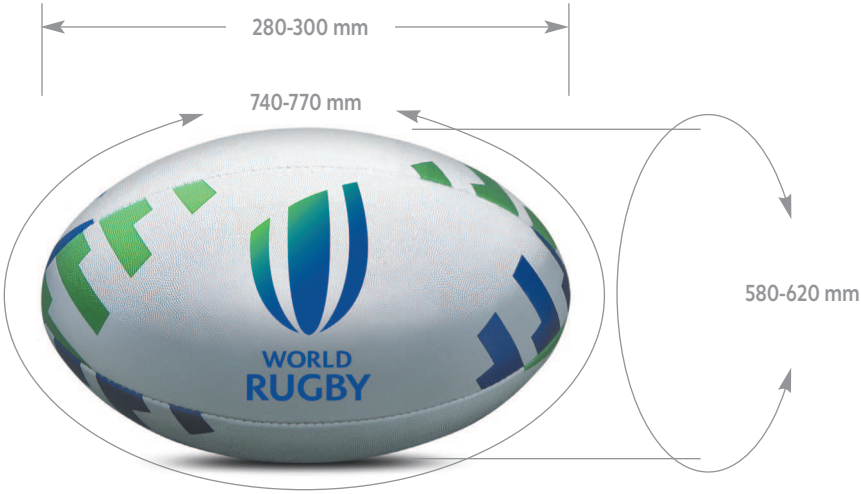
8. Hay 14 postes con banderas, cada uno con una altura mínima de 1,2 metros.
9. Un poste con bandera en cada intersección de las líneas de touch-in-goal con las líneas de goal y uno en cada intersección de las líneas de touch-in-goal con las líneas de pelota muerta (ocho postes con banderas en total).
10. Un poste con bandera alineado con la línea de 22 metros y otro con la línea de mitad de cancha de ambos lados de la cancha, dos metros fuera de las líneas de touch y dentro del perímetro de juego (seis postes con banderas en total).

OBJECIONES AL TERRENO

11. Los equipos deben informar al árbitro cualquier objeción que tuvieran, antes de comenzar el partido.
12. El árbitro intentará resolver los problemas y no deberá comenzar el partido si alguna parte del terreno se considerara peligrosa.

LEY 2 La pelota

1. La pelota debe ser oval y confeccionada con cuatro gajos.
2. Debe tener las dimensiones mostradas aquí:



3. Debe pesar 410-460 gramos.
4. Pueden usarse pelotas más pequeñas para partidos entre jugadores jóvenes.
5. Debe ser de cuero o material sintético adecuado. Puede tener un tratamiento para hacerla resistente al agua y más fácil de agarrar.
6. La presión de aire al comienzo del partido debe ser 65,71-68,75 kilopascales, o 0,67-0,70 kilogramos por centímetro cuadrado, o 9,5-10,0 libras por pulgada cuadrada.
7. Durante el partido se puede disponer de pelotas adicionales.

NÚMERO

1. Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores en el área de juego durante el partido.
2. El organizador del partido puede autorizar que se jueguen partidos con menos de 15 jugadores en cada equipo.
3. Un equipo puede efectuar un reclamo al árbitro sobre el número de jugadores del equipo oponente. Si un equipo tiene jugadores demás el árbitro debe ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores según corresponda. El resultado al momento del reclamo permanece inalterado. **Sanción:** Penal.
4. En partidos internacionales una unión puede nominar hasta ocho reemplazos.
5. En otros partidos el organizador del partido decidirá la cantidad de reemplazos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.
6. Los reemplazos sólo pueden hacerse cuando la pelota está muerta y sólo con el permiso del árbitro.
7. Si un jugador se reincorpora al partido o un reemplazo se incorpora al partido sin el permiso del árbitro y el árbitro interpreta que el jugador lo hizo para obtener una ventaja, el jugador es culpable de inconducta. **Sanción:** Penal.
8. La tabla indica el número mínimo de jugadores primeras líneas por tamaño de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos. Teniendo en cuenta el bienestar del jugador el organizador del partido puede modificar el número mínimo de jugadores primeras líneas de la nómina y las obligaciones mínimas de reemplazos en determinados niveles del juego.

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

9. Cuando el 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.
10. Antes del partido cada equipo debe informar al correspondiente oficial del partido sus jugadores primeras líneas y potenciales reemplazos de primeras líneas y en qué posiciones de la primera línea pueden jugar. Sólo estos jugadores podrán jugar en la primera línea cuando haya scrums con oposición y sólo en sus posiciones informadas.
11. Un jugador reemplazo de primera línea puede empezar el partido en otra posición.
12. Es responsabilidad del equipo garantizar que todos los jugadores primeras líneas y reemplazos de primeras líneas estén adecuadamente entrenados y sean experimentados.

SCRUMS SIN OPOSICIÓN

13. Los scrums serán sin oposición si alguno de los equipos no puede hacer jugar a un primera línea adecuadamente entrenado o si el árbitro así lo dispone.
14. El organizador del partido podrá definir las condiciones para que un partido pueda comenzar con scrums sin oposición.
15. Los scrums sin oposición resultantes de una expulsión, suspensión temporal o lesión deben jugarse con ocho jugadores por equipo.
16. Cuando un jugador primera línea deje el área de juego ya sea por lesión o suspensión temporal o definitiva el árbitro preguntara en el próximo scrum 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 ordenara scrums sin oposición. Si el jugador retorna o ingresa otro jugador primera línea se podrá volver a los scrums con oposición.
17. En una nómina de 23 jugadores o a discreción del organizador del partido, un jugador cuya salida haya sido causa de que el árbitro ordenara scrums sin oposición no podrá ser reemplazado.
18. Sólo cuando no se disponga de un reemplazo de primera línea se permitirá que otro jugador juegue en la primera línea.

19. Si un jugador primera línea ha sido suspendido temporalmente y el equipo no puede continuar con scrums con oposición con los jugadores que ya tiene en el campo el equipo nomina a otro jugador para que deje el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. El jugador nominado no puede retornar hasta la finalización del período de suspensión, ni para actuar como reemplazo.

20. Si un jugador primera línea ha sido expulsado y el equipo no puede continuar con scrums con oposición con los jugadores que ya tiene en el campo, el equipo nomina a otro jugador para que deje el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. El jugador nominado puede actuar como reemplazo.

REEMPLAZO DEFINITIVO

21. Un jugador puede ser reemplazado si está lesionado. Una vez reemplazado un jugador lesionado no debe retornar al partido.

22. Un jugador se considera lesionado si:
    a. En el nivel representativo nacional la opinión de un médico es que sería desaconsejable que el jugador continúe.
    b. En otros partidos, cuando el organizador del partido haya otorgado el permiso explícito, la opinión de una persona capacitada médicamente es que sería desaconsejable que el jugador continúe. Si no la hubiera, ese jugador puede ser reemplazado si el árbitro está de acuerdo.
    c. El árbitro decide (con o sin consejo médico) que sería desaconsejable que el jugador continúe. El árbitro ordena que ese jugador se retire del área de juego.

23. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado que se retire del área de juego para ser revisado médicamente.

REEMPLAZO DEFINITIVO – IDENTIFIQUE Y RETIRE

24. Si en algún momento del partido un jugador tiene una conmoción cerebral o sospecha de conmoción cerebral, ese jugador debe ser retirado inmediata y definitivamente del área de juego. Este proceso se denomina “Identifique y Retire”.

REEMPLAZO TEMPORAL – HERIDA SANGRIENTA

25. Cuando un jugador tiene una herida sangrienta ese jugador se retira del campo de juego y puede ser reemplazado temporalmente. El jugador lesionado retorna al partido tan pronto como el sangrado haya sido controlado y/o cubierto. Si el jugador no está disponible para retornar al campo de juego dentro de los 15 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego el reemplazo se convierte en definitivo.

26. En partidos internacionales el médico del día del partido decidirá si una lesión es una herida sangrienta que requiere un reemplazo temporal. En partidos en los que World Rugby haya aprobado anticipadamente el uso del procedimiento HIA el partido no podrá reiniciarse hasta que el jugador con la lesión sangrienta haya sido reemplazado temporalmente.

REEMPLAZO TEMPORAL – EVALUACIÓN DE LESIÓN EN LA CABEZA (HIA)

27. En partidos en los que World Rugby haya aprobado anticipadamente el uso del procedimiento HIA, un jugador que requiera una HIA:
    a. Se retira del campo de juego; y
    b. Es reemplazado temporalmente (aun cuando todos los reemplazos hayan sido utilizados). El partido no podrá reiniciarse hasta que el jugador que requiere una HIA haya sido reemplazado temporalmente. Si el jugador no está disponible para retornar al campo de juego después de 12 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego, el reemplazo se convierte en definitivo.

REEMPLAZOS TEMPORALES - TODOS

28. Un reemplazo temporal puede ser reemplazado temporalmente (aun cuando todos los reemplazos hayan sido utilizados).

29. Si el reemplazo temporal resulta lesionado ese jugador también puede ser reemplazado.

30. Si el reemplazo temporal resulta expulsado el jugador originalmente reemplazado no tiene permitido retornar al área de juego excepto para cumplimentar la Ley 3.19 o 3.20 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión excepto para cumplimentar la Ley 3.19 o 3.20 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

32. Si el tiempo permitido para un reemplazo temporal termina durante el entretiempo, el reemplazo se convertirá en definitivo a menos que el jugador reemplazado retorne al campo de juego inmediatamente al comienzo del segundo tiempo.

REEMPLAZOS TÁCTICOS QUE SE INCORPORAN AL PARTIDO

33. Los jugadores reemplazados por razones tácticas sólo pueden retornar al partido cuando reemplacen:
    - **a.** A un jugador primera línea lesionado.
    - **b.** A un jugador con una herida sangrienta.
    - **c.** A un jugador con una lesión en la cabeza.
    - **d.** A un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los oficiales del partido).
    - **e.** Al jugador nominado descripto en la Ley 3.19 o 3.20.

REEMPLAZOS SUCESIVOS

34. El organizador del partido puede implementar reemplazos tácticos sucesivos en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de intercambios no debe exceder los 12. La administración y reglas relacionadas con los reemplazos sucesivos son responsabilidad del organizador del partido.

LEY 4 Vestimenta de los jugadores

1. Todos los elementos de la vestimenta deben cumplir la Regulación 12 de World Rugby.
2. Un jugador usa camiseta, shorts 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.
3. Se permiten usar elementos adicionales. Estos son:
   a. Prendas protectoras lavables confeccionadas con materiales comprimibles.
   b. Canilleras.
   c. Tobilleras debajo de las medias que no lleguen más arriba de un tercio de la longitud de la tibia y si son rígidas no deben ser metálicas.
   d. Mitones (guantes sin dedos).
   e. Hombreras o pecheras aprobadas.
   f. Protector bucal o dental.
   g. Casco.
   h. Vendas, vendajes, cinta delgada u otro material similar.
   i. Antiparras.
   j. Tapones, incluidas las suelas de goma moldeadas, en los botines.
   k. Pantimedias largas de una mezcla de algodón con costura única en el interior de la pierna debajo de sus shorts y medias
   l. Pañuelos o coberturas en la cabeza siempre que no dañen al que los usa o a otros jugadores.
   m. Dispositivos de monitoreo del jugador.
4. Un jugador no debe usar:
   a. Ningún elemento manchado con sangre.
   b. Ningún elemento filoso o que raspe.
   c. Ningún elemento que tenga hebillas, clips, anillos, bisagras, cierres a cremallera, tornillos, pernos, o materiales rígidos o salientes no permitidos en esta ley.
   d. Joyas.
   e. Guantes.
   f. Shorts o mallas con acolchado cosido a los mismos.
   g. Ningún elemento normalmente permitido por la ley pero que en opinión del árbitro probablemente pueda causar una lesión.
   h. Dispositivos de comunicaciones.

5. El árbitro tiene facultades para decidir en cualquier momento que parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa o ilegal. En este caso el árbitro debe ordenar al jugador que retire el elemento. El jugador no debe participar en el partido hasta que el elemento sea retirado o se lo vuelva inofensivo.
6. Si en una inspección antes del partido un oficial del partido le dice a un jugador que está utilizando un elemento prohibido 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.
7. El árbitro no debe permitir que ningún jugador deje el área de juego para cambiar elementos de su vestimenta salvo que estén ensangrentados.

La Regulación 12 de World Rugby se puede consultar en:
https://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

LEY 5 Tiempo

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.
2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.
3. En los partidos que no sean internacionales el organizador del partido puede reducir la duración de un partido. Si el organizador del partido no dispone la duración del partido los equipos se pondrán de acuerdo en eso. Si no se pueden poner de acuerdo lo decidirá el árbitro.
4. El árbitro controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos árbitros asistentes y/o en un controlador de tiempo oficial en cuyo caso el árbitro señalizará todas las detenciones. En partidos sin controlador de tiempo oficial si el árbitro tiene dudas respecto del tiempo correcto el árbitro consultará a uno o ambos árbitros asistentes y podrá consultar a otras personas, pero solamente si los árbitros asistentes no lo pueden ayudar.
5. El árbitro puede detener el juego y otorgar tiempo por:
    a. Lesión de un jugador: hasta un minuto. Si un jugador resulta seriamente lesionado el árbitro tiene la facultad para conceder más de un minuto para que ese jugador sea retirado del campo de juego.
    b. Consulta con otros oficiales.
6. Cuando la pelota ya esté muerta, el árbitro puede otorgar tiempo para:
    a. Reemplazo de jugadores.
    b. Reemplazo o reparación de la vestimenta de un jugador.
    c. Atar el cordón de los botines.
    d. Recuperar la pelota.

7. Un tiempo termina cuando la pelota queda muerta después del tiempo cumplido salvo que:
    a. Un scrum, lineout o puntapié de reinicio después de un try o anulada, otorgados antes del tiempo cumplido, no se hayan completado y la pelota no haya vuelto al juego general. Esto incluye cuando el scrum, lineout o puntapié de reinicio se efectúan incorrectamente.
    b. El árbitro otorga un free-kick o penal.
    c. Un penal se patea al touch sin que la pelota haya sido primero pateada corta y sin que la pelota toque a otro jugador.
    d. Se ha marcado un try, en cuyo caso el árbitro permite que se efectúe la conversión.
8. El equipo que ha marcado un try puede intentar o no una conversión.
    a. La decisión de no patear la conversión debe ser transmitida por el autor del try al árbitro diciendo “no kick” después que el try haya sido otorgado.
    b. Siempre que la conversión sea intentada o rechazada antes del tiempo cumplido, el árbitro otorgará un puntapié de reinicio.
    c. Si se intenta la conversión el tiempo se toma desde que patea la pelota.
9. Cuando el clima sea excepcionalmente caluroso y/o húmedo el árbitro tiene facultades para realizar una detención para hidratación. Esta detención de un minuto debe realizarse en mitad de cancha después que se hayan marcado puntos o cuando la pelota quede muerta cerca de la línea de mitad de cancha.
10. El árbitro tiene facultades para terminar o suspender el partido en cualquier momento si el árbitro considera que continuar jugando resultaría peligroso.

LEY 6 Oficiales del partido

PRINCIPIO

Cada partido estará controlado por oficiales del partido que son el árbitro y dos jueces de touch o árbitros asistentes. Si el organizador del partido lo autoriza se podrán incluir personas adicionales que incluyen al árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva, el oficial de televisión del partido, el controlador del tiempo, el médico del partido, los médicos de los equipos, los miembros no jugadores de los equipos y los alcanza pelotas.

Los árbitros asistentes y jueces de touch son responsables de señalizar touch, touch-in-goal y si un puntapié al goal tuvo éxito o no. Además los árbitros asistentes brindarán asistencia al árbitro, según él lo disponga, incluyendo los informes por juego sucio.

DESIGNACIÓN DEL ÁRBITRO

1. El árbitro es designado por el organizador del partido. Si no se ha designado ningún árbitro los dos equipos se ponen de acuerdo en un árbitro. Si no se pueden poner de acuerdo el equipo local designará un árbitro.
2. 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.

TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

3. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién 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 el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.
4. Los oficiales del partido deben inspeccionar que la vestimenta y tapones de los jugadores cumplan la ley 4.

TAREAS DEL ÁRBITRO DURANTE EL PARTIDO

5. Dentro del perímetro de juego:
   a. El árbitro es el único juez de los hechos y la ley durante el partido. El árbitro debe aplicar equitativamente las leyes del juego en cada partido.
   b. El árbitro controla el tiempo. Pero el organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará el final de cada tiempo.
   c. El árbitro lleva el resultado.
6. El árbitro autoriza que entren los jugadores y reemplazos al área de juego cuando es seguro hacerlo.
7. El árbitro autoriza a los jugadores a dejar el área de juego. Sin embargo, un jugador puede acceder al agua desde su zona técnica, o desde atrás de la línea de pelota muerta después de que se haya otorgado un try, sin necesidad de permiso.

EL SILBATO

8. El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar:
   a. Para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
   b. Para detener el juego. El árbitro tiene facultades para detener el juego en cualquier momento.
   c. Para indicar la marcación de puntos o una anulada.
   d. Para amonestar o expulsar a un infractor y una segunda vez al otorgar el penal o try penal.
   e. Cuando la pelota esté muerta siempre que no sea después de una conversión fallida
   f. Cuando resulte imposible jugar la pelota.
   g. Cuando otorgue un penal, free-kick o scrum.
   h. Cuando sería peligroso permitir que el juego continúe o cuando sospeche que un jugador está seriamente lesionado.

PELOTA MUERTA

9. El árbitro considerará que la pelota está muerta cuando:

a. La pelota está en touch o touch-in-goal.
b. La pelota es apoyada en el in-goal.
c. Se ha efectuado una conversión.
d. Se ha marcado un try, goal de penal o drop-goal.
e. La pelota o el portador de la pelota toca la línea de pelota muerta o alguna cosa más allá de ella.
f. La pelota golpea alguna cosa encima del área de juego.

LA PELOTA O EL PORTADOR DE LA PELOTA TOCA AL ÁRBITRO O A UN NO JUGADOR

10. Si la pelota o el portador de la pelota toca al árbitro o a otro no jugador y ningún equipo obtiene una ventaja, el juego continúa. Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego se otorgará un scrum al equipo que jugó último la pelota.

11. Si el portador de la pelota toca al árbitro o a otro no jugador en el in-goal y algún equipo obtiene una ventaja:
    a. Si la pelota está en posesión de un jugador atacante, el árbitro otorga un try en el lugar del contacto.
    b. Si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el árbitro otorga una anulada en el lugar del contacto.

12. Si la pelota es tocada por el árbitro u otro no jugador en el in-goal, el árbitro juzga que hubiera pasado después y otorga un try o una anulada en el lugar del contacto.

INTERACCIÓN ENTRE EL ÁRBITRO Y LOS ÁRBITROS ASISTENTES/JUECES DE TOUCH

13. El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes sobre cuestiones relacionadas con sus tareas, la ley de juego sucio y el control del tiempo y puede requerir asistencia relacionada con otros aspectos de las tareas del árbitro.

14. El árbitro puede cambiar una decisión después que un juez de touch o árbitro asistente haya levantado la bandera para señalar touch, touch-in-goal o un

árbitro asistente haya señalizado juego sucio.

OFICIAL DE TELEVISIÓN DEL PARTIDO

15. El organizador del partido puede designar un oficial de televisión del partido (TMO) que usará dispositivos tecnológicos para clarificar situaciones relacionadas con:
    a. La pelota apoyada en el in-goal.
    b. Touch o touch-in-goal en el acto de apoyar la pelota o que la pelota se haya hecho muerta.
    c. Cuando haya dudas si un puntapié al goal fue exitoso.
    d. Cuando los oficiales del partido crean que puede haber ocurrido una infracción en el área de juego antes de un try o impidiendo un try.
    e. Juego sucio, incluyendo las sanciones.
16. 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 que está disponible en **https://www.world.rugby/the-game/laws/law/6**

TAREAS DEL ÁRBITRO DESPUÉS DEL PARTIDO

17. El árbitro comunicará el resultado a los equipos y al organizador del partido.
18. Si algún jugador resultó expulsado el árbitro entregará al organizador del partido tan pronto como sea posible, un informe escrito sobre la infracción de juego sucio.

DESIGNACIÓN Y CONTROL DE ÁRBITROS ASISTENTES Y JUECES DE TOUCH

19. Habrá dos árbitros asistentes o dos jueces de touch para cada partido. Salvo que hayan sido designados por el organizador del partido, o con su autorización, cada equipo proveerá un juez de touch.
20. El organizador del partido puede designar una persona para que actúe como reemplazo de los árbitros asistentes o de los jueces de touch. Esta persona se denomina juez de touch de reserva o árbitro asistente de reserva y permanecerá en el área perimetral.

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

DURANTE EL PARTIDO

22. Habrá un árbitro asistente o juez de touch de cada lado de la cancha. El árbitro asistente o juez de touch permanece en el touch excepto cuando tiene que juzgar un puntapié al goal. Cuando tengan que juzgar un puntapié al goal se ubican en el in-goal detrás de los postes de goal.

23. Un árbitro asistente puede entrar al área de juego para informar al árbitro juego sucio. Esto sólo puede hacerse en la próxima detención del juego y cuando el árbitro lo autorice.

SEÑALES

24. Cada árbitro asistente o juez de touch lleva una bandera o algo similar para señalizar sus decisiones.

25. Señalización del resultado de puntapiés al goal. Un árbitro asistente o juez de touch se ubica en cada poste de goal, o detrás del mismo. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes levantan la bandera para indicar el goal.

26. Señalización de touch.
    a. Cuando la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch o touch-in-goal el árbitro asistente o juez de touch levanta la bandera.
    b. El árbitro asistente o juez de touch se para en el lugar donde debe efectuarse el lanzamiento y señala al equipo que debe hacerlo.
    c. Cuando se efectúa el lanzamiento de la pelota el árbitro asistente o juez de touch baja la bandera, con las siguientes excepciones:
        i. Cuando el jugador que efectúa el lanzamiento coloca cualquier parte de cualquier pie en el campo de juego.
        ii. Cuando efectuó el lanzamiento el equipo que no debía hacerlo.
        iii. 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 portador de la pelota que la llevó al touch o el jugador que efectúa el tiro rápido.

d. Corresponde al árbitro y no al árbitro asistente o juez de touch decidir si la pelota ha sido lanzada desde el lugar correcto.

27. Señalización de juego sucio.

a. El organizador del partido puede otorgarle facultades al árbitro asistente para señalizar juego sucio.

b. Un árbitro asistente señaliza que ha visto juego sucio o inconducta sosteniendo su bandera en forma horizontal y apuntando hacia dentro del campo en ángulos rectos con las líneas de touch.

c. Si un árbitro asistente señaliza juego sucio, el árbitro asistente debe permanecer en touch y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego.

d. Después de la invitación del árbitro el árbitro asistente podrá entrar al área de juego para informar el incidente al árbitro. Luego el árbitro decidirá la acción correspondiente.

e. Si un jugador ha sido expulsado como resultado de un informe verbal de un árbitro asistente al árbitro, el árbitro asistente enviará al árbitro un informe escrito del incidente tan pronto como sea posible después del partido y el árbitro se lo entregará al organizador del partido.

PERSONAS ADICIONALES

Cualquier persona adicional que no respete las Leyes podrá ser amonestada o expulsada y el organizador del Partido podrá formular cargos por inconducta.

28. Las personas adecuadamente capacitadas y acreditadas en primeros auxilios o atención inmediata al costado de la cancha podrán entrar al área de juego para asistir a jugadores lesionados en cualquier momento que sea seguro hacerlo.

a. Puede haber hasta dos médicos: uno a cada lado del campo, que pueden seguir el juego.

b. Estos médicos solo pueden llevar y suministrar agua a un jugador que estén atendiendo.

c. Los médicos no pueden atrapar ni tocar la pelota mientras esté en juego.

Sanción: Penal donde se hubiera reiniciado el juego..

29. Los que siguen pueden entrar al área de juego siempre que no interfieran con el juego:
    a. Dos aguateros nominados durante una detención del juego por lesión de un jugador o cuando se haya marcado un try. (Nota: los lineamientos sobre clima caluroso pueden justificar una pausa adicional por tiempo.)
        i. En partidos con un plantel de 23 jugadores los aguateros sólo podrán ingresar cuando se marque un try, con el equipo que marcó el try en una zona en o cerca de la línea de 10 metros de su campo. El equipo que no marcó puede llevar el agua al in-goal o recibirla desde detrás de la línea de pelota muerta. Los aguateros deben retirarse cuando se realice la conversión.
        ii. En un try penal no puede ingresar al campo ningún aguatero.
        iii. Solamente cuando no se marque ningún try se utilizará una detención natural en un lugar neutral del campo para permitir que los jugadores reciban agua. Cuando esto coincida con una lesión, los aguateros deberán retirarse del campo de juego cuando lo haga el médico.
        iv. Los jugadores podrán acceder al agua en la zona Técnica y desde detrás de su línea de pelota muerta. Si se deja el agua en el in-goal este privilegio será anulado.
        v. Un aguatero no debe ser un Entrenador principal o Director de Rugby.
    b. Una persona que lleva solo un tee para patear y una botella de agua, (para uso exclusivo del pateador) después de que un equipo haya indicado su intención de patear al goal o que se haya marcado un try.
    c. Los entrenadores para asistir a sus equipos en el entretiempo.
    d. Estas personas adicionales deberán permanecer en su zona técnica en todo momento antes de entrar al campo de juego según lo permitido anteriormente. No deben atrapar o tocar la pelota mientras esté en juego, incluso mientras estén en la zona técnica.

    Sanción: Penal donde se hubiera reiniciado el juego..

30. Ninguna otra persona deberá acercarse, dirigirse o hacer comentarios a los oficiales del partido, excepto los médicos en relación con la atención de un jugador.

31. El manejo de reemplazos puede ser delegado en los encargados laterales designados por el organizador del partido. Se puede encontrar información relacionada con los encargados laterales en: **https://officiating.worldrugby.org**

LEY 7 Ventaja

PRINCIPIO

Si un equipo obtiene una ventaja después de una infracción de sus oponentes el árbitro puede permitir que el juego continúe con la intención de mantener fluyendo el juego.

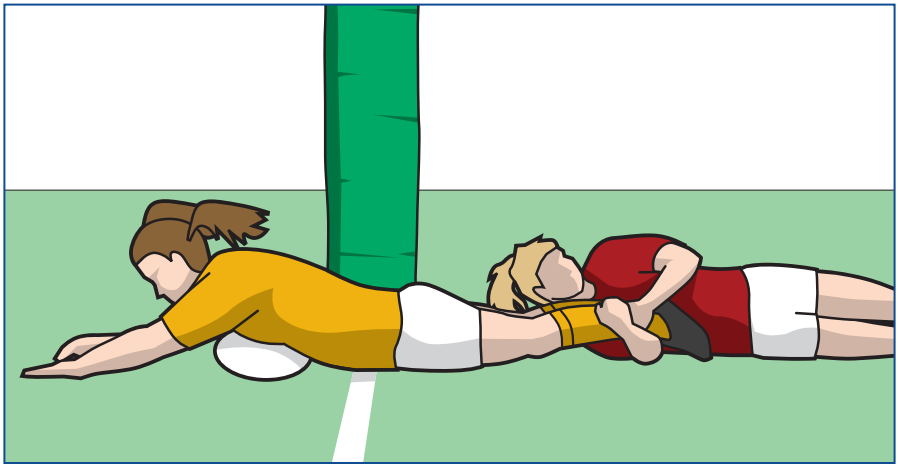
1. Ventaja:
   - **a.** Puede ser táctica. El equipo no infractor tiene la libertad para jugar la pelota como lo desee.
   - **b.** Puede ser territorial. El juego se ha desplazado hacia la línea de pelota muerta del equipo infractor.
   - **c.** Puede ser una combinación de táctica y territorial.
   - **d.** Debe ser clara y real. No es suficiente una mera oportunidad de obtener una ventaja.
2. La ventaja se termina si:
   - **a.** El árbitro considera que el equipo no infractor ha obtenido una ventaja. El árbitro permite que el juego continúe; o
   - **b.** El árbitro considera que es improbable que el equipo no infractor obtenga una ventaja. El árbitro detiene el juego y aplica la sanción correspondiente a la infracción por la cual se estaba jugando la ventaja; o
   - **c.** El equipo no infractor comete una infracción antes de haber obtenido una ventaja. El árbitro detiene el juego y aplica la sanción correspondiente a la primera infracción. Si alguna o ambas infracciones son por juego sucio, el árbitro aplica la(s) sanción(es) adecuada(s) por la(s) infracción(es); o
   - **d.** El equipo infractor comete una segunda o posterior infracción de la cual no se puede obtener ventaja. El árbitro detiene el juego y permite al capitán del equipo no infractor elegir la sanción más ventajosa.

3. La ventaja no debe ser aplicada y el árbitro debe soplar inmediatamente el silbato cuando:
    a. La pelota o un jugador en posesión de la pelota toca al árbitro y cualquiera de los equipos obtiene una ventaja.
    b. La pelota sale por cualquier extremo del túnel en un scrum.
    c. El scrum es girado más de 90 grados.
    d. Un jugador en un scrum es elevado en el aire o forzado hacia arriba y queda sin ningún apoyo en el suelo.
    e. Un tiro rápido, free-kick o penal se efectúan incorrectamente.
    f. Se hace muerta la pelota.
    g. Sería peligroso permitir que el juego continúe.
    h. Existe la sospecha de que un jugador está gravemente lesionado.

1. Modo de marcar los puntos y valores:
   a. Try. **Cinco puntos.**
   b. Conversión. **Dos puntos.**
   c. Try penal. **Siete puntos**
   d. Goal de penal. **Tres puntos.**
   e. Drop goal. **Tres puntos.**

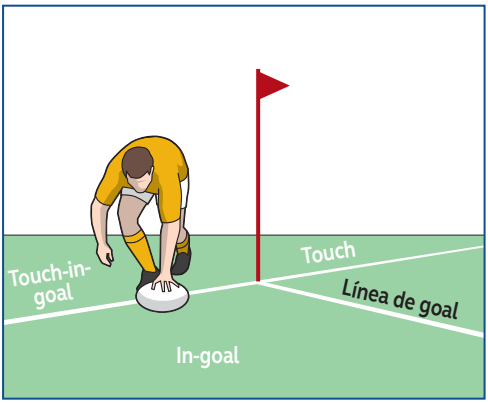
TRY

2. Se ha marcado un try cuando un jugador atacante:
   a. Es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
   b. Es el primero en apoyar la pelota cuando un scrum, ruck o maul alcanza la línea de goal.
   c. Con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal y el impulso del jugador lo lleva en un movimiento continuo a lo largo del suelo al in-goal de los oponentes y el jugador es el primero en apoyar la pelota.
   d. Es tackleado cerca de la línea de goal de los oponentes y el jugador inmediatamente se estira y apoya la pelota.
   e. Que está en touch o touch-in-goal, apoya la pelota en el in-goal de los oponentes siempre que el jugador no esté agarrando la pelota.



Apoyar la pelota

Anotando un try cuando el scrum alcanza la línea de goal



Anota un try un jugador en touch-in-goal que no está agarrando la pelota

TRY PENAL

3. Un try penal se otorga entre los postes de goal si el juego sucio del equipo oponente impide que se marque un try probable o que se marque en una posición más ventajosa. El jugador culpable de eso debe ser amonestado y suspendido temporalmente o expulsado. No se pateará la conversión.

CONVERSIÓN, GOAL DE PENAL Y DROP GOAL

4. Para que un goal sea exitoso la pelota debe ser pateada y pasar sobre el travesaño y entre los postes de goal sin haber tocado antes a un compañero o el suelo.
5. Si la pelota pasa sobre el travesaño y más arriba de la altura de los postes de goal, el puntapié es exitoso si se considera que la pelota hubiera pasado entre los postes de goal de haber sido más altos.
6. Si la pelota ha pasado el travesaño y el viento la trae hacia atrás al campo de juego, el goal es válido.

CONVERSIÓN

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que puede ser un puntapié desde el suelo o un drop-kick.
8. El pateador:
   a. Debe utilizar la pelota que estaba en juego salvo que esté defectuosa.
   b. Efectuar el puntapié desde el campo de juego sobre una línea con el lugar donde el try fue otorgado, paralela a las líneas de touch.
   c. Puede colocar la pelota directamente sobre el suelo o sobre arena, aserrín o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador.
   d. Debe efectuar el puntapié dentro de los 90 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try, aun cuando la pelota se caiga y deba ser colocada de nuevo. **Sanción:** El puntapié es desestimado.
9. El equipo del pateador aparte de un compañero que sostenga la pelota debe estar detrás de la pelota cuando es pateada y no hacer nada que engañe a sus oponentes para que carguen antes. **Sanción:** El puntapié es desestimado.
10. Si la pelota se cae antes que el pateador comience su carrera, el árbitro le permitirá al pateador que la vuelva a colocar. Mientras la pelota es colocada nuevamente los oponentes deben permanecer detrás de su línea de goal.
11. Si la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, el pateador puede patearla o intentar un drop goal.
12. Si la pelota se cae y rueda fuera de la línea a través del lugar donde el try fue otorgado y el pateador la patea y pasa sobre el travesaño, la conversión es válida.
13. Si la pelota se cae y rueda al touch después que el pateador ha comenzado su carrera el puntapié es desestimado.

EL EQUIPO OPONENTE EN LA CONVERSIÓN

14. Todos los jugadores deben retirarse a su línea de goal y no deben sobrepasar esa línea hasta que el pateador se mueva en cualquier dirección para empezar su carrera. 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.

15. El equipo no debe gritar mientras se ejecuta una conversión.

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente. Cuando se autorice otro puntapié el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié.

16. Si la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera los oponentes pueden continuar su carga.

17. Si la oposición toca la pelota y el puntapié es exitoso, el goal es válido.

PENAL AL GOAL

18. Un goal de un penal sólo se puede obtener de un penal.

19. El equipo del pateador debe indicar su intención de patear al goal sin demora.

20. Si el equipo le indica al árbitro la intención de patear al goal, debe patear al goal. La intención de patear puede ser comunicada al árbitro o indicada mediante el arribo del tee para patear o arena o cuando el jugador haga una marca en el suelo.

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo, aun si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.

Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

22. Si el pateador 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 comienza la carrera para patear hasta que la pelota es pateada.

23. Si el pateador no ha indicado su intención de patear al goal pero efectúa un drop-kick y marca un goal, el goal es válido.

24. El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador. **Sanción:** Scrum.

25. Cualquier jugador que intencionalmente toque la pelota en un intento de impedir que se convierta un goal de un penal está tocando ilegalmente la pelota.

26. Ningún jugador defensor debe gritar mientras se ejecuta un puntapié penal al goal.

27. Si el equipo oponente comete una infracción mientras se está efectuando el puntapié pero el puntapié al goal es exitoso, el goal es válido y no se aplicará ninguna sanción posterior. Si el puntapié no es exitoso se otorgará al equipo no infractor un penal 10 metros adelante de la marca original. **Sanción:** Penal.

DROP GOAL

28. Un jugador marca un drop goal convirtiendo un goal de un drop-kick en el juego general.

29. El equipo al que se otorgó un free-kick (incluido cuando optara por un scrum o lineout en su lugar) no puede marcar un drop goal hasta la próxima vez que la pelota quede muerta o hasta que un oponente haya jugado o tocado la pelota o haya tackleado al portador de la pelota. Un puntapié de este tipo será considerado no exitoso y el juego continúa.

LEY 9 Juego sucio

PRINCIPIO

El jugador que comete juego sucio debe ser advertido o suspendido temporalmente o expulsado.

OBSTRUCCIÓN

1. 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.
2. Un jugador offside no debe obstruir intencionalmente a un oponente o interferir con el juego.
3. Un jugador no debe impedir intencionalmente que un oponente tacklee o intente tacklear al portador de la pelota.
4. Un jugador no debe impedir intencionalmente que un oponente tenga la oportunidad de jugar la pelota de otra manera que no sea compitiendo por la posesión.
5. El portador de la pelota no debe ir a chocar intencionalmente a un compañero offside para obstruir a la oposición
6. Un jugador no debe obstruir o interferir de ninguna manera a un oponente mientras la pelota está muerta.

Sanción: Penal.

JUEGO DESLEAL

7. Un jugador no debe:
   - a. Infringir intencionalmente ninguna ley del juego.
   - b. Intencionalmente golpear, colocar, empujar o arrojar la pelota con su brazo o mano fuera del área de juego.
   - c. Realizar ninguna acción que pueda llevar a los oficiales del partido a considerar que un oponente ha cometido una infracción.

Sanción: Penal.

   - d. Perder tiempo. **Sanción:** Free-kick.

INFRACCIONES REITERADAS

8. Un equipo no debe cometer reiteradamente la misma infracción.
9. Un jugador no debe infringir reiteradamente las leyes.

Sanción: Penal.

10. Cuando diferentes jugadores del mismo equipo cometen reiteradamente la misma infracción el árbitro hará una advertencia general al equipo y si luego repiten la infracción el árbitro suspenderá temporalmente al(a los) jugador(es) culpable(s).

JUEGO PELIGROSO

11. Los jugadores no deben hacer nada que sea temerario o peligroso para otros incluido poner delante el codo o el antebrazo, o tirarse sobre un tackleador o saltar encima de un tackleador.

12. Un jugador no debe agredir física o verbalmente a nadie. La agresión física incluye, sin estar limitado a ello, morder, dar un puñetazo, hacer contacto con los ojos o la zona de los ojos, golpear con cualquier parte del brazo, hombro, cabeza o rodilla(s), pisar, pisotear, hacer una zancadilla o patear.

13. Un jugador no debe efectuar a un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. El tackle peligroso incluye sin estar limitado a ello, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.

14. Un jugador no debe tacklear a un oponente que no esté en posesión de la pelota.

15. Excepto en un scrum, ruck o maul, un jugador que no está en posesión de la pelota no debe agarrar, empujar, cargar u obstruir a un oponente que no está en posesión de la pelota.

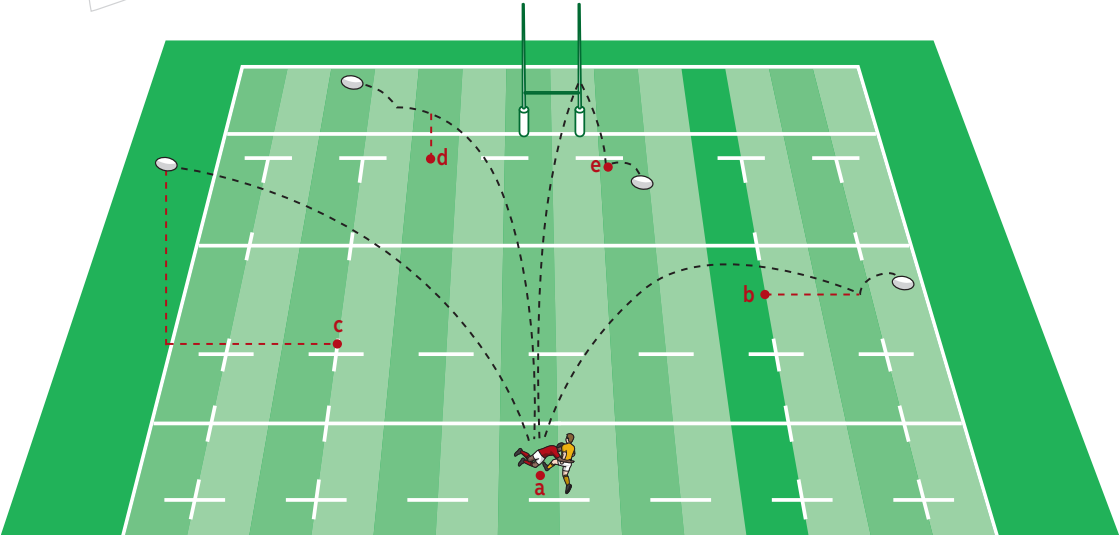
16. Un jugador no debe embestir o derribar a un oponente portador de la pelota sin intentar agarrar a ese jugador.

17. Un jugador no debe tacklear, cargar, tirar, empujar, o agarrar a un oponente que no tenga los pies en el suelo.

18. Un jugador no debe elevar a un oponente y dejar caer o impulsar a ese jugador al suelo de modo que su cabeza y/o parte superior del cuerpo haga contacto con el suelo.

19. Juego peligroso en el scrum
    a. La primera línea de un scrum no debe formar a una distancia de sus oponentes y embestirlos.
    b. Un jugador de la primera línea no debe tirar de un oponente.
    c. Un jugador de la primera línea no debe elevar intencionalmente a un oponente en el aire o forzar al oponente hacia arriba fuera del scrum.
    d. Un jugador de la primera línea no debe derrumbar intencionalmente un scrum.
20. Juego peligroso en el ruck o el maul.
    a. Los jugadores no deben embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin asirse a otro jugador en el ruck o maul.
    b. Un jugador no debe hacer contacto con un oponente por encima de la línea de los hombros
    c. Un jugador no debe derrumbar intencionalmente un ruck o maul.
    d. Un jugador puede alejar al pescador fuera de la disputa en el ruck, pero no debe dejar caer su peso sobre él ni apuntar a los miembros inferiores.
21. Un jugador no debe tomar represalia.
22. Los equipos no deben usar la 'cuña voladora'.
23. Un jugador no debe intentar patear la pelota de las manos del portador de la pelota.
24. Está permitido que el portador de la pelota haga un hand-off a un oponente siempre que no emplee una fuerza excesiva.

Sanción: Penal.



Carga tardía al pateador

25. Un jugador no debe cargar u obstruir intencionalmente a un oponente que acaba de patear la pelota.

Sanción: Penal. El equipo no infractor elige efectuar el penal:

- **a.** En el lugar de la infracción; o
- **b.** Donde aterrizó la pelota o donde la pelota fue jugada a continuación pero a por lo menos 15 metros de la línea de touch; o
- **c.** Si la pelota es pateada directamente al touch, en la línea de 15 metros en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de touch; o
- **d.** Si la pelota aterriza en el in-goal, touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de goal y a por lo menos 15 metros de la línea de touch; o
- **e.** Si la pelota pega en un poste de goal o el travesaño, donde la pelota aterriza.

26. En el juego general, cualquier jugador puede elevar o sostener a un compañero. Los jugadores que hagan eso deben bajar a ese jugador hasta el suelo en forma segura tan pronto como la pelota haya sido obtenida por cualquiera de los equipos. **Sanción:** Free-kick.

INCONDUCTA

27. Un jugador no debe hacer nada que esté en contra del buen espíritu deportivo.

28. Los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Cuando el árbitro sople el silbato para detener el juego, deben detener el juego inmediatamente.

Sanción: Penal.

TARJETAS AMARILLA Y ROJA

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 10 minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

30. Cuando un jugador sea expulsado el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta roja y el jugador no participará más en el partido. Un jugador expulsado no puede ser reemplazado.

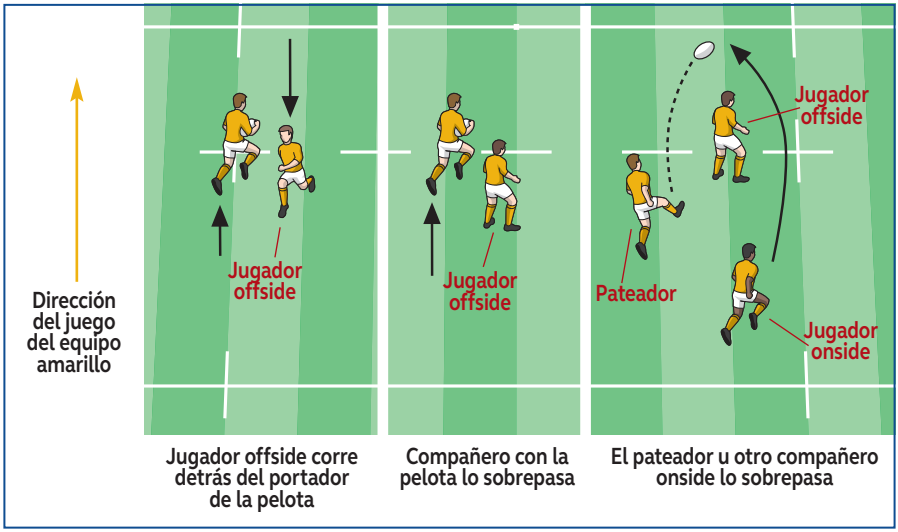
PRINCIPIO

El rugby se juega solamente con jugadores onside.

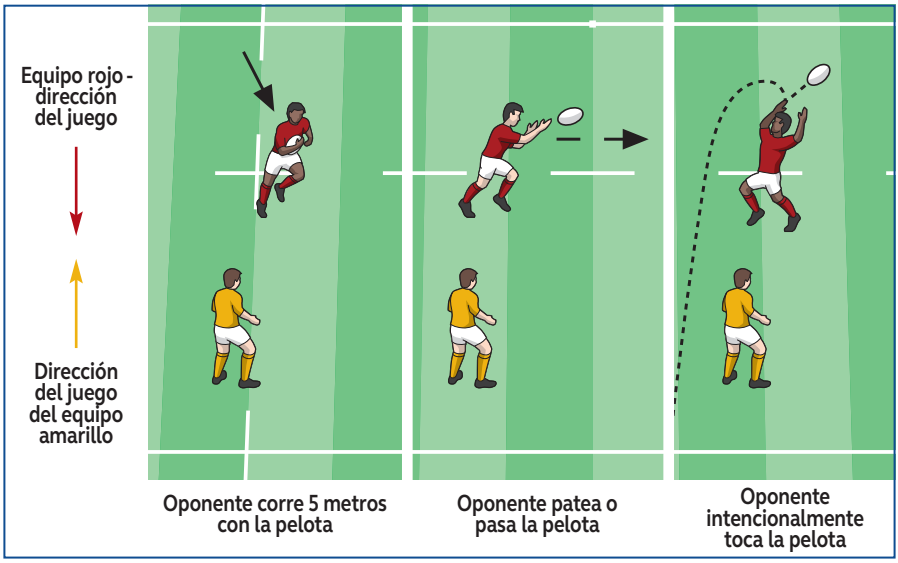
OFFSIDE Y ONSIDE EN EL JUEGO GENERAL

1. Un jugador está offside en el juego general si ese jugador está delante de un compañero que porta la pelota o que fue el último en jugarla. Un jugador offside no debe interferir con el juego. Esto incluye:
   a. Jugar la pelota.
   b. Tacklear al portador de la pelota.
   c. Impedir que la oposición juegue como lo desee.
2. Un jugador puede estar offside en cualquier lugar del área de juego.
3. Un jugador que recibe un pase forward no intencional no está offside.
4. Un jugador offside puede ser sancionado si ese jugador:
   a. Interfiere con el juego; o
   b. Avanza hacia la pelota; o
   c. Estaba delante de un compañero que pateó la pelota y no se retira inmediatamente detrás de un compañero onside o a una línea imaginaria que cruza el campo a 10 metros del lado de este jugador de donde la pelota es atrapada o aterriza, aunque antes golpee un poste de goal o el travesaño. Si esto involucra a más de un jugador: el jugador más cercano al lugar donde la pelota es atrapada o aterriza es el que resulta sancionado. Esto se conoce como la ley de los 10 metros y se aplica aun cuando la pelota toca o es jugada por un oponente pero no cuando un puntapié es cargado. **Sanción:** El equipo no infractor elegirá entre:
      i. Penal en el lugar de la infracción; o
      ii. Scrum en el último lugar en el que el equipo infractor jugó la pelota.
5. Un jugador está accidentalmente offside si el jugador no puede evitar ser tocado por la pelota o por un compañero portador de la pelota. El juego sólo se detiene si el equipo infractor obtiene una ventaja. **Sanción:** Scrum.

6. Cualquier jugador offside puede ser puesto onside cuando ese jugador:
   a. Se desplaza detrás del compañero que fue el último que jugó la pelota; o
   b. Se desplaza detrás de un compañero que está onside.
7. Aparte de la manera indicada en la ley 10.4c un jugador offside puede ser puesto onside cuando:
   a. Un compañero onside de ese jugador se desplaza hasta adelantar al jugador offside y está dentro o ha reingresado al área de juego.
   b. Un oponente de ese jugador:
      i. Porta la pelota cinco metros; o
      ii. Pasa la pelota; o
      iii. Patea la pelota; o
      iv. Toca intencionalmente la pelota sin obtener posesión de la misma.
8. Un jugador offside bajo la ley 10.4c no puede ser puesto onside por ninguna acción de un oponente, aparte de cuando un puntapié es cargado.



Puesto en juego por acción de un compañero



Puesto en juego por acción de los oponentes

JUGADOR QUE SE RETIRA DE UN RUCK, MAUL, SCRUM O LINEOUT

9. Un jugador que está offside en un ruck, maul, scrum o lineout permanece offside aun después de que el ruck, maul, scrum o lineout haya terminado.

10. El jugador sólo puede ser puesto onside si:
    - **a.** Ese jugador se retira inmediatamente detrás de la línea de offside aplicable; o
    - **b.** Un jugador oponente traslada la pelota cinco metros en cualquier dirección; o
    - **c.** Un jugador oponente patea la pelota.

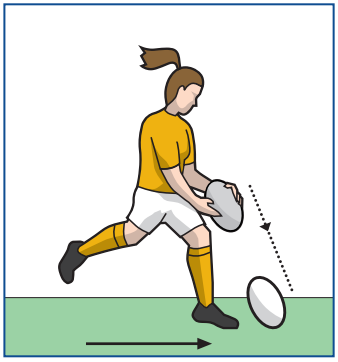
11. Un jugador offside puede ser sancionado si ese jugador:
    - **a.** No se retira sin demora indebida y se beneficia por haber sido puesto onside en una posición más ventajosa; o
    - **b.** Interfiere con el juego; o
    - **c.** Se desplaza hacia la pelota.

Sanción: Penal.

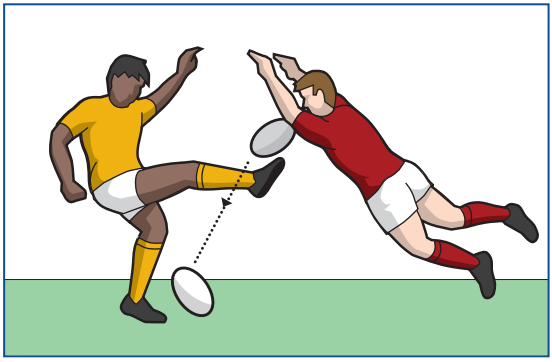
LEY 11 Knock-on o pase forward

KNOCK ON

1. Un knock-on se puede producir en cualquier lugar del área de juego.
2. Es un knock-on cuando un jugador al tacklear o intentar tacklear a un oponente hace contacto con la pelota y la pelota va hacia adelante. **Sanción:** Scrum (si la pelota sale al touch, el equipo no infractor puede optar por un tiro rápido o lineout en vez del scrum).
3. Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo. **Sanción:** Penal.
4. No es un knock-on intencional si en el acto de intentar agarrar la pelota el jugador la golpea hacia adelante siempre que hubiera una razonable expectativa de que el jugador pudiera obtener la posesión.
5. No se ha cometido un knock-on y el juego continúa si:
   a. Un jugador golpea la pelota hacia adelante inmediatamente después del puntapié de un oponente (carga).
   b. Un jugador arranca o golpea la pelota de un oponente y la pelota de las manos o brazos del oponente va hacia adelante.



Knock on



Carga

PASE FORWARD

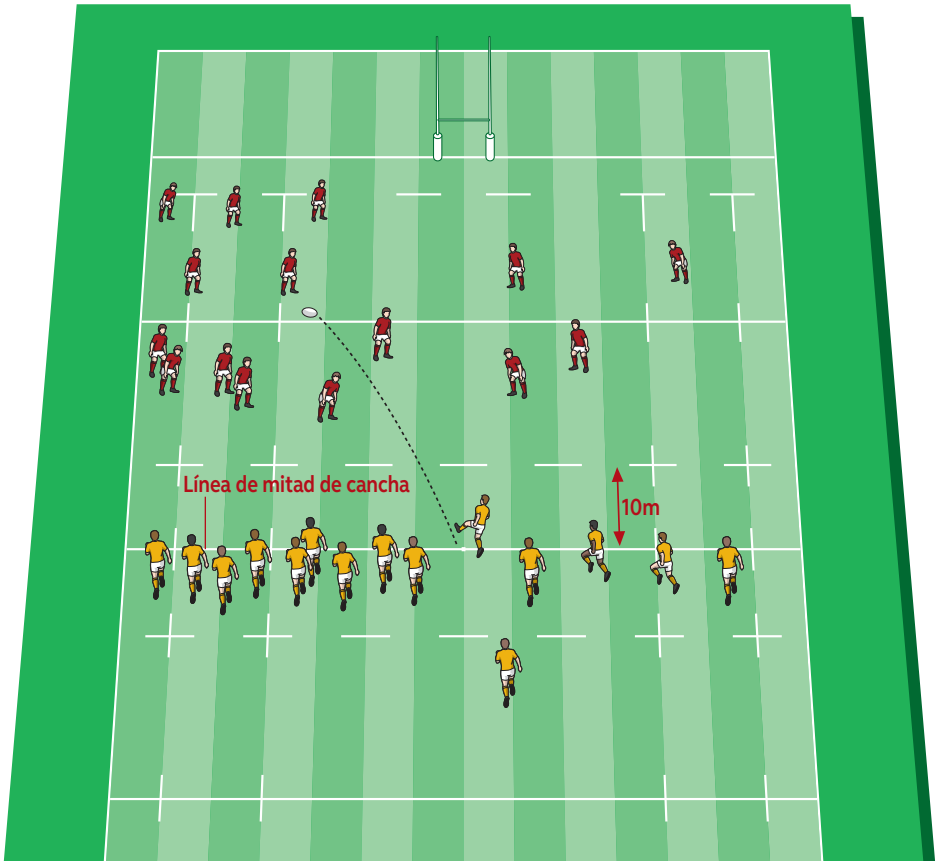
6. Un pase forward se puede producir en cualquier lugar del área de juego **Sanción:** Scrum.
7. Un jugador no debe tirar o pasar intencionalmente la pelota hacia adelante. **Sanción:** Penal.

LEY 12 Salida de mitad de cancha y puntapiés de reinicio

PRINCIPIO

Las salidas de mitad de cancha se usan para comenzar cada tiempo del partido o período de tiempo suplementario. Los puntapiés de reinicio se usan para reanudar el partido.

1. Todos las salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio son drop-kicks. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.



Salida de mitad de cancha (kick-off)

SALIDAS DE MITAD DE CANCHA Y PUNTAPIÉS DE REINICIO DESPUÉS DE MARCAR PUNTOS

2. La salida de mitad de cancha se debe efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
3. Los oponentes del equipo que realizó la salida de mitad de cancha inicial del partido comienzan el segundo tiempo.
4. Después que un equipo ha marcado puntos, sus oponentes reinician el juego desde el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
5. Cuando la pelota es pateada:
    a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. **Sanción:** Scrum.
    b. Los jugadores de la oposición deben permanecer sobre o detrás de la línea de 10 metros. **Sanción:** El puntapié se realiza de nuevo.
6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
7. Si la pelota alcanza la línea de 10 metros y el viento la vuelve atrás, o si un oponente juega la pelota antes de que alcance la línea de 10 metros, el juego continúa.
8. Si la pelota sale directamente al touch el equipo que no patea elige una de las siguientes:
    a. El puntapié se realiza de nuevo.
    b. Scrum.
    c. Lineout.
    d. Tiro rápido.
9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o resulta muerta saliendo a través del in-goal, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
10. Si la pelota es pateada al in-goal del equipo que patea y un jugador defensor la hace muerta o resulta muerta saliendo a través del in-goal, se otorga al equipo que no patea un scrum cinco metros.

OTROS PUNTAPIÉS DE REINICIO (SALIDAS CON DROP-KICKS)

11. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde los 22 metros cuando la pelota de un penal al goal o intento de drop goal no exitosos es apoyada o hecha muerta en el in-goal por el equipo defensor o resulta muerta saliendo a través del in-goal después de uno de estos intentos.

12. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde la línea de goal cuando:
    a. La pelota es jugada o llevada al in-goal por un jugador atacante y es luego sujetada arriba, apoyada o de algún otro modo hecha muerta legalmente por un oponente.
    b. La pelota de un puntapié atacante que no sea una salida de mitad de cancha, un puntapié de reinicio después de marcar puntos, o un intento de drop goal, o una salida con drop-kick, o intento de penal al goal es apoyada o hecha muerta en el in-goal por el equipo defensor.
    c. Un jugador atacante comete un knock-on en el in-goal oponente.

Tipo de puntapié de reinicio: Salida con drop-kick desde los 22 metros
Ubicación del puntapié: En o detrás de la línea de 22 metros del equipo defensor.
Línea de la sanción: La línea de 22 metros.

Tipo de puntapié de reinicio: Salida con drop-kick desde la línea de goal
Ubicación del puntapié: En o detrás de la línea de goal del equipo defensor.
Línea de la sanción: La línea de cinco metros.

13. La salida con drop-kick:
    a. Se efectúa desde la ubicación especificada en la tabla **Sanción:** Scrum.
    b. Debe ser efectuada sin demora. **Sanción:** Free-kick.
    c. Debe cruzar la línea de la sanción como se especifica en la tabla **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.
    d. No debe salir directamente al touch. **Sanción:** El equipo oponente elige una de las siguientes:
        i. Que la salida con drop-kick se realice de nuevo; o
        ii. Un scrum; o
        iii. Un lineout; o
        iv. Un tiro rápido.

14. Un oponente no debe avanzar más allá de la línea de la sanción antes que la pelota sea pateada. **Sanción:** Free-kick.

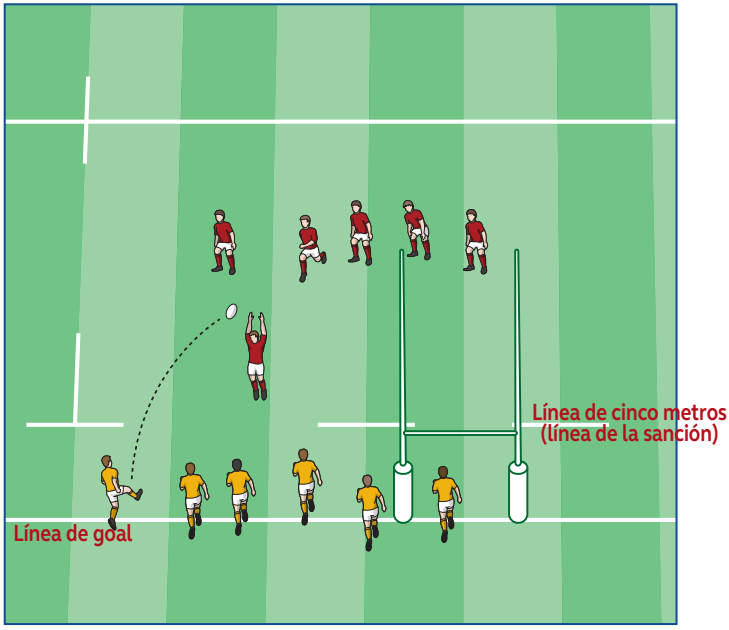
15. Un oponente delante de la línea de la sanción no debe demorar u obstruir la salida con drop-kick. **Sanción:** Penal.

16. Si la pelota cruza la línea de la sanción pero el viento la vuelve atrás, el juego continúa.

17. Si la pelota no cruza la línea de la sanción se puede aplicar la ventaja.

18. Si una salida con drop-kick es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o la pelota sale al touch-in-goal o llega a estar sobre o más allá de la línea de pelota muerta, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

19. Todos los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada. Aquellos que estén delante de la pelota cuando es pateada pueden ser sancionados a menos que se retiren y no interfieran con el juego hasta ser puestos onside por alguna acción de un compañero. **Sanción:** Scrum.



Salida con drop-kick desde la línea de goal

LEY 13 Jugadores en el suelo en el juego general

PRINCIPIO

El rugby se juega solamente con jugadores de pie.

1. Los jugadores que vayan al suelo para agarrar una pelota o que vayan al suelo con la pelota deben, inmediatamente:
   a. Levantarse con la pelota; o
   b. Jugar (pero no patear) la pelota; o
   c. Soltar la pelota.

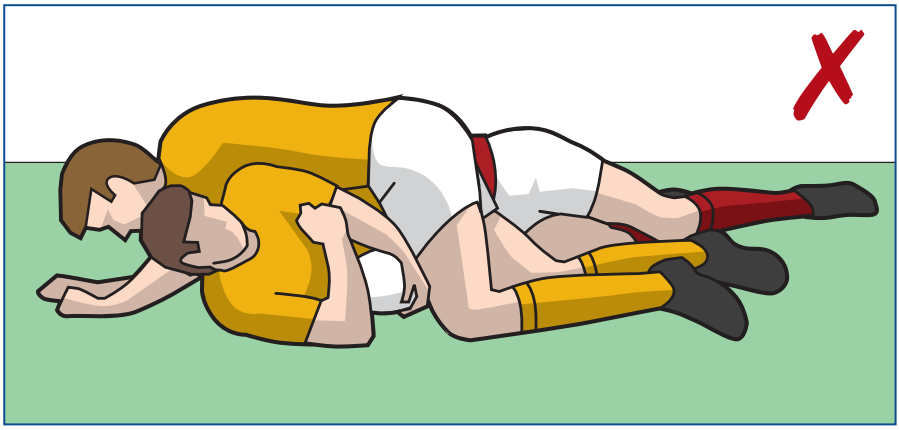
Sanción: Penal.

2. Una vez que la pelota sea jugada o soltada los jugadores en el suelo deben inmediatamente alejarse de la pelota o levantarse. **Sanción:** Penal.

3. Un jugador en el suelo en el campo de juego, sin la pelota está fuera de juego y debe:
   a. Permitir que los oponentes que no están en el suelo jueguen la pelota u obtengan posesión de la pelota.
   b. No jugar la pelota.
   c. No tacklear ni intentar tacklear a un oponente.

Sanción: Penal.

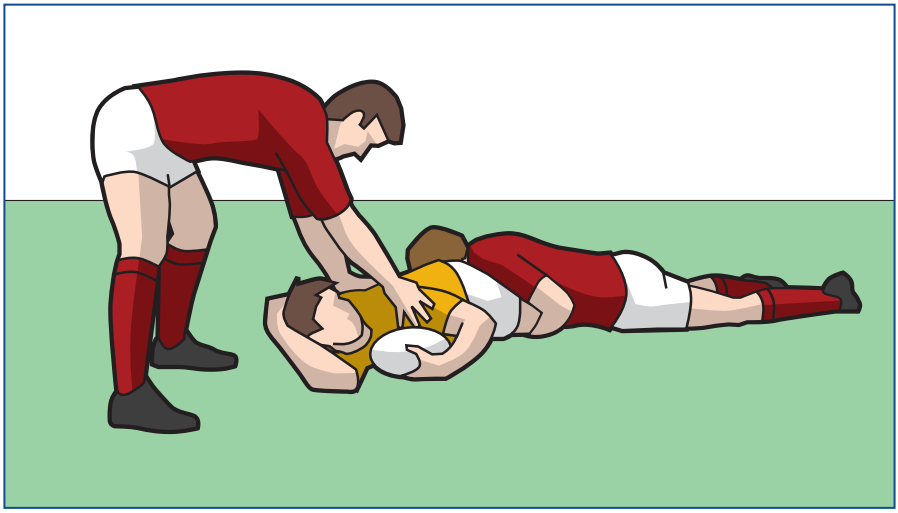
4. Los jugadores sobre sus pies y sin la pelota no deben caer sobre o más allá de jugadores en el suelo que tienen la pelota o están cerca de ella. **Sanción:** Penal.



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

PRINCIPIO

Un tackle se puede realizar en cualquier lugar del campo de juego. Las acciones de los jugadores involucrados en el tackle deben garantizar una disputa justa y permitir que la pelota esté disponible inmediatamente para ser jugada.



Tackle

REQUISITOS PARA EL TACKLE

1. Se realiza un tackle cuando el portador de la pelota es agarrado y llevado al suelo por uno o más oponentes.
2. Ser llevado al suelo significa que el portador de la pelota yace, está sentado o tiene por lo menos una rodilla en el suelo o sobre otro jugador que está en el suelo.
3. Estar agarrado significa que un tackleador debe continuar agarrando al portador de la pelota hasta que el portador de la pelota esté en el suelo.

JUGADORES EN EL TACKLE

4. Los jugadores en el tackle son:
    a. Jugador tackleado.
    b. Tackleador(es).
    c. Otros:
        i. Jugador(es) que agarra al portador de la pelota durante el tackle pero que no va al suelo.
        ii. Jugador(es) que arriba para disputar la posesión en el tackle.
        iii. Jugador(es) que ya está en el suelo.

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

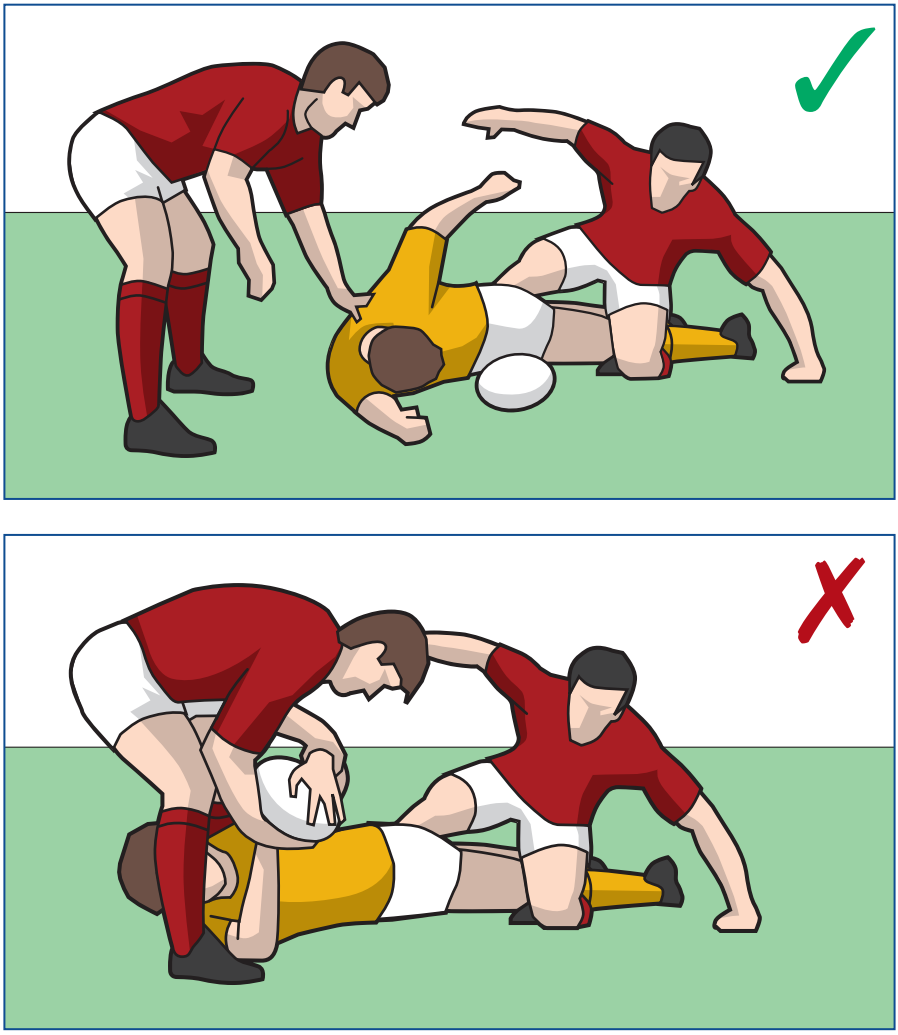
5. Los tackleadores deben:
    a. Inmediatamente soltar la pelota y al portador de la pelota después que ambos jugadores van al suelo.
    b. Inmediatamente alejarse del jugador tackleado y de la pelota o levantarse.
    c. Estar sobre sus pies antes de intentar jugar la pelota.
    d. Permitir al jugador tackleado soltar o jugar la pelota.
    e. Permitir al jugador tackleado alejarse de la pelota.

Sanción: Penal.

6. Los tackleadores pueden jugar la pelota desde la dirección de su línea de goal siempre que hayan cumplido con las responsabilidades enunciadas arriba y no se haya formado un ruck.

7. El jugador tackleado debe inmediatamente:
    a. Hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia adelante. Puede colocar la pelota en cualquier dirección.
    b. Alejarse de la pelota o levantarse.
    c. Asegurarse no yacer sobre, más allá o cerca de la pelota para impedir que jugadores oponentes obtengan la posesión de ella.

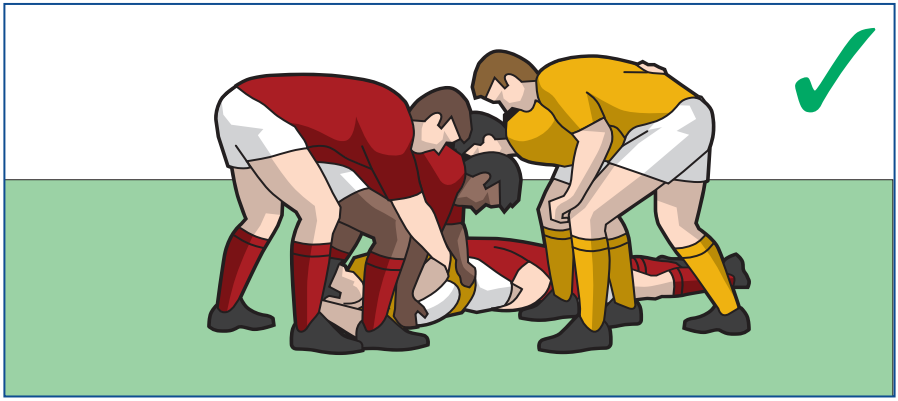
Sanción: Penal.



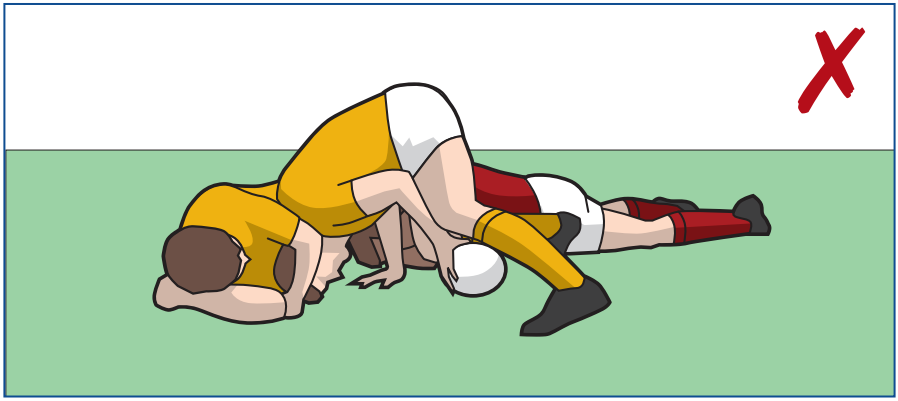
El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente

8. Los otros jugadores deben:
   a. Permanecer sobre sus pies y soltar la pelota y al portador de la pelota inmediatamente.
   b. Permanecer sobre sus pies cuando jueguen la pelota.
   c. Arribar al tackle desde la dirección de su línea de goal antes de jugar la pelota.
   d. No jugar la pelota o intentar tacklear a un oponente mientras estén en el suelo cerca del tackle.

Sanción: Penal.



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



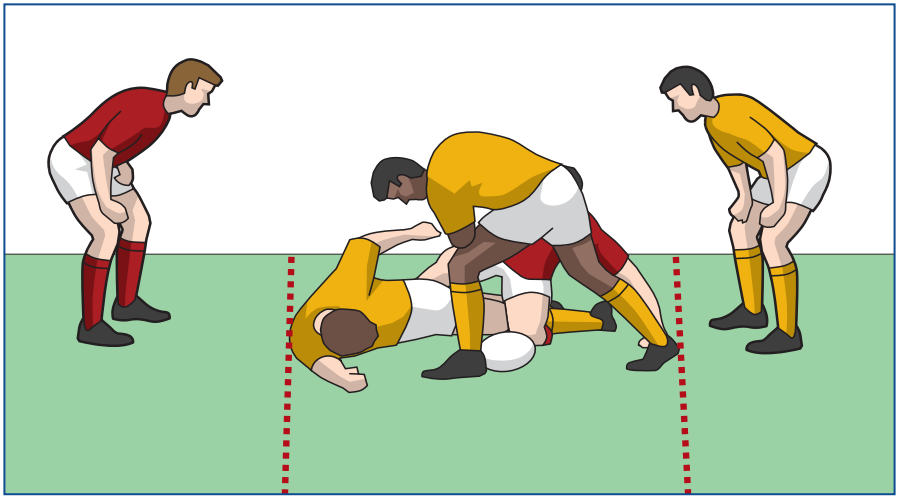
Jugador que no está sobre sus pies y juega la pelota en el tackle

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

9. Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota:
   - **a.** Debe jugarla inmediatamente, alejándose o pasando o pateando la pelota.
   - **b.** Debe permanecer sobre sus pies y no ir al suelo en el tackle o cerca del tackle a menos que sea tackleado por la oposición.
   - **c.** Puede ser tackleado siempre que el tackleador lo haga desde la dirección de su línea de goal.

Sanción: Penal.

10. Se crean líneas de offside en un tackle cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo. La línea de offside de cada equipo corre paralela a la línea de goal a través del punto más atrás de cualquier jugador en el tackle o sobre sus pies sobre la pelota. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.

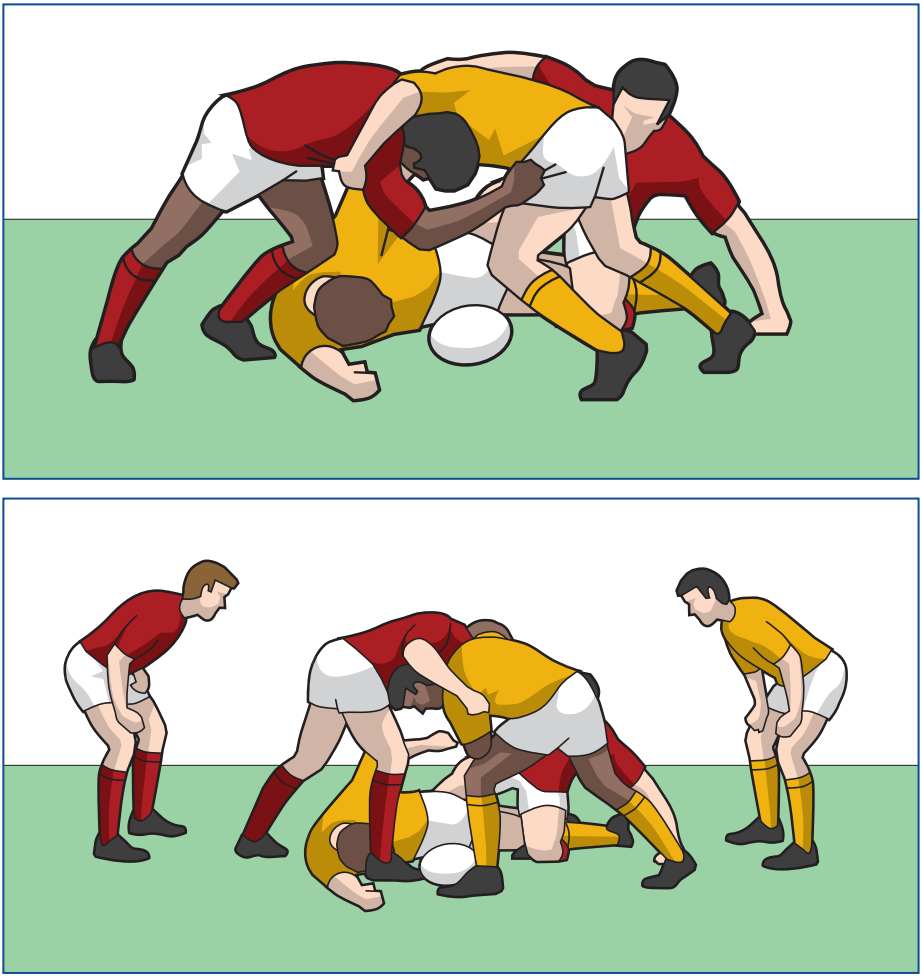


Líneas de offside creadas por un jugador de pie sobre la pelota

11. El tackle termina cuando:
    a. Se forma un ruck.
    b. Un jugador sobre sus pies de cualquiera de los equipos obtiene la posesión de la pelota y se aleja o pasa o patea la pelota.
    c. La pelota deja la zona del tackle.
    d. Resulta imposible jugar la pelota. Si hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme a la ley el árbitro ordenará un scrum. La introducción de la pelota la efectuará el equipo que estaba avanzando antes de la detención o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

PRINCIPIO

El objetivo del ruck es permitir que los jugadores compitan por la pelota que está en el suelo.



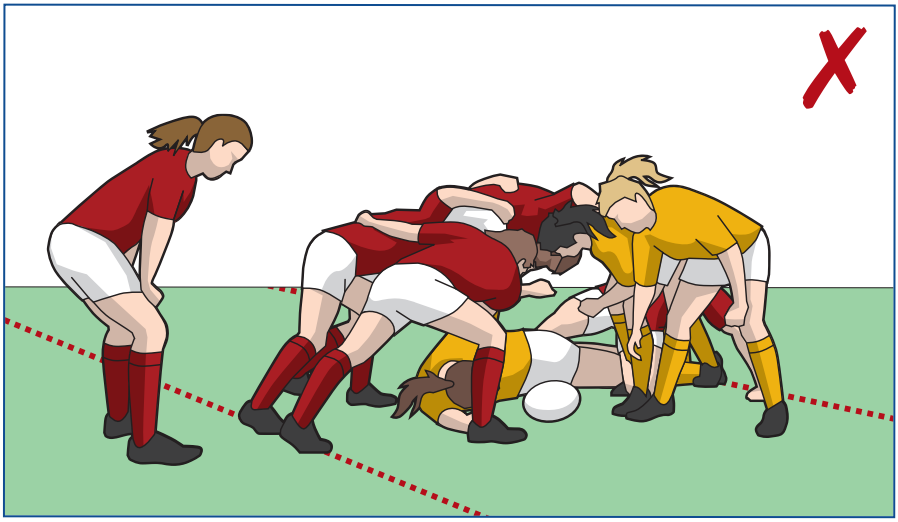
Ruck

FORMACIÓN DE UN RUCK

1. Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.
2. Un ruck se forma cuando por lo menos un jugador de cada equipo están en contacto, sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo.
3. Los jugadores involucrados en todas las etapas del ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas. **Sanción:** Free-kick.

OFFSIDE EN EL RUCK

4. Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último punto de cualquier participante en el ruck. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.



En el ruck, la línea de offside pasa por el último punto del último jugador de cualquiera de los equipos. El jugador de camiseta amarilla a la derecha, está offside.

INCORPORACIÓN A UN RUCK

5. El jugador que arriba debe estar sobre sus pies e incorporarse desde atrás de su línea de offside.
6. El jugador puede incorporarse al lado pero no delante del último jugador.
7. El jugador debe asirse a un compañero o a un jugador oponente. El asimiento debe preceder o ser simultáneo al contacto con cualquier otra parte del cuerpo.
8. Los jugadores deben incorporarse al ruck o retirarse detrás de su línea de offside inmediatamente.
9. Los jugadores que previamente han formado parte del ruck pueden reincorporarse al ruck siempre que lo hagan desde una posición onside.

Sanción: Penal.

DURANTE EL RUCK

10. Se puede obtener la posesión ya sea ruckeando o empujando al equipo oponente más allá de la pelota.
11. Una vez que se haya formado un ruck ningún jugador puede manejar la pelota con las manos a menos que hayan podido poner sus manos sobre la pelota antes que se formara el ruck y permanezcan sobre sus pies.
12. Los jugadores deben intentar permanecer sobre sus pies durante todo el ruck.
13. Todos los jugadores en un ruck deben estar atrapados o asidos al mismo y no solamente al costado del mismo.
14. Los jugadores pueden jugar la pelota con sus pies siempre que lo hagan de manera segura.
15. Los jugadores en el suelo deben intentar alejarse de la pelota y no deben jugar la pelota en el ruck o cuando emerja.
16. Los jugadores no deben:
    a. Levantar la pelota con sus piernas.
    b. Derrumbar intencionalmente el ruck o saltar encima del mismo.
    c. Pisar intencionalmente a otro jugador.
    d. Caer sobre, o más allá, de la pelota que está saliendo mientras está en el suelo cerca del ruck.
    e. Patear o intentar patear la pelota fuera del ruck.

Sanción: Penal.

    f. Devolver la pelota al interior del ruck.
    g. Efectuar alguna acción que haga creer a los oponentes que el ruck ha terminado cuando no lo ha hecho.

Sanción: Free-kick.

FIN DE UN RUCK

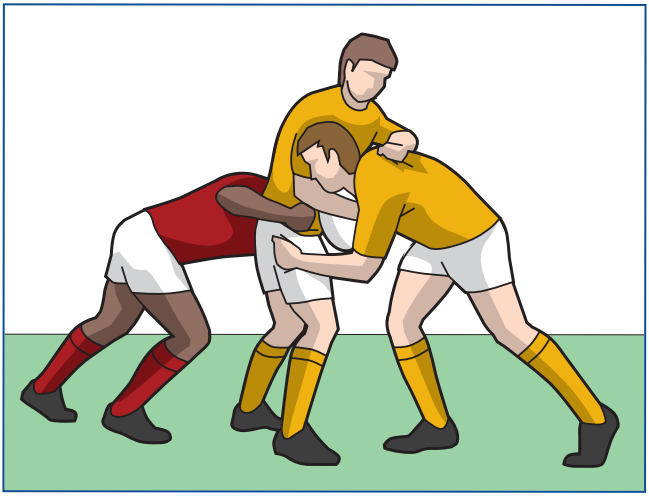
17. Cuando la pelota en el ruck haya sido claramente ganada por un equipo y esté disponible para ser jugada, el árbitro dirá "juegue", tras lo cual la pelota deberá ser jugada afuera del ruck dentro de los cinco segundos. **Sanción:** Scrum.

18. Un ruck termina y el juego continúa cuando la pelota sale del ruck o cuando la pelota en el ruck esté sobre o más allá de la línea de goal.

19. Un ruck termina cuando resulta imposible jugar la pelota. Si el árbitro determina que la pelota probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, otorgará un scrum.

PRINCIPIO

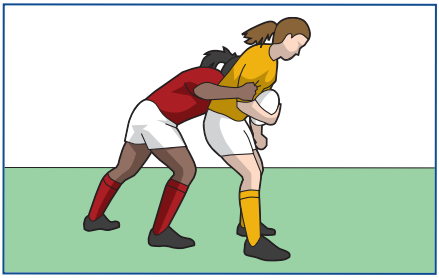
El objetivo del maul es permitir que los jugadores compitan por la pelota que tienen agarrada y no está en el suelo.

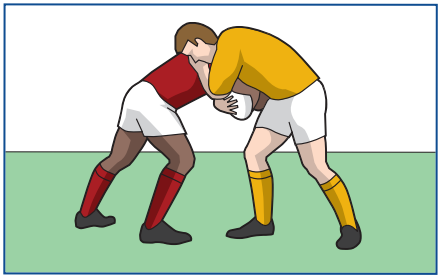


Maul

FORMACIÓN DE UN MAUL

1. Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.
2. Está formado por un portador de la pelota y por lo menos un jugador de cada equipo, asidos juntos y sobre sus pies. Un jugador que arranca la pelota del portador de la pelota debe permanecer en contacto con ese jugador hasta haber transferido la pelota. **Sanción:** Penal.
3. Una vez formado, el maul debe desplazarse hacia una línea de goal.





Maul no formado

OFFSIDE EN EL MAUL

4. Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último pie del participante en el maul más cercano a la línea de goal de ese equipo. Si ese pie está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.

5. Un jugador debe incorporarse al maul desde una posición onside o retirarse detrás de su línea de offside inmediatamente. **Sanción:** Penal.

6. Los jugadores que salen del maul deben retirarse detrás de la línea de offside inmediatamente. Estos jugadores pueden reincorporarse al maul.
Sanción: Penal.

INCORPORACIÓN A UN MAUL

7. Los jugadores que se incorporen a un maul deben:
   a. Hacerlo desde una posición onside.
   b. Asirse al último jugador en el maul.

Sanción: Penal.

   c. No tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
   Sanción: Free-kick.

DURANTE EL MAUL

8. El portador de la pelota en un maul puede ir al suelo siempre que ese jugador haga que la pelota esté disponible inmediatamente. **Sanción:** Scrum.

9. Todos los otros jugadores en el maul deben intentar permanecer sobre sus pies.

10. Todos los jugadores en el maul deben estar atrapados o asidos al mismo y no solamente al costado del mismo. Un jugador en posesión de la pelota no debe deslizarse o moverse hacia atrás en el maul.

Sanción: Penal.

11. Los jugadores no deben:
   a. Derrumbar intencionalmente el maul o saltar encima del mismo.
   b. Intentar arrastrar a un oponente fuera del maul.

Sanción: Penal.

   c. Efectuar alguna acción que haga creer a los oponentes que el maul ha terminado cuando no lo ha hecho. **Sanción:** Free-kick.

12. Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota intencionalmente se retiren del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, el maul continúa.

13. Cuando todos los jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota intencionalmente se retiren del maul, ellos pueden reincorporarse siempre que el primer jugador se tome del jugador más adelantado del equipo en posesión de la pelota. **Sanción:** Penal.

14. Cuando un maul ha dejado de avanzar hacia una línea de goal por más de cinco segundos pero están desplazando la pelota y el árbitro puede verla, el árbitro les indica a los jugadores que usen la pelota. Entonces el equipo en posesión debe usar la pelota dentro de un tiempo razonable. **Sanción:** Scrum.

15. Cuando un maul ha dejado de avanzar hacia una línea de goal puede volver a avanzar hacia una línea de goal siempre que lo haga dentro de los cinco segundos. Si se detiene por segunda vez pero están desplazando la pelota y el árbitro puede verla, el árbitro le indica al equipo que use la pelota. Entonces el equipo en posesión debe usar la pelota dentro de un tiempo razonable. **Sanción:** Scrum.

FIN DE UN MAUL

16. Un maul termina y el juego continúa cuando:
    a. La pelota o el portador de la pelota sale del maul.
    b. La pelota está en el suelo
    c. La pelota está sobre o más allá de la línea de goal.

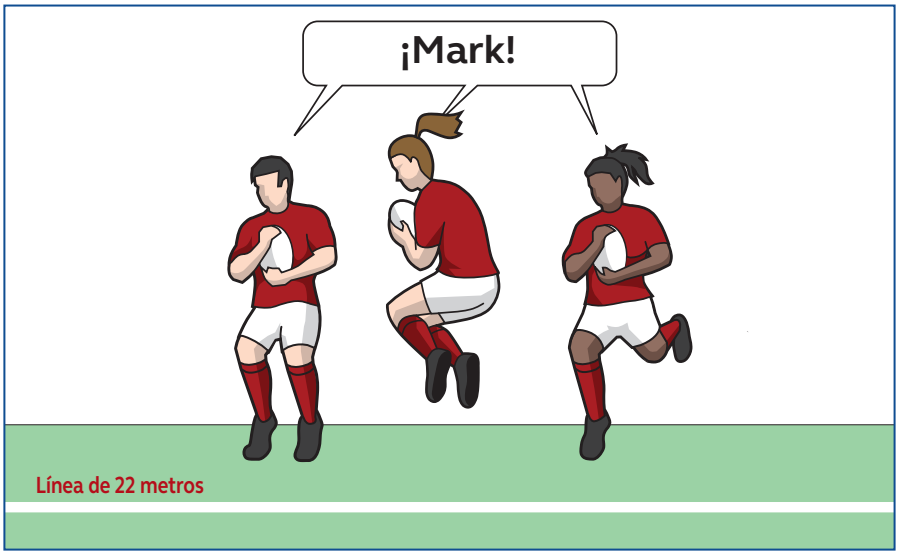
17. Un maul termina en forma fallida cuando:
    a. Resulta imposible jugar la pelota.
    b. El maul se derrumba (no como resultado de juego sucio)
    c. El maul no se desplaza hacia una línea de goal por más de cinco segundos y la pelota no emerge.
    d. El portador de la pelota va al suelo y la pelota no está disponible inmediatamente.
    e. La pelota está disponible para ser jugada, el árbitro ha dicho “juegue” y no ha sido jugada dentro de los cinco segundos del aviso del árbitro.

Sanción: Scrum.

18. Si un maul se forma inmediatamente después que un jugador atrapa la pelota directamente de un puntapié de un oponente en el juego general, al scrum que se otorga por cualquiera de las razones expuestas introducirá la pelota el equipo del jugador que atrapó la pelota.

PRINCIPIO

Una manera de detener el juego dentro de los 22 de un jugador atrapando directamente un puntapié de un oponente.



PEDIDO DE MARK

1. Para pedir un mark, el jugador debe:
   a. Tener por lo menos un pie sobre o detrás de su línea de 22 metros cuando atrape la pelota o cuando aterrice si la atrapó en el aire; y
   b. Atrapar la pelota que ha alcanzado el plano de la línea de 22 metros directamente de un puntapié de un oponente antes que toque el suelo o a otro jugador; y
   c. Simultáneamente gritar “mark”.
2. Un jugador puede pedir un mark aunque la pelota haya tocado un poste de goal o el travesaño antes de ser atrapada.
3. Cuando se pide correctamente un mark el árbitro detiene el juego inmediatamente y otorga un free-kick al equipo que tiene la posesión.
4. No se puede pedir un mark de una salida de mitad de cancha ni de un puntapié de reinicio después de haberse marcado puntos.

REINICIO DEL JUEGO DESPUÉS DE UN MARK

5. El jugador que pidió el mark debe efectuar el free-kick (de acuerdo con la Ley 20).
6. Si ese jugador no puede efectuar el free-kick dentro del lapso de un minuto, se otorgará un scrum e introducirá la pelota el equipo en posesión.
7. El free-kick se efectúa desde las siguientes posiciones:

Lugar del mark	Ubicación del free-kick
Dentro de los 22	En el lugar del mark pero por lo menos a cinco metros de la línea de goal, en línea con el lugar del mark.
Dentro del in-goal	En la línea de cinco metros en línea con el lugar del mark.

LEY 18 Touch, tiro rápido y lineout

PRINCIPIO

El campo de juego tiene límites laterales denominados líneas de touch. Cuando el juego alcanza una línea de touch, la pelota está en touch y se hace muerta.

Los tiros rápidos y lineouts son métodos de reiniciar el juego con un lanzamiento después que la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch.

TOUCH O TOUCH-IN-GOAL

1. La pelota está en touch o touch-in-goal cuando:
   - **a.** La pelota o el portador de la pelota toca la línea de touch, la línea de touch-in-goal o algo más allá de las mismas.
   - **b.** Un jugador que ya está tocando la línea de touch, la línea de touch-in-goal o algo más allá de las mismas, atrapa o sostiene la pelota.
     - **i.** Si la pelota ha alcanzado el plano del touch cuando es atrapada, se considera que el jugador que la atrapa no ha llevado la pelota al touch.
     - **ii.** Si la pelota no ha alcanzado el plano del touch cuando es atrapada o levantada, se considera que el jugador que la atrapa ha llevado la pelota al touch, independientemente de que la pelota estuviera en movimiento o estática.
2. La pelota no está en touch o touch-in-goal si:
   - **a.** La pelota alcanza el plano del touch pero es atrapada, golpeada o pateada por un jugador que está en el área de juego.
   - **b.** Un jugador salta desde dentro o fuera del área de juego y atrapa la pelota y luego aterriza en el área de juego independientemente de que la pelota haya alcanzado el plano del touch.

c. Un jugador salta desde el área de juego y golpea (o agarra y suelta) la pelota hacia atrás al área de juego antes de aterrizar en el touch o touch-in-goal, independientemente de que la pelota haya alcanzado el plano de la línea de touch.

d. Un jugador que está en touch patea o golpea la pelota pero no la agarra siempre que ésta no haya alcanzado el plano del touch.

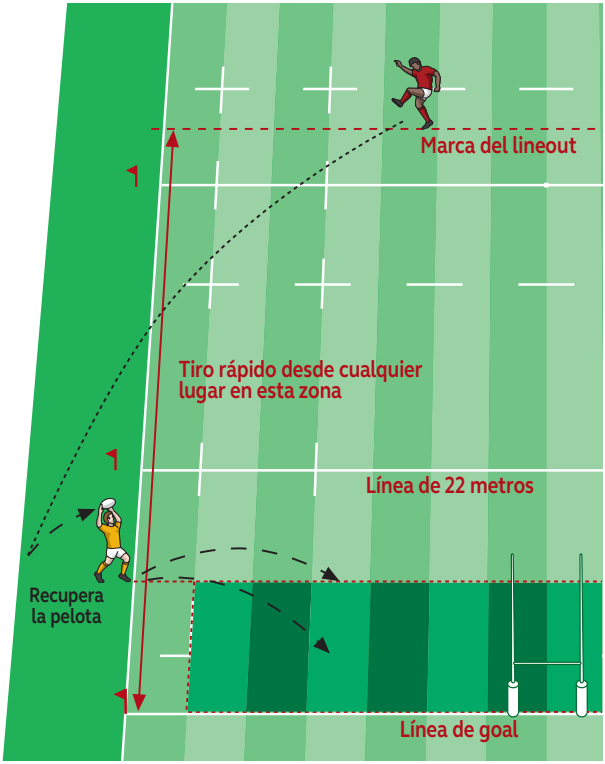
TIRO RÁPIDO

3. Un jugador que lleva la pelota al touch debe soltar la pelota inmediatamente para que se pueda efectuar un tiro rápido. **Sanción:** Penal.

4. En un tiro rápido la pelota se tira:
   a. Entre la marca del lineout y la línea de goal del jugador que hace el tiro; y
   b. Paralela o hacia a la línea de goal del jugador que hace el tiro; y
   c. De modo que alcance la línea de cinco metros antes de tocar el suelo o a un jugador; y
   d. Por un jugador con ambos pies fuera del campo de juego.

Sanción: Opción de lineout o scrum.

5. Se desestimará el tiro rápido y se otorgará un lineout al mismo equipo si:
   a. Ya se hubiera formado un lineout; o
   b. Después de haber salido al touch la pelota hubiera sido tocada por alguien que no sea el jugador que hace el tiro o el jugador que llevó la pelota al touch; o
   c. Se usa una pelota diferente a la que originalmente salió al touch.
6. La pelota debe alcanzar la línea de cinco metros antes de ser jugada y ningún jugador debe impedir que la pelota alcance los cinco metros. **Sanción:** Free-kick.
7. Si la marca del lineout está fuera de los 22 el equipo defensor puede efectuar el tiro rápido dentro de los 22 pero se considera que ha llevado la pelota dentro de los 22.



Tiro rápido

LINEOUT

8. El lugar en el que el juego se reinicia con un lineout y el equipo que efectúa el lanzamiento se determina del siguiente modo:

   a. General

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Jugador en su mitad de cancha patea la pelota indirectamente al touch en los 22 oponentes. Ya sea que el equipo no ingresó la pelota a su mitad de cancha, o hubo un tackle, ruck o maul dentro de la mitad, o un oponente tocó la pelota dentro de su mitad. Esta variación no se aplica para una salida de mitad de cancha o para cualquier tipo de puntapié de reinicio.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que pateó.
El portador de la pelota sale al touch o patea la pelota indirectamente al touch (que no sea pateando desde dentro de su mitad de cancha al touch en los 22 oponentes.	Donde el jugador o la pelota toca la línea de touch o el suelo más allá de la misma.	El equipo oponente.
Jugador golpea, pasa o arroja sin intención la pelota al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo oponente.
Pelota pega en un jugador y sale directamente al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch, o en el punto de la línea de touch más cercano al lugar en que la pelota pega en el jugador, el que esté más cerca de la línea de goal de ese jugador.	El equipo oponente.

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Pelota pega en un jugador y bota al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo oponente.
Jugador en touch atrapa o levanta una pelota que ha alcanzado el plano del touch.	Donde la pelota alcanzó la línea de touch.	El equipo del jugador que atrapó o levantó la pelota.
Jugador en touch atrapa o levanta una pelota que no ha alcanzado el plano del touch.	Donde el jugador está parado.	El equipo oponente.

b. Pelota pateada directamente al touch de una salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Pelota sale directamente al touch de una salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio después que se hayan marcado puntos.	Si se elige la opción de touch, el lanzamiento se hará donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de mitad de cancha, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.
Pelota sale directamente al touch de una salida con drop-kick.	Si se elige la opción de touch, el lanzamiento se hará donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de la sanción de la salida con drop-kick, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.

c. Pelota pateada de un penal

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Jugador patea la pelota al touch (ya sea directamente o con bote previo en el campo de juego o pegando en un oponente o el árbitro).	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que pateó.
Jugador que está en touch atrapa la pelota independientemente de si la pelota ha alcanzado la línea de touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch o, si la pelota no ha alcanzado la línea de touch, donde el jugador que atrapa la pelota está parado.	El equipo que pateó.
Jugador en touch levanta una pelota que no ha alcanzado el plano del touch.	Donde ese jugador está parado.	El equipo que pateó.

d. Pelota pateada directamente al touch desde dentro de los 22 o el in-goal

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
SIN GANAR TERRENO		
El equipo defensor ingresó la pelota a sus 22, no hubo ni tackle ni ruck ni maul y ningún oponente tocó la pelota dentro de los 22. Si un jugador que está dentro de sus 22 levanta la pelota cuando está fuera de los 22, o atrapa la pelota antes que alcance el plano de la línea de 22 metros y la patea directamente al touch desde dentro de los 22, ese jugador ha ingresado la pelota a los 22.		
Jugador patea la pelota directamente al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota fue pateada, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.
Jugador oponente que está en touch, atrapa la pelota.	Donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota fue pateada, el que esté más cerca de la línea de goal del pateador.	El equipo que no pateó.
GANANDO TERRENO		
El equipo defensor no ingresó la pelota a sus 22 o hubo un tackle, ruck o maul dentro de los 22 o un oponente tocó la pelota dentro de los 22.		
Jugador patea la pelota directamente al touch.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que no pateó.
Jugador oponente que está en touch, atrapa la pelota.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que no pateó.
Jugador patea la pelota de un free-kick otorgado dentro de los 22.	Donde la pelota alcance la línea de touch.	El equipo que no pateó.

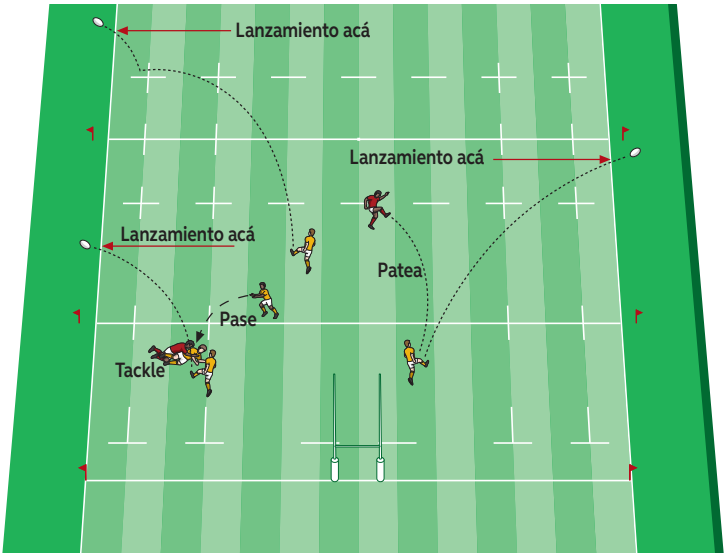
e. Pelota pateada directamente al touch desde fuera de los 22

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Jugador patea la pelota directamente al touch en el juego general o de un free-kick.	Donde la pelota alcance la línea de touch o en la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota fue pateada, el que esté más cerca de la línea de goal de ese jugador. No gana terreno.	El equipo que no pateó.

f. Opciones del lineout

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Después de un lanzamiento incorrecto.	En el lugar del lineout original.	El equipo oponente.
Después de un tiro rápido desestimado	Donde hubiera correspondido formar el lineout si el tiro rápido no se hubiera realizado.	El mismo equipo.
Después de un tiro rápido incorrecto.	En el lugar en que se realizó el tiro rápido incorrecto.	El equipo oponente.
Después que la pelota salga al touch de un knock-on o pase forward.	Donde la pelota alcanzó la línea de touch.	El equipo oponente.
De un penal o free-kick otorgado por una infracción en el lineout.	En el lugar del lineout original.	El equipo oponente.

Sin ganar terreno

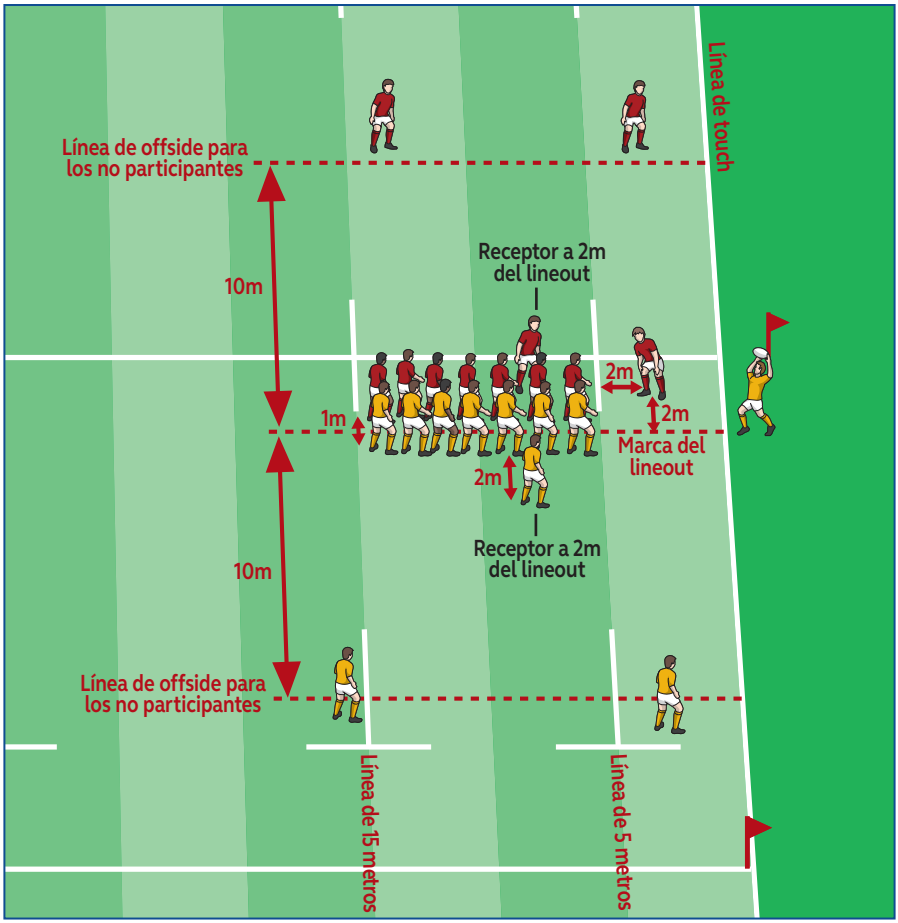


Ganando terreno

FORMACIÓN DEL LINEOUT

9. El lineout se forma en la marca del lineout.

10. Cada equipo forma una hilera paralela a la marca del lineout y a medio metro de la misma de su lado del lineout entre las líneas de cinco metros y de 15 metros. El espacio entre hileras debe mantenerse hasta que la pelota sea lanzada. **Sanción:** Free-kick.



El lineout

11. Se requiere un mínimo de dos jugadores de cada equipo para formar un lineout.
12. Los equipos deben formar el lineout sin demora. **Sanción:** Free-kick.
13. El equipo que efectúa el lanzamiento determina el número máximo de jugadores que cada equipo puede tener en el lineout.
14. A menos que el lanzamiento se efectúe tan pronto como se haya formado el lineout el equipo que no efectúa el lanzamiento no puede tener más jugadores (pero puede tener menos jugadores) en el lineout que el equipo que efectúa el lanzamiento. **Sanción:** Free-kick.
15. El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador entre la línea de touch y la línea de cinco metros. El jugador se para a dos metros de la marca del lineout del lado del lineout de su equipo y a dos metros de la línea de cinco metros. **Sanción:** Free-kick.
16. Si un equipo decide tener un receptor, el receptor se para entre la línea de cinco metros y la línea de 15 metros, a dos metros de sus compañeros en el lineout. Cada equipo puede tener solamente un receptor. **Sanción:** Free-kick.
17. Una vez que el lineout se haya formado, los jugadores:
    a. Del equipo que efectúa el lanzamiento no deben retirarse del lineout si no es para cambiar posiciones con otros jugadores participantes.
    b. Del equipo que no efectúa el lanzamiento pueden retirarse del lineout solamente para asegurarse no tener más jugadores que la oposición.

Sanción: Free-kick.

18. Los jugadores participantes pueden cambiar posiciones en el lineout antes que la pelota sea lanzada.
19. Los jugadores en el lineout que vayan a elevar o sostener a un compañero que salte por la pelota pueden efectuar un preasimiento de ese compañero siempre que el preasimiento no sea a una altura inferior a los shorts por atrás o debajo de los muslos por adelante. **Sanción:** Free-kick.
20. Los jugadores no deben saltar o ser elevados o sostenidos antes que la pelota haya dejado las manos del jugador que efectúa el lanzamiento. **Sanción:** Free-kick.
21. Los jugadores no deben hacer ningún contacto con ningún oponente antes que la pelota sea lanzada. **Sanción:** Penal.

LANZAMIENTO AL LINEOUT

22. El lanzador de la pelota se para en la marca del lineout con ambos pies fuera del campo de juego. El lanzador no debe colocar ningún pie en el campo de juego hasta que la pelota haya sido lanzada. **Sanción:** Opción de lineout o scrum.

23. La pelota debe:

    a. Ser lanzada derecha a lo largo de la marca del lineout; y

    b. Alcanzar la línea de cinco metros antes de tocar el suelo o ser jugada.

Sanción: Opción de lineout o scrum. Si se elige lineout y la pelota nuevamente no es lanzada derecha, se otorgará un scrum al equipo que originalmente efectuó el lanzamiento.

    c. Ser lanzada sin demora una vez que el lineout se ha formado.
    Sanción: Free-kick.

24. El lanzador no debe amagar que lanza la pelota. **Sanción:** Free-kick.

25. Ningún jugador debe bloquear el lanzamiento o impedir que la pelota alcance los cinco metros. **Sanción:** Free-kick.

DURANTE EL LINEOUT

26. El lineout comienza cuando la pelota deja las manos del lanzador.

27. Una vez que el lineout ha comenzado el lanzador y el oponente inmediato al lanzador pueden:

- **a.** Incorporarse al lineout.
- **b.** Retirarse a la línea de offside de los jugadores no participantes de su equipo.
- **c.** Quedarse dentro de los cinco metros de la línea de touch.
- **d.** Desplazarse a la posición de receptor si no hubiera nadie en esa posición.

28. Si esos jugadores se desplazan a cualquier otro lugar, están offside.
Sanción: Penal.

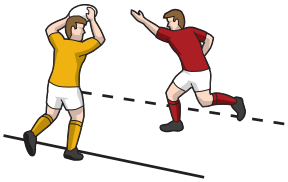
29. Una vez que el lineout ha comenzado cualquier jugador en el lineout puede:

- **a.** Competir por la posesión de la pelota.
- **b.** Agarrar o desviar la pelota. Un saltador puede agarrar o desviar la pelota con el brazo exterior sólo si tiene ambas manos por encima de su cabeza. **Sanción:** Free-kick.
- **c.** Elevar o sostener a un compañero. Los jugadores que hagan eso deben bajar a ese jugador hasta el suelo en forma segura tan pronto como la pelota haya sido obtenida por cualquiera de los equipos. **Sanción:** Free-kick.
- **d.** Salir del lineout para estar en una posición de recibir la pelota siempre que permanezca dentro de los 10 metros de la marca del lineout y debe permanecer en movimiento hasta que el lineout haya terminado. **Sanción:** Free-kick.
- **e.** Agarrar y llevar a un oponente en posesión de la pelota al suelo siempre que el jugador no esté en el aire. **Sanción:** Penal.

No utilizar a un oponente como sostén

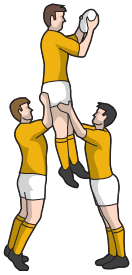
No sostener ni empujar

No cargar ilegalmente



No tapar el lanzamiento

El pre-asimiento está permitido



Se permite levantar a jugadores en el lineout

OFFSIDE EN EL LINEOUT

30. Todos los jugadores del lineout están onside si permanecen de su lado de la marca del lineout hasta que la pelota haya sido lanzada y haya tocado a un jugador o al suelo.

31. Los jugadores que salten por la pelota y crucen la marca del lineout y no agarren la pelota deben retornar inmediatamente a su lado.

32. Hasta que la pelota haya sido lanzada y haya tocado al jugador o al suelo, la línea de offside para los jugadores del lineout es la marca del lineout. Después de eso, su línea de offside es una línea a través de la pelota.

33. Cuando se forme un ruck o maul en la marca del lineout un jugador participante puede:
    a. Incorporarse al ruck o maul; o
    b. Retirarse a la línea de offside que es el último pie del equipo de ese jugador en el ruck o maul.

34. Una vez que la pelota haya sido lanzada un jugador del lineout puede desplazarse más allá de la línea de 15 metros. Si la pelota no va más allá de la línea de 15 metros el jugador debe retornar inmediatamente al lineout.

35. Los jugadores no participantes en el lineout deben permanecer a por lo menos 10 metros de la marca del lineout del lado de su equipo o detrás de la línea de goal si esta estuviera más cerca. Si la pelota es lanzada antes que un jugador esté onside el jugador no será pasible de ser sancionado si el jugador se retira inmediatamente a una posición onside. El jugador no puede ser puesto onside por ninguna acción de ningún otro jugador.

36. Una vez que la pelota haya sido lanzada por un compañero los jugadores que no participan en el lineout pueden avanzar. Si eso ocurre sus oponentes también pueden avanzar. Si la pelota no va más allá de la línea de 15 metros los jugadores no serán pasibles de ser sancionados si se retiran inmediatamente a sus respectivas líneas de offside.

Sanción: Penal.

FIN DEL LINEOUT

37. El lineout termina cuando:

- **a.** La pelota o un jugador en posesión de la pelota:
  - **i.** sale del lineout; o
  - **ii.** se desplaza a la zona entre la línea de touch y la línea de cinco metros; o
  - **iii.** va más allá de la línea de 15 metros.
- **b.** Se forma un ruck o maul y todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se desplazan más allá de la marca del lineout.
- **c.** Resulta imposible jugar la pelota.

38. Aparte de desplazarse a la posición del receptor si esa posición estuviera vacía ningún jugador del lineout puede salir del lineout antes que el lineout haya terminado. **Sanción:** Penal.

PRINCIPIO

El objetivo del scrum es reiniciar el juego con una disputa por la posesión después de una infracción menor o de una detención.

1. El lugar en el que el juego se reinicia con un scrum y el equipo que introduce la pelota se determina del siguiente modo:

Infracción/detención	Ubicación del scrum	Quién introduce la pelota
Knock-on o pase forward que no sea en un lineout	En la zona del scrum en el punto más cercano al lugar de la infracción.	El equipo no infractor.
Knock-on o pase forward en un lineout; lanzamiento incorrecto en un lineout; tiro rápido incorrecto	15 metros adentro sobre la marca del lineout.	El equipo no infractor.
Offside en el juego general (opción de scrum).	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar en que el equipo infractor jugó último la pelota	El equipo no infractor.
Penal o free-kick (opción de scrum).	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar en que se produjo la infracción	El equipo no infractor.
Pelota llevada al in-goal por el equipo defensor y hecha muerta.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar en que la pelota se hizo muerta	El equipo atacante.
Imposible jugar en el tackle o ruck.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del tackle o ruck	Último equipo que avanzaba. Si ningún equipo estaba avanzando, el equipo atacante

Infracción/detención	Ubicación del scrum	Quién introduce la pelota
Fallido fin de un maul.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del fin del maul.	Equipo que no tenía posesión al comienzo del maul. Si el árbitro no puede determinar qué equipo tenía posesión, el equipo que avanzaba antes de la detención del maul. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.
Imposible jugar en el maul después de un puntapié en el juego general.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del maul.	Equipo con la posesión al comienzo del maul
Incorrecta salida de mitad de cancha o puntapié de reinicio (opción de scrum).	En el punto de la zona del scrum más cercano posible al punto medio de la línea detrás de la cual se efectuó la salida de mitad de cancha o el puntapié de reinicio.	El equipo que no pateó.
No hace caso al "juegue" en un scrum, ruck o maul	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar del scrum, ruck o maul.	Equipo que no tenía la posesión.
Pelota o portador de la pelota toca al árbitro y uno de los equipos obtiene una ventaja	En el punto de la zona del scrum más cercano al incidente.	Equipo que jugó último la pelota.
Detención por lesión.	En el punto de la zona del scrum en que la pelota fue jugada por última vez.	Último equipo con la posesión.
Reinicio del scrum – sin infracción	En el lugar del scrum original.	Equipo que inicialmente introdujo la pelota.

Infracción/detención	Ubicación del scrum	Quién introduce la pelota
Intento de penal al goal no efectuado dentro del límite de tiempo.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar donde el penal fue otorgado.	El equipo no infractor.
Jugador no puede efectuar un free-kick después de un mark dentro del minuto.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar donde el free-kick fue otorgado.	Equipo del jugador al que se le otorgó el free-kick.
El árbitro otorga un scrum por alguna otra razón no incluida en las leyes.	En el punto de la zona del scrum más cercano al lugar de la detención.	Último equipo que avanzaba o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

Scrum

FORMACIÓN DEL SCRUM

2. El scrum se forma en la zona del scrum sobre una marca indicada por el árbitro.
3. El árbitro hace la marca para definir la línea media del scrum que corre paralela a las líneas de goal.
4. Los equipos deben estar listos para formar el scrum dentro de los 30 segundos después que se haga la marca. **Sanción:** Free-kick.
5. Cuando ambos equipos tengan 15 jugadores: ocho jugadores de cada equipo deberán asirse juntos en una formación tal como se muestra en el diagrama. Cada equipo debe tener dos pilares y un hooker en la primera línea y dos jugadores en la segunda línea. Tres terceras líneas de cada equipo completan el scrum. **Sanción:** Penal.
6. Cuando un equipo por alguna razón tenga menos de 15 jugadores la cantidad de jugadores de cada equipo en el scrum puede reducirse de modo similar. Cuando un equipo efectúe una reducción permitida el otro equipo no tiene obligación de efectuar una reducción similar. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en el scrum.
7. Los jugadores en el scrum deben asirse del siguiente modo:
    a. Los pilares deben asirse al hooker
    b. El hooker debe asirse con ambos brazos. Esto puede hacerlo por encima o por debajo de los brazos de los pilares
    c. Cada segunda línea debe asirse al pilar inmediatamente delante de él y entre ellos
    d. Todos los otros jugadores en el scrum deben asirse al cuerpo de un segunda línea con por lo menos un brazo

Sanción: Penal.

8. Los dos grupos se enfrentan a ambos lados de la línea media y paralelos a la misma.
9. Las dos primeras líneas se paran con una separación de no más de un brazo de distancia con los hookers en la marca.

ENTRADA

10. Cuando ambos equipos están derechos, estables y estáticos, el árbitro dice "cuclillas".
    a. Las primeras líneas adoptarán una posición en cuclillas si no lo hubieran hecho aún. Sus cabezas y hombros no deben estar más bajos que sus caderas, posición que debe mantenerse durante todo el scrum.
    b. Las primeras líneas permanecen en cuclillas con sus cabezas a la izquierda de la de sus oponentes inmediatos de modo que la cabeza de ningún jugador toque el cuello o los hombros de ningún oponente.
    c. Los hookers deben tener un pie 'de freno' posicionado para contribuir a la estabilidad y evitar la carga axial.

Sanción: Free-kick.

11. Cuando ambos equipos estén derechos, estables y estáticos el árbitro dirá "tomarse".
    a. Cada pilar izquierdo deberá asirse colocando su brazo izquierdo por dentro del brazo derecho del pilar derecho opuesto.
    b. Cada pilar derecho deberá asirse colocando su brazo derecho por fuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar izquierdo opuesto.
    c. Cada pilar debe asirse agarrando la camiseta de su oponente por la espalda o el costado.
    d. Todo el asimiento de los jugadores debe mantenerse durante todo el scrum.

Sanción: Penal.

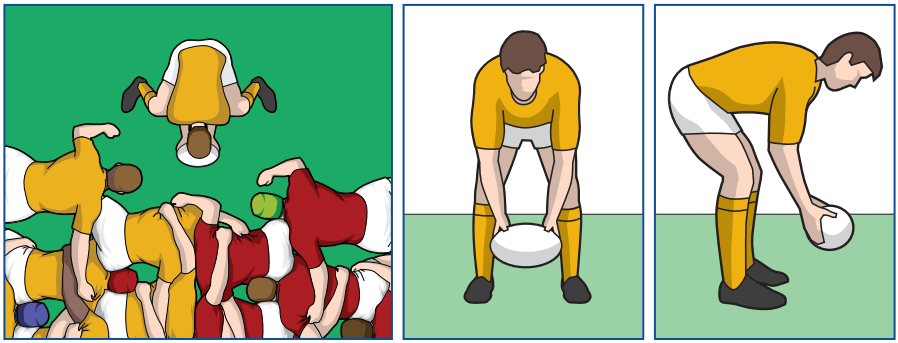
12. Cuando ambos equipos estén derechos, estables y estáticos, con el hooker aun aplicando el pie de freno, el árbitro dirá "ya".
    a. Solo en ese momento el hooker debe retirar el pie de freno y los equipos podrán entrar completando la formación del scrum y creando un túnel al cual se introducirá la pelota.
    b. Todos los jugadores deben estar en posición y listos para empujar hacia adelante.
    c. Cada jugador de la primera línea debe tener ambos pies sobre el suelo con su peso firmemente apoyado en por lo menos un pie.
    d. Cada pie del hooker debe estar en línea o detrás del pie más adelantado de los pilares de ese equipo.

Sanción: Free-kick.

INTRODUCCIÓN

13. El medio scrum elige de qué lado del scrum va a introducir la pelota.
14. El medio scrum debe sostener la pelota como se muestra en el diagrama.
15. Cuando ambos equipos estén derechos, estables y estáticos el medio scrum introduce la pelota.
    a. Del lado que ha elegido.
    b. Desde fuera del túnel.
    c. Sin demora.
    d. En un solo movimiento hacia adelante.
    e. A una velocidad rápida.
    f. Derecha. El medio scrum puede alinear su hombro con la línea media del scrum, pudiendo entonces pararse a un ancho de hombros de su lado del scrum.
    g. De manera que toque el suelo por primera vez dentro del túnel.

Sanción: Free-kick.



Introducción de la pelota en el scrum

DURANTE EL SCRUM

16. El scrum comienza cuando la pelota deja las manos del medio scrum.
17. Los equipos sólo pueden empujar cuando el scrum comienza. **Sanción:** Free-kick.
18. Se puede obtener posesión empujando a la oposición hacia atrás y más allá de la pelota.
19. Los jugadores pueden empujar siempre que sea derecho y paralelo al suelo. **Sanción:** Penal.
20. Los jugadores primeras líneas pueden obtener la posesión lanzando la pierna por la pelota pero sólo una vez que la pelota toque el suelo en el túnel. **Sanción:** Free-kick.
21. Un jugador primera línea lanzando la pierna por la pelota puede hacerlo con cualquiera pie pero no con ambos al mismo tiempo. **Sanción:** Penal.
22. El hooker del equipo que introdujo la pelota debe lanzar la pierna para hookear la pelota. **Sanción:** Free-kick.
23. Un jugador primera línea no debe patear la pelota intencionalmente fuera del túnel en la dirección que fue introducida. **Sanción:** Free-kick.
24. Cualquier jugador dentro del scrum puede jugar la pelota pero solamente con sus pies o parte inferior de la pierna y no deben elevar la pelota. **Sanción:** Penal.
25. Si un scrum se derrumba o si un jugador en el scrum es elevado o forzado hacia arriba del scrum el árbitro debe soplar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.
26. Cuando el scrum está estático y la pelota ha estado disponible en la parte de atrás del scrum durante tres a cinco segundos el árbitro dirá “juegue”. El equipo debe jugar inmediatamente la pelota fuera del scrum. **Sanción:** Scrum.

OFFSIDE EN EL SCRUM

27. Los jugadores deben permanecer onside durante todo el scrum.

28. Antes del comienzo del juego en el scrum, el medio scrum del equipo que no introduce la pelota se para:
    a. Del lado de ese equipo de la línea media próximo al medio scrum oponente, o
    b. A por lo menos cinco metros detrás del último pie del último jugador de su equipo en el scrum y permanece allí hasta la finalización del scrum.

29. Una vez que el juego en el scrum comienza el medio scrum del equipo en posesión debe tener por lo menos un pie a la altura o detrás de la pelota.

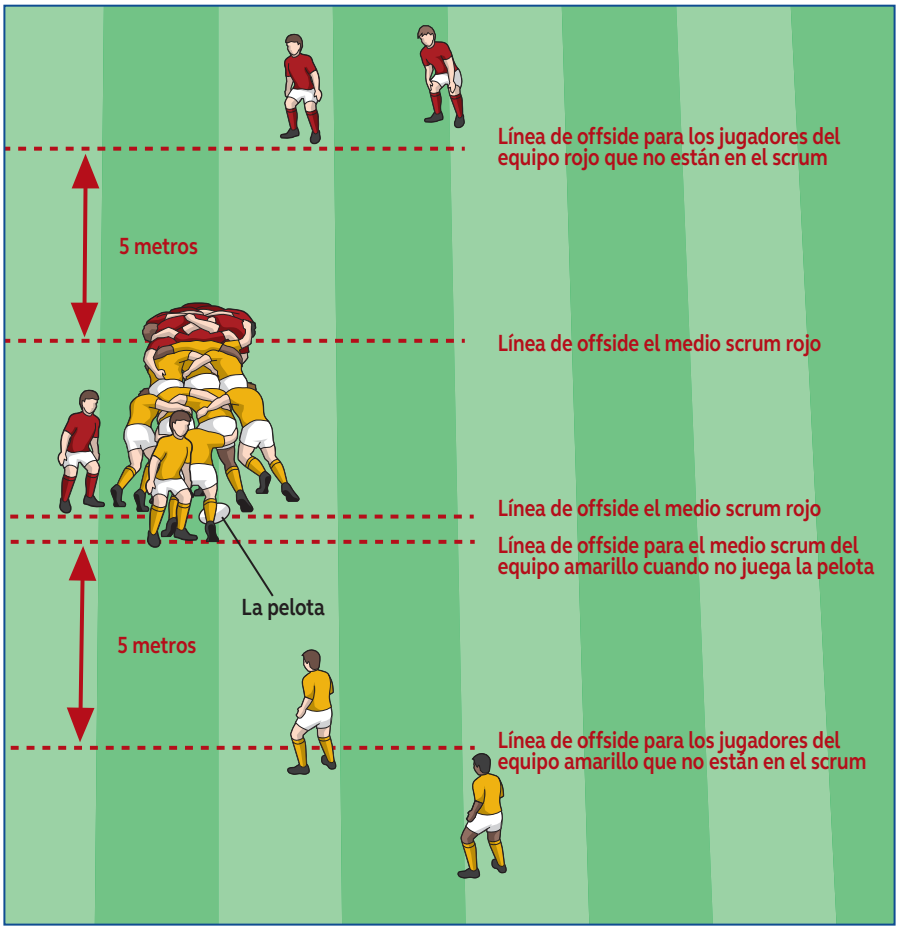
30. Una vez que el juego en el scrum comienza el medio scrum del equipo que no tiene posesión:
    a. Adopta una posición con ambos pies detrás de la pelota y cerca del scrum pero no en el espacio entre el ala y el número ocho, o
    b. Se retira definitivamente a un punto sobre la línea de offside ya sea en el último pie de ese equipo, o
    c. Se retira definitivamente a por lo menos cinco metros detrás del último pie.

31. Todos los jugadores no participantes en el scrum deben permanecer a por lo menos cinco metros detrás del último pie de su equipo.

32. Cuando el último pie de un equipo esté en el in-goal o dentro de los cinco metros de la línea de goal de ese equipo, la línea de offside para los jugadores no participantes de ese equipo es la línea de goal.

Sanción: Penal.

33. Tan pronto como el scrum termina las líneas de offside no se aplican más.



Offside en el scrum

REINICIO DEL SCRUM

34. Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará el scrum si:

- **a.** El medio scrum introduce la pelota y ésta sale por cualquier extremo del túnel.
- **b.** El scrum se derrumba o explota hacia arriba antes de haber finalizado de otro modo.
- **c.** El scrum es girado más de 90 grados de modo que la línea media ha superado una posición paralela a la línea de touch.
- **d.** Ningún equipo obtiene la posesión.
- **e.** La pelota es pateada sin intención fuera del túnel. Excepción: Si la pelota es pateada fuera reiteradamente el árbitro debe considerar que eso es intencional. **Sanción:** Penal.

35. Cuando un scrum es reiniciado la pelota es introducida por el equipo que lo hizo previamente.

FIN DEL SCRUM

36. El scrum termina:

- **a.** Cuando la pelota sale del scrum en cualquier dirección excepto por el túnel.
- **b.** Cuando la pelota alcanza los pies del último jugador y es levantada por ese jugador o es jugada por el medio scrum de ese equipo.
- **c.** Cuando el Número ocho levanta la pelota de los pies de un jugador segunda línea.
- **d.** Cuando el árbitro sopla el silbato por una infracción.
- **e.** Cuando la pelota en el scrum está sobre o más allá de la línea de goal.

JUEGO PELIGROSO Y PRÁCTICAS RESTRINGIDAS EN EL SCRUM

37. El juego peligroso en el scrum incluye:

- **a.** Un primera línea embiste contra la oposición.
- **b.** Tirar de un oponente.
- **c.** Intencionalmente elevar en el aire a un oponente o forzarlo hacia arriba fuera del scrum.
- **d.** Intencionalmente derrumbar el scrum.
- **e.** Intencionalmente caer o ponerse de rodillas.

Sanción: Penal.

38. Otras prácticas restringidas en el scrum incluyen:

- **a.** Caer sobre o más allá de la pelota inmediatamente después que haya salido del scrum.
- **b.** El medio scrum patea la pelota mientras está en el scrum.
- **c.** Un jugador que no es primera línea sostiene o empuja a un oponente.

Sanción: Penal.

- **d.** Volver a introducir la pelota en el scrum una vez que ha salido.
- **e.** Un jugador que no es primera línea juega la pelota en el túnel.
- **f.** El medio scrum intenta hacer creer a un oponente que la pelota está fuera del scrum cuando no lo está.

Sanción: Free-kick.

VARIACIONES A LA LEY DE SCRUM

39. Una unión puede implementar las variaciones para Menores de 19 años en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción.

PRINCIPIO

Los penales y free-kicks son otorgados para reiniciar el juego después de infracciones.

UBICACIÓN DE UN PENAL O UN FREE-KICK

1. La marca de un penal o free-kick debe estar en el campo de juego y a no menos de cinco metros de la línea de goal, según la tabla que sigue:

Infracción	Ubicación del penal o free-kick
Cuando la pelota está en juego excluyendo una carga tardía después de un puntapié	En el lugar de la infracción.
Cuando la pelota está muerta.	- En el punto en el que se hubiera reiniciado el juego o, si ese lugar estuviera sobre la línea de touch o dentro de los 15 metros de ella, la marca será en la línea de 15 metros, en línea con ese lugar. - Si el juego se hubiera reiniciado con una salida con drop-kick la marca será en algún lugar de la línea de la sanción de la salida con drop-kick (elige el equipo no infractor).
Cualquier infracción que se cometa fuera del área de juego mientras la pelota está en juego.	En la línea de 15 metros en línea con el lugar de la infracción o si la infracción se cometió en el touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta, en la línea de cinco metros en línea con el lugar de la infracción, pero a no menos de 15 metros de la línea de touch.
Cualquier infracción en el lineout.	A 15 metros de la línea de touch sobre la marca del lineout.
Offside en una fase del juego.	En la línea de offside del equipo infractor.
Cualquier infracción subsiguiente del equipo infractor original después que se haya otorgado el primer penal o free-kick pero antes que sea efectuado.	Adelantar 10 metros la marca original.

Infracción	Ubicación del penal o free-kick
Carga tardía al pateador.	La oposición elige: en el lugar de la infracción, donde aterrizó la pelota o donde la pelota fue jugada a continuación. - Si la infracción se comete en el in-goal del pateador el penal se efectúa a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción pero a por lo menos 15 metros de la línea de touch. - El equipo no infractor puede también elegir efectuar el penal donde la pelota aterriza o donde es jugada a continuación antes de aterrizar, a por lo menos 15 metros de la línea de touch. - Si la pelota aterriza en el touch la marca del penal opcional es en la línea de 15 metros en línea con el lugar en que salió al touch. - Si la pelota aterriza o es jugada a continuación antes de aterrizar dentro de los 15 metros de la línea de touch, la marca es en la línea de 15 metros en línea con el lugar en que aterrizó o fue jugada. - Si la pelota aterriza en el in-goal, touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, la marca del penal opcional es a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar en que 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 el travesaño, el penal opcional se otorga donde la pelota aterriza.

Infracción	Ubicación del penal o free-kick
Arrojar o golpear intencionalmente la pelota al touch.	Si la pelota es arrojada o golpeada: - Al touch o touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta desde el área de juego, la marca es en el lugar de la infracción pero a no menos de 15 metros de la línea de touch y cinco metros de la línea de goal. - Al touch o touch-in-goal desde el in-goal, la marca es en la línea de cinco metros a no menos de 15 metros de la línea de touch. - Más allá de la línea de pelota muerta desde el in-goal, la marca es en la línea de cinco metros en línea con el lugar de la infracción
Cualquier infracción en un in-goal o dentro de los cinco metros de una línea de goal.	En el campo de juego a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.

2. Un penal o free-kick se efectúa desde el lugar en que fue otorgado o en cualquier lugar detrás de la marca en una línea a través de la marca y paralela a las líneas de touch. Cuando un penal o free-kick se efectúe desde el lugar equivocado, se debe efectuar nuevamente.

OPCIONES EN PENALES O FREE-KICKS

3. Un equipo al que se le otorga un penal o free-kick puede elegir un scrum en su lugar.
4. Un equipo al que se le otorga un penal o free-kick de un lineout puede elegir un lineout o un scrum en su lugar en la misma marca.

CÓMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE-KICKS

5. El penal o free-kick se debe efectuar sin demora.
6. Cualquier jugador del equipo no infractor puede efectuarlo excepto para un free-kick otorgado por un mark.
7. El pateador debe usar la pelota que estaba en juego a menos que el árbitro decida que es defectuosa.

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch).
9. El pateador puede patear la pelota en cualquier dirección.
10. Excepto el colocador en un puntapié desde el suelo el equipo del pateador debe permanecer detrás de la pelota hasta que se haya efectuado el puntapié.
11. La pelota debe ser pateada a una distancia visible. Si el pateador la está sosteniendo, debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe dejar claramente la marca. Una vez que se haya realizado el puntapié correctamente el pateador puede jugar la pelota nuevamente.

Sanción: Scrum.

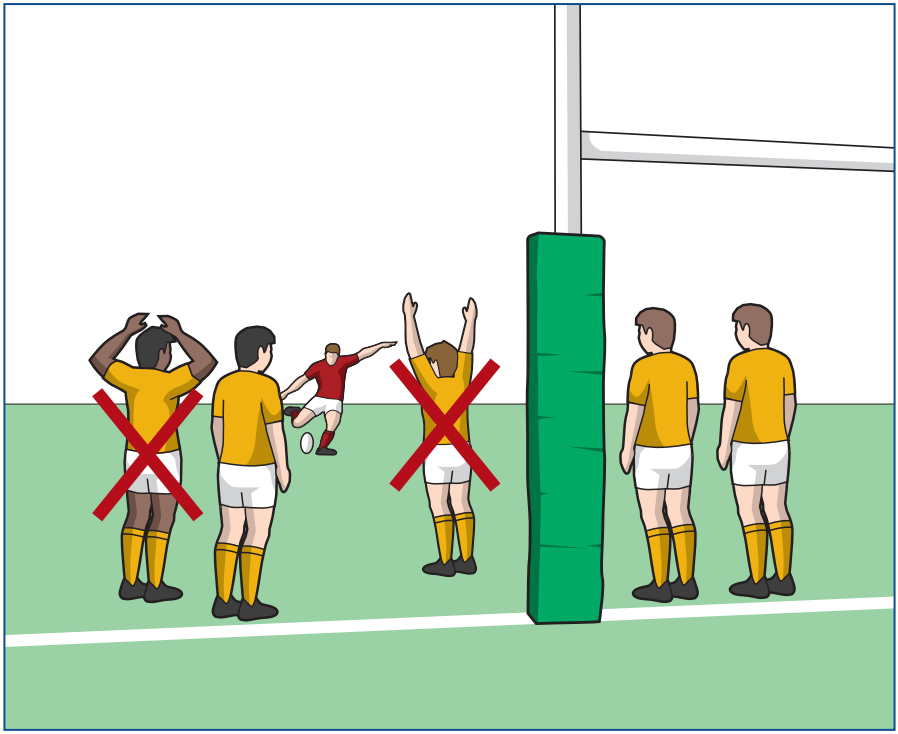
EL EQUIPO OPONENTE EN UN PENAL O FREE-KICK

12. Cuando se otorga un penal o free-kick, el equipo oponente debe retirarse inmediatamente 10 metros hacia su línea de goal o hasta llegar a su línea de goal si ésta estuviera más cerca.
13. Aun cuando el penal o free-kick se haya ejecutado rápidamente y el equipo del pateador esté jugando la pelota, los jugadores oponentes deben seguir retirándose hasta la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta haberlo hecho.
14. Si se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, ellos no serán sancionados por eso. Sin embargo no deben participar en el juego hasta haberse retirado a 10 metros de la marca o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase.
15. El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del puntapié u obstruir al pateador, incluyendo retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del equipo al que se le otorgó el penal.
Sanción: Segundo penal o free-kick 10 metros adelante de la marca original. El segundo penal o free-kick no debe realizarse antes que el árbitro haya hecho la marca.

EL EQUIPO OPONENTE EN UN FREE-KICK

16. Tan pronto como el pateador inicia el movimiento para patear el equipo oponente puede cargar e intentar impedir que se ejecute el free-kick tackleando al pateador o bloqueando el puntapié.

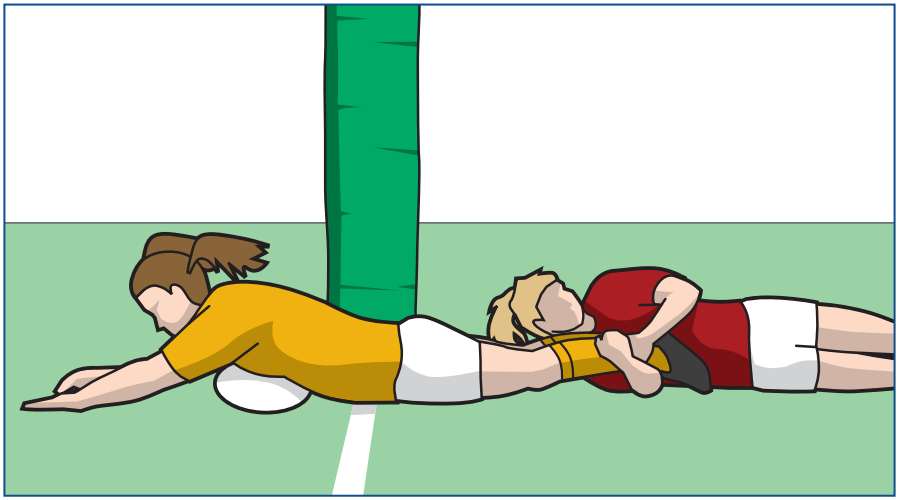
17. Si el equipo oponente carga limpiamente e impide que se ejecute el free-kick, el puntapié es desestimado. El juego se reiniciará con un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.



Penal al goal

APOYAR LA PELOTA

1. La pelota puede ser apoyada en el in-goal:
   a. Sosteniéndola y tocando el suelo con ella; o
   b. Presionando hacia abajo sobre ella con una mano o manos, brazo o brazos, o la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello.



Apoyar la pelota

2. 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.
3. Un jugador atacante que apoya la pelota en el in-goal marca un try.
4. Cuando un jugador atacante sosteniendo 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.
5. Cuando el portador de la pelota apoya la pelota en el in-goal y simultáneamente hace contacto con la línea de touch (o con el suelo más allá de ella) la pelota está en touch en el campo de juego y se otorgará un lineout a la oposición.
6. Un jugador defensor que apoya la pelota en el in-goal hace una anulada.

7. Si el jugador tackleado tiene un impulso que lo lleva hasta la zona de su in-goal, puede hacer una anulada.
8. Un jugador tackleado cerca de su línea de goal puede estirarse y apoyar la pelota en el in-goal para hacer una anulada, siempre que lo haga inmediatamente. **Sanción:** Penal.
9. Si un jugador está en touch o touch-in-goal, puede hacer una anulada o marcar un try apoyando la pelota en el in-goal siempre que el jugador no esté agarrando la pelota.
10. Si un jugador tackleado se encuentra en la accion de estirarse para apoyar la pelota para marcar un try o hacer una anulada, los jugadores defensores pueden golpear la pelota hacia atrás, o tirar de la pelota de la posesion del jugador pero no deben patear ni intentar patear la pelota. **Sanción:** Penal.

PELOTA PATEADA A TRAVÉS DEL IN-GOAL Y SE HACE MUERTA

11. Si un equipo patea la pelota desde el campo de juego a través del in-goal de sus oponentes al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, el equipo defensor puede elegir:
    a. Que se efectúe una salida de 22 metros en cualquier lugar sobre o detrás de la línea de 22 metros, o
    b. Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada.

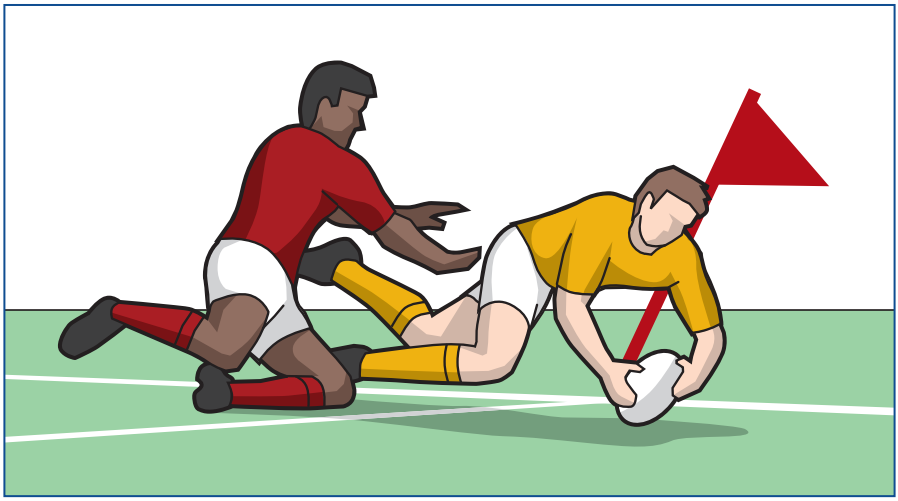
Excepción: Infructuoso puntapié al goal o intento de drop goal. En estos casos el equipo defensor reinicia con una salida de 22 metros.

JUGADOR DEFENSOR EN EL IN-GOAL

12. Si cualquier parte de un jugador defensor está en el in-goal se considera que ese jugador está en el in-goal siempre que no esté también en touch o sobre o más allá de la línea de pelota muerta.
13. Si un jugador que está en el in-goal atrapa o levanta una pelota que aún está en el campo de juego, ese jugador ha ingresado la pelota al in-goal.
14. Si un jugador que está sobre o detrás de la línea de pelota muerta, o que está en touch-in-goal, atrapa o levanta una pelota que está dentro del in-goal, ese jugador ha hecho la pelota muerta.

POSTE DE ESQUINA CON BANDERA

15. Si la pelota o el portador de la pelota toca un poste de esquina o su bandera sin estar de otra manera en touch o en touch-in-goal, el juego continúa a menos que la pelota sea apoyada contra el suelo y el poste con bandera.



Jugador toca el poste de esquina antes que la pelota sea apoyada

PELOTA TRABADA ARRIBA EN EL IN-GOAL

16. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado arriba en el in-goal de modo que el jugador no pueda apoyar o jugar la pelota, la pelota está muerta. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde la línea de goal o un scrum 5m dependiendo de cómo la pelota ingresó al in-goal. (ley 12.12a y ley 19.1 fila 5).

DUDA SOBRE QUIÉN APOYA

17. Cuando existan dudas respecto de cuál de los equipos apoyó primero la pelota en el in-goal, el juego se reinicia con un scrum cinco metros, en línea con el lugar en que la pelota fue apoyada. El equipo atacante introducirá la pelota.

Variaciones a las leyes

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 : EL EQUIPO

Agregar:

8. Si un equipo nomina 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.

Agregar:

35. Un jugador que ha sido reemplazado tácticamente puede reemplazar a un jugador lesionado.

LEY 5 : TIEMPO

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.

Remplazado por:

1. Un partido dura 70 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 35 minutos) más el tiempo de descuento. No se permiten tiempos suplementarios.

LEY 19 : SCRUM

6. Cuando un equipo por alguna razón tenga menos de 15 jugadores la cantidad de jugadores de cada equipo en el scrum puede reducirse de modo similar. Cuando un equipo efectúe una reducción permitida el otro equipo no tiene obligación de efectuar una reducción similar. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en el scrum.

Remplazado por:

6. Todos los jugadores en las tres posiciones de la primera línea y las dos de la segunda línea deben haber sido adecuadamente entrenados para esas posiciones. Si un equipo no puede presentar tales jugadores adecuadamente

entrenados por cualquier razón, el árbitro debe ordenar scrums sin oposición. Los scrums sin oposición resultantes de una expulsión, suspensión temporal o lesión deben jugarse con ocho jugadores por equipo.

a. En un scrum de ocho 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 lado del hooker.

b. Cuando un equipo por alguna razón tenga menos de 15 jugadores la cantidad de jugadores de cada equipo en el scrum debe reducirse de modo similar.

c. Cuando un equipo efectúa una reducción permitida en el scrum el otro equipo debe reducir su scrum de la misma forma, hasta un mínimo de cinco.

d. Cuando haya un scrum incompleto, se debe formar como sigue:

i. Siete jugadores: Formación tres-cuatro (es decir, sin Número 8).

ii. Seis jugadores: Formación tres-dos-uno (es decir, sin alas).

iii. Cinco jugadores: Formación tres-dos (es decir, sin alas ni Número 8).

Sanción: Free-kick.

34. Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará el scrum si:

c. El scrum es girado más de 90 grados de modo que la línea media ha superado una posición paralela a la línea de touch.

Remplazado por:

c. El scrum es girado no intencionalmente más de 45 grados.

38. Otras prácticas restringidas en el scrum incluyen:

Agregar:

g. Empujar el scrum más de 1,5 metros hacia la línea de goal de los oponentes.

h. Mantener la pelota en el scrum una vez que ha sido taconeada y controlada en la base del scrum.

Sanción: Free-kick.

i. Girar intencionalmente el scrum.

Sanción: Penal.

Variaciones a las leyes

SEVEN

WORLD RUGBY

Las Leyes del juego se aplican en el Seven sujetas a las siguientes variaciones:

LEY 3 : EL EQUIPO

1. Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores en el área de juego durante el partido.

Remplazado por:

1. Cada equipo no debe tener más de siete jugadores en el área de juego durante el partido.

Eliminar 2

4. En partidos internacionales una unión puede nominar hasta ocho reemplazos.

Remplazado por:

4. Un equipo puede nominar y usar hasta cinco reemplazos.

5. En otros partidos el organizador del partido decidirá la cantidad de reemplazos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.

Remplazado por:

5. El organizador del partido decide cuántos reemplazos pueden ser nominados hasta un máximo de cinco.

Eliminar 8-13

Eliminar 16-20

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión excepto para cumplimentar la Ley 3.19 o 3.20 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Remplazado por:

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Eliminar 33a
Eliminar 33e

LEY 5 : TIEMPO

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.

Remplazado por:

1. Un partido dura 14 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de siete minutos) más el tiempo de descuento. Cuando un partido empatado requiera jugar tiempo suplementario, después de un descanso de un minuto el juego se reinicia con tiempos de no más de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.
   Un partido final de una competición puede durar no más de 20 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 10 minutos) más el tiempo de descuento y tiempos suplementarios.

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.

Remplazado por:

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de dos minutos.

LEY 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

3. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién 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 el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.

Agregar:

a. Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo del mismo modo que antes del partido.

Agregar:

JUECES DE IN-GOAL

Agregar:

31. Para cada partido habrá dos jueces de in-goal, uno en cada zona de in-goal.
32. El árbitro tiene las mismas atribuciones sobre los jueces de in-goal que las que tiene sobre los árbitros asistentes o los jueces de touch.
33. Los jueces de in-goal señalizan el resultado de conversiones o penales al goal.
34. Los jueces de in-goal señalizan cuando la pelota o el portador de la pelota han salido al touch-in-goal.
35. Si fuera requerido, el juez de in-goal asistirá al árbitro en decisiones sobre anuladas y tries.
36. El organizador del partido puede otorgar facultades al juez de in-goal para señalizar juego sucio en el in-goal.
37. Los jueces de in-goal no son necesarios cuando hay un TMO en funciones.

LEY 8 : PUNTOS

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que puede ser un puntapié desde el suelo o un drop-kick.

Remplazado por:

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que debe ser un drop-kick.

8. El pateador:

Eliminar c

d. Debe efectuar el puntapié dentro de los 90 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try, aun cuando la pelota se caiga y deba ser colocada de nuevo. **Sanción:** El puntapié es desestimado.

Remplazado por:

d. Deberá efectuar el puntapié dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try.
Sanción: El puntapié es desestimado.

EL EQUIPO OPONENTE EN LA CONVERSIÓN

14. 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. 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.

Remplazado por:

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben ubicarse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente. Cuando se autorice otro puntapié el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié.

Remplazado por:
Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente.

Eliminar 16

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo, aun si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.
Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

Remplazado por:

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo.
Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

24. El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador. **Sanción:** Scrum.

Remplazado por:

24. El puntapié debe ser un drop-kick. **Sanción:** Scrum.

Agregar:

TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Agregar:

30. Durante el tiempo suplementario el equipo que primero marque puntos debe ser inmediatamente declarado ganador, sin que continúe el juego.

LEY 9 : JUEGO SUCIO

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 10 minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

Remplazado por:

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido dos minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

LEY 12 : SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y PUNTAPIÉS DE REINICIO

4. Después que un equipo ha marcado puntos, sus oponentes reinician el juego desde el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

4. Después que un equipo haya marcado puntos el mismo equipo reinicia mediante un drop-kick en o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 30 segundos desde el momento en que una conversión se haya efectuado o declinado, o desde el momento en que se haya pateado un penal al goal o un drop goal.
Sanción: Free-kick.

11. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde los 22 metros cuando la pelota de un penal al goal o intento de drop goal no exitosos es apoyada o hecha muerta en el in-goal por el equipo defensor o resulta muerta saliendo a través del in-goal después de uno de estos intentos.

Remplazado por:

11. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde los 22 metros cuando la pelota de un penal al goal o intento de drop goal no exitosos es apoyada o hecha muerta en el in-goal por el equipo defensor o resulta muerta saliendo a través del in-goal después de uno de estos intentos.

Eliminar 12.12

5. Cuando la pelota es pateada:
   a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota.
   Sanción: Scrum.

Remplazado por:

   a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota.
   Sanción: Free-kick.

6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** Free-kick.

8. Si la pelota sale directamente al touch el equipo que no patea elige una de las siguientes:
   a. El puntapié se realiza de nuevo.
   b. Scrum.
   c. Lineout.
   d. Tiro rápido.

Remplazado por:

8. La pelota no debe ser pateada directamente al touch. **Sanción:** Free-kick.

9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o resulta muerta saliendo a través del in-goal, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin tocar a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o la pelota sale al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un free-kick al equipo que no pateó.

LEY 18 : TOUCH, TIRO RÁPIDO Y LINEOUT

8. El lugar en el que el juego se reinicia con un lineout y el equipo que efectúa el lanzamiento se determina del siguiente modo::

   a. General

Event	Location of the mark of touch	Who throws in
~~Jugador en su mitad de cancha patea la pelota indirectamente al touch en los 22 oponentes. Ya sea que el equipo no ingresó la pelota a su mitad de cancha, o hubo un tackle, ruck o maul dentro de la mitad, o un oponente tocó la pelota dentro de su mitad. Esta variación no se aplica para una salida de mitad de cancha o para cualquier tipo de puntapié de reinicio.~~	~~Donde la pelota alcance la línea de touch.~~	~~El equipo que pateó.~~
El portador de la pelota sale al touch o patea la pelota indirectamente al touch ~~(que no sea pateando desde dentro de su mitad de cancha al touch en los 22 oponentes~~)	Donde el jugador o la pelota toca la línea de touch o el suelo más allá de la misma.	El equipo oponente.

12. Los equipos deben formar el lineout sin demora. **Sanción:** Free-kick.

Remplazado por:

12. Los equipos deben formar el lineout dentro de los 15 segundos después que el árbitro asistente o juez de touch haya indicado la marca del lineout.
Sanción: Free-kick.

LEY 19 : SCRUM

4. Los equipos deben estar listos para formar el scrum dentro de los 30 segundos después que se haga la marca. **Sanción:** Free-kick.

Remplazado por:

4. Los equipos deben estar listos para formar el scrum dentro de los 15 segundos después que se haga la marca. **Sanción:** Free-kick.

5. Cuando ambos equipos tengan 15 jugadores: ocho jugadores de cada equipo deberán asirse juntos en una formación tal como se muestra en el diagrama. Cada equipo debe tener dos pilares y un hooker en la primera línea y dos jugadores en la segunda línea. Tres terceras líneas de cada equipo completan el scrum. **Sanción:** Penal.

Remplazado por:

5. Un scrum debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres deben permanecer asidos hasta que el scrum termine. **Sanción:** Penal.

Eliminar 6
Eliminar 7c
Eliminar 7d

23. Un jugador primera línea no debe patear la pelota intencionalmente fuera del túnel en la dirección que fue introducida. **Sanción:** Free-kick.

Remplazado por:

23. Un jugador de la primera línea no debe patear la pelota intencionalmente afuera del túnel o afuera del scrum en dirección a la línea de goal de sus oponentes. **Sanción:** Penal.

36. El scrum termina:

    b. Cuando la pelota alcanza los pies del último jugador y es levantada por ese jugador o es jugada por el medio scrum de ese equipo.

Remplazado por:

    b. Cuando la pelota es jugada por el medio scrum de ese equipo.

LEY 20 : PENALES Y FREE-KICKS

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch).

Remplazado por:

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire o drop-kick pero no un puntapié desde el suelo

LEY 21 : IN-GOAL

PELOTA PATEADA A TRAVÉS DEL IN-GOAL Y SE HACE MUERTA

Agregar:

El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 30 segundos desde el momento en que el infructuoso kick al goal se haya efectuado.

16. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado arriba en el in-goal de modo que el jugador no pueda apoyar o jugar la pelota, la pelota está muerta. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde la línea de goal o un scrum 5m dependiendo de cómo la pelota ingresó al in-goal. (ley 12.12a y ley 19.1 fila 5)

Remplazado por:

16. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado en el in-goal de modo que el jugador no pueda apoyar o jugar la pelota, la pelota está muerta. El juego se reinicia con un scrum cinco metros en línea con el lugar en que el jugador fue sujetado. El equipo atacante introducirá la pelota.

Variaciones

TEN

WORLD RUGBY

Las Leyes del juego se aplican en el Ten sujetas a las siguientes variaciones:

LEY 3 : EL EQUIPO

1. Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores en el área de juego durante el partido.

Remplazado por:

1. Cada equipo no debe tener más de 10 jugadores en el área de juego durante el partido.

Eliminar 2

4. En partidos internacionales una unión puede nominar hasta ocho reemplazos.

Remplazado por:

4. Un equipo puede nominar hasta cinco reemplazos.

5. En otros partidos el organizador del partido decidirá la cantidad de reemplazos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.

Remplazado por:

5. El organizador del partido puede modificar la cantidad de reemplazos que un equipo puede nominar y/o usar.

6. Los reemplazos sólo pueden hacerse cuando la pelota está muerta y sólo con el permiso del árbitro.

Remplazado por:

6. Un equipo puede reemplazar cualquier número de jugadores en cualquier momento 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 haya dejado el campo de juego. **Sanción:** Penal.

Eliminar 34

LEY 5 : TIEMPO

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.

Remplazado por:

1. Un partido dura 20 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 10 minutos) más el tiempo de descuento. El organizador del partido puede variar la duración del partido. Cuando un partido empatado requiera jugar tiempo suplementario, después de un descanso de un minuto el juego se reinicia con tiempos de no más de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.

Remplazado por:

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de dos minutos.

LEY 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

3. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién 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 el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.

Agregar:

a. Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo del mismo modo que antes del partido.

LEY 8 : PUNTOS

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que puede ser un puntapié desde el suelo o un drop-kick.

Remplazado por:

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que debe ser un drop-kick.

8. El pateador:

Eliminar c

d. Debe efectuar el puntapié dentro de los 90 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try, aun cuando la pelota se caiga y deba ser colocada de nuevo. **Sanción:** El puntapié es desestimado.

Remplazado por:

d. Deberá efectuar el puntapié dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try.
Sanción: El puntapié es desestimado.

EL EQUIPO OPONENTE EN LA CONVERSIÓN

14. 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. 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.

Remplazado por:

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben ubicarse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción

pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente. Cuando se autorice otro puntapié el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié.

Remplazado por:

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente.

Eliminar 16

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo, aun si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.
Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

Remplazado por:

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo.
Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

24. El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador. **Sanción:** Scrum.

Remplazado por:

24. El puntapié debe ser un drop-kick. **Sanción:** Scrum.

Agregar:

TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Agregar:

30. Durante el tiempo suplementario el equipo que primero marque puntos debe ser inmediatamente declarado ganador, sin que continúe el juego.

LEY 9 : JUEGO SUCIO

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 10 minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

Remplazado por:

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido dos minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

LEY 12 : SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y PUNTAPIÉS DE REINICIO

4. Después que un equipo ha marcado puntos, sus oponentes reinician el juego desde el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

4. Después que un equipo haya marcado puntos el mismo equipo efectúa el puntapié de reinicio mediante un drop-kick en o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** Free-kick.

5. Cuando la pelota es pateada:

a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. **Sanción:** Scrum.

Remplazado por:

a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. **Sanción:** Free-kick.

6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** Free-kick.

8. Si la pelota sale directamente al touch el equipo que no patea elige una de las siguientes:
   a. El puntapié se realiza de nuevo.
   b. Scrum.
   c. Lineout.
   d. Tiro rápido.

Remplazado por:

8. La pelota no debe ser pateada directamente al touch. **Sanción:** Free-kick.

9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o resulta muerta saliendo a través del in-goal, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin tocar a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o la pelota sale al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un free-kick al equipo que no pateó.

LEY 19 : SCRUM

5. Cuando ambos equipos tengan 15 jugadores: ocho jugadores de cada equipo deberán asirse juntos en una formación tal como se muestra en el diagrama. Cada equipo debe tener dos pilares y un hooker en la primera línea y dos jugadores en la segunda línea. Tres terceras líneas de cada equipo completan el scrum. **Sanción:** Penal.

Remplazado por:

5. Un scrum debe tener cinco jugadores de cada equipo en dos líneas cada uno. La primera línea consiste en dos pilares y un hooker y la segunda línea consiste en dos segundas líneas. Los cinco deben permanecer asidos hasta que el scrum termine y no deben dejar de estar asidos para jugar la pelota. **Sanción:** Penal.

Eliminar 6
Eliminar 7d

36. El scrum termina:
    b. Cuando la pelota alcanza los pies del último jugador y es levantada por ese jugador o es jugada por el medio scrum de ese equipo.

Remplazado por:

    b. Cuando la pelota es jugada por el medio scrum de ese equipo.

LEY 20 : PENALES Y FREE-KICKS

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch).

Remplazado por:

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire o drop-kick pero no un puntapié desde el suelo

Variaciones
GAME-ON

WORLD RUGBY

Las Leyes del juego se aplican totalmente a las variaciones globales game-on sujetas a las siguientes variaciones que pueden ser aplicadas discrecionalmente por las uniones y regiones. Estas pueden ser seleccionadas individualmente y no hay ningún requisito de ser implementadas todas juntas.

Las variaciones globales game-on están dirigidas al extremo inferior del rugby comunitario donde la captación y la retención son frecuentemente grandes desafíos. Es responsabilidad de cada unión determinar lo que constituye rugby comunitario en su jurisdicción.

LEY 1: EL TERRENO

3. Las dimensiones del área de juego se muestran en el diagrama del terreno.

Reemplazado por:

3. Las dimensiones de la cancha son adaptables y deben responder a las necesidades de la comunidad y al número de jugadores, por ejemplo: 10 jugadores por equipo en media cancha, jugando de línea de touch a línea de touch con todas las conversiones en uno de los postes.

LEY 2: LA PELOTA

Agregar:

4. Los jugadores comunitarios adultos pueden utilizar pelotas de tamaño 4, 4,5 o 5.

LEY 3: EL EQUIPO

2. El organizador del partido puede autorizar que se jueguen partidos con menos de 15 jugadores en cada equipo.

Reemplazado por:

2. El organizador del partido puede autorizar que se jueguen partidos con menos de 15 jugadores en cada equipo con un mínimo de 10. Los equipos deben ser iguales en número.

13. Los scrums serán sin oposición si alguno de los equipos no puede hacer jugar a un primera línea adecuadamente entrenado o si el árbitro así lo dispone.

Reemplazado por:

13. Incluso desde el comienzo del partido, en caso de que cualquiera de los equipos no pueda presentar un primera línea adecuadamente entrenado o si el árbitro así lo dispone, los scrums deben ser sin oposición.

14. El organizador del partido podrá definir las condiciones para que un partido pueda comenzar con scrums sin oposición .

Reemplazado por:

14. El organizador del partido puede definir que los partidos se jueguen con números reducidos en el scrum, scrums sin oposición o la variación para menores de 19 años de empuje de 1,5m solamente. Los equipos deben ser iguales en número.

34. El organizador del partido puede implementar reemplazos tácticos sucesivos en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de intercambios no debe exceder los 12. La administración y reglas relacionadas con los reemplazos sucesivos son responsabilidad del organizador del partido.

Reemplazado por:

34. El organizador del partido puede implementar "sustituciones sucesivas" por las cuales los jugadores pueden retornar al campo de juego siempre que no estén lesionados. No hay límites para la cantidad de intercambios.

Agregar:

OTRAS VARIACIONES GAME-ON

Agregar:

35. El organizador del partido también puede aplicar la regla del medio partido, según la cual todos los jugadores deben jugar por lo menos medio partido.

Agregar:

36. El organizador del partido puede apuntar a grupos de población específicos como iniciativa de captación/retención con competiciones basadas en el peso, por ejemplo: menores de 70kg.

LEY 5: TIEMPO

3. En los partidos que no sean internacionales el organizador del partido puede reducir la duración de un partido. Si el organizador del partido no dispone la duración del partido los equipos se pondrán de acuerdo en eso. Si no se pueden poner de acuerdo lo decidirá el árbitro.

Reemplazado por:

3. Los partidos deben durar un mínimo de 40 minutos, pero pueden dividirse en mitades, cuartos o tercios iguales.

LEY 8: PUNTOS

8. El pateador:
   b. Efectuar el puntapié desde el campo de juego sobre una línea con el lugar donde el try fue otorgado, paralela a las líneas de touch.

Reemplazado por:

   b. Si fue dispuesto por el organizador del partido, efectúa el puntapié frente a los postes.

LEY 9: JUEGO SUCIO

13. AUn jugador no debe efectuar a un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. El tackle peligroso incluye sin estar limitado a ello, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.

Reemplazado por:

13. Un jugador no debe efectuar a un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. El tackle peligroso incluye sin estar limitado a ello, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea de la cintura aun cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de la cintura. La cintura puede ser reemplazada por la "línea de los pezones", de modo que los organizadores de partidos tienen tres opciones: los hombros (como indica la ley actual), la línea de los pezones o la altura de la cintura.

LEY 14: TACKLE

PRINCIPIO

Agregar:

Si el organizador del partido utiliza la variación global game-on de tackle a la altura de la cintura, se recomienda que también se garantice que el portador de la pelota no baje la altura de su cuerpo y que se sancionen los tackles dobles..

LEY 17: MARK

4. No se puede pedir un mark de una salida de mitad de cancha ni de un puntapié de reinicio después de haberse marcado puntos.

Reemplazado por:

4. No se puede pedir un mark de una salida de mitad de cancha ni de un puntapié de reinicio después de haberse marcado puntos ni de un puntapié de ataque efectuado desde dentro de los 22m.

LEY 18: TOUCH, TIRO RÁPIDO Y LINEOUT

PRINCIPIO

Agregar:

El organizador del partido podrá determinar que los equipos no levanten y/o no disputen el lineout.

LEY 19: SCRUM

Agregar:

40. El organizador del partido puede reducir los números en el scrum disputado (sujeto a la ley 19.6), aplicar la variación para menores de 19 de 1,5m de empuje máximo, o implementar scrums sin oposición.

LEY 20: PENALES Y FREE-KICKS

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch).

Reemplazado por:

8. Si el penal o el free-kick se efectúa dentro de la mitad del campo de su equipo, el pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch). Si se efectúa dentro de la mitad del campo contrario, el penal o free-kick debe ser pateado corto para sí mismo y jugado inmediatamente.

Señales de los oficiales de partidos

WORLD RUGBY

Señales primarias del árbitro

Scrum

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

Free-kick

Hombros paralelos a la línea de touch. Brazo doblado 90 grados por el codo, brazo hacia el equipo no infractor.

Penal

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

Ventaja

Brazo extendido a la altura de la cintura hacia el equipo no infractor por un período aproximado de cinco segundos.

Try y Try penal

Árbitro de espaldas a la línea de pelota muerta. Brazo levantado verticalmente.

No hay try

Brazos cruzados y luego descruzados delante del cuerpo.

Salida con drop-kick desde los 22 metros / Salida con drop-kick desde la línea de goal

El brazo apunta a la línea de abandono relevante.

Señales secundarias del árbitro

SCRUM

Pase forward

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

Knock-on

Brazo estirado con la mano abierta sobre la cabeza se mueve hacia atrás y hacia adelante.

Imposible jugar en el ruck o tackle

Hombros paralelos a la línea de touch, brazo horizontal apunta al equipo que introducirá la pelota y luego apunta el otro brazo y mano hacia la línea de goal del otro equipo, moviéndolo hacia atrás y hacia adelante.

Imposible jugar en el 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.

Scrum girado más de 90 grados

Rotar el dedo índice sobre la cabeza.

Lanzamiento torcido al lineout

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

Pelota no apoyada en el in-goal

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

FREE-KICK

Primera línea levanta el pie antes de tiempo (foot-up)

Levantar el pie y tocarlo con la mano.

Introducción de pelota torcida en el scrum

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

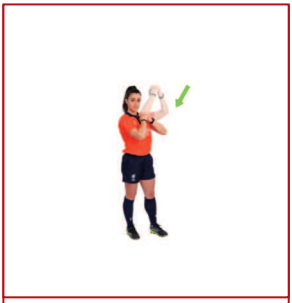
No se mantiene el espacio entre hileras en el lineout

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

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 elevar.

PENAL



No soltar la pelota inmediatamente en el tackle

Ambas manos cerca del pecho como reteniendo una pelota imaginaria.

Tackleador no suelta al jugador tackleado

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

Tackleador o tackleado no se aleja

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

Entrando al tackle desde la dirección equivocada

El brazo se mantiene horizontal y luego hacer un barrido con el brazo formando un semicírculo.

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.

Zambullirse cerca del tackle

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

SEÑALES DE LOS OFICIALES DE PARTIDOS

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

Mano y brazo horizontales moviéndolos lateralmente.

Derrumbe intencional de ruck o maul

Ambos brazos a la altura de los hombros como agarrando a un oponente. Bajar e inclinar la parte superior del cuerpo como derribando a un oponente que estaba arriba.

Pilar tira hacia abajo al oponente

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

Pilar tira de un oponente llevándolo hacia él

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

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.

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.

SEÑALES DE LOS OFICIALES DE PARTIDOS

Carga en el lineout

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

Apoyarse en un jugador en el lineout

Brazo horizontal doblado a la altura del codo. Palma hacia abajo. Gesto de movimiento hacia abajo.

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.

Offside en el lineout

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

Obstrucción en el juego general

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

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.

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.

Tackle Alto (juego sucio)

Mano moviéndose horizontalmente delante del cuello.

Pisar (juego sucio)

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

Trompada (juego sucio)

Puño cerrado golpea la palma de la otra mano.

Disconformidad (discute la decisión del árbitro)

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

Otras señales

Formación de un scrum

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

Opción del offside: penal o scrum

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

Se requiere fisioterapeuta

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

Se requiere la presencia del médico

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

Herida sangrienta

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

Controlador de tiempo que pare y arranque el reloj

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

SEÑALES DE LOS OFICIALES DE PARTIDOS

Lesión en la cabeza: se requiere evaluación

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

Detener el reloj

Brazos forman una T.

Árbitro consulta al TMO

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

Tarjeta Amarilla

Una tarjeta mostrada por el árbitro a un jugador para indicar que el jugador ha sido amonestado y suspendido temporalmente.

Tarjeta Roja

Tarjeta mostrada por el árbitro a un jugador para indicar que el jugador ha sido excluido definitivamente del partido.

Señales de los árbitros asistentes

Puntapié al goal exitoso

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

Touch y equipo que efectúa el lanzamiento

Levanta la bandera con un brazo, se desplaza a la marca del lineout y se para en el lugar apuntando con el otro brazo al equipo que debe hacer el lanzamiento.

Juego sucio

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

SEÑALES DE LOS OFICIALES DE PARTIDOS

WORLD RUGBY

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

Tel +353-1-240-9200
Email info@worldrugby.org

www.world.rugby