

REGLAMENTO DE RUGBY

LEY

1

Terreno

El campo de juego es el área ilustrada en el plano, limitada por las líneas de goal y las líneas de touch, pero sin incluir tales líneas.

El área de juego es el campo de juego y los in-goals. La cancha, es el área de juego y un área razonable que la rodea.

El Plano, incluyendo todos las palabras y números que en él se mencionan, debe considerarse como parte de estas Leyes.

Los Términos que aparecen en el plano deben interpretarse según su sentido gramatical y considerarse como parte de las definiciones incluidas separadamente.

(1) Todas las líneas señaladas en el plano deben estar adecuadamente marcadas. Las líneas de touch forman parte del touch. Las líneas de goal forman parte del In-goal. La línea de pelota muerta **no** forma parte del In-goal. Las líneas de Touch-in-goal y los postes de esquina forman parte del Touch-in-goal. Los postes de goal deben erigirse en las líneas de goal. Las líneas de 22 metros forman parte de las áreas de 22 metros.

(2) El partido debe jugarse en un terreno de área (máxima) indicada en el plano y marcada de acuerdo con el plano. La superficie debe estar cubierta de pasto o, cuando no se disponga de él, con tierra o arena, siempre que la superficie no sea de una dureza peligrosa.

(3) Cualquier objeción por parte de cualquiera de los dos equipos respecto del terreno o la manera en que está marcado debe hacerse al referee antes de comenzar el partido. Si los equipos no pueden ponerse de acuerdo en lo relativo a la seguridad del terreno, el referee decidirá si puede comenzar el partido. Si hay alguna duda en cuanto a la seguridad del terreno, el referee no permitirá que empiece el partido mientras no estén dadas las condiciones de seguridad en el terreno.

LEY

2

Pelota

(1) La pelota, cuando nueva, será de forma oval, de cuatro gajos y de las siguientes dimensiones:

Largo	280 a 300 mm.
Elipse	760 a 790 mm.
Circunferencia (máxima)	580 a 620 mm.
Peso	400 a 440 g.

Nota (I)

La pelota, al comienzo del juego debe tener una presión de 91/2 a 10 libras por pulgada cuadrada o de 0,67 a 0,70 kg. por cm² a nivel del mar.

(2) Las dimensiones de la pelota podrán ser reducidas solamente para el Rugby Infantil.

(3) Las pelotas pueden ser tratadas de manera especial para hacerlas resistentes al barro y más fáciles de agarrar. La cubierta no tiene que ser necesariamente de cuero.

Nota (II)

Está permitido tener varias pelotas disponibles durante un partido, pero un equipo no debe lograr o tratar de lograr deslealmente ventaja a través de su uso o cambiándolas.

LEY

3

Número de Jugadores y Reemplazo y Sustitución de Jugadores

Número de Jugadores en un Equipo

(1) Un equipo deberá incluir:

- (a) no más de quince jugadores en el área de juego.
- (b) un número de jugadores para reemplazos y sustituciones tal como lo establecen las Leyes del Juego.

(2) Cuando una Unión autorice partidos con menos de quince jugadores por equipo, las Leyes del Juego deben aplicarse, excepto que no debe haber menos de tres jugadores en el scrum en todo momento.

Nota (I)

Los partidos de Seven a side están comprendidos en las especificaciones a las Leyes para este tipo de partidos.

(3) Cualquier objeción por parte de cualquiera de los equipos respecto al número de jugadores, puede hacerse al referee en cualquier momento, pero la objeción no afectará el score obtenido previamente.

Nominación de jugadores para reemplazo/sustitución

4) En partidos internacionales una Unión puede nominar hasta siete reemplazos/sustitutos.

Para otros partidos el número de reemplazos/sustitutos es responsabilidad de la Unión con jurisdicción sobre el partido siempre que cumpla con las Leyes del Juego.

Jugadores nominados y reemplazos/sustitutos de un equipo

(5) Todos los equipos deben incluir jugadores experimentados/entrenados apropiadamente como se indica a continuación:

- (a) Si un equipo nombra 16, 17 o 18 jugadores, debe tener por lo menos cuatro jugadores que puedan jugar en las posiciones de primera línea.
- (b) Si un equipo nombra 19, 20, 21 o 22 jugadores, debe tener por lo menos cinco jugadores que puedan jugar en las posiciones de primera línea.

Especificación para M19 hasta M15

Agregar a la sección (5) lo que sigue:

(c)	Si un equipo nombra 22 jugadores, debe tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en las posiciones de primera línea, y cada posición de: pilar izquierdo, hooker y pilar derecho deberá tener su correspondiente reemplazo.
(d)	Si un equipo nombra más de 22 jugadores, debe tener seis jugadores que puedan jugar en las posiciones de primera línea, de modo que cada posición de: pilar izquierdo, hooker y pilar derecho tenga su correspondiente reemplazo, y debe haber tres jugadores que puedan jugar como segunda línea.

Reemplazo de Jugadores Lesionados

(6) Un jugador lesionado no debe continuar el partido y debe ser reemplazado como se indica a continuación:

- (a) Un jugador que padece una herida abierta o sangrienta, debe dejar el área de juego hasta que la sangre sea controlada y la herida sea cubierta o vendada; el jugador puede ser reemplazado temporariamente, pero, si no está en condiciones de reanudar el juego el reemplazo se convierte en definitivo.
- (b) En caso de cualquier otro tipo de lesión, si el referee es advertido por un médico u otra persona idónea en el campo médico, o por cualquier otra razón considera que un jugador está tan lesionado que puede resultar perjudicial para él continuar jugando, el referee debe requerir al jugador que abandone el área de juego. Con este propósito el referee puede también requerir al jugador que abandone el campo para ser examinado.

(7) Un jugador lesionado que ha sido reemplazado en forma definitiva NO debe volver a jugar en el partido.

(8) El reemplazo de un jugador lesionado debe hacerse bajo las siguientes recomendaciones:

- (a) en los partidos en que juegue un equipo representativo nacional, solamente con la opinión de un médico.
- (b) en otros partidos por una persona idónea en el campo médico, o si no se encuentra una persona idónea en el campo médico, por requerimiento del capitán al referee.

(9) El reemplazo de un jugador lesionado se efectuará solamente cuando la pelota esté muerta y con el permiso del referee. El referee no permitirá el reingreso de un jugador mientras la pelota no esté muerta.

Jugadores Sustituídos

(10) Se pueden sustituir por cualquier motivo hasta dos jugadores primeras líneas y hasta cinco jugadores de cualquier otra posición, solo cuando la pelota está muerta y con el permiso del referee.

(11) Los jugadores que han sido sustituidos no deben volver a jugar en el partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado, con excepción del caso de un jugador que tenga una herida abierta o sangrienta, o por un jugador primera línea lesionado, que no tenga ningún reemplazo apropiado y entrenado.

Circunstancias especiales

(12) En caso de que un primera línea resulte expulsado, el referee, en resguardo de la seguridad, consultará con el capitán de su equipo para determinar si hay disponible otro jugador entrenado apropiadamente o experimentado para ocupar ese puesto; si no, el capitán deberá nominar otro forward para dejar el área de juego, y el referee deberá permitir que un forward primera línea sustituto lo reemplace. Esto puede suceder inmediatamente o después de haber probado con otro jugador en esa posición.

Cuando no se disponga de otro forward primera línea debido a la secuencia de jugadores expulsados o lesionados, o ambas cosas, entonces el partido continuará con scrums sin oposición, que son iguales a los scrums normales, excepto que:

- no se disputa la pelota
- el equipo que arroja la pelota debe obtenerla
- no se permite empujar a ningún equipo
- la formación de ambos equipos debe ser 3-4-1
- si a un equipo le falta 1 jugador, su equipo debe formar 3-4.
- si a un equipo le faltan 2 jugadores, su equipo debe formar 3-2-1.
- si a un equipo le faltan 3 jugadores, su equipo debe formar 3-2.

Especificación para M19 hasta M15

Agregar la Sección (13) como sigue:

(13) Los jugadores que han sido sustituidos pueden reemplazar a un jugador lesionado.

Se llama la atención sobre la Resolución 5.5 del International Rugby Board que establece que "un jugador que ha sufrido una seria conmoción no debe participar en ningún partido o entrenamiento por un período no menor de tres semanas contadas desde el momento del golpe, y su vuelta a la actividad estará sujeta a un examen neurológico apropiado.

LEY

4

Vestimenta de los Jugadores

La vestimenta de los jugadores comprende los ítems que siguen:

camisetas, pantalones y ropa interior, medias y botines.

(1) **Un jugador también puede usar**

(a) protector bucal

- (b) canilleras siempre que no tengan partes que raspen
- (c) guantes sin dedos (sujetos a las provisiones del punto (f))
- (d) venda o vendaje para cubrir una herida abierta o sangrante sufrida durante el partido (sujetos a las provisiones del punto (f))
- (e) prendas protectoras para los hombros, clavícula, cabeza, sien, orejas y pecho (mujeres solamente), con un espesor máximo de 1,5 cm. y una densidad máxima de 45 kg por m³.
- (f) prendas protectoras para las restantes partes del cuerpo con un espesor máximo de 0,5 cm. y una densidad máxima de 45 kg por m³.
- (g) la vestimenta de los jugadores con excepción de la suela de los botines debe ajustarse a los siguiente:
 - No debe tener bordes filosos.
 - No debe estar hecha con materiales rígidos.
 - No debe estar hecha de materiales que puedan raspar con el contacto.
 - No debe tener salientes peligrosas tales como: hebillas, clips, anillos, bisagras, cierres de cremallera ("Cierre Relámpago"), tornillos, o pernos.

(2) **Un jugador no debe usar**

- (a) ropa ensangrentada durante el partido.

Nota (I)

Un jugador no debe usar ningún elemento que pueda causar una lesión a sí mismo o a otro jugador.

(3) Los tapones de los botines deben estar de acuerdo con la norma British Standard BS 6366: 1983. Deben ser circulares, estar firmemente asegurados a los botines y de las siguientes dimensiones:

Largo (Máximo medido desde la suela)	18 mm
Diámetro en la base (Mínimo)	13 mm
Diámetro en la punta (Mínimo)	10 mm
Diámetro Mínimo de la arandela integrada a la suela	20 mm

Está prohibido el uso de un solo tapón en la punta del botín.

Nota (II)

Es aceptada de acuerdo con la Ley el uso de la suela de goma que se conoce como multitaipón.

(4) El referee tiene la facultad para decidir antes o durante el partido si cualquier parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa. En tal caso debe ordenar al jugador eliminar la parte peligrosa y permitirle continuar jugando en el partido solo después que la haya eliminado.

De cualquier modo, si el referee o un juez de touch en la inspección previa al partido hubieran advertido al jugador que un ítem es inadmisibles bajo esta regla, y luego el jugador es encontrado usándolo en el campo de juego, ese jugador debe ser expulsado de acuerdo a la Ley 26 (2)(a).

Nota (III)

Un jugador que requiere cualquier forma de protección o ayuda adicionales a las descritas en la Sección (1), no podrá jugar un partido.

Nota (IV)

El referee no permitirá a un equipo o a jugadores individualmente, dejar el área de juego para cambiar elementos de su vestimenta a menos que esos elementos estén ensangrentados, en cuyo caso deberán ser reemplazados.

Sorteo, Tiempo



No-side es la terminación del partido.

(1) Antes del comienzo del partido los capitanes sortearán el derecho al puntapié inicial o a la elección del lado.

(2) La duración del juego en un partido será de no más de ochenta minutos tal como disponga la Unión o faltando tal norma, la que convengan los equipos o si no se pusieran de acuerdo, la que fije el referee. En los partidos internacionales se jugarán dos periodos de cuarenta minutos.

Especificación para M19 hasta M15

Sección (2): Agregar a la frase final:

".....excepto para los partidos de Menores de 19 donde se jugarán dos períodos de treinta y cinco minutos cada uno, y no se permite adicionar minutos si el total excede los setenta minutos."

Nota (I)

El término "de no más de ochenta minutos" excluye todo tiempo suplementario que la Unión pueda disponer o autorizar a jugar en el caso de un partido empatado en un torneo de eliminación.

(3) El partido se dividirá en dos mitades. Al medio tiempo los equipos cambiarán de lado y habrá un intervalo de no más de diez minutos. La duración del intervalo será decidida por la Unión u organismo que tenga jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo los equipos, el referee y los jueces de touch pueden dejar la cancha.

(4) Se concederá un período que no exceda de un minuto para el tratamiento de la lesión de un jugador o por cualquier otra demora permitida. Se puede acordar un período más largo sólo si se requiere el tiempo adicional para retirar un jugador lesionado del área de juego.

El tiempo de juego perdido como resultado de cualquier demora permitida, o de una demora en tomar un puntapié al goal, o de cualquier demora provocada por la sustitución de un jugador, será compensado en la mitad del partido en que ocurra la demora, sujeto a la facultad conferida al referee para decidir la terminación del partido antes de la expiración del tiempo.

Nota (II)

El referee debe compensar el tiempo perdido por cualquier demora en tomar un puntapié al goal. Esto es de aplicación ya sea que el referee considere o no, que la demora es "demora excesiva" por parte del pateador. El tiempo de juego perdido debe computarse a partir de los 40 segundos después que el jugador ha indicado su intención de patear al goal. El referee también debe compensar el tiempo perdido por cualquier demora relativa a la Ley 6B(6).

Referee y Jueces de Touch

LEY

6

A. Referee

(1) Para todo partido habrá un referee. Será designado por o con la autorización de la Unión o, en caso de que no se haya designado tal referee autorizado, los equipos pueden convenir de común acuerdo la designación de un referee o, a falta de tal acuerdo, será designado por el equipo local.

(2) Si el referee no puede actuar durante la totalidad del tiempo del partido se designará un reemplazante de la manera dispuesta por la Unión o, faltando tal directiva, por el referee o, si no le fuera posible hacerlo, por el equipo local.

(3) El referee debe controlar el tiempo y el score y, en todo partido, debe aplicar cabalmente las Leyes del Juego sin variación u omisión alguna, salvo únicamente cuando la Unión haya autorizado la aplicación de una ley experimental aprobada por el International Rugby Board.

Nota (I)

Si el referee tiene dudas respecto al tiempo correcto debe consultar a uno o ambos jueces de touch. Sólo si la información dada por ellos es insuficiente puede consultar a otra persona.

Nota (II)

Cuando el referee acuerda tiempo suplementario por demora, debe hacerlo en el medio tiempo en que ocurra la demora.

Nota (III)

El referee tiene la facultad de declarar terminado el partido antes de expirar el tiempo si, en su opinión, el tiempo completo no puede jugarse por cualquier razón o presume peligroso continuar jugando.

Nota (IV)

Cuando un jugador resulta lesionado, el referee no debe acordar una demora de más de un minuto, salvo que requiera un período más largo para retirar al jugador, o para prestarle primeros auxilios en el área de juego.

Nota (V)

El referee no debe acordar tiempo por lesiones si tiene motivos para creer que un jugador está fingiendo estar lesionado. En tales circunstancias debe disponer que el jugador sea retirado inmediatamente del área de juego y luego ordenar que el juego se reinicie sin más demora.

Nota (VI)

El referee debe acordar tiempo, cuando la pelota está muerta, para que un jugador reemplace o repare una camiseta, pantalón o botines deteriorados, o para atar el cordón del zapato.

(4) No debe dar ningún consejo antes del partido. Durante el partido no debe consultar con nadie excepto solamente:

- (a) con uno o ambos jueces de touch sobre un punto o hecho pertinente a sus responsabilidades, o materia relacionada con la Ley 26(3); o
- (b) con respecto al tiempo.

(5) Durante un partido el referee es el único juez del hecho y de la Ley. Todas sus decisiones son obligatorias para los jugadores. No puede alterar una decisión excepto al advertir que el banderín de un juez de touch está levantado, o al recibir un informe de uno o ambos jueces de touch relacionado con la Sección (4)(a).

(6) El referee debe llevar un silbato y debe hacerlo sonar:

- (a) para indicar el comienzo del partido, medio tiempo, la reanudación del juego después del medio tiempo, la terminación del partido, un tanto o una anulada, y
- (b) para detener el juego por una infracción u otro motivo establecido por las Leyes.

Nota (VII)

El referee tiene la facultad de detener el partido en cualquier momento al hacer sonar el silbato, pero no debe hacerlo salvo en los casos detallados en la Ley 6 A (6) que incluye lo siguiente:

- (a) cuando ordene un scrum;
- (b) cuando la pelota haya salido al touch, al touch-in-goal o tocado o cruzado la línea de pelota muerta;
- (c) cuando la pelota haya sido apoyada en el In-goal;
- (d) cuando resulte imposible jugar la pelota;
- (e) cuando detenga el juego por una infracción de la Ley 26 (3) antes de expulsar o amonestar al infractor; en este caso debe hacer sonar el silbato por segunda vez cuando otorgue el try penal o el puntapié penal;
- (f) cuando otorgue un puntapié penal o puntapié libre;
- (g) cuando acuerde un mark;
- (h) cuando la pelota o un jugador que la porta lo haya tocado y uno de los equipos haya sacado ventaja a raíz de ello;
- (i) cuando un jugador resulte lesionado, pero sólo cuando la pelota queda muerta salvo que (j) siguiente sea de aplicación;
- (j) cuando continuar el juego podría ser peligroso, incluyendo el derrumbe del scrum.

Nota (VIII)

El referee debe hacer sonar el silbato al medio tiempo o la terminación del partido en cuanto el tiempo haya expirado si la pelota está muerta o, si la pelota está en juego cuando expire el tiempo, en cuanto la pelota quede muerta. Si la pelota queda muerta después de expirado el tiempo:

- (a) como resultado de un try el referee permitirá que se tome el puntapié, y entonces pitará indicando el medio tiempo o la finalización, o si es;
- (b) como resultado de un mark o de un puntapié libre o de un puntapié penal el referee permitirá que el juego continúe hasta que la pelota vuelva a quedar muerta.

Si el tiempo expira después de que se haya otorgado un scrum o line-out, se debe permitir la continuación del juego hasta que la pelota vuelva a quedar muerta.

Modo de Jugar

Un partido comienza mediante un puntapié inicial después del cual, cualquier jugador que esté on-side y siempre que lo haga de acuerdo a estas Leyes, puede en cualquier momento:

- atrapar o levantar la pelota y correr con ella;
- pasar, arrojar o golpear la pelota hacia otro jugador;
- patear la pelota o impulsarla de cualquier otra forma;
- tacklear, empujar u hombrear a un contrario que porte la pelota;
- caer sobre la pelota;
- participar en un scrum, en un ruck, en un maul o en un line-out;
- apoyar la pelota en el in-goal.

Nota (I)

Si un jugador pone la pelota en las manos de otro jugador de su equipo sin impulsarla o tirarla de modo alguno, esto constituye un pase.

Ventaja

El referee no hará sonar el silbato por una infracción durante el juego cuando sea seguida de una ventaja lograda por el equipo no infractor. La ventaja debe ser territorial o una posesión tal de la pelota que constituya una evidente ventaja táctica. No es suficiente una mera oportunidad de obtener ventaja.

Nota (I)

Se acuerdan al referee amplias facultades para decidir respecto de lo que constituye una ventaja y ésta no está limitada a una ventaja territorial. El referee es el único juez de si se ha obtenido una ventaja.

Nota (II)

Ningún equipo puede obtener ventaja de las siguientes circunstancias:

- (a) Cuando la pelota o un jugador que la porta toca al referee (Ley 9 (1));
- (b) Cuando la pelota surge por cualquier extremo del túnel en un scrum sin haber sido jugada (Ley 20 Nota (XIX)).

Nota (III)

Cuando ocurre cualquier irregularidad de juego no prevista en las leyes se formará un scrum en el lugar donde la irregularidad ocurrió. Para decidir cuál de los equipos debe introducir la pelota, el referee debe aplicar la Ley 20 (7).

Pelota o Jugador que toca al Referee

(1) Si la pelota o un jugador que la porta toca al referee en el campo de juego, el juego continuará salvo que el referee considere que cualquiera de los equipos ha obtenido una ventaja, en cuyo caso ordenará un scrum. La pelota será introducida por el equipo que fue el último en jugarla.

- (2) (a) Si la pelota en poder de un jugador o un jugador que la porta, toca al referee en el In-goal de ese jugador, el juego deberá continuar, salvo que el referee considere que el equipo del jugador obtuvo una ventaja, en cuyo caso otorgará una anulada en el lugar donde el referee fue tocado.

- (b) Si la pelota en poder de un jugador o un jugador que la porta, toca al referee en el In-goal de sus oponentes, el juego deberá continuar, salvo que el referee considere que el equipo del jugador obtuvo una ventaja, en cuyo caso otorgará un try en el lugar donde el referee fue tocado.

Nota (I)

Si la pelota, mientras esté en juego en cualquier In-goal sin ser portada por un jugador, toca al referee, a un juez de touch o a un espectador, se otorgará una anulada, siempre que de otra manera se hubiera obtenido una anulada o la pelota hubiera ido al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta.

Nota (II)

Si la pelota, mientras está en juego en cualquier In-goal sin ser portada por un jugador, toca al referee, a un juez de touch o a un espectador, se otorgará un try en ese lugar siempre que de otro modo un jugador atacante lo hubiera marcado.

LEY

10

Puntapié inicial (Kick-off)

Un puntapié inicial es (a) un place-kick tomado desde el centro de la línea de mitad de cancha por el equipo que tenga el derecho de comenzar el partido, o por el equipo oponente a la reanudación del juego después del intervalo del medio tiempo, o; (b) un drop-kick tomado desde o detrás del centro de la línea de mitad de cancha por el equipo defensor después que el equipo oponente haya marcado algún tanto.

- (1) La pelota debe ser pateada desde el lugar correcto y en la forma correcta de kick; en caso contrario será pateada de nuevo.
- (2) La pelota debe alcanzar la línea de los diez metros de los oponentes, salvo que sea jugada primero por un oponente; en caso contrario deberá ser pateada de nuevo, o se formará un scrum en el centro, a opción de los oponentes. Si la pelota llega a la línea de los diez metros y luego el viento la vuelve atrás, continuará el juego.
- (3) Si la pelota es pateada directamente al touch el equipo oponente puede: aceptar el puntapié, hacer que se tome de nuevo o tomar un scrum que se formará en el centro.
- (4) Si la pelota cruza la línea de goal del equipo oponente de un puntapié inicial, sin tocar o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene la opción de apoyar la pelota convirtiéndola en pelota muerta o seguir jugando. Si el equipo oponente apoya la pelota o la hace pelota muerta, o la pelota queda muerta por touch-in-goal o por tocar o cruzar la línea de pelota muerta, tendrá la opción de formar un scrum en el centro de la cancha donde introducirá la pelota, o hacer que se tome de nuevo el puntapié inicial.
- (5) El **equipo del pateador** debe estar detrás de la pelota cuando es pateada, de lo contrario se formará un scrum en el centro.
- (6) El **equipo oponente** debe estar sobre o detrás de la línea de los diez metros. Si está delante de esa línea o si carga antes que la pelota haya sido pateada, deberá efectuarse nuevamente el puntapié.

Nota (I)

La opción en la Sección (4) debe ser ejercida sin demora y si un jugador defensor, después de tomar la pelota en su in-goal, corre con ella o la pasa, él ha ejercido la opción de continuar el juego.

Nota (II)

Para colocar la pelota para patear esta permitido el uso de arena, aserrín, o un "tee" aprobado.

LEY

11

Modo de marcar los tantos

- . Un try se marca al apoyar primero la pelota en el In-goal de los contrarios.

Se otorgará un try penal si, probablemente un try hubiera sido marcado de no mediar juego sucio por parte del equipo contrario.

Un goal se marca pateando la pelota por encima del travesaño de los oponentes y entre los postes del goal, desde el campo de juego, mediante cualquier place kick o drop-kick, exceptuando un puntapié inicial (kick-off), una salida de veintidós (drop-out) o un puntapié libre (free-kick), sin que toque el suelo ni a ningún jugador del equipo del pateador.

Se ha marcado un goal si la pelota cruza por sobre el travesaño, aún cuando luego el viento la vuelva atrás y aunque haya tocado o no el travesaño o cualquiera de los postes de goal.

Se ha marcado un goal si la pelota cruza por sobre el travesaño a pesar de una previa infracción del equipo contrario.

Se puede otorgar un goal si la pelota es tocada ilícitamente por un jugador del equipo contrario y el referee considera que, de otra manera, probablemente se hubiera marcado un goal.

Los valores en puntos son los siguientes:

Un try	5 puntos
Un goal marcado después de un try	2 puntos
Un goal de puntapié penal	3 puntos
Un drop goal obtenido de otra manera que no sea de un free-kick o después de un scrum tomado en lugar de un free-kick	3 puntos

LEY

12

Try y Anulada

Apoyar la pelota es la acción de un jugador que:

- (a) mientras porta la pelota en su mano (o manos) o brazo (o brazos) pone la pelota en contacto con el suelo, o
- (b) mientras la pelota está en el suelo:
 - coloca su mano (o manos) o brazo (o brazos) sobre ella con una presión hacia abajo; o
 - cae sobre ella y la pelota queda en cualquier lugar debajo de la parte frontal de su cuerpo desde la cintura hasta el cuello inclusive.

Levantar la pelota del suelo no es apoyarla.

A. Try

(1) Un jugador que está on-side marca un try cuando:

- porta la pelota hasta el In-goal de sus contrarios, o
- la pelota está en el In-goal de sus contrarios,

y él es el primero que allí la apoya.

(2) La marcación de un try incluye los siguientes casos:

- (a) si un jugador porta, pasa, golpea, o patea la pelota a su propio In-goal y un oponente es el primero que la apoya;
- (b) si, en un scrum o en un ruck, un equipo es empujado más allá de su línea de goal y, antes que la pelota emerja, es primero apoyada en el In-goal por un jugador atacante;
- (c) si el impulso de un jugador, cuando tackleado, lo lleva dentro del In-goal del equipo oponente, y allí apoya primero la pelota;
- (d) si un jugador es el primero en apoyar la pelota en la línea de goal de los oponentes o si la pelota está en contacto con el suelo y un poste de goal;
- (e) si un tackle ocurre en una posición tal que, el jugador tackleado es capaz, conforme con las Leyes del Juego, de apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal.

(3) Si un jugador apoya la pelota en el In-goal de los contrarios y luego la levanta, se ha marcado un try donde primero fue apoyada.

(4) Un try puede ser marcado por un jugador que esté en el touch o en el touch-in-goal siempre que no esté portando la pelota.

B. Try Penal

Se otorgará un try penal entre los postes en el caso que, de no mediar juego sucio del equipo defensor:

- probablemente hubiera sido marcado un try; o
- probablemente hubiera sido marcado un try en un lugar más favorable que en el que la pelota fue apoyada.

C. Anulada

(1) Una anulada ocurre cuando un jugador es el primero en apoyar la pelota en su propio In-goal.

(2) Después de una anulada se reiniciará el juego mediante una salida de veintidós metros (drop-out) o de un scrum.

D. Scrum después de apoyada la pelota, en caso de duda

Cuando existe duda respecto a cuál de los equipos apoyó la pelota primero en el In-goal, se formará un scrum a cinco metros de la línea de goal frente al lugar donde fue apoyada. La pelota será introducida por el equipo atacante.

LEY

13

Puntapié al goal después de un try

(1) Después de haber marcado un try, el equipo que lo marcó tiene derecho a tomar un place kick o drop-kick al goal, sobre una línea a través del lugar donde el try fue marcado.

(2) Si se toma el puntapié:

- (a) debe ser tomado sin demora indebida;
- (b) cualquier jugador, inclusive el pateador, puede colocar la pelota;
- (c) el equipo del pateador, salvo el colocador, debe estar detrás de la pelota cuando es pateada;
- (d) el equipo oponente debe mantenerse detrás de la línea de goal hasta que el pateador comience su corrida o amague patear, en cuyo momento puede cargar o saltar a efectos de impedir que se marque el goal.

(3) Ni el pateador, ni el colocador harán intencionalmente cosa alguna que pueda inducir al equipo contrario a cargar prematuramente. Si cualquiera de ellos lo hiciera, la carga no será anulada.

Penalidad:

- Por una infracción del **equipo del pateador**, el puntapié será anulado.
- Por una infracción del **equipo oponente** la carga será anulada. No obstante si el puntapié tiene éxito, el goal será válido. Si no tiene éxito, el pateador tendrá derecho a tomar otro puntapié bajo las condiciones originales, sin la carga, y puede cambiar el tipo de puntapié.

Nota (I)

Además de la disposición general respecto a pérdida de tiempo, el pateador está obligado a patear sin demora, o será sancionado.

No se debe permitir que un jugador sea desmedidamente lento al tomar cualquier puntapié al goal. Un período de un minuto entre la indicación de su intención de patear al goal y su ejecución queda encuadrado en la zona de demora excesiva. Un jugador que es desmedidamente lento debe ser advertido de que si persiste en demorar se aplicarán sanciones.

Aun sin advertencia, si la demora es evidentemente una infracción a la Ley, se debe anular el puntapié y ordenar un puntapié de salida.

Nota (II)

El referee siempre debe compensar el tiempo perdido por cualquier demora en tomar el puntapié, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 5 Nota II.

Nota (III)

El referee debe observar que los jugadores oponentes no avancen subrepticamente y que mantengan ambos pies detrás de la línea de goal, de otra manera debe anular la carga.

Nota (IV)

Si el equipo defensor grita mientras se toma el puntapié debe tratarse como inconducta y, si no se marca el goal, se debe otorgar otro puntapié sin la carga.

Nota (V)

Cuando se otorga otro puntapié por cualquier razón, pueden repetirse todos los preparativos preliminares.

Nota (VI)

Si la pelota rueda más allá y fuera de la línea a través del lugar donde el try fue marcado y es pateada y cruza por sobre el

travesaño, se debe otorgar el goal.

Nota (VII)

Si, después que el pateador ha comenzado su carrera, la pelota rueda al touch **no se debe** otorgar otro puntapié bajo las condiciones originales.

Nota (VIII)

El puntapié debe tomarse con la pelota que estaba en juego, salvo que el referee decida que la pelota es defectuosa.

Nota (IX)

Para colocar la pelota para patear, está permitido el uso de arena, aserrín o un "tee" aprobado.

LEY

14

In-goal

El In-goal es el área limitada por la línea de goal, las líneas de touch-in-goal y la línea de pelota muerta. Incluye la línea de goal y los postes de goal, pero excluye las líneas de touch-in-goal y la línea de pelota muerta.

Touch-in-goal ocurre cuando la pelota o el jugador que la porta toca un poste de esquina o una línea de touch-in-goal o el suelo o a una persona u objeto sobre o más allá de ella. La bandera no forma parte del poste de esquina.

Scrum Cinco Metros

(1) Un scrum cinco metros es un scrum formado a cinco metros de la línea de goal, frente al lugar donde la pelota resultó muerta en el in-goal, pero no más cerca de cinco metros de las líneas de touch.

(2) Si un jugador portador de la pelota en el in-goal es sujetado de modo tal que no puede apoyar la pelota, la pelota resulta muerta.

Nota (I)

Si en el in-goal se desarrolla una jugada similar a un maul, se aplica la Ley 14 (2).

(3) Se formará un scrum cinco metros y el equipo atacante introducirá la pelota:

- (a) si un jugador defensor taconeá, pateá, porta, pasa o golpea la pelota a su in-goal, y ahí se convierte en pelota muerta sin que haya ocurrido alguna infracción, excepto cuando:
 - ha sido marcado un try; o
 - él, intencionalmente golpea o arroja la pelota desde el campo de juego al touch-in-goal o mas allá de la línea de pelota muerta; o
- (b) si un jugador defensor portador de la pelota en el campo de juego es forzado al interior de su in-goal y entonces anula; o
- (c) si, en un scrum o ruck el equipo defensor en posesión de la pelota, es empujado mas allá de su línea de goal y antes que la pelota emerja, la apoya primero en el In-goal.

Nota (II)

Si después de un free-kick o penal tomado en el in-goal la pelota queda muerta por acción del equipo defensor antes de cruzar la línea de goal, se otorgará un scrum al equipo atacante a cinco metros de la línea de goal, frente al lugar donde la pelota quedó muerta.

(4) Como resultado de una infracción del equipo atacante en el in-goal para la cual la penalidad es un scrum, deberá introducir la pelota el equipo defensor.

Salida de veintidós metros (Drop-out)

(5) Excepto cuando se ha cometido knock-on o pase forward en el campo de juego o in-goal, si un jugador atacante pateá, porta, pasa, o carga la pelota de un puntapié de un oponente y ésta entra al in-goal de los oponentes, directamente o después de tocar a un defensor que no trata intencionalmente de pararla, agarrarla o patearla, y allí:

- es apoyada por un jugador defensor; o
- sale al touch-in-goal o cruza la línea de pelota muerta;

se otorgará una salida de veintidós metros.

Penalidades

- (a) Se otorgará un try penal cuando mediante juego sucio en el In-goal el equipo defensor ha impedido un try que de otra manera probablemente hubiera sido marcado.

- (b) Se desestimará el try y se otorgará un puntapié penal, si un try probablemente no hubiera sido obtenido de no mediar juego sucio del equipo atacante.
- (c) Por juego sucio en el In-goal mientras la pelota está fuera de juego, el puntapié penal se otorgará en el lugar donde de otra manera el juego se hubiera reiniciado y, además, el jugador será expulsado o advertido que será expulsado si repite la infracción.
- (d) Por cargar u obstruir intencionalmente en el In-goal a un jugador que acaba de patear la pelota, la penalidad será:
- un puntapié penal en el campo de juego a cinco metros de la línea de goal, frente al lugar de la infracción, o a opción del equipo no infractor;
 - un puntapié penal en el lugar donde caiga la pelota de acuerdo con lo previsto en la Ley 26 (3) Penalidad (II)(b).
- (e) Por otras infracciones en el In-goal la penalidad será la misma que para una infracción similar en el campo de juego, excepto que la marca para el puntapié penal o puntapié libre, será en el campo de juego a cinco metros de la línea de goal, frente al lugar de la infracción y el lugar para cualquier scrum será a cinco metros de la línea de goal frente al lugar de la infracción, pero a no menos de cinco metros de la línea de touch.

Nota (III)

Cuando la pelota quede muerta tal como se indica en la Ley 15 (7) se podrá otorgar una salida de veintidós metros.

Nota (IV)

La Sección (5) se aplica cuando el jugador defensor tiene parte de cualquier pie sobre o más allá de la línea de goal.

LEY

15

Salida de Veintidós metros (Drop-out)

La salida de veintidós metros es un drop-kick otorgado al bando defensor.

(1) El drop-kick debe tomarse desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de veintidós metros; en caso contrario se tomará el drop-kick de nuevo.

(2) El drop-kick deberá ser tomado sin demora.

Penalidad: Free-kick en la línea de veintidós metros.

(3) La pelota debe cruzar la línea de veintidós metros; en caso contrario el equipo oponente puede hacer tomar el drop-kick de nuevo o formar un scrum en el centro de la línea de veintidós metros. Si cruza la línea de veintidós metros y luego el viento la vuelve atrás, se continuará el juego.

Nota (I)

Cuando la pelota no cruza la línea de veintidós metros se debe aplicar la Ley de ventaja.

(4) Si la pelota es pateada directamente al touch, el equipo oponente puede aceptar el puntapié, hacer que el drop-kick se tome de nuevo o formar un scrum en el centro de la línea de veintidós metros.

(5) El **equipo del pateador** debe estar detrás de la pelota cuando es pateada; en caso contrario se formará un scrum en el centro de la línea de veintidós metros y el equipo contrario arrojará la pelota. Sin embargo los jugadores del equipo del pateador que se están retirando y están delante de la pelota no serán penalizados si el hecho de no haberse retirado detrás de la pelota, se debiera a la rapidez con que el puntapié fue tomado, pero ellos no deben interrumpir su retirada y entrar en juego mientras no sean puestos en juego mediante alguna de las acciones de su equipo estipuladas en la Ley 25 (1).

Penalidad: Scrum en el centro de la línea de veintidós metros, el equipo contrario arrojará la pelota.

(6) El **equipo oponente** no debe cargar más allá de la línea de veintidós metros; en caso contrario se tomará el drop-kick de nuevo.

(7) Cuando la pelota quede muerta por un puntapié de un equipo que no sea un infructuoso penal al goal o un intento de drop-goal, y sale al touch in-goal o cae sobre o más allá de la línea de pelota muerta, el equipo defensor tendrá la opción de una salida de veintidós metros o de un scrum. Si elige el scrum, se otorgará en el lugar donde la pelota fue pateada. Ese lugar será a no menos de cinco metros de la línea de touch.

Nota (II)

Si un jugador del equipo oponente permanece más allá o cruza la línea de veintidós metros con el propósito de demorar o interponerse al jugador que está por ejecutar la salida de veintidós, se otorgará la penalidad de acuerdo con la Ley 26 (3) (i).

Mark (Fair catch)

(a) Un jugador hace un mark cuando estando en su área de veintidós metros o en su in-goal, toma limpiamente la pelota directamente de un puntapié de sus oponentes que no sea un kick-off, y simultáneamente exclama "Mark". Se puede obtener un mark aún cuando la pelota en su trayectoria toque un poste de goal o el travesaño.

(b) Un free-kick será acordado a raíz de un mark.

(1) El free-kick deberá ser tomado por el jugador que pidió el mark, salvo que se lesione al hacerlo. Si le resulta imposible tomar el puntapié dentro de un minuto se formará un scrum en la marca. Su equipo introducirá la pelota.

(2) Si la marca está en el In-goal cualquier scrum resultante debe ser a cinco metros de la línea de goal sobre una línea a través de la marca.

Nota (I)

Si un oponente carga deslealmente al atrapador de la pelota en el área de juego después que el referee ha hecho sonar su silbato por un mark, un puntapié penal será otorgado.

Knock-on o Pase Foward

Un knock-on ocurre cuando la pelota va hacia adelante, en dirección a la línea de pelota muerta de los oponentes después que:

- un jugador pierde posesión de ella; o
- un jugador la impulsa o golpea con su mano o brazo; o
- golpea la mano o el brazo de un jugador y toca el suelo u otro jugador antes de ser recuperada por el jugador.

Un pase forward ocurre cuando un jugador que porta la pelota la arroja o pasa en dirección a la línea de pelota muerta de sus contrarios. Arrojar la pelota desde el touch no es un pase forward. Si la pelota no es arrojada o pasada hacia adelante, pero bota hacia adelante después de tocar a un jugador o el suelo, no es un pase forward.

Nota (I)

Un pase, lanzamiento o knock-on no debe ser juzgado como infracción a menos que, claramente, lo sea de acuerdo con la Ley. Si existe alguna duda, se debe permitir la continuación del juego.

P . 1) El knock-on o pase forward no debe ser **intencional**.

Penalidad: Puntapié penal en el lugar de la infracción o de acuerdo a la Ley 14 y su Penalidad (e). Se puede otorgar un try penal.

(2) Si el knock-on o pase forward es **no intencional**, se formará un scrum:

- (a) en el lugar de la infracción; o
- (b) si ocurre durante un line-out, a quince metros de la línea de touch sobre la "línea del line-out"; o
- (c) si ocurre en el in-goal, a cinco metros de la línea de goal frente al lugar de la infracción, pero a no menos de cinco metros de la línea de touch, salvo que:
 - el jugador haga el knock-on en el acto de cargar el puntapié de un oponente sin estar intentando atrapar la pelota; o
 - el jugador haga knock-on una o más veces en el acto de atrapar o recoger la pelota, o pierda posesión de ella, y logre recuperarla antes que toque el suelo o a otro jugador.

Nota (II)

Si un jugador atacante hace knock-on o pase forward en el campo de juego y la pelota va hacia el In-goal, sea directamente o luego de haber tocado a un defensor que intencionalmente no trata de parar, agarrar o patear la pelota y ahí:

- (a) es apoyada por un jugador de cualquiera de los equipos; o
- (b) sale al touch-in goal o más allá de la línea de pelota muerta;

se debe otorgar un scrum en el lugar del knock-on o del pase forward.

Tackle, yaciendo con, sobre, o cerca de la pelota

Un tackle ocurre cuando un jugador, portando la pelota en el campo de juego, es sujetado por uno o más oponentes en forma tal que, mientras está así sujetado, es derribado al suelo o la pelota toca el suelo. Si el portador de la pelota está sobre una rodilla, o ambas rodillas, o está sentado en el suelo, o está encima de otro jugador que está en el suelo, se considera que ha sido derribado al suelo.

- P... (1)**
- (a) Un jugador tackleado **debe inmediatamente** pasar la pelota
 - o soltar la pelota
 - y levantarse o alejarse de la pelota.
 - (b) Cualquier jugador que tacklea a un oponente y termina en el suelo por esa acción junto con el jugador tackleado, **debe inmediatamente** soltar al jugador tackleado
 - y levantarse o alejarse del jugador tackleado y de la pelota.No debe jugar la pelota hasta estar sobre sus pies.
 - (c) Después de un tackle cualquier otro jugador debe estar sobre sus pies cuando juegue la pelota. Un jugador está sobre sus pies si ninguna otra parte de su cuerpo esta apoyada sobre el suelo, o sobre jugadores que están en el suelo.
 - (d) Un jugador que va al suelo y toma la pelota o está en posesión de la pelota pero que no ha sido tackleado, **debe inmediatamente** levantarse sobre sus pies con la pelota
 - o pasar la pelota
 - o soltar la pelota
 - y levantarse o alejarse de la pelota.

Nota (I)

La exigencia de soltar la pelota permite al jugador poner la pelota en el suelo en cualquier dirección o empujar la pelota a lo largo del suelo (pero no hacia adelante) siempre que lo haga inmediatamente.

Nota (II)

No es tackle si el portador de la pelota es alzado por un oponente de modo que ambos pies estén levantados del suelo.

Nota (III)

Si un jugador tackleado no pasa o suelta la pelota inmediatamente y el referee tiene dudas respecto a la responsabilidad de la omisión de pasar o soltar la pelota, debe inmediatamente ordenar un scrum.

Nota (IV)

Si un tackle ocurre en una posición tal que el jugador tackleado es capaz, conforme con las Leyes de Juego, de apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal, así puede hacerlo para marcar un try o una anulada. En tales circunstancias un oponente puede intentar impedir el try o la anulada, tirando de la pelota en posesión del jugador, pero no puede patear la pelota.

Nota (V)

Si un tackle ocurre cerca de la línea de goal y la pelota, habiendo sido soltada por el jugador tackleado, entra al in-goal, cualquier jugador de cualquier equipo puede apoyar la pelota sin necesidad de estar sobre sus pies en estas circunstancias.

Nota (VI)

Se puede producir una situación de peligro, si un jugador tackleado, deja de pasar o soltar la pelota, ni se aleja de ella de inmediato, o si se le impide hacerlo. En dichos casos el referee no debe demorar en otorgar un puntapié penal.

Nota (VII)

Debe darse ventaja sólo si ocurre inmediatamente.

P ..(2) Es ilícito para cualquier jugador:

- (a) impedir a un jugador tackleado pasar o soltar la pelota, o levantarse o alejarse después que la ha pasado o soltado;
- (b) tirar de la pelota en posesión del jugador tackleado o intentar levantar la pelota antes que el jugador tackleado la haya soltado;

- (c) mientras yace en el suelo después de un tackle, jugar la pelota o intervenir de cualquier forma sobre la pelota, o tacklear o intentar tacklear a un oponente que porta la pelota;
- (d) intencionalmente, caer sobre o más allá de un jugador que yace en el suelo en posesión de la pelota;
- (e) intencionalmente, caer sobre o más allá de jugadores que yacen en el suelo con la pelota entre ellos o en cercana proximidad;
- (f) mientras yace en el suelo en cercana proximidad a la pelota, impedir que un oponente obtenga posesión de ella.
- (g) mientras está sobre sus pies cargar u obstruir un oponente que no está en cercana proximidad a la pelota.

(3) Se puede marcar un try, si el impulso de un jugador lo lleva al In-goal de sus oponentes aun cuando esté tackleado.

Nota (VIII)

Cercana proximidad significa dentro del área de un metro.

LEY

19

Yacer con, sobre, o cerca de la pelota

Los requisitos de esta Ley están incorporados ahora a la Ley 18.

LEY

20

Scrum

Un scrum, que sólo puede tener lugar en el campo de juego, se forma por jugadores de cada equipo que se agrupan con anticipación en condiciones de permitir que la pelota sea puesta en el suelo entre ellos, pero no debe formarse dentro de los cinco metros de la línea de touch.

Especificación para M19 hasta M15

Agregar al final del párrafo anterior:

..... o dentro de los cinco metros de la línea de goal.

El jugador del medio en cada primera línea es el hooker, y los jugadores a ambos lados de él son los pilares.

La línea media, quiere decir una línea imaginaria en el suelo directamente debajo de la línea formada por la unión de los hombros de las dos primeras líneas.

Si en un scrum la pelota está sobre o mas allá de la línea de goal, el scrum ha terminado.

Formación del Scrum

FK.. (1) Un equipo no debe demorar intencionalmente la formación de un scrum.

FK.. (2) Todo scrum será formado en el lugar de la infracción o lo más cerca de él, que sea posible, dentro del campo de juego. Debe permanecer estático, con la línea media paralela a las líneas de goal hasta que se haya introducido la pelota.

Antes de comenzar el asimiento, cada primera línea debe estar en la posición "como en cuclillas" con sus cabezas y hombros no más bajos que sus caderas y de modo que estén dentro de un largo de brazo de los hombros de sus oponentes.

Por razones de seguridad cada primera línea deberá asirse en la secuencia: acucillarse, luego pausa, y sólo deberán asirse a la voz de "formen" dada por el referee.

Especificación para M19 hasta M15

Reemplazar el párrafo anterior por el que sigue:

Por razones de seguridad cada pilar deberá tocar el hombro de su oponente y hacer una pausa antes del asimiento en la secuencia: acucillarse, tomar distancia, pausa, asirse.

Nota (I)

En la medida que sea necesario, se desplazará el scrum del lugar de la infracción de modo que el scrum esté formado en el campo de juego y los pies de todos los jugadores en defensa que forman el scrum, estén en el campo de juego.

Nota (II)

Cuando el lugar de la infracción está dentro de los cinco metros de una línea de touch, el scrum se formará a cinco metros de esa línea de touch.

Especificación para M19 hasta M15

Reemplazar la **Nota II** por la que sigue:

Nota (II)

Cuando el lugar de la infracción está dentro de los cinco metros de la línea de touch o de la línea de goal, el scrum se formará a cinco metros de esa línea de touch o de goal respectivamente.

Nota (III)

El referee debe marcar con su pie el lugar del asimiento, antes que se forme el scrum.

Nota (IV)

La posición "como en cuclillas" es la extensión de la postura normal de parado, doblando las rodillas lo suficiente como para permitir el asimiento sin embestir.

P.. 3) Es juego peligroso para una primera línea agacharse a cierta distancia de los oponentes y embestirlos.

Nota (V)

El referee no debe convocar a las primeras líneas para asirse hasta que el jugador que introduce la pelota la tenga en sus manos, y esté disponible para ser introducida inmediatamente. El llamado no es una orden, sino una indicación para que las primeras líneas puedan asirse cuando estén listas.

P.. (4) Se requerirán siempre ocho jugadores de cada equipo para formar un scrum. Ese número no deberá modificarse mientras el scrum se desarrolla. Estos jugadores deberán permanecer asidos en el scrum hasta que éste termine. Cada primera línea de un scrum deberá tener tres jugadores en **todo momento**. La cabeza de un jugador de la primera línea no debe estar junto a la cabeza de otro jugador del mismo equipo.

Excepciones:

- (a) Cuando por alguna razón el número de jugadores de un equipo se reduce a menos de quince jugadores, el número de jugadores de cada equipo en el scrum podrá reducirse en la misma forma. Dicha reducción no deberá permitir que el número de jugadores de cualquier equipo en el scrum sea menor a cinco. Cuando un equipo efectúe una reducción permitida, el otro equipo no está obligado a hacer una reducción similar.
- (b) En el caso de scrums sin oposición se aplicará lo que determina la Ley 3(12).

Especificación para M19 hasta M15

Reemplazar la Sección (4) de arriba, con los siguientes ítems (a) hasta (f):

(a)	En un scrum de ocho jugadores la formación debe ser 3-4-1 con un solo hombre atrás (generalmente el número 8) formando entre los dos segunda línea, los que a su vez deberán formar con sus cabezas de cada lado del hooker.
(b)	Mientras se desarrolla un scrum debe haber 8 jugadores de cada equipo, excepto que el número se reduzca por: <ul style="list-style-type: none">• Disponibilidad• Jugador o jugadores expulsados por aplicación de la Ley 26• Lesiones
(c)	Aun considerando las excepciones del punto (b) nunca debe haber menos de 5 jugadores de cada equipo en un scrum.
(d)	Si por cualquier razón un equipo no puede formar un equipo completo o mantener un equipo completo, se debe formar el scrum de la siguiente manera:

	<ul style="list-style-type: none"> • Si a un equipo le falta 1 jugador, los dos equipos deben formar 3-4. • Si a un equipo le faltan 2 jugadores, los dos equipos deben formar 3-2-1. • Si a un equipo le faltan 3 jugadores, los dos equipos deben formar 3-2.
(e)	<p>Sin embargo con respecto a los tres primera línea y los dos segunda línea, si un equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No puede alinear reemplazos apropiados y entrenados para uno o varios jugadores lesionados. • No puede alinear jugadores apropiados y entrenados al comienzo del partido o durante el desarrollo del mismo porque carece de jugadores. • Tiene uno o más de los cinco jugadores exigidos expulsados por aplicación de la Ley 26 Y no puede reemplazarlos por jugadores apropiados y entrenados entre que le restan,
	<p>El referee debe ordenar scrum sin oposición o simulado, que es un scrum normal, salvo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se disputa la pelota • El equipo que arroja la pelota debe obtenerla • No se permite empujar a ningún equipo. <p><i>Criterio de aplicación del IRB sobre las especificaciones para menores de 19.</i></p> <p><i>En partidos representativos, al equipo que no pueda reunir los cinco jugadores apropiados de adelante se le dará por perdido el partido. En los restantes partidos "amistosos" se empleará el scrum sin oposición.</i></p>
(f)	No debe haber mas de 8 jugadores en un scrum.

Penalidad: Free-kick en el lugar de la infracción.

FK...(5) (a) Mientras se está formando un scrum:

- los hombros de cada jugador de la primera línea no pueden estar más bajos que sus caderas;
- todos los jugadores de cada primera línea deben adoptar una posición normal;
- ambos pies deben estar en el suelo y no deben estar cruzados;
- los hookers deben estar en posición de hookear;
- el pie de un hooker no puede estar delante del pie más adelantado de sus pilares.

(b) Mientras el scrum se está desarrollando, los jugadores de cada primera línea deben tener su peso firmemente apoyado sobre por lo menos un pie y estar en una posición para un efectivo empuje hacia adelante, y los hombros de cada jugador, no deben estar más bajos que sus caderas.

Nota (VI)

La restricción sobre el cruce de los pies de los jugadores de las primeras líneas se refiere sólo a los pies de los jugadores individualmente. Los pies de todos los jugadores de las primeras líneas deben estar en posición apropiada para un efectivo empuje hacia adelante.

Nota (VII)

La posición de hookear es cuando el hooker en el scrum tiene ambos pies en el suelo, el peso apoyado firmemente sobre un pie y en una posición para enganchar o golpear la pelota.

Nota (VIII)

Un "ala" formado al costado de la segunda o tercera línea de un scrum, puede formar en ángulo, siempre que esté debidamente asido. Si la pelota está saliendo por detrás del scrum y este jugador se mueve hacia afuera impidiendo así que un oponente avance alrededor del scrum, se debe otorgar un puntapié pnal.

Nota (IX)

En caso de derrumbe de un scrum el referee debe hacer sonar su silbato inmediatamente de modo que los jugadores no continúen empujando. El referee debe, asimismo, hacer sonar su silbato inmediatamente si un jugador es levantado en el aire o es forzado hacia arriba fuera del scrum.

Nota (X)

El scrum termina:

- si la pelota en el scrum está sobre o más allá de la línea de goal
- cuando la pelota emerge del scrum
- si un jugador, cuyos pies son los más rezagados en ese scrum, con la pelota a sus pies se desprende y levanta la pelota

Asimiento de los Jugadores

- P...**(6) (a) Los jugadores de cada primera línea deben estar asidos firme e ininterrumpidamente mientras se está formando el scrum, mientras la pelota está siendo introducida y mientras esté en el scrum.
- P** (b) El hooker puede asirse por arriba o por debajo de los brazos de sus pilares, pero, en ambos casos debe asirse firmemente alrededor de sus cuerpos en o debajo del nivel de las axilas de ellos. Los pilares deben asir al hooker en la misma forma. El hooker no debe estar sostenido de tal manera que no soporte peso sobre alguno de sus pies.
- P** (c) El pilar exterior (cabeza suelta) **debe** asirse con su pilar opuesto (cabeza cerrada) con su brazo izquierdo por dentro del brazo derecho de su oponente, o colocar su mano o antebrazo izquierdo sobre su muslo izquierdo. El pilar interior **debe** asirse con su brazo derecho por fuera de la parte superior del brazo izquierdo de su oponente, pilar exterior. Debe tomar la camiseta (no la manga o el brazo) de su pilar opuesto con su mano derecha, y no debe hacer fuerza tirando hacia abajo.
- P** (d) Cualquier jugador en un scrum que no sea un primera línea, debe asirse con un brazo alrededor del cuerpo de un segunda línea. Cada segunda línea debe asirse con el pilar inmediatamente delante de él. Todos los participantes deben asirse firme y continuamente mientras el scrum se desarrolla.

FK (e)

Ningún jugador exterior que no sea un pilar puede sujetarse a un oponente con su brazo exterior.

Nota (XI)

Está permitido que el pilar exterior (cabeza suelta) modifique su forma de asirse con su brazo izquierdo, dentro de lo estipulado por la Ley 20 (6)(c) en cualquier momento durante un scrum.

Introducción de la pelota al Scrum

(7) Cuando ocurre una infracción el equipo no infractor introducirá la pelota.

En todas las demás circunstancias la pelota será arrojada:

- (a) como está previsto en las Leyes; o
- (b) si no está previsto en las Leyes, por el equipo que estaba avanzando antes de la detención; o
- (c) si ningún equipo avanzaba, por el equipo atacante.

FK.. (8) La pelota será introducida sin demora en cuanto las dos primeras líneas se hayan juntado. Un equipo debe introducir la pelota cuando se le ordene hacerlo y debe hacerlo por el lado que primero elija.

Nota (XII)

Por razones de seguridad, el referee puede permitir una demora en la introducción de la pelota si un jugador de la primera línea no ha logrado introducir su cabeza en el scrum, pero por otra parte debe asegurarse que eso no constituya una demora indebida.

Nota (XIII)

Se debe otorgar un puntapié libre si el referee está convencido que la demora en introducir la pelota por un equipo es deliberada y perjudica al otro equipo.

FK.. (9) El jugador que introduce la pelota

- (a) se parará a un metro del scrum en la línea media entre las dos primeras líneas;
- (b) sostendrá la pelota con ambas manos sobre la línea media entre las dos primeras líneas a un nivel medio entre sus rodillas y tobillos;

(c) desde esa posición introducirá la pelota:

- sin demora alguna, sin ninguna finta y sin movimiento de retroceso, es decir, con un solo movimiento hacia adelante, y
- con una velocidad rápida, en forma recta, por la línea media, de manera que toque el suelo por primera vez, inmediatamente más allá del ancho de los hombros del pilar más cercano.

(10) El juego del scrum comienza cuando la pelota deja las manos del jugador que la introduce.

(11) Si la pelota es lanzada y sale por cualquiera de los extremos del túnel, será introducida de nuevo, salvo que se haya otorgado un puntapié libre o un puntapié penal. Si la pelota sale de otra manera que por cualquiera de los extremos del túnel y no se ha otorgado un puntapié penal, continuará el juego.

Nota (XIV)

La ventaja se aplica tan pronto como la pelota haya sido introducida al scrum y jugada.

Restricciones para los Jugadores de la Primera Línea

FK.. (12) Todos los jugadores de la primera línea deben colocar los pies de tal manera que dejen un túnel libre. Un jugador no debe impedir que la pelota sea introducida en el scrum o que toque el suelo en el lugar establecido.

FK.. (13) Ningún jugador de la primera línea puede levantar o adelantar un pie, hasta que la pelota haya dejado las manos del jugador que la introduce en el scrum.

Nota (XV)

Hasta tanto se permita que cualquier pie sea levantado o adelantado, ese pie debe mantenerse en la posición normal.

(14) Cuando la pelota ha tocado el suelo, cualquier pie de cualquier jugador de cualquiera de las primeras líneas puede utilizarse en la tentativa de lograr posesión de la pelota, subordinado a lo siguiente:

Los jugadores de las primeras líneas no deben en ningún momento, durante el scrum, intencionalmente:

- P..** (a) levantar ambos pies del suelo simultáneamente; o
- P** (b) adoptar cualquier posición o accionar de cualquier modo, torciendo o bajando el cuerpo o tironando de la vestimenta de un oponente, capaz de provocar el derrumbe de un scrum; o
- P** (c) levantar a un oponente "en el aire" o forzarlo hacia arriba fuera del scrum; o
- FK..** (d) patear la pelota fuera del túnel en la dirección en que fue introducida.

Nota (XVI)

La prohibición de que un jugador de la primera línea levante ambos pies del suelo simultáneamente o golpee la pelota con ambos pies, es de aplicación durante todo el scrum y no sólo durante el período en el que se introduce la pelota.

Nota (XVII)

Los árbitros deben ser estrictos en aplicar sanciones por patear la pelota fuera del scrum intencionalmente. La repetición de patearla afuera debe ser considerada como intencional.

Nota (XVIII)

Cuando el árbitro ordena que la pelota sea introducida de nuevo debe hacerlo un jugador del mismo equipo que estuvo, primeramente, autorizado para hacerlo.

Nota (XIX)

Si la pelota está a punto de pasar directamente a través del túnel y un pilar del lado opuesto a la introducción, adelanta el pie de manera que la misma pase por detrás de ese pie, la pelota debe ser introducida nuevamente salvo que haya sido lícitamente jugada (es decir tocada) por un jugador de la primera línea.

Restricciones para los Jugadores

FK.. (15) Cualquier jugador que no forme parte de cualquiera de las primeras líneas no debe jugar la pelota mientras ésta esté en el túnel.

(16) Un jugador no debe:

- FK..** (a) devolver la pelota al interior del scrum; o
- P** (b) tocar la pelota con la mano en el scrum, salvo en el acto de obtener un try de scrum o una anulada; o
- P** (c) levantar la pelota en el scrum con las manos o con las piernas; o
- P** (d) derrumbar intencionalmente el scrum; o
- P** (e) tirarse o arrodillarse intencionalmente en el scrum; o
- FK** (f) intentar ganar la posesión de la pelota en el scrum con cualquier parte del cuerpo, excepto los

pies, y las piernas por debajo de la rodilla; o

P (g) Un jugador no debe tirarse sobre o más allá de la pelota emergiendo de un scrum.

Nota (XX)

Los referees deben ser estrictos en penalizar el derrumbe intencional del scrum como está establecido en la Ley 20(16)(d) y en la Ley 26 (3)(h).

P...(17) (a) El jugador que introduce la pelota y su correspondiente oponente, no deben patear la pelota mientras ésta esté en el scrum.

FK (b) Ninguno de los jugadores mencionados en (a) podrán tomar cualquier acción, mientras la pelota esté en el scrum, para dar a entender a los oponentes que la pelota está fuera del scrum.

(18) Un scrum no debe ser girado más allá de una posición donde su línea media llegue a ser paralela a la línea de touch. El scrum será formado nuevamente en el lugar de la detención, la pelota será arrojada por el equipo que ganó la posesión o, de otra manera, por el mismo equipo.

Especificación para M19 hasta M15

Reemplazar la Sección (18) de arriba con:

(18) Un scrum no debe ser girado intencionalmente.

Penalidad Puntapié penal en el lugar de la infracción.

Nota (XXI)

Si un jugador comete infracciones en forma reiterada debe ser sancionado de acuerdo con la Ley 26 (2).

Especificación para M19 hasta M15

Agregar la siguiente Nota:

Nota (XXII)

El referee debe interrumpir el juego si el giro llega a los 45 grados. Si es intencional otorgará un Puntapié Penal, pero si no es intencional se volverá a formar el scrum en el lugar de la detención.

Penalidades:

(a) Por una infracción de los incisos (1), (2), (5), (6)(e), (8), (9), (12), (13), (14)(d), (15), (16)(a) y (f) y (17)(b), un puntapié libre en el lugar de la infracción.

(b) Por una infracción de los incisos (3), (4), (6)(a)(b)(c) y (d), (14)(a)(b) y (c), (16)(b)(c)(d)(e) y (g) ó (17)(a) un puntapié penal en el lugar de la infracción.

Especificación para M19 hasta M15

Agregar una nueva sección (19):

(19) No está permitido empujar el scrum mas de un metro y medio (1,5 mts) desde la marca original hacia cualquier línea de goal. Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que ha logrado control de la pelota en la base.

Penalidad: Free-kick en el lugar de la infracción.

Por off-side en el Scrum ver Ley 24 B.

Ruck

Un **Ruck**, que sólo puede tener lugar en el campo de juego, se forma cuando la pelota está en el suelo y uno o más jugadores de cada equipo que están sobre sus pies y en contacto físico, se agrupan alrededor de la pelota que está entre ellos.

Si la pelota en un ruck está sobre o mas allá de la línea de goal, el ruck ha terminado.

LEY

21

Rucking es el acto de un jugador que esta en un ruck usando sus pies para recuperar o retener la pelota sin contravenir la Ley 26.

(1) Los jugadores que forman, se agregan o participan de un ruck deben estar de pie y no deben tener sus cabezas y sus hombros más bajos que sus caderas. Un jugador que se agrega a un ruck, debe asirse con por lo menos un brazo alrededor del cuerpo de un jugador de su equipo en el ruck.

Penalidad: Puntapié libre en el lugar de la infracción.

Nota (I)

La colocación de una mano sobre otro jugador no constituye asirse. Asirse implica la totalidad del brazo desde la mano hasta el hombro.

(2) Un jugador no debe:

FK.. (a) devolver la pelota al interior del ruck; o

FK (b) tomar cualquier acción mientras la pelota esta en el ruck, para dar a entender a los oponentes que la pelota esta fuera del ruck.

Penalidad: Puntapié libre en el lugar de la infracción.

P (c) tocar la pelota con la mano en el ruck, salvo en el acto de hacer un try o una anulada; o

P (d) levantar la pelota en el ruck, con las manos o con las piernas; o

P (e) derrumbar intencionalmente el ruck; o

P (f) saltar encima de otros jugadores en el ruck; o

P (g) tirarse o arrodillarse intencionalmente en el ruck; o

P (h) mientras yace en el suelo, intervenir de cualquier forma sobre la pelota en el ruck o emergiendo de él. Debe hacer todo lo posible por apartarse de ella; o

P (i) tirarse sobre o más allá de la pelota emergiendo de un ruck.

Penalidad: Por una infracción de (c) hasta (i), un puntapié penal en el lugar de la infracción.

Nota (II)

La seguridad de los jugadores es de principal importancia y los jugadores deberán ruckear sobre la pelota y no sobre jugadores en el suelo. Los jugadores ruckeando por la pelota deberán intentar pasar por sobre los jugadores que yacen en el piso y no pisarlos intencionalmente. Los jugadores deberán ruckear en cercana proximidad a la pelota.

(3) Cuando resulte imposible jugar la pelota en un ruck se ordenará un scrum y la pelota será introducida por el equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de la interrupción del juego. Si ningún equipo estaba avanzando o el referee no puede determinar el equipo que estaba avanzando antes de la interrupción del juego, la pelota será introducida por:

(a) el equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de la formación del ruck; o

(b) si ningún equipo avanzaba por el equipo atacante.

Nota (III)

Antes de hacer sonar el silbato para ordenar un scrum el referee debe esperar un tiempo razonable para que la pelota emerja de un ruck, particularmente si algún equipo está avanzando. Si el ruck se estaciona o en opinión del referee la pelota probablemente no emerja del ruck sin demora, debe ordenar un scrum.

Por off-side en el Ruck ver Ley 24 C.

Maul

Un maul, que solo puede tener lugar en el campo de juego, se forma por uno o más jugadores de cada equipo sobre sus pies y en contacto físico, agrupados alrededor de un jugador que está en posesión de la pelota.

Un maul termina cuando la pelota está en el suelo, o cuando la pelota o el jugador que la porta emergen del maul, o cuando se ordena un scrum.

Si la pelota en un maul está sobre o más allá de la línea de goal, el maul ha terminado.

(1) Un jugador agregándose a un maul no debe tener su cabeza y sus hombros más bajos que sus caderas.

Penalidad: Puntapié libre en el lugar de la infracción.

(2) Un jugador no debe:

- (a) saltar encima de otros jugadores en el maul;
- (b) intencionalmente derrumbar un maul;
- (c) intentar arrastrar a un oponente fuera del maul;

Penalidad: Puntapié penal en el lugar de la infracción.

- (d) tomar cualquier acción mientras la pelota esté en el maul, para dar a entender a los oponentes que la pelota está fuera del maul.

Penalidad: Puntapié libre en el lugar de la infracción.

(3) Un jugador no está en contacto físico, salvo que esté atrapado o asido al maul y no simplemente al costado del mismo.

- (4) (a) Cuando un maul permanece estacionado o deja de avanzar, o se derrumba, (no por causas establecidas en la Ley 26 (3)(h), o resulta imposible jugar la pelota en un maul, se ordenará un scrum. El equipo que NO tenía la posesión de la pelota al comienzo del maul introducirá la pelota.

Cuando el referee no pueda determinar que equipo tenía la posesión, entonces la pelota será introducida por:

- (a) el equipo que estaba avanzando previo a la detención; o
- (b) si ningún equipo avanzaba, por el equipo atacante.

- (b) Si un jugador atrapa la pelota directamente de un puntapié de un oponente, que no sea un puntapié inicial (kick-off) o una salida de veintidós metros (drop-out), y es inmediatamente asido por un oponente de modo que sucede un maul, y el maul permanece estacionado o deja de avanzar, o resulta imposible jugar la pelota, su equipo introducirá la pelota al scrum que se ordene.

Nota (I)

Directamente de un puntapié significa que la pelota ha sido atrapada sin haber botado sobre la superficie de juego o sin haber tocado o haber sido tocada por otro jugador.

Nota (II)

Cuando el maul permanece estacionado o deja de avanzar pero la pelota está siendo manipulada y puede ser vista por el referee, se debe permitir un tiempo razonable para que la pelota emerja pero no debe permitirse que el maul se vuelva a mover. Cuando resulte imposible jugar la pelota en un maul, el referee no debe permitir una lucha prolongada por la pelota y debe ordenar un scrum.

Nota (III)

Si el portador de la pelota en un maul va al suelo incluyendo estar sobre una rodilla o ambas rodillas o está sentado en el suelo, debe ordenarse un scrum salvo que la pelota esté disponible inmediatamente para continuar el juego.

Por off-side en el Maul ver Ley 24 C.

LEY

23

Touch y Line-out

A. Touch

(1) La pelota está en touch:

- Cuando no siendo portada por un jugador, toca una línea de touch o el suelo o alguna persona u objeto sobre o más allá de ella; o
- Cuando, siendo portada por un jugador, ella o el jugador que la porta, toca una línea de touch o el suelo más allá de la misma.

(2) Si la pelota no está en touch y no ha cruzado el plano vertical de la línea de touch, un jugador que esté en touch puede patear la pelota o impulsarla con su mano pero no asirla.

(3) Se establece que la pelota ha sido pateada directamente al touch si, desde un puntapié, estuvo en touch sin haber botado en el área de juego, o sin haber tocado o haber sido tocada por ningún jugador o el referee.

Nota (I)

- (a) Si la pelota es pateada directamente al touch de un puntapié inicial y el equipo oponente opta por aceptar el puntapié, el line-out se formará,
- (I) en la línea de media cancha; o
 - (II) donde la pelota salió al touch si tal lugar estuviera más cerca de la línea de goal del pateador.
- (b) Si la pelota es pateada directamente al touch, de una salida de 22 metros (drop-out) y el equipo oponente opta por aceptar el puntapié, el line-out se formará donde la pelota salió al touch.

Nota (II)

Sobre o más allá de la línea de touch o de touch-in-goal se refiere a todas las áreas excepto al área de juego.

Nota (III)

No es touch o touch-in-goal cuando un jugador con ambos pies en el área de juego atrapa la pelota aun cuando la pelota antes de ser atrapada haya cruzado la línea de touch o touch-in-goal. Tal jugador puede desviar, o dar una palmada a la pelota hacia el interior del área de juego siempre que no la impulse hacia adelante. Si un jugador salta y toma la pelota, sus pies deben caer en el área de juego.

B. Line-Out

La línea del line-out es una línea imaginaria en el campo de juego en ángulo recto a la línea de touch a través del lugar desde donde la pelota es arrojada.

Formación del Line-out

FK.. (1) Un line-out se forma con, por lo menos, dos jugadores de cada equipo que se alinean en hileras paralelas a la línea del line-out, a la espera de que la pelota sea arrojada entre ellos. El equipo que lanza la pelota determinará el número máximo de jugadores de cada lado que así se alinean. Tales jugadores son aquellos "en el line-out", salvo que estén excluidos por lo que sigue.

Nota (IV)

Antes del comienzo de un line-out, se deberá otorgar un free-kick por infracciones al formar un line-out, inclusive intencionalmente dejar de formar un line-out o no alinear al menos dos jugadores.

FK.. (2) Cada equipo debe alinearse de su lado a medio metro de la línea del line-out, de forma tal que deje un claro espacio de un metro entre las dos líneas de jugadores.

Nota (V)

La distancia de un metro de espacio libre es entre los hombros de los jugadores, estando de pie y erguidos.

FK.. (3) La línea del line-out no debe estar a menos de un metro de una línea de goal. El line-out se extiende desde los cinco metros de la línea de touch desde la cual se arroja la pelota, hasta una posición a quince metros de esa línea de touch.

FK.. (4) Cualquier jugador de cualquier equipo que esté más allá de los quince metros de la línea de touch cuando el line-out comienza, no está en el line-out.

Nota (VI)

Si, en un line-out formado el equipo que arroja la pelota alinea menos del número normal de jugadores, se debe dar una oportunidad razonable a los oponentes para adecuarse. Los jugadores oponentes que se retiran con ese fin deben hacerlo directamente y sin demora hasta una línea diez metros detrás de la línea del line-out. Los remisos deben ser sancionados. Subordinado a ello, cuando el line-out termina los jugadores que así se están retirando, pueden volver a participar en el juego, aun cuando no hayan llegado a la línea de diez metros.

Lanzamiento de la pelota

(5) Cuando la pelota está en touch el lugar desde donde debe ser arrojada se determina como sigue:

- (a) Cuando la pelota sale al touch de un puntapié penal; o de un puntapié incluyendo un puntapié libre (free-kick), otorgado dentro de los veintidós metros de la línea de goal del pateador, en el lugar donde, la pelota tocó o cruzó la línea de touch, excepto que estuviera previsto de otra manera.
- (b) Cuando el pateador ha recibido la pelota fuera de su línea de los 22 metros y se ha retirado detrás de esa línea antes de patear, y en toda otra ocasión cuando la pelota es pateada directamente al touch, después de haber sido pateada de otra forma que la establecida en (a), frente al lugar desde donde la pelota fue pateada, o en el lugar donde tocó o cruzó la línea del touch, si ese lugar estuviera más cercano a la línea de goal del pateador.
- (c) Cuando se efectúa un tiro rápido, desde cualquier punto a lo largo de la línea de touch entre el lugar donde la pelota salió al touch y la línea de goal del equipo que arroja la pelota.
- (d) De cualquier otra forma que la pelota salga al touch, donde la pelota toca o cruza la línea de touch.

- (6) (a) Cuando la pelota es pateada al touch de un puntapié penal, la pelota será arrojada al line-out por el equipo que pateó la pelota al touch.
- (b) En toda otra ocasión la pelota será arrojada al line-out, por el equipo oponente al del jugador que por último tocó o portó la pelota antes de salir al touch.

(c) En caso de duda sobre el equipo que debe arrojar la pelota, lo hará el equipo atacante.

(7) La pelota puede ser puesta en juego mediante un line-out formado o un tiro rápido que solo puede ser tomado antes que se forme el line-out.

Si se efectúa un tiro rápido después que se formó el line-out el mismo resultará nulo, y la pelota será arrojada al line-out formado, por el mismo equipo.

(8) En un line-out formado el jugador que arroja la pelota debe:

- no poner ninguna parte de cualquier pie en el campo de juego, y
- arrojar la pelota desde el lugar indicado en (5), de tal manera que por primera vez toque el suelo o toque o sea tocada por un jugador a, por lo menos, cinco metros del touch y a lo largo de la línea del line-out;

de lo contrario el equipo oponente tendrá el derecho de optar por arrojar la pelota o formar un scrum a quince metros de la línea de touch.

- (9) (a) En un tiro rápido debe utilizarse la pelota que salió al touch, y después que fue al touch, y habiendo quedado muerta, a menos que haya sido tocada solamente por el jugador que la arroja, será arrojada en el lugar indicado en (5) por el mismo equipo.
- (b) En un tiro rápido la pelota debe ser arrojada derecha a lo largo de la línea del line-out de manera tal que toque primero el suelo o toque o sea tocada por un jugador a por lo menos cinco metros de la línea de touch a lo largo de la línea del line-out; de lo contrario el equipo oponente tendrá el derecho de optar por arrojar la pelota o formar un scrum a quince metros de la línea de touch, en el lugar en que se efectuó el tiro rápido.

FK.. (c) En un tiro rápido un jugador no debe impedir que la pelota alcance cinco metros.

(10) Si en la segunda ocasión la pelota no es arrojada correctamente, se formará un scrum y la pelota será introducida por el equipo que la arrojó en la primera ocasión.

Nota (VII)

Si un jugador intencionalmente o reiteradamente arroja la pelota torcida, un puntapié penal será otorgado. Si en un line-out formado un jugador demora o amaga arrojar la pelota, se deberá otorgar un puntapié libre.

Comienzo y fin del Line-out

FK.. (11) El line-out comienza cuando la pelota deja las manos del jugador que la arroja. Ningún jugador debe saltar por la pelota o sostener a cualquier jugador de su equipo antes que la pelota deje las manos del jugador que la arroja.

(12) El line-out termina cuando:

- tiene lugar un ruck o un maul y todos los pies de los jugadores en el ruck o maul se han desplazado más allá de la "línea del line-out"; o
- un jugador que porta la pelota sale del line-out; o
- la pelota ha sido pasada o golpeada hacia atrás o pateada desde el line-out; o
- la pelota es arrojada más allá de una posición a quince metros de la línea de touch; o
- resulta imposible jugar la pelota.

Nota (VIII)

Si un jugador que participa en el line-out pone la pelota en las manos de otro jugador que se está desprendiendo del line-out, el line-out termina cuando el segundo jugador toma la pelota.

Nota (IX)

Cuando la pelota ha sido pasada o golpeada hacia atrás desde un line-out, el line-out ha terminado. Los jugadores delante de un jugador de su propio equipo que recibe la pelota del line-out pueden estar off-side, pero sólo deben ser sancionados bajo la Ley 24 A si juegan la pelota u obstruyen a un oponente en cualquier forma.

Nota (X)

Un ruck o un maul no se ha desplazado de la "línea del line-out" a menos que todos los pies de los jugadores en el ruck o en el maul se hayan desplazado más allá de esa línea.

Desprendimiento (Peeling off)

Un "desprendimiento" ocurre cuando un jugador (o jugadores) salen de su posición en el line-out con el propósito de atrapar la pelota cuando ha sido pasada o golpeada hacia atrás por otro jugador de su equipo en el line-out.

FK.. (13) Cuando la pelota está en el touch, se debe presumir siempre que los jugadores que se aproximan a la "línea del line-out" lo hacen con el propósito de formar un line-out. Antes que la pelota deje las manos del jugador que la arroja, los jugadores en el line-out no deben abandonarlo pero pueden cambiar sus posiciones a lo largo de la "línea de line-out". Después que la pelota haya sido arrojada esos jugadores no deben abandonar el line-out salvo en un movimiento de desprendimiento o para agregarse a un maul.

Excepción: Cuando se hace un lanzamiento rápido, en cuyo caso un jugador puede llegar hasta la línea del line-out y retirarse de esa posición sin ser sancionado.

FK.. (14) En un movimiento de desprendimiento el jugador debe desplazarse paralelo y contiguo al line-out.

VARIACION EXPERIMENTAL

(15) Mientras se desarrolla un line-out cualquier jugador en el line-out **NO DEBE:**

- FK** (a) estacionarse dentro de los cinco metros de la línea de touch o impedir que la pelota sea arrojada a cinco metros, o
- P** (b) estar off-side, o
- P** (c) utilizar a un oponente como sostén para facilitarse saltar en procura de la pelota, o
- P** (d) sujetar, empujar, hombrear, obstruir o agarrar a un oponente que no tiene la pelota, excepto cuando se desarrolle un ruck o un maul, o
- P** (e) cargar a un oponente salvo en un intento de tacklearlo o de jugar la pelota, o
- FK** (f) utilizar a cualquier jugador de su equipo como sostén para facilitarse saltar en procura de la pelota, o
- FK** (g) levantar a un jugador de su equipo, o
- FK** (h) sostener a cualquier jugador de su equipo antes que este jugador haya saltado por la pelota, o
- P** (i) tomar por debajo de la cintura a un jugador sostenido.

Nota (XI)

La Ley 23 B (8) no es una alternativa de la Ley 23 B (15) (a). La primera es una obligación del lanzador, la segunda es una obligación del receptor. Si un jugador impide que la pelota alcance los cinco metros, debe ser siempre penalizado con un free-kick.

Nota (XII)

Cualquier movimiento de un jugador más allá de una posición a quince metros del touch debe ser solamente con el propósito de atrapar o saltar para atrapar la pelota. El jugador puede moverse campo adentro en un intento de agarrar la pelota solamente después que ésta deje las manos del jugador que la arroja.

Nota (XIII)

Un jugador que actúa de medio-scrum no debe situarse ni moverse más allá de una posición a quince metros de la línea de touch antes que la pelota haya pasado esa posición, a menos que se mueva para anticiparse a un lanzamiento largo, pero solamente puede moverse de ese modo de acuerdo con las condiciones de la Nota (XII) precedente.

Nota (XIV)

Cualquier infracción entre la formación de line-out y el comienzo del mismo debe ser considerada dentro de lo previsto en la Ley 26 (3)(e).

VARIACION EXPERIMENTAL

VE FK.. (16) Cuando un jugador salta en procura de la pelota debe usar ambas manos o su brazo del lado interno para tomar o desviar la pelota. Cuando un jugador juega la pelota con ambas manos sobre su cabeza, le esta permitido utilizar cualquier mano.

FK.. (17) Excepto cuando se salta en procura de la pelota o en un desprendimiento, debe dejarse un claro espacio de un metro entre las dos filas de jugadores hasta que la pelota haya tocado o haya sido tocada por un jugador o haya tocado el suelo.

Nota (XV)

El acto de saltar en procura de la pelota incluye un paso o pasos en cualquier dirección, siempre que salte hacia arriba y no cruzando la línea del line-out.

FK.. (18) Un jugador en el line-out puede desplazarse hasta el espacio entre la línea de touch y la marca de cinco metros sólo cuando la pelota haya sido arrojada más allá de él y, si lo hace, no debe desplazarse hacia su línea de goal antes que termine el line-out, salvo en un movimiento de desprendimiento.

P.. (19) Hasta que el line-out termine, ningún jugador puede moverse más allá de una posición a quince metros de la línea de touch, excepto como se permite cuando la pelota es arrojada más allá de esa posición de acuerdo con la Excepción que sigue a la Ley 24 D (1)(c).

Nota (XVI)

Si en un line-out resulta imposible jugar la pelota, salvo que sea como consecuencia de una infracción para la cual está prevista una penalidad, se debe ordenar un scrum.

P.. (20) Un jugador participante en el line-out como está definido en la Ley 24 D, puede correr hacia un vacío en el line-out y tomar la pelota, siempre que no cargue u obstruya a un oponente en el line-out.

Restricciones para Jugadores que no participan en el Line-out

P.. (21) Los jugadores de cualquiera de los equipos que no participan en el line-out, no pueden avanzar desde atrás del line-out y tomar la pelota cuando es arrojada, salvo que sea como lo dispone la **Excepción** de la Ley 24

D (3).

Penalidad:

- (a) Por una infracción a los incisos (1), (2), (3), (4), (9)(c), (11), (13), (14), (15)(a), (f) (g) o (h), (16), (17), (18), un puntapié libre (free-kick) a quince metros de la línea del touch a lo largo de la línea del line-out.
- (b) Por una infracción a los incisos (15)(b), (c), (d), (e), o (i), (19) o (20), un puntapié penal a quince metros de la línea de touch a lo largo de la línea del line-out.
- (c) Por una infracción al inciso (21), un puntapié penal en la línea del off-side del equipo infractor (como está definida en la Ley 24 D), frente al lugar de la infracción, pero a no menos de quince metros de la línea de touch.

Lugar del scrum

Todo scrum elegido u ordenado de acuerdo con esta Ley o como consecuencia de alguna infracción en un line-out, se formará a quince metros de la línea del touch sobre la línea del line-out.

Nota (XVII)

Si un jugador comete infracciones en forma reiterada, se lo debe sancionar de acuerdo con la Ley 26 (2).

Por off-side en el line-out ver Ley 24 D.

LEY

24

Off-side (Fuera de juego)

Off-side, significa que un jugador está en una posición tal que no puede participar del juego y está expuesto a ser penado.

En el juego general el jugador está en posición off-side, porque se encuentra delante de la pelota cuando otro jugador de su equipo es el último que la ha jugado.

Durante el juego de un scrum, ruck, maul o line-out, el jugador está off-side porque se adelanta o permanece delante de una línea o lugar establecido en las secciones respectivas de esta Ley, o la infringe en alguna otra forma.

A. Off-side en el Juego General

(1) Un jugador está en una posición off-side si la pelota ha sido:

- pateada; o
- tocada; o
- es portada

por otro jugador de su equipo detrás de él.

(2) No habrá sanción por estar en una posición off-side salvo que:

- (a) el jugador juegue la pelota u obstruya a un oponente; o
- (b) estando dentro de los diez metros, de un oponente que está aguardando jugar la pelota o del lugar donde bota la pelota, no se retira sin demora y sin interferir al oponente; o
- (c) el jugador, en toda otra ocasión, se aproxima a los oponentes que están aguardando jugar la pelota, o al lugar donde bota la pelota, antes de ser puesto en juego (on-side).

Excepciones:

- (I) Cuando un jugador que está off-side no pueda evitar ser tocado por la pelota o por un jugador que la porta, está "accidentalmente off-side". Se debe permitir la continuación del juego, a menos que el equipo infractor obtenga una ventaja, en cuyo caso se formará un scrum en ese lugar.
- (II) Un jugador que recibe un pase forward no intencional no está off-side.

Penalidad: Puntapié penal en el lugar de la infracción, o a opción del equipo no infractor, un scrum en el lugar donde la pelota fue jugada por última vez por el equipo infractor. Si este lugar estuviera en el in-goal el puntapié penal debe ser tomado o el scrum debe ser formado, a cinco metros de la línea de goal, sobre una línea a través del lugar.

Por una infracción de A(2)(c) por mas de un jugador, el lugar de la infracción será el del jugador en off-side mas

cercano al jugador aguardando jugar la pelota o donde bota la pelota.

Nota (I)

No se debe penalizar el off-side, de inmediato, si el equipo no infractor obtiene ventaja o si parece probable que logre una ventaja, pero si no se logra la ventaja esperada se debe en todos los casos, otorgar un penal, aún cuando sea necesario, a tal efecto, retrotraer el juego al lugar de la infracción.

Nota (II)

Cuando un jugador hace knock-on y un jugador del mismo equipo, que está off-side, es el siguiente que juega la pelota, no se debe acordar una pena por off-side salvo que el off-side prive de una ventaja al equipo no infractor.

Nota (III)

Un jugador puede estar off-side en su In-goal.

Nota (IV)

Si un jugador pone la pelota en las manos de otro jugador de su equipo, que está delante de él, el segundo jugador está off-side. Se debe acordar un scrum por "off-side accidental" salvo que se considere que el jugador estaba intencionalmente off-side, en cuyo caso se debe otorgar un puntapié penal.

Nota (V)

El referee debe hacer sonar el silbato de inmediato si un jugador off-side, que no puede ser puesto on-side, carga dentro de los diez metros de un oponente que aguarda recibir la pelota. Demorarse en hacerlo puede resultar peligroso para este último jugador. Cuando no haya ningún oponente que esté **aguardando** jugar la pelota, pero llegue uno al botar la pelota, un jugador off-side cerca de tal oponente no debe obstruirlo ni estorbarlo en forma alguna, antes de ser puesto on-side.

Nota (VI)

Si un jugador atacante patea la pelota, un oponente trata de atraparla pero falla en su intento y la pelota es entonces jugada por otro jugador atacante que está en posición off-side dentro de los diez metros del oponente, se debe acordar un puntapié penal.

Nota (VII)

Si un jugador atacante patea la pelota que es cargada por un oponente y otro jugador atacante dentro de los diez metros del oponente juega la pelota, se debe permitir que el juego continúe. El oponente no estaba "aguardando jugar la pelota" y por consiguiente el segundo jugador atacante está on-side de acuerdo con la Ley 25 (2).

Nota (VIII)

La Ley 24 A (2) (b) y (c) también se aplica cuando la pelota ha pegado en un poste de goal o en el travesaño. Los jugadores off-side no pueden aproximarse o permanecer dentro de los diez metros de un oponente que está aguardando jugar la pelota, o del lugar donde bota la pelota.

B. Off-side en el Scrum

El término "línea del off-side" significa una línea paralela a las líneas de goal a través del pie más rezagado del equipo del jugador en el scrum.

Mientras se esté formando o tenga lugar un scrum:

(1) Un jugador está off-side si, no estando en el scrum ni siendo el jugador de cualquiera de los equipos que introduce la pelota en el scrum:

- (a) no se retira detrás de la línea del off-side o de su línea de goal, según cual sea la más cercana; o
- (b) coloca cualquier pie delante de la línea del off-side mientras la pelota está en el scrum.

Especificación para M19 hasta M15

Agregar el inciso (c) como sigue:

- | | |
|-----|--|
| (c) | El jugador N° 8 es el único al que se le permite desprenderse y levantar la pelota que emergió, si él es el último hombre en una formación 3-4-1. Si hace esto el scrum terminó. |
|-----|--|

Penalidad: Puntapié Penal en el lugar de la infracción.

(2) Un jugador está off-side si, siendo el oponente inmediato del jugador en posición de medio-scrum cuyo equipo ha ganado la pelota, coloca cualquier pie delante de la pelota mientras ella esté en el scrum.

(3) Un jugador está off-side si, siendo el oponente inmediato del jugador que introdujo la pelota, se desplaza al lado opuesto del scrum, o se aleja del scrum y está delante de la línea del off-side del scrum.

Penalidad: Puntapié penal en la línea del off-side.

Nota (IX)

Los jugadores deben retirarse sin demora hasta la línea del off-side cuando se está formando un scrum. Los remisos deben ser sancionados.

Nota (X)

Cualquier jugador de ambos equipos puede ser el jugador que en un scrum dado introduce la pelota o que se ubica en la posición de medio-scrum cuando su oponente está introduciendo la pelota, pero ese jugador es, en ese scrum, el único jugador de su equipo que goza del beneficio de la Ley 24 B (2).

C. Off-side en el Ruck o en el Maul

El término "línea del off-side" significa una línea paralela a las líneas de goal a través del pie más rezagado del equipo del jugador en el ruck o el maul.

(1) Ruck o Maul, excepto aquellos en el line-out

Mientras tiene lugar un ruck o un maul (inclusive un ruck o un maul que continúa después que un line-out ha concluido) un jugador está off-side si él:

- (a) se incorpora al mismo del lado de los oponentes; o
- (b) se incorpora delante del jugador más rezagado de su equipo en el ruck o maul; o
- (c) no se incorpora al ruck o al maul, pero no se retira, sin demora, detrás de la línea del off-side; o
- (d) se suelta del ruck o abandona el maul e inmediatamente no se retira detrás de la línea del off-side o, una vez que está on-side, si se reincorpora al ruck o maul delante del jugador más rezagado de su equipo en el ruck o maul; o
- (e) avanza más allá de la línea del off-side, con cualquier pie y no se incorpora al ruck o al maul.

Penalidad: Puntapié penal en la línea del off-side.

(2) Ruck o Maul en el line-out.

El término "participando en el line-out" tiene el mismo significado que en la Sección D de esta Ley. Un jugador participante del line-out no está obligado a incorporarse o permanecer en el ruck o en el maul y, si no está en el ruck o en el maul, continúa participando en el line-out hasta que éste termine. Mientras se desarrolle un line-out y tenga lugar un ruck o un maul, un jugador está off-side si:

- (a) se incorpora al ruck o al maul del lado de sus oponentes; o
- (b) se incorpora delante del jugador más rezagado de su equipo en el ruck o maul; o
- (c) siendo un jugador que está participando en el line-out y no está en el ruck o en el maul no se retira a, y permanece en, la línea del off-side definida en esta Sección; o

Penalidad: Puntapié penal a quince metros de la línea del touch a lo largo de la "línea del line-out".

- (d) Siendo un jugador que no está participando en el line-out, permanece delante o se adelanta con cualquier pie a la línea del off-side definida en la Sección D de esta Ley.

Penalidad: Puntapié penal en la línea del off-side del equipo infractor como está definida en la sección D de esta Ley, frente al lugar de la infracción, pero a no menos de quince metros de la línea del touch.

Nota (XI)

Cuando el line-out ha terminado pero el ruck o el maul continúan, un jugador está off-side si infringe el inciso (1) de estas Leyes.

D. Off-side en el Line-out.

El término "participando en el line-out" se refiere exclusivamente a los siguientes jugadores:

- aquellos jugadores que están en el line-out; y
- el jugador que arroja la pelota; y
- su oponente correspondiente que pudiere tener la opción de arrojar la pelota; y
- un jugador de cada equipo que ocupa una posición para recibir la pelota si es pasada o golpeada hacia atrás desde el line-out.

Todos los demás jugadores no están participando en el line-out.

El término "línea del off-side" significa una línea diez metros detrás de la "línea del line-out", y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de diez metros de la "línea del line-out", la "línea del off-side" es la línea de goal.

Off-side de los participantes en el Line-out

(1) Un jugador que participa en el line-out está off-side si:

- P.. (a)** antes que la pelota haya tocado a un jugador o el suelo, intencionalmente permanece, o adelanta cualquier pie, a la "línea del line-out" salvo que avance mientras salta en procura de la pelota, siempre que el salto lo efectúe de su lado de la línea del line-out; o

- P** (b) después que la pelota haya tocado a un jugador o el suelo, y no siendo portador de la pelota, se adelanta con cualquier pie a la pelota, salvo que lícitamente, esté tackleando o intentando tacklear a un oponente que participa en el line-out. De cualquier modo, tal tackle o intento de tackle, debe iniciarse desde su lado de la pelota; o
- P** (c) antes que termine el line-out se desplace más allá de una posición a quince metros de la línea de touch.

Excepción: Los jugadores del equipo que arroja la pelota pueden desplazarse más allá de una posición a quince metros de la línea del touch en un lanzamiento largo destinado a ellos. Pueden hacerlo sólo cuando la pelota deja las manos del jugador que la arroja, y si lo hacen, sus oponentes, que participan en el line-out, pueden seguirlos. Si los jugadores se desplazan en esta forma y la pelota no es arrojada hasta o más allá de ellos, deben ser sancionados por off-side.

Penalidad: Puntapié penal a quince metros de la línea del touch a lo largo de la línea del line-out.

Nota (XII)

Los jugadores que se adelantan más allá de la línea del off-side o que se desplazan más allá de una posición a quince metros de la línea del touch a la espera de un lanzamiento largo, deben ser sancionados si, por cualquier razón, la pelota no es arrojada más allá de aquella posición.

Nota (XIII)

Un jugador que saltó infructuosamente en procura de la pelota y cruzó la "línea de line-out" no debe ser penalizado si se retira inmediatamente a una posición on-side.

Nota (XIV)

El referee debe ser estricto con el proceder de aquellos jugadores quienes sin disputar la posesión de la pelota en el line-out se adelantan a una posición off-side, con o sin intención.

(2) El jugador que arroja la pelota y su correspondiente oponente deben:

- (a) permanecer dentro de los cinco metros de la línea de touch; o
- (b) retirarse hasta la línea del off-side; o
- (c) agregarse al line-out después que la pelota haya sido arrojada a cinco metros; o
- (d) desplazarse a una posición para recibir la pelota si fuera pasada o golpeada hacia atrás desde el line-out, siempre que ningún otro jugador esté ocupando esa posición en ese line-out.

Si ellos no lo hacen están off-side.

Penalidad: Puntapié penal a quince metros de la línea del touch a lo largo de la línea del line-out.

Nota (XV)

Si un jugador que no es el wing tres cuartos arroja la pelota desde el touch, el wing tres cuartos debe retirarse a la línea del off-side, o incorporarse al line-out.

Off-side de los no participantes en el Line-out

(3) Un jugador que no participa en el line-out está off-side si antes que el line-out haya terminado, se adelanta o permanece con cualquier pie delante de la línea del off-side.

Excepción: Los jugadores del equipo que arroja la pelota que no están participando en el line-out pueden adelantarse para un lanzamiento largo destinado a ellos más allá del line-out. Pueden hacerlo sólo cuando la pelota deja las manos del jugador que la arroja y, si lo hacen, sus oponentes pueden adelantarse para ir a su encuentro. Si los jugadores se adelantan en esta forma en un lanzamiento largo destinado a ellos y la pelota no les es arrojada deben ser sancionados por off-side.

Nota (XVI)

Si un jugador que no participa en el line-out está off-side, el referee no debe hacer sonar el silbato inmediatamente si el equipo oponente probablemente obtenga una ventaja. Debe aplicar la ley de ventaja en todos estos casos.

Jugadores que retornan hacia una posición "On-side"

(4) Un jugador no está obligado, antes de arrojar la pelota, a esperar hasta que los jugadores de su equipo se hayan retirado hasta o detrás del line-out, pero tales jugadores están off-side, salvo que se retiren a una posición on-side sin demora.

Penalidad: Puntapié penal sobre la línea del off-side del equipo infractor frente al lugar de la infracción, pero a no menos de quince metros de la línea de touch.

Nota (XVII)

Scrum, ruck, maul, y line-out: cuando estas Leyes definen una línea que determina la posición off-side, esa línea se extiende en forma continua de una línea de touch a la otra.

On side (En juego)

En juego (on side) significa que un jugador puede participar del Juego y no está expuesto a ser penado por off-side.

Jugador puesto en juego por acción de su equipo

(1) Cualquier jugador que está off-side en el juego general, y que no está infringiendo la Ley 24 A (2), es puesto en juego mediante cualquiera de las siguientes acciones de su equipo:

- cuando el jugador que está off-side se ha retirado detrás del jugador de su equipo que fue el último en patear, tocar o portar la pelota; o
- cuando un jugador de su equipo portando la pelota haya corrido hasta adelantarlo; o
- cuando un jugador de su equipo haya corrido hasta adelantarlo después de salir de, o desde atrás, del lugar donde la pelota fue pateada.

A fin de poner en juego al jugador que está off-side este otro jugador debe estar en el área de juego, pero no le está vedado avanzar por el touch o por el touch in-goal.

Nota (I)

Un jugador que está off-side dentro de los diez metros de un oponente que está aguardando jugar la pelota, o del lugar donde la pelota bota, debe retirarse y continuar haciéndolo así hasta los diez metros hasta que sea puesto on-side. Si así no lo hace, debe ser sancionado.

Jugador puesto en juego por acción del equipo oponente

(2) Cualquier jugador que está off-side en el juego general excepto un jugador off-side que se encuentre dentro de los diez metros de un oponente que está aguardando jugar la pelota, o del lugar donde bota la pelota, es puesto en juego como resultado de cualquiera de las siguientes acciones:

- cuando un oponente portando la pelota ha corrido cinco metros; o
- cuando un oponente patea o pasa la pelota;
- cuando un oponente toca la pelota intencionalmente pero no la atrapa o recoge.

Un jugador off-side dentro de los diez metros de un oponente que está aguardando jugar la pelota, o del lugar donde bota la pelota, no puede ser puesto en juego por ninguna acción de sus oponentes. Cualquier otro jugador que esté off-side en el juego general siempre es puesto on-side cuando un oponente juega la pelota.

Jugador replegándose de un scrum, ruck, maul o line-out

(3) Un jugador que está en una posición off-side mientras un scrum, ruck, maul o un line-out se esté formando o tenga lugar y que se está replegando de acuerdo con lo exigido en la Ley 24 (off-side), es puesto en juego:

- cuando un oponente portando la pelota ha corrido cinco metros; o
- cuando un oponente ha pateado la pelota.

Un jugador que está off-side en esta situación, no es puesto en juego cuando un oponente pasa la pelota.

Nota (II)

El referee debe tener cuidado de asegurarse de que ningún beneficio de la Ley 25 (2) sea obtenido por remisos que intencionalmente permanecen en posición off-side y, de este modo, impiden a sus oponentes correr con la pelota, patearla, pasarla o jugarla de cualquier modo.

Nota (III)

Cuando un equipo ha logrado rápida posesión de la pelota en un scrum, ruck, maul o en un line-out e inicia un movimiento de pases, no se debe permitir que los oponentes que se están retirando estorben el movimiento, salvo que existan las condiciones de la Ley 25 (3). Los referees deben ser estrictos en la aplicación de esto.

Juego Sucio

Juego sucio es cualquier acción de un jugador que sea contraria a la letra y al espíritu del Juego e incluye obstrucción, juego desleal, inconducta, juego peligroso, conducta antideportiva, represalias e infracciones reiteradas.

Obstrucción

(1) Es ilícito para cualquier jugador:

- (a) que corre en procura de la pelota, cargar o empujar a un oponente que también corre en procura de la pelota, excepto hombro contra hombro;
- (b) que está en posición off-side, correr o estacionarse intencionalmente delante de otro jugador de su propio equipo que porta la pelota impidiendo así que un oponente alcance a este último jugador;
- (c) que porta la pelota después que ésta haya salido de un scrum, ruck, maul o de un line-out, tratar de abrirse paso entre los jugadores de su propio equipo que se encuentran adelante de él;
- (d) que es un jugador exterior en un scrum impedir que un oponente se adelante alrededor del scrum.

Penalidad: Puntapié penal en el lugar de la infracción. Se puede otorgar un try penal.

Nota (I)

No existe ninguna circunstancia en la que un jugador que porta la pelota pueda ser sancionado por obstrucción.

Nota (II)

El referee debe tener en cuenta que:

- (a) Se debe aplicar la intención de esta Ley, en lo referente a las sanciones a imponer por formas graves de obstrucción.
- (b) Si un jugador es culpable de cargar, obstruir o sujetar a un oponente que no está portando la pelota o de cualquier otra forma de juego sucio, antes de tomar cualquier otra medida, el jugador debe ser, de inmediato prevenido o expulsado. Si lo hace por segunda vez, el referee no tiene otra alternativa que expulsarlo. Si la infracción impide un try que de otra manera probablemente se hubiera marcado, se debe sancionar un try penal.
- (c) La intención del International Rugby Board es que, si el referee tiene alguna duda en cuanto al cálculo de probabilidad, debe dar el beneficio de la duda a favor del equipo no infractor y otorgar el try penal.

Juego desleal, Infracciones reiteradas

(2) Es ilícito para cualquier jugador:

- P..** (a) jugar deslealmente en forma deliberada o infringir intencionalmente cualquier Ley del Juego;
- P** (b) intencionalmente golpear, o arrojar la pelota con la mano desde el área de juego al touch, al touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta;
- P** (c) infringir reiteradamente cualquier Ley del Juego.

Penalidad: Puntapié penal en el lugar de la infracción. Se puede otorgar un try penal si la infracción evita un try que probablemente hubiera sido marcado.

Por infracciones a 2 (c) el jugador puede ser prevenido y, si repite la infracción, debe ser expulsado.

- FK..** (d) perder tiempo intencionalmente;

Penalidad: Puntapié libre (free-kick) en el lugar de la infracción.

Inconducta, Juego Peligroso

(3) Es ilícito para cualquier jugador:

- (a) golpear a un oponente;
- (b) intencionalmente o imprudentemente pegar con el pie o patear a un oponente o hacerle zancadilla con el pie, o pisar a un contrario que yace en el suelo;
- (c) tacklear anticipada, tardía, o peligrosamente, incluyendo la acción conocida como "tackle con el brazo rígido";
- (d) quien no corriendo en procura de la pelota, cargue u obstruya intencionalmente o imprudentemente a un oponente que acaba de patearla;
- (e) sujetar, empujar, cargar, obstruir o asir a un oponente que no tenga la pelota, salvo en un scrum, ruck o maul;
(Excepto en un scrum o ruck se permite alejar, arrastrándolo, a un jugador que yace contiguo a la pelota. Salvo en este caso, tironear cualquier parte de la vestimenta de un oponente es sujetarlo.)
- (f) en la primera línea de un scrum, formar a cierta distancia de los oponentes y embestirlos;
- (g) en la primera línea de un scrum levantar intencionalmente a un oponente "en el aire" o forzarlo hacia arriba fuera del scrum;
- (h) provocar intencionalmente o imprudentemente el derrumbe de un scrum, ruck, o maul;
- (i) mientras la pelota está fuera de juego, molestar, obstruir o estorbar en forma alguna a un oponente o ser culpable de cualquier forma de conducta;

(j) cometer en la cancha cualquier acto de inconducta que atente contra el espíritu del juego.

Penalidad: Un jugador culpable de inconducta o juego peligroso debe ser expulsado o advertido que será expulsado si repite la infracción. Por una infracción similar después de haber sido amonestado el jugador debe ser expulsado. Además de la amonestación o expulsión se otorgará un try penal o un puntapié penal de acuerdo con lo siguiente:

- (I) Si la infracción impide un try, que de otra manera, probablemente se hubiera marcado, se otorgará un try penal.
- (II) El lugar para un puntapié penal será:
- (a) Por infracciones, salvo las de los incisos (d) e (i) en el lugar de la infracción.
 - (b) Por una infracción de (d) el equipo no infractor tendrá la opción de ejecutar el puntapié en el lugar de la infracción, o donde caiga la pelota, y si la pelota cae:
 - **en el touch**, la marca será a quince metros de la línea de touch sobre una línea paralela a las líneas de goal a través del lugar donde salió al touch; o
 - **dentro de los quince metros de la línea de touch**, será a quince metros de la línea de touch sobre una línea paralela a las líneas de goal, a través del lugar donde cayó; o
 - **en el in-goal, en el touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta**, será a cinco metros de la línea de goal sobre una línea paralela a la línea de touch a través del lugar donde cruzó la línea de goal o a quince metros de la línea de touch, según cual sea la mayor distancia.
 - (c) Por una infracción de (j), en cualquier lugar donde la pelota hubiera sido vuelta a poner en juego si no se hubiera cometido la infracción o, si ese lugar es sobre o más allá de la línea de touch, a quince metros de ese lugar sobre una línea paralela a las líneas de goal.
- (III) Por una infracción en el in-goal se otorgará un puntapié penal de acuerdo a lo previsto en la Ley 14, Penalizaciones.
- (IV) Por una infracción de la Ley 26(3)(i) el puntapié penal se ejecutará en cualquiera que sea el lugar donde el juego se hubiera reanudado, es decir:
- en la línea de veintidós metros (en cualquier lugar que el equipo no infractor elija); o
 - en el centro de la línea de media cancha; o
 - si de otra manera se hubiera otorgado un scrum a cinco metros de la línea de goal en ese lugar o a quince metros de la línea de touch, sobre una línea a cinco metros de la línea de goal y paralela a ella según cual sea la mayor distancia.
- (V) Por una infracción producida dentro de la cancha y no cubierta por disposiciones anteriores, el puntapié penal será otorgado en el área de juego, a quince metros de la línea de touch frente al lugar donde la infracción tuvo lugar.
- (VI) Por una infracción comunicada por el Juez de touch en relación a la Ley 6 B (6) se debe acordar un penal donde la infracción ocurrió, u otorgar la ventaja.

Nota (III)

"Jugar al hombre sin la pelota" y toda otra forma de tackle peligroso, incluyendo tackle anticipado, tardío o de brazo rígido, o tackle o intención de tacklear a un jugador alrededor del cuello o cabeza, o por encima de la línea de los hombros, DEBE ser severamente penado. Los jugadores que intencionalmente recurren a este tipo de juego sucio, deben ser expulsados de la cancha. La ventaja debe aplicarse, pero se otorgará un try penal si el tackle peligroso impide un try probable.

Nota (IV)

Corresponde al referee decidir que constituye un tackle peligroso, teniendo en cuenta las circunstancias, por ejemplo, las intenciones aparentes del tackleador, o la naturaleza del tackle, o la posición indefensa del jugador que es tackleado o derribado, que puede ser la causa de una lesión seria.

Nota (V)

Las siguientes acciones constituyen juego peligroso:

- (a) si un jugador carga o derriba a un oponente que porta la pelota sin tentativa alguna de tacklearlo;

- (b) si un jugador golpea o tira del pie o pies de otro jugador que está saltando en un line-out por la pelota;
- (c) en el juego general, si un jugador intenta tacklear a un oponente cuando está en el aire en procura de la pelota después de haber sido pateada.

Nota (VI)

Un jugador no debe "tomar la ley por sus propias manos" ni debe hacer intencionalmente algo que resulte peligroso para el oponente, inclusive si éste está infringiendo las Leyes.

Nota (VII)

Si un jugador es obstruido después de haber pateado la pelota y ésta pega en un poste de goal, el penal opcional debe otorgarse donde la pelota caiga después de botar en el poste.

Nota (VIII)

Si se ha otorgado un puntapié penal, y antes que se haya tomado el puntapié, el equipo infractor infringe la Ley 26(3)(i), el referee debe:

- (a) amonestar o expulsar al jugador culpable de inconducta y
- (b) además adelantar diez metros la marca para el puntapié penal, para abarcar tanto la infracción original como la inconducta.

Nota (IX)

Si se otorga un puntapié penal a un equipo y, antes que se haya tomado el puntapié un jugador de ese equipo infringe la Ley 26(3)(i) el referee debe:

- (a) amonestar o expulsar al jugador culpable de inconducta; y
- (b) declarar nulo el puntapié penal; y
- (c) otorgar un puntapié penal en contra del equipo culpable, en último término, de inconducta.

Nota (X)

El referee debe tomar nota que:

- (a) infracción reiterada es una cuestión de hecho y no una cuestión de si el infractor tenía o no la intención de infringir;
- (b) si hay que sancionar al mismo jugador reiteradamente se lo debe tratar de acuerdo con la Ley 26(2)(d);
- (c) no se debe perdonar el juego sucio;
- (d) las infracciones reiteradas ocurren generalmente con relación a Scrums, Off-side, Line-outs, Tackles, Rucks y Mauls. Si un jugador ha sido sancionado por infringir una de estas Leyes varias veces en el mismo partido debe ser amonestado, y si repite la infracción, expulsado;
- (e) corresponde al referee decidir si una serie de transgresiones iguales por distintos jugadores de un equipo, representa o no infracciones reiteradas. Si considera que es así, debe hacer una advertencia general a ese equipo y, si la transgresión se repite, debe expulsar al próximo jugador infractor de la cancha;
- (f) para decidir la cantidad de transgresiones que deben considerarse "infracciones reiteradas" como se indica en (d) y (e), el referee debe siempre aplicar el mismo criterio estricto en partidos de selección y de categoría superior. En la tercera oportunidad debe hacer una amonestación. En caso de partidos juveniles o de categoría inferior, donde la ignorancia de las Leyes y la falta de habilidad pueden ser causa de muchas infracciones, se puede aplicar un criterio menos estricto.

Nota (XI)

El International Rugby Board y las Uniones afiliadas apoyarán totalmente a los referees en el estricto y uniforme cumplimiento de las disposiciones de la norma de infracciones reiteradas.

(4) Es ilícito que un equipo adopte como jugadas las que se conocen como:

- (a) Cuña voladora (Flying wedge)
- (b) Carga de caballería (Cavalry charge)

Penalidad: Puntapié penal en el lugar de la infracción original.

Nota (XII)

Cuña voladora (Flying wedge): Esta jugada generalmente se utiliza cerca del in-goal contrario cuando se ha otorgado un puntapié penal o un free-kick al equipo atacante, y es iniciada por un jugador que juega la pelota para sí mismo, o recibe un pase corto, y avanza hacia el in-goal contrario con sus compañeros asidos o tomados a sus costados en una formación en V o como una cuña. A veces el jugador está protegido ilegalmente por compañeros delante de él. El peligro no es tanto para los que inician la jugada, como para los que intentan detenerla.

Nota (XIII)

Carga de caballería (Cavalry charge): La Carga de caballería generalmente se utiliza cerca del in-goal contrario cuando se ha otorgado un puntapié penal o un free-kick al equipo atacante. Los jugadores del equipo atacante se alinean a lo ancho del campo de juego detrás del pateador, dejando un espacio de un metro o dos entre ellos. Después de una señal del pateador comienzan a cargar hacia adelante. Sólo cuando están cerca del pateador, éste juega la pelota para sí mismo, y se la pasa a uno de ellos. El equipo defensor debe permanecer a 10 metros de la marca o en su propio in-goal (si estuviera mas cerca) hasta que la pelota sea pateada. La jugada es potencialmente peligrosa.

Jugador expulsado

Un jugador que es expulsado no participará ulteriormente en el partido. Cuando un jugador es expulsado, el referee, lo más pronto posible después del partido, remitirá un informe a la Unión u otro cuerpo disciplinario con jurisdicción sobre el partido, nombrando al jugador y describiendo las circunstancias que hicieron necesaria la expulsión. La Unión u otro cuerpo disciplinario con jurisdicción sobre el partido considerará ese informe y cualquier otra evidencia que estime apropiada.. El jugador expulsado tendrá el derecho de ser escuchado si así lo desea, y podrá presentar evidencias en forma de videos o fotografías. Aquellos, luego, deberán actuar y

aplicar la sanción que juzguen conveniente.

Citación de Jugadores

Cuando un jugador cometa un acto de juego sucio que no sea detectado por las autoridades del partido, cualquiera de las Uniones u Organizaciones afiliadas intervinientes en el partido, pueden citar a ese jugador para iniciar una causa, ya que él no debe ser considerado con la misma responsabilidad que un jugador expulsado.

LEY

27

Puntapié Penal

Un puntapié penal es un puntapié otorgado al equipo no infractor según lo establecido por las Leyes. Puede ser tomado por cualquier jugador del equipo no infractor y con cualquier forma de puntapié, condicionado a que el pateador si tiene la pelota en las manos, deberá impulsarla fuera de las mismas o, si la pelota está en el suelo, deberá impulsarla a una visible distancia de la marca.

(1) El equipo no infractor tiene opción a tomar un scrum en la marca e introducirá la pelota.

(2) Cuando se toma un puntapié penal es de aplicación lo siguiente:

- (a) El puntapié debe tomarse sin demora indebida.
- (b) El puntapié debe tomarse en o detrás de la marca sobre una línea a través de la marca y el pateador puede colocar la pelota para un place kick. Si el lugar establecido por las leyes para el otorgamiento del puntapié penal está dentro de los cinco metros de la línea de goal de los contrarios, la marca para el puntapié penal o para un scrum tomado en su substitución será a cinco metros de la línea de goal sobre una línea a través de ese lugar.
- (c) El pateador puede patear la pelota en cualquier dirección y puede volver a jugarla, sin ninguna restricción, excepto que, si ha indicado al referee que se propone intentar obtener un goal o ha efectuado cualquier acción indicativa de tal intención, no puede patear la pelota en cualquier otra dirección. Un jugador para patear al touch sólo puede patear la pelota de aire (punt) o de sobrepique (drop). Cualquier indicación de intención es irrevocable.
- (d) El **equipo del pateador** con excepción del colocador de la pelota en un place kick, debe estar detrás de la pelota hasta que haya sido pateada. Sin embargo los jugadores del equipo del pateador que se están retirando y están delante de la pelota no serán penalizados si el hecho de no haberse retirado detrás de la pelota, se debiera a la rapidez con que el puntapié fue tomado, pero ellos no deben interrumpir su retirada y entrar en juego mientras no sean puestos en juego mediante alguna de las acciones de su equipo estipuladas en la Ley 25 (1).
- (e) El **equipo oponente** debe correr sin demora (y continuar corriendo mientras se está tomando el puntapié y mientras la pelota sea jugada por el equipo del pateador) hasta o detrás de una línea paralela a las líneas de goal y a diez metros de la marca, o a su propia línea de goal si estuviera más cerca de la marca. Si un puntapié al goal se está tomando, ellos deben permanecer inmóviles con sus manos a los costados hasta que se haya tomado el puntapié.

Los jugadores que se están retirando no serán penados si el hecho de no haberse retirado a los diez metros se debiera a la rapidez con que el puntapié fue tomado, pero no pueden interrumpir la retirada y participar en el juego hasta que se hayan retirado diez metros atrás de donde el puntapié penal fue otorgado, o hasta que los sobrepase un compañero que estuvo a por lo menos diez metros de la marca.

- (f) El **equipo oponente** no debe recurrir intencionalmente a cualquier acción capaz de demorar la ejecución de un puntapié penal. Esto incluye acciones deliberadas como llevar, arrojar o patear la pelota fuera del alcance del pateador u obstruirlo.

Penalidad:

- Por una infracción del **equipo del pateador** un scrum en la marca
- Por una infracción del **equipo oponente** un puntapié penal diez metros delante de la marca o a cinco metros de la línea de goal, según cual sea la más cercana, sobre una línea a través de la marca. Cualquier jugador del equipo no infractor puede tomar el puntapié.

Nota (I)

El puntapié debe tomarse con la pelota que estaba en juego, salvo que el referee decida que es defectuosa.

Nota (II)

Está permitido el uso de arena, aserrín o un tee aprobado, para colocar la pelota.

Nota (III)

Un jugador que toma un puntapié penal no puede botar la pelota sobre la rodilla. El puntapié debe ejecutarse con el pie o la parte inferior de la pierna. Si un jugador patea incorrectamente la pelota, se debe ordenar un scrum.

Nota (IV)

Además de la disposición general respecto a pérdida de tiempo, el pateador está obligado a patear sin demora, o será sancionado.

Las instrucciones en el segundo párrafo de la Nota (I) de la Ley 13 son también de aplicación en el caso de un puntapié penal. Aun sin advertencia, si la demora es evidentemente una infracción a la Ley se debe anular el puntapié y ordenar un scrum.

Nota (V)

El referee debe siempre compensar el tiempo perdido por cualquier demora en tomar el puntapié, de acuerdo con lo dispuesto en la Nota (II) de la Ley 5.

Nota (VI)

Si aparentemente, el pateador se dispusiera a tomar un puntapié al goal, el referee puede pedirle que manifieste su intención.

Nota (VII)

Si el pateador está tomando un puntapié al goal, todos los jugadores del equipo oponente deben permanecer quietos desde el momento en que el pateador comience su carrera hasta que se haya tomado el puntapié.

Nota (VIII)

Cuando un puntapié penal es tomado en el In-goal se debe otorgar un try penal si un jugador defensor, mediante juego sucio, impide a un oponente apoyar primero la pelota.

Nota (IX)

Si de un puntapié penal tomado dentro del In-goal, la pelota sale al touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta, se debe ordenar un scrum cinco metros y el equipo atacante introducirá la pelota.

Nota (X)

Si el pateador toma un drop-kick y marca un goal, el goal es válido aún cuando el pateador no haya indicado al referee su intención de patear al goal.

Nota (XI)

Si, a pesar de una infracción previa del equipo oponente se marca el goal debe otorgarse el goal en lugar de un nuevo puntapié penal.

Nota (XII)

El referee no debe otorgar una nueva penalidad y sí permitir la prosecución del juego si está convencido que el motivo para la nueva penalidad ha sido provocado deliberadamente por el equipo del pateador. Si el referee otorga una nueva penalidad, el puntapié penal no deberá tomarse antes que el referee haya hecho la marca indicando el lugar de la penalidad.

LEY

28

Puntapié Libre (Free-kick)

Un puntapié libre (Free-kick) es un puntapié otorgado por un mark o al equipo no infractor de acuerdo a lo establecido en las Leyes. Un goal no podrá ser marcado de un puntapié libre.

El equipo al que se le otorga un puntapié libre (free-kick) no podrá marcar un drop goal hasta después de la próxima vez que la pelota quede muerta, o un oponente haya jugado la pelota o haya tackleado a un jugador del equipo que pateó el free-kick, o se haya formado un mau.

Por una infracción, el puntapié puede ser tomado por cualquier jugador del equipo no infractor.

Puede ser tomado con cualquier forma de puntapié, salvo cuando se patee al touch, condicionado a que el pateador, si tiene la pelota en las manos deberá impulsarla fuera de las mismas o, si la pelota está en el suelo, deberá impulsarla a una visible distancia de la marca.

(1) El equipo al cual se le ha otorgado un puntapié libre tiene opción a tomar un scrum en la marca e introducirá la pelota.

(2) Cuando se toma un puntapié, debe ser tomado sin demora indebida.

(3) El puntapié debe ser tomado en o detrás de la marca sobre una línea a través de la marca y el pateador puede colocar la pelota para un place-kick.

(4) Si el lugar establecido por las leyes para el otorgamiento de un puntapié libre está dentro de los cinco metros de la línea de goal de los oponentes, la marca para el puntapié libre, o para el scrum tomado en sustitución del mismo, será a cinco metros de la línea de goal sobre una línea a través de ese lugar.

(5) El pateador puede patear la pelota en cualquier dirección y puede volver a jugarla sin restricción alguna. Un jugador que patea al touch sólo puede hacerlo de punt o de drop-kick.

(6) El **equipo del pateador** con excepción del colocador de la pelota en un place kick, debe estar detrás de la pelota hasta que haya sido pateada. Sin embargo los jugadores del equipo del pateador que se están retirando y están delante de la pelota no serán penalizados si el hecho de no haberse retirado detrás de la pelota, se debiera a la rapidez con que el puntapié fue tomado, pero ellos no deben interrumpir su retirada y entrar en juego mientras no sean puestos en juego mediante alguna de las acciones de su equipo estipuladas en la Ley

25 (1).

(7) El **equipo oponente** no deberá incurrir, intencionalmente, en ninguna acción que pueda demorar la ejecución de un puntapié libre. Ello incluye acciones tales como, intencionalmente, llevar, arrojar, o patear la pelota fuera del alcance del pateador.

(8) El **equipo oponente** deberá retirarse sin demora hasta o detrás de una línea paralela a las líneas de goal y a diez metros de la marca o a su propia línea de goal si estuviera más cerca de la marca, o a cinco metros de la línea de goal de sus oponentes, si la marca estuviera en el In-goal. Los jugadores del equipo oponente que así se hayan retirado, podrán cargar con el propósito de impedir el puntapié, tan pronto como el pateador inicie su carrera o amague patear.

Los jugadores que se están retirando no serán penados si el hecho de no haber alcanzado los diez metros se debiera a la rapidez con que se tomó el puntapié, pero no pueden interrumpir la retirada y participar en el juego hasta que se hayan retirado diez metros atrás de donde el Free-kick fue otorgado, o hasta que los sobrepase un compañero que estuvo a por lo menos diez metros de la marca.

(9) Si, habiendo cargado lícitamente, los jugadores del equipo oponente impiden que se tome el puntapié, éste es nulo.

(10) Ni el pateador ni el colocador harán intencionalmente cosa alguna que pueda inducir al equipo oponente a cargar prematuramente. Si cualquiera de ellos lo hiciera, la carga no será anulada.

Penalidad:

- Por una infracción del **equipo del pateador** o un puntapié anulado, un scrum en la marca y el equipo oponente introducirá la pelota. Si la marca está en el In-goal el scrum se otorgará a cinco metros de la línea de goal sobre una línea a través de la marca.
- Por una infracción del **equipo oponente** un puntapié libre (free-kick) a 10 metros delante de la marca o a cinco metros de la línea de goal, según la que esté más cerca, sobre una línea a través de la marca. Cualquier jugador del equipo no infractor puede tomar el kick.

Nota (I)

El puntapié debe tomarse con la pelota que estaba en juego, salvo que el referee decida que la pelota es defectuosa.

Nota (II)

Un jugador que toma un puntapié libre no puede botar la pelota sobre la rodilla. El puntapié debe ejecutarse con el pie o la parte inferior de la pierna. Si un jugador patea incorrectamente la pelota, se debe ordenar un scrum.

Nota (III)

El pateador no puede amagar patear y luego retroceder. En cuanto haya hecho cualquier movimiento para patear, los oponentes pueden cargar.

Nota (IV)

Además de las disposiciones de carácter general respecto a pérdida de tiempo, el pateador está obligado a patear sin demora, o será sancionado.

Nota (V)

El referee debe vigilar que los jugadores oponentes no avancen subrepticamente y que tengan ambos pies detrás de la línea de diez metros, de lo contrario debe otorgarse la sanción prevista en las Penalizaciones de la Ley 28.

Nota (VI)

Si un puntapié se toma desde atrás de la línea de goal, la pelota está en juego si un oponente la juega lícitamente antes que cruce la línea de goal, y se puede marcar un try.

Nota (VII)

Cuando un puntapié libre es tomado en el In-goal se debe otorgar un try penal si un jugador defensor, mediante juego sucio, impide a un oponente apoyar primero la pelota.

Nota (VIII)

Si de un puntapié libre tomado dentro del In-goal, la pelota sale al touch-in-goal o cruza la línea de pelota muerta se otorgará un scrum cinco metros y el equipo atacante introducirá la pelota.

Nota (IX)

Si los oponentes cargando lícitamente un puntapié libre (free-kick), en el área de juego tapan la pelota, se debe permitir la continuación del juego.

Nota (X)

Si se ha otorgado un puntapié libre en el campo de juego y el jugador se retira a su In-goal para tomar el puntapié y los oponentes, cargando lícitamente, impiden se tome el mismo, se debe otorgar un scrum a cinco metros de la línea de goal en una línea a través de la marca.

Nota (XI)

Si se ha acordado un puntapié libre en el In-goal y los oponentes, cargando lícitamente, impiden que se tome el puntapié, se deberá otorgar un scrum a cinco metros de la línea de goal sobre una línea a través de la marca.

Nota (XII)

Si el referee está convencido que la razón para un puntapié libre conforme a las penalidades ha sido provocada deliberadamente, deberá permitir que el juego continúe. Si el referee otorga una nueva penalidad, el puntapié libre no deberá tomarse antes que el referee haya hecho la marca indicando el lugar del puntapié libre.
