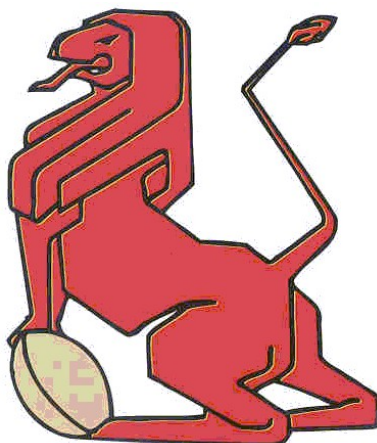


FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY



REGLAMENTO DE JUEGO
DE RUGBY

iRB
INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Aprobado por la
International Rugby Board

Traducido y adaptado por Felix Villegas

EDICIÓN 2005-01



ÍNDICE

	Página Nº
PROLOGO	4
DEFINICIONES	7
ANTES DEL PARTIDO	11
1 El Terreno	12
2 El balón	17
3 Número de Jugadores - El Equipo	19
4 Vestimenta de los Jugadores	24
5 Tiempo	27
6 Arbitro y jueces de lateral	31
DURANTE EL PARTIDO	40
Modo de jugar el partido	
7 Modo de Jugar	41
8 Ventaja	42
9 Modo de marcar los Puntos	44
10 Antijuego	47
11 Fuera de juego y En juego en el Juego General	55
12 Adelantado o Pase adelantado	61
En el Campo de Juego	
13 Saques (puntapié de inicio y de reinicio)	65
14 Balón al suelo - Sin placaje	71
15 Placaje: Portador del balón derribado	73
16 Ruck	80
17 Maul	85
18 Mark	90
Reinicio del Partido	
19 Lateral y saque de lateral	94
20 Melé	111
21 Puntapié de castigo y Puntapié franco	122



DURANTE EL PARTIDO (continuación)

Zona de marca	128
22 Zona de marca	129
VARIACIONES PARA MENORES DE 19	137
VARIACIONES PARA RUGBY A SIETE	141
GESTOS DEL ÁRBITRO	149
EXTRACTO DE LA REGULACIÓN 12	162



PRÓLOGO

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

Las Reglas del Juego, que incluyen las variaciones para Sub-19 y el juego a 7, son completas y contienen todo lo necesario para permitir que el juego sea practicado correcta y lealmente.

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 aquellos que entrenan o enseñan el juego garantizar que los jugadores estén preparados de manera acorde a las Reglas de Juego y de acuerdo a prácticas seguras.

Es deber del árbitro (Regla 6 A-3) aplicar lealmente las Reglas del Juego sin ninguna modificación ni omisión. Igualmente, el árbitro está obligado a respetar las instrucciones y directrices enunciadas seguidamente por la Internacional Board.

Es deber de las Federaciones asegurar que el Juego se desarrolle en todos los niveles conforme a la disciplina y el espíritu deportivo. Este principio no puede ser respetado solamente por los árbitros; su cumplimiento corresponde también a las Federaciones, clubes y órganos afiliados.

ADMINISTRACION

1 Propuestas de cambios a las Reglas del Juego

Las propuestas junto con cualquier modificación a las mismas, se remitirán a las Federaciones y serán tratadas según lo dispuesto en cada caso.

2 Envío de Propuestas

Las Federaciones deberán enviar con cada propuesta:

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



3 Comité de Reglas

En concordancia con la disposición estatutaria 9.13, el Consejo Directivo de la IRB designará un Comité de Reglas compuesto por no más de seis miembros (electos o reelectos anualmente).

4 Las funciones del Comité de Reglas

Son las que siguen:

- (a) Considerar e informar todas las propuestas de modificaciones a las Reglas del Juego enviadas por las Federaciones al Consejo
- (b) Recomendar modificaciones a la redacción de las propuestas y modificaciones consecuentes para poner en práctica sus recomendaciones
- (c) El Comité no está autorizado a hacer recomendaciones que en principio se aparten, salvo que sea en detalles, de las propuestas específicas enviadas por las Federaciones; y
- (d) Deberá estudiar los temas en los que el Consejo Directivo, de vez en cuando, podrá someterle, dando su opinión bajo forma de informes. Los informes pueden incluir, cuando corresponda, recomendaciones de modificaciones a las Reglas del Juego para ser estudiadas por las Federaciones.

5 Miembros Designados

El Comité de Reglas deberá elegir cada año tres de sus miembros, que serán los Miembros Designados y que tomarán decisiones interinas en aplicación de los acuerdos de las Actas del Consejo Directivo sobre el tema.

6 Regulaciones de los Miembros Designados

- (a) Las intervenciones de regulación por parte de los tres Miembros Designados solo deben solicitarse en los casos en que no haya resultado posible que la Federación interesada, por mediación de su Comité correspondiente, pudiera brindar una regulación después de un tratamiento completo del tema. Se deberán elevar al Consejo solo los casos que presenten una verdadera duda o dificultades originadas en sucesos reales del juego y no en casos hipotéticos. En cada una de las consultas para las regulaciones, las Federaciones deberán dejar sentada su propia opinión sobre el criterio que consideran correcto, lo cual servirá de ayuda para los tres Miembros Designados.



- (b) Todas las decisiones de los tres Miembros Designados sobre las solicitudes de Regulación, deben elevarse al Consejo Directivo para su consideración como modificaciones a las Reglas.

El Presidente del Comité de Reglas determinará las Regulaciones que serán enviadas al Consejo para su consideración como modificaciones a las reglas.



DEFINICIONES

Adelantado - Regla 12 - Adelantado o Pase adelantado.

Agarrado - significa estar firmemente sujeto al cuerpo de otro jugador desde el hombro hasta la cadera, con todo el brazo desde la mano hasta el hombro.

Antijuego - Regla 10 - Antijuego.

Anulado - Regla 22 - Zona de marca.

Apoyar el balón - Regla 22 - Zona de marca.

Árbitro - Regla 6 – Árbitros y jueces de lateral.

Area 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 ensayo.

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

Campo de Juego - Regla 1 - El Terreno.

Carga de Caballería - Regla 10 - Antijuego.

Cerca – dentro de un metro de distancia.

Colocador – un jugador de campo 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.

Drop - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

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

Ensayo - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

Ensayo de castigo - Regla 10 - Antijuego.

Ensayo de Empuje - Regla 22 - Zona de marca.

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

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

Faltas reiteradas - Regla 10 - Antijuego.

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

Fuera de juego en el Juego General - 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.



Fuera del Juego – esto ocurre cuando el balón o el jugador que lo porta se ha ido al lateral o al lateral de marca, o ha tocado o cruzado la línea de balón muerto.

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 – Arbitro y jueces de lateral.

Jugadores de la Primera Línea – Regla 20 - Melé - los siguientes jugadores: pilar izquierdo, talonador y pilar derecho.

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

Lanzamiento largo - Regla 19 - Lateral.

Lateral - Regla 19 - Lateral.

Levantar - Regla 19 - Lateral.

Línea a través de la Marca o del Lugar - salvo cuando se especifique lo contrario una línea paralela a la línea 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 donde el balón es lanzado desde el lateral.

Línea que pasa por la marca (punto o lugar): Salvo indicación contraria se entiende siempre como una línea que “pasando por la marca” o “pasando por el punto” es paralela a las líneas de lateral.

Mark - Regla 18 - Mark.

Más allá o Detrás o Delante de una Posición - implica "con ambos pies", salvo indicación en contrario.

Maul - Regla 15 - Maul.

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

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.

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 da, con la mano, el balón a otro jugador sin lanzarlo, también es un pase.

Pase adelantado - Regla 12 - Adelantado o Pase adelantado.



Peeling Off - Regla 19 – Lateral.

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

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

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

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

Portador del balón – un jugador que porta el balón.

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

Pre agarre – Regla 19 - 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 de las manos, y pateándolo antes de que toque el suelo.

Puntapié (Patada) (Puntapié) - un puntapié 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 pero sin incluir la rodilla; un puntapié debe impulsar el balón a una distancia visible fuera de las manos o a lo largo del suelo.

Puntapié colocado - un puntapié colocado se efectúa pateando el balón después de haber sido colocado en el suelo con ese objetivo.

Puntapié de botepronto - un puntapié de botepronto se efectúa dejando caer el balón de la mano, o de las manos, al suelo y pateándolo en el primer bote al elevarse.

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

Puntapié franco – Regla 21 - Puntapiés de Castigo y Franco - un puntapié otorgado al equipo no infractor por una infracción de sus oponentes; el puntapié franco otorgado por una infracción se otorga en el lugar de la infracción salvo indicación contraria.

Receptor - Regla 19 - Lateral.

Ruck - Regla 16 - Ruck.

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

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

Sobrepasar – un jugador sobrepasa una línea con uno o ambos pies; la línea puede ser real (por ejemplo la línea de marca) o imaginaria (por ejemplo la línea de fuera de juego).

Suspensión temporal - Regla 10 - Antijuego.

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

Talonador - el jugador del medio en la primera línea de una melé.

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 jugador que normalmente utiliza la camiseta número 6 o 7.

Terreno - Regla 1 - El Terreno.

Tiempo de juego: el tiempo que se ha jugado excluyendo el tiempo perdido 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 Puntapié de castigo - Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

Transformación – un intento 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 Puntapié Franco.

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

Ventaja - Regla 8 – Ventaja.

Zona de 22 - Regla 1 - El Terreno.

Zona de Expulsión - El área designada en la que un jugador expulsado temporalmente debe permanecer durante 10 minutos de tiempo de juego.

Zona de marca - Regla 22 - Zona de marca.

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 aquellos que entrenan o enseñan el juego garantizar que los jugadores estén preparados de manera acorde a las Reglas de Juego y de acuerdo a prácticas seguras..

Las enmiendas a las reglas de 2004 están marcadas como:



Las variaciones experimentales se expresan en color azul



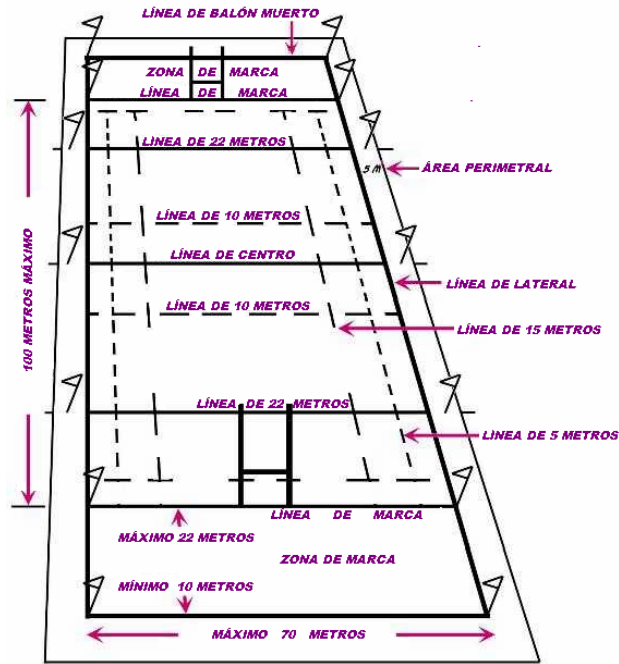
ANTES DEL PARTIDO

- 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.- Arbitro y Jueces de Lateral



EL AREA DE JUEGO

INDICA POSTE CON BANDERA (ALTURA MINIMA 1,20 M. DESDE EL SUELO)





REGLA 1 – EL TERRENO

DEFINICIONES

El recinto de juego es el área total 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 marca y balón muerto no forman parte del área de juego.

El recinto de juego es el área de juego y el espacio que la rodea, no menor de 5 metros, cuando sea posible, que se denomina **área perimetral**.

La Zona de marca es el área comprendida entre 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 o las líneas de lateral de marca.

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 figuras, en sí forma parte de las Reglas.

1.1 SUPERFICIE DEL TERRENO

(a) **Requerimiento.** La superficie debe ser siempre segura para el jugador.

(b) **Tipo de superficie.** La superficie debería ser de hierba, aunque puede ser de arena, arcilla, nieve o hierba artificial. El partido se puede jugar sobre nieve, a condición de que la superficie por debajo de ella sea segura para jugar. No debe ser una 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 TERRENO

- (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 de 22 metros de largo y los 70 metros de ancho.
- (b) El largo y ancho del área de juego debe 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.

1.3 LINEAS DEL TERRENO

(a) Líneas continuas

Líneas de balón muerto y líneas de lateral de marca, ambas se consideran fuera de las áreas de zona de marca;

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

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

Línea de mitad del terreno, la cual es paralela a las líneas de marca; y

Líneas de lateral las cuales se consideran fuera del campo de juego.

(b) Líneas discontinuas

Las líneas de 10 metros, van de una línea de lateral a la otra, a 10 metros de cada lado de la línea de centro, y paralelas a la misma; y

Las líneas de 5 metros, van de una línea cortada de 5 metros a la otra, paralelas a las líneas de lateral.

Las líneas de 15 metros, que enlazan con las líneas discontinuas de 5 metros y están a 15 metros y paralelas a las líneas de lateral.



(c) **Líneas cortadas**

(I) Seis líneas, cada una de 1 metro de largo, a 5 metros de cada línea de marca, a 5 metros y 15 metros de cada línea de lateral y una frente a cada poste de gol.

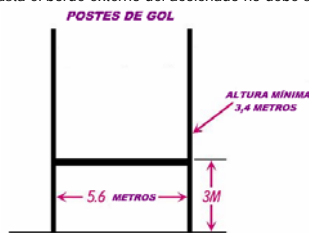
(II) Dos líneas cortadas, cada una de 1 metro de largo, a 15 metros de cada línea de lateral, que en una línea cortada de 5 metros empieza y en la otra termina.

(III) Una línea corta de medio metro de largo intersectando el centro de la línea de mitad de terreno.

Todas las líneas deber estar correctamente marcadas según el plano.

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 coloque un protector 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**

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

2.2 DIMENSIONES

longitud del eje mayor	280 - 300 milímetros
Perímetro mayor	740 - 770 milímetros
Perímetro menor	580 - 620 milímetros



2.3 MATERIALES

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

2.4 PESO

410 - 460 gramos.

2.5 PRESION DE AIRE AL COMIENZO DEL PARTIDO

0,67 – 0,70 kilogramos por centímetro cuadrado, o 9½ -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 los 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: Cada equipo no debe tener más de quince jugadores en el área de juego.

3.2 EQUIPO CON MAS JUGADORES QUE LO PERMITIDO

Observación: en cualquier momento antes, o durante el partido, un equipo puede efectuar una reclamación 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 adecuadamente. El resultado en el momento de la reclamación permanece inalterable.

Sanción: Puntapié 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 la exigencia de que cada equipo debe tener al menos cinco jugadores en la melé en todo momento.

Excepción: los partidos entre equipos de 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 los partidos internacionales una Federación puede designar hasta siete jugadores para realizar sustituciones o cambios. Para los demás partidos, la Federación que tenga jurisdicción sobre el partido decidirá cuantos cambios y/o sustituciones pueden designarse.



Un equipo puede sustituir hasta dos jugadores de la primera línea y hasta cinco jugadores de cualquier otro puesto. Las sustituciones sólo deben realizarse cuando el balón está muerto y con el permiso del árbitro.

3.5 JUGADORES EN LA PRIMERA LÍNEA DEBIDAMENTE ENTRENADOS Y EXPERIMENTADOS

- (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.

<u>Nº de Jugadores</u>	<u>Nº jugadores debidamente entrenados y experimentados</u>
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.

- (b) Cada jugador de la primera línea y sus reservas potenciales deben estar suficientemente entrenados y experimentados.

- (c) Cuando son designados 19, 20, 21 o 22 jugadores por un equipo, deberá haber 5 jugadores que puedan jugar en la primera línea para asegurar que en la primera ocasión que se necesite un cambio para el talonador y en la primera ocasión que se necesite un cambio para un pillar, el equipo pueda continuar el juego de forma segura con melés disputadas.

- (d) El cambio de un delantero primera línea debe provenir de un jugador debidamente entrenado y experimentado que empezó jugando el partido o de los reservas designados.

3.6 EXPULSIÓN POR ANTIJUEGO

Un jugador expulsado por antijuego no debe ser cambiado o sustituido. Consultar en la Regla 3.14 la excepción a esta Regla.

3.7 CAMBIO PERMANENTE

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

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

Si el árbitro decide - con o sin consejo de un médico u otra persona médicamente cualificada - que un jugador está lesionado de un modo tal 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 abandonar el 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 reemplazado de forma temporal. Si el jugador que ha sido reemplazado de forma temporal NO regresa al campo en 15 minutos, (tiempo real) después de haberlo abandonado, el cambio se convertirá en definitivo y este jugador no podrá volver al campo de juego.
- (b) Si el reemplazante resulta lesionado, también puede ser reemplazado.
- (c) Si el reemplazante resulta expulsado por antijuego, el jugador reemplazado NO puede volver al campo de juego.
- (d) Si el reemplazante es amonestado y expulsado temporalmente, el jugador reemplazado NO puede volver al campo de juego hasta que finalice el tiempo de expulsión

**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 debe 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 debe 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 el jugador vuelve 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.

Sanción: Puntapié de Castigo donde se reanudaría el juego.

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE VUELVEN AL PARTIDO

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

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

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

3.13 PRIMERA LINEA EXPULSADO O SUSPENDIDO TEMPORALMENTE

(a) Si después de que un jugador primera línea resulta expulsado o durante el tiempo que un jugador primera línea está suspendido temporalmente no hay más jugadores de primera línea disponibles de los designados por el equipo, se ordenarán melés no disputadas. No es responsabilidad del árbitro determinar la idoneidad ni la disponibilidad de los cambios de primera línea, sino que es responsabilidad del equipo.

(b) Después que un jugador primera línea resulta expulsado o durante el tiempo que un jugador es suspendido temporalmente, cuando el árbitro otorgue la siguiente melé, consultará con el capitán de su equipo para determinar si hay disponible en el campo de juego otro jugador debidamente entrenado para jugar en la primera línea. Si no lo hubiera, el capitán deberá nombrar un jugador de su equipo que deberá abandonar el campo de juego y ser sustituido por un primera línea debidamente entrenado de entre los designados en el acta. 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 cuando por expulsiones o lesiones, un equipo no disponga de otro delantero de primera línea debidamente entrenado, el partido continuará con melés no disputadas (14(d)).
- (e) Una melé no disputada es igual a una melé normal, excepto que los equipos no disputan el balón. El equipo que pone el balón en juego debe ganarlo, y a ningún equipo le está permitido empujar.



REGLA 4 – VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

DEFINICION

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

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

La regulación 12 contiene la información en detalle con relación a las especificaciones permitidas para vestimenta y tacos.

4.1 ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA

- (a) Un jugador puede vestir protecciones hechas de materiales elásticos o comprensibles que necesariamente deberán ser lavables.
- (b) Un jugador puede llevar espinilleras de acuerdo con las especificaciones de la IRB (Regulación 12).
- (c) Un jugador puede llevar protecciones para los tobillos, debajo de las medias, a condición de que no se extiendan por encima de un tercio de la longitud de la espinilla y si fueran rígidas, de un material no metálico.
- (d) Un jugador puede usar mitones (guantes sin dedos).
- (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 herida.
- (i) Un jugador puede usar cinta delgada u otro material similar como protección y/o para prevenir una herida.

4.2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

Además de los elementos mencionados previamente, las mujeres podrán usar protectores de pecho que estén homologados por la IRB (Regulación 12).



4.3 TACOS

- (a) Los tacos de las botas de los jugadores se deben ajustar a las especificaciones de la IRB (Regulación 12).
- (b) 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 tales 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 esté de acuerdo con las especificaciones de la IRB en el apartado de vestimenta (Regulación 12).
- (h) Un jugador no debe usar ningún elemento normalmente permitido por la regla pero que en opinión del árbitro probablemente pueda provocar una lesión a otro jugador.
- (i) Un jugador no debe tener un solo taco en la punta de la bota.
- (j) Un jugador no debe usar ningún aparato 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 INSPECCION DE LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- (a) El árbitro o los jueces de lateral designados por, o bajo la autoridad del organizador del partido, inspeccionarán 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 de juego, el jugador debe ser expulsado por antijuego.
Sanción: Se debe otorgar un puntapié de castigo en el lugar donde se debe reiniciar el juego.

4.6 OTRA VESTIMENTA UTILIZADA

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



REGLA 5 – EL TIEMPO

5.1 DURACION 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 descanso los equipos cambian de lado. No tendrá una duración superior a 10 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 los jueces de lateral pueden retirarse del recinto 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 señalará las detenciones de juego o haya que descontar tiempo. En partidos en los que no haya controlador de tiempo oficial, si el árbitro tiene dudas respecto del tiempo, podrá consultar a uno o ambos jueces de lateral o a otras personas solamente si los jueces de lateral no lo pueden ayudar.

5.4 TIEMPO PERDIDO

El tiempo perdido puede deberse a lo siguiente:

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

El árbitro puede permitir que el juego continúe mientras una persona médicamente cualificada atiende a un jugador lesionado en el área de juego o el jugador puede acercarse a la línea de lateral para ser atendido.



- (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. Cambio y sustitución de jugadores. Se otorgará tiempo cuando un jugador es reemplazado o sustituido.
- (c) **Cambio y sustitución de jugadores.** Se otorgará tiempo cuando un jugador es reemplazado o sustituido.
- (d) **Informe de antijuego por parte de un juez de lateral.** Se otorgará tiempo cuando un juez de lateral informa sobre antijuego.

5.5 RECUPERACION DEL TIEMPO PERDIDO

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

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Un partido puede durar más de ochenta 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 de declarar el término del partido en cualquier momento si el árbitro considera que el juego no debería continuar porque 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 la continuación del juego hasta la próxima vez que el balón quede muerto. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un puntapié franco o un puntapié de castigo, el árbitro permitirá la continuación del juego.
 - (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 descanso para agua en cada parte. Este descanso no debe durar más de un minuto. El tiempo perdido se añadirá al final de cada tiempo. El descanso para agua tendrá lugar normalmente después de una anotación o cuando el balón está muerto cerca de la línea de centro del campo.





REGLA 6 – ÁRBITRO Y JUECES DE LATERAL

DEFINICIONES

Cada partido quedará bajo el control del **Árbitro** y los dos **Jueces de Lateral**. Si los organizadores del partido lo autorizan se podrá incluir **Personal Adicional**, que incluye al árbitro y/o juez de lateral de reserva, un delegado que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al árbitro en la toma de sus decisiones, el controlador de tiempo, el Médico del Partido, los médicos de los equipos, los miembros que no son jugadores de los equipos y los recoge-balones.

6.A. ÁRBITRO

ANTES DEL PARTIDO

6.A.1 DESIGNACION 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 quien gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si saca o elige campo. Si el ganador del sorteo decide elegir campo, el oponente debe hacer el saque de centro y viceversa.

**DURANTE EL PARTIDO****6.A.4 LAS TAREAS DEL ÁRBITRO EN EL TERRENO**

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

6.A.5 JUGADORES QUE CUESTIONAN LA DECISION DEL ÁRBITRO

Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben cuestionar sus decisiones. Deben detener el juego inmediatamente cuando el árbitro haga sonar el silbato salvo en el caso de un saque de centro.

Sanción: Puntapie de castigo en el lugar de la falta o donde el juego debería reanudarse.

6.A.6 CAMBIO DE UNA DECISION

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



6.A.7 CONSULTANDO CON OTRAS PERSONAS

- (a) El árbitro puede consultar con los jueces de lateral en lo relativo a temas de sus funciones, la regla de antijuego o el control del tiempo.
- (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 a un anulado puede consultar con el.
- (c) El oficial puede ser consultado si el árbitro no está seguro, cuando tenga que tomar una decisión en la zona de marca, referente a la anotación de un ensayo o un anulado, cuando pueda mediar antijuego en la zona de marca
- (d) El oficial puede ser consultado sobre la consecución o no de un puntapié a gol.
- (e) El oficial puede ser consultado si el árbitro o un juez de lateral no está seguro si un jugador estaba o no en lateral cuando intentaba apoyar el balón para marcar un ensayo.
- (f) El oficial puede ser consultado si el árbitro o jueces de lateral 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 tanto.
- (g) Un organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (h) El árbitro no debe consultar con ninguna otra persona.

6.A.8 EL SILBATO DEL ÁRBITRO

- (a) El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
- (b) El árbitro tiene autoridad para detener el juego en cualquier momento.
- (c) El árbitro debe hacer sonar el silbato para indicar la consecución de un tanto 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 cuando otorgue un puntapié de castigo o un ensayo de castigo.



- (e) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando el balón esta fuera de juego, o cuando es imposible seguir jugando, o cuando decreta una sanción.
- (f) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando el balón o el jugador que lo porta toca al árbitro y algún equipo obtiene una ventaja de ello.
- (g) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando hubiera resultado peligroso permitir que el juego continuara. Esto incluye derrumbes de melé, o cuando un jugador de la primera línea es levantado, o es empujado hacia arriba de la melé, o cuando sea probable que un jugador haya resultado seriamente lesionado.
- (h) El árbitro debe hacer sonar el silbato para detener el juego por cualquier otra razón contemplada en las reglas.

6.A.9 EL ÁRBITRO Y LAS LESIONES

- (a) Si un jugador resulta lesionado y pudiera resultar peligroso continuar el juego el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (b) 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. Si ningún equipo tenía la posesión introducirá el balón el equipo atacante.
- (c) El árbitro debe hacer sonar el silbato si por cualquier razón, continuar el juego, resultara peligroso.

6.A.10 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.
- (b) Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego, el árbitro ordenará una melé e introducirá el balón el último equipo que jugó el balón.
- (c) 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 en el lugar en que se produjo el contacto.
- (d) 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 en el lugar en que se produjo el contacto.



6.A.11 BALÓN EN LA ZONA DE MARCA TOCADO POR UNA PERSONA QUE 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.12 RESULTADO

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

6.A.13 JUGADORES EXPULSADOS

Si algún jugador resultó expulsado, el árbitro le entregará al organizador del partido informe escrito sobre la falta de antijuego tan rápido como sea posible.

6.B. JUECES DE LATERAL

ANTES DEL PARTIDO

6.B.1 DESIGNACION DE LOS JUECES DE LATERAL

Hay dos jueces de lateral para cada partido. Salvo que hayan sido designados por, o bajo la autoridad del organizador del partido, cada equipo deberá nombrar un juez de lateral.

6.B.2 CAMBIO DE UN JUEZ DE LATERAL

El organizador del partido puede nominar una persona para que actúe como cambio del árbitro o de un juez de lateral. Esta persona se denomina juez de lateral de reserva y permanece en el área perimetral.

6.B.3 AUTORIDAD SOBRE LOS JUECES DE LATERAL

El árbitro tiene autoridad sobre ambos jueces de lateral. 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 reemplazado. Si el árbitro considera que un juez de lateral es culpable de incorrección, el árbitro tiene la autoridad para expulsarlo y luego hacer un informe al organizador del partido.

**DURANTE EL PARTIDO****6.B.4 DONDE DEBEN ESTAR LOS JUECES DE LATERAL**

- (a) Hay un juez de lateral de cada lado del terreno. El juez de lateral 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 se colocan en la zona de marca detrás de los postes de gol.
- (b) Un juez de lateral puede entrar al área de juego cuando informe al árbitro de una infracción de juego peligroso o antijuego. El juez de lateral puede hacer esto solamente en la siguiente detención del juego.

6.B.5 SEÑALES DEL JUEZ DE LATERAL

- (a) Cada juez de lateral lleva una bandera o algo similar para señalar sus decisiones.
- (b) **Señalización del resultado de un puntapié a gol.** Cuando se efectúa una transformación o un puntapié de castigo a gol, los jueces de lateral deben asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de lateral se para en o detrás de cada poste de gol. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de lateral levantará la bandera para indicar la transformación.
- (c) **Señalización de lateral.** Cuando el balón o el portador ha salido al lateral, el juez de lateral debe levantar la bandera. El juez de lateral debe pararse en el lugar donde se debe poner en juego el balón y señalar al equipo que debe hacerlo. Además el juez de lateral debe señalar cuando el balón o el portador del mismo ha salido por lateral de marca.
- (d) **Cuándo bajar la bandera.** Cuando el balón es arrojado el juez de lateral 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 permanecerá con la bandera levantada.

Excepción 2: Cuando lo ha arrojado el equipo que no debía, el juez de lateral permanecerá con la bandera levantada.



Señalizando el lateral y el equipo que lo pone en juego

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

- (e) Corresponde al árbitro y no al juez de lateral decidir si el balón ha sido lanzado desde el lugar correcto.
- (f) **Señalización de juego peligroso.** Un juez de lateral señala que se ha producido juego peligroso o un antijuego, sosteniendo su bandera en posición horizontal y apuntando hacia el área de juego en ángulo recto con la línea de lateral.

**6.B.6 DESPUÉS DE SEÑALIZAR ANTIJUEGO**

Señalizando antijuego

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

DESPUÉS DEL PARTIDO**6.B.7 JUGADORES EXPULSADOS**

Si un jugador ha sido expulsado como resultado del informe de un juez de lateral, el juez de lateral 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 DE RESERVA

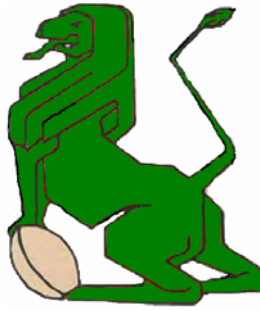
Cuando se designa un juez de lateral de reserva, la autoridad del árbitro en lo concerniente a cambios y sustituciones puede ser delegada al juez de lateral de reserva.

6.C.2 AQUELLOS QUE PUEDEN ENTRAR AL AREA 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 LÍMITE AL INGRESO EN EL ÁREA DE JUEGO

En caso de lesión, aquellas personas pueden entrar al área de juego mientras el juego continúa, siempre que tengan permiso del árbitro. De lo contrario, entrarán solamente cuando el balón 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 o Pase adelantado



REGLA 7 - MODO DE JUGAR

JUGANDO UN PARTIDO

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

Después del puntapié 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 pasar el balón a otro jugador.

Cualquier jugador puede placar, sujetar, o empujar a un oponente que tiene el balón.

Cualquier jugador puede caer sobre el balón.

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

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

Cualquier cosa que un jugador haga, la debe hacer conforme a las Reglas de Juego.



REGLA 8 - LA VENTAJA

DEFINICION

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

8.1 LA VENTAJA EN LA PRACTICA

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

8.2 CUANDO LA VENTAJA NO SE MATERIALIZA

La ventaja debe ser clara y real. No es suficiente una mera oportunidad 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 en 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 o es empujado hacia arriba fuera de la melé. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.

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 MAS DE UNA INFRACCION

- (a) Si el mismo equipo comete más de una infracción, el árbitro aplicará la ley de la ventaja.
- (b) Si un equipo que está jugando la ventaja después de una infracción del 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 sí, de no mediar antijuego de un oponente, 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 es un puntapié de transformación que puede realizarse mediante un puntapié colocado o un puntapié de botepronto. **2 puntos**

Transformación de un Puntapié de castigo. Un jugador realiza una transformación de un puntapié 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 puntapié Franco no puede marcar un drop mientras no haya mediado una situación de balón muerto, o después de que un oponente la haya jugado o tocado, o haya placado al portador del balón. Esta restricción también se aplica a una melé formada en lugar del puntapié franco. **3 puntos**



9.A.2 PUNTAPIE A GOL – CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

- (a) Si después de ser pateado, el balón toca el suelo o a cualquier compañero del pateador, no se puede marcar una transformación.
- (b) Si el balón ha cruzado el travesaño se ha marcado una transformación, aun cuando el viento lo haga volver atrás, al campo de juego.
- (c) Si un oponente 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 intentado evitar que se consiga una transformación de un tiro a palos, está tocando ilegalmente el balón.

Sanción: Puntapié de Castigo

9.B TRANSFORMACIÓN

DEFINICION

Quando un jugador marca un ensayo, su equipo tiene derecho a intentar una transformación intentando un puntapié a gol; esto también se aplica para el ensayo de castigo. Este puntapié es un intento de transformación. Un intento de transformación puede hacerse con un puntapié colocado o un puntapié de botepronto.

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 sobre una línea que pasa por el lugar donde el ensayo fue marcado.
- (c) Un colocador es un compañero que sostiene el balón para que el pateador patee.
- (d) El pateador puede colocar el balón directamente sobre el suelo, o sobre arena, serrín o un dispositivo homologado.
- (e) El pateador debe realizar el puntapié dentro del lapso de un minuto considerado desde el momento en que el pateador indique su intención de dar el puntapié a gol hasta que el balón sea pateado. Esta intención se concreta mediante la llegada del dispositivo o arena, o el pateador hace una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si el balón se cae y debe ser colocado de nuevo.

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



9.B.2 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todo el equipo del pateador, excepto el colocador debe estar detrás del balón cuando es pateado.
- (b) El pateador o el colocador no deben hacer nada para inducir a sus oponentes a cargar anticipadamente.
- (c) Si el balón se cae antes de que el pateador comience su carrera, el árbitro podrá permitir que lo vuelva a colocar sin demora excesiva. Mientras el balón es colocado nuevamente, los oponentes 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 más allá y 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 el equipo del pateador infringe, el puntapié debe ser anulado.

9.B.3 EL EQUIPO Oponente

- (a) Todo el equipo oponente debe estar detrás de su línea de marca hasta que el pateador comience su carrera o patee. Cuando el pateador haga esto pueden cargar o saltar para tratar de impedir la transformación, pero no debe ser sujetado por otros jugadores en esta acción.
- (b) Cuando el balón se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, los oponentes 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 se transforma se concederá la transformación.

Si el puntapié no es transformado, el pateador puede realizar 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 puntapié.



REGLA 10 - ANTIJUEGO

DEFINICION

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

10.1 OBSTRUCCION

- (a) **Cargar o empujar.** Cuando un jugador y su oponente están corriendo a por el balón, ninguno de los dos debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.
Sanción: Puntapié 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 oponentes plaquen al portador del balón, o tengan oportunidad de placar a potenciales portadores del balón cuando lo porten.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) **Bloquear al placador.** Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente en una posición que impida que un oponente plaque al portador del balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) **Bloquear el balón.** Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente en una posición que impida que un oponente juegue el balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) **Portador del balón avanzando hacia un compañero después de una formación.** Un jugador portador del balón después de que este ha salido de una melé, ruck, maul, o lateral no debe avanzar hacia compañeros que se encuentren delante de él.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) **Tercera Ala obstruyendo al medio melé opuesto.** Un tercera ala en una melé no debe impedir al medio melé oponente que avance alrededor de la melé.
Sanción: Puntapié 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. Después de una amonestación un jugador es suspendido temporalmente durante diez minutos de tiempo de juego. Después de una amonestación, si el jugador comete la misma infracción o una similar debe ser expulsado
Sanción: Puntapié de castigo

Se debe otorgar un ensayo de castigo si la infracción impide un ensayo que, de otro modo, probablemente se hubiera marcado. Un jugador que impide que se marque un ensayo por medio del juego desleal, debe ser: o amonestado y suspendido temporalmente, o expulsado.

- (b) **Pérdida de tiempo.** Un jugador no debe perder tiempo voluntariamente.
Sanción: Puntapié 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: Puntapié 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) **Repetición 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: Puntapié de castigo

Un jugador sancionado por infracciones reiteradas debe ser amonestado y suspendido temporalmente. Si el jugador después comete una infracción sancionable más, o comete la misma infracción, ese jugador debe ser expulsado.



- (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) durante diez minutos de tiempo de juego. Si posteriormente un jugador de ese mismo equipo repite la falta el árbitro debe expulsar al(los) jugador(es) culpable(es).

Sanción: Puntapié 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: regla aplicada por el árbitro.** Para decidir cuantas infracciones constituyen infracciones reiteradas en partidos de selección o de mayores, el árbitro debe aplicar siempre una regla estricta. Cuando un jugador infringe alguna regla tres veces, el árbitro debe amonestar a ese jugador.

El árbitro puede flexibilizar esta regla en partidos de juveniles, donde las infracciones pueden ser consecuencia de la ignorancia de las reglas o la falta de destreza.

10.4 JUEGO PELIGROSO E INCORRECCIONES

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

Sanción: Puntapié de castigo

- (b) **Saltar o pisotear.** Un jugador no debe pisar o saltar encima de un oponente.

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo



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

Sanción: Puntapié de castigo

Un "placaje con el brazo rígido" debe ser considerado juego peligroso. Un jugador efectúa un placaje de ese modo cuando va con el brazo rígido a golpear a un oponente.

Sanción: Puntapié de castigo

Placar sin el balón debe ser considerado juego peligroso.

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo

La ventaja puede ser otorgada, pero si la infracción impide un ensayo probable, se debe otorgar un ensayo de castigo.

- (f) **Jugar sobre el hombre que no tiene el balón.** Excepto en una melé, ruck o maul, un jugador no debe agarrar, o empujar, o cargar, u obstruir a un oponente que no porta el balón.

Sanción: Puntapié de castigo

- (g) **Carga peligrosa.** Un jugador no debe cargar o derribar a un oponente que porta el balón sin intentar placarle.

Sanción: Puntapié de castigo

- (h) **Placando al saltador en el aire;** un jugador no debe placar ni tocar, empujar o tirar de uno o ambos pies de un oponente que está saltando para conquistar el balón en el lateral o en el juego en general.

Sanción: Puntapié de castigo.

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

Sanción: Puntapié de castigo.

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

Sanción: Puntapié de castigo

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



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

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo

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

Sanción: Puntapié de castigo

- (l) **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: Puntapié de castigo

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

Si el juego se hubiera reiniciado con una melé a 5 metros, la marca del Puntapié 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 dar el puntapié de castigo.

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

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 puntapié de castigo se otorgará sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar de la infracción.



Por una infracción informada por un juez de lateral se puede otorgar un puntapié de castigo donde ocurrió la infracción, o permitir la ventaja.

- (m) **Carga tardía al pateador.** Un jugador no debe cargar u obstruir voluntariamente a un oponente que acaba de patear el balón.

Sanción: El equipo no infractor puede optar por tomar el puntapié de castigo en el lugar de la infracción, donde cae el balón o donde se reanuda el juego

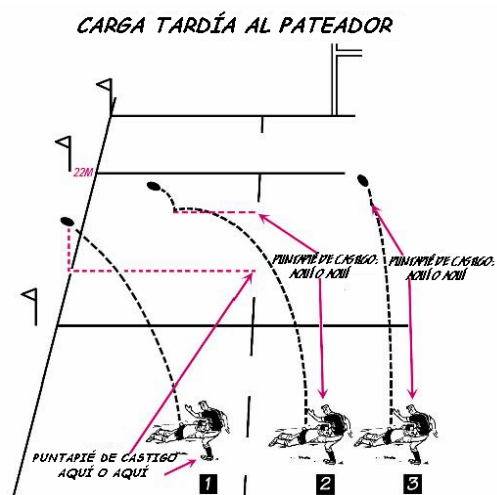
Lugar de la infracción. Si la infracción ocurre en la zona de marca del pateador, el punto del puntapié de castigo debe ser a 5 metros de la línea de marca y a 15 metros de la línea de lateral, a menos que el equipo no infractor elija efectuar el puntapié de castigo donde cae el balón o donde se reanuda el juego. Si la infracción ocurre en el lateral, el punto del puntapié de castigo debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar de la infracción.

Si la infracción ocurre en el lateral de marca, el punto del puntapié de castigo debe ser sobre la línea de 15 metros a 5 metros de la línea de marca.

Donde cae el balón. Si el balón cae en el lateral, la marca del puntapié de castigo opcional debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar donde el balón salió al lateral. Si el balón cae dentro de los 15 metros de la línea de lateral, la marca debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar donde cayó.

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 puntapié 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 a por lo menos 15 metros de la línea de lateral.

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



- (n) **Cuña volante (Flying Wedge) y Carga de Caballería (Cavalry Charge).** Un equipo no debe hacer la "Cuña volante" o la "Carga de Caballería".
Sanción: Puntapié de castigo en el lugar de la infracción original.

"Cuña volante (Flying Wedge)". El tipo de ataque conocido como "Cuña volante" generalmente se utiliza cerca de la línea de marca cuando se ha otorgado un puntapié de castigo o un puntapié 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 pasándola 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. Esto en sí mismo ya es ilegal. De cualquier manera la "Cuña volante" es potencialmente peligrosa para los jugadores que intentan detenerla. Es ilegal.

Sanción: Puntapié de castigo en el lugar de la infracción original.



“Carga de Caballería (Cavalry Charge)”. El tipo de ataque conocido como “Carga de Caballería” generalmente se utiliza cerca de la línea de marca cuando se ha otorgado un puntapié de castigo o un puntapié franco al equipo atacante. Los jugadores del equipo atacante se alinean a lo ancho del campo de juego detrás 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 uno de ellos.

Hasta el momento en que se patea el balón el equipo defensor debe permanecer a 10 metros de la marca o detrás de la línea de marca (si estuviera más cerca). La “Carga de Caballería” es potencialmente peligrosa. Es ilegal.

Sanción: Puntapié de castigo en el lugar de la infracción original.

10.5 SANCIONES

- (a) Un jugador que infrinja cualquier parte de la Regla de Antijuego debe ser: advertido; o amonestado y suspendido temporalmente; o expulsado.
- (b) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporalmente y que después comete una 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 partido podrá decidir la utilización de las tarjetas amarilla y roja.

10.7 JUGADOR EXPULSADO

Un jugador que resulta expulsado no participa más del partido.



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

DEFINICION

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 en 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 temporalmente fuera de juego, tales jugadores están expuestos a ser sancionados si toman parte 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 oponente. Sin embargo el jugador en fuera de juego no puede ser puesto en juego si: interfiere en el juego; o se mueve hacia adelante; o hacia el balón; o deja de alejarse a 10 metros del lugar 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 solo 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 en una posición 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 en fuera de juego no debe participar del partido. Esto significa que el jugador no debe jugar el balón ni obstruir a un oponente.



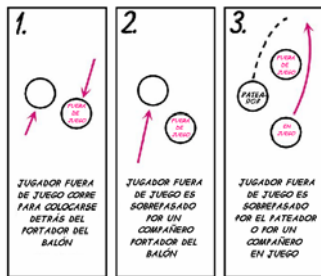
- (c) **Fuera de juego y moverse hacia adelante.** Cuando un compañero de un jugador en fuera de juego ha pateado hacia adelante, el jugador en fuera de juego no debe moverse hacia los oponentes que están esperando jugar el balón, o moverse hacia el lugar donde el balón cae, hasta que el jugador haya sido 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 en fuera de juego es puesto en juego cuando corre detrás del compañero que pateó, tocó, o fue el último en llevar el balón.
- (b) **Acción del portador del balón.** El jugador en 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 en fuera de juego es puesto en juego cuando el pateador u otro 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.
- (d) **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.

PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE UN COMPAÑERO





11.3 PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE LOS OponentES

En el juego general hay tres formas en que un jugador en fuera de juego, puede ser puesto en juego por una acción del equipo oponente. 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 en fuera de juego es puesto en juego cuando un oponente portando el balón corre 5 metros.
- (b) **Patear o pasar.** El jugador en fuera de juego es puesto en juego cuando un oponente patea o pasa el balón.
- (c) **Tocar voluntariamente el balón.** El jugador en fuera de juego es puesto en juego cuando un oponente toca voluntariamente el balón pero no lo coge.



11.4 FUERA DE JUEGO BAJO LA REGLA DE LOS 10 M.

- (a) Cuando un compañero de un jugador en fuera de juego ha pateado adelante, se considera que el jugador fuera de juego esta participando del juego si está delante de una línea imaginaria que cruza el campo de juego a 10 metros del lugar donde un oponente está esperando jugar el balón, o de donde el balón cae, o va a caer. El jugador en fuera de juego debe retirarse inmediatamente hasta la línea imaginaria a 10 metros. Mientras se retira el jugador no debe obstruir a ningún oponente.

Sanción: Puntapié de castigo



- (b) Mientras se retira, el jugador en fuera de juego no puede ser puesto en juego por ninguna acción del equipo oponente. 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 en fuera de juego bajo la regla de los 10 metros, carga a un oponente que está esperando jugar el balón, el árbitro hará sonar el silbato enseguida y el jugador en fuera de juego resultará penalizado. Una demora puede resultar peligrosa para el oponente.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) Cuando un jugador atacante patea el balón que es fallado en su recogida por un adversario y después es jugado por otro atacante situado a menos de 10 m de ese contrario, el jugador en fuera de juego es penalizado.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) La regla de los 10 metros tampoco se modifica cuando el balón choca en un poste de gol o la barra transversal. Los jugadores en fuera de juego no deben acercarse o permanecer a menos de 10 m de un adversario que espera jugar el balón o del lugar donde cae el balón por el hecho de que el balón haya pegado en un poste de gol o en el travesaño. Lo que importa es dónde cae el balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) La regla de los 10 metros no se aplica cuando un jugador patea el balón, un oponente carga la patada y el balón es jugado por un compañero del pateador que estaba a menos de 10 metros de la línea imaginaria. El oponente no estaba "esperando jugar el balón" y el compañero está en juego.
Sanción: Cuando un jugador es sancionado por estar fuera de juego en el juego general, el equipo oponente elegirá entre un puntapié 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 línea de marca en línea con el lugar donde fue la jugada.
- (g) Si después de patear, un jugador tiene adelante más de un compañero en fuera de juego avanzando hacia el punto de caída, el lugar de la infracción es el lugar del jugador en fuera de juego más próximo a un oponente esperando jugar el balón, o más cerca del punto de caída del balón.

11.5 PUESTO EN JUEGO BAJO LA REGLA DE LOS 10 M

- (a) El jugador en fuera de juego debe retirarse detrás de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el área de juego, porque si no 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 la Sección 2. Sin embargo el jugador no puede ser puesto en juego por ninguna acción del equipo oponente.

11.6 FUERA DE JUEGO ACCIDENTAL

- (a) Cuando un jugador en fuera de juego no puede evitar ser tocado por el balón o por un compañero que lo porta, el jugador está en fuera de juego accidental. 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 oponente introducirá el balón.
- (b) Cuando un jugador entrega el balón a 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 puntapié de castigo), el receptor está accidentalmente fuera de juego y se debe formar una melé con introducción del equipo oponente.

11.7 FUERA DE JUEGO DESPUES DE UN ADELANTADO

Cuando un jugador comete un adelantado y un compañero en 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 oponente obtuviera una ventaja.

Sanción: Puntapié de castigo

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

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

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

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



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

11.10 JUGADORES REMISOS

Un jugador que permanece en una posición de fuera de juego está siendo remiso. Un jugador remiso que impide que el equipo oponente 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 oponente.

Sanción: Puntapié de castigo



REGLA 12 - ADELANTADO O PASE ADELANTADO

DEFINICION – 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 oponente.

EXCEPCION

Carga. Si un jugador carga sobre el balón cuando un oponente lo patea, o inmediatamente después del puntapié, no es un adelantado aunque el balón vaya hacia delante.

ADELANTADO





DEFINICION - 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 oponente.

EXCEPCION

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

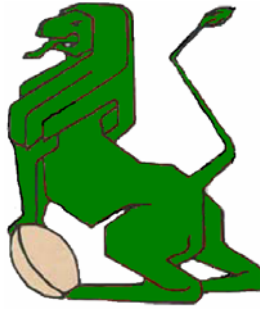
CARGA





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.
- (c) **Adelantado o pase adelantado no intencionado en un lateral.** Se debe otorgar una melé a 15 metros de la línea de lateral.
- (d) **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 oponentes, y allí resulta muerto, se debe otorgar una melé en el lugar donde se hizo el adelantado o pase adelantado.
- (e) **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, a no menos de 5 m. de la línea de lateral.
- (e) **Adelantado o pase adelantado intencionado.** Un jugador no debe golpear ni proyectar intencionadamente el balón hacia delante con sus manos o brazos.
Sanción: Puntapié 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 (saque de centro y puntapiés de 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 CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

DEFINICION

El saque se efectúa en el comienzo del partido, en el reinicio del mismo después del descanso o después de haber marcado un tanto o un anulado.

13.1 DÓNDE Y COMO SE EFECTUA EL SAQUE DE CENTRO

- (a) Un equipo realiza el saque de centro con un puntapié de botepronto que se realizará desde o detrás del centro de la línea de 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 juegue una melé en el centro de la línea de centro del campo beneficiándose de la introducción del balón.

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO

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

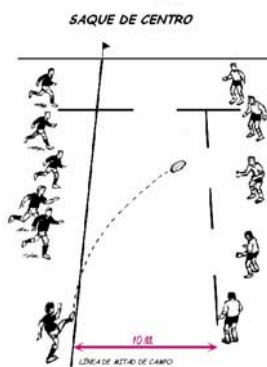
13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

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



13.4 POSICION DEL EQUIPO Oponente EN EL SAQUE DE CENTRO

Todo el equipo oponente debe permanecer sobre o detrás de la línea de 10 metros. Si están delante de esa línea o si cargan antes de que 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 oponentes, 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 LO JUEGA UN Oponente

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

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

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

- Que se efectúe EL SAQUE DE CENTRO nuevamente, o
- Que se forme una melé en el centro, beneficiándose de la introducción del balón.



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 oponente tiene tres opciones:

Que se efectúe EL SAQUE DE CENTRO nuevamente, o
Que se forme una melé en el centro beneficiándose de la introducción del balón, 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 al lateral, el lateral se debe formar en el lugar en que el balón salió al lateral.

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 oponente tiene tres opciones:

Apoyar el balón, o
Hacer el balón muerto, o
Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente apoya el balón, o si lo hace balón muerto, o si el balón queda muerto yéndose 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 introducción del balón, o
Que se 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 elegido continuar el juego.

13.10 SAQUE DE 22 METROS

DEFINICION

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, allí, 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.

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.



13.11 DEMORA EN EL SAQUE DE 22 METROS

El saque de 22 metros debe ser realizado sin demora.

Sanción: Puntapié 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 incorrecto, el equipo contrario tiene dos opciones:
Que se efectúe el saque de 22 de nuevo, o
Que se juegue una melé en el centro de la línea de 22 beneficiándose de la introducción del balón.

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

(a) Si el balón no cruza la línea de 22 metros, el equipo oponente 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 m. beneficiándose de la introducción.

(b) Si el balón cruza la línea de 22 metros 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 oponente que juegue el balón puede marcar un ensayo.

13.14 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE AL LATERAL

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente al lateral, el equipo oponente 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 aceptan el puntapié, el lateral se debe formar en la línea de 22 m.



13.15 BALÓN QUE ENTRA A LA ZONA DE MARCA DE UN SAQUE DE 22 METROS

- (a) Si el balón es pateado a la zona de marca oponente sin tocar o haber sido tocado por un jugador, el equipo oponente tiene tres opciones:

Apoyar el balón, o
Hacer el balón muerto, o
Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente 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 SAQUE DE 22 METROS 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 oponente 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 oponente introducirá el balón.

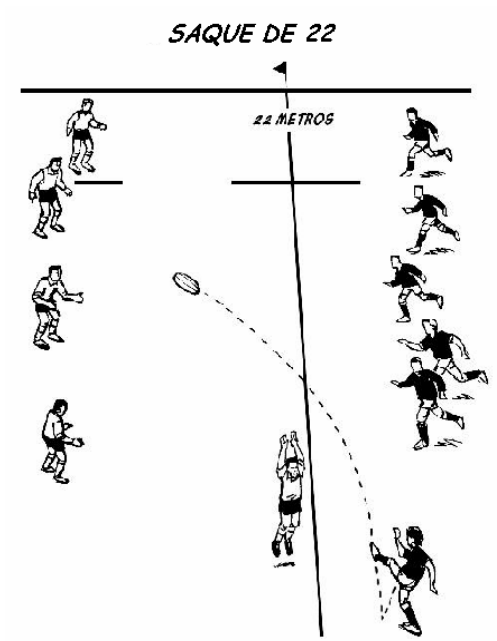
13.17 EL EQUIPO Oponente

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

Sanción: Puntapié Franco en el lugar de la falta

- (b) Si un oponente 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: Puntapié de castigo en la línea de 22 metros.





REGLA 14 – BALÓN AL SUELO SIN PLACAJE

DEFINICION

Esta situación se produce cuando el balón está disponible en el suelo y un jugador va al suelo para ganar la posesión del 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 oponente yéndose al suelo, está negando el propósito y espíritu del juego y debe ser penalizado.

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 JUGADOR EN EL SUELO

El jugador debe hacer inmediatamente una de estas tres cosas:

Levantarse con el balón, o
Pasar el balón, o
Soltar el balón.

Un jugador que pasa o suelta el balón debe también levantarse o alejarse del balón inmediatamente. La ventaja debe jugarse solo si ocurre inmediatamente.

Sanción: Puntapié de castigo

14.2 QUE ES LO QUE LOS JUGADORES NO DEBEN HACER

(a) **Caer sobre o cerca del balón.** Un jugador no debe caer sobre, más allá o cerca del balón para impedir que los oponentes obtengan la posesión del mismo.

Sanción: Puntapié de castigo



-
- (b) **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: Puntapié de castigo
- (c) **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: Puntapié de castigo



REGLA 15 – PLACAJE: PORTADOR DEL BALÓN DERRIBADO

DEFINICION

Un placaje tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más adversarios y es derribado sobre el suelo.

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

A los jugadores adversarios que sujetan al portador del balón y llevan a ese jugador al suelo, y que también van al suelo, se les llama placadores.

Los jugadores adversarios que sujetan al portador del balón y no van al suelo no son placadores.



placaje



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 oponente, y un compañero se agarra a ese portador, se ha formado un maul y no puede haber placaje.

15.3 COMO 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 oponente y ambos van al suelo, el placador debe soltar inmediatamente al jugador placado.
Sanción: Puntapié de castigo.
- (b) El placador debe levantarse o alejarse inmediatamente del jugador placado y del balón.
Sanción: Puntapié de castigo.
- (c) El placador debe levantarse antes de jugar el balón.
Sanción: Puntapié de castigo

15.5 EL JUGADOR PLACADO

- (a) El jugador placado no debe caer sobre, más allá o cerca del balón para evitar que los oponentes puedan ganar la posesión de este, y debe tratar de hacer el balón disponible inmediatamente para que el juego pueda continuar.
Sanción: Puntapié de castigo



- (b) Un jugador placado debe pasar el balón o soltarlo inmediatamente. Este jugador también debe levantarse o alejarse del balón inmediatamente.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) Un jugador placado puede soltar el balón, poniéndolo en el suelo en cualquier dirección, siempre que lo haga inmediatamente.
Sanción: Puntapié 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: Puntapié de castigo



4 El jugador placado debe soltar el balón inmediatamente



7 El jugador placado debe soltar el balón inmediatamente



- (e) Si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar el balón, el jugador placado debe soltar el balón.
Sanción: Puntapié 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, estos jugadores pueden alcanzar inmediatamente la línea de marca y apoyar el balón sobre o más allá de la misma para marcar un ensayo o hacer un anulado.



el jugador placado cerca de la línea de marca puede alcanzar la misma y marcar un ensayo

15.6 OTROS JUGADORES

- (a) Después de un placaje, el resto de 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: Puntapié de castigo



4 Después de un placaje todos los jugadores deben estar sobre sus pies En el momento de jugar el balón



8 jugador que no estando sobre sus pies juega el balón en el placaje



8 jugadores que no estandon sobre sus piés juegan el balón en el placaje



- (b) Después de un placaje cualquier jugador que esté sobre sus pies puede intentar ganar la posesión cogiendo el balón en posesión del portador
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) 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 del jugador.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) Cualquier jugador que obtenga la posesión del balón en el placaje debe jugar el balón inmediatamente, llevándose, pasando, o pateando el balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) Cuando un jugador placado se estira para apoyar el balón sobre o más allá de la línea de marca para marcar un ensayo, un oponente puede tirar del balón en posesión de aquel jugador, pero no debe patear el balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) Un jugador que sea el primero en obtener la posesión del balón en el placaje no debe ir al suelo en el placaje o cerca de él, salvo que sea placado por un jugador oponente.
Sanción: Puntapié de castigo
- (g) Un jugador que sea el primero en obtener la posesión del balón en el placaje o cerca de él, puede ser placado por un jugador oponente, siempre que ese jugador lo haga desde detrás del balón y detrás del jugador placado o placador más cercano a la línea de marca del jugador.
Sanción: Puntapié de castigo
- (h) Después de un placaje, cualquier jugador que está en el suelo no debe impedir que un oponente obtenga la posesión del balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (i) Después de un placaje, cualquier jugador en el suelo no debe placar o intentar placar a un oponente.
Sanción: Puntapié de castigo

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



15.7 ACCIONES PROHIBIDAS

- (a) Ningún jugador debe impedir que un jugador placado pase el balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (b) Ningún jugador debe impedir que un jugador placado suelte el balón y se levante o se aleje del mismo.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) Ningún jugador debe caer sobre o más allá de un jugador placado.
Sanción: Puntapié de castigo



- (d) Ningún jugador debe caer sobre o más allá de jugadores que están en el suelo después de un placaje con el balón entre ellos.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) Los jugadores sobre sus pies no deben cargar u obstruir a un oponente que no está cerca del balón.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) Se puede producir una situación de peligro, si un jugador placado, no pasa o suelta el balón, o no se aleja del mismo de inmediato, o si se le impide hacerlo. Si ocurre alguno de estos casos el árbitro debe otorgar un puntapié de castigo inmediatamente.
Sanción: Puntapié de castigo

15.8 DUDA SOBRE LA FALTA DE CUMPLIMIENTO

Si en un placaje resulta imposible jugar el balón y hay duda sobre qué jugador no actuó según 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.

Rucking. 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 ser culpable de antijuego.

16.1 FORMANDO UN RUCK

- (a) **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 oponente.



Ruck



Ruck



16.2 INCORPORÁNDOSE A UN RUCK

- (a) Todos los jugadores que forman, que se unen o participan en un ruck no deben tener la cabeza ni los hombros más bajos que las caderas.
Sanción: Puntapié franco
- (b) El jugador que se incorpore al ruck debe agarrarse, al menos, con un brazo alrededor del cuerpo de un jugador de su equipo que forme parte del ruck y usando el brazo completo.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) Poner una mano sobre otro jugador en el ruck no constituye agarre.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) Todos los jugadores que forman, ingresan, o toman parte en un ruck deben estar sobre sus pies.
Sanción: Puntapié de castigo

16.3 RUCKING

- (a) Los jugadores en un ruck deben esforzarse por permanecer sobre sus pies.
Sanción: Puntapié de castigo
- (b) Un jugador no debe caer o arrodillarse voluntariamente en un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) Un jugador no debe derrumbar un ruck voluntariamente. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) Un jugador no debe saltar encima de un ruck.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) Los jugadores deben tener sus cabezas y hombros no más bajos que sus caderas.
Sanción: Puntapié franco
- (f) Un jugador que realiza rucking sobre el balón no debe actuar sobre los jugadores caídos en el suelo. Cuando realizan el "rucking" intentarán rebasar a los jugadores caídos en el suelo y no podrán pisarlos intencionadamente. Los jugadores deben realizar esta acción en proximidad del balón.
Sanción: Puntapié de castigo por juego peligroso.

**16.4 OTRAS INFRACCIONES EN EL RUCK**

- (a) Los jugadores no deben volver a introducir el balón en el interior del ruck.
Sanción: Puntapié franco
- (b) Los jugadores no deben tocar el balón con la mano en el ruck.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) Los jugadores no deben levantar el balón con sus piernas en el ruck.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) Los jugadores en el suelo o cerca del ruck deben intentar alejarse del balón. Estos jugadores no deben interferir con el balón en el ruck o cuando emerge del mismo.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) Un jugador no debe caer sobre o más allá del balón que está saliendo del ruck.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) Mientras el balón está en el ruck, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar a los oponentes que el balón está afuera del ruck.
Sanción: Puntapié franco

16.5 FUERA DE JUEGO EN EL RUCK

- (a) **La línea 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 demora al costado de un ruck, el jugador está fuera de juego.
Sanción: Puntapié de castigo

- (c) **Jugadores incorporándose o reincorporándose al ruck.** Todos los jugadores que se incorporan o reincorporan al ruck deben 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 oponentes, o delante del último compañero, el jugador está fuera de juego.

Sanción: Puntapié 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, el jugador 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: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor



8 En el Ruck y el Maul la línea de fuera de juego pasa por el último pié del jugador de su equipo. El jugador amarillo y verde a mano derecha se encuentra en fuera de juego

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 cual era el equipo que estaba avanzando antes de que resultara imposible jugar el balón en el ruck, el equipo que estaba avanzando antes de que empezara el ruck introducirá el balón.

Si ningún equipo estaba avanzando, entonces el equipo 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.



REGLA 17 - MAUL

DEFINICION

Un maul se produce cuando un jugador portador del balón es sujetado por uno o más oponentes, 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 de pie; 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 moviéndose hacia 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.



Maul



No está formado el maul



no está formado el maul

17.2 INCORPORÁNDOSE A UN MAUL

- (a) Los jugadores que participan en un maul deben tener sus cabezas y hombros no más bajos que sus caderas.
Sanción: Puntapié franco
- (b) Un jugador debe estar incorporado en, o agarrado, a un maul y no simplemente al costado.
Sanción: Puntapié de castigo
- (c) Colocar la mano sobre otro jugador en el maul no constituye agarre.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) **Mantenerse sobre sus pies.** Los jugadores en un maul deben intentar permanecer sobre sus pies. El portador del balón en un maul puede ir al suelo, siempre que el balón esté disponible inmediatamente y el juego continúe.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) Un jugador no debe derrumbar un maul voluntariamente. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) Un jugador no debe saltar encima de un maul.
Sanción: Puntapié de castigo



17.3 OTRAS INFRACCIONES EN EL MAUL

- (a) Un jugador no debe tirar a un oponente fuera del maul.
Sanción: Puntapié de castigo
- (b) Mientras el balón aún está en el maul, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar al equipo oponente que el balón está fuera del maul.
Sanción: Puntapié franco

17.4 FUERA DE JUEGO EN EL MAUL

- (a) **La línea 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: Puntapié 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 oponentes, o delante del último compañero está fuera de juego.
Sanción: Puntapié 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 línea de fuera de juego y que no se incorporan al maul, deben retirarse enseguida detrás de la línea de fuera de juego. Un jugador que no lo haga está 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: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor.
- (e) **Jugadores abandonando o reincorporándose al maul.** Los jugadores que abandonan un maul deben retirarse detrás de la línea de fuera de juego inmediatamente, de lo contrario están fuera de juego. Una vez que el jugador está en juego puede reincorporarse al maul. Si el jugador se reincorpora al maul delante del último compañero en el maul está fuera de juego. El jugador puede reincorporarse al maul al lado del último compañero.
Sanción: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor.

**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 cuando el balón está en el suelo, o sobre o más allá de la línea de marca.

17.6 FIN DE UN MAUL SIN ÉXITO

- (a) Un maul termina sin éxito cuando si permanece estático o deja de moverse hacia adelante durante más de 5 segundos, y se ordenará una melé.
- (b) cuando en un maul resulta imposible jugar el balón o se derrumba (no como consecuencia de antijuego) se ordenará una melé.
- (c) **Melé después de un maul.** El equipo que no tenía posesión del balón cuando el maul empezó introducirá el balón. Si el árbitro no puede decidir que 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 emerge 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 las dos rodillas, o sentado, el árbitro ordenará una melé salvo que el balón este disponible inmediatamente.



- (h) **Melé después de un maul cuando sujetan al jugador que recepcionó el balón.**
Si un jugador recepciona el balón directamente de un puntapié de un oponente, que no sea de un saque de centro o de 22 metros, y el jugador es sujetado inmediatamente por un oponente, se puede formar un maul. Luego si el maul permanece estacionario, 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 de un puntapié de un oponente" significa que el balón no tocó a ningún jugador o el suelo antes que el jugador lo atrapara.

Si el maul entra a la zona de marca del jugador y allí el balón es anulado o resulta injugable, se formará una melé a 5 metros. El equipo atacante introducirá el balón.

**REGLA 18 - MARK****DEFINICION**

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

Se otorgará un puntapié 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 DESPUES DE UN MARK

El árbitro hará sonar el silbato inmediatamente y otorgará un puntapié franco al jugador que pidió el mark.

18.2 PUNTAPIE OTORGADO

El puntapié debe ser otorgado en el lugar en el que se solicitó el mark.

18.3 LUGAR DEL PUNTAPIE

El puntapié se patea 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 PUNTAPIE

Las previsiones de la "Regla 21 - Puntapié 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 línea de lateral. Si la marca está en la zona de marca, la melé se formará a 5 metros de la línea 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 hizo el mark introducirá el balón.



18.7 PUNTAPIÉ DE CASTIGO TRAS SER OTORGADO UN MARK

- (a) Ningún oponente, 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: Puntapié de castigo
- (b) Dónde se efectúa el puntapié de castigo. Si el infractor está en juego, el puntapié de castigo se otorgará en el lugar de la infracción. Si el infractor está fuera de juego, el puntapié de castigo se otorgará en el lugar de la línea de fuera de juego (Regla 11 Fuera de Juego y En juego en el Juego General).
- (c) El puntapié de castigo. Cualquier jugador del equipo no infractor puede patear el puntapié de castigo.



DURANTE EL PARTIDO

REINICIO DEL PARTIDO

Regla 19.-Lateral y saque de lateral

Regla 20.-Meleé

Regla 21.-Puntapié de castigo y Puntapié franco

**REGLA 19 - LATERAL Y SAQUE DE LATERAL****DEFINICIONES**

"Pateado directamente al lateral" significa que el balón fue pateado al 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 formando ángulos rectos con la línea de lateral a través del lugar donde el balón debe ser arrojado.

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 balón está en lateral si un jugador atrapa el balón y ese jugador tiene un pie sobre la línea de lateral o sobre 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 al 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 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

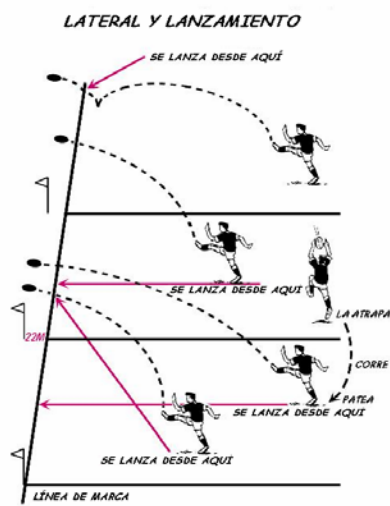
- (a) **Fuera de zona de 22 de un equipo, un jugador de ese equipo patea directamente al lateral.** Excepto de un puntapié de castigo, cuando un jugador en cualquier parte del área de juego fuera de su zona de 22 patea directamente al lateral, no gana terreno. El lanzamiento se efectúa en el lugar donde se pateó el balón, o en el lugar donde salió al lateral, si está más cerca de la línea de marca del jugador
- (b) **Jugador que introduce el balón en zona de 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor que tiene el balón fuera de zona de 22, lo lleva o coloca dentro de zona de 22, y luego patea directamente al lateral, no gana terreno.

GANANDO TERRENO

- (c) **Jugador dentro de zona de 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor tiene el balón dentro de su zona de 22, o de su propia zona de marca y patea al lateral, el lanzamiento debe ser por donde el balón salió al lateral.
- (d) **Patadas indirectas al lateral.** Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea indirectamente al lateral, de modo que el balón primero bota en el campo de juego, el lanzamiento debe ser por donde el balón salió al lateral.

Cuando un jugador, en cualquier parte del área de juego, patea de manera que el balón toca o es tocado por un jugador oponente y luego sale indirectamente al lateral, botando en el campo de juego, el lanzamiento debe efectuarse por donde el balón salió al lateral.

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

**PUNTAPIÉ DE CASTIGO**

- (e) **Puntapié de castigo.** Cuando un jugador patea al lateral un puntapié de castigo en cualquier parte del área de juego, el lanzamiento debe ser por donde el balón salió al lateral.

PUNTAPIÉ FRANCO

- (f) **Fuera de zona de 22 del pateador, sin ganar terreno.** Cuando un puntapié franco otorgado fuera de zona de 22 sale directamente al lateral, el lanzamiento debe ser en línea con el lugar donde el balón fue pateado, o donde salió al lateral, si está más cerca de la línea de marca del jugador.
- (g) **Dentro de zona de 22 del pateador o de su zona de marca, ganando terreno.** Cuando se otorga un puntapié franco en zona de 22, o en la zona de marca, y el puntapié sale directamente al lateral, el lanzamiento debe ser por donde el balón salió al 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 en cualquier parte fuera del campo de juego entre el lugar donde el balón salió al lateral 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 saque rápido debe ser desestimado. El lanzamiento al lateral lo efectúa el mismo equipo.
- (d) Para un saque rápido, el jugador debe utilizar el mismo balón que salió al lateral. Si, después de salir al lateral resultó muerto, se utiliza otro balón, o si otra persona tocó el balón además del jugador que lo lanza, entonces el saque rápido debe ser desestimado. El lanzamiento al lateral lo efectúa el mismo equipo.
- (e) En un saque rápido si el jugador no lanza el balón derecho de modo que alcance por lo menos los cinco metros a lo largo de la línea de puesta en juego 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 oponente 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 al lateral 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 llegar hasta la línea de puesta en juego y alejarse sin ser penalizado.
- (g) En un saque rápido, un jugador no debe impedir que el balón alcance los 5 metros.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (h) Si un jugador portando el balón es sacado a lateral, el jugador debe soltar el balón para que un oponente pueda realizar un saque rápido.
Sanción: Puntapié de castigo en la línea de 15 metros

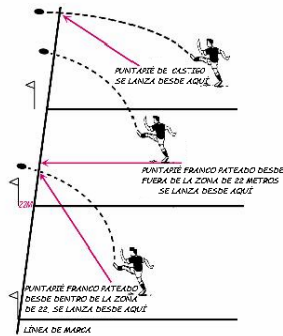
19.3 OTROS LANZAMIENTOS

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

19.4 QUIEN LANZA

El lanzamiento lo efectúa un oponente del jugador que agarró o tocó, el último, el balón antes de que saliera al lateral. Cuando hay dudas, el lanzamiento lo realiza el equipo atacante.

LATERAL Y LANZAMIENTO





Excepción

Cuando un equipo patea un puntapié de castigo y el balón es pateado al lateral, el lanzamiento debe ser efectuado por un jugador del equipo que pateó el puntapié de castigo. Esto se aplica si el balón fue pateado directa o indirectamente al lateral.

19.5 COMO SE EFECTUA 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 ser tocado por un jugador.

COMO SE EFECTUA EL LANZAMIENTO



19.6 LANZAMIENTO INCORRECTO

- (a) Si en un lateral el lanzamiento es incorrecto, el equipo oponente tiene la opción entre efectuar un lanzamiento de lateral, o introducir el balón a una melé sobre la línea de 15 metros. Si elige el lanzamiento al lateral y nuevamente el lanzamiento es incorrecto, se formará una melé. El equipo que primero efectuó el lanzamiento, introducirá el balón.



- (b) El lanzamiento al lateral debe ser efectuado sin demora ni amago.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (c) Un jugador no debe voluntaria o reiteradamente lanzar el balón torcido.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros



SAQUE DE LATERAL

DEFINICIONES

El propósito del saque de lateral es el de reiniciar el juego, rápida, segura e imparcialmente, después de que el balón ha salido al 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 debe tener un solo receptor en un saque de lateral.

Jugadores "participantes" del saque de lateral. Los jugadores que participan del saque de lateral son: el lanzador y un oponente 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 cercana, 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 hacerse en la línea de 15 metros sobre la línea de puesta en juego.

19.7 FORMANDO UN LATERAL

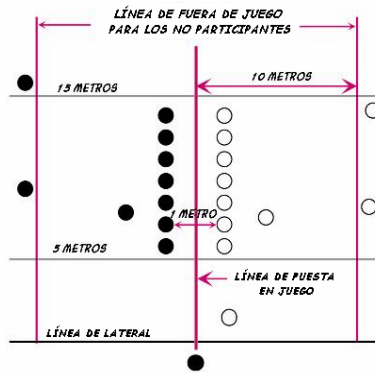
- (a) **Mínimo.** Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar un lateral.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (b) **Máximo.** El equipo que lanza el balón decide el número máximo de jugadores en el lateral.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (c) El equipo oponente puede tener menos jugadores en el lateral pero no debe tener más.
Sanción: Puntapié 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 alineamiento. Los jugadores que se acercan a la línea de puesta en juego deben hacerlo sin demoras. Los jugadores de cualquier equipo que adoptan una posición en el alineamiento no deben abandonar el mismo hasta que finalice el lateral.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (e) Si el equipo que lanza alinea menos jugadores que el número habitual de jugadores en el lateral, se debe dar a sus oponentes un tiempo razonable para sacar del lateral los suficientes jugadores como para satisfacer esta regla.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (f) Estos jugadores deben salir del lateral sin demora. Deben retirarse a la línea de fuera de juego, 10 metros detrás de la línea de puesta en juego. Si el lateral termina antes de que lleguen a esa línea, pueden volver a participar en el juego.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (g) **Dejar de formar un lateral.** Un equipo no debe voluntariamente dejar de formar un lateral.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (h) **Dónde deben estar los jugadores en el lateral.** El frente del alineamiento no debe estar a menos de 5 metros de la línea de lateral. La cola del alineamiento no debe estar a más de 15 metros de la línea de lateral. Todos los jugadores en el alineamiento deben estar entre estos dos puntos.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (i) **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: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (j) Los jugadores que se enfrentan en la formación de un lateral, deben dejar un claro espacio entre sus hombros interiores. Este espacio se determina con los jugadores en una postura erguida.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (k) **Espacio de 1 metro.** Cada hilera de jugadores debe estar a medio metro de su lado de la línea de puesta en juego.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (l) La línea de puesta en juego no debe estar a menos de 5 metros de la línea de marca.



EL LATERAL



- (m) Después de que se haya formado el lateral, pero antes de que el balón haya sido lanzado, un jugador no debe sujetar, empujar, cargar, u obstruir a un oponente.

Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros

19.8 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 termina.

Cuando un jugador pasa el balón a un jugador en un movimiento de Peel-off, el lateral termina.



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 termina.

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

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 termina.

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

19.9 OPCIONES DISPONIBLES EN EL ALINEAMIENTO

- (a) **Fuera de juego.** Un jugador en el alineamiento no debe estar fuera de juego. La línea de fuera de juego discurre a través de la línea de puesta en juego hasta que el balón es lanzado. Después que el balón ha tocado a un jugador o al suelo, la línea de fuera de juego es la línea del balón.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros
- (b) Los jugadores que saltan a por el balón pueden dar un paso en cualquier dirección siempre que no crucen la línea de puesta en juego.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros
- (c) **Utilizar a un oponente como apoyo.** Un jugador en el alineamiento no debe utilizar a un oponente como apoyo del salto.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros
- (d) **Sosteniendo o empujando.** Un jugador en el alineamiento no debe sostener, empujar, cargar, obstruir, o sujetar a un oponente que no tenga el balón excepto cuando se está desarrollando un ruck o maul.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros
- (e) **Carga ilegal.** Un jugador en el alineamiento no debe cargar a un oponente excepto en un intento de placar al oponente o de jugar el balón.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros
- (f) **Utilizar a un compañero como apoyo.** Un jugador en el alineamiento que está saltando no debe utilizar a un compañero como apoyo del salto.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros.



- (g) **Levantar.** Un jugador en el lateral no debe levantar a un compañero.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (h) **Apoyo antes del salto.** Ningún jugador del alineamiento debe servir de apoyo a un compañero antes de que éste haya saltado.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (i) **Salto o apoyo antes del lanzamiento del balón.** Ningún jugador debe saltar para conseguir al balón o ayudar en el salto a un jugador hasta que el balón haya salido de las manos del lanzador
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (j) **Pre agarre por debajo de la cintura.** Un jugador no debe efectuar el pre agarre de cualquier compañero por debajo de la cintura.
Sanción: Puntapié franco
- (k) **Sostener a un jugador.** sujetar al jugador levantado por debajo del pantalón desde atrás o debajo del muslo por delante.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros.



- (l) **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: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (m) **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: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (n) Un jugador del alineamiento puede situarse en el espacio comprendido entre la línea de lateral y la de 5 m solamente cuando el balón le ha rebasado; si lo hace no debe desplazarse hacia su línea de marca antes de que el lateral haya finalizado, salvo en un movimiento de peel-off.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros
- (o) **Coger o palmear.** Un jugador que salta para coger o palmear el balón debe hacerlo con ambas manos o con el brazo interior. El jugador no debe usar sólo el brazo exterior para intentar coger o palmear el balón. Sin embargo si tiene ambas manos por encima de su cabeza le está permitido utilizar cualquiera de ellas para jugar el balón.
Sanción: Puntapié franco sobre la línea de 15 metros

19.10 OPCIONES DISPONIBLES PARA LOS JUGADORES QUE NO PARTICIPAN EN EL LATERAL

En general, un jugador que no está participando en el lateral debe permanecer por lo menos 10 metros detrás de la línea de puesta en juego, o sobre o más allá de la línea de marca de ese jugador, si ésta está mas cerca, hasta que el lateral finalice. Existen dos excepciones a esto:

Excepción 1: Un lanzamiento largo. Si un jugador lanza el balón más allá de la línea de 15 metros, otro jugador de su equipo puede correr hacia adelante para coger el balón. Si hace eso, un oponente también puede correr hacia adelante.

Sanción: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor, enfrente del lugar de la infracción pero a no menos de 15 metros de la línea de lateral.

<p>Excepción 2: El receptor puede incorporarse, por un hueco, al alineamiento y realizar cualquiera de las acciones disponibles para cualquier otro jugador del mismo. El receptor esta sujeto a ser sancionado por infracciones cometidas en el alineamiento como cualquier otro jugador participante del mismo.</p>
--



19.11 PEELING-OFF

DEFINICION

Se produce "peeling-off", cuando un jugador o jugadores se mueven de su posición en el alineamiento con la finalidad de coger el balón cuando este es pasado o palmeado por otro jugador de su equipo desde el alineamiento.

- (a) **Cuándo:** Un jugador no debe comenzar un movimiento de peel off antes de que el balón sea lanzado.
Sanción: puntapié Franco sobre la línea de 15 metros, en la línea puesta en juego.
- (b) El jugador que realiza un movimiento de peel-off debe estar en el área comprendida entre el alineamiento y los 10 metros y debe estar en movimiento hasta que el lateral haya finalizado.
Sanción: puntapié Franco sobre la línea de 15 metros, en la línea puesta en juego.
- (c) Los jugadores pueden cambiar sus posiciones en el lateral antes de que el balón sea puesto en juego.

19.12 FUERA DE JUEGO EN EL LATERAL

- (a) Cuando se forma un lateral, para cada equipo hay dos líneas de fuera de juego separadas, 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 medio melé y el lanzador). Hasta que el balón es lanzado y ha tocado a un jugador o al suelo, esta 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 balón.
- (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.

La regla de fuera de juego del lateral es distinta para el caso de un tiro largo, o para el caso de un ruck o maul en el lateral.

**19.13 FUERA DE JUEGO DE LOS PARTICIPANTES DEL LATERAL**

- (a) **Antes de que el balón toque a un jugador o al suelo.** Un jugador no debe sobrepasar la línea de puesta en juego. Un jugador está en fuera de juego si, antes de que el balón haya tocado a 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: Puntapié 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, ese jugador no será sancionado siempre que vuelva a ponerse en juego sin demora.
- (c) **Después que el balón haya tocado a un jugador o al suelo.** Un jugador que no es portador del balón está en fuera de juego si, después de que el balón haya tocado a un jugador o el suelo avanza uno de sus pies 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: Puntapié de castigo.
- (d) El árbitro debe sancionar a cualquier jugador que, voluntariamente o no, se desplace a una posición fuera de juego sin intentar ganar la posesión del balón, o de placar a un oponente.
Sanción: Puntapié de castigo.
- (e) Ningún jugador de cualquier equipo participante del lateral puede abandonar el mismo hasta que éste haya terminado.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros.

19.14 LANZADOR

Hay cuatro opciones disponibles para el lanzador (y para su oponente directo)

- (a) El lanzador puede permanecer a menos de 5 metros de la línea de lateral.
- (b) El lanzador puede retirarse hasta la línea de 10 metros, detrás de la línea de puesta en juego.
- (b) El lanzador puede unirse al alineamiento después de que haya lanzado el balón.
- (d) El lanzador puede colocarse en posición de receptor del balón, si éste es pasado o palmeado hacia atrás, siempre que no haya otro jugador en esa posición. Si el lanzador se desplaza a cualquier otro lugar, está fuera de juego.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros.



19.15 FUERA DE JUEGO DE LOS NO PARTICIPANTES DEL LATERAL

- (a) **Antes de que el lateral termine.** La línea de fuera de juego está o a 10 metros detrás de la línea de puesta en juego, o en la línea de marca del jugador, lo que esté más cerca.

Un jugador no participante en el lateral está fuera de juego si, antes de que el lateral finalice, avanza o permanece con cualquier pie delante de la línea de fuera de juego.

Sanción: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor, enfrente del lugar de la infracción pero a no menos de 15 m. 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 aun a la línea de fuera de juego. Sin embargo, si este jugador no está intentando alcanzar una posición en juego sin demora, este jugador está fuera de juego.

Sanción: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego del equipo infractor, enfrente del lugar de la infracción pero al menos a 15 metros de la línea de lateral.

Excepción: Lanzamiento largo. Hay una excepción a la Regla de fuera de juego en el lateral. Se aplica si el balón es lanzado más allá de la línea de 15 metros. Tan pronto como el balón sale de las manos del lanzador, cualquier jugador del equipo del lanzador puede correr hacia el balón.

Esto significa que un jugador participante en el lateral puede correr más allá de la línea de 15 metros y un jugador que no forma parte del lateral puede correr hacia delante de la línea de fuera de juego.

Si esto ocurre, un oponente puede también salirse de los 15 metros o sobrepasar la línea de fuera de juego.

Sin embargo si un jugador se sale de los 15 metros o sobrepasa la línea de fuera de juego, y el balón no se lanza más allá de los 15 metros, el jugador está en fuera de juego y debe ser penalizado.

Sanción: Puntapié de castigo

Para los jugadores que forman parte del lateral: el puntapié de castigo se debe otorgar sobre la línea de 15 metros.

Para los jugadores que no forman parte del lateral: el puntapié de castigo se debe otorgar sobre la línea de fuera de juego del equipo infractor en el lugar de la infracción, a no menos de 15 metros de la línea de lateral.

**19.16 FUERA DE JUEGO EN RUCKS O MAULS DE LATERAL**

- (a) Cuando se desarrollan un ruck o maul en un lateral, la línea de fuera de juego de un jugador que participa en el lateral 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.
- (b) Sin embargo, para los jugadores que no participan en el lateral, la línea de fuera de juego sigue estando a 10 metros detrás de la línea de puesta en juego. Para estos jugadores, el lateral no termina cuando se forma un ruck o maul.
- (c) El lateral termina cuando el ruck o maul deja 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.
- (d) Un jugador participando en el lateral debe unirse al ruck o maul, o retirarse a la línea de fuera de juego y permanecer en esa línea. De lo contrario ese jugador está fuera de juego.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros
- (e) El resto de la regla de ruck o maul debe aplicarse. Un jugador no debe unirse al ruck o maul del lado de sus oponentes.
Sanción: Puntapié de castigo

Los jugadores no deben unirse delante de la línea de fuera de juego. Si lo hacen están fuera de juego.

Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros

- (f) **Jugadores que no participan en el lateral.** Cuando se desarrolla 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.

Mientras tanto 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: Puntapié 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 líneas por cada equipo, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de las primeras líneas quedan intercaladas. Así se forma un túnel al cual el medio melé introducirá el balón para que los jugadores de las primeras líneas puedan disputar la posesión talonando el balón con cualquiera de sus pies.

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 ambos equipos que introduce el balón a la melé es el medio 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 o tercera línea son los terceras alas.

El jugador de la tercera línea que generalmente empuja sobre ambos segunda línea es el 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 para la melé es a 5 metros del 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 cuando ésta se forma.
- (c) Si hay una infracción o detención en la zona de marca, el lugar de la melé es a 5 metros de la línea de marca.
- (d) La melé se forma sobre una línea a través del lugar de la infracción o de la detención.
- (e) **Sin retraso.** Un equipo no debe retrasar voluntariamente la formación de una melé.
Sanción: Puntapié franco
- (f) **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 termine. Cada primera línea debe estar compuesta por tres jugadores cada una, ni más ni menos. Dos segundas deben formar la segunda línea.
Sanción: Puntapié 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 proceder a una reducción similar. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en la melé.
Sanción: Puntapié de castigo
- (g) **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 modo tal 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: Puntapié franco
- (h) Las primeras líneas se agacharán y harán una pausa, y solo se juntarán cuando el árbitro diga "pueden". Esta solicitud no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.
Sanción: Puntapié franco



- i) La posición de agachados es la extensión de la postura normal, doblando las rodillas lo suficiente como para moverse hacia el agarre sin embestir.
- j) **Carga.** Una primera línea no debe formar a cierta distancia de sus adversarios precipitarse contra ellos. Esto es juego peligroso.
Sanción: Puntapié de castigo
- k) **Estática y paralela.** Hasta que el balón salga de las manos del medio melé, la melé debe estar 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: Puntapié 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: Puntapié 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: Puntapié 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 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: Puntapié franco

20.3 AGARRES EN LA MELE

DEFINICION

Cuando un jugador se une 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: Puntapié 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: Puntapié de castigo
- (c) **Agarre del pilar exterior.** El pilar exterior debe agarrar a su pilar interior contrario colocando su brazo izquierdo por debajo del brazo derecho del pilar interior contrario y agarrarse a la camiseta del pilar interior por la espalda o costado. El pilar exterior no debe agarrarse al pecho, brazo, manga o cuello del pilar interior contrario. El pilar exterior no debe ejercer presión hacia abajo.
Sanción: Puntapié de castigo

AGARRE DE LOS PILIERES



- (d) **Agarre del pilar interior.** El pilar interior debe agarrar a su pilar exterior contrario colocando su brazo derecho por encima del brazo izquierdo del pilar exterior contrario. El pilar interior debe agarrar la camiseta del pilar exterior con la mano derecha sólo a la espalda o al costado. El pilar interior no debe agarrarse al pecho, brazo, manga o cuello del pilar exterior contrario. El pilar exterior no debe ejercer presión hacia abajo.
Sanción: Puntapié de castigo
- (e) Tanto el pilar exterior como el pilar interior pueden variar su agarre siempre que lo hagan de acuerdo con esta regla.
- (f) **Agarre de todos los otros jugadores.** Todos los jugadores de la melé, que no sean de la primera línea, deben estar agarrados al cuerpo de un segunda línea con al menos un brazo. Los segundos deben agarrarse a los pilares que están delante de ellos. Ningún jugador que no sea un pilar puede agarrarse a un contrario.
Sanción: Puntapié 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: Puntapié de castigo
- (h) **hundimiento 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 levantado o empujado hacia arriba.** Si en la melé un jugador es levantado en el aire o es forzado 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 estacionaria 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 estacionaria y no vuelve a moverse, el balón debe ser jugado inmediatamente. Si no ocurre esto, se ordenará una melé. El balón será introducido por el equipo que no tenía la posesión del balón en el momento de la detención.
- (g) Si una melé se derrumba o se levanta sin penalización, una nueva melé se llevará a cabo y 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**

- (a) **Sin retraso.** El balón debe ser introducido por el medio melé sin retraso tan pronto como las dos primeras líneas 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: Puntapié franco

20.6 COMO INTRODUCE EL BALÓN EL MEDIO MELÉ

- (a) El medio melé debe colocarse a 1 metro de la marca en la línea mediana de tal manera que la cabeza de este jugador no toque la melé o vaya más allá del primera línea más cercano.
Sanción: Puntapié 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: Puntapié franco
- (c) El medio melé debe introducir el balón de forma rápida. El balón debe ser soltado de las manos del medio melé desde fuera del túnel.
Sanción: Puntapié franco
- (d) El medio melé debe introducir el balón directamente sobre la línea mediana de tal forma que toque el suelo, por primera vez, inmediatamente más allá de los hombros del pilar más próximo.
Sanción: Puntapié franco
- (e) El medio melé debe introducir el balón en un solo movimiento hacia adelante. Esto significa que no debe haber ningún movimiento de retroceso con el balón. El medio melé no debe amagar la introducción del balón.
Sanción: Puntapié franco



Introducción del balón



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 de nuevo, a menos que se conceda un puntapié franco o un puntapié de castigo.
- (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.
- (d) Si el balón es jugado por un jugador de la primera línea y sale por el túnel, se debe aplicar la ventaja.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

- (a) **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, ellos no deben levantar o avanzar un pie. Ellos no deben hacer nada para impedir que el balón entre en la melé o toque el suelo en el punto debido.
Sanción: Puntapié franco
- (b) **Después de la introducción.** Una vez que el balón toca el suelo en el túnel, cualquier jugador de la primera línea puede utilizar cualquier pie para intentar ganar la posesión del 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: Puntapié franco
- (d) Si el balón resulta pateado fuera involuntariamente, el mismo equipo debe introducirlo nuevamente.
- (e) Si el balón es pateado fuera repetidamente, el árbitro debe tratar esto como voluntariamente y sancionar con puntapié de castigo al infractor.
Sanción: Puntapié de castigo



- (f) **Colgarse.** Ningún jugador de la primera línea debe golpear el balón con ambos pies. Ningún jugador debe levantar ambos pies del suelo voluntariamente, ya sea cuando el balón es introducido o después.
Sanción: Puntapié de castigo
- (g) **Girar, agacharse o hundir.** Los jugadores de la primera línea no deben girarse o bajar el cuerpo, o tirar de sus oponentes, o hacer nada que sea susceptible de provocar el hundimiento de la melé, ni cuando el balón se introduce ni después.
Sanción: Puntapié de castigo
- (h) Los árbitros deben castigar con estrictamente cualquier derrumbe voluntario de la melé. Esto es juego peligroso.
Sanción: Puntapié de castigo
- (i) **Levantar a un contrario del suelo o empujarle hacia arriba.** Un jugador de la primera línea no 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: Puntapié de castigo

20.9 MELÉ - RESTRICCIONES GENERALES

- (a) **Para todos los jugadores: Derrumbar.** Un jugador no debe hundir voluntariamente una melé. Un jugador no debe caerse o arrojarse voluntariamente en la melé. Esto es juego peligroso.
Sanción: Puntapié 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 recogerlo con sus piernas.
Sanción: Puntapié 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 (debajo de la rodilla).
Sanción: Puntapié franco.
- (d) **Para todos los jugadores: Cuando el balón sale, dejarlo ir.** Un jugador no debe volver a meter el balón en la melé cuando éste ha salido.
Sanción: Puntapié franco.
- (e) **Para todos los jugadores: No caer sobre el balón.** Un jugador no debe caer sobre el balón emergente de una melé.
Sanción: Puntapié 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: Puntapié franco
- (g) **Medio melé: Patear el balón.** Un medio melé no debe patear el balón mientras esté dentro de la melé.
Sanción: Puntapié de castigo
- (h) **Medio melé: Amagar.** Un medio melé no debe realizar acción alguna que haga suponer a los adversarios que el balón ha salido mientras todavía está dentro de la melé.
Sanción: Puntapié franco
- (i) **Medio melé: Sujetar al tercera oponente.** Un medio melé no debe sujetar al tercera oponente para ganar altura o por cualquier otra razón.
Sanción: Puntapié de castigo

20.10 FIN DE LA MELÉ

- (a) **El balón sale.** Cuando el balón sale de la melé en cualquier dirección excepto por el túnel, la melé termina.
- (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 termina y un atacante o un defensor puede apoyar legalmente el balón para marcar un ensayo o hacer un anulado.
- (c) **Último jugador.** 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 de la melé con el balón en los pies de ese jugador y levanta el balón, la melé termina.

20.11 MELÉ GIRADA

- (a) Si una melé gira más de 90°, es decir, la línea mediana ha pasado más allá de la posición de paralelo con la línea de lateral, el árbitro parará el juego y ordenará una nueva melé.

VARIACIÓN EXPERIMENTAL

- (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 ganó la posesión, será introducido por el equipo que lo introdujo previamente.



20.12 FUERA DE JUEGO EN LA MELÉ

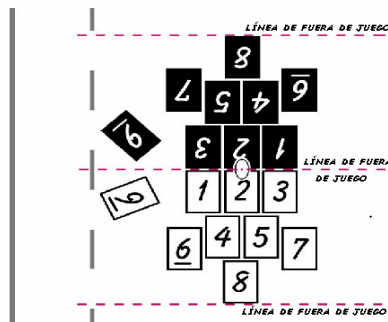
DEFINICION

En una melé, la línea de fuera de juego para los medios de melé pasa a través de la línea del balón en la melé. Para cualquier otro jugador la línea de fuera de juego pasa por el último pie en la melé del equipo de ese jugador. 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 es la línea de marca. Las líneas de fuera de juego son paralelas a las líneas de marca.

El propósito de la regla de fuera de juego en la melé es el de asegurar que, hasta que la melé termine, el equipo que obtiene el balón tenga un claro espacio para utilizar.

- (a) Cuando la melé está formada, el medio 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 medios melés.** Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio melé de ese equipo está en 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 en fuera de juego.

Sanción: Puntapié de castigo

FUERA DE JUEGO EN LA MELÉ



- (c) Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio melé del equipo contrario está en fuera de juego si coloca cualquier pie delante del balón cuando éste se encuentra dentro de la melé.
Sanción: Puntapié de castigo
- (d) El medio melé del equipo que no gana la posesión del balón está en fuera de juego si se desplaza al lado contrario de la introducción y sobrepasa la línea de fuera de juego que pasa por el último pie del equipo de ese jugador en la melé.
Sanción: Puntapié 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 pasa por el último pie del equipo de ese jugador en la melé.
Sanción: Puntapié de castigo
- (f) Cualquier jugador puede ser medio melé, pero un equipo puede tener solo un medio melé en cada melé.
Sanción: Puntapié 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 están en la melé y que no son el medio melé del equipo, están fuera de juego si permanecen delante de su línea de fuera de juego o sobrepasan esa línea de fuera de juego.
Sanción: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego
- (h) **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: Puntapié de castigo en la línea de fuera de juego.



REGLA 21 - PUNTAPIÉ DE CASTIGO Y PUNTAPIÉ FRANCO

DEFINICION

Los puntapiés de castigo y puntapiés francos se otorgan al equipo no infractor *cuando el equipo contrario infringe ciertas reglas.*

21.1 MARCA DE LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

Salvo que la regla lo determine de otro modo, la marca de un puntapié de castigo o puntapié franco debe ser en el lugar de la infracción.

21.2 LUGAR DONDE SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

- (a) El puntapié se debe dar en o detrás del punto de la falta, sobre una línea que pasa por ella y el pateador puede colocar el balón en caso de un puntapié colocado. Si el punto definido por la Regla se encuentra a menos de 5 m de la línea de marca del equipo infractor, el puntapié de castigo, estará a 5 m de la línea de marca, sobre una línea que pase por ese punto.
- (b) Cuando se otorga un puntapié de castigo o puntapié 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 oponente introducirá el balón.

21.3 COMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

- (a) Cualquier jugador puede efectuar un puntapié de castigo o puntapié franco otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: patada, puntapié de botepronto, o puntapié colocado. El balón debe ser pateado con cualquier parte inferior de la pierna o del 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 oponente introducirá el balón.
- (c) El pateador debe utilizar el balón que estaba en juego salvo que el árbitro resuelva que es defectuoso.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en una melé en la marca. El equipo oponente 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 puntapié de castigo o puntapié franco puede elegir una melé a cambio. Ellos introducirán el balón.
- (b) **Sin demora.** Si un pateador indica al árbitro su intención de tirar a palos, la patada debe realizarse en el lapso de un minuto desde el momento en que el jugador indica su intención de tirar a palos. La intención de patear se muestra con la llegada del cono o arena, o cuando el jugador hace una marca en el suelo. Ese jugador debe realizar la patada en el lapso de un minuto incluso si el balón se cae y tiene que colocarlo de nuevo. Si se rebasa el minuto, se desautorizará la patada y se señalará una melé en el lugar de la marca y el equipo contrario introducirá el balón. Para cualquier otro tipo de patada, se debe realizar sin excesivo retraso.
- (c) **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, éste debe moverse visiblemente de la marca.
- (d) **Puntapié colocado al lateral.** El pateador puede efectuar una patada o puntapié de botepronto al lateral pero no debe efectuar un puntapié colocado al lateral.
- (e) **Libertad de acción del pateador.** El pateador tiene la libertad de patear el balón en cualquier dirección o puede jugar nuevamente el balón.
- (f) **Puntapié efectuado en la zona de marca.** Cuando un puntapié de castigo o puntapié franco se efectúa en la propia zona de marca y un jugador defensor valiéndose de antijuego impide que un oponente marque un ensayo, se otorgará un ensayo de castigo.
- (g) **Balón muerto en la zona de marca.** Si el puntapié de castigo o puntapié franco se efectúa en la zona de marca, y el balón sale al lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto, o un jugador defensor pone el balón muerto antes que cruce la línea de marca, se otorgará una melé a 5 metros. El equipo atacante introducirá el balón.
- (h) **Detrás del balón.** Todo el equipo del pateador en un puntapié de castigo o puntapié franco debe estar detrás del balón hasta que se haya efectuado el saque, excepto el colocador.

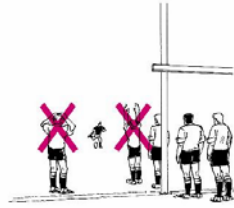


- (i) **Puntapié jugado rápidamente.** Si el puntapié de castigo franco se efectúa tan rápidamente que jugadores del equipo del pateador aun permanecen delante del balón, ellos no serán sancionados por estar fuera de juego. Sin embargo, ellos deben retirarse inmediatamente. No deben interrumpir la retirada mientras no estén en juego. No deben formar parte del juego mientras no estén en juego. Esto se aplica a todos los jugadores de ese equipo, estén dentro o fuera del área de juego.
- (j) En esta situación, los jugadores entran en juego cuando se retiran detrás del compañero que efectuó el puntapié de castigo o puntapié franco, o cuando un compañero portando el balón los sobrepasa, o cuando un compañero que estaba detrás del balón cuando fue pateado los sobrepasa.
- (k) Un jugador fuera de juego no puede ser puesto en juego por ninguna acción de un oponente.
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 oponente introducirá el balón.

21.5 TRANSFORMACIÓN DE UN PUNTAPIÉ DE CASTIGO

- (a) Se puede obtener una transformación de un puntapié 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 oponente 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.

INTENTO DE TRANSFORMACIÓN DE PUNTAPIÉ DE CASTIGO





- (d) Si el pateador no ha manifestado su intención de patear a gol pero efectúa un puntapié de botapunto y marca un gol, el gol es válido.
- (e) Si el equipo oponente 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 puntapié de castigo por la infracción.
- (f) El pateador puede colocar el balón sobre arena, serrín, o un dispositivo homologado por la Federación correspondiente.

21.6 MARCANDO PUNTOS DE UN PUNTAPIÉ FRANCO

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

21.7 QUE DEBE HACER EL EQUIPO Oponente EN UN PUNTAPIÉ DE CASTIGO

- (a) **Debe salir de la marca.** El equipo contrario debe correr inmediatamente hacia su propia zona de marca hasta que estén al menos a 10 metros del punto de la marca del puntapié de castigo, o hasta que hayan alcanzado su línea de ensayo si está más cerca de la marca.
- (b) **Debe continuar alejándose.** Aun si el puntapié de castigo es ejecutado y el equipo del pateador está jugando el balón, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Estos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) **Puntapié jugado rápidamente.** Si el puntapié de castigo se juega tan rápidamente que los contrarios no tiene opción de retirarse, no serán penalizados por ello. Sin embargo, deben continuar retirándose como se indica en 21.7(b) o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca les haya sobrepasado, antes de tomar parte en el juego.



- (d) **Interferencia.** El equipo contrario no debe hacer nada para retrasar el saque del puntapié de castigo ni obstruir al pateador. No deben intencionadamente llevarse el balón, lanzar o patear el balón fuera del alcance del pateador o de sus compañeros.
Sanción: Cualquier infracción del equipo oponente derivará en un segundo puntapié de castigo, 10 metros delante de la marca del primer puntapié de castigo. 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 puntapié de castigo, el segundo puntapié de castigo no debe ser ejecutado antes de que el árbitro haga la marca indicando el lugar del puntapié de castigo.

21.8 QUÉ OPCIONES TIENE EL EQUIPO Oponente EN UN PUNTAPIÉ FRANCO

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



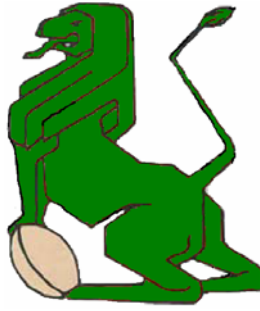
- (f) **Impedir el puntapié franco.** Si el equipo oponente carga e impide que se ejecute el puntapié franco, el puntapié será anulado. El juego se reiniciará con una melé en la marca. El equipo oponente introducirá el balón.
- (g) **Puntapié franco efectuado en la zona de marca.** Si un puntapié franco ha sido otorgado en la zona de marca o ha sido otorgado en el campo de juego y el jugador se retira a la zona de marca para patearlo, y los oponentes cargan e impiden que el puntapié sea ejecutado, se ordenará una melé 5 metros. El equipo atacante introducirá el balón. Si un puntapié franco se da en la zona de marca, un oponente que juega legalmente puede marcar un ensayo.
- (h) **Carga.** Si los oponentes cargan un puntapié franco en el área de juego, el juego continúa.
Sanción: Cualquier infracción del equipo oponente deriva en un segundo puntapié 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 puntapié franco, el segundo puntapié franco no debe ser ejecutado antes de que el árbitro haga la marca indicando el lugar del puntapié franco.

21.9 INFRACCIONES PROVOCADAS EN EL PUNTAPIÉ DE CASTIGO

Si el árbitro piensa que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus oponentes, no otorgará un nuevo puntapié de castigo sino que permitirá que el juego continúe.

21.10 INFRACCIONES PROVOCADAS EN EL PUNTAPIÉ FRANCO

- (a) El pateador no debe amagar patear. Tan pronto como el pateador hace un movimiento para patear, los oponentes pueden cargar.
- (b) Si el árbitro piensa que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus oponentes, el árbitro no otorgará un nuevo puntapié 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 oponentes, los jugadores atacantes marcan un ensayo.

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



Posando el balón



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

Ensayo. Cuando un jugador atacante que está en juego es el primero en posar el balón en la zona de marca de los oponentes, el jugador marca un ensayo. Esto se aplica tanto si un jugador atacante o un defensor es responsable de que el balón esté en la zona de marca.

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 oponentes, se ha marcado un ensayo.
- (b) **Chocar 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.



ensayando al pié de los postes



- (c) **Ensayo de empuje.** Una melé o ruck no puede tener lugar en la zona de marca. Si una melé o ruck es empujado adentro de 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 línea de marca pero el impulso del jugador lo lleva a la zona de marca de los oponentes 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 oponentes de modo que este jugador inmediatamente, puede alcanzar y posar 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 oponentes, 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 si no hubiera sido por antijuego del equipo defensor. Se otorgará un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo en una mejor posición, si no hubiera sido por antijuego del equipo defensor.
- (i) Un ensayo de castigo se debe otorgar entre los postes de gol. El equipo defensor puede cargar la 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, estos 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 línea 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 O RUCK ES EMPUJADO DENTRO DE LA ZONA DE MARCA

Una melé o ruck solo puede tener lugar en el campo de juego. Por lo tanto, si una melé o ruck es empujado del otro lado de la línea 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 DESPUES DE UN ANULADO

- (a) Cuando un jugador atacante envía o porta el balón a la zona de marca de sus oponentes 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 oponentes 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 el balón es pateado dentro de la zona de marca de los oponentes sin haber tocado o sido tocado por un jugador y un jugador defensor lo posa o hace balón muerto sin demora, el equipo defensor tiene dos opciones:

Que se forme una melé en el centro y ellos introducen el balón, o
Que se efectúe el saque de centro 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.

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 oponentes, al lateral de marca, o sobre o más allá de la línea de balón muerto, excepto de un infructuoso puntapié a gol o intento de drop a gol, el equipo defensor tiene dos opciones:

Que se efectúe un saque de 22 metros, o
Que se forme una melé en el lugar en que el balón fue pateado, y ellos introducirán el balón.

**22.9 JUGADOR DEFENSOR EN LA ZONA DE MARCA**

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.

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 el jugador 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 un poste de esquina, 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 metros 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 porta el balón toca un poste de esquina, 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 atacante se otorgará un saque de 22 metros al equipo defensor. 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 INFRACCION 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.

22.13 INFRACCION 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.



22.14 DUDA SOBRE QUIEN 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 el balón fue posado. El equipo atacante introducirá el balón.

22.15 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 derivan en una melé a 5 metros, en línea con el lugar de la infracción.

Sanción: la marca de un puntapié de castigo o puntapié franco por una infracción no puede estar en la zona de marca.

Cuando se otorga un puntapié de castigo o puntapié 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.

22.16 JUEGO DESLEAL EN LA ZONA DE MARCA

- (a) **Obstrucción del equipo atacante.** Cuando un jugador carga u obstruye voluntariamente a un oponente en la zona de marca, que acaba de patear el balón, el equipo oponente puede optar entre patear un puntapié 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 cayó el balón.

Si optan por la segunda alternativa y el balón cae en el lateral o cerca del lateral, la marca del puntapié 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 se debe otorgar un puntapié de castigo.

- (b) **Antijuego del equipo defensor.** El árbitro concederá un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo, si no fuera por antijuego del equipo defensor. El árbitro concederá un ensayo de castigo si probablemente se hubiera marcado un ensayo en una mejor posición si no fuera por un antijuego del equipo defensor.



Un ensayo de castigo se otorga entre los postes de gol. El equipo defensor puede cargar la transformación del ensayo de castigo.
Un jugador que evita que se marque un ensayo usando juego desleal, debe ser o 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 puntapié de castigo se otorgará en el lugar donde, de otra manera, el juego se hubiera reiniciado.

Sanción: Puntapié de castigo.



REGLAS DEL JUEGO DE RUGBY

VARIACIONES PARA SUB-19



REGLA 3 - NUMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

- (5) (d) Si un equipo designa 22 jugadores **deberá** tener, al menos, seis jugadores que puedan jugar en la primera línea para que haya un cambio cubierto para el pilar exterior, talonador y pilar interior.
- (5) (e) Si un equipo designa más de 22 jugadores **deberá** tener, al menos, seis jugadores que puedan jugar en la primera línea para que haya un cambio cubierto para el pilar exterior, talonador y pilar interior. Deberá haber también tres jugadores que puedan jugar en los puestos de segunda línea.
- (13)(b) Un jugador que ha sido sustituido puede reemplazar a un jugador lesionado.

REGLA 5 - TIEMPO

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 de eliminatoria.

REGLA 20 - MELÉ

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

Excepción: Un equipo debe tener menos de ocho jugadores en su mele cuando o ese equipo no tiene en el campo un equipo completo, o un jugador es expulsado por antijuego, o un jugador 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 Nº 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 líneas y segundas).

Cuando tiene lugar una melé normal, los jugadores de las tres posiciones de primera línea y los dos segundas 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 sustituto 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 equipo más allá del punto de la marca.

Entrada de las primeras líneas. Cada pilar toca el hombro de su oponente y hace una pausa antes de que se junten las primeras líneas. La secuencia debe ser: agarrados, posición, contacto, pausa, pueden.

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

Sanción: Puntapié 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.

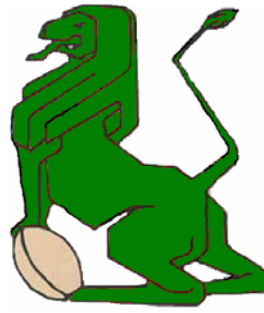
Empuje máximo de 1,5 metros. Un equipo no debe empujar la melé más de 1.5 metros hacia la línea de marca de su oponente.

Sanción: Puntapié franco

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: Puntapié franco.





REGLAS DEL JUEGO DE RUGBY

VARIACIONES PARA PARTIDOS DE RUGBY-7



VARIACIONES PARA PARTIDOS DE RUGBY -7

Las Reglas del Juego que se aplican en los partidos a siete están sujetas a las siguientes variaciones:

REGLA 3 - NUMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

MAXIMO NUMERO DE JUGADORES EN EL AREA DE JUEGO

Máximo: cada equipo debe tener siete jugadores, como máximo, sobre el área de Juego.

4 JUGADORES DESIGNADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo no puede designar más de cinco jugadores para cambios o sustituciones

12 NUMERO DE SUSTITUCIONES

Se podrán cambiar o sustituir tres jugadores como máximo.

13. JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Un jugador que ha sido sustituido no puede volver a jugar el partido incluso para substituir a un jugador lesionado.

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador que está sangrando o tiene una herida abierta.

REGLA 5 - SORTEO - TIEMPO

DURACION DE UN PARTIDO

Un partido no dura más de 14 minutos más el tiempo perdido y el tiempo extra. Un partido se divide en dos partes de no más de 7 minutos de tiempo de juego.

Excepción:

El partido final de una competición no puede durar más de 20 minutos más el tiempo perdido y el tiempo extra. El partido se divide en dos partes de no más de 10 minutos de tiempo de juego.



2.- DESCANSO

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

6.- TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - DURACION

Cuando un partido acaba en empate se concederá un tiempo extra dividido en periodos de 5 minutos. Después de cada uno de ellos los equipos cambiarán de lado, sin descanso.

REGLA 6 - ÁRBITRO Y JUECES DE LÍNEA DEL PARTIDO

A.- ÁRBITRO

3. TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

Incorporar un párrafo adicional:

(d) Tiempo Extra - Sorteo

Antes de que empiece el tiempo extra el árbitro organizará un sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro elige para ver quien 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 y viceversa.

B. JUECES DE LATERAL

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 tira un puntapié de transformación o un puntapié de castigo a palos, el juez de zona de marca debe asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Un juez de lateral se coloca detrás de un poste de gol y un juez de zona de marca se coloca detrás del otro poste de gol. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de lateral y el juez de zona de marca levantan sus banderas para indicar que se ha transformado.
- (e) **Señalizando lateral.** Cuando el balón o el portador ha salido al 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

B TRANSFORMACIÓN (PUNTAPIÉ DE TRANSFORMACIÓN)

1 EFECTUANDO LA TRANSFORMACIÓN

- Corregir
- (c) Si el equipo que marca decide transformar después del ensayo, lo hará de botepronto frente al punto donde consiguió el ensayo.

Eliminar (d)

- Añadir
- (e) El pateador debe realizar la patada durante los 40 segundos posteriores a la realización del ensayo. No se autorizará la patada si el pateador no la realiza en ese lapso de tiempo.

3. EL EQUIPO Oponente

- Corregir
- (a) el equipo adversario debe dirigirse inmediatamente hacia su línea de 10 m

Eliminar (b)

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



4. TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

Durante el tiempo extra, el equipo que primero consigue puntos debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

REGLA 10 - ANTIJUEGO

En todas las referencias a la Suspensión Temporal

Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el periodo de suspensión del jugador será de 2 minutos.

REGLA 13 - SAQUES (SAQUES DE CENTRO)

2 QUIEN EFECTUA EL SAQUE DE CENTRO

Corregir

- (c) Después de marcar un tanto, el equipo que ha marcado efectúa el saque desde la mitad del campo con un puntapié de botepronto que se debe efectuar en o detrás del centro de la línea de la mitad del campo.

Sanción: Puntapié franco en el centro de la línea de mitad de campo

Corregir

4 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR

Todo el equipo del pateador, excepto el colocador, debe estar por detrás del balón cuando este es pateado. Si no es así se concederá un Puntapié Franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de mitad del campo

Sanción: Puntapié franco en el centro de la línea de mitad de campo

Corregir

8 SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN Oponente

Si el balón no llega a la línea de 10 metros de los oponentes, se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro del campo.

Sanción: Puntapié franco en el centro de la línea de mitad de campo



Corregir

9 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 puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de la mitad del campo.

Sanción: Puntapié franco en el centro de la línea de mitad de campo

Corregir

10 BALÓN QUE ENTRA EN 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 oponente tiene tres opciones:

Apoyar el balón, o
Hacer el balón muerto, o
Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente apoya el balón o si lo hace balón muerto, o si el balón queda muerto saliendo por lateral de marca, se concederá un Puntapié Franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de mitad del campo.

Sanción: Puntapié franco en el centro de la línea de mitad de campo

- (c) Si apoyan el balón o lo hacen muerto, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción del equipo defensor con el balón se entenderá que han elegido continuar el juego.



REGLA 20 - MELÉ

DEFINICIONES

Corregir 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 oponentes 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 talonando el balón con cualquiera de sus pies.

Corregir 4º párrafo:

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

Corregir 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.

Corregir 7º párrafo:

El jugador del medio es el talonador.

Eliminar párrafos 9, 10 y 11

1 FORMANDO UNA MELÉ

Corregir

- (f) **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: Puntapié de castigo

Eliminar **Excepción.**



8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Corregir

- (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 oponente.
Sanción: Puntapié de castigo

REGLA 21 - PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

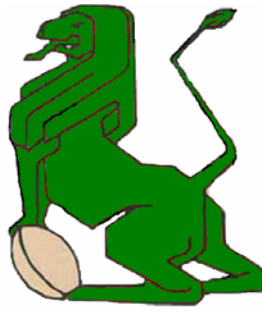
Corregir

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un puntapié de castigo o puntapié franco otorgado por una infracción, con cualquier tipo de patada: volea, puntapié 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.

4.- OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

Corregir

- (b) **Sin demora.** Si el pateador indica al árbitro su intención de tirar a palos, El puntapié debe darse dentro del lapso de 30 segundos desde que se concedió el puntapié. 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 oponente.



REGLAS DEL JUEGO DE RUGBY

GESTOS DEL ÁRBITRO



LOS GESTOS DEL ÁRBITRO

Se recomienda el uso de los gestos del árbitro como ayuda en la comunicación con jugadores y espectadores.



1. Puntapié de Castigo.

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



2. Puntapié 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.



3. Ensayo y Ensayo de Castigo.

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



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 hacia el equipo que introduce el balón.



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



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



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.



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.



11. Placado o placador que no se aleja rodando.
Movimiento circular con el dedo y el brazo alejándose del cuerpo.



12. Entrar en el placaje por dirección errónea.
Brazo levantado en posición horizontal y hacer un barrido del brazo en un semicírculo.



13. 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.



14. Caer al suelo cerca del placaje.

Brazo extendido señalando hacia abajo imitando la acción de caer.



15. Balón injugable en ruck o placaje.

Adjudicación de melé para el equipo que avanzaba en el momento de la detención. Hombros paralelos a la línea de touch, 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.



16. Balón injugable en maul.

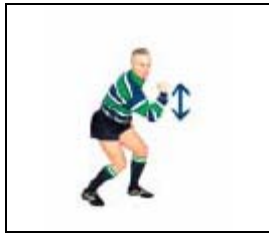
Sacar el brazo para otorgar una melé hacia el equipo que no tenía el balón en posesión al comienzo del maul. El otro brazo fuera como si señalara ventaja y después desplazándolo a lo largo del cuerpo con la mano terminando en el hombro contrario.



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.



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 oponente que está arriba.



19. Pilar tirando hacia debajo de un oponente.
Puño cerrado y brazo doblado. El gesto imita el tirar a un contrario hacia abajo.



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 mas de 90 grados.
Hace girar el dedo índice por encima de la cabeza.



22. Pié levantado de un primera línea.
Levantar y tocar el pie.



23. Introducción parcial en la melé.
Las manos a la altura de la rodilla imitando una introducción parcial.



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.



26. Lanzamiento parcial en lateral.
Hombros paralelos a la línea de touch. La mano sobre la cabeza para indicar el recorrido parcial del 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.



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.



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.



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.



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.



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.



35. Opciones de fuera de juego: puntapié de castigo o melé.
Un brazo como en puntapié de castigo. Otro brazo señala el lugar donde se jugaría la melé en lugar del puntapié.



36. Fuera de juego bajo la ley de los 10 metros o no estar a 10 metros de la marca de un puntapié 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.



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



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



**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.



42. Balón retenido en zona de marca.
Marcar un espacio entre las manos para indicar que el balón no fue apoyado.



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



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.



REGULACION 12 – EXTRACTO

Una completa explicación de la Regulación 12 como se refleja en la Regla 4 se puede encontrar en http://www.irb.com/laws_regs/regs/index.cfm

1 ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA

(b) ESPINILLERAS

Un jugador puede llevar espinilleras debajo de las medias con almohadillado de un material que no sea rígido y en el que el almohadillado no sea más grueso de 0.5 centímetros estando comprimido.

(d) MITONES

Esta permitido que se cubran los dedos y pulgares, pero dejando libres las falanges. La zona de cobertura del mitón no debe llegar más allá de la muñeca.

El mitón debe ser de material elástico y de goma o sintético, pero blando y no debe exceder de 1 milímetro de grosor.

Ninguna parte del mitón debe contener botones u otro elemento potencialmente peligroso.

(e) HOMBRETRAS

Un jugador puede llevar hombreras fabricadas de material blando y fino, que pueden estar unidas a una ropa interior o a la camiseta a condición de que la hombrera solo cubra el hombro y la clavícula. Ninguna parte de la hombrera debe ser más gruesa de 1 cm. estando comprimida. Ninguna parte de la hombrera debe tener una densidad mayor de 45 kilos por metro cúbico.

(f) CASCOS

Un jugador puede llevar casco fabricado de un material blando y fino a condición de que ninguna parte del casco sea más gruesa de 1 cm. estando comprimido y ninguna parte del casco tenga una densidad mayor de 45 kilos por metro cúbico.



2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

PROTECTORES DE PECHO

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

Hombreras, cascos, protectores de pecho (mujeres) deben ajustarse a los standards de las especificaciones para los elementos específicos de la vestimenta de los jugadores en el Apéndice 1 de esta Regulación.

3 TACOS

Los tacos de las botas de los jugadores deben ajustarse al criterio de seguridad de la IRB para tacos en el Apéndice 2 de esta Regulación.

Extracto del apéndice 2

Los tacos de las botas de los jugadores deben tener las siguientes dimensiones:
No más largos de 21 milímetros medidos desde la suela, un diámetro mínimo de 10 milímetros en la punta del taco, un diámetro mínimo de 123 milímetros en la base de la suela (excluida la arandela), y un diámetro mínimo de 20 milímetros en la base donde el taco se une a la arandela.

Todos los tacos que cumplan con el diseño y dimensiones que se muestran en la Figura 1 son satisfactorios.

Las formas y dimensiones de otros diseños de tacos deberían ser de tal manera que no representaran un mayor riesgo de lesión para otro jugador que los que se muestran en la **Figura 1**.

4 ELEMENTOS DE LA VESTIMENTA NO PERMITIDOS

- (g) Un jugador no debe llevar ningún elemento que contenga partes más gruesas de 0.5 cm. estando comprimidos o que su densidad sea mayor de 45 kilos por metro cúbico, a menos que se permita en esta Regla o Regulación.



TAMAÑO CORRECTO DE LOS TACOS

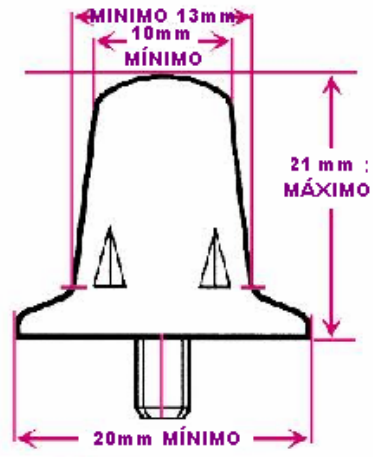


Figura 1



IRB APPROVAL MARK

Figura 2