



REGLAS DEL JUEGO DE RUGBY 2012



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY
COMITÉ NACIONAL DE ÁRBITROS**

Traducido y adaptado por Félix Villegas y José Manuel Pardal
1 de septiembre de 2012



Índice

Referencia en el texto y los diagramas	4
Prólogo	5
Definiciones	7
Documento Del Juego	13
ANTES DEL PARTIDO	19
REGLA 1 El Terreno	20
REGLA 2 El Balón	26
REGLA 3 Número de Jugadores - El Equipo	28
REGLA 4 Vestimenta de los Jugadores	34
REGLA 5 Tiempo	38
REGLA 6 Oficiales del Partido	41
6.A Árbitro	41
6.B Jueces de Lateral y Árbitros Asistentes	45
6.C Personas Adicionales	48
DURANTE EL PARTIDO	50
Forma de jugar el partido	50
REGLA 7 Modo de Jugar	51
REGLA 8 Ventaja	52
REGLA 9 Modo de marcar los Puntos	54
REGLA 10 Antijuego	57
REGLA 11 Fuera de juego y En juego en el Juego General	66
REGLA 12 Adelantado o Pase adelantado	73
En el campo de Juego	76
REGLA 13 Saques (de Centro y Puntapiés de Reinicio)	77
REGLA 14 Balón al suelo - Sin placaje	83
REGLA 15 Placaje: Portador del balón derribado	85
REGLA 16 Ruck	93
REGLA 17 Maul	98
REGLA 18 Mark	104
Reinicio del Partido	107
REGLA 19 Lateral y saque de lateral	108
REGLA 20 Melé	128
REGLA 21 Puntapié de Castigo y Puntapié Franco	141

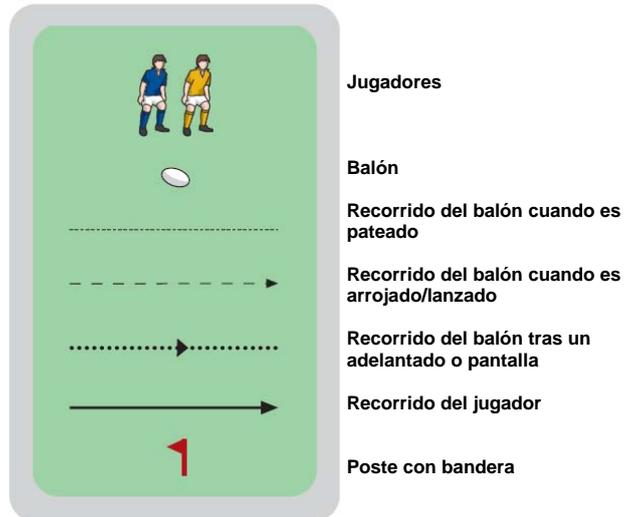


Zona de marca	148
REGLA 22 Zona de marca	149
Variaciones Para SUB - 19	159
Variaciones Para Rugby Siete	163
Gestos de los Árbitro	170
Regulación 12: Extracto	184



Referencia en el texto y los diagramas

DIAGRAMAS



TEXTO

Las modificaciones de 1 de septiembre de 2012 están resaltadas del siguiente modo:

Los Puntapiés de Castigo:
Sanción: Puntapié de Castigo.

Los Puntapiés Francos:
Sanción: Puntapié Franco.



PRÓLOGO



Prólogo

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

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

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

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

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

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

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



Definiciones

A

Adelantado: Regla 12 - Adelantado o Pase adelantado.

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

Antijuego: Regla 10 - Antijuego.

Anulado: Regla 22 - Zona de marca.

Apoyar el Balón: Regla 22 - Zona de marca.

Árbitro: Regla 6 - Oficiales del Partido.

Árbitro Asistente: Regla 6 - Oficiales del Partido.

Área de Juego: Regla 1 - El Terreno.

B

Balón Jugado: El balón es jugado cuando es tocado por un jugador.

Balón Muerto: El balón está fuera del juego. Esto ocurre cuando el balón ha salido del área de juego y permanecido allí, o cuando el Árbitro haya hecho sonar el silbato para indicar una detención del juego o cuando se haya pateado una conversión.

C

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

Campo de Juego: Regla 1 - El Terreno.

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

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.

Conversión: Regla 9 - Modo de Marcar los Puntos.

Convertido: Una conversión que tuvo éxito.

Cuña volante: Regla 10 - Antijuego.

D

Dentro del Campo: Lejos del lateral y hacia el medio del campo.

Descanso: El intervalo entre los dos tiempos de un partido.



Drop: Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

E

El Plano: Regla 1 - El Terreno.

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.

F

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 del Juego: Esto ocurre cuando el balón o el jugador que lo lleva se ha ido a lateral o a lateral de marca, o ha tocado o cruzado la línea de balón muerto.

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

H

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

Hand Off (Rechazar con la Mano): Una acción llevada a cabo por el portador del balón para rechazar a un contrario con la palma de la mano.

I

Infracciones Reiteradas: Regla 10 - Antijuego.

Interior del Campo: Lejos del lateral y hacia el centro del campo.

Introducción o Lanzamiento: El acto de un jugador que introduce el balón en la melé o lo lanza en el lateral.

J

Juego Peligroso: Regla 10 - Antijuego.

Juez de Lateral: Regla 6 - Oficiales del Partido.



Jugado: El balón es jugado cuando es tocado por un jugador.

Jugadores de la Primera Línea: Regla 20 - Melé. Los siguientes jugadores, delanteros: pilar izquierdo, talonador y pilar derecho. Estos jugadores normalmente utilizan la camiseta con el número 1, 2 y 3 respectivamente.

L

Lanzamiento largo: Regla 19 - Lateral y Saque de Lateral.

Lateral: Regla 19 - Lateral y Saque de Lateral.

Levantar: Regla 19 - Lateral y Saque de Lateral.

Línea a través de la Marca: 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 y Saque de 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.

M

Mark: Regla 18 - Mark.

Más Allá o Detrás o Delante de una Posición: Significa con ambos pies, salvo indicación en contra.

Maul: Regla 17 - Maul.

Medio Melé: Jugador designado para introducir el balón en la melé que normalmente utiliza la camiseta con el número 9.

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

Melé sin Oposición (No Disputada): Una melé sin oposición es igual que una normal, excepto que los equipos no disputan la posesión del balón, el equipo que introduce el balón debe ganarlo y no se permite empujar a ningún equipo.



O

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.

P

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 y Saque de Lateral.

Pilar: Regla 20 - Melé. Jugador de la primera línea a la derecha o a la izquierda del talonador en una melé. Estos jugadores normalmente utilizan la camiseta con el número 1 y 3.

Pilar Izquierdo (Cabeza Exterior): Regla 20 - Melé. El jugador de la izquierda en la primera línea de una melé que normalmente utiliza la camiseta número con el 1.

Pilar Derecho (Cabeza Interior): Regla 20 - Melé. El jugador a la derecha de la primera línea de una melé que normalmente utiliza la camiseta con el número 3.

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

Portador del Balón: Un jugador que lleva el balón.

Poseción: Esto ocurre cuando un jugador lleva 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 y Saque de Lateral. Agarre de un compañero en el lateral previo a que el balón sea lanzado.

Puntapié (Patada): 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 (Drop): 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 - Puntapié de Castigo y Puntapié 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 contra.

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 Franco: Regla 21 - Puntapié de Castigo y Puntapié 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.

R

Receptor: Regla 19 - Lateral y Saque de Lateral.

Recinto de Juego: Regla 1 - El Terreno.

Ruck: Regla 16 - Ruck.

S

Sanción: Acción penalizable ordenada por el Árbitro contra el jugador o equipo infractor.

Saque de 22 metros: Regla 13 - Saques de Centro y Puntapiés de Reinicio.

Saque de Centro: Regla 13 - Saques de Centro y Puntapiés de Reinicio.

Sin Bin: Lugar determinado en el que un jugador que ha sido suspendido temporalmente debe permanecer diez minutos de tiempo de juego.

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.

T

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

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

Tarjeta Roja: Se mostrará una tarjeta de color rojo a un jugador que ha sido expulsado por infringir la Regla 10 - Antijuego, Regla 4.5(c).

Tercera Ala (Flanker): Un jugador que normalmente utiliza la camiseta con el número 6 ó 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 - El Tiempo.

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



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

Transformación de Puntapié de Castigo: Regla 9 - Modo de marcar los Puntos.

U

Último Pie: El pie del último jugador en una melé, ruck o maul más cercano a su línea de marca.

V

Ventaja: Regla 8 - Ventaja.

Z

Zona de 22 Metros: 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.



DOCUMENTO DEL JUEGO

Aprobado por la International Rugby Board



Introducción

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

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

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

Principios del Juego

Conducta

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

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



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

Espíritu

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

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

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

Objeto

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

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

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



Disputa y Continuidad

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

- en el contacto
- en el juego general
- cuando el juego se reinicia mediante melés, laterales y saques

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

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

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

Principios de las Reglas

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

Un Deporte Para Todos

Las Reglas les proporcionan a jugadores de diferentes físicos, destrezas, géneros, y edades la oportunidad de participar dentro de su nivel de habilidad, en un ambiente controlado, competitivo y divertido. Incumbe a



todos los que juegan al Rugby tener un completo conocimiento y entendimiento de las Reglas del Juego.

Mantenimiento de la Identidad

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

Diversión y Entretenimiento

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

Aplicación

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

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

Conclusión

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



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

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



ANTES DEL PARTIDO

- Regla 1
- Regla 2
- Regla 3
- Regla 4
- Regla 5
- Regla 6
- El Terreno
- El balón
- Número de Jugadores - El Equipo
- Vestimenta de los Jugadores
- Tiempo
- Oficiales del Partido



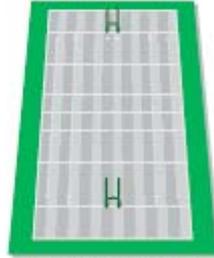
Campo de juego



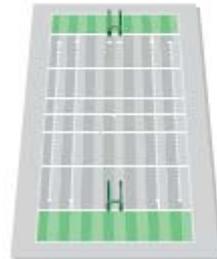
Área de juego



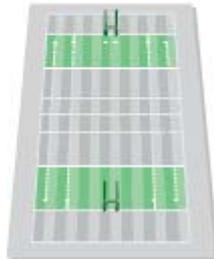
Recinto de juego



Área perimetral



Zonas de marca



Zonas de 22



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 muestra el plano). Las líneas de lateral, 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 **rea 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 ni las líneas de lateral de marca.

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

El Plano, incluye palabras y figuras, en sí forma parte de las Reglas.

1.1 SUPERFICIE DEL TERRENO

- (a) **Requerimiento.** En todo momento la superficie debe ser segura para jugar.
- (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 los 22 metros de largo y los 70 metros de ancho.
- (b) El largo y ancho del área de juego deben estar lo más cerca posible de las dimensiones indicadas. Todas las áreas deben ser rectangulares.



- (c) La distancia desde la línea de marca hasta la línea de balón muerto no debe ser inferior a 10 metros siempre que sea posible.

1.3 LÍNEAS 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 centro del campo, la cual es paralela a las líneas de marca.

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

(b) **Líneas discontinuas**

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.

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

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

(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) Cuatro líneas cortadas, cada una de 5 metro de largo, a 15 metros de cada línea de lateral, que empiezan en la línea de marca y terminan en la línea que está a 5 metros de marca.



(iii) Una línea corta de medio metro de largo interceptando el centro de la línea de centro del campo.

Todas las líneas deben estar correctamente marcadas según el plano.

1.4 DIMENSIONES DE LOS POSTES DE GOL Y TRAVESAÑOS

- (a) La distancia interior 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) Debe haber postes con banderas 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) Debe haber postes con banderas alineados con las líneas de 22 metros y la línea de centro del campo, 2 metros más allá de las líneas de lateral y dentro del perímetro de juego.

1.6 OBJECIONES AL TERRENO

- (a) Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno o la manera en que está marcado debe manifestárselo al 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.



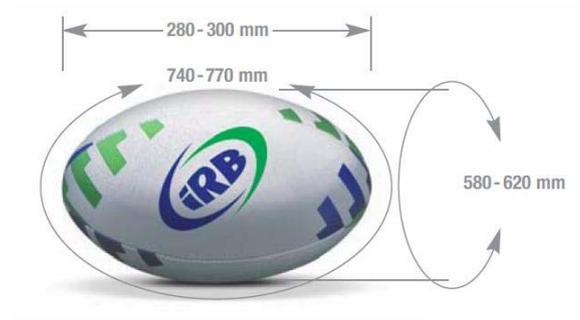
REGLA 2 – El Balón

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 agua y más fácil de agarrar.

2.4 PESO

410 - 460 gramos.

2.5 PRESIÓN DE AIRE AL COMIENZO DEL PARTIDO

65,71 - 68,75 kilo pascales, o 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 autorizados.

Cambio. Un jugador que reemplaza a un compañero lesionado.

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

3.1 NÚMERO MÁXIMO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

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

3.2 EQUIPO CON MÁS JUGADORES QUE LO PERMITIDO

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 que cada equipo debe tener al menos cinco jugadores en la melé en todo momento.

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



3.4 JUGADORES DESIGNADOS PARA SUSTITUCIONES O CAMBIOS

En los partidos internacionales una Federación puede nominar hasta ocho cambios/sustitutos.

Para otros partidos, la Federación que tenga jurisdicción sobre el partido decidirá la cantidad de cambios/sustitutos que podrá nominarse, hasta un máximo de siete (subordinado a la Regla 3.14 en que pueden ser ocho).

Un equipo puede sustituir hasta dos jugadores de primera línea (subordinado a la Regla 3.14 en que pueden ser tres) y hasta cinco de los otros jugadores. Las sustituciones sólo pueden hacerse 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.

Cantidad de Jugadores	Cantidad de Jugadores debidamente entrenados y experimentados
15 ó menos	3 jugadores que puedan jugar en la primera línea
16,17 ó 18	4 jugadores que puedan jugar en la primera línea
19, 20, 21 ó 22	5 jugadores que puedan jugar en la primera línea
(Variación a la Regla 3.15 específica de una Federación) 22 ó 23	6 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 ó 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 pilar, 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 jugadores reservas designados.

3.6 EXPULSIÓN POR ANTIJUEGO

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

3.7 CAMBIO PERMANENTE

Un jugador lesionado puede ser 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 cambiado 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 haya otorgado un permiso específico, un jugador lesionado puede ser cambiado con el consejo de una persona médicamente cualificada. Si no se encuentra presente ninguna persona de estas características, el jugador puede ser cambiado si el árbitro está de acuerdo.

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

Si el árbitro decide, con o sin consejo de un médico u otra persona 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 cambiado 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 el jugador cambiado no podrá volver al campo de juego.
- (b) Si el reemplazante resulta lesionado, también puede ser cambiado.
- (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 o un cambio/sustituto se incorpora al partido sin el permiso del árbitro, y el árbitro interpreta que el jugador lo hizo para favorecer a su equipo u obstruir al equipo contrario, el árbitro deberá sancionar al jugador por antijuego.
Sanción: Puntapié de Castigo donde se reanuda el juego.

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE VUELVEN AL PARTIDO

- (a) 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 jugador de primera línea lesionado, suspendido temporalmente o expulsado a menos que el árbitro haya ordenado melés no disputadas antes de la situación que provocó que el jugador de la primera línea dejara el campo de juego y el equipo haya realizado todos sus cambios y sustituciones permitidos.

Si se hubieran ordenado melés no disputadas y un jugador de primera línea resultase lesionado y necesitase ser cambiado y hubiera jugadores de primera línea disponibles para reemplazar a ese jugador, se debe utilizar el cambio de un jugador de primera línea antes que de jugadores que no sean primeras líneas.

3.13 PRIMERA LÍNEA EXPULSADO O SUSPENDIDO TEMPORALMENTE

- (a) Después que un jugador de primera línea resulta expulsado o durante el tiempo que un jugador de 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, ya que es responsabilidad del equipo.
- (b) Después que un jugador de 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 ese 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 jugador de 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 de primera línea vuelve al campo de juego, el jugador primera línea sustituto dejará el campo de juego y el jugador elegido que anteriormente dejó el campo de juego durante el tiempo de la suspensión temporal podrá volver a jugar el partido.
- (d) Además, si debido a expulsiones o lesiones, un equipo no dispone de suficientes jugadores de primera línea debidamente entrenados, el partido continuará con melés no disputadas.



- (e) Cuando durante un partido el árbitro ordene melés no disputadas como consecuencia de que un equipo no disponga de jugadores de primera línea debidamente entrenados y experimentados para cumplir la Regla, el árbitro informará del asunto al Organizador del Partido.
- (f) Cuando un equipo no disponga de jugadores de primera línea debidamente entrenados antes del partido de modo que no se pueden jugar melés disputadas, el árbitro ordenará melés no disputadas. El árbitro informará del asunto al Organizador del Partido.
- (g) El Organizador del Partido en el reglamento de su competición podrá determinar que un partido no puede comenzar en el caso en que no haya disponibles jugadores debidamente entrenados y experimentados de primera línea, antes del partido.

3.14 VARIACIONES ESPECÍFICAS DE FEDERACIONES

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



REGLA 4 – Vestimenta de los Jugadores

DEFINICIÓN

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

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

La Regulación 12 contiene la información en detalle con relación a las Especificaciones de la IRB permitidas para vestimenta y tacos.

El Consejo de la IRB ha decidido que continúen las actuales disposiciones relacionadas con la autorización de las Federaciones de uso de equipamiento GPS. Se pueden obtener más detalles consultando al Departamento de Servicios Técnicos de la IRB.

4.1 ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA

- (a) Un jugador puede vestir protecciones hechas de materiales elásticos o compresibles 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) que se ajusten a las Especificaciones de la IRB (Regulación 12).
- (e) Un jugador puede usar hombreras homologadas (con Sello de Aprobación) por la IRB (Regulación 12).
- (f) Un jugador puede usar protector bucal o dental.
- (g) Un jugador puede usar casco homologado (con Sello de Aprobación) por la IRB (Regulación 12).
- (e) Un jugador puede usar vendas y/o vendajes para cubrir o proteger una herida.



- (h) 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

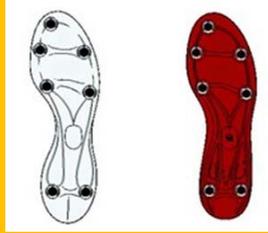
- (a). Además de los elementos mencionados previamente, las mujeres podrán usar protectores de pecho que estén homologados (con Sello de Aprobación) por la IRB (Regulación 12).
- (b). Las mujeres podrán usar pantimedias largas de una mezcla de algodón con costura única en el interior de la pierna debajo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

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 multitacos de goma están aceptadas, siempre y cuando no tengan bordes afilados o salientes.

Configuración de suela específica aprobada para pruebas

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



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

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 INSPECCIÓN DE LA VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- (a) El árbitro, los jueces de lateral o árbitro asistentes 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, un juez de lateral o un árbitro asistente 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: 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 estos se encuentren ensangrentados.



REGLA 5 - Tiempo

5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido tendrá una duración máxima de 80 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. Hay un intervalo de no más de 15 minutos. La duración del intervalo la decide el organizador del partido, la Federación o el organismo reconocido con jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo los equipos y los árbitros del partido 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 o árbitros asistentes y/o en el controlador de tiempo oficial, en cuyo caso el árbitro les señalará cualquier detención del tiempo o tiempo perdido. 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 árbitros asistentes o a otras personas solamente si los jueces de lateral o árbitros asistentes no le pueden ayudar.

5.4 TIEMPO PERDIDO

El tiempo perdido puede deberse a lo siguiente:

- (a) **Lesión.** El árbitro puede detener el juego por un 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.



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

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

5.5 RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

El tiempo de descuento se añadirá 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. El balón está muerto cuando el árbitro hubiera tenido que conceder una melé, un lateral, una opción al equipo no infractor, un saque de 22 metros o después de una conversión de ensayo o transformación de puntapié de castigo con éxito. Si una melé debe ser repetida, la melé no se ha completado. Si el tiempo se ha cumplido y luego se concede 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 conversión.
- (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 – Oficiales del Partido

DEFINICIONES

Cada partido quedará bajo el control de los **Oficiales del Partido** que son el Árbitro y los dos Jueces de Lateral o Árbitros Asistentes. Si los organizadores del partido así lo autorizan se podrá incluir **Personas Adicionales**, que incluye al árbitro y/o juez de lateral de reserva, y/o árbitro asistente, un oficial 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.

Un juez de lateral puede ser designado por el organizador del partido o por uno de los equipos del partido y es responsable de señalar el lateral, lateral de marca y el éxito o no de un intento de tiro a palos.

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

6.A **ÁRBITRO** **ANTES DEL PARTIDO**

6.A.1 **DESIGNACIÓN DEL ÁRBITRO**

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

6.A.2 **CAMBIO DE ÁRBITRO**

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



6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

- (a) **Sorteo.** El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro capitán elige para ver 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 de manera imparcial todas las Reglas del 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 CAMBIO DE UNA DECISIÓN

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

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



6.A.6 CONSULTANDO CON OTRAS PERSONAS

- (a) El árbitro puede consultar con un árbitro asistente en lo relativo a temas de sus funciones, la Regla de Antijuego o el control del tiempo y puede pedir ayuda en otros aspectos del arbitraje incluido el fuera de juego.
- (b) El organizador del partido puede designar un oficial que utilice dispositivos tecnológicos. Si el árbitro no está seguro antes de tomar una decisión en la zona de marca concerniente a un ensayo o a un anulado puede consultar con él.

El oficial puede ser consultado cuando el árbitro tenga que tomar una decisión en la zona de marca, referente a la anotación de un ensayo o un anulado y no esté seguro que haya podido producirse antijuego en la zona de marca.

El oficial puede ser consultado sobre la consecución o no de un puntapié a gol.

El oficial puede ser consultado si el árbitro o árbitros asistentes no están seguros de si un jugador estaba o no en lateral cuando intentaba apoyar el balón para marcar un ensayo.

El oficial puede ser consultado si el árbitro o árbitros asistentes no están seguros antes de tomar una decisión relativa a lateral de marca y sobre si el balón estaba muerto cuando se pudo haber marcado un ensayo.

Ampliación del alcance del TMO

El Consejo de la IRB ha aprobado pruebas que amplían las facultades del TMO. Las pruebas se llevarán a cabo en competiciones seleccionadas y los protocolos serán comunicados más adelante.

- (c) El organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (d) El árbitro no debe consultar con ninguna otra persona.

6.A.7 EL SILBATO DEL ÁRBITRO

- (a) El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.



- (b) El árbitro tiene autoridad para detener el juego en cualquier momento.
- (c) El árbitro debe hacer sonar el silbato para indicar la consecución de un ensayo 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 conceda un Puntapié de Castigo o un Ensayo de Castigo.
- (e) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando el balón haya salido fuera del juego, o cuando es imposible seguir jugando, o cuando decreta una sanción.
- (f) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando hubiera resultado peligroso permitir que el juego continuara o cuando sea probable que un jugador haya resultado seriamente lesionado.

6.A.8 EL ÁRBITRO Y LAS LESIONES

Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni 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.

6.A.9 BALÓN QUE TOCA AL ÁRBITRO

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

6.A.10 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.11 RESULTADO

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

6.A.12 JUGADOR EXPULSADO

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

6.B. JUECES DE LATERAL Y ÁRBITROS ASISTENTES ANTES DEL PARTIDO

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

Hay dos jueces de lateral o dos árbitros asistentes 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 O DE UN ÁRBITRO ASISTENTE

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

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

El árbitro tiene autoridad sobre ambos jueces de lateral o árbitros asistentes. El árbitro puede darles indicaciones sobre sus tareas y puede desestimar sus decisiones. Si un juez de lateral no es satisfactorio, el árbitro puede solicitar que sea 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 DÓNDE DEBEN ESTAR LOS JUECES DE LATERAL O ÁRBITROS ASISTENTES

- (a) Debe haber un juez de lateral o árbitro asistente a cada lado del terreno. El juez de lateral o árbitro asistente permanece en el lateral excepto cuando tiene que juzgar un puntapié a gol. Cuando tienen que juzgar un puntapié a gol los jueces de lateral o árbitros asistentes se colocan en la zona de marca detrás de los postes de gol.
- (b) Un árbitro asistente puede entrar al área de juego cuando informe al árbitro de una infracción de juego peligroso o antijuego. El árbitro asistente puede hacerlo, solamente, en la siguiente detención del juego.

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

- (a) Cada juez de lateral o árbitro asistente lleva una bandera o algo similar para señalar sus decisiones.
- (b) **Señalización del resultado de un puntapié a gol.** Cuando se realiza una conversión de ensayo o la transformación de un puntapié de castigo a gol, los jueces de lateral o árbitros asistentes deben asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de lateral o árbitro asistente deberá colocarse en o detrás de cada poste de gol. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, levantarán la bandera para indicar la transformación.



Puntapié exitoso a gol



- (c) **Señalización de lateral.** Cuando el balón o el portador ha salido a lateral, el juez de lateral o árbitro asistente debe levantar la bandera. El juez de lateral o árbitro asistente debe pararse en el lugar donde se debe poner en juego el balón y señalar al equipo que debe hacerlo. Además el juez de lateral o árbitro asistente debe señalar cuando el balón o el portador del mismo ha salido por lateral de marca.



¡
e

**Señalización de lateral y del
equipo que efectúa el
lanzamiento**

- (d) **Cuándo bajar la bandera.** Cuando el balón es arrojado el juez de lateral o árbitro asistente debe bajar la bandera, con las siguientes excepciones:

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

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

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



(e) Corresponde al árbitro y no al juez de lateral o árbitro asistente decidir si el balón ha sido lanzado desde el lugar correcto.

(f) **Señalización de juego peligroso.** Un árbitro asistente 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.



Señalizando antijuego

6.B.6 DESPUÉS DE SEÑALIZAR ANTIJUEGO

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

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.B.7 JUGADORES EXPULSADOS

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

6.C. PERSONAS ADICIONALES

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

Cuando se designa un juez de lateral o un árbitro asistente de reserva, la autoridad del árbitro en lo concerniente a cambios y



sustituciones puede ser delegada al juez de lateral o árbitro asistente de reserva.

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

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

6.C.3 LÍMITE AL INGRESO EN EL ÁREA DE JUEGO

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

Un jugador en posesión del balón puede rechazar con la mano a un oponente.



REGLA 8 - Ventaja

DEFINICIÓN

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 PRÁCTICA

- (a) El árbitro es el único juez para decidir si un equipo ha ganado o no una ventaja. El árbitro tiene amplia discreción en lo relativo a sus decisiones.
- (b) La ventaja puede ser territorial o táctica.
- (c) La ventaja territorial significa ganar terreno.
- (e) 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 lleva 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.
- (f) **Después de que el balón esté muerto.** No se puede jugar la ventaja después de que el balón esté muerto.

8.4 PITIDO INMEDIATO CUANDO NO HAY VENTAJA

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

8.5 MÁS DE UNA INFRACCIÓN

- (a) Si el mismo equipo comete más de una infracción:
 - Si no se puede aplicar la ventaja a la segunda infracción el árbitro aplicará la sanción que corresponde a la primera infracción.
 - Si se puede aplicar la ventaja a la segunda infracción pero no prospera el árbitro aplicará la sanción que corresponde a la segunda infracción.
 - Si alguna de las infracciones es por antijuego, el árbitro aplicará la sanción que corresponde a esa infracción.
- (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	VALOR
Ensayo. Se ha marcado un ensayo cuando un jugador atacante es el primero en hacer un tocado en tierra en la zona de marca de sus adversarios.	5 puntos
Ensayo de Castigo. Se concede un ensayo de castigo entre los postes si, de no mediar antijuego de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un ensayo.	5 puntos
Conversión. Un ensayo marcado por un jugador le da a su equipo el derecho de intentar obtener una conversión mediante un puntapié a gol. Esto también se aplica al ensayo de castigo. Este puntapié es una conversión 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 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 lo 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 PUNTAPIÉ 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 un puntapié a gol.
- (b) Si el balón ha cruzado el travesaño se ha marcado un puntapié a gol, 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 intentando evitar que se consiga una transformación de un puntapié de castigo, está tocando ilegalmente el balón.

Sanción: Puntapié de Castigo

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EFECTUANDO LA CONVERSIÓN

- (a) El pateador debe utilizar el balón que estaba en juego salvo que esté defectuoso.
- (b) El puntapié se ejecuta sobre una línea, paralela a las de lateral, 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 (tee).
- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro del periodo de un minuto y treinta segundos (noventa segundos) considerado desde el momento de haberse marcado un ensayo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto y treinta segundos 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 a 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 conversión, pero no deben ser sujetados 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 conversión.

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

DEFINICIÓN

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

10.1 OBSTRUCCIÓN

- (a) **Cargar o empujar.** Cuando un jugador y su oponente están corriendo 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 lleva 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 tengan la posesión del mismo.
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 chocando con compañeros.** Un jugador que lleva el balón no debe ir a chocar voluntariamente con compañeros que están delante de él.
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 advertido; o amonestado y avisado que será expulsado si comete la misma infracción o una similar; o 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 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.



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

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: criterio aplicado por el árbitro.** Para decidir cuántas infracciones constituyen infracciones reiteradas en partidos de Selección o de Seniors, el árbitro debe aplicar siempre un criterio estricto. Cuando un jugador infringe alguna regla tres veces, el árbitro debe amonestar a ese jugador.

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

10.4 JUEGO PELIGROSO E INCORRECCIONES

- (a) **Puñetazos o golpes.** Un jugador no debe golpear a un 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 aún cuando el placaje haya comenzado por debajo 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.

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

Sanción: Puntapié de Castigo.

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

Sanción: Puntapié de Castigo.

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

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

Sanción: Puntapié de Castigo.

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

Sanción: Puntapié de Castigo.



- (k) **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 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.

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

Sanción: Puntapié de Castigo.

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

Sanción: Puntapié de Castigo.

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

Sanción: Puntapié de Castigo.

La sanción es la misma que la de las secciones 10.4 (a)-(m) 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 sacar el puntapié de castigo.



Si se concede un puntapié de castigo pero el equipo infractor es culpable de una posterior incorrección antes de que se efectúe el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor y adelantará 10 metros la marca del puntapié de castigo. Esto cubre ambas, la infracción original y la incorrección.

Si se concede un puntapié de castigo a un equipo pero un jugador de ese equipo es culpable de una posterior 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.

- (o) **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 elegir entre un Puntapié de Castigo en el lugar de la infracción, donde cae el balón o donde se reanuda el juego.

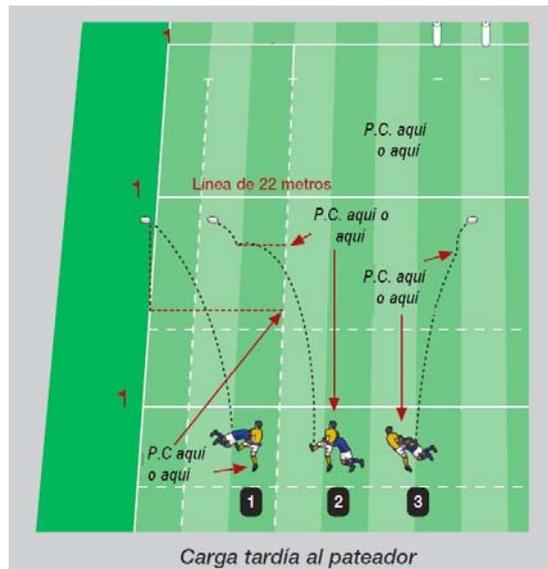
Lugar de la infracción. Si la infracción ocurre en la zona de marca del pateador, el punto del puntapié de castigo debe ser a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar de la infracción pero no a menos de 15 metros de la línea de lateral. El equipo no infractor puede también elegir sacar el puntapié de castigo en el lugar donde cayó el balón o donde, a continuación, fue jugado, pero no a menos de 15 metros de la línea de lateral.

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 a lateral. Si el balón cae o es jugado antes de tocar el suelo 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 o fue jugada.

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, la marca 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 por lo menos a 15 metros de la línea de lateral.



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



- (p) **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 pasándolo a otro compañero que carga hacia adelante. Inmediatamente, sus compañeros se agarran a cada lado del portador del balón formando una cuña. Muchas veces uno o más de sus compañeros están delante del portador del balón. La "Cuña volante" es ilegal.

Sanción: 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 un jugador que ha comenzado a correr desde detrás a cierta distancia del pateador.

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

- (q) La ventaja puede ser concedida por acciones de antijuego, pero si la acción impide un ensayo que probablemente se hubiera marcado, se debe conceder un ensayo de castigo.
- (r) Por una infracción informada por un árbitro asistente se puede conceder un puntapié de castigo donde ocurrió la infracción, o permitir que se juegue la ventaja.
- (s) Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego inmediatamente cuando el árbitro haga sonar el silbato excepto en un saque de centro o puntapié de castigo después de una advertencia, suspensión temporal o expulsión.

Sanción: Puntapié de Castigo.

10.5 SANCIONES

- (a) Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la Regla de antijuego debe ser: advertido; o amonestado y suspendido temporalmente; 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

DEFINICIÓN

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 lleva 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 de fuera de juego está expuesto a ser sancionado sólo si el jugador hace alguna de estas tres cosas:

- Interfiere en el juego o
- Se mueve hacia adelante, hacia el balón o
- No cumple con la Regla de los 10 metros (Regla 11.4).

Un jugador que está en una posición de fuera de juego no debe ser sancionado automáticamente.

Un jugador que recibe un pase adelantado no intencionado no está en 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 juego. 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 tres 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 llevando 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. Cuando corre hacia adelante, el compañero puede estar en lateral o en lateral de marca, pero ese compañero debe volver al área de juego para poner al otro jugador en juego.





11.3 PUESTO EN JUEGO POR ACCIÓN DE LOS 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 que lleva 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 METROS

- (a) Cuando un compañero de un jugador en fuera de juego ha pateado hacia adelante, se considera que el jugador en fuera de juego está participando del juego si está delante de una línea imaginaria que cruza el área 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 detrás de la línea imaginaria a 10 metros o del pateador si este estuviera más cerca que los 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 lo adelante.
- (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 en fuera de juego bajo la regla de los 10 metros juega el balón que no pudo ser cogido por un oponente, el jugador en fuera de juego debe ser penalizado.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (e) La Regla de los 10 metros no se modifica cuando el balón choca en un poste de gol o la barra transversal. Lo que importa es dónde cae el balón. Un jugador en fuera de juego no debe estar delante de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el área de juego.
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 rebota en él, y un compañero del pateador que estaba a menos de 10 metros de la línea imaginaria, luego juega el balón. La Regla de los 10 metros se aplica si el balón toca o es jugado por un oponente pero no cargado.
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 por delante 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 METROS

- (a) El jugador en fuera de juego debe retirarse detrás de la línea imaginaria a 10 metros que cruza el área de juego, de lo contrario está expuesto a ser sancionado.
- (b) Mientras se retira y antes de llegar hasta la línea imaginaria a 10 metros, el jugador puede ser puesto en juego por cualquiera de las tres acciones de los jugadores de su equipo enumeradas en 11.2. Sin embargo el jugador no puede ser puesto en juego por ninguna acción del equipo 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 lleva, 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 en fuera de juego. Salvo que se considere que el receptor está en 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 DESPUÉS 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 en 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 ESTÁ RETIRANDO DURANTE UN RUCK, MAUL, MELÉ O LATERAL

Un jugador que está en fuera de juego mientras se forma un ruck, maul, melé o lateral, y se está retirando tal como le exige la Regla, permanece en fuera de juego aún cuando el equipo oponente obtenga la posesión y el ruck, maul, melé o lateral haya terminado. El jugador es puesto en juego si se retira detrás de la línea de fuera de juego correspondiente. 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 sólo 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 llevando 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 jugador oponente pasa el balón. Aún si los jugadores oponentes pasan el balón varias veces, sus acciones no ponen en juego al jugador en fuera de juego.

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



11.9 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 en la línea de fuera de juego del equipo infractor.



REGLA 12 - Adelantado o Pase Adelantado

DEFINICIÓN: ADELANTADO

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

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

EXCEPCIÓN

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



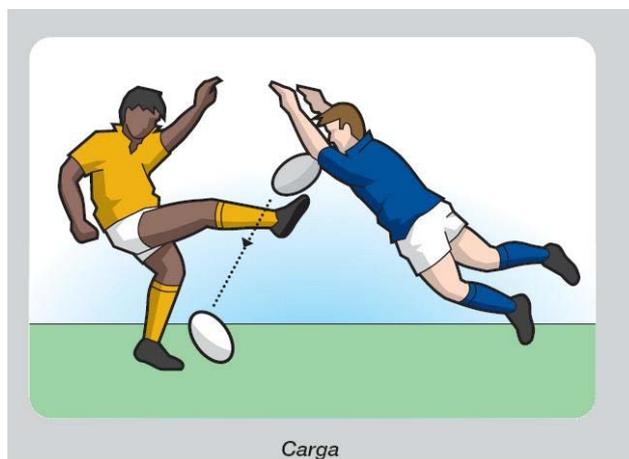


DEFINICIÓN: PASE ADELANTADO

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

EXCEPCIÓN

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.





12.1 EL RESULTADO DE UN ADELANTADO O PASE ADELANTADO

- (a) **Adelantado o pase adelantado no intencionado.** Se debe conceder una melé en el lugar de la infracción.
- (b) **Adelantado o pase adelantado no intencionado en un lateral.** Se debe conceder una melé a 15 metros de la línea de lateral.
- (c) **Adelantado o pase adelantado que entra en la zona de marca.** Si un jugador atacante comete un adelantado o hace un pase adelantado en el campo de juego y el balón entra a la zona de marca de sus oponentes, y allí resulta muerto, se debe conceder una melé en el lugar donde se hizo el adelantado o pase adelantado.
- (d) **Adelantado o pase adelantado dentro de la zona de marca.** Si un jugador de cualquiera de los dos equipos comete un adelantado o hace un pase adelantado dentro de la zona de marca, se debe otorgar una melé a 5 metros de la línea de marca, sobre una línea que atraviesa el punto donde se produjo la infracción, a no menos de 5 metros de la línea de lateral.
- (e) **Adelantado o pase adelantado que sale a lateral.** Cuando el balón sale a lateral de un adelantado o pase adelantado, se le ofrecerá al equipo no infractor la opción entre un lateral en el punto que el balón cruzó la línea de lateral o una melé en el lugar del adelantado o pase adelantado. El equipo no infractor puede ejercer esta opción efectuando un saque rápido de lateral.
- (f) **Adelantado o pase adelantado intencionado.** Un jugador no debe golpear ni proyectar intencionadamente el balón hacia delante con la manos o el brazos, ni hacer intencionadamente un pase hacia adelante.
Sanción: Puntapié de Castigo. Si la infracción impide un ensayo que, de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe conceder un ensayo de castigo.



DURANTE EL PARTIDO

En el Campo de Juego

Regla 13	Saques (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)

DEFINICIONES

El saque de centro se efectúa al comienzo de cada tiempo del partido y al comienzo de cada tiempo suplementario. Los saques de reinicio se efectúan después de haberse marcado un tanto o haberse realizado un anulado.

13.1 DÓNDE Y CÓMO SE EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO

- (a) Un equipo efectúa el saque de centro con un puntapié de botepronto que se debe realizar 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 Y DE REINICIO

- (a) Al comienzo del partido, el equipo cuyo capitán eligió efectuar el saque de centro después de ganar el sorteo, o el equipo oponente si el capitán ganador eligió campo.
- (b) Después del descanso, el equipo oponente al que efectuó el saque de centro al comienzo 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 debe estar detrás del balón cuando éste 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 SAQUE DE CENTRO 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 SAQUE DE CENTRO 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 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 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 A 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 del campo. Si el viento vuelve el balón por detrás de la línea de centro del campo y sale directamente a lateral, el lateral se debe formar en el lugar en que el balón salió a lateral.

13.9 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 se hace 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

DEFINICIONES

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

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

13.11 DEMORA EN EL SAQUE DE 22 METROS

El saque de 22 metros debe ser 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 metros de nuevo, o
Que se juegue una melé en el centro de la línea de 22 metros 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 metros, o
Que se forme una melé en el centro de la línea de 22 metros beneficiándose de la introducción.

(b) Si el balón cruza la línea de 22 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 SAQUE DE 22 METROS QUE SALE DIRECTAMENTE A LATERAL

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

Que se efectúe un nuevo saque de 22 metros, 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 metros.

13.15 SAQUE DE 22 METROS QUE ENTRA A LA ZONA DE MARCA DE LOS Oponentes

- (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 infracción.

- (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

DEFINICIONES

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 recoge el balón, debe actuar inmediatamente.

14.1 JUGADORES EN EL SUELO

- (a) El jugador con el balón debe hacer inmediatamente una de estas tres cosas:
- Levantarse con el balón
 - Pasar el balón
 - Soltar el balón.
- Sanción: Puntapié de Castigo.**
- (b) Un jugador que pasa o suelta el balón debe también levantarse o alejarse del balón inmediatamente.
- Sanción: Puntapié de Castigo.**
- (c) Un jugador sin el balón no debe permanecer sobre, más allá, o cerca del balón para impedir que los oponentes obtengan la posesión del mismo.
- Sanción: Puntapié de Castigo.**



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

14.2 QUÉ ES LO QUE LOS JUGADORES NO DEBEN HACER

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



REGLA 15 - Placaje: Portador del Balón Derribado

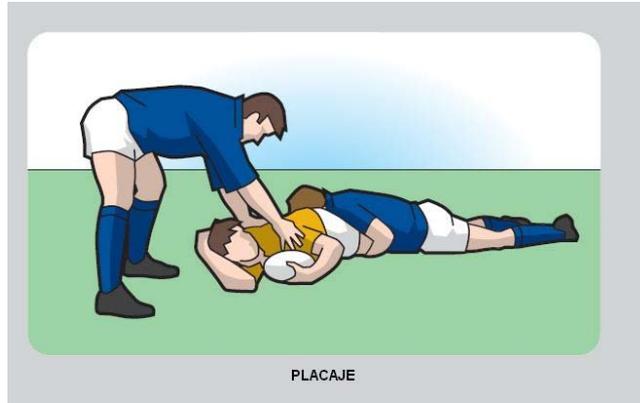
DEFINICIONES

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

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

A los jugadores adversarios que agarran 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 tengan agarrado al portador del balón y no vayan al suelo no son placadores.



15.1 DÓNDE PUEDE TENER LUGAR UN PLACAJE

Un placaje sólo 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 CÓMO SE DEFINE DERRIBADO

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

15.4 EL PLACADOR

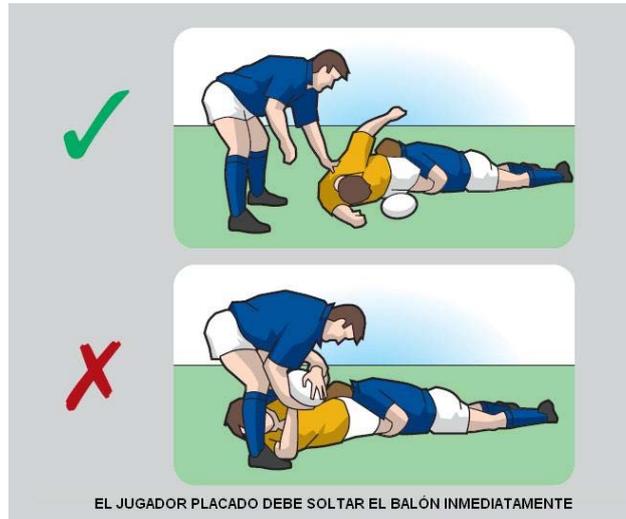
- (a) Cuando un jugador placa a un oponente y ambos van al suelo, el placador debe soltar inmediatamente al jugador placado.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (b) El placador debe levantarse o alejarse inmediatamente del jugador placado y del balón.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (c) El placador debe levantarse antes de jugar el balón y luego puede jugar el balón desde cualquier dirección.
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 éste y debe tratar de hacer el balón disponible inmediatamente para que el juego pueda continuar.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (b) Un jugador placado debe inmediatamente pasar el balón o soltarlo. 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
- (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 estirarse inmediatamente y apoyar el balón sobre o más allá de la línea de marca para marcar un ensayo o hacer un anulado.

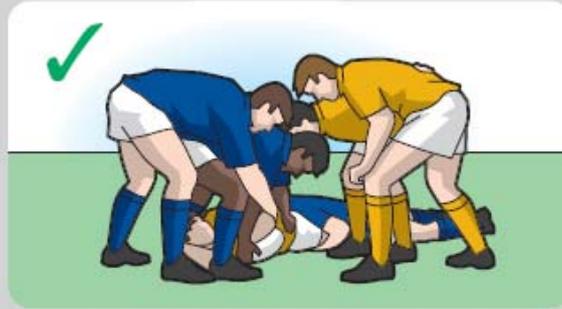


15.6 OTROS JUGADORES

- (a) Después de un placaje, todos los otros 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.

Excepción: Balón que entra en 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 posar el balón.



Después de un placaje todos los jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan el balón



Jugador que no está sobre sus pies y juega 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 del balón.
- c) Los jugadores oponentes al portador del balón que permanecen sobre sus pies, que lleven al portador del balón al suelo de manera que ese jugador haya sido placado, deben soltar el balón y al portador del balón. Estos jugadores podrán entonces jugar el balón siempre que estén sobre sus pies y lo hagan desde detrás del balón y directamente desde detrás del jugador placado o placador más cercano a la línea de marca de estos jugadores.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- d) En un placaje o cerca de un placaje, otros jugadores que jueguen el balón deben hacerlo desde detrás del balón, y desde detrás del jugador placado o placador más cercano a la línea de marca de esos jugadores.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- e) 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.



- (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) Cualquier jugador que sea el primero en obtener la posesión del balón en el placaje o cerca de él, puede ser placado por un jugador oponente, siempre que ese jugador lo haga desde detrás del balón y directamente desde detrás del jugador placado o placador más cercano a su línea de marca.
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.
- (j) Cuando un jugador placado se estira para apoyar el balón sobre o más allá de la línea de marca para marcar un ensayo, un oponente puede tirar del balón en posesión de aquel jugador, pero no debe patear el balón o intentar patear el balón.
Sanción: Puntapié de Castigo.

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 los jugadores que están en el suelo después de un placaje con el balón entre ellos o cerca de ellos.
Sanción: Puntapié de Castigo.



- (d) Los jugadores sobre sus pies no deben cargar u obstruir a un oponente que no está cerca del balón.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (f) Puede ser peligroso que un jugador placado no pase o suelte el balón o no se aleje del mismo de inmediato o que se le impida hacerlo. Si se da cualquiera de estos casos el árbitro concederá 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

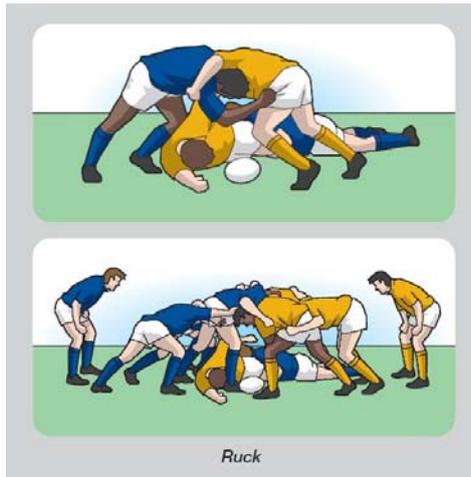
DEFINICIONES

Un **ruck** es una fase del juego donde uno o más jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies, en contacto físico, se agrupan alrededor 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. El balón debe estar en el suelo. Si por cualquier motivo no está en el suelo, el ruck no se ha formado.





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) Un jugador que se incorpore al ruck debe agarrarse a un compañero o a un oponente con todo el brazo. El agarre debe preceder o ser simultáneo al contacto realizado con cualquier otra parte del cuerpo del jugador que se incorpora al ruck.
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, se incorporan 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 intencionadamente 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.

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 excepto después de un placaje si están sobre sus pies y tienen sus manos sobre el balón antes que el ruck se haya formado.

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 fuera del ruck.

Sanción: Puntapié Franco.

16.5 FUERA DE JUEGO EN EL RUCK

- (a) **Las líneas de fuera de juego.** Hay dos líneas de fuera de juego paralelas a las líneas de marca, una para cada equipo. Cada línea de fuera de juego pasa por el último pie del último jugador en el ruck. Si el último pie del último jugador está sobre o detrás de la línea de marca, la línea de fuera de juego para el equipo defensor es la línea de marca.



- (b) Los jugadores deben incorporarse al ruck o retirarse detrás de la línea de fuera de juego inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un ruck, el jugador está en 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. El 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. Un jugador puede agarrarse a un oponente siempre que el jugador no esté en fuera de juego de otro modo.

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 en fuera de juego.

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



16.6 FIN DE UN RUCK CON ÉXITO

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

16.7 FIN DE UN RUCK SIN ÉXITO

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

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

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

- (c) Cuando el balón haya sido claramente ganado en el ruck por un equipo y el balón esté disponible para ser jugado el árbitro dirá "juegue" tras lo cual el balón debe ser jugado dentro de los cinco segundos. Si el balón no es jugado dentro de los cinco segundos el árbitro otorgará una melé y el equipo que no tenía posesión del balón en el ruck introducirá el balón.



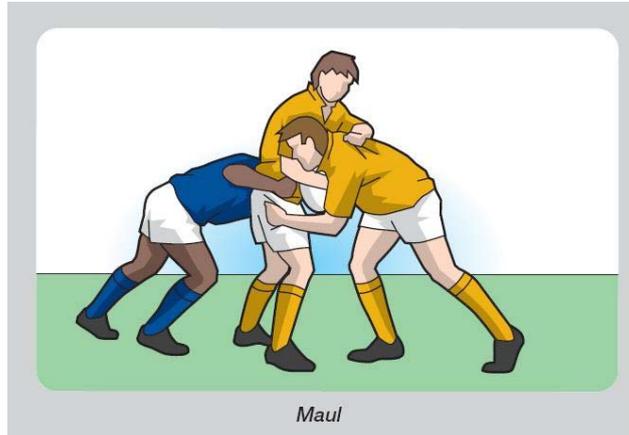
REGLA 17 - Maul

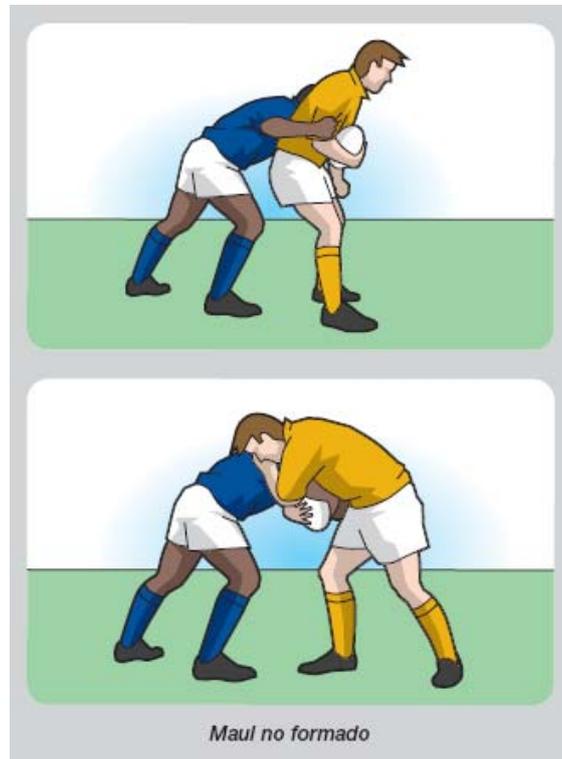
DEFINICIONES

Un maul comienza cuando un jugador portador del balón es agarrado 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 atrapados 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 puede tener lugar un maul.** Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.



**17.2 INCORPORÁNDOSE A UN MAUL**

- (a) Los jugadores que se incorporan a un maul no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Sanción: Puntapié Franco en el lugar de la infracción.
- (b) Un jugador debe estar atrapado 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 agarrarse.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (d) **Manteniendo a los jugadores sobre sus pies.** Los jugadores en un maul deben intentar permanecer sobre sus pies. El portador del balón en el maul, puede ir al suelo, siempre que el balón esté disponible inmediatamente y el juego continúe. **Sanción: Puntapié de Castigo.**
- (e) Un jugador no debe derrumbar un maul intencionadamente. Esto es 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) Los jugadores no debe tirar de 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 en el lugar de la infracción.

17.4 FUERA DE JUEGO EN EL MAUL

- (a) **Líneas de fuera de juego.** Hay dos líneas de fuera de juego paralelas a las líneas de marca, una para cada equipo. Cada línea de fuera de juego pasa por el último pie del último jugador en el maul. Si el último pie del último jugador está sobre o detrás de la línea de marca, la línea de fuera de juego para el equipo defensor es la línea de marca.
- (b) Un jugador debe incorporarse al maul o retirarse detrás de la línea de fuera de juego inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un maul está fuera de juego.
Sanción: 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 en 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 en 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 en fuera de juego. Si el jugador se reincorpora al maul delante del último compañero en el maul está en 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.
- (f) Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión del balón en el maul se desprenden voluntariamente del maul de manera que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, el maul puede continuar y existen dos líneas de fuera de juego. La línea de fuera de juego para el equipo en posesión del balón pasa por el último pie del último jugador en el maul y para el equipo que no tiene la posesión del balón es una línea que pasa por el pie más adelantado del jugador más adelantado del equipo que tiene la posesión del balón en el maul.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (g) Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión del balón en el maul se desprenden voluntariamente del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, los jugadores de ese equipo pueden reincorporarse al maul siempre que el primer jugador se agarre del jugador más adelantado el equipo que tiene la posesión del balón.
Sanción: Puntapié de Castigo.



17.5 FIN DE UN MAUL CON ÉXITO

Un maul termina con éxito cuando:

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

17.6 FIN DE UN MAUL SIN ÉXITO

- (a) Un maul termina sin éxito si permanece estacionario o deja de moverse hacia delante por más de 5 segundos y se ordenará una melé.
- (b) Un maul termina sin éxito si resulta imposible jugar el balón o el maul se derrumba (no como consecuencia de un antijuego) y se ordenará una melé.
- (c) **Melé después de un maul.** El equipo que no tenía posesión del balón al comienzo del maul, introducirá el balón. Si el árbitro no puede decidir qué equipo tenía la posesión, el equipo que estaba avanzando antes que el maul se detuviera introducirá el balón. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá el balón.
- (d) Cuando un maul permanece estacionario o ha dejado de moverse hacia adelante más de 5 segundos, pero el balón está en movimiento y el árbitro puede verlo, se espera un tiempo razonable para que el balón salga. Si no sale en un tiempo razonable se ordenará una melé.
- (e) Cuando un maul ha dejado de moverse hacia adelante puede volver a moverse hacia adelante siempre que lo haga dentro de los 5 segundos. Si el maul deja de moverse hacia adelante por segunda vez y el balón está en movimiento y el árbitro puede verlo, se espera un tiempo razonable para que el balón salga. Si no sale en un tiempo razonable se ordenará una melé.
- (f) Cuando resulte imposible jugar el balón, el árbitro no permitirá una disputa prolongada por él. Se ordenará una melé.
- (g) Si el portador del balón en un maul va al suelo, incluyendo estando sobre una o ambas rodillas o sentado, el árbitro ordenará una melé salvo que el balón esté disponible inmediatamente.



- (h) **Melé después de un maul cuando sujetan al jugador que recibió el balón.** Si un jugador recibe 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 recibió 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.



REGLA 18 - Mark

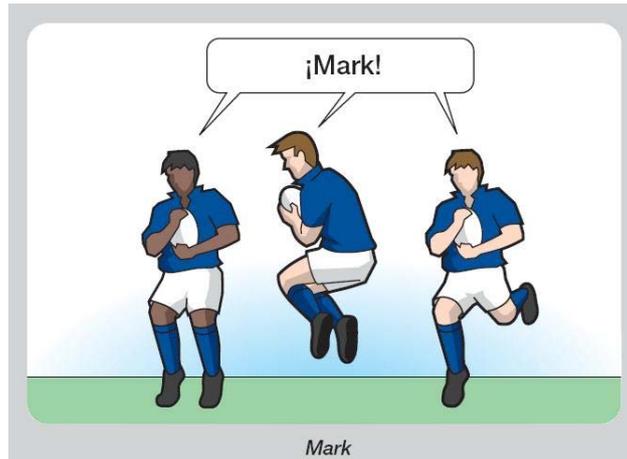
DEFINICIONES

Para pedir un mark, un jugador debe estar sobre o detrás de su línea de 22 metros. Un jugador con un pie sobre o detrás de la línea de 22 metros se considera que está "en 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, ni de reinicio, excepto de un saque de 22 metros.

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 DESPUÉS DE UN MARK

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

18.2 PUNTAPIÉ OTORGADO

El puntapié debe ser otorgado en el lugar en el que se solicitó el Mark. Si el Mark es solicitado dentro de la zona de marca, el puntapié se concede a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar donde se solicitó el Mark.

18.3 LUGAR DEL PUNTAPIÉ

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 PUNTAPIÉ

Las disposiciones de la "Regla 21 - Puntapiés de Castigo y 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 por lo menos, a 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, por lo menos, a 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 | Melé |
| Regla 21 | Puntapié de Castigo y Puntapié Franco |



REGLA 19 - Lateral y Saque de Lateral

LATERAL

DEFINICIONES

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

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

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

El balón está en lateral cuando no es llevado 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 llevado por un jugador y el portador (o el balón) toca la línea de lateral o el suelo más allá de la línea de lateral.

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

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

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

Si el balón cruza la línea de lateral o la línea de lateral de marca, y es cogido 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 coge 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 cogerlo, 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 metros de un equipo, un jugador de ese equipo patea directamente a lateral.** Excepto de un puntapié de castigo, cuando un jugador en cualquier parte del área de juego fuera de su zona de 22 metros patea directamente a lateral, no gana terreno. El lanzamiento se efectúa en línea con el lugar donde se pateó el balón, o en el lugar donde salió a lateral, si está más cerca de la línea de marca del jugador que pateó.
- (b) **Equipo que introduce el balón en su propia zona de 22 metros.** Cuando un jugador defensor juega el balón fuera de la zona de 22 metros y el balón entra en su propia zona de 22 metros o en su propia zona de marca sin tocar a ningún contrario y luego ese jugador u otro jugador de su propio equipo, patea el balón directamente a lateral sin que toque a ningún jugador contrario o sin que se haya producido un placaje o se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno. Esto se aplica cuando un jugador defensor retrocede detrás de su propia línea de 22 metros para efectuar un saque rápido y después el balón es pateado directamente a lateral.
- (c) Si un jugador con uno o ambos pies dentro de su zona de 22 metros coge el balón que estaba estático fuera de la línea de 22 metros y lo patea directamente a lateral, el jugador ha introducido el balón dentro de la zona de 22 metros, entonces no gana terreno.
- (d) **Equipo defensor que introduce el balón en su zona de 22 metros en una melé o lateral.** Cuando el equipo defensor introduce el balón en una melé o efectúa un saque de lateral fuera de la zona de 22 metros de ese equipo y luego el balón cruza la línea de 22 metros de ese equipo sin haber tocado a un jugador contrario y luego un jugador del equipo defensor patea el balón directamente a lateral sin que toque a ningún jugador contrario o sin que se haya producido un placaje o se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno.

GANANDO TERRENO

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



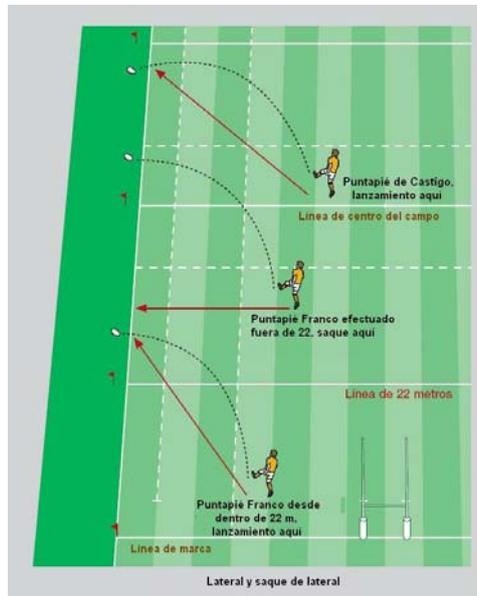
- (f) **Jugador que introduce el balón en la zona de 22 metros de su equipo.** Cuando un jugador defensor juega el balón fuera de la zona de 22 metros y el balón entra en su propia zona de 22 metros o en su zona de marca y toca a un jugador contrario o se produce un placaje o se forma un ruck o un maul,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



Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea de manera que el balón toque o sea tocado por un jugador oponente y luego sale directamente a 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

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

PUNTAPIÉ FRANCO

- (j) **Fuera de zona de 22 metros del pateador, sin ganar terreno.** Cuando un puntapié franco otorgado fuera de zona de 22 sale directamente a lateral, el lanzamiento debe ser en línea con el lugar donde el balón fue pateado o donde salió a lateral, si está más cerca de la línea de marca del jugador.



- (k) **Dentro de zona de 22 metros del pateador o de su zona de marca, ganando terreno.** Cuando se otorga un puntapié franco en zona de 22 metros o en la zona de marca, y el puntapié sale directamente a lateral, el lanzamiento debe ser por donde el balón salió a lateral.

19.2 SAQUE RÁPIDO

- (a) Un jugador puede hacer un saque rápido sin esperar a que se forme el lateral.
- (b) Para efectuar un saque, el jugador debe estar fuera del campo de juego en cualquier lugar entre la línea de puesta en juego y la línea de marca del jugador.
- (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 del lateral lo efectúa el mismo equipo.
- (d) Para un saque rápido, el jugador debe utilizar el mismo balón que salió a lateral. No se permitirá un saque rápido si otra persona tocó el balón además del jugador que lo lanza y del oponente que lo llevo a lateral. El lanzamiento del lateral lo efectúa el mismo equipo.
- (e) En un saque rápido si el jugador lanza el balón en dirección a la línea de marca de los contrarios o si el balón no alcanza por lo menos los cinco metros a lo largo o detrás de la línea de puesta en juego del lateral antes de tocar el suelo o a un jugador o si el jugador pisa el campo de juego cuando lanza el balón, entonces el saque rápido debe ser desestimado. El equipo 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 de modo incorrecto, se formará una melé sobre la línea de 15 metros. El equipo que primero lanzó el balón, se beneficiará de la introducción
- (f) En un saque rápido, un jugador puede lanzar el balón recto a lo largo de la línea de puesta en juego o hacia la línea de marca de ese jugador.
- (g) En un saque rápido, un jugador puede llegar hasta la línea de puesta en juego y alejarse sin ser penalizado.



- (h) En un saque rápido, un jugador no debe impedir que el balón alcance los 5 metros.

Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.

- (i) Si un jugador llevando 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 a lateral.

19.4 QUIÉN LANZA

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

Excepción: Cuando un equipo patea un puntapié de castigo y el balón es pateado a 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 a lateral.



19.5 JUGADOR CON UN PIE EN EL LATERAL

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

19.6 CÓMO SE EFECTÚA EL LANZAMIENTO

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



19.7 LANZAMIENTO INCORRECTO

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

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

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

Jugadores que forman parte del lateral llamados a formar parte del saque de lateral. Los jugadores que participan en el 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.

Todos los otros jugadores. Todos los otros 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 estuviera 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

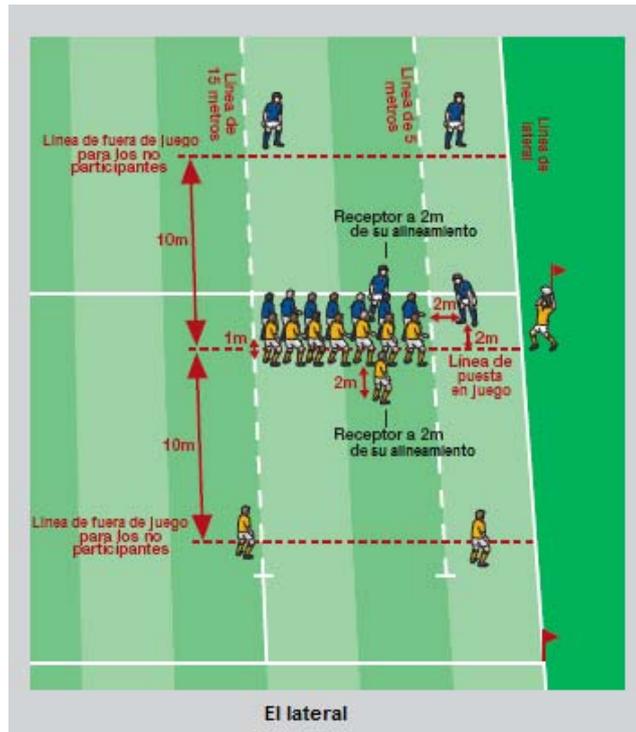
- (a) **Mínimo.** Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar el alineamiento.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (b) **Máximo.** El equipo que efectúa el lanzamiento del balón determina el número máximo de jugadores en el alineamiento.



- (c) El equipo oponente puede tener menos jugadores en el alineamiento, 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 lateral. Los jugadores que se acercan a la línea de puesta en juego deben hacerlo sin demora. Los jugadores de cualquier equipo que adoptan una posición en el 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 efectúa el lanzamiento coloca menos jugadores que el número habitual de jugadores en el alineamiento, se debe dar a sus oponentes un tiempo razonable para que abandonen el alineamiento los suficientes jugadores como para cumplir la Regla.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (f) Estos jugadores deben salir del alineamiento sin demora. Deben retirarse a la línea de fuera de juego, 10 metros detrás de la línea de puesta en juego del lateral. 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 alineamiento.** El comienzo del alineamiento no debe estar a menos de 5 metros de la línea de lateral. El final del alineamiento no debe estar más allá de 15 metros de la línea de lateral. Todos los jugadores en el lateral deben estar entre estos dos puntos.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros
- (i) **Dónde debe permanecer el receptor.** El receptor debe permanecer por lo menos a dos metros de los compañeros de ese jugador que son jugadores del alineamiento hacia la línea de marca de ese jugador y entre los cinco y los quince metros de la línea de lateral.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- Excepción:** El receptor puede correr y meterse en un espacio en el alineamiento y realizar cualquiera de las acciones disponibles para cualquier otro jugador del alineamiento. El receptor puede ser



sancionado por infracciones en el alineamiento como lo son los otros jugadores del alineamiento.



- (j) **Jugador entre el lateral y los cinco metros.** El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador colocado entre la línea de lateral y la línea de cinco metros del lado de ese equipo de la línea de puesta en juego, cuando se forme el lateral. Ese jugador debe permanecer **a dos metros de la línea de puesta en juego** y por lo menos a dos metros de la línea de cinco metros.



- (k) Los jugadores participantes en el alineamiento pueden cambiar sus posiciones antes de que el balón sea lanzado.
- (l) **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.
- (m) Los jugadores que se enfrentan en la formación del alineamiento, deben dejar un claro espacio entre sus hombros interiores. Este espacio se determina con los jugadores en una postura erguida.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (n) **Espacio de 1 metro.** Cada hilera de jugadores debe estar a medio metro de su lado de la línea de puesta en juego.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (o) La línea de puesta en juego no debe estar a menos de 5 metros de la línea de marca.
- (p) Después que se haya formado el lateral, pero antes de que el balón haya sido lanzado, ningún jugador debe agarrar, empujar, cargar u obstruir a un oponente.
Sanción: Puntapié de castigo sobre la línea de 15 metros.

19.9 COMIENZO Y FIN DEL LATERAL

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

Esto incluye lo siguiente:

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

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

Cuando un jugador del alineamiento 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 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.

19.10 OPCIONES DISPONIBLES EN EL ALINEAMIENTO

- (a) **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.
- (b) **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.
- (c) **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.
- (d) **Levantar y sostener.** Los jugadores pueden ayudar a un compañero a saltar por el balón levantando y sosteniendo a ese jugador siempre que los jugadores que levanten y/o sostengan no lo hagan por debajo de los pantalones por detrás, o debajo de los muslos por delante.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.





- (e) **El pre-agarre está permitido.** Los jugadores que van a levantar o sostener a un compañero que salta por el balón pueden efectuar el pre-agarre de ese compañero siempre que no lo hagan por debajo de los pantalones por detrás o debajo de los muslos por delante.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (f) **Saltar, sostener o levantar antes de que se haya lanzado el balón.** Un jugador no debe saltar o ser levantado o sostenido antes de que el balón haya salido de las manos de jugador que efectúa el lanzamiento.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (g) **Bajar a un jugador.** Los jugadores que sostienen a un compañero que salta, deben bajarlo hasta el suelo tan pronto como el balón sea obtenido por un jugador de cualquier equipo.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (h) **Bloquear el lanzamiento.** Un jugador en el alineamiento no debe pararse a menos de 5 metros de la línea de lateral. Un jugador del alineamiento no debe impedir que el balón alcance los 5 metros.
Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.
- (i) Un jugador del alineamiento puede situarse en el espacio comprendido entre la línea de lateral y la de 5 metros 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.
- (j) **Coger o palmeo el balón.** Un jugador que salta para coger o palmeo 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 palmeo 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.

19.11 LANZADOR

El jugador que efectúa el lanzamiento dispone de cuatro opciones:

- (a) El lanzador puede permanecer dentro de los 5 metros de la línea de lateral.



- (b) El lanzador puede retirarse a la línea de fuera de juego, 10 metros detrás de la línea de puesta en juego.
- (c) El lanzador puede incorporarse al alineamiento tan pronto como el balón haya sido lanzado.
- (d) El lanzador puede desplazarse a la posición de receptor si no hay nadie en esa posición. Si el lanzador se desplaza a cualquier otro lugar, está en fuera de juego.

Sanción: Puntapié de Castigo sobre la línea de 15 m.

19.12 PEELING-OFF

DEFINICIONES

Se produce un movimiento de "peel-off", cuando un jugador se mueve 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 su alineamiento y hasta los 10 metros de la línea de puesta en juego de su lado 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 alineamiento antes de que el balón sea puesto en juego.

19.13 LÍNEAS DE FUERA DE JUEGO EN EL LATERAL

- (a) Cuando se forma un lateral, para cada equipo hay dos líneas de fuera de juego diferentes, paralelas a las líneas de marca.



- (b) **Jugadores participantes.** Una línea de fuera de juego se aplica a los jugadores participantes en el lateral (normalmente algunos o todos los delanteros, mas el receptor y el lanzador). Hasta que el balón es lanzado y ha tocado a un jugador o al suelo, 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.

19.14 FUERA DE JUEGO DE LOS PARTICIPANTES DEL LATERAL

- (a) **Antes de que el balón haya tocado 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 coger el balón, ese jugador no será sancionado siempre que vuelva a ponerse en juego sin demora.

Los jugadores que saltan por el balón pueden dar un paso en cualquier dirección siempre que no crucen la línea de puesta en juego.
Sanción: Puntapié de Castigo sobre la línea de 15 m.
- (c) **Después que el balón haya tocado a un jugador o al suelo.** Un jugador que no es portador del balón está en fuera de juego si, después de que el balón haya tocado a un jugador o el suelo, ese jugador 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 sobre la línea de 15 m.
- (d) El árbitro debe sancionar a cualquier jugador que, voluntariamente o no, se desplace a una posición de fuera de juego sin intentar ganar la posesión del balón o placar a un oponente.
Sanción: Puntapié de Castigo sobre la línea de 15 m.



- (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.
- (f) **Lanzamiento largo.** Si el jugador que efectúa el lanzamiento lanza el balón más allá de la línea de 15 metros, un jugador que forma parte del alineamiento puede correr hacia dentro del campo más allá de la línea de 15 metros tan pronto como el balón deja las manos del jugador que lanza.
- Si esto ocurre un oponente también puede correr hacia dentro del campo. Si un jugador corre hacia dentro del campo para coger un lanzamiento largo y el balón no es lanzado más allá de la línea de 15 metros este jugador está en fuera de juego y debe ser penalizado.
- (g) **Ruck y maul en el lateral.** Cuando se desarrolla un ruck o maul en el 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.
- (h) El lateral termina cuando el ruck o maul sobrepasa la línea de puesta en juego. Para que esto ocurra, todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul deben haber sobrepasado la línea de puesta en juego.
- (i) Un jugador 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 en fuera de juego.
Sanción: Puntapié de Castigo sobre la línea de 15 metros.
- (j) 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.
- (k) Los jugadores no deben incorporarse delante de la línea de fuera de juego. Si lo hacen están en fuera de juego.
Sanción: Puntapié de Castigo sobre la línea de 15 metros.



19.15 FUERA DE JUEGO DE LOS NO PARTICIPANTES EN EL LATERAL

- (a) Un jugador no participante en el lateral está fuera de juego si sobrepasa la línea de fuera de juego antes que el lateral finalice.
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.
- (b) **Jugadores que aún no están en juego cuando el balón es lanzado.** Un jugador puede lanzar el balón incluso si un compañero no ha llegado aún a la línea de fuera de juego. Sin embargo, si este jugador no está intentando alcanzar una posición en juego sin demora, este jugador está en 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.
- (c) **Lanzamiento largo.** Si el jugador que efectúa el lanzamiento lanza el balón más allá de la línea de 15 metros un jugador del mismo equipo puede correr hacia delante para coger el balón, tan pronto como el balón deja las manos del jugador que lanza. Si el jugador hace eso, los oponentes también pueden correr hacia delante. Si un jugador corre hacia delante para coger un lanzamiento largo y el balón no es lanzado más allá de la línea de 15 metros, este jugador está en fuera de juego y debe ser sancionado.
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.
- (d) **Ruck y maul en el lateral.** Cuando se desarrolla un ruck o maul en el lateral, el lateral no termina hasta que todos los pies de todos los jugadores en el ruck o maul se hayan desplazado más allá de la línea de puesta en juego.

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

Sanción: Puntapié de Castigo en la línea de fuera de juego no a menos a 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 en el cual el medio de 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 en la melé es el medio de melé.

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

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

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

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

Los jugadores exteriores que se agarran a la segunda o tercera línea son las terceras alas.

El jugador de la tercera línea que generalmente empuja sobre ambas segundas líneas es el no. 8. Alternativamente, el no. 8 puede empujar sobre una segunda línea y una tercera ala.



20.1 FORMACIÓN DE UNA MELÉ

- (a) **Dónde tiene lugar una melé.** El lugar para formar 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 formar la melé es a 5 metros de la línea de lateral. Una melé puede tener lugar solamente en el campo de juego. Cuando se forme una melé, la línea media no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de ensayo.
- (c) Si hay una detención o infracción en la zona de marca, el lugar de la melé es a 5 metros de la línea de ensayo. La melé se formará en línea con el lugar de la infracción o detención.
- (d) **Sin retraso.** Un equipo no debe retrasar voluntariamente la formación de una melé.
Sanción: Puntapié Franco.
- (e) **Número de jugadores: ocho.** Una melé debe tener ocho jugadores por cada equipo. Los ocho jugadores deben estar unidos a la melé hasta que ésta finalice. Cada primera línea debe estar compuesta por tres jugadores, ni más ni menos. La segunda línea debe estar formada por dos segundas líneas.
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.

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



(g) El árbitro ordenará **“crouch”** y luego **“touch”**. Las primeras líneas se agacharán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará el extremo del hombro del brazo exterior del pilar contrario. Luego los pilares retirarán sus brazos. Cuando los primeras líneas estén listos el árbitro dirá **“set”**. Los primeras líneas, entonces, podrán formar. **“Set”** no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.

Sanción: Puntapié Franco.

(h) La posición de agachados es la extensión de la postura normal, doblando las rodillas lo suficiente como para moverse hacia el agarre sin embestir.

(i) **Cargar.** Una primera línea no debe formar a cierta distancia de sus adversarios y cargar contra ellos. Esto es juego peligroso.

Sanción: Puntapié de Castigo.

(j) **Estática y paralela.** Hasta que el balón salga de las manos del medio de 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 una melé se haya formado, 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 apoyado sobre, por lo menos un pie. El pie más adelantado de un talonador no debe estar delante del pie más adelantado de cualquiera de los pilares de su equipo.

Sanción: Puntapié Franco.

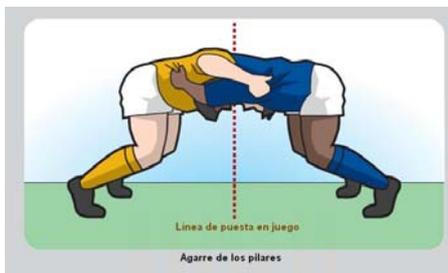


20.3 AGARRES EN LA MELÉ

DEFINICIONES

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

- (a) **Agarre de todos los jugadores de la primera línea.** Todos los jugadores de la primera línea deben agarrarse firme y continuamente desde el comienzo hasta el final de la melé.
Sanción: 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. El pilar exterior debe 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 ningún tipo de presión hacia abajo.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (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 ningún tipo de 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 en la melé, que no sean de la primera línea, deben estar agarrados al cuerpo de un segunda línea con al menos un brazo antes de la entrada de la melé. Los segundos líneas 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 de 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 de melé contrario.
Sanción: Puntapié de Castigo
- (h) **Hundimiento de la melé.** Si una melé se hunde, 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 empieza 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 hunde 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

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

Sanción: Puntapié Franco.

20.6 CÓMO INTRODUCE EL BALÓN EL MEDIO DE MELÉ

- (a) El medio de melé debe colocarse a 1 metro de la marca sobre la línea media de tal manera que la cabeza de este jugador no toque la melé o esté más allá del primera línea más cercano.
Sanción: 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 de melé debe introducir el balón de forma rápida. El balón debe ser soltado de las manos del medio de melé desde fuera del túnel.
Sanción: Puntapié Franco
- (d) El medio de melé debe introducir el balón recto directamente sobre la línea media de tal forma que toque el suelo, por primera vez, inmediatamente más allá del ancho de los hombros del pilar más próximo.
Sanción: Puntapié Franco.
- (e) El medio de 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 de melé no debe amagar la introducción del balón.
Sanción: Puntapié Franco.

20.7 CUÁNDO COMIENZA LA MELÉ

- (a) El juego en la melé empieza cuando el balón sale de las manos del medio de melé.
- (b) Si el medio de 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 de melé debe introducirlo nuevamente.



20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

- (a) **Adelantar los pies antes de la introducción.** Todos los jugadores de la primera línea deben colocar sus pies de manera que permitan un túnel claro. Hasta que el balón ha salido de las manos del medio de 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 lugar correcto.
Sanción: Puntapié Franco.
- (b) **Adelantar los pies después de la introducción.** Una vez que el balón toca el suelo en el túnel, cualquier jugador de la primera línea puede utilizar 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 al infractor.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (f) **Colgarse.** Ningún jugador de la primera línea debe buscar 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 estrictamente cualquier hundimiento 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: hundir.** Un jugador no debe hundir voluntariamente una melé. Un jugador no debe caerse o arrodillarse 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 o más allá del balón que está saliendo 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 de melé: Patear el balón.** Un medio de melé no debe patear el balón mientras esté dentro de la melé.

Sanción: Puntapié de Castigo.



- (h) **Medio de melé: Amagar.** Un de 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 de melé: Sujetar al tercera línea oponente.** Un medio de melé no debe sujetar al tercera línea oponente.
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) **Ultimo 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 grados, es decir, la línea media ha pasado más allá de la posición de paralelo con la línea de lateral, el árbitro parará el juego y ordenará una nueva melé.
- (b) Esta nueva melé se formará en el lugar donde terminó la melé anterior. El balón será introducido por el equipo que no tenía la posesión en el momento de la detención. Si ningún equipo ganó la posesión, será introducido por el equipo que lo introdujo previamente.

20.12 FUERA DE JUEGO EN LA MELÉ

- (a) Cuando la melé está formada, el medio de melé que no introduce el balón debe optar por una posición, ya sea del mismo lado del medio de 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 de melé.** Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio de 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.





- (c) Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio de 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 de 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. Para ese medio de melé la línea de fuera de juego pasa por el último pie del equipo de ese jugador en la melé.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (e) El medio de 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. Para ese medio de melé la línea de fuera de juego pasa por el último pie del equipo de ese jugador en la melé.
Sanción: Puntapié de Castigo.
- (f) Cualquier jugador puede ser medio de melé, pero un equipo puede tener sólo un medio de 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 de melé del equipo, están en fuera de juego si permanecen delante de su línea de fuera de juego o sobrepasan la línea de fuera de juego que es una línea paralela a las líneas de marca y a 5 metros detrás del último jugador de cada equipo en la melé.
Sanción: Puntapié de Castigo en la línea de fuera de juego.
- (h) Si el último pie de un equipo está sobre o más allá de la línea de marca de ese equipo, la línea de fuera de juego para los medios de melé y los no participantes es la línea de marca.
- (i) **Jugadores remisos.** Cuando se está formando una melé, los jugadores que no forman parte de ella, deben retirarse a su línea de fuera de juego sin demora. Si no lo hacen están siendo remisos. Los jugadores remisos deben ser sancionados.
Sanción: Puntapié de Castigo en la línea de fuera de juego.



20.13 VARIACIONES PARA MENORES DE 19 AÑOS EN PARTIDOS SENIORS

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



REGLA 21 - Puntapié de Castigo y Puntapié Franco

DEFINICIÓN

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

21.1 DÓNDE SE OTORGAN 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 DÓNDE SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

- (a) El pateador debe dar el puntapié en la marca o en cualquier lugar detrás de ella sobre una línea a través de la marca. Si el lugar para un puntapié está dentro de los 5 metros de la línea de marca de los oponentes, la marca para el puntapié debe ser a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar de la infracción.
- (b) Cuando se otorga un puntapié de castigo o puntapié franco dentro de la zona de marca, la marca para el puntapié es 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 a 5 metros de la marca. El equipo oponente introducirá el balón.

21.3 CÓMO 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: puntapié de volea, 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) **Lateral alternativo.** El equipo al que se le otorgue un puntapié de castigo o franco en el lateral puede elegir otro lateral y efectuará el lanzamiento. Esta es una opción adicional a la de la melé.

- (c) **Sin demora.** Si un pateador indica al árbitro su intención de patear a palos, 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 dispositivo homologado (tee) 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, el puntapié será anulado y se señalará una melé en el lugar de la marca y el equipo contrario introducirá el balón. Para cualquier otro tipo de puntapié, 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 a lateral.** El pateador puede efectuar un puntapié de volea o puntapié de botepronto a lateral pero no debe efectuar un puntapié colocado a lateral.

- (e) **Libertad de acción del pateador.** El pateador tiene la libertad de patear el balón en cualquier dirección y puede jugar nuevamente el balón.

Puntapié efectuado en la zona de marca. Si un jugador se retrasa a su zona de marca para efectuar un puntapié de castigo o puntapié franco señalado en el campo de juego y un jugador defensor valiéndose de antijuego impide que un oponente marque un ensayo, se otorgará un ensayo de castigo.



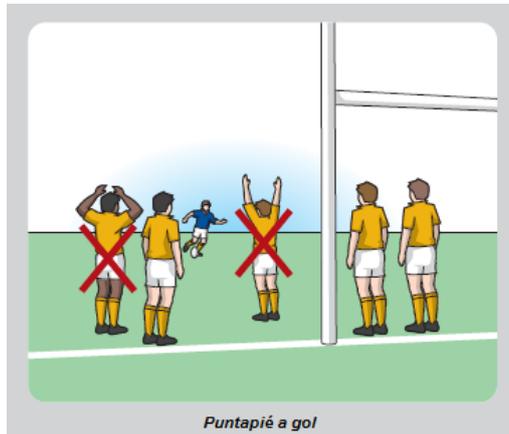
- (g) **Balón muerto en la zona de marca.** Si un jugador se retira a su zona de marca para efectuar un puntapié de castigo o puntapié franco y el balón sale a lateral de marca o sobre o más allá de la línea de balón muerto o un jugador defensor hace el balón muerto antes que cruce la línea de marca, 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 en un puntapié colocado.
- (i) **Puntapié jugado rápidamente.** Si el puntapié de castigo o puntapié franco se efectúa tan rápidamente que jugadores del equipo del pateador aún permanecen delante del balón, ellos no serán sancionados por estar en 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 llevando 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 un gol de 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.



- (d) 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.
- (d) Si el pateador no ha manifestado su intención de patear a gol pero efectúa un puntapié de botepronto 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.
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.



21.6 MARCANDO PUNTOS DE UN PUNTAPIÉ FRANCO

- (a) No se puede marcar un gol de un puntapié franco.



- (b) 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 QUÉ DEBE HACER EL EQUIPO Oponente EN UN PUNTAPIÉ DE CASTIGO

- (a) **Debe alejarse de la marca.** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea 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 estuviera más cerca de la marca.
- (b) **Debe continuar alejándose.** Aun si el puntapié de castigo es jugado 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 tienen opción de retirarse, no serán penalizados por ello. Sin embargo, deben continuar retirándose como se indica en la Regla 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 por lo menos a 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 juega tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose como se describe más arriba en 21.8 (b), o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.
- (e) **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) Si se concede un puntapié franco y el jugador se retira a la zona de marca para patearlo y los oponentes cargan e impiden que el puntapié sea jugado, se ordenará una melé 5 metros. El equipo atacante introducirá el balón. Si un puntapié franco se juega en la zona de marca, un oponente que lo juegue legalmente allí puede marcar un ensayo.
- (h) **Carga.** Si los oponentes cargan un puntapié franco en el área de juego y el balón rebota en alguno de ellos 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 tiene ambos pies en la zona de marca.

22.1 POSAR EL BALÓN

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

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





22.2 LEVANTAR EL BALÓN

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

22.3 BALÓN POSADO POR UN JUGADOR ATACANTE

- (a) **Ensayo.** Cuando un jugador atacante que está en juego es el primero en posar el balón en la zona de marca de los 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.
- (b) Cuando un jugador atacante que tiene la posesión del balón posa el balón en la zona de marca y simultáneamente hace contacto con la línea de lateral de marca o la línea de balón muerto (o con cualquier punto más allá de ellas), se otorgará un saque de 22 metros al equipo defensor.

22.4 OTRAS FORMAS DE MARCAR UN ENSAYO

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



- (c) **Ensayo de empuje.** Una melé o ruck no puede tener lugar en la zona de marca. Si una melé o ruck es empujado dentro 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.





- (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 posando el balón en la zona de marca de sus oponentes, siempre que el jugador no sea portador del balón.





- (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 MELÉ, RUCK O MAUL ES EMPUJADO DENTRO DE LA ZONA DE MARCA

Una melé, ruck o maul sólo puede tener lugar en el campo de juego. Por lo tanto, si una melé, ruck o maul es empujado del otro lado de la línea de marca, un jugador puede legalmente posar el balón tan pronto como el balón alcanza o cruza la línea de marca. Esto constituye un anulado o un ensayo.

22.7 REINICIO DESPUÉS DE UN ANULADO

- (a) Cuando un jugador atacante envía o lleva 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 o saque de 22 metros 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 de la línea desde donde el balón fue pateado y ellos introducen el balón o
Que el otro equipo efectúe el saque de centro o el saque de 22 metros nuevamente.
- (d) Si un jugador defensor introdujo o llevó el balón a la zona de marca, y un jugador defensor lo posó sin mediar ninguna infracción, el juego se reiniciará con una melé a 5 metros de la línea de marca. 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 TRAVÉS DE LA ZONA DE MARCA Y HECHO MUERTO

Si un equipo patea el balón más allá de la zona de marca de sus oponentes, a 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

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



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

22.10 JUGADOR SUJETADO EN LA ZONA DE MARCA

Cuando un jugador llevando 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 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 lleva el balón toca la línea de lateral de marca, o la línea de balón muerto, o toca el suelo más allá de esas líneas, el balón resulta muerto. Si el balón fue introducido en la zona de marca por el equipo 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 BALÓN O JUGADOR DE TOCA UN BANDERÍN O UN POSTE DE ESQUINA CON BANDERA

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



22.13 INFRACCIÓN DEL ATACANTE SANCIONADA CON MELÉ

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

22.14 INFRACCIÓN DEL DEFENSOR SANCIONADA CON MELÉ

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



22.15 DUDA SOBRE QUIÉN POSA

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.

22.16 INFRACCIONES EN LA ZONA DE MARCA

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

Un adelantado o un pase adelantado en la zona de marca 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.

22.17 ANTIJUEGO O 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 a 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 del juego, el puntapié de castigo se otorgará en el lugar donde, de otra manera, el juego se hubiera reiniciado.

Sanción: Puntapié de Castigo.



VARIACIONES PARA SUB-19



Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de categoría SUB-19 bajo las siguientes variaciones:

REGLA 3 - NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.5 (c) Si un equipo designa 22 jugadores **debe** tener, al menos, seis jugadores que puedan jugar en la primera línea para que haya un cambio para el pilar exterior, talonador y pilar interior.

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

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

REGLA 5 - TIEMPO

Cada una de las dos partes de un partido de categoría Sub-19 dura 35 minutos de tiempo de juego. El juego en 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

20.1

- (f) En una melé de 8 jugadores la formación debe ser 3-4-1, con el jugador que está solo (generalmente el nº 8) empujando sobre los dos segundas líneas. Los segundas línea deben formar con sus cabezas a cada lado del talonador.

Excepción: Un equipo debe tener menos de ocho jugadores en su melé cuando el equipo no pueda presentar ocho jugadores adecuadamente entrenados para jugar en la melé debido a que el equipo no puede formar un equipo completo, o un jugador que juega de delantero fue expulsado o suspendido temporalmente por Antijuego, o un jugador que juega de delantero abandona el campo de juego por estar lesionado.

Más allá de lo permitido por esta excepción, cada equipo debe tener siempre al menos cinco jugadores en una melé.

Si un equipo está incompleto y no puede presentar ocho jugadores adecuadamente entrenados en la melé, la formación de la melé debe ser como sigue:

Si un equipo tiene un jugador menos que juega de delantero, ambas melés deben adoptar la formación 3-4 (es decir, sin Nº 8).

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

Si un equipo tiene tres jugadores menos que juegan de delanteros, 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 la primera línea y los dos de la segunda línea deben estar adecuadamente entrenados para estas posiciones.

Si un equipo no puede presentar en el campo estos jugadores adecuadamente 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 adecuadamente 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.

20.9

- (j) **Empuje máximo de 1,5 metros.** Un equipo no debe empujar la melé más de 1,5 metros hacia la línea de marca de su oponente.
Sanción: Puntapié Franco.

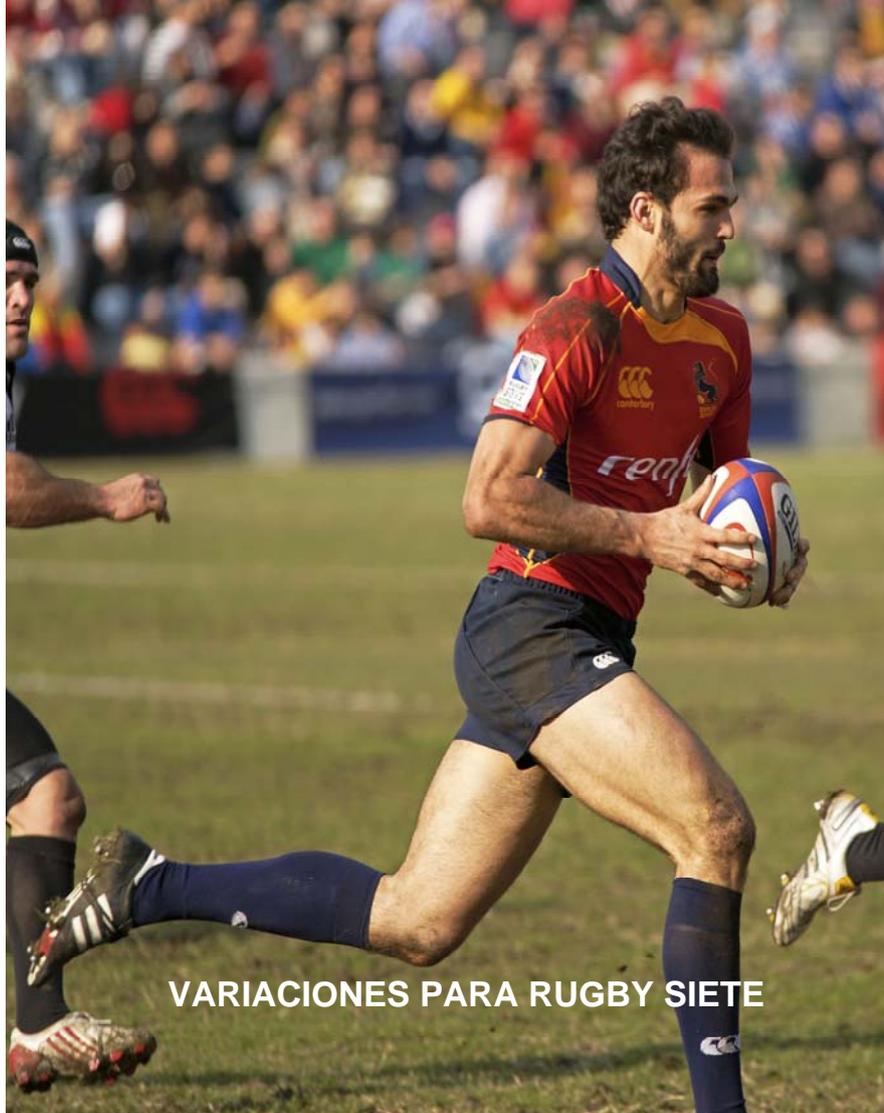
20.9

- (k) **El balón debe ser liberado de la melé.** Un jugador no debe mantener voluntariamente 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.

20.11

- (a) **Sin giro.** Un equipo no debe girar la melé voluntariamente.
Sanción: Puntapié de Castigo.

Si una melé al girar alcanza los 45 grados el árbitro detendrá el juego. Si el giro es involuntario ordenará una melé en el lugar de la detención del juego. El mismo equipo introducirá el balón.



VARIACIONES PARA RUGBY SIETE



Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de Rugby Siete bajo las siguientes variaciones:

REGLA 3 - NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 MÁXIMO NÚMERO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

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

3.4 JUGADORES DESIGNADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede designar hasta cinco jugadores para cambios o sustituciones.

Un equipo puede sustituir o cambiar hasta cinco jugadores.

3.12. JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

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

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

REGLA 5 - TIEMPO

5.1 DURACIÓN 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.



5.2 DESCANSO

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

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - DURACIÓN

Cuando un partido acaba en empate y se necesita jugar un tiempo extra (prorroga), después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos extras en periodos de 5 minutos. Después de cada uno de ellos los equipos cambiarán de lado, sin descanso.

REGLA 6 - OFICIALES DEL PARTIDO

6.A ÁRBITRO

6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

Incorporar un párrafo adicional:

Tiempos Extras - Sorteo

Antes de comenzar los tiempos extras 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 elige saque de centro o lado del campo. Si el ganador del sorteo elige lado del campo, el contrario debe efectuar el saque de centro y viceversa.

6.B. JUECES DE LATERAL Y ÁRBITROS ASISTENTES

6.B.8 JUECES DE ZONA DE MARCA

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



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

REGLA 9 -MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EFECTUANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

- (c) El puntapié debe ser de botepronto.

Eliminar (d)

Modificar

- (e) El pateador debe realizar la patada durante los 40 segundos posteriores a la realización del ensayo. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.3 EL EQUIPO Oponente

Modificar

- (a) Todo el equipo adversario debe dirigirse inmediatamente hacia su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

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



9.B.4 TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

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

REGLA 10 - ANTIJUEGO

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

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

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO Y DE REINICIO

Modificar

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

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

Todo el equipo del pateador debe estar por detrás del balón cuando es pateado. Si no es así se concederá un puntapié franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.7 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 de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.



Modificar

13.8 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE A LATERAL

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente a lateral se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.9 BALÓN QUE ENTRA EN LA ZONA DE MARCA

- (b) Si el equipo oponente posa 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 se concederá un puntapié franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

REGLA 20 - MELÉ

DEFINICIONES

Modificar 2º párrafo:

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

Modificar 4º párrafo:

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

Modificar 6º párrafo:

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

Modificar 7º párrafo:

El jugador del medio es el talonador.

Eliminar párrafos 9º, 10º y 11º



20.1 FORMACIÓN DE UNA MELÉ

Modificar

- (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.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar

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

REGLA 21 - PUNTAPIÉ DE CASTIGO Y PUNTAPIÉ FRANCO

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS

Modificar

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

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS

Modificar

- (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 será anulado y se ordenará una melé en el punto de la marca a favor del equipo oponente.



GESTOS DE LOS ÁRBITROS

Se recomienda el uso de los gestos de los Árbitros para facilitar la comunicación del Árbitro con los Jugadores y Público.



1. Puntapié de Castigo.
Hombros paralelos a la línea de lateral. Brazo hacia arriba en ángulo apuntando hacia el equipo no infractor.



2. Puntapié Franco.
Hombros paralelos a la línea de lateral. Brazo doblado en ángulo recto desde el codo, brazo apuntando al equipo no infractor.



3. Ensayo y Ensayo de Castigo.
La espalda del árbitro paralela y 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 horizontal señalando al equipo que introducirá el balón.



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



7. Pase adelantado.
Gesto con las 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.
Brazos como sujetando a un jugador y después abrirlos como si se soltara al jugador.



11. Placado o placador que no se aleja.

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



12. Entrar en el placaje por dirección errónea.
Brazo en posición horizontal y después hacer un barrido con el brazo formando un semicírculo.



13. Caer sobre un jugador voluntariamente.

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



14. Caer al suelo cerca del placaje.

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



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 lateral, brazo horizontal señala hacia el equipo que introducirá 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.

Brazo recto para conceder una melé hacia el equipo que no tenía la posesión del balón al comienzo del maul. El otro brazo como si señalara ventaja y girando al otro lado del cuerpo 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.
Mano y el brazo horizontales moviéndolos lateralmente.



18 Hundir ruck o maul voluntariamente.
Ambos brazos a la altura de los hombros como agarrando 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 tirar hacia debajo de un oponente.



20. Pilar tirando hacia él de un oponente.
Puño cerrado y brazo recto a la altura del hombro. Gesto que imita tirar de un contrario.



21. Melé gira más de 90 grados.

Girar el dedo índice por encima de la cabeza.



22. Pié levantado de un primera línea.

Levantar el pie y tocarlo con la mano.



23. Introducción parcial en la melé.

Las manos a la altura de las rodillas imitando la acción de una introducción parcial.



24. Agarre incorrecto.

Un brazo extendido como si estuviera agarrado. La otra mano se mueve arriba y abajo del brazo indicando la extensión de un agarre correcto.



25. Tocar el balón con la mano en una melé o ruck.
Mano a la altura del suelo haciendo una acción de barrido como si se tocara el balón.



26. Lanzamiento parcial en el lateral.
Hombros paralelos a la línea de lateral. Mano sobre la cabeza indicando el recorrido parcial del balón.



27. Cerrar el pasillo del alineamiento.
Ambas manos a la altura de los ojos con las palmas hacia dentro señalando hacia arriba. Las manos se acercan en acción de apretar.



28. Carga en el alineamiento.
Brazo horizontal y el codo apuntando hacia fuera. Brazo y hombro se mueven hacia fuera como cargando a un contrario.



29. Apoyarse en un jugador del alineamiento.
Brazo horizontal doblado a la altura del codo con la palma de la mano hacia abajo. Gesto de movimiento hacia abajo.



30. Empujar a un 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.
Brazo y mano se mueven horizontalmente a lo largo del pecho hacia la zona de infracción.



33. Obstrucción en el juego general.

Brazos cruzados delante del pecho en ángulo recto entre ellos, como unas tijeras que abiertas.



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

Hombros paralelos a la línea de lateral. Brazo extendido hacia abajo balanceándose y trazando un 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. El otro brazo señalando el lugar donde se formaría la melé en lugar del puntapié.



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

Ambas manos abiertas a la altura de la cabeza.



37. Placaje alto (antijuego).
Mano delante del cuello
moviéndose horizontalmente.



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



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



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



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



42. Balón no posado en la zona de marca.
El espacio entre las manos indica que el balón no fue posado.



43. Llamada al fisioterapeuta.
Brazo levantado para señalar que por lesión de un jugador se necesita al fisioterapeuta.



44. Llamada al médico.
Ambos brazos levantados para indicar que se necesita al médico por lesión de un jugador.



45. Herida con sangre.
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 deba ser detenido o puesto en marcha.



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



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



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



REGULACIÓN 12

Extracto



REGULACION 12 - Extracto

Este es un extracto de la Regulación 12: “Especificaciones relacionadas con la Vestimenta de los Jugadores”. Para obtener el texto completo de esta regulación relacionada con la Regla 4 se puede encontrar en: www.irb.com/lawsregulations/regulations/

1 ELEMENTOS ADICIONALES DE LA VESTIMENTA

(b) ESPINILLERAS

Un jugador puede usar 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 cubrir los dedos y pulgares, hasta la articulación exterior pero no más allá. La zona de cobertura del mitón no debe llegar más allá de la muñeca.

El mitón debe ser de material elástico con la zona de agarre confeccionada de material de un compuesto blando de goma/sintético cuyo espesor no exceda de 1 milímetro de grosor.

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

(e) HOMBRERAS*

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

(f) CASCOS*

Un jugador puede llevar casco fabricado en materiales blandos y delgados siempre que el espesor del casco sin compactar en ninguna parte sea superior a 1 cm, y ninguna parte del casco tenga una densidad mayor de 45 kilogramos por metro cúbico.



2 ELEMENTOS ADICIONALES ESPECIALES PARA MUJERES

PROTECTORES DE PECHO*

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

Hombreras, cascos, protectores de pecho (mujeres) deben ajustarse a los estándares 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 se deben ajustar a los "Criterio de Seguridad del Diseño de la Suela de las Botas de Rugby" (Apéndice 2 de esta Regulación).

4 ELEMENTOS DE LA VESTIMENTA NO PERMITIDOS

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

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