

GIPUZKOAKO ERRUGBY FEDERAKUNDEA

> REGLAMENTO DE JUEGO DE RUGBY

EDICIÓN SEPTIEMBRE 2013



ÍNDICE

| | | Página | a N |
|---|---|--------|-----|
| Referencias | en el texto y los diagramas | | 3 |
| Prólogo | | | 4 |
| Definicione | s | | é |
| Documento | del Juego | | 10 |
| ANTES DEL | . PARTIDO | | 24 |
| Regla 1 | El Terreno | 25 | |
| Regla 2 | El balón | 31 | |
| Regla 3 | Número de Jugadores - El Equipo | 33 | |
| Regla 4 | Vestimenta de los Jugadores | 39 | |
| Regla 5 | Tiempo | 42 | |
| Regla 6 | Oficiales del Partido | 45 | |
| 6.A Árbitro | | 45 | |
| 6.B Jueces de Lateral y Árbitros Asistentes | | 49 | |
| 6.C | Personas Adicionales | 52 | |
| DURANTE E | EL PARTIDO | | |
| | Modo de jugar el partido | | 53 |
| Regla 7 | Modo de Jugar | 54 | |
| Regla 8 | Ventaja | 55 | |
| Regla 9 | Modo de marcar los Puntos | 57 | |
| Regla 10 | Antijuego | 60 | |
| Regla 11 | Fuera de Juego y En Juego en el Juego General | 69 | |
| Regla 12 | Adelantado o Pase adelantado | 75 | |

Reglamento Rugby Tag



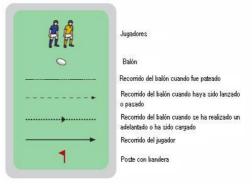
| | En el Campo de Juego | | 78 | |
|--|--|-----|-----|--|
| Regla 13 | Saques (puntapiés de inicio y de reinicio) | 79 | | |
| Regla 14 | Balón al suelo - Sin placaje | 85 | | |
| Regla 15 | Placaje: Portador del balón derribado | 87 | | |
| Regla 16 | Ruck | 95 | | |
| Regla 17 | Maul | 100 | | |
| Regla 18 | Mark | 105 | | |
| | | | | |
| | Reinicio del Partido | | 108 | |
| Regla 19 | Lateral y saque de lateral | 109 | | |
| Regla 20 | Melé | 128 | | |
| Regla 21 | Golpe de Castigo y Golpe Franco | 140 | | |
| | | | | |
| | Zona de marca | | 147 | |
| Regla 22 | Zona de marca | 148 | | |
| Variaciones para SUB 19 | | 155 | | |
| Variaciones para Rugby -7 | | 158 | | |
| Variaciones pa | ara Rugby -10 | 166 | | |
| Pruebas de modificaciones a las Reglas | | 174 | | |
| Gestos del árbitro | | 184 | | |
| Reglamentos GEF-FGR | | | | |
| Reglamento Rugby Touch | | | | |



Referencias en el texto y los diagramas

DIAGRAMAS

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



TEXTO

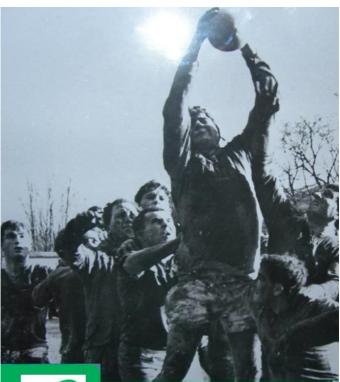
Los Golpes de Castigo se indican con:

Sanción: Golpe de Castigo

Los Golpes Francos se indican con: **Sanción**: Golpe Franco

MODIFICACIONES A LAS REGLAS

Las pruebas de modificaciones a las reglas de juego se indicarán de esta forma.





PRÓLOGO



PRÓLOGO

El Objeto del Juego es que dos equipos de quince o siete jugadores cada uno, actuando lealmente conforme a las Reglas establecidas y al espíritu deportivo, llevando, pasando, pateando y apoyando el balón en el suelo, consigan el mayor número de puntos posible. Aquel equipo que obtenga el mayor número de puntos será el vencedor del encuentro.

Las Reglas del Juego, incluyendo las variaciones para Sub-19 y para Rugby-7, son completas y contienen todo lo necesario para que el partido se juegue de forma correcta y leal.

El Rugby es un deporte que implica contacto físico. Cualquier deporte que implique contacto físico tiene peligros implícitos. Es muy importante que los jugadores jueguen el partido de acuerdo a las Reglas del Juego y estén atentos a su propia seguridad y a la de los otros.

Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de estar física y técnicamente preparados de manera que les permita jugar a Rugby, cumplir las Reglas del Juego y participar de acuerdo a prácticas seguras.

Es responsabilidad de aquellos que entrenan o enseñan el juego asegurar que los jugadores estén preparados de modo que garantice el cumplimiento de las Reglas de Juego y de acuerdo a prácticas seguras.

Es deber del árbitro aplicar imparcialmente en cada partido todas las Reglas del Juego excepto cuando el Consejo de la IRB haya autorizado una Variación Experimental a las Reglas.

Es tarea de las Federaciones asegurar que el Juego en cada nivel sea conducido de acuerdo a un comportamiento deportivo y disciplinado. Este principio no puede ser sostenido exclusivamente por el árbitro; su cumplimiento corresponde también a las Federaciones, clubes y órganos afiliados.



DEFINICIONES

Adelantado - Regla 12 - Adelantado o Pase adelantado.

Agarrado - significa estar firmemente sujeto al cuerpo de otro jugador entre los hombros v las caderas, con todo el brazo en contacto, desde la mano hasta el hombro.

Antijuego - Regla 10 - Antijuego.

Anulado - Regla 22 - Zona de marca.

Apovar el balón - Regla 22 - Zona de marca. Árbitro - Regla 6 – Oficiales de Partido.

Arbitro Asistente- Regla 6 - Oficiales de Partido.

Área de Juego - Regla 1 - El Terreno.

Balón Jugado – el balón es jugado cuando es tocado por un jugador.

Balón muerto - significa que el balón, momentáneamente no se puede jugar. Esto ocurre cuando el árbitro pita para detener el juego, o después de un intento de transformación sin éxito después de un ensavo. Cuando el balón o el portador del mismo ha salido a lateral. lateral de marca o ha tocado o cruzado la línera de balón muerto.

Cambios - Regla 3 - Número de Jugadores - El Equipo.

Campo de Juego - Regla 1 - El Terreno.

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

Carga de Caballería: Regla 10 - Antijuego. Cerca: dentro de un metro de distancia.

Colocador: un jugador que sostiene el balón en el suelo para que lo patee un compañero.

Compañero: otro jugador del mismo equipo.

Cuña volante: Regla 10 - Antijuego.

Descanso – el intervalo entre los dos tiempos de un partido.

Dentro del Campo – alejado de Lateral y hacia el medio del campo.

Drop - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

El plano - Regla 1 - El Terreno.

En juego - Regla 11 - Fuera de juego y En juego en el Juego General.

Ensavo - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos. Ensayo de castigo - Regla 10 - Antijuego. Ensayo de Empuje- Regla 22 - Zona de marca.

Equipo Atacante - el contrario al defensor en cuya mitad del campo se está jugando.

Equipo Defensor - el equipo en cuya mitad del campo se está jugando. Su contrario es el equipo atacante.

Federación - es la entidad controladora baio cuya jurisdicción se juega el partido; para un partido internacional significa la International Rugby Board o una Comisión de la misma.

Fuera de juego - Regla 11 - Fuera de juego y En juego en el Juego General. Fuera de juego, la Regla de los 10 Metros - Regla 11 - Fuera de juego.



Gol: Un jugador marca un gol pateando el balón por encima del travesaño y entre los postes de gol de sus contrarios desde el campo de juego, mediante un puntaplé colocado o de botepronto. No se puede marcar un gol de puntaplé de inicio, saque de 22 metros o Golpe Franco

Gol de Golpe de Castigo: Regla 9 - Modo de marcar los Puntos

Golpe de Castigo - Regla 21 - Puntapiés de Castigo y Franco - un puntapié otorgado al equipo no infractor por una infracción de sus contrarios; el Golpe de Castigo se otorga en el lugar de la infracción salvo indicación en contrario.

Golpe Franco – Regla 21 - Golpe de Castigo y Franco - un puntapié otorgado al equipo no infractor tras una infracción de sus contrarios; el Golpe Franco otorgado por una infracción se otorga en el lugar de la infracción.

Hand-off: Acción efectuada por el portador del balón para alejar a un contrario usando la palma de la mano.

Herida Abierta o Sangrante - Regla 3 - Número de Jugadores - El Equipo.

Infracciones Reiteradas - Regla 10 - Antijuego.

Interior del Campo – lejos del lateral y hacia el medio del campo.

Introducido o lanzado - el acto de un jugador que introduce el balón en la melé o lo lanza en el lateral

Juego Peligroso - Regla 10 - Antijuego.

Juez de Lateral - Regla 6 - Oficiales del Partido.

Jugadores de la Primera Línea – Regla 20 - Melé - los siguientes jugadores: pilar izquierdo, talonador y pilar derecho. Normalmente camisetas 1, 2 y 3 respectivamente.

Jugar el balón – El balón es jugado cuando es tocado por un jugador.

Lanzamiento largo - Regla 19 - Lateral y Sague de Lateral.

Lateral - Regla 19 – Lateral y Saque de Lateral. **Levantar** - Regla 19 – Lateral y Sague de Lateral.

Línea de Balón muerto - Regla 1 - El Terreno.

Línea de Fuera de juego – es una línea imaginaria, paralela a las líneas de marca, que va desde una línea de lateral a la otra; la posición de esta línea varía según la Regla.

Línea de Lateral - Regla 1 - El Terreno.

Línea de Lateral de marca - Regla 1 - El Terreno.

Línea de marca - Regla 1 - El Terreno.

Línea de puesta en juego - Regla 19 - Lateral - línea imaginaria en el campo de juego en ángulo recto a la línea de lateral, en el lugar desde el cual el balón es lanzado en el lateral. Línea que pasa por la marca (punto o lugar): Salvo indicación contraria, se entiende

como una línea que "pasando por la marca o el punto" es paralela a la línea de lateral.

Mark - Regla 18 - Mark.

Más allá o Detrás o Delante de una Posición - implica "con ambos pies", salvo que no se adapte al contexto.

Maul - Regla 17 - Maul.

Medio Melé – jugador designado para introducir el balón a la melé. Normalmente número 9



Melé – Regla 20 - se produce cuando jugadores de cada equipo se juntan en una formación de melé de modo que el juego puede comenzar introduciendo el balón en la melé.

Melé sin oposición - es igual a una melé normal, excepto que los equipos no disputan el balón, el que introduce el balón debe obtenerlo y no se permite empujar a ningún equipo.

Obstrucción - Regla 10 - Antijuego.

Organizador del Partido – la organización responsable del partido, que puede ser una Federación, un grupo de Federaciones o una organización afiliada a la IRB.

Pase – un jugador lanza el balón a otro jugador; si un jugador entrega el balón a otro jugador con la mano, sin lanzarlo, también es un pase.

Pase adelantado - Regla 12 - Adelantado o Pase adelantado.

Perímetro de juego: Regla 1 – El Terreno.

Pilar – Regla 20 - Melé - jugador de la primera línea a la derecha o a la izquierda del talonador en una melé. Normalmente número 1 y 3.

Pilar Izquierdo (Cabeza exterior) - el jugador de la izquierda en la primera línea de una melé. Normalmente número 1

Pilar Derecho (Cabeza interior) – el jugador a la derecha de la primera línea de una melé. Normalmente número 3.

Placaje - Regla 15 - Placaje: Portador del Balón derribado.

Portador del balón – un jugador que porta el balón.

Posesión – ocurre cuando un jugador porta el balón o un equipo tiene el control del balón; por ejemplo: el balón en un lado de una melé o ruck está en posesión de ese equipo.

Pre agarre – Regla19 - Lateral - agarre de un compañero en el lateral previo a que el balón sea lanzado.

Puntapié de volea - un puntapié de volea se efectúa dejando caer el balón de la mano o las manos y pateándolo antes de que toque el suelo.

Puntapié (Patada) - se efectúa golpeando el balón con cualquier parte de la pierna o el pie excepto el talón, desde la rodilla a la punta del pie, sin incluir la rodilla; un puntapié debe impulsar el balón a una distancia visible fuera de las manos o por el suelo.

Puntapié colocado - pateando el balón tras haberlo colocado en el suelo con ese objetivo.

Puntapié de botepronto - se efectúa dejando caer el balón de la mano o de las manos, al suelo y pateándolo según se eleva del primer bote.

Receptor - Regla 19 – Lateral y Saque de Lateral.

Ruck - Regla 16 - Ruck.

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

Saque de 22 metros - Regla 13 - Saques (puntapié de inicio y puntapiés de reinicio).



Saque de Centro - Regla 13 - Saques (puntapié de inicio y puntapiés de reinicio).

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

Sobrepasar – cuando un jugador pasa al otro lado de una línea con uno o ambos pies; la línea puede ser real (por ejemplo la de marca) o imaginaria (como la de fuera de juego). Suspensión temporal - Regla 10 - Antijuego.

Sustituciones - Regla 3 - Número de Jugadores - El Equipo.

Talonador – Regla 20 – Melé. El jugador del medio en la primera línea de una melé que normalmente utiliza la camiseta número 2.

Tarjeta amarilla: se mostrará una tarjeta de color amarillo a un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporalmente durante 10 minutos de tiempo de juego.

Tarjeta roja: se mostrará una tarjeta de color rojo a un jugador que ha sido expulsado por infringir la regla 10 "Antijuego", Regla 4.5 (c).

Tercera Ala – un delantero que normalmente utiliza la camiseta número 6 o 7.

Tiempo de juego: el tiempo transcurrido, excluyendo el tiempo de descuento, como se define en la Regla 5 - Tiempo.

Tiempo real: el tiempo transcurrido, incluido el tiempo perdido por cualquier motivo.

Transformación (o Puntapié de Transformación) - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

Transformación de Golpe de Castigo - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

Transformado: una transformación que tuvo éxito.

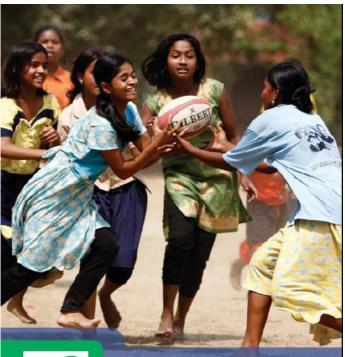
Transformación – un intento de transformación con éxito. Un jugador consigue una transformación pateando el balón por encima de la barra transversal y entre los postes de la portería contraria desde el campo de juego, por medio de un puntapié colocado o un drop. Una transformación no puede ser anotada de un saque de centro, saque de 22 o un Golpe Franco.

Último pie – el pie del último jugador en una melé, ruck o maul más cercano a la línea de marca de ese jugador.

Ventaja - Regla 8 - Ventaja.

Zona de 22 - Regla 1 - El Terreno.

Zona de marca - Regla 22 - Zona de marca.





DOCUMENTO DEL JUEGO

Contiene los Valores Centrales del IRB

Edición 2012



Introducción

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

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

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

INTEGRIDAD

PASIÓN

SOLIDARIDAD

DISCIPLINA

RESPETO



Principios Del Juego

Conducta

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

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

Estos son los límites dentro de los cuales los jugadores y los árbitros deben actuar, es 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 Reglas. 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

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

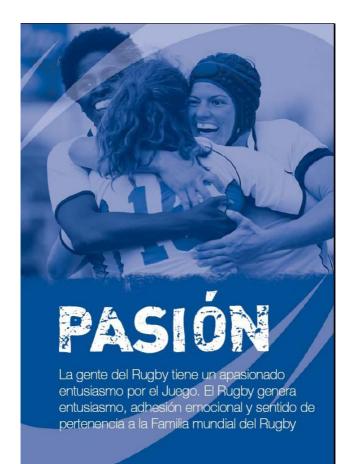
Pueden considerarse tradiciones y virtudes de vieja estirpe, pero han pasado la prueba del tiempo y en todos los niveles en que se practica el juego, siguen siendo tan importantes para el futuro del Rugby como lo han sido durante su largo y distinguido pasado. Los principios del Rugby son los elementos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

Objetivo

El Objetivo del Juego es que dos equipos de quince jugadores cada uno, practicando un juego leal de acuerdo a las Reglas y al espíritu deportivo, llevando, pasando, pateando, y apoyando el balón, marquen la mayor cantidad de puntos posible.

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

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





Principios del Juego

Disputa y Continuidad

La disputa por la posesión del balón es una de las características claves del Rugby. Esta disputa sucede a lo largo de todo el partido en multitud de formas:

- · En el contacto
- · En el juego general
- Cuando el juego se reinicia mediante melés, saques de lateral y puntapiés de inicio.

Estas disputas son equilibradas de tal modo que permiten premiar las destrezas superiores desplegadas en la acción precedente. Por ejemplo: al equipo forzado a patear balón a lateral por su falta de destrezas para mantener el juego, se le niega el lanzamiento en el lateral. Análogamente al equipo que golpea el balón con las manos hacia adelante o la pasa hacia adelante, se le niega la introducción del balón en la melé que sigue a este hecho. La ventaja entonces, debe residir siempre en el equipo que introduzca el balón, si bien aquí, nuevamente es importante que estas fases de juego puedan ser disputadas de forma imparcial.

El objetivo del equipo en posesión del balón es el de mantener la continuidad, negándole el balón a la oposición y por medio de sus destrezas avanzar y marcar puntos. Al hacer esto, los errores supondrán la renuncia a la posesión en beneficio de la oposición, tanto como resultado de las limitaciones del equipo en posesión del balón, como de las cualidades de la defensa contraria. Disputa y continuidad, ganancia y pérdida.

Mientras un equipo intenta mantener la continuidad de la posesión, el equipo contrario se esfuerza por disputar la posesión. Esto proporciona el equilibrio esencial entre continuidad del juego y continuidad de la posesión. Este equilibrio entre disputa y continuidad se aplica tanto a las formaciones estáticas 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 Reglas

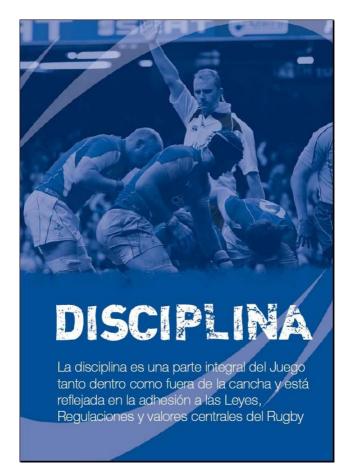
Los principios en los que se basan las Reglas del Juego son:

Un Deporte Para Todos

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

Mantenimiento de la Identidad

Las Reglas aseguran que las características distintivas del Rugby sean mantenidas mediante melés, saques de lateral, maules, rucks y puntapiés de inicio y reinicio. Asimismo las características claves, relacionadas con la disputa y la continuidad: el pase atrás y el placaje ofensivo.





Principios de las Reglas

Diversión y Entretenimiento

Las Reglas 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 Reglas están en constante revisión.

Aplicación

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

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



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



Conclusión

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

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

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





ANTES DEL PARTIDO

Regla 1 El Terreno Regla 2 El Balón

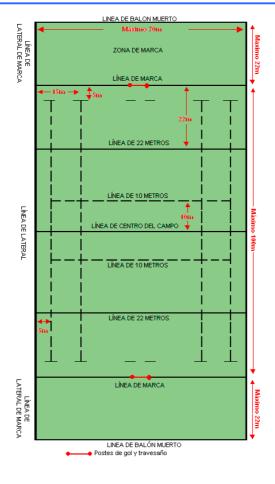
Regla 3 Número de Jugadores - El Equipo

Regla 4 Vestimenta de los Jugadores

Regla 5 Tiempo

Regla 6 Oficiales del Partido









Campo de Juego



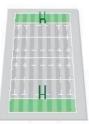
Area de Juego



Recinto de Juego



Area perimetral



Zona de Marca



Zona de 22



REGLA 1 - EL TERRENO

DEFINICIONES

- El Terreno es toda superficie mostrada en el plano, incluye:
- El Campo de juego es el área (como muestra el plano) entre las líneas de marca y las de lateral. Estas líneas no forman parte del campo de juego.
- El Área de juego comprende el "Campo de Juego" y las "zonas de marca" (como marca el plano), las líneas de lateral, de lateral de marca y balón muerto no forman parte del área de juego.
- El Recinto de juego es el área de juego y un espacio que la rodea, no menor de 5 metros, cuando sea posible, que se denomina área perimetral.
- La Zona de marca es el área delimitada por las líneas de marca, de balón muerto, y de lateral de marca. Incluye la línea de marca pero no incluye la línea de balón muerto ni las líneas de lateral de marca.
- La Zona de 22 es el área entre la línea de marca y la línea de 22 metros, incluyendo la línea de 22 metros pero excluyendo la línea de marca.
- El Plano, incluye palabras y números mencionados, en sí mismo es parte de las Reglas

1.1 SUPERFICIE DEL TERRENO

- (a) **Requisito**. La superficie debe ser siempre segura para jugar sobre ella.
- (b) Tipo de superficie. La superficie debe ser de hierba, aunque puede ser de arena, tierra, nieve o hierba artificial. El partido se puede jugar sobre nieve, a condición de que ésta y la superficie por debajo de ella sea segura para jugar. Está prohibida cualquier superficie permanentemente dura como asfalto o cemento. En caso de superficies de hierba artificial, deben cumplir la Regulación 22 de la IRB.

1.2 DIMENSIONES REQUERIDAS PARA EL RECINTO DE JUEGO

- (a) Dimensiones. El campo de juego no debe exceder los 100 metros de largo y 70 metros de ancho. Cada zona de marca no debe exceder los 22 metros de largo y los 70 metros de ancho.
- (b) El largo y ancho del área de juego deben estar lo más cerca posible de las dimensiones indicadas. Todas las áreas deben ser rectangulares.
- (c) La distancia desde la línea de marca hasta la línea de balón muerto no debe ser inferior a 10 metros siempre que sea posible.
- (d) Respecto a partidos internacionales de categoría senior y de Seven, las dimensiones deben estar lo más cerca posible de las medidas máximas y nunca tener menos de 94 de largo y 68 de ancho para el campo de juego y las zonas de marca tener un mínimo de 6 metros. Para medidas inferiores es necesaria una dispensa de la IRB.
- (e) EL área perimetral no debe ser menor de 5 metros cuando sea posible.

1.3 LINEAS DEL TERRENO

(a) Líneas continuas

Líneas de balón muerto y líneas de lateral de marca, las cuales están fuera de las áreas de zona de marca;.

Líneas de marca, las cuales pertenecen a las áreas de zona de marca, fuera del campo de juego;

Líneas de 22 metros, las cuales son paralelas a las líneas de marca. Línea de centro de campo, la cual es paralela a las líneas de marca. Líneas de lateral las cuales se consideran fuera del campo de juego.

(b) Líneas discontinuas

Todas las líneas que no sean continuas, con líneas discontinuas, las cuales deben medir 5 metros de largo.

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

Hay dos grupos de líneas discontinuas a 5 m de cada línea de lateral y son paralelas a estas. Van desde las líneas discontinuas de 5 que están paralelas a cada línea de marca y cruzan las líneas de 22, las líneas discontinuas de 10 y la línea de centro. Se denominan líneas discontinuas de 5 metros.



Hay dos grupos de líneas discontinuas a 15 metros de cada línea de lateral y son paralelas a estas. Van desde las líneas discontinuas de 5 paralelas a cada línea de marca y cruzan ambas líneas de 22, ambas líneas discontinuas de 10 y la línea de centro. Se denominan líneas discontinuas de 15 metros.

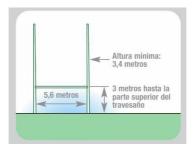
Hay seis líneas discontinuas a 5 metros de cada línea de marca y paralelas a las mismas. Dos líneas están ubicadas con su dentro a 5 y a 15 metros de cada línea de lateral. Otras dos líneas discontinuas están ubicadas enfrente de cada poste de qol de modo que haya 5 metros entre estas líneas discontinuas.

(c) Centro

Hay una línea de 0,5 metros de largo que cruza el centro de la línea de centro de campo.

1.4 DIMENSIONES DE LOS POSTES DE GOL Y TRAVESAÑOS

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





1.5 POSTES CON BANDERAS

- Hay 14 postes con banderas, cada uno con una altura mínima de 1,2 metros sobre el suelo.
- (b) Los postes con banderas deben ubicarse en la intersección de las líneas de lateral de marca y de marca, y en la intersección de las líneas de lateral de marca y de balón muerto. Estos ocho postes se consideran fuera de zona de marca y no forman parte del área de juego.
- (c) Los postes con banderas deben ubicarse alineados con las líneas de 22 y de centro del campo, 2 m más allá de las líneas de lateral y dentro del recinto de juego.

1.6 OBJECIONES AL TERRENO

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



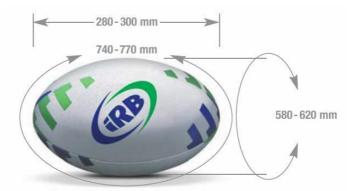
REGLA 2 - EL BALÓN

2.1 FORMA

El balón debe ser de forma ovalada y formado por cuatro gajos.

2.2 DIMENSIONES

Longitud del eje mayor
Perímetro mayor (de la elipse)
Perímetro menor (de la circunferencia)
280 - 300 milímetros
740 - 770 milímetros
580 - 620 milímetros



2.3 MATERIALES

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

2.4 PESO

410 - 460 gramos.



2.5 PRESIÓN DE AIRE AL COMIENZO DEL PARTIDO

65.71 - 68.75 kilopascales, 0.67 - 0.70 kilogramos por centímetro cuadrado o $9\frac{1}{2} - 10$ libras por pulgada cuadrada.

2.6 BALONES ADICIONALES

Durante el partido se puede disponer de balones de repuesto, pero un equipo no debe obtener o intentar obtener una ventaja desleal con el pretexto de cambiar el balón.

2.7 BALONES MÁS PEQUEÑOS

Se pueden usar balones de diferentes tamaños para partidos entre jugadores más jóvenes.



REGLA 3 – NÚMERO DE JUGADORES – EL EQUIPO

DEFINICIONES

Equipo. Un equipo se compone de quince jugadores que empiezan el partido, más los destinados a cambios y/o sustituciones autorizadas.

Cambio. Un jugador que reemplaza a un compañero lesionado.

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

3.1 NÚMERO MÁXIMO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

Máximo: Durante el partido, cada equipo no debe tener más de quince jugadores en el área de juego.

3.2 EQUIPO CON MÁS JUGADORES QUE LO PERMITIDO

Objeción: en cualquier momento antes, o durante el partido, un equipo puede efectuar una reclamación al árbitro sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. Tan pronto como el árbitro advierte que un equipo tiene jugadores de más, debe ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores como corresponde. No se altera el resultado en el momento de la reclamación con motivo de esta.

Sanción: Golpe de Castigo donde el juego debiera reanudarse.

3.3 CUANDO HAY MENOS DE QUINCE JUGADORES

Una Federación puede autorizar la disputa de partidos con menos de quince jugadores en cada equipo. Cuando esto ocurra, se aplicarán todas las Reglas del Juego, excepto que cada equipo debe tener al menos cinco jugadores en la melé en todo momento.

Excepción: los partidos entre equipos a siete son una excepción. Estos partidos están regidos por las Variaciones a las Reglas del Juego para partidos de Rugby-7.



3.4 JUGADORES DESIGNADOS PARA SUSTITUCIONES O CAMBIOS

En partidos internacionales una Federación puede designar hasta ocho jugadores sustitutos o cambios.

Para otros partidos, la Federación que tenga jurisdicción sobre los mismos decidirá el número máximo de cambios y/o sustituciones hasta un máximo de siete (subordinado a la Regla 3.14 en que pueden ser ocho).

Un equipo puede sustituir hasta dos jugadores de la primera línea (subordinado a la Regla 3.14 en que pueden ser tres) y hasta cinco jugadores de cualquier otro puesto. Las sustituciones sólo deben realizarse cuando el balón está muerto y con permiso del árbitro.

3.5 JUGADORES DEBIDAMENTE ENTRENADOS Y EXPERIMENTADOS EN LA PRIMERA LÍNEA

(a) La tabla que sigue indica la cantidad de jugadores debidamente entrenados y experimentados para la primera línea que se deben incluir en el acta cuando se designan diferentes cantidades de jugadores.

| acoignari ancionico darinadado do jugadoreo: | | |
|---|--|--|
| Cantidad de jugadores | Nº de jugadores debidamente entrenados y experimentados | |
| 15 o menos | 3 jugadores que puedan jugar en la primera línea. | |
| 16, 17, o 18 | 4 jugadores que puedan jugar en la primera línea. | |
| 19, 20, 21, o 22 | 5 Jugadores que puedan jugar en la primera línea. | |
| (Variación a la regla 3.14 específica de la federación) | Seis jugadores que puedan jugar en la primera línea | |
| 22 o 23 | | |

- (b) Cada jugador de la primera línea y su potencial sustituto, debe estar adecuadamente entrenado y contar con experiencia para ello.
- (c) Cuando un equipo designa 19, 20, 21 0 22 jugadores, debe haber cinco jugadores que puedan jugar en la primera linea, para asegurar que en la primera ocasión que se requiera un cambio para el talonador y en la primera ocasión que se necesite un cambio para un pilar, el equipo pueda continuar jugando de forma segura con melés disputadas.
- (d) El cambio de un delantero primera línea debe provenir de los jugadores debidamente entrenados y experimentados que empezaron jugando el partido o de los jugadores reservas designados.



3.6 EXPULSIÓN POR ANTIJUEGO

Un jugador expulsado por antijuego no debe ser cambiado o sustituido. Consultar en la Regla 3.13 la excepción a esta Regla.

3.7 CAMBIO PERMANENTE

Un jugador lesionado puede ser cambiado definitivamente. Si el jugador es cambiado definitivamente, este jugador no debe volver a jugar en ese partido. El cambio de un jugador lesionado debe hacerse cuando el balón esté muerto y con permiso del árbitro.

3.8 LA DECISIÓN PARA UN CAMBIO PERMANENTE

- (a) En partidos internacionales, un jugador puede ser cambiado solamente cuando, en la opinión de un médico, el jugador está lesionado, de tal forma que sería imprudente para ese jugador continuar disputando el partido.
- (b) En otros partidos, en los que una Federación ha otorgado permiso específico, un jugador lesionado puede ser cambiado con el consejo de una persona médicamente cualificada. Si no se encuentra presente ninguna persona de estas características, el jugador puede ser cambiado si el árbitro está de acuerdo.

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

Si el árbitro decide, con o sin consejo de un médico u otra persona cualificada, que un jugador está lesionado de tal modo que debería dejar de jugar, el árbitro puede ordenar que ese jugador abandone el área de juego. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado salga del campo para su examen médico.

3.10 CAMBIO TEMPORAL

- (a) Cuando un jugador deja el campo de juego para ser atendido por una hemorragia y/o cubrir una herida sangrante, puede ser cambiado de forma temporal. Si el jugador que ha sido cambiado de forma temporal NO vuelve al campo de juego en 15 minutos, (tiempo real) tras haberlo abandonado, se convertirá en cambio definitivo y no podrá volver al campo de juego.
- (b) Si el cambio temporal resulta lesionado, también puede ser cambiado.



- Si el cambio temporal resulta expulsado por antijuego, el jugador cambiado NO puede volver al campo de juego.
- (d) Si el cambio temporal es amonestado y suspendido temporalmente, el jugador cambiado NO puede volver al campo hasta que finalice el periodo de suspensión

3.11 JUGADOR QUE DESEA VOLVER AL PARTIDO

- (a) Un jugador que tiene una herida abierta o sangrante debe dejar el área de juego. El jugador no puede volver hasta que la hemorragia sea controlada y la herida cubierta.
- (b) Un jugador que deja un partido por lesión o cualquier otra razón no puede volver al partido hasta que el árbitro le permita hacerlo. El árbitro no debe permitir que un jugador vuelva al partido hasta que el balón este muerto.
- (c) Si un jugador o un cambio/sustitución se incorpora al partido sin el permiso del árbitro y el árbitro interpreta que el jugador lo hizo para favorecer a su equipo u obstruir al equipo contrario, el árbitro deberá sancionar al jugador por antijuego. Sanción: Golpe de Castigo donde se reanudaria el juego.

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE VUELVEN AL PARTIDO

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

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

Excepción 2: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador de primera línea lesionado, suspendido temporalmente o expulsado a menos que el árbitro haya ordenado melés sin oposición antes de la situación que provocó que el primera línea dejara el campo de juego y el equipo haya utilizado todos sus cambios y sustituciones permitidos.

(b) Si se hubieran ordenado melés sin oposición y un primera línea resultara lesionado, requiriera ser cambiado y un jugador primera línea disponibles para cambiar a ese jugador, se debe usar el cambio de primera línea antes que jugadores que no sean cambio de primera línea.



3.13 PRIMERA LINEA EXPULSADO O SUSPENDIDO TEMPORALMENTE O LESIONADO

- (a) Después de que un jugador primera línea resulta expulsado o durante el tiempo que un jugador primera línea es suspendido temporalmente y no hay otros jugadores de primera línea disponibles de los designados por el equipo, se ordenarán melés sin oposición. No es responsabilidad del árbitro sino del equipo determinar la idoneidad de los cambios de primera línea.
- (b) Después que un jugador primera línea resulta expulsado o durante el tiempo que éste es suspendido temporalmente, cuando el árbitro otorgue la siguiente melé, consultará con el capitán de su equipo para determinar si hay en el campo otro jugador debidamente entrenado para jugar en la primera línea. Si no lo hubiera, el capitán elegirá un jugador de su equipo que deberá abandonar el campo de juego y ser sustituido por un jugador de primera línea debidamente entrenado de entre los designados. El capitán puede hacer esto inmediatamente antes de la próxima melé o después de haber probado con otro jugador en la primera línea.
- (c) Cuando un período de suspensión temporal termina y un jugador primera línea vuelve al campo de juego, el jugador primera línea sustituto dejará el campo de juego y el jugador elegido que anteriormente dejó el campo de juego durante el tiempo de la suspensión temporal podrá volver a jugar el partido.
- (d) Además, si debido a expulsiones o lesiones, un equipo no dispone de otro jugador de primera línea debidamente entrenado, el partido continuará con melés sin oposición.
- (e) Cuando durante un partido el árbitro ordene melés sin oposición como consecuencia de que un equipo no disponga de jugadores de primera línea, adecuadamente entrenados y experimentados para cumplir la Regla, el árbitro informará el asunto al Organizador del Partido
- (f) Cuando un equipo no disponga de jugadores de primera línea adecuadamente entrenados antes del partido, de modo que no se puedan jugar melés con oposición, el árbitro ordenará melés sin oposición. El árbitro informará el asunto al Organizador del Partido.
- (g) El Organizador del Partido en el reglamento de su competición podrá determinar que un partido puede no comenzar en el caso en que no haya disponibles jugadores adecuadamente entrenados y experimentados, antes de un partido.



3.14 VARIACIONES ESPECÍFICAS DE FEDERACIONES

- (a) Una Federación puede introducir sustituciones sucesivas en determinados niveles del juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de sustituciones no debe ser superior a doce. La administración y reglas relacionadas con las sustituciones sucesivas, son responsabilidad de la Federación con jurisdicción sobre el partido.
- (b) Una Federación o Federaciones en la que se juega un partido o una competición entre equipos de dos o más Federaciones, puede introducir variaciones a la Regla 3.4 para partidos que no sean internacionales, tal como se establece en (c) y/o (d).
- (c) Cuando se designen 22 o 23 jugadores en un equipo debe haber suficientes jugadores primera línea para jugar de talonador, pilar derecho y pilar izquierdo adecuadamente entrenados y experimentados para garantizar que en la primera ocasión en que se requiera un cambio de cualquier posición de la primera línea, el equipo pueda jugar de forma segura melés con oposición.
- (d) Se puede incorporar una disposición que indique que cuando se decreten melés sin oposición si por alguna razón no había cambios de primera linea adecuadamente entrenados y experimentados, el equipo involucrado no estará autorizado a cambiar al jugador cuya partida fue causa de las melés sin oposición.



REGLA 4 – VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

DEFINICIÓN

Vestimenta de los jugadores es toda indumentaria utilizada por los jugadores.

Un jugador lleva camiseta, pantalones y ropa interior, medias y botas.

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

Se podrán usar monitores GPS. Más detalles consultando al Departamento de Servicios Técnicos de la IRB)

| 4.1 | ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA |
|-----|---|
| (a) | Un jugador puede usar prendas protectoras confeccionadas con materiales elásticos o compresibles que necesariamente deben ser lavables. |
| (b) | Un jugador puede usar espinilleras que se ajusten a las Especificaciones de la IRB (Regulación 12). |
| (c) | Un jugador puede usar tobilleras bajo las medias, que no lleguen más arriba de un tercio de la longitud de la tibia que si son rígidas, no deben ser metálicas. |
| (d) | Un jugador puede usar mitones (guantes sin dedos) de acuerdo con las Especificaciones de la IRB (Regulación 12). |
| (e) | Un jugador puede usar hombreras homologadas por la IRB (Regulación 12). |
| (f) | Un jugador puede usar protector bucal o dental. |
| (g) | Un jugador puede usar casco homologado por la IRB (Regulación 12). |
| (h) | Un jugador puede usar una venda y/o vendaje para cubrir o proteger una lesión. |
| (i) | Un jugador puede usar cinta delgada u otro material similar como protección y/o para impedir una lesión. |



4.2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

- (a) Además de los elementos mencionados previamente, las mujeres podrán usar protectores de pecho que estén homologados por la IRB (Regulación 12).
- (b) Las jugadoras podrán usar pantis largos de una mezcla de algodón, con costura única en el interior de la pierna, debajo de sus pantalones cortos y medias.

4.3 TACOS

La suela que se muestra a continuación ha sido aprobada para ser puesta a prueba





Excepto la suela mostrada a la izquierda, los tacos deben cumplir la Regla 4 y las Especificaciones del IRB (Regulación 12).

 (a) Las suelas multitaco de goma están aceptadas, siempre y cuando no tengan bordes afilados o salientes.

4.4 ELEMENTOS DE LA VESTIMENTA NO PERMITIDOS

- (a) Un jugador no debe usar ningún elemento manchado con sangre.
- (b) Un jugador no debe usar ningún elemento afilado o que raspe.
- (c) Un jugador no debe usar ningún elemento que tenga hebillas, clips, anillos, bisagras, cremalleras, tornillos, pernos o materiales rígidos o salientes no permitidos en esta Regla.
- (d) Un jugador no debe usar joyas como anillos, pendientes o collares.
- (e) Un jugador no debe usar guantes.
- (f) Un jugador no debe usar pantalones con acolchado cosido al mismo.



- (g) Un jugador no debe llevar cualquier otro elemento que no se ajuste a las Especificaciones de la IRB para esa vestimenta (Regulación 12).
- (h) Un jugador no debe usar ningún elemento normalmente permitido por la regla que en opinión del árbitro probablemente pueda causar lesión a otro jugador.
- (i) Un jugador no debe tener un solo taco en la punta de la bota.
- Un jugador no debe usar ningún dispositivo de comunicaciones en su vestimenta o adherido a su cuerpo.
- (k) Un jugador no debe llevar ninguna prenda adicional que no esté de acuerdo con la Regulación 12 de la IRB.

4.5 INSPECCIÓN DE LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- (a) El árbitro o los jueces de lateral designados por o bajo la autoridad del organizador del partido, deberán inspeccionar la vestimenta de los jugadores y los tacos para velar por el cumplimiento de esta regla
- (b) El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, qué parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa o ilegal. Si el árbitro decide que la vestimenta es peligrosa o ilegal, debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no puede continuar en el partido hasta que esa prenda sea retirada.
- (c) Si en una inspección previa al partido, el árbitro o un juez de lateral le comunica a un jugador que está utilizando un elemento de la vestimenta no permitido por esta Regla y posteriormente se advierte que ese jugador está usando ese elemento en el campo, el jugador debe ser expulsado por antijuego. Sanción: Golpe de Castiqo en el lugar donde se debe reiniciar el juego.

4.6 OTRA VESTIMENTA UTILIZADA

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

Para más información sobre las disposiciones relacionadas con la vestimenta de los jugadores consultar la Regulación 12 del IRB en http://www.irbplayerwelfare.com/req12



REGLA 5 – EL TIEMPO

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido tendrá una duración máxima de ochenta minutos más el tiempo adicional, los tiempos suplementarios y cualquier disposición especial. Un partido se divide en dos mitades, cada una de las cuales no deberá tener más de cuarenta minutos de tiempo de juego.

5.2 DESCANSO

Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 15 minutos. La duración del intervalo la decide el organizador del partido, la Federación o el organismo reconocido con jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y jueces de lateral pueden retirarse del Área de Juego.

5.3 CONTROL DEL TIEMPO

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

5.4 TIEMPO PERDIDO

El tiempo perdido puede deberse a lo siguiente:

 (a) Lesión. El árbitro puede detener el juego por un máximo de un minuto para la atención a un jugador lesionado, o para cualquier otra demora permitida.

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

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



- (b) Cambio de vestimenta de un jugador. Cuando el balón está muerto, el árbitro le dará tiempo a un jugador para cambiar o reparar la camiseta, pantalones o botas deteriorados. Se dará tiempo para que un jugador ate el cordón de sus botas.
- (c) Cambio y sustitución de jugadores. Se otorgará tiempo para cambiar o sustituir a un jugador.
- (d) Consulta del árbitro con el árbitro asistente u otros oficiales. Se otorgará tiempo para que se realicen consultas entre el árbitro y otros oficiales de partido.

5.5 RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

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

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Un partido puede durar más de 80 minutos si el organizador del mismo ha autorizado que se jueguen tiempos suplementarios en caso de empate en una competición por eliminatorias.

5.7 OTRAS DISPOSICIONES REFERIDAS AL TIEMPO

- (a) Los partidos internacionales tendrán siempre una duración de ochenta minutos más el tiempo de descuento.
- (b) En los partidos que no sean internacionales una Federación puede decidir la duración del partido.
- (c) Si la Federación no lo dispone, los equipos se pondrán de acuerdo en la duración del partido. Si no se ponen de acuerdo lo decidirá el árbitro.
- (d) El árbitro tiene la autoridad para decetar el término del partido en cualquier momento si considera que continuar jugando sería peligroso.



- (e) Si el tiempo se ha cumplido y el balón no está muerto o no se ha jugado una melé o lateral otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que el balón quede muerto. El balón está muerto cuando el árbitro hubiera tenido que otorgar una melé, saque de lateral, una opción al equipo no infractor, un saque de 22, o después de una transformación de ensayo o Golpe de Castigo con éxito. Si una melé debe ser formada de nuevo, la melé no ha concluido. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un Mark, un Golpe Franco o un Golpe de Castigo, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- (f) Si el tiempo se ha cumplido después de que se ha marcado un ensayo, el árbitro permitirá que se intente la transformación.
- (g) Cuando las condiciones atmosféricas sean especialmente calurosas o húmedas, el árbitro, a su discreción, tendrá la potestad de permitir un detención para hidratación en cada parte. Esta detención no debe durar más de un minuto. El tiempo perdido se añadirá al final de cada tiempo. El descanso para hidratación tendrá lugar normalmente después de una anotación o cuando el balón está muerto cerca de la línea de centro del campo.



REGLA 6 - OFICIALES DEL PARTIDO

DEFINICIONES

Cada partido quedará estará controlado por Oficiales del Partido que son el Árbitro y los dos Jueces de Lateral o Árbitros Asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan se podrá incluir Personas Adicionales, que incluyen al árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva, un oficial que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al árbitro en la toma de decisiones, el controlador de tiempo, el médico del partido, los médicos de los equipos, los miembros no jugadores de los equipos y los recoge balones.

Un juez de lateral puede ser designado por el organizador del partido o por un equipo involucrado en el partido y será responsable de señalar el lateral, lateral de marca y el éxito o no de un puntapié a gol.

Un árbitro asistente puede ser designado por el organizador del partido y es responsable de señalar el lateral, lateral de marca, el éxito o no de un puntapié a gol e indicar antijuego. Un árbitro asistente también proporcionará ayuda al árbitro en el desempeño de cualquiera de las tareas del árbitro tal y como sea dispuesto por el árbitro.

6.A. ÁRBITRO

ANTES DEL PARTIDO

6.A.1 DESIGNACIÓN DEL ÁRBITRO

El árbitro es designado por el organizador del partido. Si no se ha designado ningún árbitro los dos equipos deberán ponerse de acuerdo para designarlo. Si no se ponen de acuerdo, el equipo local designará un árbitro.

6.A.2 CAMBIO DE ÁRBITRO

Si el árbitro se encuentra imposibilitado para terminar el partido, su sustituto es designado siguiendo las instrucciones del organizador del partido. Si el organizador del partido no ha dado instrucciones, el árbitro designará a su sustituto. Si el árbitro no lo puede hacer, el equipo local designará un sustituto.



6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

(a) Sorteo. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si saca o elige campo. Si el ganador del sorteo decide elegir campo, el contrario debe hacer el saque de centro y viceversa.

DURANTE EL PARTIDO

6.A.4 LAS TAREAS DEL ÁRBITRO EN EL AREA DE JUEGO

- (a) El árbitro es el único juez de los hechos y de la Regla durante el partido. El árbitro debe aplicar imparcialmente todas las Reglas de Juego en cada partido.
- (b) El árbitro controla el tiempo.
- (c) El árbitro lleva el resultado.
- (d) El árbitro autoriza a los jugadores para dejar el área de juego.
- (e) El árbitro autoriza a que entren los cambios o sustituciones al área de juego.
- (f) El árbitro autoriza a los médicos de los equipos o personas médicamente cualificadas o sus asistentes para entrar al campo de juego cuándo y cómo lo permite la Regla.
- (g) El árbitro autoriza a cada entrenador a entrar al área de juego para asistir a sus equipos durante el descanso.

6.A.5 CAMBIO DE UNA DECISIÓN

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

El árbitro puede cambiar una decisión cuando un árbitro asistente ha levantado la bandera para señalar lateral o una acción de antijuego.



6.A.6 CONSULTANDO CON OTRAS PERSONAS

- (a) El árbitro puede consultar con un árbitro asistente en lo relativo a temas de su incumbencia, la regla de antijuego o el control del tiempo y puede pedir ayuda en otros aspectos del arbitraie incluido el fuera de juego.
- (b) El organizador del partido puede designar un oficial que utilice dispositivos tecnológicos. Si el árbitro no está seguro antes de tomar una decisión en la zona de marca concerniente a un ensayo o un anulado puede consultar con él. El oficial puede ser consultado cuando el árbitro tenga que tomar una decisión en la zona de marca, referente a la anotación de un ensayo o anulado y no esté seguro de que haya podido producirse algún antijuego en la zona de marca El oficial puede ser consultado sobre la consecución o no de un puntapié a gol. El oficial puede ser consultado si el árbitro o árbitros asistentes no están seguros de si un jugador estaba o no en lateral cuando intentaba apoyar el balón para marcar un ensayo.
 - El oficial puede ser consultado si el árbitro o árbitros asistentes no están seguros antes de tomar una decisión relativa al lateral de marca y a si el balón estaba muerto cuando se pudo haber marcado un ensayo.
- (c) El organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (d) El árbitro no debe consultar con ninguna otra persona.

6.A.7 EL SILBATO DEL ÁRBITRO

- (a) El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
- (b) El árbitro tiene autoridad para hacer sonar el silbato y detener el juego en cualquier momento.
- (c) El árbitro debe hacer sonar el silbato para indicar la consecución de un punto o un anulado.
- (d) El árbitro debe hacer sonar el silbato para detener el juego por una infracción o por una falta de antijuego. Cuando el árbitro amonesta o expulsa al infractor, el árbitro debe hacer sonar el silbato nuevamente al otorgar un Golpe de Castigo o un Ensayo de Castigo.
- (e) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando el balón haya salido fuera de juego, o cuando es imposible seguir jugando, o cuando decreta una sanción.



(f) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando pueda ser peligroso permitir que el juego continúe o cuando un jugador haya resultado seriamente lesionado.

6.A.8 EL ÁRBITRO Y LAS LESIONES

Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni que el balón haya resultado muerto, el juego se debe reiniciar con una melé. El último equipo que tenía la posesión introducirá el balón el equipo etnía la posesión, introducirá el balón el equipo atacante.

6.A.9 EL BALÓN QUE TOCA AL ÁRBITRO

- (a) Si el balón o el jugador que lo porta toca al árbitro y ningún equipo obtiene una ventaja, el juego continúa. Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo, ordenará una melé e introducirá el balón el último equipo que jugó el balón.
- (b) Si algún equipo obtiene una ventaja en la zona de marca mientras el balón está en posesión de un jugador atacante el árbitro otorgará un ensayo donde se produjo el contacto.
- (c) Si algún equipo obtiene una ventaja en la zona de marca mientras el balón está en posesión de un jugador defensor el árbitro otorgará un anulado donde se produjo el contacto.

6.A.10 BALÓN EN LA ZONA DE MARCA TOCADO POR UNA PERSONA OUE NO ES JUGADOR

El árbitro juzgará qué hubiera ocurrido después y otorgará un ensayo o un anulado en el lugar en que el balón fue tocado.

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.A.11 RESULTADO

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

6.A.12 JUGADOR EXPULSADO

Si algún jugador resultó expulsado, el árbitro entregará al organizador del partido, tan rápido como sea posible, informe escrito sobre la infracción cometida.

6.B. JUFCES DE LATERAL Y ÁRBITROS ASISTENTES

ANTES DEL PARTIDO

DESIGNACIÓN DE LOS JUECES DE LATERAL Y ÁRBITROS 6.B.1 **ASISTENTES**

Hay dos jueces de lateral o dos árbitros asistentes para cada partido. Salvo que hayan sido designados por el organizador del partido, o con su autorización, cada equipo deberá facilitar un juez de lateral.

CAMBIO DE UN JUEZ DE LATERAL O DE UN ÁRBITRO 6.B.2 **ASISTENTE**

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

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

El árbitro tiene autoridad sobre ambos jueces de lateral o árbitros asistentes. El árbitro puede darles indicaciones sobre sus tareas y puede desestimar sus decisiones. Si un juez de lateral no es satisfactorio, el árbitro puede solicitar que sea cambiado. Si el árbitro considera que un juez de lateral es culpable de incorrección, tiene la autoridad para expulsarlo y luego hacer un informe al organizador del partido.

DURANTE EL PARTIDO

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

(a) Debe haber un juez de lateral o árbitro asistente a cada lado del terreno. El juez de lateral o árbitro asistente permanece en el lateral excepto cuando tiene que juzgar un puntapié a gol. Cuando tienen que juzgar un puntapié a gol los jueces de lateral o árbitros asistentes se colocan en la zona de marca detrás de los postes de gol.



(b) Un árbitro asistente puede entrar al área de juego cuando informe al árbitro de una infracción de juego peligroso o antijuego. El árbitro asistente puede hacer ésto solamente en la siguiente detención del juego.

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

- (a) Cada juez de lateral o árbitro asistente lleva una bandera o algo similar para señalizar sus decisiones.
- (b) Señal del resultado de un puntapié a gol. Cuando se efectúa una transformación o un Golpe de Castigo a gol, los jueces de lateral o árbitros asistentes deben asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de lateral o árbitro asistente se coloca en o detrás de cada poste de gol. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de lateral o árbitro asistente levantará la bandera para indicar la transformación
- (c) Señalización de lateral. Cuando el balón o el portador han salido al lateral, el juez de lateral o árbitro asistente debe levantar la bandera. El juez de lateral o árbitro asistente debe pararse en el lugar donde se debe poner en juego el balón y señalizar al equipo que debe hacerlo. Además el juez de lateral o árbitro asistente debe señalizar cuando el balón o el portador del mismo han salido por lateral de marca.







(d) Cuándo bajar la bandera. Después del lanzamiento, el juez de lateral o árbitro asistente debe bajar la bandera, con las siguientes excepciones:

Excepción 1: Cuando el jugador que lo lanza, pone cualquier parte de cualquier pie en el campo de juego, el juez de lateral o árbitro asistente permanecerá con la bandera levantada.

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

Excepción 3: Cuando, en un lanzamiento rápido el balón que ha salido al lateral ha sido cambiado por otro o después de salir al lateral ha sido tocado por alguien que no sea el jugador que efectúa el lanzamiento rápido, el juez de lateral o árbitro asistente permanecerá con la bandera levantada.

- (e) Corresponde al árbitro y no al juez de lateral o árbitro asistente decidir si el balón ha sido lanzado desde el lugar correcto.
- (f) Señalización de antijuego. Un árbitro asistente señaliza que se ha producido juego peligroso o un antijuego, sosteniendo su bandera en posición horizontal, perpendicular a la línea de lateral y apuntando hacia dentro del campo.





6.B.6 DESPUÉS DE SEÑALIZAR ANTIJUEGO

El organizador de un partido puede otorgar autoridad a un árbitro asistente para señalar antijuego. Si un árbitro asistente señala antijuego, debe permanecer en lateral y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego. Tras la invitación del árbitro, el árbitro asistente puede entrar al área de juego para informar del incidente al árbitro. El árbitro, entonces, puede decidir cualquier acción que sea necesaria. Cualquier sanción otorgada lo será en consonancia con la Regla 10, de antijuego.

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.B.7 JUGADORES EXPULSADOS

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

6.C. PERSONAS ADICIONALES

6.C.1 JUEZ DE LATERAL O ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

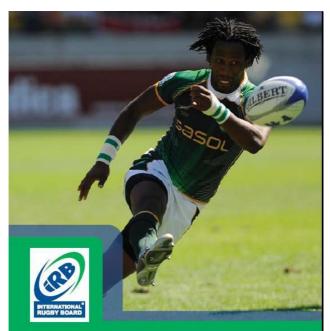
Cuando se designa un juez de lateral o un árbitro asistente de reserva, la autoridad del árbitro, en lo concerniente a cambios y sustituciones, puede ser delegada al juez de lateral o árbitro asistente de reserva.

6.C.2 QUIENES PUEDEN ENTRAR AL ÁREA DE JUEGO

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

6.C.3 LÍMITACIONES AL ACCESO AL ÁREA DE JUEGO

En caso de lesión, aquellas personas que pueden entrar al área de juego mientras el juego continúa, lo harán siempre que tengan permiso del árbitro. De lo contrario, entrarán solamente cuando el halón esté muerto.



DURANTE EL PARTIDO

Forma De Jugar El Partido

Regla 7 Modo de Jugar

Regla 8 Ventaja

Regla 9 Modo de Marcar los Puntos

Regla 10 Antijuego

Regla 11 Fuera de Juego y En Juego en el Juego General

Regla 12 Adelantado y Pase Adelantado



REGLA 7 - MODO DE JUGAR

JUGANDO UN PARTIDO

Un partido comienza con un saque desde el centro del campo.

Después del saque de centro, cualquier jugador que esté en juego puede coger el balón y correr con él.

Cualquier jugador puede lanzarlo o patearlo.

Cualquier jugador puede entregar el balón a otro jugador.

Cualquier jugador puede placar, sujetar o empujar a un contrario en posesión del balón.

Cualquier jugador puede caer sobre el balón.

Cualquier jugador puede participar en una melé, ruck, maul o saque de lateral.

Cualquier jugador puede apoyar el balón en una zona de marca.

El portador del balón puede hacerle un hand-off a un contrario.

Todo lo que hagan los jugadores, lo deben hacer conforme a las Reglas de Juego.



REGLA 8 - LA VENTAJA

DEFINICIÓN

La Ley de la ventaja prevalece sobre la mayoría de las Reglas y su objetivo es favorecer la continuidad del juego, con menos detenciones por infracciones. Los jugadores son alentados a jugar mientras no suene el silbato a pesar de las infracciones de sus contrarios. Cuando la consecuencia de la infracción de un equipo es que el equipo contrario puede obtener una ventaja, el árbitro no hará sonar el silbato por la infracción de forma inmediata.

8.1 LA VENTAJA EN LA PRÁCTICA

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

8.2 CUANDO LA VENTAJA NO SE PRODUCE

La ventaja debe ser clara y real. No es suficiente la mera posibilidad de obtener una ventaja. Si el equipo no infractor no obtiene ventaja, el árbitro hará sonar el silbato y retrotraerá el juego al punto donde se produjo la infracción.

8.3 CUÁNDO NO SE APLICA LA LEY DE LA VENTAJA

- (a) Contacto con el Árbitro. La ventaja no debe aplicarse cuando el balón o el jugador que lo porta toca al árbitro.
- (b) Balón saliendo por el túnel. La ventaja no debe aplicarse cuando el balón sale por cualquier extremo del túnel de una melé sin haber sido jugado.
- (c) Melé girada. La ventaja no debe aplicarse cuando la melé es girada más de 90 grados (de modo que la línea media haya superado una posición paralela a la línea de lateral).



- (d) Melé derrumbada. La ventaja no debe aplicarse cuando una melé se derrumba. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (e) Jugador levantado en el aire. La ventaja no debe aplicarse cuando un jugador es levantado en el aire en una melé o es empujado hacia arriba fuera de la melé. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (f) Después de que el balón está muerto. No se debe jugar la ventaja después de que el balón está muerto.

8.4 PITIDO INMEDIATO CUANDO NO HAY VENTAJA

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

8.5 MÁS DE UNA INFRACCIÓN

- (a) Cuando el mismo equipo cometa más de una infracción:
 - Si no se puede aplicar la ventaja a la segunda infracción, el árbitro aplicará la sanción que corresponde a la primera infracción.
 - Si se puede aplicar la ventaja a la segunda infracción pero no prospera, el árbitro aplicará la sanción que corresponda a la segunda infracción.
 - Si alguna de las sanciones es por antijuego, el árbitro aplicará la sanción que corresponda a esa infracción.
- (b) Si se está jugando la ventaja después de una infracción de un equipo y el otro equipo comete una infracción, el árbitro debe hacer sonar el silbato y aplicar la sanción correspondiente a la primera infracción.



REGLA 9 – MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.A. PUNTOS MARCADOS

9.A.1 VALOR DE LOS PUNTOS

Ensayo. Se ha marcado un ensayo cuando un jugador atacante es el primero en hacer un tocado en tierra en la zona de marca de sus adversarios.

5 puntos

Ensayo de castigo. Se concede un ensayo de castigo entre los postes si, de no mediar antijuego de un contrario, un jugador probablemente hubiera marcado un ensayo.

5 puntos

Transformación. Un ensayo marcado por un jugador le da a su equipo el derecho de intentar obtener una transformación mediante un puntapié a gol. Esto también se aplica al ensayo de castigo. Este puntapié puede realizarse mediante un puntapié colocado o un puntapié de boteoronto.

2 puntos

Transformación de un Golpe de Castigo. Un jugador realiza una transformación de un Golpe de Castigo.

3 puntos

Puntapié de botepronto (Drop). Un jugador marca un drop convirtiendo una transformación de un puntapié de botepronto en el juego general. El equipo al que se otorgó un Golpe Franco solo puede marcar un drop después de que el balón haya quedado muerto, o después que un contrario lo haya jugado o tocado, o haya placado al portador del balón. Esta restricción también se aplica a una melé formada en lugar del Golpe Franco.

3 puntos

9.A.2 PUNTAPIÉ A GOL – CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

- Si después de ser pateado, el balón toca el suelo o a cualquier compañero del pateador, no se puede marcar un gol.
- (b) Si el balón ha cruzado el travesaño se ha marcado un gol, aun cuando el viento lo haga volver atrás, al campo de juego.
- (c) Si un contrario comete una infracción mientras se está ejecutando el puntapié a gol, pero no obstante el puntapié se transforma, se aplica la ventaja y se conceden los puntos marcados.
- (d) Cualquier jugador que toca el balón intentando evitar que se consiga la transformación de un Golpe de Castigo, está tocando ilegalmente el balón.
 Sanción: Golpe de Castigo

9.B TRANSFORMACIÓN

9.B.1 EFECTUANDO LA TRANSFORMACIÓN

- (a) El pateador debe utilizar el balón que estaba en juego salvo que esté defectuoso.
- (b) El puntapié se ejecuta en línea con el lugar donde el ensayo fue marcado.
- (c) Un colocador es un compañero del pateador que sujeta el balón para que patee.
- (d) El pateador puede colocar el balón directamente sobre el suelo o sobre arena, serrín o un dispositivo homologado por la Federación.
- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro del período de un minuto y treinta segundos (noventa segundos) considerado desde el momento de haberse marcado un ensayo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto y medio, aun si el balón se cae y debe ser colocado de nuevo.

Sanción. Si no efectúa el puntapié en el tiempo permitido, será anulado.



9.B.2 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todo el equipo del pateador, excepto el colocador, debe estar detrás del balón cuando es pateado.
- (b) Ni el pateador ni el colocador deben hacer nada para inducir a sus contrarios a cargar anticipadamente.
- (c) Si el balón se cae antes de que el pateador comience su carrera, el árbitro permitirá que lo vuelva a colocar sin demora. Mientras el balón es colocado nuevamente, los contrarios deben permanecer detrás de la línea de marca.

Si el balón se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, el pateador debe patearlo o intentar un drop.

Si el balón se cae y rueda fuera de la línea a través del lugar donde el ensayo fue marcado y el pateador lo patea y cruza sobre el travesaño, se debe otorgar el gol.

Si el balón se cae y rueda al lateral después que el pateador ha comenzado su carrera, el puntapié debe ser anulado.

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

9.B.3 EL EQUIPO CONTRARIO

- (a) Todos los jugadores del equipo contrario deben retirarse a su linea de marca, sin sobrepasarla, hasta que el pateador comience su carrera o patee. Cuando el pateador haga esto, podrán cargar o saltar para tratar de impedir la transformación, pero en esta acción, no deben ser sujetados por otros jugadores.
- (b) Cuando el balón se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, los contrarios pueden continuar su carga.
- (c) El equipo defensor no debe gritar durante la ejecución de un puntapié a gol. Sanción: (a)-(c) Si el equipo oponente comete una infracción pero el puntapié resultaexitoso se concederá el goal.

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

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



REGLA 10 - ANTIJUEGO

DEFINICIÓN

Antijuego es cualquier acción contraria a la letra y el espíritu de las Reglas de Juego, que cometa una persona dentro del recinto de juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso o incorrección, que sean perjudiciales para el juego

10.1 OBSTRUCCIÓN

 (a) Cargar o empujar. Cuando un jugador y un contrario están corriendo a por el balón, ninguno de los dos debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.

Sanción: Golpe de Castigo

(b) Correr delante del portador del balón. Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente delante de un compañero que porta el balón impidiendo con esa acción que los contrarios plaquen al portador del balón o tengan oportunidad de placar a potenciales portadores del balón cuando ganen la posesión del mismo.

Sanción: Golpe de Castigo

(c) **Bioquear al placador**. Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente en una posición que impida que un contrario plaque al portador del balón.

Sanción: Golpe de Castigo

(d) Bloquear el balón. Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente en una posición que impida que un contrario juegue el balón.

Sanción: Golpe de Castigo

(e) Portador del balón yendo a chocar con un compañero. Un portador del balón no debe ir a chocar intencionadamente con compañeros que se encuentren delante de él.

Sanción: Golpe de Castigo



10.2 JUEGO DESLEAL

(a) Infracciones intencionadas. Un jugador no debe infringir voluntariamente ninguna Regla de Juego o jugar de forma desleal. El jugador que infringió voluntariamente una regla debe ser; o advertido o amonestado y avisado que será expulsado si comete la misma infracción o una similar; o expulsado.

Sanción: Golpe de Castigo

Si la infracción impide un ensayo que, de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un ensayo de castigo. Un jugador que impide que se marque un ensayo mediante antijuego, debe ser amonestado y suspendido temporalmente o expulsado.

- (b) Pérdida de tiempo. Un jugador no debe perder tiempo voluntariamente. Sanción: Golpe Franco
- (c) Arrojar a lateral. Un jugador no debe, de forma voluntaria, golpear, colocar, empujar o lanzar el balón con su mano o brazo a lateral, lateral de marca o más allá de la línea de balón muerto.

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de 15 metros si la infracción se produce entre la línea de 15 metros y la de lateral o en el lugar de la infracción si ésta ocurre en cualquier lugar del campo de juego o a 5 metros de la línea de marca y al menos a 15 metros de lateral si la infracción ocurrió en la zona de marca.

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

10.3 INFRACCIONES REITERADAS

(a) Reiteración de faltas. Un jugador no debe infringir ninguna regla de forma reiterada. La repetición de infracciones es un hecho. La discusión sobre si el jugador tuvo o no la intención de infringir es irrelevante.

Sanción: Golpe de Castigo

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



(b) Infracciones reiteradas de un equipo. Cuando diferentes jugadores del mismo equipo cometen la misma infracción en forma reiterada, el árbitro deberá decidir si la cantidad constituye o no infracciones reiteradas. Si lo es, el árbitro le hará al equipo una advertencia general y si luego repiten la falta, el árbitro amonestará y suspenderá temporalmente al(los) jugador(es) culpable(s). Si posteriormente un jugador de ese mismo equipo repite la falta el árbitro debe expulsar al(los) jugador(es) culpable(es).

Sanción: Golpe de Castigo

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

(c) Infracciones reiteradas: criterio aplicado por el árbitro. Para decidir cuántas infracciones constituyen infracciones reiteradas en partidos de selección o de Senior, el árbitro debe aplicar siempre un criterio estricto. Cuando un jugador infringe alguna regla tres veces, el árbitro debe amonestar a ese jugador.

El árbitro puede flexibilizar este criterio en partidos Sub 19, donde las infracciones pueden ser consecuencia de la ignorancia de las reglas o la falta de destrezas.

10.4 JUEGO PELIGROSO E INCORRECCIONES

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

Sanción: Golpe de Castigo

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

Sanción: Golpe de Castigo

(c) Patear. Un jugador no debe patear a un contrario.

Sanción: Golpe de Castigo

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

contrario.

Sanción: Golpe de Castigo

(e) Placaje peligroso. Un jugador no debe efectuar sobre un contrario un placaje

anticipado, tardío o peligroso.

Sanción: Golpe de Castigo



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

Sanción: Golpe de Castigo

Un "placaje con el brazo rígido" debe ser considerado juego peligroso. Un jugador efectúa un placaje así cuando va con el brazo rígido a golpear a un contrario.

Sanción: Golpe de Castigo

Placar sin el balón debe ser considerado juego peligroso.

Sanción: Golpe de Castigo

Un jugador no debe placar a un jugador contrario que no tenga los pies en el suelo.

Sanción: Golpe de Castigo

(f) Actuar sobre el contrario que no tiene el balón. Excepto en una melé, ruck o maul, un jugador que no porta el balón, no debe agarrar, empujar u obstruir a un contrario que no porta el balón.

Sanción: Golpe de Castigo

 (g) Carga peligrosa. Un jugador no debe cargar o derribar a un contrario que porta el balón sin intentar agarrarlo.

Sanción: Golpe de Castigo

- (h) Un jugador no debe embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin usar los brazos o sin agarrar a un jugador.
- (i) Placando al saltador en el aire. Un jugador no debe placar ni tocar, empujar o tirar de uno o ambos pies de un contrario que está saltando para conquistar el balón en el lateral o en el juego general.

Sanción: Golpe de Castigo.

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

Sanción: Golpe de Castigo.

(k) Juego peligroso en una melé, ruck o maul. La primera línea de una melé no debe embestir a sus contrarios.

Sanción: Golpe de Castigo.



Los jugadores de la primera línea no deben levantar voluntariamente a sus contrarios en el aire o forzarlos hacia arriba fuera de la melé.

Sanción: Golpe de Castigo

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

Sanción: Golpe de Castigo

Los jugadores no deben hundir voluntariamente una melé, ruck o maul.

Sanción: Golpe de Castigo

(f) Tomar represalia. Un jugador no debe tomar represalia. Aun si un contrario infringe las Reglas, ningún jugador debe hacer nada que sea peligroso para él. Sanción: Golpe de Castigo

(m) Actos contrarios al espíritu deportivo. Un jugador no debe hacer en el recinto de juego, nada contrario al buen espíritu deportivo.

Sanción: Golpe de Castigo

(n) Incorrecciones mientras el balón no está en juego. Un jugador no debe, mientras el balón no está en juego, molestar, obstruir o estorbar de cualquier forma a un adversario, o ser culpable de cualquier incorrección.

Sanción: Golpe de Castigo

La sanción es la misma que la de las secciones 10.4 (a)-(m) excepto que el Golpe de Castigo se debe otorgar en el lugar donde se hubiera reiniciado el juego. Si ese lugar está en la linea de lateral o dentro de los 15 metros de esta, la marca del Golpe de Castigo debe ser sobre la linea de 15 metros, en linea con aquel lugar.

Si el juego se hubiera reiniciado con una melé a 5 metros, la marca del Golpe de Castigo debe ser en el lugar de la melé.

Si el juego se hubiera reiniciado con un saque de 22 metros, el equipo no infractor puede elegir el lugar sobre la línea de 22 metros para ejecutar el Golpe de Castigo.

Si se otorga un Golpe de Castigo, pero el equipo infractor es culpable de una posterior incorrección antes de que se ejecute el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor y desplazará 10 metros la marca del Golpe. Esto sanciona ambas, la infracción original y la incorrección.



Si se otorga un Golpe de Castigo a un equipo, pero un jugador de ese equipo es posteriormente culpable de una incorrección antes de que se efectúe el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor, desestimará el puntapié y otorgará un Golpe de Castigo al contrario.

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

(o) Carga tardía al pateador. Un jugador no debe cargar u obstruir voluntariamente a un contrario que acaba de patear el balón.

Sanción: El equipo no infractor puede optar por ejecutar el Golpe de Castigo en el lugar de la infracción, donde cae el balón o donde se reanudaría el juego

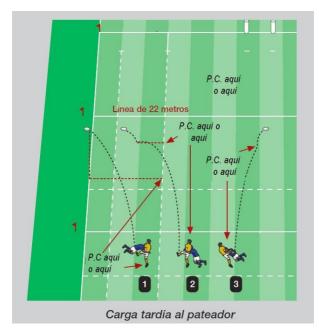
Lugar de la infracción. Si la infracción ocurre en la zona de marca del pateador, el punto del Golpe de Castigo debe ser a 5 metros de la línea de marca y al menos a 15 metros de la línea de lateral. El equipo no infractor puede elegir efectuar el Golpe de Castigo donde cae el balón o donde fue jugado antes de tocar el suelo y al menos a 15 metros de la línea de lateral

Donde cae el balón. Si el balón cae en lateral, la marca del Golpe de Castigo opcional debe ser sobre la linea de 15 metros en línea con el lugar donde el balón salió al lateral. Si el balón cae o es jugado antes de tocar el suelo dentro de los 15 metros de la linea de lateral, la marca debe ser sobre la linea de 15 metros en línea con el lugar donde cayó o fue jugado.

Si el balón cae en la zona de marca, en el lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto, el punto del Golpe de Castigo opcional debe ser a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar donde el balón cruzó la línea de marca y por lo menos a 15 metros de la línea de lateral.

Si el balón pega en un poste de gol o en el travesaño, el punto del Golpe de Castigo opcional debe ser en el lugar donde el balón cae al suelo.





(p) Cuña volante y Carga de Caballería. Un equipo no debe hacer la "Cuña volante" o la "Carga de Caballería".
Sentidor Collego de Caballería".

Sanción: Golpe de Castigo en el lugar de la infracción original



"Cuña volante". El tipo de ataque conocido como "Cuña volante" generalmente se utiliza cerca de la línea de marca cuando se ha otorgado un Golpe de Castigo o un Golpe Franco al equipo atacante.

El pateador juega el balón para sí mismo y comienza el ataque, ya sea cargando hacia la zona de marca contraria o pasándolo a otro compañero que carga hacia adelante. Inmediatamente, sus compañeros se agarran a cada lado del portador del balón formando una cuña. Muchas veces uno o más de sus compañeros están delante del portador del balón. La "Cuña volante" es ilegal.

Sanción: Golpe de Castigo en el lugar de la infracción original

"Carga de Caballería". El tipo de ataque conocido como "Carga de Caballería" generalmente se utiliza cerca de la linea de marca cuando se ha otorgado un Golpe de Castigo o un Golpe Franco al equipo atacante. Un jugador se coloca a cierta distancia del pateador o jugadores del equipo atacante forman una línea a lo ancho del campo de juego a cierta distancia del pateador.

Estos jugadores atacantes están generalmente separados por un metro o dos de distancia. Después de una señal del pateador, cargan hacia adelante. Cuando están cerca del pateador, éste juega el balón para sí mismo y se lo pasa a un jugador que ha empezado a correr desde detrás a cierta distancia del pateador. Sanción: Golpe de Castigo en el lugar de la infracción original

- (q) La ventaja debe ser otorgada por acciones de antijuego, pero si la infracción impide un probable ensayo, se debe otorgar un ensayo de castigo.
- (r) Por una infracción informada por un árbitro asistente se puede otorgar un Golpe de Castigo donde se produjo la infracción, o permitir que se jueque la ventaja.
- (s) Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego en cuanto el árbitro haga sonar el silbato, excepto en un Puntapié de inicio o Golpe de Castigo después de una advertencia, suspensión temporal o expulsión.

Sanción: Golpe de Castigo



10.5 SANCIONES

- (a) Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la Regla de Antijuego debe ser: advertido o amonestado y suspendido temporalmente durante 10 minutos de juego o expulsado.
- (b) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporalmente y que después comete una segunda infracción de la Regla de Antijuego que hubiera merecido una amonestación, deberá ser expulsado.

10.6 TARJETAS AMARILLA Y ROJA

- (a) Cuando un jugador sea amonestado y suspendido temporalmente en un partido internacional, el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla.
- (b) Cuando un jugador sea expulsado en un partido internacional el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta roja.
- (c) Para otros partidos, el Organizador del Partido o la Federación que tenga jurisdicción sobre el mismo podrá decidir el uso de las tarjetas amarilla y roja.

10.7 JUGADOR EXPULSADO

Un jugador que resulta expulsado no participa más en ese partido.



REGLA 11 - FUERA DE JUEGO Y EN JUEGO, EN EL JUEGO GENERAL

DEFINICIONES

Al comienzo del partido todos los jugadores están en juego. A medida que el partido se desarrolla los jugadores pueden encontrarse en una posición de fuera de juego. Tales jugadores están expuestos a ser sancionados a menos que vuelvan a ponerse en juego.

En el juego general un jugador está fuera de juego si el jugador está delante de un compañero que porta el balón o delante de un compañero que fue el último en jugar el balón

Fuera de juego significa que el jugador está tempor almente fuera de juego, estos jugadores están expuestos a ser sancionados si participan del partido.

En el juego general, un jugador puede ser puesto en juego ya sea por la acción de un compañero o por la acción de un contrario. Sin embargo, el jugador fuera de juego no puede ser puesto en juego si interfiere en el juego o se mueve hacia adelante o hacia el balón o no se aleja a 10 metros del punto de caída del balón.

11.1 FUERA DE JUEGO EN EL JUEGO GENERAL

- (a) Un jugador que está en una posición fuera de juego está expuesto a ser sancionado sólo si el jugador hace alguna de estas tres cosas:
 - Interfiere en el juego o
 - se mueve hacia adelante, hacia el balón o
 - no cumple con la Regla de los 10 metros (Regla 11.4).

Un jugador que está fuera de juego no debe ser sancionado automáticamente. Un jugador que recibe un pase adelantado no intencionado no está fuera de juego. Un jugador puede estar fuera de juego en la zona de marca.

(b) Fuera de juego e interferir con el juego. Un jugador que está fuera de juego no debe participar del juego. Esto significa que no debe jugar el balón ni obstruir a un contrario.



(c) Fuera de juego y moverse hacia adelante. Cuando el compañero de un jugador fuera de juego ha pateado hacia adelante, el jugador fuera de juego no debe moverse hacia los contrarios que están esperando jugar el balón o hacia el lugar donde el balón cae. mientras no sea puesto en juego.

11.2 PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE UN COMPAÑERO

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

- (a) Acción del jugador. El jugador fuera de juego corre detrás del compañero que fue el último que pateó, tocó o llevó el balón, el jugador es puesto en juego.
- (b) Acción del portador del balón. El jugador fuera de juego es puesto en juego cuando un compañero portando el balón corre hasta adelantarlo.
- (c) Acción del pateador u otro compañero en juego. El jugador fuera de juego es puesto en juego cuando el pateador o un compañero que estaba en la misma línea o detrás del pateador en el momento o después de que el balón fue pateado, corre hasta adelantarlo. Cuando corre hacia adelante, el compañero puede estar en lateral o en lateral de marca, pero ese compañero debe volver al área de juego para poner al otro jugador en juego.





11.3 PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE LOS CONTRARIOS

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

- (a) Correr 5 metros con el balón. El jugador fuera de juego es puesto en juego cuando un contrario portando el balón corre 5 metros.
- (b) Patear o pasar. El jugador fuera de juego es puesto en juego cuando un contrario patea o pasa el balón.
- (c) **Tocar voluntariamente el balón**. El jugador fuera de juego es puesto en juego cuando un contrario toca voluntariamente el balón pero no lo coge.





11.4 FUERA DE JUEGO BAJO LA REGLA DE LOS 10 METROS

(a) Cuando un compañero de un jugador fuera de juego ha pateado hacia adelante, se considera que el jugador fuera de juego está participando del juego si está delante de una línea imaginaria que cruza el campo de juego a 10 metros del contrario esperando jugar el balón o de donde el balón cae o puede caer. El jugador fuera de juego debe retirarse inmediatamente detrás de la línea imaginaria a 10 metros o del pateador si estuviera más cerca que los 10 metros. Mientras se retira el juador no debe obstruir a ningún contrario.

Sanción: Golpe de Castigo

- (b) Mientras se retira, el jugador fuera de juego no puede ser puesto en juego por ninguna acción del equipo contrario. Sin embargo, antes de que el jugador haya terminado de retirarse hasta los 10 metros puede ser puesto en juego por cualquier compañero en juego que adelante al jugador.
- (c) Cuando un jugador fuera de juego bajo la regla de los 10 metros, carga a un contrario que está esperando jugar el balón, el árbitro hará sonar el silbato enseguida y el jugador fuera de juego resultará penalizado. Una demora puede resultar peliorosa para el contrario.

Sanción: Golpe de Castigo

(d) Cuando un jugador fuera de juego bajo la regla de los 10 metros juega el balón que no pudo ser atrapado por un contrario, debe ser penalizado.

Sanción: Golpe de Castigo

(e) La regla de los 10 metros no se modifica por el hecho de que el balón haya pegado en un poste o en el travesaño. Lo que importa es dónde cae el balón. Un jugador fuera de juego no debe estar delante de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el terreno

Sanción: Golpe de Castigo

(f) La regla de los 10 m no se aplica cuando un jugador patea el balón, un contrario carga la patada y el balón rebota en él y un compañero del pateador que estaba a menos de 10 m de la línea imaginaria, juega el balón. La regla de los 10 m. se aplica si el balón toca o es jugado por un contrario pero no cargado.

Sanción: Cuando un jugador es sancionado por estar fuera de juego en el juego general, el equipo contrario elegirá, entre un Golpe de Castigo en el lugar de la infracción o una melé en el último lugar donde el equipo infractor jugó el balón. Si el último lugar donde se jugó está en la zona de marca de ese equipo, la melé se formará a 5 metros de la linea de marca en linea con el lugar donde fue jugado.



(g) Si después de patear, un jugador tiene por delante más de un compañero fuera de juego, avanzando hacia el punto de caída, el lugar de la infracción es el lugar del jugador fuera de juego más próximo a un contrario esperando jugar el balón o más cerca del punto de caída del balón.

11.5 PUESTO EN JUEGO BAJO LA REGLA DE LOS 10 METROS

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

11.6 FUERA DE JUEGO ACCIDENTAL

- (a) Cuando un jugador fuera de juego no puede evitar ser tocado por el balón o por un compañero que lo porta, el jugador está accidentalmente fuera de juego. Si el equipo del jugador no obtiene ninguna ventaja de eso, el juego continúa. Si el equipo del jugador obtiene una ventaja, se formará una melé y el equipo contrario introducirá el balón.
- (b) Cuando un jugador pone el balón en las manos de un compañero delante de él, el receptor del pase está fuera de juego. Salvo que se considere que el receptor está fuera de juego voluntariamente (en cuyo caso se otorgará un Golpe de Castigo), el receptor está accidentalmente fuera de juego y se debe formar una melé con introducción del equipo contrario.

11.7 FUERA DE JUEGO DESPUÉS DE UN ADELANTADO

Cuando un jugador comete un adelantado y un compañero fuera de juego es el próximo en jugar el balón, el jugador fuera de juego debe ser sancionado si jugando el balón impidió que un contrario obtuviera una ventaja.

Sanción: Golpe de Castigo

11.8 PUESTA EN JUEGO DE UN JUGADOR QUE SE ESTÁ RETIRANDO DURANTE UN RUCK, MAUL, MELÉ O LATERAL

Un jugador que está fuera de juego cuando se forma un ruck, maul, melé o saque de lateral y se está retirando tal como le exige la regla, permanece fuera de juego aún cuando el equipo contrario obtiene la posesión y el ruck, maul, melé o lateral ha terminado. El jugador es puesto en juego cuando se retira detrás de la linea de fuera de juego. Ninguna otra acción del jugador fuera de juego ni de sus compañeros puede poner en juego al jugador fuera de juego.

Si el jugador permanece fuera de juego, solo puede ser puesto en juego por acciones del equipo contrario. Estas acciones son dos:

Un contrario corre 5 metros con el balón. Cuando un contrario portando el balón ha corrido 5 metros, el jugador fuera de juego es puesto en juego. No es puesto en juego cuando un jugador contrario pasa el balón. Aún si los contrarios pasan el balón varias veces, sus acciones no ponen en juego al jugador.

Un contrario patea. Cuando un contrario patea el balón, el jugador fuera de juego es puesto en juego.

11.9 JUGADORES REMISOS

Un jugador que permanece en una posición de fuera de juego está especulando. Un jugador remiso que impide que el equipo contrario juegue el balón como quisiera, está participando del juego y debe ser sancionado. El árbitro debe asegurarse que el jugador remiso no resulte beneficiado por ser puesto en juego por acción del equipo contrario.

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor.



REGLA 12 - ADELANTADO O PASE ADELANTADO

DEFINICIÓN - ADELANTADO

Un adelantado se produce cuando un jugador pierde la posesión del balón y éste va hacia adelante o cuando un jugador golpea el balón hacia adelante con la mano o el brazo o cuando el balón pega en la mano o el brazo y va hacia adelante, y el balón toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarlo.

"Hacia adelante" significa hacia la línea de balón muerto del equipo contrario.

EXCEPCIÓN

Carga. Si un jugador carga sobre el balón cuando un contrario lo patea o inmediatamente después del puntapié y el balón rebota en él, no es un adelantado aun cuando el balón vaya hacia delante.



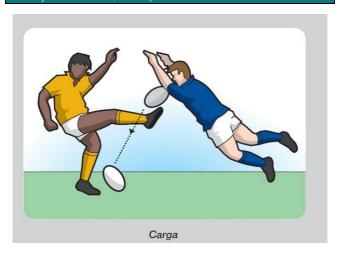


DEFINICIÓN - PASE ADELANTADO

Un pase adelantado se produce cuando un jugador tira o pasa el balón hacia adelante. "Hacia adelante" significa hacia la línea de balón muerto del equipo contrario.

EXCEPCIÓN

Bote hacia adelante. Si el balón no es arrojado hacia adelante pero pega en un jugador o en el suelo y bota hacia adelante, no es un pase adelantado.





12.1 EL RESULTADO DE UN ADELANTADO O PASE ADELANTADO

- (a) Adelantado o pase adelantado no intencionado. Se debe otorgar una melé en el lugar de la infracción.
- (b) Adelantado o pase adelantado no intencionado en un saque de lateral. Se debe otorgar una melé a 15 metros de la línea de lateral.
- (c) Adelantado o pase adelantado que entra en la zona de marca. Si un jugador atacante comete un adelantado o hace un pase adelantado en el campo de juego y el balón entra a la zona de marca de sus contrarios, y allí resulta muerto, se debe otorgar una melé en el lugar donde se hizo el adelantado o pase adelantado.
- (d) Adelantado o pase adelantado dentro de la zona de marca. Si un jugador de cualquiera de los dos equipos comete un adelantado o hace un pase adelantado dentro de la zona de marca, se debe otorgar una melé a 5 metros de la línea de marca, sobre una línea que atraviesa el punto donde se produjo la infracción, al menos a 5 metros de la línea de lateral.
- (e) Adelantado o pase adelantado que sale a lateral. Cuando el balón sale a lateral de un adelantado o pase adelantado, se le ofrecerá al equipo no infractor la opción de realizar un saque de lateral en el punto donde el balón cruzó la línea de lateral o una melé en el punto donde se produjo el adelantado o pase adelantado. El equipo no infractor puede ejercer esta opción realizando un saque rápido.
- (f) Golpe o pase adelantado intencionado. Un jugador no debe intencionadamente golpear el balón hacia adelante con la mano o el brazo, ni hacer intencionadamente un pase adelantado.

Sanción: Golpe de Castigo. Si la infracción impide un ensayo que, de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un ensayo de castigo.



DURANTE EL PARTIDO

En El Campo De Juego

Regla 13 Saques de Inicio y Reinicio Regla 14 Balón al Suelo sin Placaje

Regla 15 Placaje, portador del balón derribado

Regla 16 Ruck

Regla 17 Maul

Regla 18 Mark



REGLA 13 - SAQUES (DE INICIO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

DEFINICIÓN

El saque de centro de inicio se efectúa al comienzo de cada tiempo del partido y al comienzo de cada tiempo suplementario. Los puntapiés de reinicio se efectúan después de haber marcado un punto o después de un anulado.

13.1 DÓNDE Y CÓMO SE EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO

- (a) Un equipo efectúa el saque de centro con un puntapié de botepronto que se realiza desde o detrás del centro del campo.
- (b) Si el balón es pateado con un tipo de puntapié incorrecto, o desde un lugar incorrecto, el equipo contrario tiene dos opciones:
 - Que se efectúe el puntapié de nuevo o
 - Que se forme una melé en el centro del campo beneficiándose de la introducción del balón.

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO Y EL PUNTAPIÉ DE REINICIO

- (a) Al comienzo del partido el equipo cuyo capitán eligió efectuar el saque de centro después de ganar el sorteo o el equipo contrario si el capitán ganador eligió lado.
- (b) Después del descanso, el equipo contrario al que efectuó el saque de centro inicial del partido.
- (c) Después de marcar un punto, reinicia el juego el contrario al que marcó el punto.

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

Todo el equipo del pateador, debe estar detrás del balón cuando es pateado. Si no lo están se debe formar una melé en el centro. El contrario introducirá el balón.



13.4 POSICION DEL EQUIPO CONTRARIO EN EL SAQUE DE CENTRO

Todo el equipo contrario debe permanecer sobre o detrás de la línea de 10 metros. Si están delante de esa línea o si cargan antes de que el balón sea pateado, el saque de centro se efectúa de nuevo.



13.5 PUNTAPIÉ QUE ALCANZA LA LINEA DE 10 METROS

Si el balón alcanza la línea de 10 metros de los contrarios, o alcanza la línea de 10 metros y el viento lo vuelve atrás, el juego continúa.

13.6 PUNTAPIÉ QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS PERO ES JUGADO POR UN CONTRARIO

Si el balón no llega a la línea de 10 metros de los contrarios, pero es jugado primero por un contrario, el juego continúa.

13.7 PUNTAPIÉ QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN CONTRARIO

Si el balón no llega a la línea de 10 metros de los contrarios el equipo contrario tiene dos opciones:

- Que se efectúe el sague de centro nuevamente o
- Que se forme una melé en el centro, beneficiándose de la introdución.



13.8 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE AL LATERAL

El balón debe caer en el campo de juego. Si es pateado directamente a lateral el equipo contrario tiene tres opciones:

- Que se efectúe el sague de centro nuevamente o
- Que se forme una melé en el centro, beneficiándose de la introdución o
- Aceptar el puntapié.

Si aceptan el puntapié, el lateral se debe formar en la línea de centro. Si el viento vuelve el balón por detrás de la línea de centro y sale directamente a lateral, el saque de lateral se debe poner en juego formar en el lugar en que el balón salió.

13.9 BALÓN QUE ENTRA A LA ZONA DE MARCA

- (a) Si el balón es pateado a la zona de marca sin tocar o haber sido tocado por un jugador, el equipo contrario tiene tres opciones:
 - Apovar el balón o
 - Hacer el balón muerto o
 - Continuar el juego.
- (b) Si el equipo contrario apoya el balón, o si lo hace balón muerto, o si el balón queda muerto saliendo por lateral de marca, o sobre o más allá de la línea de balón muerto, tiene dos opciones:
 - Que se forme una melé en el centro, beneficiándose de la introdución o
 - Que el otro equipo efectúe el saque de centro nuevamente.
- (c) Si optan por apoyar el balón o hacerlo muerto, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con el balón significa que el jugador ha decidido continuar el juego.

13.10 SAQUE DE 22 METROS

DEFINICIONES

Un saque de 22 metros es un puntapié de botepronto efectuado por el equipo defensor. Puede ser realizado desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros.

Se utiliza un saque de 22 metros para reiniciar el juego después de que un jugador atacante ha puesto o llevado el balón a la zona de marca, sin infracciones y alli, un jugador defensor ha hecho muerto el balón o se ha ido al lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto.



13.11 DEMORA EN EL SAQUE DE 22 METROS

El saque de 22 metros debe ser efectuado sin demora. Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 22 metros

13.12 SAQUE DE 22 METROS REALIZADO DE FORMA INCORRECTA

Si el balón es pateado con un tipo de puntapié incorrecto, o desde un lugar equivocado, el equipo contrario tiene dos opciones:

- Que se efectúe el saque de 22 de nuevo o
- Que se forme una melé en el centro de la línea de 22 beneficiándose de la introducción del balón.

13.13 EN EL SAQUE DE 22 EL BALÓN DEBE CRUZAR LA LINEA

- (a) Si el balón no cruza la línea de 22 metros, el equipo contrario tiene dos opciones:
 - Que se efectúe un nuevo saque de 22 o
 - Que se forme una melé en el centro de la línea de 22 metros beneficiándose de la introducción.
- (b) Si el balón cruza la línea de 22 m. pero el viento lo vuelve atrás, el juego continúa.
- (c) Si el balón no cruza la línea de 22 metros se puede aplicar la ventaja. Un contrario que juegue el balón puede marcar un ensayo.

13.14 SAQUE DE 22 QUE SALE DIRECTAMENTE AL LATERAL

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente al lateral, el equipo contrario tiene tres opciones:

- Que se efectúe un nuevo saque de 22 o
- Que se forme una melé en el centro de la línea de 22 metros, beneficiándose de la introducción del balón o
- Aceptar el puntapié. Si lo aceptan, el lateral se debe formar en la línea de 22 metros.

13.15 SAQUE DE 22 QUE ENTRA A LA ZONA DE MARCA OPUESTA

- (a) Si el balón es pateado a la zona de marca opuesta sin tocar o haber sido tocado por un jugador, el equipo contrario tiene tres opciones:
 - Apovar el balón o
 - Hacer el balón muerto o
 - Continuar el juego.
- (b) Si el equipo contrario apoya el balón o si lo hace balón muerto o si el balón queda muerto, saliendo por lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto, tiene dos opciones:
 - Que se forme una melé en el centro de la línea de 22 metros, desde donde fue realizado el puntapié, beneficiándose de la introducción del balón o
 - Que se efectúe el sague de 22 nuevamente.
- (c) Si optan por apoyar el balón o hacerlo muerto, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con el balón significa que el jugador ha elegido continuar el juego.

13.16 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todos los jugadores del equipo del pateador deben estar detrás del balón cuando es pateado. Si no lo están, se debe formar una melé en el centro de la línea de 22 metros. El equipo contrario introducirá el balón.
- (b) Sin embargo, si el puntapié se efectúa tan rápidamente que los jugadores del equipo del pateador que se están retirando, aún están delante del balón, no serán penalizados. No deben dejar de retirarse hasta ser puestos en juego por alguna acción de un compañero. No deben participar del juego mientras no sean puestos en juego de ese modo.
 - Sanción: Melé en el centro de la línea de 22 metros. El equipo contrario introducirá el balón



EL EQUIPO CONTRARIO

- (a) El equipo contrario no debe avanzar sobre la línea de 22 metros antes de que el balón sea pateado.
 - Sanción: Golpe Franco en el lugar de la infracción
- (b) Si un contrario está del otro lado de la línea de 22 metros y retrasa u obstruye el saque de 22 metros, el jugador incurre en incorrección. Sanción: Golpe de Castigo en la línea de 22 metros





REGLA 14 - BALÓN AL SUELO SIN PLACAJE

DEFINICIONES

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

También se produce cuando un jugador está en el suelo en posesión del balón sin haber sido placado.

El partido debe ser jugado por jugadores que están sobre sus pies. Un jugador no debe hacer el balón injugable yendo al suelo. Injugable significa que el balón no está disponible inmediatamente para ninguno de los dos equipos de modo que el juego pueda continuar.

Un jugador que hace injugable el balón o que obstruye al equipo contrario yéndose al suelo, está negando el propósito y espíritu del juego y debe ser sancionado.

Un jugador que no está placado, pero que va al suelo en posesión del balón o un jugador que va al suelo y gana el balón, debe actuar inmediatamente.

14.1 JUGADORES EN EL SUELO

- (a) El jugador con el balón debe hacer inmediatamente una de estas tres cosas:
 - Levantarse con el balón o
 - Pasar el balón o
 - Soltar el balón

Sanción: Golpe de Castigo

 (b) Un jugador que pasa o suelta el balón, debe también levantarse o alejarse del balón inmediatamente

Sanción: Golpe de Castigo

(c) Un jugador sin el balón no debe permanecer tumbado sobre, más allá o cerca del balón para impedir que los contrarios obtengan su posesión

Sanción: Golpe de Castigo

(d) Un jugador en el suelo no debe placar o intentar placar a un contrario.
 Sanción: Golpe de Castigo



14.2 JUGADORES SOBRE SUS PIES

- (a) Caer sobre un jugador en el suelo con el balón. Un jugador no debe caer intencionadamente sobre o más allá de un jugador en el suelo con el balón.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (b) Caer sobre jugadores en el suelo cerca del balón. Un jugador no debe caer intencionadamente sobre o más allá de jugadores en el suelo con el balón entre o cerca de ellos.

Sanción: Golpe de Castigo



REGLA 15 - PLACAJE: PORTADOR DEL BALÓN DERRIBADO

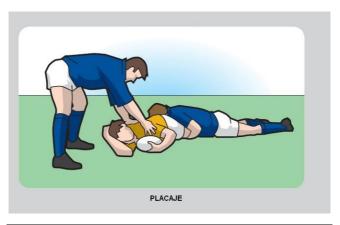
DEFINICIONES

Un placaje tiene lugar cuando el portador del balón es agarrado por uno o más contrarios y derribado al suelo.

Un portador del balón que no está agarrado no es un jugador placado y por tanto no ha tenido lugar un placaje.

A los jugadores contrarios que tengan agarrado al portador del balón y lo derriben al suelo, y que también vayan al suelo, se les denomina placadores.

Los jugadores contrarios que tengan agarrado al portador del balón y no vayan al suelo no son placadores



15.1 DÓNDE PUEDE TENER LUGAR UN PLACAJE

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



15.2 CUÁNDO NO PUEDE HABER PLACAJE

Cuando el portador del balón es sujetado por un contrario y un compañero se agarra a ese portador del balón, se ha formado un maul y no puede haber placaje.

15.3 CÓMO SE DEFINE DERRIBADO

- (a) Si el portador del balón tiene una o ambas rodillas en el suelo, ese jugador ha sido "derribado al suelo".
- (b) Si el portador del balón está sentado en el suelo o sobre otro jugador en el suelo, ese jugador ha sido "derribado al suelo".

15.4 EL PLACADOR

- (a) Cuando un jugador placa a un contrario y ambos van al suelo, el placador debe soltar inmediatamente al jugador placado.
 Sanción: Golpe de Castigo.
 - Sancion. Goipe de Castigo.
- El placador debe levantarse o alejarse inmediatamente del jugador placado y del balón.
 - Sanción: Golpe de Castigo.
- (c) El placador debe levantarse antes de jugar el balón y luego puede jugar el balón desde cualquier dirección.
 Sanción: Golpe de Castigo

15.5 EL JUGADOR PLACADO

- (a) El jugador placado no debe permanecer tumbado sobre, más allá o cerca del balón para impedir que los contrarios obtengan la posesión de éste y debe tratar que el balón quede disponible inmediatamente para dar continuidad al juego. Sanción: Golpe de Castigo
- (b) Un jugador placado debe pasar el balón o soltarlo inmediatamente. Este jugador también debe levantarse o alejarse del balón inmediatamente. Sanción: Golpe de Castigo



Un jugador placado puede soltar el balón, poniéndolo en el suelo en cualquier (c) dirección, siempre que lo haga inmediatamente. Sanción: Golpe de Castigo

(d) Un jugador placado puede soltar el balón, empujándolo en el suelo en cualquier dirección, excepto hacia adelante, siempre que lo haga inmediatamente. Sanción: Golpe de Castigo

(e) Si jugadores contrarios, sobre sus pies, intentan jugar el balón, el jugador placado debe soltarlo.

Sanción: Golpe de Castigo





- (f) Si el impulso de un jugador placado lo lleva a la zona de marca, el jugador puede marcar un ensayo o hacer un anulado.
- (g) Si los jugadores son placados cerca de la línea de marca, pueden inmediatamente estirarse y apoyar el balón sobre o más allá de la línea de marca para marcar un ensayo o hacer un anulado.



15.6 OTROS JUGADORES

(a) Después de un placaje, todos los jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan el balón. Los jugadores están sobre sus pies si ninguna otra parte de su cuerpo está apoyada en el suelo o en jugadores en el suelo. Sanción: Golpe de Castigo

Excepción: balón que entra en zona de marca. Después de un placaje cerca de la línea de marca, si el balón ha sido liberado y ha entrado a zona de marca, cualquier jugador, incluyendo un jugador en el suelo, puede apoyar el balón.





Después de un placaje todos los jugadores deben estar sobre sus piés para jugar el balón



Jugador que no está sobre sus piés y juega el balón en el placaje





- (b) Después de un placaje cualquier jugador que esté sobre sus pies puede intentar ganar la posesión del balón, cogiendo el mismo en posesión del portador
- (c) Los jugadores contrarios al portador del balón, que permanecen sobre sus pies, que lleven al portador del balón al suelo de manera que ese jugador haya sido placado, deben soltar el balón y al portador del balón. Estos jugadores podrán entonces jugar el balón siempre que estén sobre sus pies y lo hagan desde detrás del balón y directamente desde detrás del jugador placado o placador más cercano a la línea de marca de estos jugadores.

Sanción: Golpe de Castigo

(d) En un placaje o cerca de un placaje, otros jugadores que jueguen el balón deben hacerlo desde detrás del balón, y desde detrás del jugador placado o placador más cercano a la línea de marca de estos.

Sanción: Golpe de Castigo

 (e) Cualquier jugador que obtenga la posesión del balón en el placaje debe jugar el balón inmediatamente, llevando, pasando o pateando el balón.
 Sanción: Golpe de Castigo



- (f) Nigún jugador que sea el primero en obtener la posesión del balón debe ir al suelo en el placaje o cerca de él, salvo que sea placado por un jugador contrario. Sanción: Golpe de Castigo
- (g) Cualquier jugador que sea el primero en obtener la posesión del balón en el placaje o cerca de él, puede ser placado por un jugador contrario, siempre que ese jugador lo haga desde detrás del balón y detrás del jugador placado o placador más cercano a la línea de marca de ese jugador. Sanción: Golpe de Castigo
- (h) Después de un placaje, ningún jugador que está en el suelo debe impedir que un contrario obtenga la posesión del balón.
 Sanción: Golpe de Castigo
- Después de un placaje, ningún jugador en el suelo debe placar o intentar placar a un contrario.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (j) Cuando un jugador placado se estira para apoyar el balón sobre o más allá de la línea de marca para marcar un ensayo, un contrario puede tirar del balón en posesión de aquel jugador, pero no debe patear el balón. Sanción: Golpe de Castigo

15.7 ACCIONES PROHIBIDAS

- (a) Ningún jugador debe impedir al jugador placado pasar el balón.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (b) Ningún jugador debe impedir al jugador placado soltar el balón y levantarse o alejarse del mismo.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (c) Ningún jugador debe caer sobre o más allá de los jugadores que yacen en el suelo después de un placaje con el balón entre o cerca de ellos. Sanción: Golpe de Castigo
- (d) Ningún jugador sobre sus pies deben cargar u obstruir a un contrario que no está cerca del balón.

Sanción: Golpe de Castigo



(e) Puede ser peligroso que un jugador placado retenga el balón o no se aleje del mismo de inmediato o que se le impida hacerlo. Si se da cualquiera de estos casos, el árbitro lo sancionará inmediatamente.

Sanción: Golpe de Castigo



15.8 DUDA SOBRE LA FALTA DE CUMPLIMIENTO

Si en un placaje resulta imposible jugar el balón y hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme a la regla, el árbitro ordenará una melé inmediatamente, beneficiándose de la introducción el equipo que estaba avanzando antes de la detención o si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante.

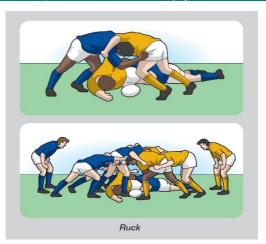


REGLA 16 – RUCK (MELÉ ESPONTÁNEA)

DEFINICIONES

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

Ruckear: Es la acción de un jugador cuando está en un ruck y utiliza sus pies para intentar ganar o mantener la posesión del balón, sin incurrir en antijuego.



16.1 FORMANDO UN RUCK

- Dónde puede tener lugar un ruck. Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.
- (b) Cómo se puede formar un ruck. Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un contrario. El balón debe estar en el suelo. Si el balón, por cualquier motivo, no está en el suelo, el ruck no se ha formado.



16.2 INCORPORÁNDOSE A UN RUCK

 (a) Ningún jugadore que forma, se une o participa en un ruck debe tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.

Sanción: Golpe Franco

- (b) Un jugador incorporándose al ruck debe agarrarse a un compañero o a un contrario usando todo el brazo. El agarre debe ser realizado antes o simultaneamente al contacto realizado con cualquier otra parte del cuerpo del jugador que se incorpora. Sanción: Gobe de Castigo
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el ruck no constituye agarre.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (d) Todos los jugadores que forman, se incorporan o participan en un ruck deben estar sobre sus pies.

Sanción: Golpe de Castigo

16.3 RUCKING

- (a) Los jugadores en un ruck deben esforzarse por permanecer sobre sus pies.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (b) Ningún jugador puede caer o arrodillarse voluntariamente en un ruck. Esto se considera juego peligroso.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (c) Ningún jugador puede derrumbar un ruck voluntariamente. Esto se considera juego pelioroso.

Sanción: Golpe de Castigo

- (d) Ningún jugador puede saltar encima de un ruck.
 Sanción: Golpe de Castigo
- Los jugadores no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
 Sanción: Golpe Franco
- (f) Un jugador que realiza rucking por el balón no debe actuar intencionadamente sobre los jugadores en el suelo. Cuando realiza el "rucking" intentará rebasar a los jugadores caídos en el suelo y no podrá pisarlos intencionadamente. El jugador que hace rucking debe hacerlo cerca del balón.

Sanción: Golpe de Castigo



16.4 OTRAS INFRACCIONES EN EL RUCK

(a) Nigún jugador puede volver a introducir el balón al interior del ruck.
 Sanción: Golpe Franco

(b) Ningún jugador puede tocar el balón con la mano en el ruck, excepto después de un placaje si está sobre sus pies y tiene sus manos sobre el balón antes de que el ruck se haya formado.

Sanción: Golpe de Castigo

- (c) Ningún jugador puede levantar el balón con sus piernas en el ruck.

 Sanción: Golpe de Castigo
- (d) Los jugadores en el suelo, dentro o cerca del ruck, deben intentar alejarse del balón. Estos jugadores no deben interferir con el balón en el ruck o cuando sale del mismo. Sanción: Golpe de Castigo
- (e) Un jugador no debe caer sobre o más allá del balón que está saliendo del mismo.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (f) Mientras el balón está en el ruck, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar a los contrarios que el balón está fuera del mismo. Sanción: Goloe Franco

16.5 FUERA DE JUEGO EN EL RUCK

- (a) Las líneas de fuera de juego. Hay dos líneas de fuera de juego paralelas a las líneas de marca, una para cada equipo. Cada línea de fuera de juego pasa por el último pie del último jugador en el ruck. Si el último pie del último jugador está sobre o detrás de la línea de marca, la línea de fuera de juego para el equipo defensor es la línea de marca.
- (b) Los jugadores deben incorporarse al ruck o retirarse detrás de la línea de fuera de juego inmediatamente. Si un jugador se retrasa al costado de un ruck, el jugador está fuera de juego.

Sanción: Golpe de Castigo



(c) Jugadores incorporándose o reincorporándose al ruck. Un jugador que se incorpora o reincorpora al ruck, debe hacerlo desde detrás del pie del último compañero en el ruck. Un jugador puede incorporarse al lado de este último jugador. Si el jugador se incorpora al ruck del lado de sus contrarios o delante del último compañero, el jugador está fuera de juego. Puede agarrarse a un contrario, siempre que el jugador no esté fuera de juego de otro modo.

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor

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

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor



16.6 FIN DE UN RUCK CON ÉXITO

Un ruck termina exitosamente cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está sobre o más allá de la línea de marca.



16.7 FIN DE UN RUCK SIN ÉXITO

(a) Un ruck termina sin éxito cuando resulta imposible jugar el balón y se debe ordenar una melé.

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

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

Si ningún equipo estaba avanzando, entonces el atacante introducirá el balón.

- (b) Antes de hacer sonar el silbato para una melé, el árbitro esperará un tiempo razonable para que el balón emerja, particularmente si algún equipo está avanzando. Si el ruck deja de moverse o en opinión del árbitro, el balón probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, el árbitro debe ordenar una melé.
- (c) Cinco segundos para jugar el balón cuando se encuentra disponible al final del ruck. Cuando el balón haya sido claramente ganado por un equipo en el ruck y esté disponible para ser jugado, el árbitro dirá "juegue" tras lo cual el balón debe ser jugado dentro de los siguientes cinco segundos. Si el balón no es jugado dentro de los cinco segundos, el árbitro ordenará la formación de una melé, el equipo que no tenía posesión del balón en el ruck introducirá la pelota.



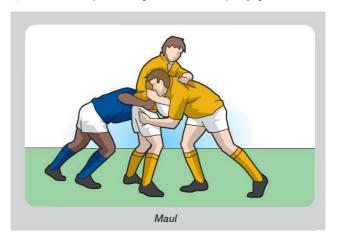
REGLA 17 - MAUL

DEFINICIÓN

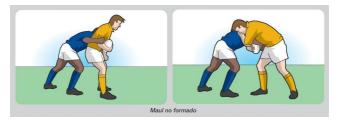
Un maul comienza cuando un jugador portador del balón es agarrado por uno o más contrarios, y uno o más compañeros del portador del balón se agarran al mismo. Un maul por tanto se forma con al menos tres jugadores, todos sobre sus pies: el portador del balón y un jugador de cada equipo. Todos los jugadores involucrados deben estar dentro o agarrados al maul y deben estar sobre sus pies y avanzando hacía una de las líneas de marca. El juego general ha terminado.

17.1 FORMANDO UN MAUL

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







17.2 INCORPORÁNDOSE A UN MAUL

 (a) Los jugadores que se incorporan a un maul no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.

Sanción: Golpe Franco

(b) Un jugador debe estar incorporado o agarrado a un maul y no simplemente al costado del mismo.

Sanción: Golpe de Castigo

- (c) Colocar la mano sobre otro jugador en el maul no constituye agarre.

 Sanción: Golpe de Castigo
- (d) Manteniendo a los jugadores sobre sus pies. Los jugadores en un maul deben intentar permanecer sobre sus pies. El portador del balón en el maul, puede ir al suelo, siempre que el balón esté disponible inmediatamente y el juego continúe. Sanción: Golpe de Castigo
- (e) Un jugador no debe derrumbar un maul intencionadamente. Esto es juego peligroso.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (f) Un jugador no debe saltar encima de un maul. Sanción: Golpe de Castigo



17.3 OTRAS INFRACCIONES EN EL MAUL

(a) Los jugadores no debe arrastrar a un contrario fuera del maul.
 Sanción: Golpe de Castigo

(b) Mientras el balón aún está en el maul, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar al equipo contrario que el balón está fuera del maul. Sanción: Golpe Franco

17.4 FUERA DE JUEGO EN EL MAUL

- (a) Líneas de fuera de juego. Hay dos líneas de fuera de juego paralelas a las líneas de marca, una para cada equipo. Cada línea de fuera de juego pasa por el último pie del último jugador en el maul. Si el último pie del último jugador está sobre o detrás de la línea de marca, la línea de fuera de juego para el equipo defensor es la línea de marca.
- (b) Un jugador debe incorporarse al maul o retirarse detrás de la línea de fuera de juego inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un maul está fuera de juego. Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor
- (c) Jugadores incorporándose al maul. Los jugadores que se incorporan a un maul deben hacerlo desde detrás del pie del último compañero en el maul. Un jugador puede incorporarse al lado de este jugador. Si el jugador se incorpora al maul por el lado de sus contrarios o delante del último compañero, está fuera de juego.
 Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor
- (d) Jugadores que no se incorporan al maul. Todos los jugadores que están delante de la linea de fuera de juego y que no se incorporan al maul, deben retirarse enseguida detrás de la linea de fuera de juego. Un jugador que no lo haga, está fuera de juego. Si cualquier jugador que está detrás de la linea de fuera de juego la sobrepasa y no se incorpora al maul está fuera de juego. Sanción: Golpe de Castigo en la linea de fuera de juego del equipo infractor
- (e) Jugadores abandonando o reincorporándose al maul. Los jugadores que abandonan un maul deben retirarse inmediatamente detrás de la línea de fuera de juego, de lo contrario están fuera de juego. Si un jugador que está detrás de la línea de fuera de juego la sobrepasa y no se incorpora al maul, está fuera de juego.

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor



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

Sanción: Golpe de Castigo.

17.5 FIN DE UN MAUL CON ÉXITO

Un maul termina con éxito cuando:

- El balón o el jugador que lo porta abandona el maul o
- El balón está en el suelo o
- El balón está sobre o más allá de la línea de marca.

17.6 FIN DE UN MAUL SIN ÉXITO

- (a) Un maul termina sin éxito si permanece estacionario o deja de moverse hacia delante por más de 5 segundos, se ordenará la formación de una melé.
- (b) Un maul termina sin éxito si resulta imposible jugar el balón o el maul se derrumba (no como consecuencia de antijuego), se ordenará la formación de una melé.
- (c) Melé después de un maul. El equipo que no tenía posesión del balón al comienzo del maul, introducirá el balón. Si el árbitro no puede decidir qué equipo tenía la posesión, el equipo que estaba avanzando antes que el maul se detuviera introducirá el balón. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá el balón.
- (d) Cuando un maul permanece estacionario o ha dejado de moverse hacia adelante más de 5 segundos, pero el balón está en movimiento y el árbitro puede verlo, se espera un tiempo razonable para que el balón salga. Si no sale en un tiempo razonable se ordenará una melé



- (e) Cuando un maul ha dejado de moverse hacia adelante puede volver a moverse hacia adelante siempre que lo haga dentro de los 5 segundos. Si el maul deja de moverse hacia adelante por segunda vez y el balón está en movimiento y el árbitro puede verlo, se espera un tiempo razonable para que el balón salga. Si no sale en un tiempo razonable se ordenará una melé.
- (f) Cuando resulte imposible jugar el balón, el árbitro no permitirá una disputa prolongada por él. Se ordenará una melé.
- (g) Si el portador del balón en un maul va al suelo, incluyendo estando sobre una o ambas rodillas o sentado, el árbitro ordenará una melé salvo que el balón esté disponible inmediatamente.
- (h) Melé después de un maul cuando sujetan al jugador que recepcionó el balón. Si un jugador recepciona el balón directamente del puntapié de un contrario, que no sea de un saque de centro o de 22 metros y el jugador es sujetado inmediatamente por un contrario, se puede formar un maul. Tras lo cual, si el maul permanece estático, deja de moverse hacia adelante por más de 5 segundos o si resulta imposible jugar el balón, se debe ordenar una melé, el equipo del jugador que lo recepcionó introducirá el balón.

"Directamente del puntapié de un contrario" significa que el balón no tocó a ningún jugador o el suelo antes que el jugador lo atrapara.



REGLA 18 - MARK

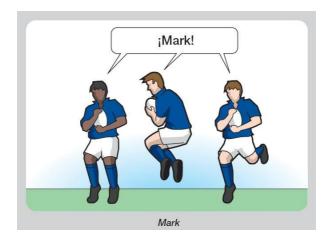
DEFINICIONES

Para pedir un Mark, un jugador debe estar sobre o detrás de su linea de 22 metros. Un jugador con un pie sobre o detrás de la linea de 22 metros se considera que está "en zona de 22". El jugador debe atrapar limpiamente el balón, directamente del puntapié de un contrario y al mismo tiempo gritar "¡Mark!". No se puede pedir un Mark de un saque de centro. Si de un saque de 22.

Se otorgará un Golpe Franco por un Mark. El lugar del puntapié es el lugar del Mark.

Un jugador puede solicitar un Mark aún si el balón tocó un poste de gol o el travesaño antes de ser atrapado.

Un jugador del equipo defensor puede solicitar un Mark en la zona de marca.





18.1 DESPUÉS DE UN MARK

El árbitro hará sonar el silbato inmediatamente y otorgará un Golpe Franco al jugador que pidió el Mark.

18.2 PUNTAPIÉ OTORGADO

El puntapié debe ser otorgado en el lugar en el que se solicitó el Mark. Si el mark se pide en la zona de marca, el puntapié se otorga a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar en que se pidió el mark

18.3 LUGAR DEL PUNTAPIÉ

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

18.4 QUIÉN PATEA

El puntapié debe ser pateado por el jugador que pidió el Mark. Si ese jugador no puede patear el puntapié dentro del lapso de un minuto, se formará una melé en el lugar de la marca y el equipo del jugador introducirá el balón. Si la marca está en la zona de marca, la melé debe ser a 5 metros de la línea de marca, sobre una línea a través de la marca.

18.5 CÓMO SE PATEA EL PUNTAPIÉ

Las disposiciones de la "Regla 21 - Golpe Franco", se aplican al puntapié otorgado después de un Mark.

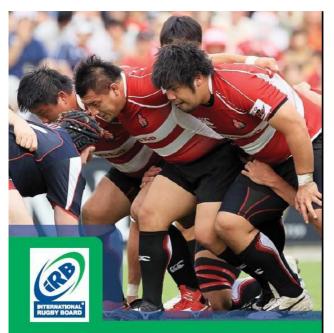
18.6 MELÉ ALTERNATIVA

- (a) El equipo del jugador que pidió el Mark puede optar por formar una melé.
- (b) Dónde se debe formar la melé. Si la marca está en el campo de juego, la melé se formará en el lugar de la marca pero a, por lo menos, 5 metros de la linea de lateral. Si la marca está en la zona de marca, la melé se formará a 5 metros de la linea de marca sobre una línea a través de la marca y, a por lo menos, 5 metros de la línea de lateral
- (c) **Quién introduce el balón**. El equipo del jugador que pidió el Mark introducirá.



18.7 GOLPE DE CASTIGO TRAS SER OTORGADO UN MARK

- (a) Ningún contrario, en juego o fuera de juego, debe cargar a un jugador que ha pedido un Mark, después de que el árbitro haya hecho sonar el silbato.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (b) Dónde se efectúa el Golpe de Castigo. Si el infractor está en juego, el Golpe de Castigo se otorgará en el lugar de la infracción. Si el infractor está fuera de juego, el Golpe de Castigo se otorgará en la línea de fuera de juego (Regla 11 Fuera de Juego y en juego en el Juego General).
- (c) El Golpe de Castigo. Cualquier jugador del equipo no infractor puede patear el Golpe de Castigo.



DURANTE EL PARTIDO

Reinicio Del Partido

Regla 19 Lateral y Saque de Lateral

Regla 20 Melé

Regla 21 Puntapiés de Castigo y Francos



REGLA 19 - LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

DEFINICIONES

"Pateado directamente a lateral" significa que el balón fue pateado a lateral sin tocar el suelo en el área de juego, y sin tocar a ningún jugador o al árbitro.

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

La línea de puesta en juego es una línea imaginaria en el campo de juego perpendicular a la línea de lateral a través del lugar donde el balón debe ser lanzado.

El balón está en lateral cuando no es portado por un jugador y toca la línea de lateral o alguna persona o cosa sobre o más allá de la línea de lateral.

El balón está en lateral cuando es portado por un jugador y el portador (o el balón) toca la línea de lateral o el suelo más allá de la línea de lateral.

El lugar donde el portador del balón (o el balón) tocó o cruzó la línea de lateral es el lugar donde salió a lateral.

El balón está en lateral si un jugador atrapa el balón y ese jugador tiene un pie sobre la línea de lateral o el suelo más allá de la línea de lateral.

Si un jugador tiene un pie en el campo de juego y un pie en lateral y agarra el balón, el balón está en lateral.

Si el balón cruza la línea de lateral o la línea de lateral de marca, y es atrapado por un jugador que tiene ambos pies en el área de juego, el balón no está en lateral o en lateral de marca. Ese jugador puede impulsar el balón hacia el área de juego.

Si un jugador salta y agarra el balón, ambos pies deben caer en el área de juego, de lo contrario el balón está en lateral o lateral de marca.

Un jugador en lateral puede patear o impulsar el balón, pero no agarrarlo, siempre que este no haya cruzado el plano de la línea de lateral. El plano de la línea de lateral es el espacio vertical inmediatamente por encima de la línea de lateral.



19.1 LANZAMIENTO

SIN GANAR TERRENO

- (a) Fuera de zona de 22 de un equipo, un jugador de ese equipo patea directamente a lateral. Excepto para un Golpe de Castigo, cuando un jugador en cualquier parte del campo de juego fuera de su zona de 22 patea directamente a lateral, no gana terreno. El lanzamiento se efectúa en línea con el lugar donde pateó el balón o en el lugar donde salló al lateral, si está más cerca de su linea de marca.
- (b) Equipo que introduce el balón en su propia zona de 22. Cuando un jugador defensor juega el balón fuera de su zona de 22 y el balón entra en su zona de 22 o en su propia zona de marca, sin tocar a ningún contrario y ese jugador u otro de su propio equipo, patea el balón directamente a lateral, sin que previamente haya tocado a ningún jugador contrario, se haya producido un placaje, se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno. Esto se aplica cuando un jugador defensor retrocede detrás de su propia línea de 22 para efectuar un lanzamiento rápido y después el balón es pateado directamente a lateral.
- (c) Si un jugador con uno o ambos pies dentro de su zona de 22 coge el balón que estaba estático fuera de la línea de 22 y lo patea directamente a lateral, el jugador ha introducido el balón dentro de la zona de 22, entonces no gana terreno.





(d) Equipo defensor que introduce el balón en su 22 en una melé o saque de lateral. Cuando el equipo defensor introduce el balón en una melé o efectúa un saque de lateral fuera de la zona de 22 de ese equipo y luego el balón cruza la línea de 22 de ese equipo sin haber tocado a un jugador contrario y luego un jugador del equipo defensor patea el balón directamente a lateral sin que previamente haya tocado a un contrario o haya habido un placaje o se haya formado un ruck o un maul, no qana terreno.

GANANDO TERRENO

(e) Si un jugador con uno o ambos pies dentro de la zona de 22 coge el balón que estaba en movimiento fuera de la línea de 22 y lo patea directamente a lateral desde dentro de la zona de 22, el lanzamiento debe efectuarse donde el balón salió a lateral.



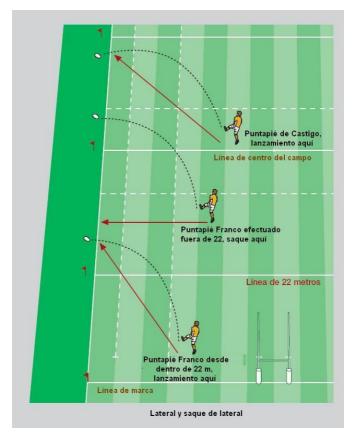


- (f) Jugador que introduce el balón en la zona de 22 de su equipo. Cuando un jugador defensor juega el balón desde fuera de la zona de 22 y el balón entra en su zona de 22 o en su zona de marca y toca a un jugador contrario o se produce un placaje o se forma un ruck o un maul y luego el balón es pateado por un jugador de ese equipo directamente a lateral, el lanzamiento debe efectuarse donde el balón salló a lateral.
- (g) Balón que es introducido en la zona de 22 por los contrarios. Cuando el balón es introducido en la zona de 22 de un equipo por los contrarios, sin haber tocado (o haber sido tocado) por un jugador defensor antes de cruzar la línea de 22 y luego el balón es pateado a lateral por el equipo defensor, el lanzamiento debe efectuarse donde el balón salió a lateral.
- (h) Puntapiés indirectos a lateral. Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea indirectamente al lateral, de modo que el balón bota en el campo de juego, el lanzamiento debe efectuarse donde el balón salió a lateral.

Cuando un jugador, en cualquier parte del área de juego, patea de manera que toque o sea tocado por un jugador contrario y luego sale indirectamente a lateral, botando en el campo de juego, el lanzamiento debe efectuarse donde el balón salió a lateral

Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea de manera que el balón toque o sea tocado por un contrario y luego sale directamente a lateral, el lanzamiento debe efectuarse en línea con el lugar donde el balón tocó al jugador o donde el balón cruzó la línea de lateral, si este se encuentra más cerca de la línea de ensayo del jugador contrario.







GOLPE DE CASTIGO

 Golpe de Castigo. Cuando un jugador patea a lateral un Golpe de Castigo en cualquier parte del área de juego, el lanzamiento se efectúa donde el balón salió a lateral.

GOLPE FRANCO

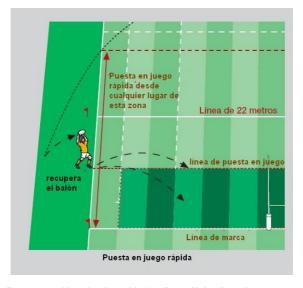
- (j) Fuera de 22 del pateador, sin ganar terreno. Cuando un Golpe Franco otorgado fuera de zona de 22 sale directamente a lateral, el lanzamiento se efectúa en línea con el lugar donde el balón fue pateado o donde salió a lateral, si está más cerca de la línea de marca del pateador.
- (k) Dentro de 22 o de zona de marca del pateador, ganando terreno. Cuando se otorga un Golpe Franco en zona de 22 o en zona de marca, y el puntapié sale directamente a lateral, el lanzamiento debe ser por donde el balón salió a lateral.

19.2 SAQUE RÁPIDO

- (a) Un jugador puede hacer un saque rápido sin esperar a que se forme el lateral.
- (b) Para efectuar un saque rápido, el jugador debe estar fuera del campo de juego, en cualquier lugar, entre la línea de puesta en juego y su línea de marca.
- (c) Un jugador no debe efectuar un saque rápido después que se haya formado el lateral. Si el jugador lo hace, el lanzamiento debe ser desestimado. El lanzamiento de lateral lo efectuará el mismo equipo.
- (d) Para efectuar un saque rápido, el jugador debe utilizar el mismo balón que salió a lateral. No se permitirá un saque rápido si otra persona tocó el balón además del jugador que lo lanza y del contrario que lo llevó a lateral. El lanzamiento lo efectuará el mismo equipo.
- (e) En un saque rápido si el jugador lanza el balón en dirección a la línea de marca de los contrarios o si el balón no alcanza por lo menos los cinco metros a lo largo o detrás de la línea de lateral antes de tocar el suelo o a un jugador o si el jugador pisa el campo de juego cuando lanza el balón, entonces el saque rápido debe ser desestimado. El equipo contrario optará entre un lanzamiento de lateral en el lugar donde se intentó el saque rápido o introducir el balón en una melé en ese lugar, sobre la línea de 15 metros. Si ellos también lanzan el balón de modo incorrecto, se formará una melé sobre la línea de 15 metros. El equipo que primero lanzó el balón, se beneficiará de la introducción



- (f) En un saque rápido, un jugador puede lanzar el balón recto a lo largo de la línea de puesta en juego o hacia la línea de marca de ese jugador.
- (g) En un saque rápido, un jugador puede llegar hasta la línea de puesta en juego y alejarse sin ser penalizado.



- (h) En un saque rápido, un jugador no debe impedir que el balón alcance los 5 metros. Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- Si un jugador portando el balón es sacado a lateral, debe soltar el balón para que un contrario pueda efectuar un saque rápido.
 Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros

19.3 OTROS LANZAMIENTOS

En el resto de ocasiones, el lanzamiento se efectúa donde el balón salió a lateral.

19.4 QUIÉN REALIZA EL LANZAMIENTO

El lanzamiento lo realiza un contrario del jugador que llevó o tocó el balón antes de que saliera a lateral. Si hay dudas, el lanzamiento lo realiza el equipo atacante.

Excepción Cuando un equipo patea un Golpe de Castigo y el balón es pateado a lateral, el lanzamiento será efectuado por el mismo equipo. Esto se aplica tanto para el balón fue pateado directa o indirectamente a lateral.

19.5 JUGADOR CON UN PIE EN LATERAL

- (a) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de lateral (o línea de lateral de marca) coge el balón que estaba estático dentro del área de juego, ese jugador ha cogido el balón en el área de juego y con ello ha puesto el balón en lateral (o lateral de marca).
- (b) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de lateral (o línea de lateral de marca) coge el balón que estaba en movimiento dentro del área de juego, se considera que ese jugador ha cogido el balón en lateral (o lateral de marca).

19.6 CÓMO SE EFECTÚA EL LANZAMIENTO

El lanzador debe pararse en el lugar correcto. El jugador no debe pisar el campo de juego cuando lanza el balón. El balón debe ser lanzado derecho, de modo que alcance por lo menos 5 metros a lo largo de la línea de puesta en juego antes de tocar el suelo o tocar o ser tocado por un jugador.





19.7 LANZAMIENTO INCORRECTO

- (a) Si en un lateral el lanzamiento es incorrecto, el equipo contrario tiene la opción de efectuar un saque de lateral, o introducir el balón a una melé sobre la línea de 15 metros. Si elige el saque de lateral y nuevamente el lanzamiento es incorrecto, se formará una melé. El equipo que efectuó primero el lanzamiento, introducirá el balón.
- (b) El saque de lateral debe ser efectuado sin demora ni amago. Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (c) Un jugador no debe voluntaria o reiteradamente lanzar el balón torcido.
 Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros

SAQUE DE LATERAL

DEFINICIONES

El propósito del saque de lateral es reiniciar el juego, rápida, segura e imparcialmente, después de que el balón ha salido a lateral, con un lanzamiento entre dos hileras de jugadores.

Jugadores "en el alineamiento". Los jugadores en el alineamiento son los jugadores que forman las dos hileras que forman un lateral.

Receptor. El receptor es el jugador en posición de coger el balón cuando los jugadores del alineamiento lo pasan o palmean hacia atrás desde el alineamiento. Cualquier jugador puede ser receptor pero cada equipo puede tener un solo receptor en un sague de lateral.

Jugadores "participantes" del lateral. Los jugadores que forman parte del lateral son: el lanzador y un contrario inmediato; los dos jugadores que están esperando para recibir el balón desde el alineamiento; y los jugadores del alineamiento.

El resto de jugadores. El resto de jugadores que no participan en el lateral deben estar por lo menos 10 metros detrás de la línea de puesta en juego o sobre o detrás de su línea de marca si ésta está más próxima, hasta que el lateral termine.

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

Melé después del saque de lateral. Cualquier melé ordenada por una infracción o detención en el saque de lateral debe tener lugar en la línea de 15 metros, sobre la línea de puesta en juego.



19.8 FORMANDO UN LATERAL

- Mínimo. Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar el alineamiento.
 Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (b) Máximo. El equipo que efectúa el lanzamiento del balón determina el número máximo de jugadores en el alineamiento.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

(c) El equipo contrario puede tener menos jugadores en el alineamiento, pero no debe tener más.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

(d) Cuando el balón está en lateral, todo jugador que se acerca a la línea de puesta en juego, se entiende que lo hace para formar parte del lateral. Los jugadores que se acercan a la línea de puesta en juego deben hacerlo sin demora. Los jugadores de cualquier equipo que adoptan una posición en el lateral, no deben abandonar el mismo hasta que finalice.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

(e) Si el equipo que efectúa el lanzamiento coloca menos jugadores que el número habitual de jugadores en el alineamiento, se debe dar a sus contrarios un tiempo razonable para que abandonen el alineamiento los suficientes jugadores como para cumplir la Regla.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

(f) Estos jugadores deben salir del alineamiento sin demora. Deben retirarse a la linea de fuera de juego, 10 meros detrás de la linea de puesta en juego del lateral. Si el lateral termina antes que lleguen a esa linea, pueden volver a participar en el juego. Sanción: Golpe Franco sobre la linea de 15 metros

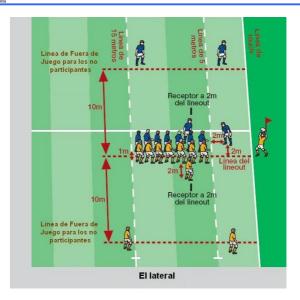
(g) Dejar de formar un lateral. Un equipo no debe dejar de formar un lateral intencionadamente.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

(h) Dónde deben estar los jugadores en el alineamiento. El comienzo del alineamiento no debe estar a menos de 5 metros de la linea de lateral. El final del alineamiento no debe estar a más de 15 metros de la linea de lateral. Todos los jugadores en el lateral deben estar entre estos dos puntos.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros





(i) Dónde debe permanecer el receptor. El receptor debe permanecer por lo menos a dos metros de los compañeros de ese jugador que son jugadores del alineamiento hacia su línea de marca y entre los cinco y los quince metros de la línea de lateral. Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

Excepción: El receptor puede correr y meterse en un espacio del alineamiento y realizar cualquiera de las acciones disponibles para otros jugadores del alineamiento. El receptor es susceptible de ser sancionado por infracciones en el lateral como el resto de jugadores del lateral.

(j) Jugador entre lateral y los cinco metros. El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador parado entre la linea de lateral y la linea de cinco metros, del lado de ese equipo de la linea de puesta en juego, cuando se forme el lateral. Ese jugador debe detenerse a dos metros de la linea de puesta en juego y a dos metros de la linea de cinco metros.



- (k) Los jugadores participantes del lateral pueden cambiar sus posiciones antes de que el balón sea lanzado.
- (f) Dos hileras derechas. Los jugadores del alineamiento de ambos equipos forman dos hileras paralelas, cada una de ellas perpendicular a la línea de lateral. Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (m) Los jugadores que se enfrentan en la formación del alineamiento, deben dejar un claro espacio entre sus hombros interiores. Este espacio se determina con los jugadores en una postura erguida.
 - Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (n) Espacio de 1 metro. Cada hilera de jugadores debe estar a medio metro de su lado de la línea de puesta en juego.
 - Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- La línea de puesta en juego no debe estar a menos de 5 metros de la línea de marca.
- (p) Después que se haya formado el lateral, pero antes que el balón haya sido lanzado, un jugador no debe sujetar, empujar, cargar u obstruir a un contrario. Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.



19.9 COMIENZO Y FIN DEL LATERAL

- (a) Comienzo del lateral. El lateral comienza cuando el balón deja las manos del jugador que lo lanza.
- (b) Fin del lateral. El lateral termina cuando el balón o un jugador que lo porta deja el alineamiento.

Esto incluye lo siguiente:

Cuando el balón es pasado, golpeado o pateado fuera del alineamiento, el lateral finaliza.

Cuando el balón o el jugador que lo porta se desplazan al área entre la línea de 5 metros y la de lateral, el lateral finaliza.

Cuando un jugador pasa el balón a un jugador en un movimiento de desprendimiento, el lateral finaliza.

Cuando el balón es lanzado más allá de la línea de 15 metros o cuando un jugador lo lleva o coloca más allá de esa línea, el lateral finaliza.

Cuando se desarrollan un ruck o maul en un lateral, y todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se mueven más allá de la línea de puesta en juego, el lateral finaliza.

Cuando resulta imposible jugar el balón en un lateral, el lateral finaliza. El juego se debe reiniciar con una melé.

19.10 OPCIONES DISPONIBLES EN EL ALINEAMIENTO

 (a) Utilizar a un contrario como apoyo. Un jugador en el alineamiento no debe utilizar a un contrario como apoyo.

Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros

(b) Sosteniendo o empujando. Un jugador en el alineamiento no debe sostener, empujar, cargar, obstruir o sujetar a un contrario que no tenga el balón excepto cuando se está desarrollando un ruck o maul.

Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros



- (c) Carga ilegal. Un jugador en el alineamiento no debe cargar a un contrario excepto en un intento de placarle o de jugar el balón.
 - Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros
- (d) Levantar y sostener. Los jugadores pueden ayudar a un compañero a saltar por el balón, levantando y sosteniendo a ese jugador siempre que los jugadores que levanten y/o sostengan no lo hagan a una altura, por debajo de los pantalones por detrás o debajo de los muslos por delante.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

- (e) El pre-agarre está permitido. Los jugadores que van a levantar o sostener a un compañero que salta por el balón, pueden efectuar el pre-agarre de ese compañero siempre que no lo hagan a una altura, por debajo de los pantalones por detrás o debajo de los muslos por delante.
 - Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (f) Saltar, sostener o levantar antes de que se haya lanzado el balón. Un jugador no debe saltar o ser levantado o sostenido antes de que el balón haya salido de las manos de jugador que efectúa el lanzamiento.
 - Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (g) Bajar a un jugador. Los jugadores que sostienen a un compañero que salta, deben bajarlo hasta el suelo, tan pronto como el balón sea obtenido por un jugador de cualquier equipo.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros





- (h) Bloquear el lanzamiento. Un jugador en el alineamiento no debe pararse a menos de 5 metros de la línea de lateral. Un jugador del alineamiento no debe impedir que el balón alcance los 5 metros.
 - Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros
- (i) Cuando el balón ha sido lanzado más allá de un jugador en el alineamiento, ese jugador puede moverse al espacio entre la línea de lateral y la línea de 5 metros. Si el jugador se desplaza a ese espacio, no debe moverse hacia su línea de marca antes que el lateral finalice, excepto en un movimiento de desprendimiento. Sanción: Goloe Franco sobre la línea de 15 metros



(j) Cogiendo o palmeando el balón. Cuando un jugador salta para conquistar el balón, debe hacerlo con ambas manos o con el brazo interior. El saltador no debe usar sólo el brazo exterior para intentar coger o palmear el balón. Si tiene ambas manos sobre su cabeza puede utilizar cualquiera de ellas para jugar el balón.

Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros

19.11 LANZADOR

El jugador que efectúa el lanzamiento dispone de cuatro opciones:

- (a) El lanzador puede permanecer dentro de los 5 metros de la línea de lateral.
- (b) El lanzador puede retirarse a la línea de fuera de juego, 10 metros detrás de la línea de puesta en juego.
- (c) El lanzador puede unirse al alineamiento tan pronto como haya lanzado el balón.
- (d) El lanzador puede desplazarse a la posición de receptor, si no hay nadie en esa posición. Si el lanzador se desplaza a cualquier otro lugar, está fuera de juego. Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.

19.12 DESPRENDIMIENTO

DEFINICIÓN

Un jugador en el alineamiento "se desprende" cuando deja el alineamiento para coger el balón pasado o palmeado hacia atrás por un compañero.

- (a) Cuándo. Un jugador no debe desprenderse antes que el balón sea lanzado.
 Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros, en la línea puesta en juego.
- (b) Un jugador que se desprende debe permanecer en el área comprendida entre la línea de puesta en juego y los 10 metros y debe permanecer en movimiento hasta que el lateral haya finalizado.
 - Sanción: Golpe Franco sobre la línea de 15 metros, en la línea puesta en juego.
- (c) Los jugadores pueden cambiar sus posiciones en el lateral antes que el balón sea lanzado.



19.13 LÍNEAS DE FUERA DE JUEGO EN EL LATERAL

- (a) Cuando se forma un lateral, para cada equipo hay dos líneas de fuera de juego paralelas a las líneas de marca.
- (b) Jugadores participantes. Una línea de fuera de juego se aplica a los jugadores participantes en el lateral (normalmente algunos o todos los delanteros, mas el receptor y el lanzador). Hasta que el balón es lanzado y ha tocado a un jugador o al suelo, la línea de fuera de juego es la línea de puesta en juego. Después de eso, la línea de fuera de juego es la línea del puesta en juego.
- (c) Jugadores no participantes. La otra línea de fuera de juego se aplica para los jugadores que no forman parte del lateral (normalmente los tres cuartos). Para ellos, la línea de fuera de juego está 10 metros detrás de la línea de puesta en juego o es su línea de marca. si ésta está más cerca.

19.14 FUERA DE JUEGO DE LOS PARTICIPANTES DEL LATERAL

(a) Antes de que el balón toque un jugador o al suelo. Un jugador no debe sobrepasar la línea de puesta en juego. Un jugador está fuera de juego si, antes que el balón haya tocado un jugador o el suelo, sobrepasa la línea de puesta en juego, a menos que lo haga para saltar hacia el balón. El jugador debe saltar desde su lado de la línea de puesta en juego.

Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 m

(b) Si un jugador salta y cruza la línea de puesta en juego, pero falla en su intento de atrapar el balón, no será sancionado si vuelve a ponerse en juego sin demora.

Los jugadores que saltan por el balón, pueden dar un paso en cualquier dirección, siempre que no crucen la línea de puesta en juego.

Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 m

(c) Después que el balón haya tocado a un jugador o al suelo. Un jugador que no porta el balón está fuera de juego si, después que el balón haya tocado un jugador o el suelo, coloca un pie delante del balón, a menos que plaque (o intente placar), a un adversario. Cualquier intento de placaje debe comenzar desde el lado del balón de ese jugador.

Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.



- (d) El árbitro debe sancionar a cualquier jugador que, voluntariamente o no, se desplace a una posición de fuera de juego sin intención de conquistar el balón o placar a un contrario.
 - **Sanción:** Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.
- (e) Ningún jugador participante del lateral, puede abandonar el mismo hasta que éste haya terminado.
 - Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.
- (f) Lanzamiento largo. Si el lanzador, lanza el balón más allá de la línea de 15 metros, un jugador que forma parte del lateral puede correr hacia dentro del campo, más allá de la línea de 15 metros, tan pronto como el balón deja las manos del lanzador. Si esto ocurre, un contrario también puede correr hacia dentro del campo. Si un jugador corre hacia dentro del campo para atrapar un lanzamiento largo y el balón no rebasa la línea de 15 metros, este jugador está fuera de juego y debe ser sancionado.
 - Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.
- (g) Ruck y maul en el saque de lateral. Cuando se desarrolla un ruck o maul en el saque de lateral, la línea de fuera de juego de un jugador que participa en el mismo ya no es la línea del balón. La línea de fuera de juego es ahora, el último pie del equipo de ese jugador en el ruck o maul.
- (h) El lateral termina cuando el ruck o maul sobrepasa la línea de puesta en juego. Para que esto ocurra, todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul deben haber sobrepasado la línea de puesta en juego.
- (i) Un jugador participante del lateral, debe incorporarse al ruck o maul, o retirarse a la línea de fuera de juego y permanecer en ella. De lo contrario está en fuera de juego. Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.
- El resto de la regla de ruck o maul debe aplicarse. Un jugador no debe incorporarse al ruck o maul del lado de sus contrarios.
 Sanción: Golpe de Castigo.
- (k) Los jugadores no deben incorporarse por delante de la línea de fuera de juego. Si lo hacen, están fuera de juego.
 Sanción: Golpe de Castigo sobre la línea de 15 metros.



19.15 FUERA DE JUEGO DE LOS NO PARTICIPANTES EN EL LATERAL

- (a) Un jugador no participante en el lateral está fuera de juego si rebasa la línea de fuera de juego, antes de que el lateral finalice.
 - Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego, en línea con el lugar de la infracción, al menos a 15 metros de la línea de lateral.
- (b) Jugadores que aún no están en juego cuando el balón es lanzado. Un jugador puede lanzar el balón incluso si un compañero no ha llegado aún a la línea de fuera de juego. Sin embargo, si este jugador no está intentando alcanzar una posición en juego sin demora, está fuera de juego.
 - Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego, en línea con el lugar de la infracción, al menos a 15 metros de la línea de lateral.
- (c) Lanzamiento largo. Si el lanzador, lanza el balón más allá de la línea de 15 metros, un jugador del mismo equipo puede correr hacia adelante para coger el balón, tan pronto como el balón deja las manos del lanzador. Si esto ocurre, los contarios también puede correr hacia adelante. Si un jugador corre hacia adelante para atrapar un lanzamiento largo y el balón no rebasa la línea de 15 metros, este jugador está fuera de juego y debe ser sancionado.
 - Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego, en línea con el lugar de la infracción, al menos a 15 metros de la línea de lateral.
- (d) Ruck y maul en el saque de lateral. Cuando se forma un ruck o maul en un lateral, el lateral no ha terminado hasta que todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se hayan desplazado más allá de la línea de puesta en juego.

Hasta ese momento, la línea de fuera de juego para los jugadores que no participan en el lateral sigue estando 10 metros más allá de la línea de puesta en juego o es la línea de marca si ésta está más cerca. Un jugador que sobrepasa esta línea de fuera de juego está fuera de juego.

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego a, por lo menos 15 metros de la línea de lateral



REGLA 20 - MELÉ

DEFINICIONES

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

Una melé se forma en el campo de juego cuando ocho jugadores de cada equipo, agarrados en tres lineas por cada equipo, se juntan con sus contrarios de modo que las cabezas de las primeras lineas quedan intercaladas. Así se forma un túnel, al cual el medio melé introducirá el balón, para que los jugadores de las primeras lineas puedan disputar la posesión talonando el balón con cualquiera de sus ples.

La línea media de una melé no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de ensayo. Una melé no puede tener lugar dentro de los 5 metros de la línea de lateral.

El túnel es el espacio entre las dos primeras líneas.

El jugador de cualquiera de los dos equipos que introduce el balón en la melé es el medio de melé.

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

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

Los jugadores de cada lado del talonador son los pilares. Los pilares izquierdos son los pilares con la cabeza exterior. Los pilares derechos son los pilares con la cabeza interior.

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

Los jugadores exteriores que se agarran a la segunda línea son los terceras alas.

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



20.1 FORMANDO UNA MELÉ

- (a) Dónde tiene lugar. El punto para una melé es donde se produjo la falta o la detención o lo más cerca posible de ese punto, dentro del campo de juego, a menos que la Regla lo indique de otra forma.
- (b) Si el punto está a menos de 5 metros de la línea de lateral, el lugar de formación de la melé es a 5 metros de la línea de lateral. Una melé sólo puede tener lugar en el campo de juego. La línea media de una melé no debe estar a menos de 5 metros de la línea de marca
- (c) Si hay una infracción o detención en la zona de marca, el lugar de formación de la melé es a 5 metros de la línea de marca. La melé se formará en línea con el lugar de la infracción o detención.
- (d) Sin retraso. Un equipo no debe retrasar voluntariamente la formación de una melé.
 Sanción: Golpe Franco
- (e) Número de jugadores: ocho. Una melé debe tener ocho jugadores por cada equipo. Todos los jugadores deben estar unidos a la melé hasta que ésta finalice. Cada primera línea debe estar compuesta por tres jugadores, ni más, ni menos. Dos segundas líneas deben formar la segunda línea.

Sanción: Golpe de Castigo

Excepción: cuando por cualquier razón un equipo tiene menos de 15 jugadores, el número de jugadores de cada equipo en la melé puede ser reducido de igual forma. En el caso de que una reducción autorizada fuese efectuada por un equipo, el otro no está obligado a efectuarla. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en la melé.

Sanción: Golpe de Castigo

(f) Entrada de las primeras líneas. En primer lugar, el árbitro hará con un pie la marca del lugar donde se debe formar la melé. Antes de que las dos primeras líneas entren, deben estar ubicadas a no más de un brazo de distancia. El balón estará en las manos del medio melé listo para ser introducido. Las primeras líneas deben agacharse de tal forma que cuando se junten, la cabeza y hombros de cada jugador no estén más bajos que sus caderas. Las primeras líneas deben intercalarse de modo que ninguna cabeza quede al lado de la cabeza de un compañero.

Sanción: Golpe Franco



(g) El árbitro ordenará 'MAKURTU' y luego 'LOTU'. Las primeras líneas permanecerán agachados y utilizando su brazo exterior, cada pilar deberá agarrarse. El pilar izquierdo debe agarrarse a su pilar derecho opuesto pasando su brazo izquierdo por dentro del brazo derecho del pilar derecho y agarrar la camiseta del pilar izquierdo opuesto, colocando su brazo derecho por fuera de la parte superior del brazo izquierdo opuesto, colocando su brazo derecho por fuera de la parte superior del brazo izquierdo del opuesto y agarrar la camiseta del pilar izquierdo con su mano derecha solamente por la espalda o el costado. Los pilares no deben agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del oponente. Después de una pausa, cuando las primeras lineas estén listas, el árbitro dirá "PREST". Las primeras lineas entonces podrán formar. "PREST" no es una orden sino una indicación de que las primeras lineas pueden juntarse cuando estén listas. Cuando la melé esté estática, el árbitro dirá "BAl" para que el encargado de ello, introduzca el balón. La sanción por cualquier infracción a este apartado será de Golpe Franco.

Sanción: Golpe Franco

- (h) La posición de agachados es la extensión de la postura normal, flexionando las rodillas lo suficiente como para moverse hacia el agarre sin embestir.
- Embestir. Una primera línea no debe formar a cierta distancia de sus adversarios y precipitarse contra ellos. Esto es juego peligroso.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (j) Estática y paralela. Hasta que el balón salga de las manos del medio melé, la melé debe permanecer estática y la línea media debe estar paralela a las líneas de marca. Un equipo no debe empujar la melé más allá de la marca antes de que el balón sea introducido. Sanción: Golpe Franco

20.2 POSICIONES DE LOS JUGADORES DE LA PRIMERA LINEA

- (a) Todos los jugadores en posición de empuje. Cuando se forma una melé, el cuerpo y los pies de cada jugador de la primera línea deben estar en una posición normal para un empuje hacia adelante. Sanción: Golpe Franco
- (b) Esto significa que los jugadores de la primera línea deben tener ambos pies en el suelo, con su peso firmemente sobre por lo menos un pie. Los jugadores no deben cruzar sus pies, aunque el pie de un jugador puede cruzar el pie de un compañero. Los hombros de cada jugador no deben estar más bajos que sus caderas. Sanción: Golpe Franco



(c) Talonador en posición de talonar. Hasta que el balón sea introducido, el talonador debe estar en posición de talonar el balón. Los talonadores deben tener ambos pies sobre el suelo, con su peso firmemente apoyado sobre, por lo menos un pie. El pie más adelantado de un talonador no debe estar delante del pie más adelantado de cualquiera de los pilares de su equipo.

Sanción: Golpe Franco

20.3 AGARRE EN LA MELÉ

DEFINICIÓN

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

(a) Agarre de todos los jugadores de la primera línea. Todos los jugadores de la primera línea deben agarrarse firme y continuamente, desde el comienzo hasta el final de la melé.

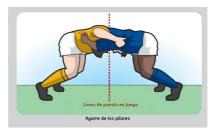
Sanción: Golpe de Castigo

(b) Agarre de los talonadores. El talonador debe agarrarse por encima o por debajo de los brazos de los pilares. Los pilares no deben levantar al talonador de modo que el talonador no tenga peso sobre sus pies.

Sanción: Golpe de Castigo

(c) Agarre del pilar izquierdo. El pilar izquierdo debe agarrar a su pilar derecho contrario pasando su brazo izquierdo por dentro del brazo derecho del pilar derecho contrario y agarrarse a la camiseta del pilar derecho por la espalda o costado. El pilar izquierdo no debe agarrarse al pecho, brazo, manga o cuello del pilar derecho contrario. El pilar izquierdo no debe ejercer presión hacia abaio.

Sanción: Golpe de Castigo





(d) Agarre del pilar derecho. El pilar derecho debe agarrar a su pilar izquierdo contrario colocando su brazo derecho por fuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar contrario. El pilar derecho debe agarrar la camiseta del pilar izquierdo con su mano derecha sólo a la espalda o al costado. El pilar derecho no debe agarrarse al pecho, brazo, manga o cuello del pilar izquierdo contrario. El pilar derecho no debe ejercer presión hacia abajo.

Sanción: Golpe de Castigo

- (e) Tanto el pilar izquierdo como el pilar derecho, pueden variar su agarre siempre que lo hagan de acuerdo con esta regla.
- (f) Agarre del resto de los jugadores. Todos los jugadores de la melé, que no sean de la primera linea, deben agarrarse al cuerpo de un segunda linea con, al menos un brazo, antes de la entrada de la melé. Los segundas lineas, deben agarrarse a los pilares que están delante de ellos. Ningún jugador, que no sea un pilar debe agarrarse a un contrario.

Sanción: Golpe de Castigo

- (g) Tercera Ala obstruyendo al medio melé opuesto. Un tercera ala puede agarrarse a la melé formando cualquier ángulo, siempre que esté agarrado correctamente. No debe ampliar el ángulo y de ese modo obstruir el avance del medio melé contrario. Sanción: Golpe de Castigo
- (h) Derrumbe de la melé. Si una melé se derrumba, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.
- (i) Jugador forzado hacia arriba. Si un jugador de la melé es levantado en el aire o es empujado hacia arriba, fuera de la melé, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.

20.4 EQUIPO QUE INTRODUCE EL BALÓN EN LA MELÉ

- (a) Después de una infracción, el equipo no infractor introducirá el balón.
- (b) Melé después de ruck. Ver Regla 16.7
- (c) Melé después de maul. Ver Regla 17.6
- (d) Melé después de cualquier otra detención. Después de cualquier otra detención o irregularidad no cubierta por la Regla, el equipo que estaba avanzando antes de la detención, introducirá el balón. Si ningún equipo estaba avanzando, el equipo atacante introducirá el balón.



- (e) Cuando una melé permanece estática y el balón no sale inmediatamente, se ordenará una melé en el lugar de la detención. El balón será introducido por el equipo que no tenía la posesión del balón en el momento de la detención.
- (f) Cuando una melé permanece estática y no vuelve a moverse, el balón debe ser jugado inmediatamente. Si no, se ordenará una nueva melé. El balón será introducido por el equipo que no tenía la posesión en el momento de la detención.
- (g) Si una melé se hunde o se levanta sin penalización, se ordenará una nueva melé, el equipo que originalmente introdujo el balón lo hará nuevamente.

Si una melé debe formarse nuevamente por cualquier otra razón no cubierta en esta Regla, el equipo que originariamente introdujo el balón lo hará nuevamente.

20.5 INTRODUCCIÓN DEL BALÓN EN LA MELÉ

Sin retraso. El balón debe ser introducido por el medio melé sin retraso tan pronto como las dos primeras lineas estén en contacto. El medio melé debe introducir el balón cuando el árbitro le ordena hacerlo. El medio melé debe introducir el balón por el lado elegido para la primera melé.

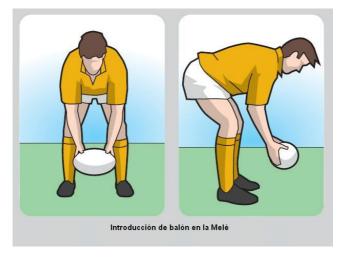
Sanción: Golpe Franco

20.6 CÓMO INTRODUCE EL BALÓN EL MEDIO MELÉ

- (a) El medio melé debe colocarse a un metro de la marca en la línea media de tal manera que la cabeza de este jugador no toque la melé o esté más allá del primera línea más cercano.
 - Sanción: Golpe Franco
- (b) El medio de melé debe sujetar el balón con ambas manos, con su eje mayor paralelo al suelo y a la línea de lateral, sobre la línea media entre las primeras líneas, equidistante entre sus rodillas y tobillos.

Sanción: Golpe Franco





- (c) El medio melé debe introducir el balón de forma rápida. El balón debe ser soltado por el medio melé fuera del túnel. Sanción: Golpe Franco
- (d) El medio melé debe introducir el balón recto, sobre la línea media, de tal forma que toque el suelo por primera vez, inmediatamente más allá de los hombros del pilar más próximo.

Sanción: Golpe Franco

El medio melé debe introducir el balón en un solo movimiento hacia adelante. Esto (e) significa que no debe haber ningún movimiento de retroceso con el balón. El medio melé no debe amagar la introducción del balón. Sanción: Golpe Franco



20.7 COMIENZO DE LA MELÉ

- (a) El juego en la melé empieza cuando el balón sale de las manos del medio melé.
- (b) Si el medio melé introduce el balón y vuelve a salir por cualquier extremo del túnel, deberá introducirse salvo que se haya producido una falta.
- (c) Si el balón no es jugado por un jugador de la primera línea, y pasa directamente a través del túnel y sale por detrás del pie de un pilar del lado opuesto a la introducción sin haber sido tocado, el medio melé debe introducirlo nuevamente.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

(a) Adelantar los pies antes de la introducción. Todos los jugadores de la primera línea deben colocar sus pies de manera que permitan un túnel claro. Hasta que el balón ha salido de las manos del medio melé, no deben levantar o adelantar un pie. No deben hacer nada que impida que el balón entre en la melé o toque el suelo en el lugar correcto.

Sanción: Golpe Franco

- (b) Adelantar los pies después de la introducción. Una vez que el balón toca el suelo en el túnel, cualquier jugador de la primera línea puede utilizar un pie para intentar conquistar el balón.
- (c) Patear el balón hacia fuera. Ningún jugador de la primera línea debe patear el balón voluntariamente fuera del túnel en la dirección que fue introducido. Sanción: Golpe Franco
- (d) Si el balón resulta pateado fuera involuntariamente, el mismo equipo debe introducirlo nuevamente.
- Si el balón es pateado fuera repetidamente, el árbitro debe considerarlo intencionado y sancionar al infractor.

Sanción: Golpe de Castigo

(f) Colgarse. Ningún jugador de la primera línea debe buscar el balón adelantando ambos pies. Ningún jugador debe levantar ambos pies del suelo voluntariamente, ya sea cuando el balón es introducido o después.

Sanción: Golpe de Castigo



- (g) Girar, agacharse o hundir. Los jugadores de la primera línea no deben girar o bajar el cuerpo, o tirar de sus contrarios, o hacer nada que sea susceptible de provocar el hundimiento de la melé, ni cuando el balón se introduce ni después. Sanción: Golpe de Castigo
- (h) Los árbitros deben castigar estrictamente cualquier hundimiento voluntario de la melé. Esto es juego peligroso.
 Sanción: Golpe de Castigo
- (i) Levantar a un contrario del suelo o empujarlo hacia arriba. Ningún jugador de la primera linea debe levantar a un contrario o empujarle hacia arriba fuera de la melé, ni cuando se introduce el balón ni después. Esto es juego peligroso. Sanción: Golpe de Castigo

20.9 MELÉ - RESTRICCIONES GENERALES

- (a) Para todos los jugadores: hundir. Un jugador no debe hundir voluntariamente una melé. Un jugador no debe tirarse o arrodillarse voluntariamente en la melé. Esto es juego peligroso. Sanción: Golpe de Castigo
- (b) Para todos los jugadores: Jugar el balón con la mano. Los jugadores no deben
- jugar el balón con la mano dentro de la melé ni levantarlo con sus piernas. Sanción: Golpe de Castigo.
- (c) Para todos los jugadores: Otras restricciones para ganar el balón. Los jugadores no deben intentar ganar el balón en la melé con cualquier parte del cuerpo, excepto el pie o la parte inferior de la pierna.
 Sanción: Golpe Franco.
- (d) Para todos los jugadores: Cuando el balón sale, dejarlo fuera. Un jugador no debe volver a introducir el balón en la melé cuando éste ha salido. Sanción: Golpe Franco.
- (e) Para todos los jugadores: No caer sobre el balón. Un jugador no debe caer sobre o más allá de un balón que sale de una melé Sanción: Golpe de Castigo
- (f) Segundas y Terceras líneas: No intervenir en el túnel. Un jugador que no es un jugador de la primera línea no debe jugar el balón en el túnel. Sanción: Golpe Franco



- (g) Medio melé: Patear el balón dentro. Un medio melé no debe patear el balón mientras esté dentro de la melé. Sanción: Golpe de Castigo
- (h) Medio melé: Amagar. Un medio melé no debe realizar acción alguna que haga pensar a los adversarios que el balón ha salido, mientras todavía está dentro. Sanción: Golpe Franco
- Medio melé: Sujetar al tercera contrario. Un medio melé no debe sujetar al tercera contrario.

20.10 FIN DE LA MELÉ

Sanción: Golpe de Castigo

- (a) El balón sale. Cuando el balón sale de la melé en cualquier dirección excepto por el túnel, la melé finaliza.
- (b) Melé en una zona de marca. Una melé no puede desarrollarse en una zona de marca. Cuando el balón en una melé está sobre o más allá de la línea de marca, la melé finaliza y un atacante o un defensor puede apoyar legalmente el balón para marcar un ensayo o hacer un anulado.
- (c) Ultimo jugador se suelta. El último jugador en una melé es el jugador cuyos pies son los que están más cerca de su propia línea de marca. Si el último jugador se suelta con el balón en los pies de ese jugador y levanta el balón, la melé finaliza.

20.11 MELÉ GIRADA

- (a) Si una melé gira más de 90°, es decir, la línea media ha pasado más allá de la posición paralela a la línea de lateral, el árbitro parará el juego y ordenará una nueva melé.
- (b) Esta nueva melé se formará en el lugar donde terminó la melé anterior. El balón será introducido por el equipo que no tenía la posesión en el momento de la detención. Si ningún equipo tenía la posesión, será introducido por el equipo que lo introdujo previamente.



20.12 FUERA DE JUEGO EN LA MELÉ

- (a) Cuando la melé está formada, el medio de melé que no introduce el balón debe optar por una posición, ya sea del mismo lado del medio melé que introduce el balón o detrás de la línea de fuera de juego definida para los otros jugadores.
- (b) Fuera de juego para los medio melés. Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio melé de ese equipo está fuera de juego si sus dos pies están delante del balón, cuando éste se encuentra dentro de la melé. Si el medio melé tiene sólo un pie delante del balón, el medio melé no está fuera de juego. Sanción: Golpe de Castigo
- (c) Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio melé del equipo contrario está fuera de juego si coloca cualquier pie delante del balón cuando éste se encuentra dentro de la melé.

Sanción: Golpe de Castigo

(d) El medio melé del equipo que no gana la posesión del balón está fuera de juego si se desplaza al lado contrario de la introducción y sobrepasa la linea de fuera de juego que para ese medio melé pasa por el último pie del equipo de ese jugador en la melé

Sanción: Golpe de Castigo

(e) El medio melé del equipo que no gana la posesión del balón no debe alejarse de la melé y permanecer delante de la línea de fuera de juego que para ese medio melé pasa por el último pie del equipo de ese jugador en la melé.

Sanción: Golpe de Castigo

(f) Cualquier jugador puede ser medio melé, pero un equipo sólo puede tener un medio melé en cada melé.

Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego

- (g) Fuera de juego para los jugadores que no participan en la melé. Los jugadores que no son de la melé ni el medio melé del equipo, están fuera de juego si permanecen delante de su línea de fuera de juego o sobrepasan ésta, que es una línea paralela a la línea de marca y a 5 metros detrás del último jugador de la melé. Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego
- (h) Si el último pie de un equipo está sobre o más allá de la línea de marca de ese equipo, la línea de fuera de juego para los medios de melé y los jugadores no participantes en la melé. es la línea de marca.





(i) Jugadores Remisos. Cuando se está formando una melé, los jugadores que no forman parte de ella, deben retirarse a su línea de fuera de juego sin demora. Si no lo hacen están siendo remisos. Los jugadores remisos deben ser sancionados. Sanción: Golpe de Castigo en la línea de fuera de juego.

20.13 VARIACIONES PARA MENORES DE 19 AÑOS EN SENIOR

Una Federación puede introducir la Variaciones para Sub-19 a la Regla de la Melé en determinados niveles del Juego dentro de su jurisdicción.



REGLA 21 - GOLPE DE CASTIGO Y GOLPE FRANCO

DEFINICIÓN

Los puntapiés de castigo y puntapiés francos se otorgan al equipo no infractor por infracciones cometidas por sus contrarios.

21.1 MARCA DE LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

Salvo que la regla lo determine de otro modo, la marca de un Golpe de Castigo o Golpe Franco debe ser en el lugar de la infracción.

21.2 DONDE SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

- (a) El pateador debe ejecutar el puntapié en la marca o en cualquier lugar detrás de ella sobre una línea que pasa a través de la marca. Si el lugar para un puntapié está dentro de los 5 metros de la línea de marca de los contrarios, la marca para el puntapié debe ser a 5 metros de la línea de marca en línea con el punto de la infracción.
- (b) Cuando se otorga un Golpe de Castigo o Golpe Franco por una infracción en la zona de marca, la marca para el puntapié debe ser en el campo de juego, a 5 metros de la línea de marca, en línea con el lugar de la infracción. Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en una melé en la marca. El equipo contrario introducirá el balón.

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

- (a) Cualquier jugador puede efectuar un Golpe de Castigo o Golpe Franco otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: de volea, de botepronto o colocado. El balón debe ser pateado con cualquier parte inferior de la pierna entre la rodilla y el pie, excluyendo la rodilla y el talón.
- (b) Hacer rebotar el balón en la rodilla no es efectuar un puntapié.
 Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en una melé en la marca. El equipo contrario introducirá el balón.
- (c) El pateador debe utilizar el balón que estaba en juego salvo que el árbitro resuelva que está defectuoso.
 - Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en una melé en la marca. El equipo contrario introducirá el balón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCO

- (a) Melé alternativa. El equipo al que se le otorgó un Golpe de Castigo o Golpe Franco puede elegir una melé a cambio. Ellos introducirán el balón.
- (b) Saque de lateral alternativo. El equipo al que se le otorgue un Golpe de Castigo o franco en un saque de lateral, puede elegir otro saque de lateral, efectuando el lanzamiento. Esta es una opción adicional a la de la melé.
- (c) Sin demora. Si un pateador indica al árbitro su intención de patear a palos, el puntapié debe realizarse en el lapso de un minuto, contado desde el momento que el jugador indica su intención. La intención de patear se concreta con la llegada del cono o arena o cuando el jugador hace una marca en el suelo. Ese jugador debe completar el puntapié en el lapso de un minuto, incluso si el balón se cae y tiene que colocarlo de nuevo. Si se excede el minuto, se anula la patada y se señalará una melé en el lugar de la marca, el equipo contrario introducirá el balón. Para cualquier otro tipo de puntapié, se debe realizar sin excesivo retraso.
- (d) Una patada clara. El pateador debe patear el balón a una distancia visible. Si el pateador sostiene el balón, éste debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.
- (e) Puntapié colocado al lateral. El pateador puede efectuar un puntapié de volea o de botepronto al lateral pero no debe efectuar un puntapié colocado al lateral.
- (f) Libertad de acción del pateador. El pateador tiene la libertad de patear el balón en cualquier dirección o puede jugar nuevamente el balón.
- (g) Puntapié efectuado en la zona de marca. Cuando un Golpe de Castigo o Golpe Franco se patea desde la zona de marca y un jugador defensor valiéndose de antijuego impide a un contrario macar un ensayo, se otorgará un ensayo de castigo.
- (h) Fuera de juego en la zona de marca. Si un jugador se retira a la zona de marca para ejecutar un Golpe de Castigo o franco otorgado en el campo de juego y después del puntapié, el balón sale por lateral de marca o línea de balón muerto o un jugador defensor hace un anulado antes de que cruce la línea de marca, se otorgará una melé a 5 metros. El equipo atacante introducirá el balón.
- Detrás del balón. Todo el equipo del pateador en un Golpe de Castigo o Franco debe estar detrás del balón hasta que se haya pateado, excepto el colocador.

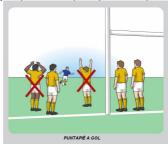


- (j) Puntapié jugado rápidamente. Si el Golpe de Castigo o Franco se efectúa tan rápidamente que jugadores del equipo del pateador aún permanecen delante del balón, no serán sancionados por estar fuera de juego. Sin embargo, deben retirarse inmediatamente. No deben interrumpir su retirada, mientras no estén en juego. No deben intervenir en el juego, mientras no estén en juego. Esto se aplica a todos los jugadores de ese equipo, estén dentro o fuera del área de juego.
- (k) En esta situación, los jugadores son puestos en juego, cuando se retiran detrás del compañero que efectuó el Golpe de Castigo o Franco o cuando un compañero portando el balón los sobrepasa o cuando un compañero que estaba detrás del balón cuando fue pateado los sobrepasa.
- Un jugador fuera de juego no puede ser puesto en juego por ninguna acción de un contrario.

Sanción: Salvo que se especifique de otra manera en la regla, cualquier infracción del equipo del pateador derivará en una melé en la marca. El equipo contrario introducirá el balón.

21.5 TRANSFORMACIÓN DE UN GOLPE DE CASTIGO

- (a) Se puede obtener una transformación de un Golpe de Castigo.
- (b) Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear a gol, el pateador debe patear a gol. Una vez que el pateador ha manifestado su intención, no puede cambiarla. El árbitro puede pedirle al pateador que manifieste su intención.
- (c) Si el pateador le indica al árbitro que intentará un puntapié a gol, los jugadores del equipo contrario deben permanecer inmóviles con sus manos a los costados desde el momento en que el pateador se dispone a patear hasta que el balón es pateado.





- Si el pateador no ha manifestado su intención de patear a gol pero efectúa un (d) puntapié de botepronto y marca un gol, el gol es válido.
- (e) Si el equipo contrario comete una infracción mientras se está ejecutando el puntapié pero el puntapié a gol es exitoso, la transformación es válida. Posteriormente no se otorgará un Golpe de Castigo por la infracción.
- (f) El pateador puede colocar el balón sobre el suelo, arena, serrín o un dispositivo homologado por la Federación correspondiente.
 - Sanción: Salvo que se especifique lo contrario en la regla, cualquier infracción del equipo del pateador se sancionará con una melé. El contrario introducirá el balón.

21.6 MARCANDO PUNTOS DE UN GOLPE FRANCO

- (a) No se puede marcar un gol de un Golpe Franco.
- (b) El equipo al que se le otorga un Golpe Franco no puede marcar un drop, hasta después que el balón quede muerto o después que un contrario lo haya jugado o tocado o haya placado al portador del balón. Esta restricción también se aplica a una melé formada en lugar del Golpe Franco.

QUÉ DEBE HACER EL EQUIPO CONTRARIO EN UN GOLPE DE **CASTIGO**

- (a) Debe alejarse de la marca. El equipo contrario debe correr inmediatamente hacia su línea de marca, hasta que estén al menos a 10 metros de la marca del Golpe de Castigo o hayan alcanzado su línea de marca si está más cerca de la marca.
- (b) Debe continuar aleiándose. Aun si el Golpe de Castigo es ejecutado y el equipo del pateador está jugando el balón, los contrarios deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. No deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) Puntapié jugado rápidamente. Si el Golpe de Castigo se juega tan rápidamente que los contrarios no tienen opción de retirarse, no serán penalizados por ello. Sin embargo, deben continuar retirándose como se indica antes o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca les haya sobrepasado, antes de participar en el juego.



(d) Interferencia. El equipo contrario no debe hacer nada para retrasar la ejecución del Golpe de Castigo ni obstruir al pateador. No deben llevarse el balón, lanzarlo o patearlo fuera del alcance del pateador o de sus compañeros.

Sanción: Cualquier infracción del equipo contrario derivará en un segundo Golpe de Castigo, 10 metros delante de la marca del primero. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de marca. Cualquier jugador puede ejecutar el puntapié. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié y puede optar por patear a gol. Si el árbitro otorga un segundo Golpe de Castigo, no debe ser ejecutado antes de que haga la marca indicando el punto.

21.8 QUÉ OPCIONES TIENE EL EQUIPO CONTRARIO EN UN GOLPE FRANCO

- (a) Debe alejarse de la marca. El equipo contrario debe alejarse inmediatamente hacia su línea de marca hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca del Golpe Franco o hasta haber alcanzado su línea de marca si está más cerca. Si el Golpe Franco está en la zona de marca del equipo en defensa, el contrario debe correr inmediatamente hacia su propia línea de marca hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca y al menos a 5 metros de la línea de marca.
- (b) Debe continuar alejándose. Aun si el Golpe Franco es sacado y el equipo del pateador está jugando el balón, los jugadores contrarios deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. No deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) Puntapié jugado rápidamente. Si el Golpe Franco se efectúa tan rápidamente que los contrarios no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose como se describe antes o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.
- (d) Interferencia. El equipo contrario no debe hacer nada que provoque demoras en la ejecución del Golpe Franco ni obstruir al pateador. No deben sujetar, tirar o patear el balón voluntariamente lejos del pateador o de sus compañeros.
- (e) Cargar el Golpe Franco. Una vez que se hayan retirado a la distancia requerida, los jugadores del equipo contrario pueden cargar e intentar impedir que se dé el puntapié. Pueden cargar el Puntapié tan pronto como el pateador comienza la carrera para patear.



- (f) Impedir el Golpe Franco. Si el equipo contrario carga e impide que se ejecute el Golpe Franco, el puntapié será anulado. El juego se reiniciará con una melé en la marca. El equipo contrario introducirá el balón.
- Golpe Franco efectuado en la zona de marca. Si un Golpe Franco ha sido (g) otorgado y el jugador se retira a la zona de marca para patearlo y los contrarios cargan e impiden que el puntapié sea efectuado, se ordenará una melé a 5 metros. El equipo atacante introducirá el balón. Si un Golpe Franco se da en la zona de marca, un contrario, jugando legalmente puede marcar un ensayo.
- Carga. Si los contrarios cargan un Golpe Franco en el área de juego y el balón (h) rebota en alguno de ellos, el juego continúa. Sanción: Cualquier infracción del equipo contrario deriva en un segundo Golpe Franco, otorgado 10 metros delante de la marca del primer puntapié. Esta marca no debe estar a menos de 5 metros de la línea de marca. Cualquier jugador puede ejecutar el puntapié. Si el árbitro otorga un segundo Golpe Franco, éste no debe ser ejecutado antes de que el haga la marca en el lugar idóneo.

INFRACCIONES PROVOCADAS EN EL GOLPE DE CASTIGO 21.9

Si el árbitro considera que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus contrarios, no otorgará un nuevo Golpe de Castigo sino que permitirá que el juego continúe.

21.10 INFRACCIONES PROVOCADAS EN EL GOLPE FRANCO

- (a) El pateador no debe amagar patear. Tan pronto como el pateador hace un movimiento para patear, los contrarios pueden cargar.
- (b) Si el árbitro piensa que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus contrarios, no otorgará un nuevo Golpe Franco sino que permitirá que el juego continúe.



DURANTE EL PARTIDO

Zona de Marca

Regla 22 Zona de Marca



REGLA 22 - ZONA DE MARCA

DEFINICIONES

La zona de marca es la parte del terreno definido en la Regla 1 donde el balón puede ser posado por los jugadores de ambos equipos.

Cuando los jugadores atacantes son los primeros en posar el balón en la zona de marca de sus contrarios, marcan un ensayo.

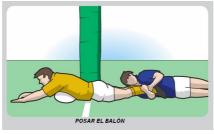
Cuando los jugadores defensores son los primeros en posar el balón en la zona de marca, hacen un anulado.

Un jugador defensor que recibe el balón con un pie sobre la línea de marca o en la zona de marca, se considera que está en la zona de marca.

22.1 POSAR EL BALÓN

Hay dos formas en que un jugador puede posar el balón:

- (a) Jugador que toca el suelo con el balón. Un jugador posa el balón sosteniéndolo y tocando el suelo con él en la zona de marca. "Sosteniéndolo" significa sujetándolo con la mano o manos o con el brazo o brazos. No se requiere presionar hacia abajo.
- (b) Jugador que presiona sobre el balón. Un jugador posa el balón cuando éste está en el suelo en la zona de marca y el jugador presiona sobre él, con una o ambas manos, brazo o brazos o con la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello inclusive.





22.2 LEVANTAR EL BALÓN

Levantar el balón del suelo no es posarlo. Un jugador puede levantar el balón en la zona de marca y posarlo en otro lugar de la zona de marca.

22.3 BALÓN POSADO POR UN JUGADOR ATACANTE

- (a) Ensayo. Cuando un jugador atacante que está en juego, es el primero en posar el balón en la zona de marca de los contrarios, marca un ensayo. Esto se aplica tanto si es un atacante como si es un defensor el responsable de que el balón esté en la zona de marca.
- (b) Cuando un jugador atacante, en posesión del balón, lo apoya en la zona de marca y simultáneamente hace contacto con la línea de lateral de marca o la línea de balón muerto (o cualquier punto más allá de ellas), se otorgará un saque de 22 al equipo defensor.

22.4 OTRAS FORMAS DE MARCAR UN ENSAYO

- (a) Posar sobre la línea de marca. La línea de marca es parte de la zona de marca. Si un jugador atacante es el primero en posar el balón sobre la línea de marca de los contrarios, se ha marcado un ensayo.
- (b) Apoyar contra un poste de gol. Los postes de gol y los protectores que los rodean son parte de la línea de marca, la cual es parte de la zona de marca. Si un jugador atacante es el primero en posar el balón contra el suelo y un poste de gol o protector, se ha marcado un ensayo.





(c) Ensayo de empuje. Una melé o ruck no puede tener lugar en la zona de marca. Si una melé o ruck es empujado a la zona de marca, un jugador atacante puede posar el balón legalmente tan pronto como el balón alcanza o cruza la línea de marca y se ha marcado un ensayo.

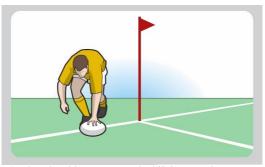


Ensayo de empuje

- (d) Ensayo por impulso. Si un jugador atacante con el balón, es placado cerca de la linea de marca, pero el impulso del jugador lo lleva a la zona de marca de los contrarios, en un movimiento continuo en el suelo y el jugador es el primero en apoyar el balón, se ha marcado un ensayo.
- (e) Placado cerca de la línea de marca. Si un jugador es placado cerca de la línea de marca de sus contrarios de modo que este jugador inmediatamente, puede estirarse y apoyar el balón sobre o más allá de la línea de marca, se ha marcado un ensayo.
- (f) En esta situación, los jugadores defensores que están sobre sus pies pueden impedir legalmente el ensayo, tirando del balón de las manos o brazos del jugador placado, pero no deben patear el balón.



(g) Jugador en lateral o lateral de marca. Si un jugador atacante está en lateral o en lateral de marca, el jugador puede marcar un ensayo apoyando el balón en la zona de marca de sus contrarios, siempre que el jugador no esté portando el balón.



Jugador en lateral de marca, no portador del balón marcando un ensayo

- (h) Ensayo de castigo. Se otorgará un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo, de no mediar antijuego del equipo defensor. Se otorgará un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo en una mejor posición, de no mediar antijuego del equipo defensor.
- Un ensayo de castigo se debe otorgar entre los postes de gol. El equipo defensor puede cargar el intento de transformación del ensayo de castigo.

22.5 BALÓN POSADO POR UN JUGADOR DEFENSOR

- (a) Anulado. Cuando los jugadores defensores son los primeros en posar el balón en su propia zona de marca, esto constituye un anulado.
- (b) Jugador en lateral o lateral de marca. Si hay jugadores defensores en el lateral de marca, pueden hacer un anulado, posando el balón en su zona de marca siempre que no sean portadores del balón.
- (c) Apoyado contra un poste de gol. Los postes de gol y los protectores que los rodean son parte de la linea de marca. Si un jugador defensor es el primero en apoyar el balón contra un poste de gol o protector del mismo y el suelo, el resultado de esa acción es un anulado.



22.6 LA MELÉ, RUCK O MAUL EMPUJADO DENTRO DE LA ZONA DE MARCA

Una melé, ruck o maul, solo puede tener lugar en el campo de juego. Por lo tanto, si son empujados hasta la linea de marca, un jugador defensor puede legalmente apoyar el balón tan pronto como el balón alcanza o cruza la línea de marca. Esto constituye un anulado.

22.7 REINICIO DESPUÉS DE UN ANULADO

- (a) Cuando un jugador atacante envía o lleva el balón a la zona de marca de sus contrarios y allí resulta muerto, ya sea porque un defensor lo posó o porque salió por lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto, se otorgará un saque de 22 metros.
- (b) Si un jugador atacante comete un adelantado o pase adelantado en el campo de juego y el balón entra a la zona de marca de sus contrarios y allí se hace muerto, se otorgará una melé en el lugar en que ocurrió el adelantado o pase adelantado.
- (c) Si en un saque de centro o de 22 metros, el balón es pateado dentro de la zona de marca de los contrarios sin tocar o haber sido tocado por un jugador y un defensor lo posa o hace balón muerto sin demora, el equipo defensor tiene dos opciones:
 - Que se forme una melé en el centro de la línea desde donde fue pateado, beneficiándose de la introducción del balón o
 - Que se efectúe el saque de centro o de 22 metros, nuevamente.
- (d) Si un jugador defensor introdujo o portó el balón a la zona de marca, y un jugador defensor lo posó sin mediar ninguna infracción, el juego se reiniciará con una melé 5 metros. La ubicación de la melé es sobre una línea a través del lugar donde el balón ha sido posado. El equipo atacante introducirá el balón.
- (e) Si el equipo defensor ha llevado el balón hasta adentro de su propia zona de marca y un defensor patea el balón que es cargado por un contrario en la zona de marca y el balón rebota en él y es hecho muerto, se otorgará al equipo atacante una melé a cinco metros en línea con el lugar en que el balón resultó muerto, este equipo introducirá el balón



22.8 BALÓN PATEADO A LA ZONA DE MARCA Y HECHO MUERTO

Si un equipo patea el balón más allá de la zona de marca de sus contrarios, al lateral de marca o sobre o más allá de la linea de balón muerto, excepto de un infructuoso puntapié a gol o intento de drop a gol, el equipo defensor tiene dos occiones:

- Que se efectúe un saque de 22 metros o
- Que se forme una melé en el lugar en que el balón fue pateado, beneficiándose de la introducción del balón.

22.9 JUGADOR DEFENSOR EN LA ZONA DE MARCA

- (a) Un jugador defensor que tiene parte de un pie en la zona de marca, se considera que tiene ambos pies en la zona de marca.
- (b) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de marca, coge el balón que estaba estático en el campo de juego, ese jugador ha cogido el balón en el campo de juego y por tanto lo ha introducido en la zona de marca.
- (c) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de marca coge el balón que estaba en movimiento en el campo de juego, ese jugador ha cogido el balón dentro de la zona de marca.
- (d) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de balón muerto coge el balón que estaba estático en la zona de marca, se considera que ese jugador ha cogido el balón en la zona de marca y por consiguiente ese jugador ha hecho el balón muerto.
- (e) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de balón muerto coge el balón que estaba en movimiento en zona de marca, ese jugador ha cogido el balón fuera del área de juego.

22.10 JUGADOR SUJETADO EN LA ZONA DE MARCA

Cuando un jugador, portando el balón es sujetado en la zona de marca, de modo que no puede posar el balón, el balón está muerto. Se formará una melé a 5 metros. Esto se debe aplicar si una jugada similar a un maul se desarrolla en la zona de marca. El equipo atacante introducirá el balón.

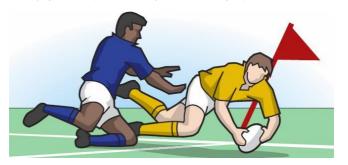


22.11 BALÓN MUERTO EN LA ZONA DE MARCA

- (a) Cuando el balón toca la línea de lateral de marca o la línea de balón muerto o toca algo o alguien más allá de esas líneas, el balón resulta muerto. Si el balón fue introducido en la zona de marca por el equipo atacante, se otorgará un saque de 22 al equipo defensor. Si el balón fue introducido a la zona de marca por el equipo defensor se otorgará una melé a 5 metros y el equipo atacante introducirá el balón.
- (b) Cuando un jugador que portando el balón, toca la línea de lateral de marca o la línea de balón muerto o toca el suelo más allá de esas líneas, el balón resulta muerto. Si el balón fue introducido en la zona de marca por el equipo defensor, se otorgará una melé a 5 metros y el equipo atacante introducirá el balón.
- (c) Cuando un jugador marca un ensayo o anula, el balón resulta muerto.

22.12 BALÓN O JUGADOR DE TOCA UN BANDERÍN O UN POSTE DE ESQUINA CON BANDERA

Si el balón o un jugador que lo porta, toca un banderín o un poste de esquina en la intersección de la línea de lateral de marca con la línea de marca o en la intersección de la línea de lateral de marca con la línea de balón muerto sin estar de alguna otra manera en lateral o en lateral de marca, el balón no está fuera de juego, a menos que antes sea apoyado contra el suelo y un poste con bandera.





22.13 INFRACCIÓN DEL ATACANTE SANCIONADA CON MELÉ

Si un jugador atacante comete una infracción en la zona de marca para la cual la sanción es una melé, por ejemplo, un adelantado, el juego se debe reiniciar con una melé a 5 metros. La melé se formará sobre una línea a través del lugar de la infracción y el equipo defensor introducirá el balón.

22.14 INFRACCIÓN DEL DEFENSOR SANCIONADA CON MELÉ

Si un jugador defensor comete una infracción en la zona de marca para la cual la sanción es una melé, por ejemplo, un adelantado, el juego se debe reiniciar con una melé a 5 metros. La melé se formará sobre una línea a través del lugar de la infracción y el equipo atacante introducirá el balón.

22.15 DUDA SOBRE QUIÉN POSÓ

Cuando existe duda respecto a cuál de los equipos posó primero el balón en la zona de marca, el juego se debe reiniciar con una melé a 5 metros sobre una línea a través del lugar donde fue posado. El equipo atacante introducirá el balón.

22.16 INFRACCIONES EN LA ZONA DE MARCA

Todas las infracciones en la zona de marca son tratadas como si hubieran tenido lugar en el campo de juego.

Un adelantado o un pase adelantado en la zona de marca, dan lugar a una melé a 5 metros, en línea con el lugar de la infracción.

Sanción: la marca de un Golpe de Castigo o Golpe Franco por una infracción no puede estar en la zona de marca.

Cuando se otorga un Golpe de Castigo o Golpe Franco por una infracción en la zona de marca, la marca para el puntapié debe estar en el campo de juego, a 5 metros de la línea de marca, en línea con el lugar de la infracción.



22.17 ANTIJUEGO EN LA ZONA DE MARCA

(a) Obstrucción del equipo atacante. Cuando un jugador carga u obstruye intencionadamente a un contrario que acaba de patear el balón en la zona de marca, el equipo contrario puede optar entre patear un Golpe de Castigo en el campo de juego, a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar de la infracción o donde cavó el balón.

Si optan por la segunda alternativa y el balón cae en o cerca de lateral, la marca del Golpe de Castigo debe estar a 15 metros de la línea de lateral, en línea con el lugar donde el balón salió al lateral o donde cayó.

Si probablemente no se hubiera marcado un ensayo, si no fuera por antijuego del equipo atacante, se debe desestimar el ensayo y otorgar un Golpe de Castigo.

(b) Antijuego del equipo defensor. El árbitro concederá un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo de no mediar antijuego del equipo defensor.

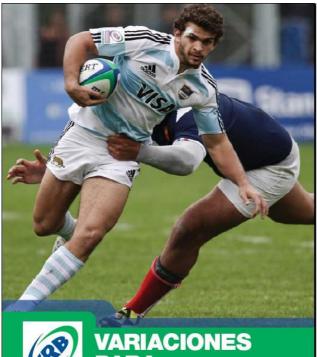
El árbitro concederá un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo en una mejor posición de no mediar antijuego del equipo defensor.

Un ensayo de castigo se otorga entre los postes de gol. El equipo defensor puede cargar el intento de transformación del ensayo de castigo.

Un jugador que evita que se marque un ensayo usando juego desleal, debe ser amonestado y temporalmente suspendido o expulsado.

(c) Cualquier otra acción de antijuego. Cuando un jugador comete cualquier otra acción de antijuego en la zona de marca mientras el balón está fuera de juego, el Golpe de Castigo se otorgará en el lugar donde, de otra manera, el juego se hubiera reiniciado.

Sanción: Golpe de Castigo.





VARIACIONES PARA **MENORES DE19**

Conjunto De Variaciones Para Utilizar En Los Partidos De Menores de 19



Las Reglas de Juego que se aplican en los partidos de Menores de 19 años están sujetas a las siguientes variaciones.

REGLA 3 - NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.5 (c) Si un equipo designa 22 jugadores deberá tener, al menos, seis jugadores que puedan jugar en la primera línea para que haya sustitutos de pilar izquierdo, talonador y pilar derecho.

Si un equipo designa más de 22 jugadores **deberá** tener, al menos, seis jugadores que puedan jugar en la primera linea para que haya un cambio cubierto para el pilar izquierdo, talonador y pilar derecho. Deberá haber también tres jugadores que puedan jugar en los puestos de segunda línea.

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

REGLA 5 - TIEMPO

5.1 Cada una de las dos partes de un partido de categoría Sub-19 dura 35 minutos de tiempo de juego. Un partido no debe durar más de 70 minutos. Después del total de 70 minutos de tiempo de juego, el árbitro no permitirá que se juegue tiempo extra en el caso de empate en un partido por eliminatorias.



REGLA 20 - MELÉ

20.1

(f) En una melé de 8 jugadores la formación debe ser 3-4-1, con el jugador más retrasado (generalmente el nº 8) empujando sobre los dos segundas líneas, los cuales, a su vez deben tener sus cabezas a cada lado del talonador.

Excepción: Un equipo debe tener menos de ocho jugadores en su melé cuando ese equipo no puede presentar ocho jugadores debidamente entrenados para jugar en la melé, o un jugador que juega de delantero, es expulsado o suspendido temporalmente o un delantero deja el campo por lesión.

Aunque se permita esta excepción, cada equipo debe tener siempre, al menos cinco jugadores en una melé.

Si un equipo está incompleto, la formación de la melé debe ser como sigue:

Si un equipo tiene un jugador menos, ambas melés deben adoptar la formación 3-4 (es decir, sin N° 8).

Si un equipo tiene 2 jugadores menos, ambas melés deben adoptar la formación 3-2-1 (es decir, sin terceras ala).

Si un equipo tiene tres jugadores menos, ambas melés deben adoptar la formación 3-2 (es decir, sólo primeras y segundas líneas).

Cuando tiene lugar una melé normal, los jugadores de las tres posiciones de primera línea y los dos de la segunda línea deben estar suficientemente entrenados para estas posiciones.

Si un equipo no puede presentar en el campo estos jugadores suficientemente entrenados porque:

- O no están disponibles o
- un jugador de cualquiera de esos cinco puestos está lesionado o
- ha sido expulsado por antijuego y no hay substituto suficientemente entrenado, entonces el árbitro ordenará melés no disputadas.

En una melé no disputada, los equipos no compiten por el balón. El equipo que introduce debe ganarlo. A ningún equipo le está permitido empujar al otro más allá del punto de la marca.



20.9 (j)

Empuje máximo de 1,5 metros. Un equipo no debe empujar la melé más de 1.5 metros hacia la línea de marca de su contrario.

Sanción: Golpe Franco

20.9 (k)

El balón debe ser liberado de la melé. Un jugador no debe mantener intencionadamente el balón dentro de la melé una vez que el equipo de ese jugador ha talonado el balón y lo controla en la base de la melé.

Sanción: Golpe Franco.

20.11(a)

Sin giro. Un equipo no debe girar la melé voluntariamente.

Sanción: Golpe de Castigo

El árbitro detendrá el juego si una melé gira más de 45°. Si el giro es involuntario, ordenará una melé en el lugar de la detención del juego. El mismo equipo introducirá el balón





VARIACIONES PARA SEVEN-A-SIDE

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



Las Reglas de Juego que se aplican en los partidos de Seven están sujetas a las siguientes variaciones.

REGLA 3: NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 MÁXIMO NÚMERO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

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

3.4 JUGADORES DESIGNADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede designar hasta cinco jugadores para cambios o sustituciones

Un equipo puede cambiar o sustituir hasta cinco jugadores.

3.12 JUGADORES SUSTUIDOS QUE SE INCORPORAR AL PARTIDO.

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

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

REGLA 5: SORTEO - TIEMPO

5.1 DURACIÓN DE UN PARTIDO

Un partido no dura más de catorce minutos más el tiempo perdido y el tiempo suplementario. Se divide en dos partes de no más de siete min. de tiempo de juego.

Excepción: El partido final de un campeonato, no puede durar más de veinte minutos más el tiempo perdido y el tiempo suplementario. El partido se divide en dos partes de no más de diez minutos de tiempo de juego.



5.2 DESCANSO

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

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - DURACIÓN

Cuando un partido acaba en empate y es necesario un tiempo extra, después de un descanso de un minuto, se juegan tiempos extra en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo, los equipos cambiarán de lado, sin descanso.

REGLA 6: ÁRBITRO Y JUECES DE LÍNEA DEL PARTIDO

6.A. ÁRBITRO

6.A.13. TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

Incorporar un párrafo adicional:

Tiempo Extra - Sorteo

Antes de que empiece los tiempos extra, el árbitro organizará el sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si sacan de centro o eligen campo. Si el ganador del sorteo elige campo, el contrario debe sacar de centro y viceversa.

6.B. JUFCES DE LATERAL

6.B.8. JUECES DE ZONA DE MARCA

- (a) Habrá dos jueces de marca para cada partido.
- (b) El árbitro tiene el mismo control sobre ambos jueces de zona de marca que el que tiene sobre los jueces de lateral.
- (c) Habrá un solo juez de zona de marca en cada área de zona de marca.



- (d) Señalizando el resultado de un puntapié a gol. Cuando se ejecuta una conversión o un Golpe de Castigo a gol, el juez de zona de marca debe asistir al árbitro señalando el resultado del puntapié. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de zona de marca levanta su bandera para indicar que se ha transformado.
- (e) Señalizando lateral. Cuando el balón o el portador han salido a lateral de marca, el juez de zona de marca debe levantar la bandera.
- (f) Señalizando ensayos. El juez de zona de marca asistirá al árbitro en decisiones sobre anulados y ensayos, si existiera alguna duda por parte del árbitro.
- (g) Señalizando antijuego. El organizador del partido puede otorgarle autoridad al juez de zona de marca para que señalice antijuego en la zona de marca.

REGLA 9: MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.B TRANSFORMACIÓN (PUNTAPIÉ DE TRANSFORMACIÓN)

9.B.1 EFECTUANDO LA TRANSFORMACIÓN

Modificar

(c) El puntapié deber de botepronto (Drop).

Eliminar (d)

Modificar

(e) El pateador debe ejecutar el puntapié dentro de los cuarenta segundos posteriores a la realización del ensayo. Si no lo ejecuta dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.3. EL EQUIPO CONTRARIO

Modificar

(a) Todo el equipo contrario debe reunirse inmediatamente cerca de su línea de 10 m

Eliminar (b)

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



9.B.4. TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

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

REGLA 10: ANTIJUEGO

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

REGLA 13: SAQUES (SAQUES DE INICIO Y REINICIO)

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO

Modificar

(c) Después de marcar un punto, el equipo que ha marcado efectúa el saque con un puntapié de botepronto desde el centro del campo. Sanción: Golpe Franco en el centro del campo

Modificar

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

Todo el equipo del pateador, debe estar por detrás del balón cuando es pateado. Si no es así se concederá un Golpe Franco a favor del equipo no infractor.

Sanción: Golpe Franco en el centro del campo

Modificar

13.7 SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN CONTRARIO

Si el balón no alcanza la línea de 10 metros, se debe otorgar un Golpe Franco al equipo no infractor en el centro del campo.

Sanción: Golpe Franco en el centro del campo



Modificar

13.8 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE AL LATERAL

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente al lateral se debe otorgar un Golpe Franco al equipo no infractor.

Sanción: Golpe Franco en el centro del campo

Modificar

13.9 BALÓN QUE ENTRA EN LA ZONA DE MARCA

(b) Si el equipo contrario apoya el balón o si lo hace balón muerto o si el balón queda muerto saliendo por lateral de marca o por la línea de balón muerto, se concederá un Golpe Franco a favor del equipo no infractor.

Sanción: Golpe Franco en el centro del campo



REGLA 20: MELÉ

DEFINICIONES

Modificar 2º párrafo:

Una melé se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, agarrados en una línea, se juntan con sus contrarios de modo que las cabezas de los jugadores quedan intercaladas. Así se forma un túnel al cual, el medio melé introducirá el balón para que los jugadores puedan disputar la posesión, talonándolo con cualquiera de sus pies.

Modificar 4ºpárrafo:

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

Modificar 6º párrafo:

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

Modificar 7º párrafo:

El jugador del medio es el talonador.

Eliminar párrafos 9, 10 y 11

20.1 FORMANDO UNA MELÉ

Modificar

(e) Número de jugadores: tres. Una melé debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer agarrados a la melé hasta que esta finalice. Sanción: Golpe de Castigo

Eliminar:

Excepción.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar

(c) Patear el balón hacia fuera. Ningún jugador de la primera línea debe patear el balón voluntariamente fuera del túnel o fuera de la melé en dirección a la línea de marca del equipo contrario. Sanción: Goloe de Castigo



REGLA 21: PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

Modificar

(a) Cualquier jugador puede ejecutar un Golpe de Castigo o Franco otorgado por una infracción, con cualquier tipo de puntapié: de volea, de botepronto, pero no con un puntapié colocado. El balón puede ser pateado con cualquier parte de la pierna por debajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

Modificar

(c) Sin demora. Si el pateador indica al árbitro su intención de patear a palos, el puntapié debe darse dentro del lapso de treinta segundos desde que se marcó la falta. Si pasan los 30 segundos el puntapié NO será autorizado y se ordenará una melé en el punto de la marca a favor del equipo contrario.





GESTOS DE LOS ARBITROS



LOS GESTOS DEL ÁRBITRO



1. Golpe de Castigo.

Hombros paralelos a la línea de lateral. Brazo levantado apuntando hacia el equipo no infractor.



3. Ensayo y Ensayo de Castigo.

La espalda del árbitro hacia la línea de balón muerto. El brazo levantado verticalmente



2. Golpe Franco.

Hombros paralelos a la línea de lateral. Brazo doblado en ángulo recto a la altura del codo con la parte de arriba del brazo apuntando al equipo no infractor.



4. Ventaja.

Brazo extendido a la altura de la cintura en dirección al equipo no infractor, durante un periodo de aproximadamente cinco segundos.





5. Adjudicación de melé. Hombros paralelos a la línea de lateral. Brazo en horizontal señalando hacía el equipo que introduce el balón.



7. Pase adelantado.Gesto de manos como si se hiciera un pase adelantado imaginario.



6. Formación de melé.Codos doblados, manos por encima de la cabeza y dedos tocándose.



8. Adelantado. Brazo extendido con la mano abierta sobre la cabeza, moviéndola hacia adelante y atrás.





9. No liberar el balón inmediatamente en el placaje. Ambas manos junto al pecho como si sujetara un balón imaginario.



Placado o placador que no se aleja rodando.

Movimiento circular con al dodo y ale

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



10. Placador que no libera al jugador placado.

Juntar los brazos como si sujetara a un jugador y después abrirlos como si se soltara al jugador.



12. Entrar en el placaje por dirección errónea.

Brazo levantado en posición horizontal y hacer un barrido del brazo en un semicírculo.





Caer sobre un jugador intencionadamente.

Brazo curvado haciendo el gesto que imita la acción del jugador cayendo. La señal se hace en la dirección en que el jugador infractor cayó.



15. Balón injugable en ruck o placaie.

Adjudicación de melé para el equipo que avanzaba en el momento de la detención. Hombros paralelos a la línea de lateral, brazo horizontal señalando hacia el equipo que introduce el balón, después señalando con el brazo y mano hacia la línea de ensayo del otro equipo mientras se hace un movimiento hacia delante y atrás.



14. Caer al suelo cerca del placaje.

Brazo extendido señalando hacia abajo imitando la acción de caer.



16. Balón injugable en maul.

Sacar el brazo para otorgar una melé hacia el equipo que no tenía el balón en posesión al comienzo del maul. El otro brazo fuera como si señalara ventaja y después desplazándolo a lo largo del cuerpo con la mano terminando en el hombro contrario.





17. Incorporarse al maul o ruck por delante del último pié o por el costado.

La mano y el brazo en posición horizontal moviéndolo hacia fuera.



19. Pilar tirando de un contrario hacia abajo.

Puño cerrado y brazo doblado. El gesto imita el tirar de un contrario hacia abajo.



18 Hundir intencionadamente ruck o maul.

Ambos brazos a la altura del hombro como si se agarrara a un contrario. La parte alta del cuerpo se baja y se gira como si se derribara a un contrario que está arriba.



20. Pilar tirando de un contrario.

Puño cerrado y brazo extendido a la altura del hombro. El gesto imita el tirar de un contrario.





21. Girar una melé más de 90 grados.

Hace girar el dedo índice por encima de la cabeza.



23. Introducción parcial en la melé.

Las manos a la altura de la rodilla imitando una introducción parcial.



22. Pié levantado de un primera línea.

Levantar y tocar el pie.



24. Agarre incorrecto.

Un brazo extendido como si se agarrara. Otra mano se mueve arriba y abajo del brazo para indicar la extensión de un agarre correcto





25. Tocar el balón con la mano en una melé o en un ruck.

La mano a la altura del suelo haciendo una acción de barrido como si se tocara el balón.



27. Cerrar el pasillo del alineamiento.

Ambas manos a la altura de los ojos señalando hacia arriba y las palmas hacia dentro y se acercan las manos



26. Lanzamiento parcial en lateral.

Hombros paralelos a la línea de lateral. La mano sobre la cabeza para indicar el recorrido parcial del balón.



28. Carga en el alineamiento.

Brazo horizontal y el codo apuntando hacia fuera. El brazo y el hombro se mueven hacia fuera como si se cargara a un contrario





29. Apoyarse en un jugador del alineamiento.

Brazo horizontal doblado a la altura del codo y la palma hacia abajo. Movimiento hacia abajo.



31. Levantar a un jugador en el alineamiento.

Ambos puños apretados delante del cuerpo a la altura de la cintura haciendo el gesto de levantar.



30. Empujar a un contrario en el alineamiento.

Ambas manos a la altura del hombro con las palmas hacia fuera, haciendo el gesto de empujar.



32. Fuera de juego en el alineamiento.

El brazo y la mano se mueven de forma horizontal a lo largo del pecho hacia la zona de infracción.





33. Obstrucción en el juego general.

Brazos cruzados delante del pecho en ángulo recto como unas tijeras que se abren.



35. Opciones de fuera de juego: Golpe de Castigo o melé.

Un brazo como en Golpe de Castigo. Otro brazo señala el lugar donde se jugaría la melé en lugar del puntapié.



34. Fuera de juego en melé, ruck y maul.

Los hombros paralelos a la línea de lateral. El brazo extendido hacia abajo y moviéndolo en arco a lo largo de la línea de fuera de juego.



36. Fuera de juego bajo la Regla de los 10 metros o no estar a 10 m. de la marca de un Golpe de Castigo o franco.

Ambas manos se mantienen abiertas a la altura de la cabeza.

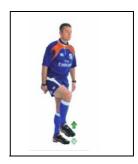




37. Placaje alto (antijuego). La mano se mueve horizontalmente delante del cuello.



39. Puñetazo (antijuego). Puño cerrado golpeando la otra palma abierta.



38. Pisotón (antijuego). Imitar la acción de un pisotón o un gesto similar para indicar el antijuego.



40. Disentir (discutir decisiones del árbitro).
Brazo extendido cerrando y abriendo la mano imitando alguien hablando.





41. Saque desde 22 metros. El brazo señala al centro de la línea de 22 metros.



43. Llamada al fisioterapeuta. Se levanta un brazo para señalar que se necesita al fisio por lesión de un jugador.



42. Balón retenido en zona de marca.

Marcar un espacio entre las manos para indicar que el balón no fue apoyado.



44. Llamada al médico.Se levantan ambos brazos para indicar que se necesita al médico por lesión de un jugador.





45. Herida con sangre. Los brazos cruzados sobre la cabeza para indicar que un jugador tiene una herida sangrante y puede ser reemplazado temporalmente.



46. Señal de parada y puesta en marcha del cronómetro. Brazo levantado y señal del silbato cuando el reloj debería ser detenido o puesto en marcha.



SEÑALES DE LOS JUECES DE LÍNEA O ÁRBITROS ASISTENTES



1. Puntapié exitoso a palos. Levanta la bandera para indicar que el balón ha pasado sobre el travesaño y entre los postes.



3. Juego Sucio. Antijuego. Sostiene la bandera horizontalmente apuntando al campo de juego en ángulo recto con la línea de lateral.



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