



Federación Andaluza de Rugby  
Comité Andaluz de Árbitros  
Área de Formación

# **Aclaraciones y Criterios Reglamentarios World Rugby**

**Temporada 2019/20**



## Aclaración 1 - 2019

Unión / Gte. Referees HP Hong Kong Rugby Football Union

### Ley 3

Fecha 24 mayo 2019

### Solicitud

Espero que puedan ayudarnos con una aclaración reglamentaria con respecto a la Ley 3 que incluimos a continuación. Como recordatorio, actualmente estamos aplicando el protocolo Identifique y Retire (IyR) para nuestras competiciones Asia Rugby Championship y Global Rapid Rugby.

1. El partido utiliza los protocolos Identifique y Retire;
2. Se han usado todos los reemplazos (8);
3. El Médico del Equipo sospecha que un jugador sufre una conmoción cerebral y el jugador es retirado del partido;

¿Se puede hacer un reemplazo? – Sabemos que un jugador que ha salido por lesión no puede retornar al partido. Y en segundo término y aparte: ¿hay alguna diferencia entre reemplazos por HIA y IyR ya que no vemos ninguna referencia en las Leyes a IyR?

### Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby

Actualmente la Ley 3.33 es clara respecto de cuándo un jugador reemplazado por razones tácticas puede retornar al partido:

Los jugadores reemplazados por razones tácticas sólo pueden retornar al partido cuando reemplacen :

- A un jugador primera línea lesionado
- A un jugador con una herida sangrienta
- A un jugador sometido a una HIA
- A un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los oficiales del partido).
- Al jugador nominado descrito en la Ley 3.19 o 3.20.

Se hace referencia a Identifique y Retire en la Ley 3.24

Bajo las leyes actuales en las circunstancias que ustedes describen el jugador lesionado no puede ser reemplazado. La Ley 3.33c es explícita y solamente se refiere a un jugador sometido a una evaluación HIA.

### Apéndice

El personal de World Rugby y los miembros designados aceptan con agrado este asunto y a pesar de las preocupaciones sobre manipulación táctica solicitarán a la Comisión de Rugby que apruebe una modificación inmediata a la ley impulsado por el Bienestar del Jugador, por lo que la Ley 3.33c pasaría a enunciar:

c. A un jugador ~~sometido a una HIA~~ con una lesión en la cabeza.

Esta sutil modificación significará que aún en partidos con “Identifique y Retire” el jugador que sufra una lesión en la cabeza ahora podrá ser reemplazado por un jugador que haya sido previamente reemplazado por razones tácticas. Esto es coherente con nuestro enfoque sobre seguridad del jugador y elimina la posibilidad del entrenador que no retire al jugador lesionado por temor a tener que jugar con 14 jugadores.



## **Aclaración 4 - 2018**

Unión / Gte. Referees HP Alain Rolland

### **Ley 6**

Fecha 29 mayo 2018

### **Solicitud**

El Grupo de Trabajo de Atención Inmediata al Costado de la Cancha de World Rugby ha recomendado que World Rugby considere un ajuste a los procedimientos referidos a situaciones en las que el Médico del Equipo atiende a un jugador (y el juego continúa) pero luego determina que la situación es tan urgente que necesita la ayuda del equipo de Atención Inmediata. Estas son frecuentemente situaciones de lesiones con riesgo de vida o potencialmente graves en las que el tiempo es fundamental. Se han registrado varios casos en que los equipos de Atención Inmediata no pudieron tratar a los jugadores ya que los Árbitros permitieron que el juego continúe. La solicitud que se ha tramitado a través de Alain Rolland es: Si un Médico de Equipo llama al equipo de Atención Inmediata, ¿debería interrumpirse inmediatamente el juego o permitir que continúe?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

El criterio reglamentario de los miembros designados es que tan pronto como un Médico de Equipo o Médico del Día del Partido llame al equipo de Atención Inmediata el juego debe detenerse inmediatamente. Esto ya está cubierto en las Leyes.

Ley 6.28:

Las personas capacitadas médicamente (sólo médicos o fisioterapeutas calificados) podrán entrar al área de juego para asistir a jugadores lesionados en cualquier momento que sea seguro hacerlo.

Ley 6.8

El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar:

- b. Para detener el juego. El árbitro tiene facultades para detener el juego en cualquier momento.
- h. Cuando sería peligroso permitir que el juego continúe o cuando sospeche que un jugador está seriamente lesionado.

Apéndice

Este criterio reglamentario ya está cubierto en las Leyes. La aplicación práctica de este criterio reglamentario requerirá que los Oficiales del partido y los equipos médicos estén en estrecha comunicación. Normalmente, esto será comunicado al 4º Oficial para que pueda informar al árbitro que detenga el juego.



### **Aclaración 3 - 2018**

Unión / Gte. Referees HP Alain Rolland

#### **Ley 3**

Fecha 17 abril 2018

#### **Solicitud**

Después de un incidente en un partido del Super Rugby, nos gustaría clarificar la situación siguiente:

Si un jugador es retirado del partido para una HIA y ese equipo ha agotado todos sus reemplazos, ¿Se permite un reemplazo temporal? Si el jugador de la evaluación HIA no pasa la HIA, ¿El reemplazo temporal puede convertirse en definitivo?

#### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

La Ley 3.26 es clara en esta cuestión:

En partidos de elite de mayores en los que World Rugby (conforme las Regulaciones 10.1.4 y 10.1.5) haya aprobado anticipadamente el uso del procedimiento HIA, un jugador que requiera una HIA:

- Se retira del campo de juego; y
- Es reemplazado temporalmente (aun cuando todos los reemplazos hayan sido utilizados). Si el jugador no está disponible para retornar al campo de juego después de 10 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego, el reemplazo se convierte en definitivo.

A esto también se hace referencia en el documento de protocolo de la evaluación HIA en la sección de Preguntas Frecuentes de los procedimientos, Pregunta 20:

20. Si un jugador es retirado del partido para una evaluación HIA y ese equipo ha agotado todos los reemplazos: ¿Se autorizará un reemplazo temporal?

Sí, si un equipo ha utilizado todos los reemplazos se autoriza un reemplazo temporal por lesión en la cabeza. Si un jugador necesita ser retirado definitivamente después de un evento de impacto en la cabeza, independientemente de la clasificación de la sala médica, es decir, que sea inmediata y definitivamente retirado o que sea sometido a un examen fuera del campo, el jugador que es el reemplazo temporal será autorizado a permanecer en el campo aun cuando el jugador lesionado no retorne después de expirado el período de 10 minutos fuera del campo. Para que quede claro, un jugador reemplazado tácticamente puede retornar al partido para reemplazar a un jugador lesionado en la cabeza, incluso si no se han utilizado otros reemplazos.

Apéndice



El libro de Leyes 2017 también fue claro en esta cuestión. La Ley 3.10 – Prueba de Modificación a la Ley sobre HIA – sección (a). Esto también se alinea con las leyes vigentes sobre lesiones sangrientas permitiendo que el reemplazo permanezca en el terreno de juego si el jugador lesionado no retorna al partido.

Hubo una versión anterior del documento de Protocolo HIA que resultaba confusa. Ambos documentos están ahora totalmente alineados.





## **Aclaración 2 - 2018**

Unión / Gte. Referees HP ARU

### **Ley 15**

Fecha 17 abril 2018

### **Solicitud**

Nos referimos a su reciente correspondencia con el Asesor Jurídico de Rugby AU, Sr. Patrick Evers, respecto de la solicitud de aclaración de Rugby AU de la Prueba de Modificación de las Leyes de World Rugby con respecto a la Ley 16, Ley del Ruck Modificada (Ley 15 a partir del 1 de enero de 2018):

“Un ruck comienza cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo (jugador tackleado, tackleador). En este punto se crea la línea de offside. Un jugador sobre sus pies puede usar sus manos para levantar la pelota siempre que esto sea inmediatamente. A partir del arribo de un jugador oponente no se podrán usar las manos.

Específicamente, Rugby AU busca clarificar su entendimiento de que la Ley que crea las líneas de offside cuando el primer jugador que arriba está sobre la pelota tenía la única intención de encarar la cuestión de que "no hay líneas de offside en el tackle", y que no tenía la intención de modificar la forma de disputa de la pelota en el breakdown. Es decir:

- el primer jugador que arriba del equipo defensor siempre puede ir directamente por la pelota con las manos si hubiera una ventana para hacerlo; y
- si el jugador tiene que empujar primero a un jugador atacante para acceder a la pelota, entonces no se pueden usar las manos.

Rugby Australia solicita un criterio reglamentario formal de World Rugby sobre lo mencionado para contribuir a una mayor comprensión de esta prueba de la ley y su aplicación en el juego.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Sus suposiciones en las tres cuestiones con correctas, es decir:

1. La Ley que crea líneas de offside cuando el primer jugador que arriba está sobre la pelota tenía la única intención de abordar la cuestión de que "no hay líneas de offside en el tackle", y no tenía la intención de modificar la forma de disputa de la pelota en el breakdown
2. El primer jugador que arriba del equipo defensor siempre puede ir directamente por la pelota con las manos si hubiera una ventana para hacerlo
3. Si el jugador tiene que empujar primero a un jugador atacante para acceder a la pelota, entonces no se pueden usar las manos.

### **Apéndice**

El Grupo de Revisión de Leyes de XV se reunió el lunes 16 de abril y acordó confirmar la



prueba de Ley del Ruck como Ley definitiva. También acordó la siguiente redacción de la ley más simple y más lógica:

Las líneas de offside se crean cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo. El ruck se forma cuando por lo menos un jugador de cada equipo sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo, entran en contacto.

Esperamos que esta redacción revisada ayude a resolver las preguntas que ustedes plantean.





## Aclaración 1 - 2018

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 3**

Fecha 8 febrero 2018

### **Solicitud**

La RFU solicita un criterio reglamentario sobre la Ley 3 y los Lineamientos de aplicación de las Leyes emitidos en diciembre de 2017

Hemos observado los recientes Lineamientos de Aplicación de las Leyes que, en resumen, establecen que en equipos con 23 jugadores nominados cuando un equipo no puede disputar el scrum por tener un jugador suspendido temporalmente o expulsado, el equipo se reducirá en dos jugadores: uno por la suspensión (o expulsión) y el otro por no poder disputar el scrum. El efecto es aún mayor por la actual Prueba Global de Leyes que requiere que un equipo, aún para los scrums sin oposición, tenga ocho jugadores en el scrum, lo que da como resultado que los backs sean siete contra cinco.

Si bien esto sería de difícil ocurrencia, podría terminar efectivamente con la disputa en el partido; no nos gustaría ver que una Final de la Copa del Mundo se decida por la disposición de estos LAP.

Por lo tanto solicitamos aclaración de lo siguiente:

1. ¿Los Lineamientos de Aplicación de las Leyes están respaldados por las Leyes? La Ley 3.6(d) establece que un jugador cuya salida resulta en que un equipo no pueda disputar el scrum no puede ser reemplazado. No podemos ver ninguna disposición en las Leyes de que un jugador adicional tenga que dejar el campo si la salida se debe a una suspensión.
2. ¿Es correcto lo siguiente? Si un jugador primera línea resulta suspendido y se ordenan scrums sin oposición, debe ocurrir lo siguiente:
  - El jugador suspendido deja el campo; y
  - Un jugador adicional deja el campo; y
  - Un tercer jugador puede tener que dejar el campo para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible.

Por un solo incidente, tres jugadores del mismo equipo pueden tener que dejar el campo.

¿Hay algún precedente para que haya una sanción diferente para los diferentes niveles del juego? Los Lineamientos de Aplicación de las Leyes establecen que esto sólo se aplica a las nóminas de 23 jugadores, sin embargo, no podemos encontrar ninguna disposición en las Leyes que establezca sanciones diferenciales. Observamos que en los Lineamientos de Aplicación de las Leyes se hace referencia a la Ley 3.6(d) para respaldar esa posición pero en los Lineamientos de Aplicación de las Leyes no se cita esta Ley en su totalidad, que si se hiciera, demostraría que esa Ley se aplica a cualquier partido en que se haya adoptado la opción de "jugador afuera". Nos preocupa que esto sienta un precedente de divergencia entre el juego de elite y el rugby de base. ¿Esta sanción diferencial está respaldada por las Leyes?





## Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby

1. Su suposición original es que en nóminas de 23 jugadores cuando un equipo no puede disputar el scrum debido a que un jugador ha sido suspendido temporalmente o expulsado (y los otros pilares especializados están lesionados o se les ha mostrado una tarjeta) el equipo se reducirá en dos jugadores: uno por la suspensión y el otro por no poder disputar el scrum. Estamos de acuerdo en que esto se ve agravado por la nueva Prueba Global de Leyes que requiere que un equipo, aún para los scrums sin oposición, tenga ocho jugadores en el scrum, lo que resulta que los backs sean siete contra cinco.
2. Esto es realmente de difícil ocurrencia pero está sujeto a la manipulación táctica que estos lineamientos de aplicación intentan minimizar.
3. No estamos seguros qué son los LAP
4. En términos de su pregunta con respecto a si los Lineamientos de Aplicación de las Leyes (LAG, sigla en inglés) tienen el apoyo de las Leyes. Hay 6 Criterios reglamentarios de las Leyes desde 2009 en este sentido. (5-2009; 1-2011; 3-2012; 5-2015; 5-2015; 3-2016). Todos los criterios reglamentarios mencionados respaldan una reducción en el número de jugadores cuando los scrums sin oposición son causados por un equipo por cualquier razón que no sea evaluación HIA, reemplazo por lesiones sangrientas y por una lesión después de una acción de juego sucio.
5. Lo siguiente es correcto:
  - Si un jugador primera línea resulta suspendido (y los otros pilares especializados están lesionados o se les ha mostrado una tarjeta) y se ordenan scrums sin oposición, debe ocurrir lo siguiente:
    - El jugador suspendido deja el campo como resultado de juego sucio; y
    - En el próximo scrum un jugador adicional deja el campo cuando se ordenen scrums sin oposición. Los scrums sin oposición son una contravención adicional de una ley y requieren una consecuencia visible para el equipo responsable de los scrums sin oposición; y
    - Un tercer jugador puede tener que dejar el campo para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible. En este caso, el equipo se quedaría con 13 jugadores (8 forwards y 5 backs durante el scrum).
6. En apoyo de la integridad del juego y de la intención de las leyes de proteger el juego de la manipulación de los scrums sin oposición debe haber una consecuencia para un equipo responsable de scrums sin oposición que se ordenen en el escenario mencionado. Un ejemplo de manipulación de las leyes son las circunstancias de Gales v Georgia durante los Internacionales de Otoño 2017.
7. Hay un claro precedente para las sanciones diferenciales para nominas de 23 jugadores, por ejemplo, 3.8, 3.9, 3.10, 23.16, así como existen leyes diferenciales para los partidos de elite que utilizan el procedimiento de evaluación HIA.
8. La Ley 3.6(d) para usar la referencia anterior se cita en su totalidad en los LAG. Finalmente, en términos de su preocupación sobre la Final de la Copa del Mundo que se decida por las disposiciones de estos LAG: Para nosotros una mayor preocupación sería si la Final de la Copa del Mundo se decidiera por la manipulación táctica del reemplazo de primera línea y las leyes de scrum sin oposición.



## **Aclaración 1 - 2017**

Unión / Gte. Referees HP Alain Rolland

### **Ley 19**

Fecha 1 junio 2017

### **Solicitud**

Alain Rolland, Gerente de Oficiales de partidos de Alto Rendimiento de Quince de World Rugby solicita un criterio reglamentario sobre la interpretación de la Ley 19 especialmente en relación con:

Incorporar la línea de 22m en línea con el Criterio reglamentario (Criterio reglamentario 5 de 2016) para la línea de goal y la línea de pelota muerta:

<http://laws.worldrugby.org/?domain=10&year=2016&clarification=1022>

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Las modificaciones a las definiciones de touch (Ley 19) también se aplicarán a la línea de 22m así como a la línea de pelota muerta y a la línea de goal. La alineación de las disposiciones de la línea de 22m con la Ley 19 no afecta la definición de la Ley 18 - Mark.



## Aclaración 5 - 2016

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 19**

Fecha 19 diciembre 2016

### **Solicitud**

Procuramos un criterio reglamentario en el sentido que las modificaciones a las definiciones de touch (Ley 19) en las Pruebas Globales de las Leyes también se aplicarán a la línea de pelota muerta. Si este no fuera el caso habrá una diferencia significativa en el resultado de las siguientes circunstancias:

1. El modo en que se reiniciará el partido puede depender de si la pelota fue levantada o no por un jugador que tenía un pie más allá de la líneas de touch-in-goal o si el pie del jugador estaba más allá de la línea de pelota muerta; y
2. Si la pelota estaba muerta o no después de que un jugador retornó la pelota al área de juego podría depender de si la pelota estaba más allá de la línea de touch-in-goal o de la línea de pelota muerta. Las consecuencias diferentes pueden llevar a que en un caso se otorgue un try y que no se otorgue en el otro.

Existe una urgencia en esta solicitud ya que la Prueba Global de Leyes comenzará en el Hemisferio Sur el 1º de enero de 2017

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Las modificaciones a las definiciones de touch (Ley 19) también se aplicarán a la línea de pelota muerta y a la línea de goal. Además, hay que tener en cuenta que si la pelota estaba en movimiento o estacionada ya no es más relevante.

Tres ejemplos en video pueden ser útiles:

<https://youtu.be/TSCC9iHV7cM> = Try

<https://youtu.be/Qh2ABCXf1Z8> = Nueva decisión: Salida de 22m ya que el equipo del pateador llevó la pelota al in goal en vez de volver a un scrum en el lugar donde la pelota fue pateada

<http://laws.worldrugby.org/?law=22> ver video en la Ley 22.9 (c). Nueva decisión: scrum 5m para ataque en vez de Salida de 22m

Fecha de vigencia: Por ser una prueba global de las Leyes las fechas de implementación son:

1 de enero de 2017 para el Hemisferio Sur

1 de julio de 2017 para el Hemisferio Norte



## Aclaración 4 - 2016

Unión / Gte. Referees HP Sevens HP Referee Manager

### **Ley 21**

Fecha 19 diciembre 2016

### **Solicitud**

A continuación se incluye un link que muestra tres jugadores ejecutando Penales durante el reciente Seven HSBC. Lo hacen dejando caer la pelota para que golpee su pie y luego juegan la pelota:

<https://worldrugby.box.com/s/j02ul1dl3x309ojuv6i5dsg0t3t1lzz8>

KICK - Definición - Leyes del Juego página 6: Un kick se efectúa golpeando la pelota con cualquier parte de la pierna o el pie excepto el talón, desde la punta del pie hasta la rodilla, pero sin incluir la rodilla; un kick debe impulsar la pelota a una distancia visible fuera de las manos o a lo largo del suelo.

Ley 21.3(a) Cómo se patean los Penales y Free Kicks. Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop kick, o place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte inferior de la pierna desde la rodilla hasta el pie, excluyendo la rodilla y el talón.

Ley 21.4 (d) Distancia visible. El pateador debe patear la pelota a una distancia visible. Si el pateador sostiene la pelota, ésta debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros designados han revisado esta solicitud de criterio reglamentario y han incluido abajo sus correspondientes respuestas.

Dejar caer la pelota sobre un pie no constituye una forma correcta de ejecutar un Penal o free kick y la Ley 21.4 (d) debe ser cumplida:

21.4 (d)

Distancia visible. El pateador debe patear la pelota a una distancia visible. Si el pateador sostiene la pelota, ésta debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.

**Sanción: Salvo que se especifique de otra manera en las Leyes, cualquier infracción del equipo del pateador derivará en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.**

Fecha de vigencia: 1 de enero de 2017



### **Aclaración 3 - 2016**

Unión / Gte. Referees HP WRU

#### **Ley 3**

Fecha 25 agosto 2016

#### **Solicitud**

Después del reciente Criterio Reglamentario 2 de 2016 (Ley 3.14) la WRU procura un criterio reglamentario adicional para el escenario siguiente:

Escenario: Rojo N°3 (Pilar derecho) resulta lesionado y es reemplazado por el N°18 (Pilar derecho declarado como suplente). El N°18 resulta luego lesionado como consecuencia directa de juego sucio. El N°18 puede ser reemplazado pero Rojo no tiene un Pilar derecho en el banco y por lo tanto tendría que jugar scrums sin oposición. La Ley 3.6(d) estipula que un jugador cuya salida ha sido causa de que el árbitro ordenara scrums sin oposición no puede ser reemplazado.

En el escenario descrito, ¿Puede el equipo Rojo continuar el resto del partido, independientemente del tiempo que falte, con 15 jugadores, debido al hecho de que el reemplazo del Pilar derecho lesionado ha sido una consecuencia directa de juego sucio, que debe ser verificado por los oficiales del partido, o debe reducirlo a 14 jugadores (según la Ley 3.6(d))? Este escenario puede aplicarse a cualquier miembro de la primera línea.

Se aclara que si ocurriera lo descrito se deberían usar en primer lugar los reemplazos de primeras líneas para scrums sin oposición.

El punto de vista de la WRU es que el partido debe continuar con la misma cantidad de jugadores y la Ley 3.6(d) no debe aplicarse. Existe una correlación directa con la evaluación HIA no obstante la limitación de tiempo.

#### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han revisado esta solicitud de criterio reglamentario y a continuación se incluyen las respuestas correspondientes.

En este escenario el equipo Rojo puede continuar con 15 jugadores. La nueva cláusula fue incorporada a 3.14 para evitar el perjuicio de un equipo que pierda un jugador por juego sucio. La Ley 3.14 debe prevalecer sobre la Ley 3.6(d) en el poco probable caso que un jugador primera línea haya resultado lesionado como consecuencia directa de juego sucio.



## Aclaración 2 - 2016

Unión / Gte. Referees HP Alain Rolland

### **Ley 3**

Fecha 5 agosto 2016

### **Solicitud**

Alain Rolland, Gerente de Referees de Alto Rendimiento de Quince solicita el criterio reglamentario de los siguientes ítems de la Ley 3.14

1. ¿El jugador lesionado tiene que salir en el momento del juego sucio o puede primero intentar seguir jugando?
2. ¿Puede un jugador N° 22 que ha sustituido tácticamente al N° 10 y luego resulta lesionado por juego sucio ser reemplazado por el N° 10 mientras hay otros sustitutos no utilizados en el banco?
3. ¿Cuál es la definición de juego sucio a los efectos de esta Ley?
4. Si el árbitro juega ventaja desde la acción de juego sucio: ¿Puede el jugador aún ser reemplazado?
5. ¿Qué ocurre en partidos en los que haya sustituciones sucesivas?
6. ¿El jugador lesionado tiene que salir en forma definitiva; o, si está bien puede retornar al partido?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han revisado esta solicitud de criterio reglamentario y a continuación se incluyen las respuestas correspondientes.

1. El reemplazo debe ser inmediato.
2. El N° 10 sustituido puede regresar aunque hubiera otro reemplazo disponible.
3. La Ley 10.4 define juego sucio a los efectos de esta Ley
4. Sí, el jugador debe ser reemplazado en la próxima detención del juego.
5. Se considerará que el jugador está lesionado y no se le permitirá el retorno al campo de juego.
6. Si el jugado está lesionado y es reemplazado no puede retornar. No hay reemplazos temporarios mientras se efectúa la evaluación de una lesión.



## **Aclaración 8 - 2015**

Unión / Gte. Referees HP Paddy O'Brien

### **Ley 3**

Fecha 8 diciembre 2015

### **Solicitud**

Paddy O'Brien ha solicitado un criterio reglamentario sobre la cantidad mínima de jugadores necesaria para comenzar un partido de seven.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los miembros designados han decidido que en circunstancias excepcionales una Unión puede autorizar que se jueguen partidos con menos de siete jugadores en cada equipo. Cuando eso ocurra, se aplicarán todas las Leyes del Juego excepto que cada equipo debe tener un mínimo de cinco jugadores en el campo (por lo menos tres jugadores en el scrum en todo momento y un mínimo de dos backs).



## **Aclaración 7 - 2015**

Unión / Gte. Referees HP IRFU

### **Ley 15,16,22**

Fecha 9 septiembre 2015

### **Solicitud**

Nos preocupa la práctica en aumento de un oponente que patea la pelota de las manos de un jugador que ha levantado la pelota.

Esto ocurre principalmente cuando la pelota ha sido ganada en una situación de contacto o tackle o ruck y ha sido levantada por un jugador. Entonces un oponente patea la pelota de las manos del jugador. (Este oponente puede haber venido de la situación de contacto o puede aún estar en la situación de contacto).

No consideramos que esta acción sea:

(i) Una disputa justa por la pelota.

ni

(ii) Que pueda ser considerada un medio legal de quitarle la posesión a un jugador.

También es probable que se generen lesiones. La acción presenta dificultades de interpretación y consistencia para el árbitro:

Si se hace contacto con las manos del jugador podría ser considerada juego sucio: esto es difícil de ver y de decidir.

Si la pelota se cae, los árbitros están sancionando un knock-on, aunque el jugador en posesión no ha perdido posesión de la pelota ni la ha golpeado hacia adelante.

Podemos tener cierta ayuda en las Leyes que siguen (22 y 16) que se refieren a patear la pelota de la posesión de un jugador en el campo de juego que se está estirando para marcar un try, aunque sea un jugador tackleado:

### **Ley 22**

(e) Tackleado cerca de la línea de goal. Si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal de sus oponentes de modo que este jugador inmediatamente, puede estirarse y apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal, se ha marcado un try.

(f) En esta situación, los jugadores defensores que están sobre sus pies pueden impedir legalmente el try, tirando de la pelota de las manos o brazos del jugador tackleado, pero no deben patear la pelota.

Ley 15.6 (j) – Esta Ley es muy similar a 22(f).

Consideramos que es lógico para los fundamentos de la Ley cubrir el escenario que hemos descrito arriba en relación con la situación de contacto y que la intención de la Ley es que patear la pelota de las manos de un jugador en posesión no sea legal en ninguna circunstancia.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los miembros designados están de acuerdo en que patear la pelota de las manos de un jugador en posesión es ilegal en todas las circunstancias. Se puede ver un ejemplo de esta acción a continuación.. La sanción de esta acción debe ser un penal contra el equipo infractor.





## **Aclaración 6 - 2015**

Unión / Gte. Referees HP WRU

### **Ley 3**

Fecha 1 septiembre 2015

### **Solicitud**

La WRU desea una aclaración adicional relacionada con el escenario que sigue:

#### Escenario 1

El N° 3 resulta lesionado y es reemplazado por el N° 18 (el suplente de Pilar derecho declarado). Si el N° 18 luego resulta reemplazado temporariamente por Sangre (Ley 3.10) o Evaluación de Lesión en la Cabeza (protocolo HIA) (Ley 3.11) el equipo puede continuar con 15 jugadores pero con scrums sin oposición hasta que el N° 18 retorne. Si el N° 18 no retorna, el equipo debe seguir con 14 jugadores y scrums sin oposición. (Ley 3.5 (h), (m) y (t))

Se requiere un Criterio reglamentario para el caso en que en el escenario descrito el N° 18 no retorne al campo de juego y el equipo deba reducirse a 14 jugadores, ¿Qué jugador deja el campo?.

- a) ¿Es el jugador que originalmente reemplazó al N° 18 para scrums sin oposición?, o
- b) ¿Puede el capitán / entrenador elegir a cualquier jugador para que deje el campo de juego para reducir a su equipo a 14 jugadores?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados de la Comisión de Rugby han considerado la solicitud y es el jugador que originalmente reemplazó al N° 18 para scrums sin oposición el que deja el campo de juego.



## Aclaración 5 - 2015

Unión / Gte. Referees HP Joel Judge

### **Ley 3**

Fecha 19 agosto 2015

### **Solicitud**

1. Suponiendo que un equipo sólo tiene dos jugadores en la lista inicial de 23 que pueden jugar de pilar derecho (TH). Si el TH de ese equipo que comenzó el partido resulta lesionado y reemplazado por el TH reemplazante y el TH reemplazante es posteriormente reemplazado temporariamente (ya sea por sangre o por una evaluación de lesión en la cabeza HIA), ¿Puede el equipo introducir un reemplazo aun considerando que cuando se ordene el próximo scrum ese equipo no podrá presentar un TH adecuadamente entrenado?
2. Si se autoriza al equipo a introducir el reemplazo. ¿Qué debería ocurrir en el próximo scrum?
3. Si se autoriza al equipo a introducir el reemplazo. ¿Qué ocurre si ese reemplazo temporario se convierte en definitivo?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Las respuestas específicas a las preguntas son:

1. Sí, el equipo puede introducir un reemplazo
2. Scrums sin oposición con 15 jugadores
3. Si el reemplazo temporario se convierte en permanente el partido continúa con scrums sin oposición pero con 14 jugadores

Para ser más exhaustivos, lo que sigue puede ayudar:

Definición de las Leyes:

Reemplazo. Un jugador que reemplaza a un compañero lesionado.

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

Ejemplo 1: El 3 resulta lesionado y es reemplazado (ver definición arriba) por el 18 (el cambio de TH declarado). Si el 18 luego resulta lesionado el equipo sigue con 14 jugadores y scrums sin oposición. (Ley 3.5 h, m y t )

Ejemplo 2: El 3 es sustituido (ver definición arriba) por el 18 (el cambio de TH declarado). Si el 18 luego resulta lesionado el 3 puede retornar y el partido continúa con scrums con oposición (Ley 3.5 r y s y 3.13)



Ejemplo 3: El 3 resulta lesionado y es reemplazado por el 18 (el cambio de TH declarado). Si el 18 luego resulta reemplazado temporariamente por Sangre (Ley 3.10) o HIA (Ley 3.11) el equipo puede continuar con 15 jugadores pero con scrums sin oposición hasta que retorne el 18. Si el 18 no retorna el equipo sigue con 14 jugadores y scrums sin oposición. (Ley 3.5 h, m y t)

Ejemplo 4: El 3 es sustituido por el 18 (el cambio de TH declarado). Si el 18 luego resulta reemplazado temporariamente por (Ley 3.10) o HIA (Ley 3.11) entonces el 3 puede retornar y el partido continúa con scrums con oposición. (Ley 3.13)

A los efectos de facilitar este procedimiento y aplicar la Ley 3.5(g) los equipos deben declarar antes del partido (en la planilla del equipo para el partido) exactamente cuáles son las posiciones en la primera línea en las que poseen jugadores adecuadamente entrenados y experimentados. Estos jugadores pueden ser nominados para jugar en más de una posición de la primera línea.



## Aclaración 4 - 2015

Unión / Gte. Referees HP UAR

### **Ley 6**

Fecha 15 abril 2015

### **Solicitud**

La UAR solicita un criterio reglamentario de la Ley 6 – Oficiales del partido.

Después de la controversia generada en un partido por el Campeonato Nacional de Clubes de 1ra División de la Argentina el 21 de marzo respecto de la decisión del árbitro de hacer sonar el silbato indicando la finalización del partido para luego decidir continuarlo, deseamos un criterio reglamentario de la Ley.

Escenario:

Se produce un ruck y el árbitro hace sonar el silbato porque resulta imposible seguir jugando y luego lo hace sonar nuevamente indicando claramente la finalización del partido con el resultado 18 – 19. Inmediatamente es llamado por el árbitro asistente que le indica que un jugador del equipo ganador estaba claramente offside en el ruck y pateó la pelota. El árbitro consulta con el TMO que confirma la acción. El árbitro le muestra la tarjeta amarilla al jugador infractor. Después de eso el árbitro decide reiniciar el partido con un penal que es convertido y el árbitro decide la finalización del partido con el resultado 21 – 19.

La Ley dice:

6.A.4 (b) El árbitro controla el tiempo.

6.A.8 (a) El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.

6.A.6 El árbitro puede cambiar una decisión cuando un árbitro asistente ha levantado la bandera para señalar touch o una acción de juego sucio.

Pregunta:

¿Si un árbitro da por finalizado un partido, hay algún motivo por el que puede reiniciar el partido?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Si el Árbitro Asistente (AR) ha indicado con la bandera juego sucio o infracción intencional y eso ocurre antes de la finalización del partido, el Árbitro puede reiniciar el partido con un penal, free kick o mark, etc. Si la bandera fue levantada después del silbato que indicó la finalización del partido o por un hecho que no sea juego sucio o infracción intencional el partido ha terminado.

La Ley 5.7(e) reafirma esto:

Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta, o no se han completado un scrum o lineout otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota



quede muerta. La pelota está muerta cuando el árbitro hubiera tenido que otorgar un scrum, lineout, una opción al equipo no infractor, una salida de 22 metros, o después de una conversión o puntapié penal exitoso al goal. Si un scrum debe ser reformulado, el scrum no se ha completado. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un free kick o un penal, el árbitro permitirá que el juego continúe.



### Aclaración 3 - 2015

Unión / Gte. Referees HP FMRU

#### **Ley 4**

Fecha 23 marzo 2015

#### **Solicitud**

La Federación Mexicana de Rugby solicita un criterio reglamentario sobre la interpretación de la Ley 4 y la Regulación 12.

¿Es un requisito que la camiseta tenga mangas?

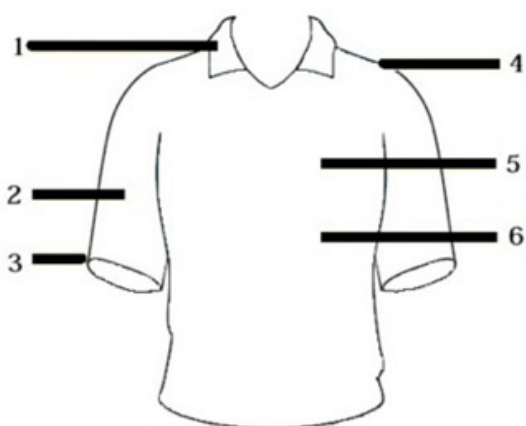
#### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Diseño de la camiseta

Cada camiseta de juego estará compuesta por secciones estructurales combinadas para formar una camiseta completa. La manga de la camiseta debe llegar hasta por lo menos el punto medio entre la punta del hombro y el codo.

Camiseta (guía de diseño con gráfico de referencia)

1. Cuello (no es necesario que el cuello se ajuste a la representación gráfica)
2. Manga
3. Borde de la manga
4. Punta del hombro
5. Torso
6. Pecho



Es responsabilidad de las Uniones dar cumplimiento a la Ley 4 y a su vez garantizar el cumplimiento de parte de los Clubes de su jurisdicción. Si alguna Unión tiene dudas respecto del cumplimiento de la camiseta que tiene intención de utilizar debe enviar una muestra de esa camiseta con suficiente anticipación a la fecha del partido a World Rugby de Rugby para su revisión. Las Uniones son estrictamente responsables y pueden ser sancionados por el incumplimiento de la Ley 4.



## Aclaración 2 - 2015

Unión / Gte. Referees HP Paddy O'Brien

### **Ley 10,19**

Fecha 2 marzo 2015

### **Solicitud**

El clip que sigue muestra la acción de un equipo tirando a un jugador hacia adelante después de haber sido sostenido en el aire para recibir un kick off. Esta es una práctica nueva que fue primero probada en el Seven de Las Vegas la semana pasada. Ningún otro equipo ha replicado hasta ahora esta táctica:

### Ejemplo

La Ley 19.10(g) se refiere a bajar a un jugador en un lineout después de que la pelota ha sido ganada:

"Los jugadores que sostienen a un compañero que salta, deben bajar a ese jugador hasta el suelo tan pronto como la pelota sea obtenida por un jugador de cualquier equipo."

No hay referencias en las leyes a bajar a un jugador después que la pelota ha sido ganada de un kick off o de un kick en el juego general.

Tirar a un jugador hacia adelante hacia la oposición no está cubierto por la Ley 10 (Juego sucio).

La única referencia a esta acción en las Leyes está incluida en el Prólogo en la página 3:

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

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

Por lo tanto solicito un criterio reglamentario de los Miembros Designados en cuanto a si las acciones en el clip adjunto constituyen Juego peligroso.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han considerado la pregunta y la acción de tirar a un jugador hacia adelante después de haberlo sostenido en el aire para recibir un kick off constituye juego peligroso.



## Aclaración 1 - 2015

Unión / Gte. Referees HP Joel Jutge

### **Ley 5**

Fecha 23 febrero 2015

### **Solicitud**

Después de la controversia generada a continuación del partido Escocia v Gales respecto de la decisión del árbitro de hacer sonar el silbato indicando la finalización del partido, deseamos un criterio reglamentario de la Ley.

Escenario 1:

Se ha marcado un try en el último minuto del partido. Se patea la conversión y después del kick quedan alrededor de 5-10 segundos en el reloj, es decir 79:50.

Pregunta:

¿Debe permitir el árbitro que se haga el reinicio o hace sonar el silbato indicando la finalización del partido cuando el reloj llegue a 80 (es decir, 40 minutos)? Hay un conjunto de variaciones a las Leyes para Seven que son diferentes. En este caso específico, ¿Por qué no considerar la aplicación de la variación para Seven que es más clara y puede evitar controversias?

Ley para el juego de XV:

5.7 (e) "Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta, o no se han completado un scrum o lineout otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta. La pelota está muerta cuando el árbitro hubiera tenido que otorgar un scrum, lineout, una opción al equipo no infractor, una salida de 22 metros, o después de una conversión o puntapié penal exitoso al goal. Si un scrum debe ser reformulado, el scrum no se ha completado. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un free kick o un penal, el árbitro permitirá que el juego continúe.

(f) Si el tiempo se ha cumplido después que se ha marcado un try, el árbitro permitirá que se ejecute la conversión."

Variación para Seven-a-side:

En la práctica el equipo que marca un try dentro de los últimos 40 segundos puede efectuar el kick o no y, siempre que renuncien al kick o efectúen el kick y aún quede tiempo, se efectuará el reinicio y el partido terminará en la próxima detención conforme a la Ley. El tiempo se computa desde el momento en que hace contacto con la pelota al patear.

Escenario 2:

¿Puede aplicarse la misma lógica a un penal otorgado al final del partido?, por ejemplo, ¿Qué pasaría si un penal es otorgado a los 79.50 y el equipo desea patear al touch y efectuar el lineout?





## **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

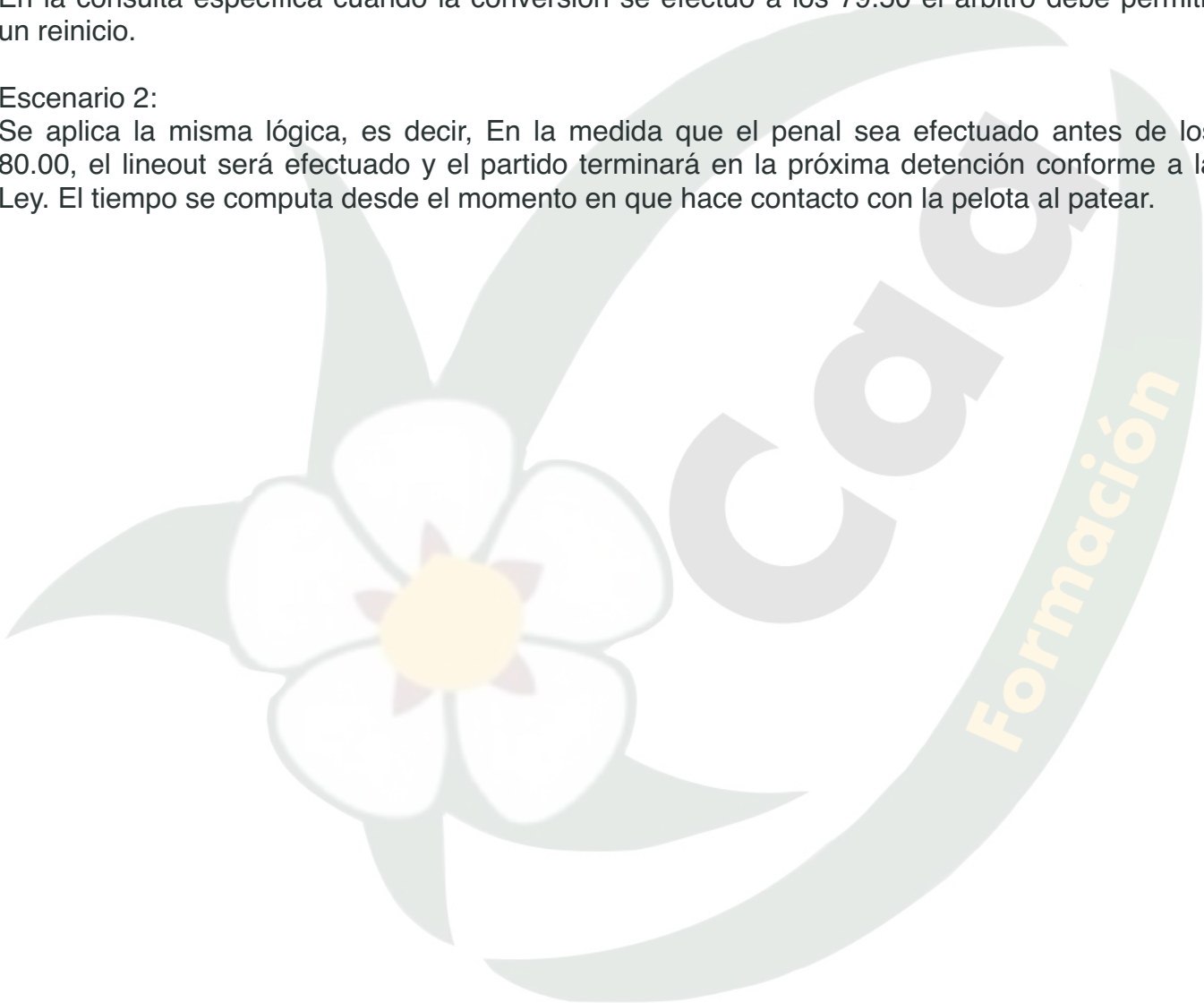
### Escenario 1:

Un equipo que marca un try cerca de la finalización del partido puede efectuar o no el kick de conversión. Siempre que renuncien a efectuar el kick o efectúen el kick dentro del tiempo restante, se efectuará un reinicio y el partido terminará en la próxima detención conforme a la Ley. El tiempo se computa desde el momento en que hace contacto con la pelota al patear.

En la consulta específica cuando la conversión se efectuó a los 79.50 el árbitro debe permitir un reinicio.

### Escenario 2:

Se aplica la misma lógica, es decir, En la medida que el penal sea efectuado antes de los 80.00, el lineout será efectuado y el partido terminará en la próxima detención conforme a la Ley. El tiempo se computa desde el momento en que hace contacto con la pelota al patear.





## Aclaración 9 - 2014

Unión / Gte. Referees HP FPR

### **Ley 13,21**

Fecha 26 noviembre 2014

### **Solicitud**

La Federação Portuguesa de Rugby ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la situación siguiente.

Las definiciones de la Ley 13.10 establecen:

"Se utiliza una salida de 22 metros para reiniciar el juego después de que un jugador atacante ha puesto o llevado la pelota al in-goal, sin infracciones, y un jugador defensor ha hecho muerta allí la pelota, o se ha ido al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta."

21.4 Opciones y requisitos para penales y free kicks:

"c) Sin demora. Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear un penal al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de un minuto contado desde el momento que el jugador indicó la intención de patear al goal. La intención de patear se concreta mediante el arribo del tee o arena, o cuando el pateador hace una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo. Si se excede del minuto el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota. Para cualquier otro tipo de puntapié, el puntapié debe ser efectuado sin demora indebida."

21.6 Marcando puntos de un free kick:

"a) No se puede marcar un goal de un free kick.

b) El equipo al que se otorga un free kick no puede marcar un drop goal hasta después que la pelota quede muerta, o hasta después que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum o lineout formado en lugar del free kick."

22.7 Reinicio después de una anulada:

"a) Cuando un jugador atacante envía o porta la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque un defensor la apoyó o porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará una salida de 22 metros."

22.8 Pelota pateada a través del in-goal y hecha muerta:

"Si un equipo patea la pelota a través del in-goal de sus oponentes, al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, excepto de un infructuoso puntapié al goal o intento de drop al goal, el equipo defensor tiene dos opciones:



- Que se efectúe una salida de 22 metros, o
- Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada, y ellos introducirán la pelota."

#### Escenario

Se otorga un free kick al Equipo A. Ellos optan por un scrum y obtienen la pelota. La pelota es pasada rápidamente al apertura que efectúa un drop kick que pasa entre los postes y arriba del travesaño y la pelota resulta muerta.

Como se puede ver la Ley 21.6 determina que el drop goal no es válido, pero no hace ninguna mención sobre cómo debe reiniciarse el juego.

Debe el árbitro reiniciar el juego mediante:

- a) ¿el otorgamiento solamente de un scrum en el lugar en que se intentó el drop goal? Esta decisión parece válida de acuerdo a la Ley 21.4 (c)
- b) ¿el otorgamiento solamente de una salida de 22 metros? Esta decisión parece válida de acuerdo a la Ley 13.10 - Definiciones, párrafo dos y a la Ley 22.7 (a).

La Ley 22.8 parece negar el otorgamiento de una opción al equipo oponente de un scrum en el lugar en que se intentó el drop goal o de una salida de 22 metros.

Debido a las dudas mencionadas dentro de las Leyes del Juego, solicitamos un criterio reglamentario sobre si el drop goal intentado después de un free kick debe considerarse:

- i) un infructuoso kick at goal/ infructuoso drop goal, en cuyo caso se deben aplicar las Leyes 13.10 y 22.7 (a)?
- o
- ii) un free kick incorrectamente ejecutado en cuyo caso se debe aplicar la Ley 21.4?

Además de esto:

- iii) En caso que la pelota no quede muerta después del intento de drop goal: ¿Debe aplicarse la ventaja?

¿Pueden ustedes elaborar un criterio reglamentario ya que las Leyes del Juego no establecen claramente cómo reiniciar el juego después de que se haya intentado el drop goal?

#### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

El drop kick ilegal tal como está descrito debe tener tratamiento similar al de un puntapié en el juego general, es decir, el juego continúa. Si la pelota se hace muerta del kick se aplicará la Ley 22.8.

Ley 22.8: Pelota pateada a través del in-goal y hecha muerta



Si un equipo patea la pelota a través del in-goal de sus oponentes, al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, excepto de un infructuoso puntapié al goal o intento de drop al goal, el equipo defensor tiene dos opciones:

- Que se efectúe una salida de 22 metros, o
- Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada y ellos introducirán la pelota. /li>





## Aclaración 8 - 2014

Unión / Gte. Referees HP FPR

### **Ley 13**

Fecha 26 noviembre 2014

### **Solicitud**

La Federação Portuguesa de Rugby ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con el escenario siguiente relacionado con las Leyes del juego de Seven en las que aparenta haber cierta confusión o ambigüedad.

#### Escenario

Se otorga una salida de 22 metros al Equipo A. La pelota es pateada correctamente e ingresa a la zona de in-goal del equipo oponente sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador en el camino. Un jugador defensor levanta la pelota dentro de su zona de in-goal y apoya haciendo la pelota muerta.

¿Cuál debe ser la decisión del árbitro?

Las definiciones de la Ley 13 establecen:

"La salida de mitad de cancha (kick off) se efectúa al comienzo de cada tiempo del partido y al comienzo de cada tiempo suplementario. Los kicks de reinicio se efectúan después que se haya marcado un punto o después de una anulada."

Las definiciones de la Ley 13 establecen:

"Salida de 22 metros: Una salida de 22 metros es un drop kick efectuado por el equipo defensor. La salida de 22 metros puede ser efectuada desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros. Se utiliza una salida de 22 metros para reiniciar el juego después de que un jugador atacante ha puesto o llevado la pelota al in-goal, sin infracciones, y un jugador defensor ha hecho muerta allí la pelota, o se ha ido al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta."

La Ley 13.15 Salida de 22 metros que entra al in-goal de los oponentes, establece:

"(a) Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene tres opciones:

- apoyar la pelota, o
- hacer la pelota muerta, o
- continuar el juego.

(b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, tiene dos opciones:



- que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros en la que el kick fue efectuado y ellos introducen la pelota, o
- que el otro equipo efectúe la salida de 22 metros nuevamente.

(c) Si optan por apoyar la pelota o hacerla muerta, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con la pelota significa que el jugador ha elegido continuar el juego."

Además de esto, las Variaciones para Seven-a-side establecen:

Las Leyes del Juego se aplican en los partidos de Seven a side sujetas a las siguientes variaciones.

Las variaciones elaboradas para la Ley 13 terminan en la Ley 13.9. En el juego de Quince esa Ley se refiere (en la Salida de mitad de cancha) a la pelota que entra al in-goal. Por lo tanto, si no se incluyen variaciones para incidentes en la Salida de 22 metros, se deberían aplicar las Leyes "normales".

Entonces nosotros entendemos que en el juego de Seven en el caso en que una salida de 22 metros ingrese a la zona de in-goal del equipo oponente sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador en el camino y un jugador defensor apoya la pelota sin demora, la decisión del árbitro debería ser aplicar la Ley 13.15 (opción entre scrum en la línea de 22 metros en la que el kick fue efectuado o repetir la salida de 22 metros).

En otras palabras, la sanción de Free kick aplicada en el juego de Seven para infracciones en las salidas no se aplican al kick de reinicio ("salida de 22 metros"). Similarmente, esto se aplicaría a la salida de 22 metros efectuada incorrectamente (ley 13.12), que no cruce la línea de 22 metros (ley 13.13) o pateada directamente al touch (13.14).

¿Es esta interpretación correcta?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Esta interpretación es correcta. Para salidas de 22 metros se aplican las sanciones normales del juego de Quince.

Ley 13.15: Salida de 22 metros que entra al in-goal de los oponentes

"(b) Si el equipo oponente apoya la pelota o la hace muerta o si la pelota queda muerta por ir al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, ellos tienen dos opciones:

- que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros en la que el kick fue efectuado y ellos introducen la pelota, o
- que el otro equipo efectúe la salida de 22 metros nuevamente."



## Aclaración 7 - 2014

Unión / Gte. Referees HP FPR

### **Ley 20**

Fecha 26 noviembre 2014

### **Solicitud**

La Federação Portuguesa de Rugby ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con las Leyes 20.9 (b) y (c).

### Escenario

Se otorga un scrum al Equipo A. Después de obtener la pelota en ese scrum, el último jugador del scrum agarra la pelota con sus pies o tobillos y, mientras sigue tomado al scrum, avanza dando saltitos con la pelota atrapada entre sus pies/tobillos.

¿Es legal esta acción?

### Ley 20.9 Scrum – Restricciones generales

"b) Para todos los jugadores: Manos en el scrum. Ningún jugador debe tocar la pelota con las manos en el scrum o levantarla con sus piernas.

c) Para todos los jugadores: Otras restricciones a la obtención de la pelota. Ningún jugador debe intentar obtener la pelota en el scrum utilizando cualquier parte de su cuerpo excepto sus pies o la parte inferior de sus piernas.

d) ..."

La Ley 20.9(b) aparenta definir que la acción ("saltitos con la pelota atrapada en los pies del jugador") es ilegal y pasible de ser sancionada. Sin embargo, se genera la duda en cuando a si las "piernas" mencionadas en la frase incluyen los pies. Por otra parte la Ley 20.9 (c) específicamente menciona los pies lo que parecería determinar que la acción es legal.

Podrían clarificar esto ya que hay diversas interpretaciones de esta acción en varios países y pareciera haber una ambigüedad en las Leyes del Juego.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

La acción de dar "saltitos" tal como está descrita no está permitida. La Ley 20.9 (b) establece que: "Para todos los jugadores: Manos en el scrum. Ningún jugador debe tocar la pelota con las manos en el scrum o levantarla con sus piernas. Sanción: Penal."

No hay ninguna ambigüedad en esta ley. La Ley 20.9 (c) se refiere a la obtención de la pelota mientras que la 20.9 (b) se refiere a jugar después que la pelota ha sido obtenida.



## **Aclaración 6 - 2014**

Unión / Gte. Referees HP HKRFU

### **Ley 13**

Fecha 17 octubre 2014

### **Solicitud**

Ley 13 – Salidas (kick off y kicks de reinicio)

La HKRFU ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la Ley 13: La salida de 22 metros debe cruzar la línea.

### **Escenario**

El equipo A tiene que efectuar una salida de 22 metros. La pelota no cruza la línea y aterriza en el campo de juego antes de salir al touch, a alrededor de 8 metros en línea con el lugar en que se efectuó la salida de 22 metros.

¿Qué ventaja se puede aplicar? ¿Puede el equipo no infractor elegir un lineout en el lugar en que la pelota salió al touch, la opción de un scrum o que se vuelva a realizar la salida?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Se aplica la Ley 13.13 (a).

“Si la pelota no cruza la línea de 22 metros, el equipo oponente tiene dos opciones:

- Que se efectúe otra salida de 22 metros, o
- Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros. Ellos introducen la pelota.”

La ventaja sólo se aplica si lo oponentes juegan la pelota antes que salga al touch.





## Aclaración 5 - 2014

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 6**

Fecha 8 octubre 2014

### **Solicitud**

Ley 6. Prueba de modificaciones a las Leyes: Protocolo de la evaluación HIA

La RFU ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la parte operativa del protocolo de la evaluación HIA que se enuncia a continuación:

1. Aviso anticipado de no retorno de un jugador después de una evaluación HIA  
Dentro del protocolo del TMO el reemplazo temporario de un jugador sometido a una evaluación HIA no puede ejecutar un puntapié al goal. Si el jugador que es sometido a la evaluación no retorna dentro de los diez minutos, el reemplazo temporario se convierte en definitivo y el reemplazante estará autorizado a ejecutar puntapiés al goal. Si el cuarto oficial es avisado dentro de los diez minutos de que el jugador sometido a una evaluación no retornará: ¿Puede el reemplazante ejecutar puntapiés al goal antes que se hayan cumplido los diez minutos?

2. Reemplazo temporario expulsado  
Nuestra interpretación es que si el jugador reemplazante resulta expulsado, al jugador sometido a una evaluación HIA no se le permitirá tener ninguna participación posterior en el partido, es decir, no puede actuar como reemplazo de otro jugador.

Si esto fuera correcto la tarjeta roja mostrada a un jugador mientras actuaba como reemplazo temporario potencialmente impide la participación futura en el partido de dos miembros de ese equipo, lo que no parece justo y es contrario a lo permitido cuando un jugador primera línea es reemplazado temporariamente y su reemplazo resulta expulsado. ¿Es correcta nuestra interpretación?

3. Jugador supera la evaluación HIA y no retorna  
Nuestra interpretación es que un jugador que ha sido previamente reemplazado por razones tácticas puede actuar como reemplazo temporario de un jugador sometido a una evaluación HIA.

Si un jugador no supera la evaluación HIA está claro en el protocolo que el reemplazo temporario se convierte en definitivo aún en circunstancias en que el reemplazo temporario haya sido previamente reemplazado por razones tácticas.

Lo que no queda claro es lo que pasa cuando el jugador supera la evaluación HIA, no se presenta para retornar dentro de los diez minutos y el reemplazo temporario ha sido previamente reemplazado por razones tácticas, es decir, el reemplazo temporario no era elegible para retornar al partido de otra manera que como reemplazo de un jugador sometido a una evaluación HIA o de un jugador con una herida sangrienta.



¿Qué ocurriría si un jugador que supera la evaluación HIA no se presenta para retornar dentro de los diez minutos especificados?: ¿El reemplazo temporario se convierte en definitivo en todas las circunstancias? Este problema no se presenta si el reemplazo temporario fue un reemplazo no utilizado, pero es un problema si el reemplazo temporario ha sido previamente sustituido por razones tácticas.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

1. Si el cuarto oficial es avisado de que un jugador que fue sometido a una evaluación HIA no retornará al partido, el reemplazo temporario podrá ejecutar puntapiés al goal antes que se hayan cumplido los diez minutos.
2. La interpretación es incorrecta. Si un reemplazo temporario por una evaluación HIA resulta expulsado, al jugador sometido a una evaluación HIA se le permitirá tener participación posterior en el partido (siempre que haya superado la evaluación HIA), es decir, el jugador sometido a una evaluación HIA podrá actuar como reemplazo de otro jugador.
3. Si un jugador supera la evaluación HIA debe retornar al partido y retirarse el reemplazo temporario.



## **Aclaración 4 - 2014**

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 15,16**

Fecha 8 octubre 2014

### **Solicitud**

Ley 15.5 y Ley 16.3

La RFU ha solicitado un criterio reglamentario de dos aspectos de la Ley en el contexto de Seven y de Quince:

1. Jugador tackleado cambiando la posición del cuerpo antes de liberar la pelota
2. Limpieza del ruck enrollando la cabeza o el cuerpo de los jugadores

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Para que no haya dudas hay un sólo conjunto de Leyes. Las interpretaciones que se enuncian a continuación sirven tanto para el juego de Seven como el de Quince:

En términos del jugador tackleado cambiando la posición del cuerpo antes de soltar la pelota, se deben considerar las Leyes 15.5 (a) y 15.5 (e):

(a) Un jugador tackleado no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella y debe tratar de hacer que la pelota quede disponible inmediatamente de modo que el juego pueda continuar.

(e) Si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar la pelota, el jugador tackleado debe soltar la pelota.

En términos de limpieza de ruck enrollando la cabeza o el cuerpo de los jugadores, las Leyes no se refieren específicamente a esto. Pero la Ley 10.4 (e) relacionada con el juego sucio e inconducta debe ser aplicada tanto al tackle como a la limpieza:

“Tackle peligroso. Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un tackle por encima de la línea de los hombros aún cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros. Un tackle al cuello o a la cabeza debe ser considerado juego peligroso. Sanción: Penal”

Por lo tanto enrollar el cuerpo está permitido pero enrollar la cabeza debe ser penalizado.



### Aclaración 3 - 2014

Unión / Gte. Referees HP SRU

#### **Ley 9**

Fecha 15 septiembre 2014

#### **Solicitud**

Ley 9 – Modo de marcar los puntos

La SRU ha solicitado un criterio reglamentario para aclarar si la interpretación que sigue de la Ley 9 en el Seven también se aplica al juego de XV.

“Ley 9.B.1 (e) – Ejecutando la conversión

1. ¿Quién puede o debería informar al árbitro la decisión del equipo de optar o no por efectuar la conversión? ¿Puede ser cualquiera o debe ser el capitán, el jugador que marcó el try o el pateador de la conversión? ¿O cualquiera de los mencionados, teniendo en mente que uno de los mencionados puede estar a cierta distancia del árbitro y resultar inaudible?
2. ¿Hay algunas palabras o señales específicas que deban usarse para indicar al árbitro la decisión del equipo en cuanto a que se va a realizar la conversión o reiniciar el juego?
3. En relación con la restricción de tiempo existente cuando un equipo opte por no efectuar la conversión y en cambio reiniciar el juego, ¿qué pasa si hubiera una demora en la decisión del árbitro de que se ha marcado un try (es decir, si está retrasado respecto del jugador o tiene que consultar al TMO) lo que resulta en que el reloj pase el 0.00?
4. Finalmente, si el equipo elige no efectuar la conversión, ¿tiene que estar listo para efectuar el reinicio antes que el reloj llegue a 0.00 y suene la bocina? O ¿se aplican los mismos principios de otros reinicios del juego tales como el lineout en el cual la pelota puede haber salido de juego antes que el reloj llegue a 0.00 y el lineout se juega igual independientemente de si se ha formado o no antes de 0.00?”

#### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Al igual que la interpretación anterior relacionada con el Seven, el criterio reglamentario que sigue se aplicará también en el juego de XV.

No se ha marcado un try mientras no haya sido otorgado por el Árbitro. La decisión de no efectuar la conversión debe ser transmitida por el jugador que marcó el try al árbitro diciendo “No Kick” después que haya sido otorgado el try y antes que el tiempo llegue a 00.00. En caso que el Árbitro utilice al TMO el reloj será detenido.

Una vez que se haya tomado la decisión de renunciar a la conversión, el árbitro otorgará una salida de mitad de cancha. La salida de mitad de cancha será efectuada independientemente de si los jugadores estaban listos en 00.00 o no.



## **Aclaración 2 - 2014**

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 9**

Fecha 4 julio 2014

### **Solicitud**

Ley 9.B.1 (e) – Ejecutando la conversión

1. ¿Quién puede o debería informar al árbitro la decisión del equipo de optar o no por efectuar la conversión? ¿Puede ser cualquiera o debe ser el capitán, el jugador que marcó el try o el pateador de la conversión? ¿O cualquiera de los mencionados, teniendo en mente que uno de los mencionados puede estar a cierta distancia del árbitro y resultar inaudible?
2. ¿Hay algunas palabras o señales específicas que deban usarse para indicar al árbitro la decisión del equipo en cuanto a que se va a realizar la conversión o reiniciar el juego?
3. En relación con la restricción de tiempo existente cuando un equipo opte por no efectuar la conversión y en cambio reiniciar el juego, ¿qué pasa si hubiera una demora en la decisión del árbitro de que se ha marcado un try (es decir, si está retrasado respecto del jugador o tiene que consultar al TMO) lo que resulta en que el reloj pase el 0.00?
4. Finalmente, si el equipo elige no efectuar la conversión, ¿tiene que estar listo para efectuar el reinicio antes que el reloj llegue a 0.00 y suene la bocina? O ¿se aplican los mismos principios de otros reinicios del juego tales como el lineout en el cual la pelota puede haber salido de juego antes que el reloj llegue a 0.00 y el lineout se juega igual independientemente de si se ha formado o no antes de 0.00?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

No se ha marcado un try mientras no haya sido otorgado por el Árbitro. La decisión de no efectuar la conversión debe ser transmitida por el jugador que marcó el try al árbitro diciendo "No Kick" después que haya sido otorgado el try y antes que el tiempo llegue a 00.00. En caso que el Árbitro utilice al TMO el reloj será detenido.

Una vez que se haya tomado la decisión de renunciar a la conversión, el árbitro otorgará una salida de mitad de cancha. La salida de mitad de cancha será efectuada independientemente de si los jugadores estaban listos en 00.00 o no.



## Aclaración 1 - 2014

Unión / Gte. Referees HP SARU

### **Ley 12**

Fecha 9 mayo 2014

### **Solicitud**

Ley 12 Knock on

La Ley 12, en la definición, establece: “Un knock on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota y ésta va hacia adelante, o cuando un jugador golpea la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, o cuando la pelota pega en la mano o el brazo y va hacia adelante, y la pelota toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla.”

La ley no cubre explícitamente escenarios en los que la pelota sea golpeada afuera del asimiento del portador de la pelota.

Nos referimos al Criterio reglamentario 4 de 2011 y creemos que la respuesta puede provenir de ese criterio.

Existe la preocupación de que este tipo de juego pueda afectar el avance del juego al perder importancia el “tackle” por prevalecer cachetear y golpear la pelota afuera del asimiento del portador de la pelota.

Sin embargo, en beneficio de la claridad y la consistencia de criterios de los árbitros de todo el mundo, en los siguientes escenarios, ¿Se ha producido un knock on?

1. El portador de la pelota Rojo corre con la pelota hacia la línea de goal Azul, un defensor/tackleador Azul intenta tacklearlo desde atrás y hace contacto con su mano sobre la pelota. Esta acción provoca que la pelota sea perdida “hacia adelante” por el portador de la pelota. El último contacto con la pelota fue del defensor antes de que fuera hacia adelante. ¿Es esto un knock on del jugador Rojo o sigue el juego ya que el tackleador Azul golpeó la pelota hacia atrás, similar a arrancarla: Criterio 4 de 2011?
- 2.
3. El mismo escenario que arriba pero el defensor/tackleador no toma contacto con la pelota pero su acción hace que el portador de la pelota Azul pierda la posesión de la pelota y esta va hacia adelante. ¿Por favor confirme que esto es un knock on?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Si un jugador al tacklear a un oponente hace contacto con la pelota y la pelota va hacia adelante de las manos del portador de la pelota, eso es un knock on.

Si un jugador arranca la pelota o deliberadamente golpea la pelota de las manos de un oponente, y la pelota va hacia adelante de las manos del portador de la pelota, eso no es un knock.



## **Aclaración 1 - 2013**

Unión / Gte. Referees HP IRFU

### **Ley 9**

Fecha 13 septiembre 2013

### **Solicitud**

La Unión de Rugby de Irlanda ha solicitado un criterio reglamentario indicando que aparte del tee para patear no se puede usar ningún otro elemento o implemento.

La Ley 9.B.1 (d) estipula:

(d) El pateador puede colocar la pelota directamente sobre el suelo, o sobre arena, aserrín o un tee para patear aprobado por la Unión.

Ha habido casos en que el pateador ha usado otro marcador para indicar donde desea colocar su pie de apoyo o para ver o alinear la pelota con los postes.

Nuestro punto de vista es que estos elementos adicionales son ilegales.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

La Ley permite usar un tee para patear o arena para elevar la pelota para que sea pateada. Ningún otro equipamiento, arena u otro implemento puede ser usado para ayudar al pateador.



### Aclaración 3 - 2012

Unión / Gte. Referees HP IRFU

#### **Ley 3**

Fecha 15 noviembre 2012

#### **Solicitud**

La IRFU solicita urgentemente un criterio reglamentario sobre la Ley 3.14(d):

Con la introducción de planteles de 23 jugadores: ¿Es la intención que la Ley 3.14(d) sea aplicada? Creemos que debería ser aplicada ya que de lo contrario un equipo puede ingeniárselas para tener scrums sin oposición y seguir jugando con 15 jugadores.

Además si 3.14(d) no se aplica, surgen complicadas cuestiones reglamentarias cuando los ocho sustitutos han sido utilizados.

#### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados consideran que las disposiciones de la Ley 3.14(d) deben ser aplicadas cuando se nominen 23 jugadores para un partido.

La Ley 3.14(d) establece: "Se puede incorporar una disposición que indique que cuando se dispongan scrums sin oposición como consecuencia de que por alguna razón no había reemplazos de primeras líneas adecuadamente entrenados y experimentados, el equipo involucrado no estará autorizado a reemplazar al jugador cuya partida fue causa de los scrums sin oposición."





## Aclaración 2 - 2012

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 3,5,8**

Fecha 10 julio 2012

### **Solicitud**

La RFU solicita una clarificación para lo siguiente:

#### Ley 3.11(b)

Un jugador que deja un partido por lesión o cualquier otra razón no debe volver al partido hasta que el árbitro le permita hacerlo. El árbitro no debe permitir que un jugador vuelva al partido hasta que la pelota esté muerta.

#### Ley 5.7(e)

Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta, o no se han completado un scrum o lineout otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta. La pelota está muerta cuando el árbitro hubiera tenido que otorgar un scrum, lineout, una opción al equipo no infractor, una salida de 22 metros, o después de una conversión o puntapié penal exitoso al goal. Si un scrum debe ser reformulado, el scrum no se ha completado. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un free kick o un penal, el árbitro permitirá que el juego continúe.

#### Ley 8.3(f)

Después de que la pelota esté muerta. No se puede jugar la ventaja después de que la pelota esté muerta.

1. El Equipo A tiene un jugador esperando volver después de una exclusión temporaria y el período de la exclusión ha terminado. Ese equipo patea la pelota al touch. El Equipo B desea hacer un lineout rápido. ¿Debe el árbitro autorizar el lineout rápido o debe permitir que el jugador del Equipo A vuelva al campo de juego?
2. El mismo escenario pero con una sustitución solicitada en vez del fin de la exclusión temporaria.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

La Ley 3.11(b) estipula que “Un jugador que deja un partido por lesión o cualquier otra razón no debe volver al partido hasta que el árbitro le permita hacerlo. El árbitro no debe permitir que un jugador vuelva al partido hasta que la pelota esté muerta”.

En tales circunstancias el árbitro está autorizado a permitir que un equipo efectúe un tiro rápido. Si el árbitro autoriza un tiro rápido, se permitirá que el jugador que ha sido suspendido temporariamente o reemplazado vuelva al partido en la próxima detención del juego si así lo permite el árbitro.



## Aclaración 1 - 2012

Unión / Gte. Referees HP FFR

### **Ley 22**

Fecha 4 abril 2012

### **Solicitud**

La FFR solicita una clarificación para lo siguiente:

Después de un kick hacia adelante la pelota va más allá de la línea de goal y mientras está en el aire un jugador coloca su mano sobre ella y la apoya en el suelo. Sin embargo, antes que este jugador apoye la pelota sus pies están en touch.

Deseamos saber:

- Si la Ley 22.4 (g) se aplica solamente cuando la pelota ya estaba en el suelo antes de ser apoyada o a otras situaciones como la descrita arriba;
- Si la situación descrita arriba es equivalente a que el jugador esté “portando la pelota”.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

La Ley 19 o la Ley 22.4 (g) se aplican:

- Si un jugador portando la pelota ingresa al área de in-goal oponente y los pies del jugador tocan la línea de touch-in-goal o más allá de la misma: el jugador está en touch-in-goal y no se otorga el try. Ley 19 Touch y Lineout – Definiciones
- Si un jugador no porta la pelota se aplica la Ley 22.4 (g): Jugador en touch o touch-in-goal. Si un jugador atacante está en touch o en touch-ingoal, el jugador puede marcar un try apoyando la pelota en el in-goal de los oponentes, siempre que el jugador no esté portando la pelota.

Los miembros designados confirman que:

1. No debería otorgarse un try,
2. Se considera que el jugador estaba portando la pelota ya que la pelota estaba en el aire cuando es jugada por primera vez y,
3. La Ley 22.4 (g) sólo se aplica si la pelota está en el suelo.



## Aclaración 4 - 2011

Unión / Gte. Referees HP ARU

### **Ley 12**

Fecha 14 noviembre 2011

### **Solicitud**

La Ley 12, en la Definición estipula: “Un knock on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota y ésta va hacia adelante, o cuando un jugador golpea la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, o cuando la pelota pega en la mano o el brazo y va hacia adelante, y la pelota toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla”.

La Ley no cubre explícitamente escenarios en los que la pelota es arrancada por un oponente de la posesión del portador de la pelota. En estas situaciones resulta casi imposible que el árbitro determine exactamente quién fue el último en tocar o tener contacto físico con la pelota.

Con el objetivo de mejorar la coherencia de las decisiones de los árbitros en todo el mundo, en los siguientes escenarios: ¿se ha producido un knock on? Si así fuera: ¿quién ha producido el knock on?

1. El portador de la pelota A de Rojo corre hacia la línea de pelota muerta de Azul. Un oponente B se aproxima a A desde adelante y arranca la pelota de las manos de A de modo que ningún jugador tiene posesión de la pelota y la pelota va hacia la línea de goal de Azul. (Frecuentemente vemos que esto se sanciona como knock on de A).

2. El portador de la pelota A de Rojo corre hacia la línea de pelota muerta de Azul. Un oponente B se aproxima a A desde atrás y arranca la pelota de las manos de A de modo que ningún jugador tiene posesión de la pelota y la pelota va hacia la línea de goal de Rojo. (Frecuentemente vemos que esto se sanciona como knock on de B).

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

En cada uno de los escenarios descritos el portador de la pelota no es responsable de la pérdida de posesión.

En el escenario 1 la pelota ha sido arrancada del portador de la pelota por un jugador que arranca la pelota de las manos del portador de la pelota y ésta va hacia la línea de goal de ese jugador. No hay infracciones a las Leyes y el juego debería continuar.

En el escenario 2 el jugador que arranca la pelota de las manos del portador de la pelota está, efectivamente, arrojando la pelota hacia la línea de goal oponente y ésta es una infracción que requiere que el árbitro otorgue un scrum, al que el equipo no infractor introducirá la pelota, sujeto a la aplicación de la ventaja.



## Aclaración 3 - 2011

Unión / Gte. Referees HP ARU

### **Ley 11**

Fecha 6 diciembre 2011

### **Solicitud**

La Ley 11.4 (f) dice: "...La Ley de los 10 metros se aplica si la pelota toca o es jugada por un oponente pero no cargada".

Esta sección de la Ley no parece haber sido aplicada en ninguna competición profesional o internacional desde que fuera redactada en 2009. Hemos comprobado que en la práctica corriente si la pelota es pateada y tocada en el aire por un oponente, a cualquier compañero del pateador que estaba adelante se lo considera onside.

La ARU solicita un criterio reglamentario sobre el modo en que debe ser aplicada esta Ley. La ARU tiene algunas consideraciones:

1. Esta Ley dice "toca o es jugada". En las Definiciones, 'tocada' y 'jugada' significan exactamente lo mismo.
2. La definición de "Carga" en la Ley 12 indica claramente que la pelota NO necesariamente tiene que ir hacia adelante del jugador que la carga para que sea considerada una carga (ya que dice que cargar "no es un knock on aun cuando la pelota vaya hacia adelante": es decir que pueda ir hacia adelante). Nos preguntamos cómo se puede distinguir en la Ley 11.4 (f) entre la pelota que sea tocada en el aire después de haber sido pateada y la pelota que sea cargada, si no hay diferencia entre ambas acciones.
3. Aún suponiendo que la pelota cargada tenga que ir hacia adelante (no explicitado en la Ley) esta Ley parece difícil de aplicar. Si la pelota rebota en un jugador que la carga y viaja, por ejemplo, en una dirección perpendicular al jugador que la carga, o deambula por el aire y aterriza apenas a 2 metros detrás del jugador que la carga, la Ley de los 10m se supone que se debería aplicar y los jugadores offside (eventualmente todo el equipo) se deben retirar a 10m del lugar en que la pelota aterriza o detrás del pateador. Esto parece imposible de hacer cumplir y muy a contramano de las prácticas actuales.

Un buen ejemplo de lo impracticable que es esta Ley lo constituye el partido de la RWC entre NZ v Tonga, a los 12.45 del primer tiempo. La pelota es pateada por Negro 9, tocada en el aire por Rojo 11 y luego jugada por Rojo 5. Luego Negro 2, que estaba dentro de los 10m del lugar en que la pelota fue jugada por Rojo 5, intenta arrojarse sobre la pelota. Considerando que según la Ley 11.5 (b) un jugador dentro de los 10m no puede ser puesto en juego por la acción de un oponente, de acuerdo a la Ley esto debería ser un Penal a favor de Rojo.

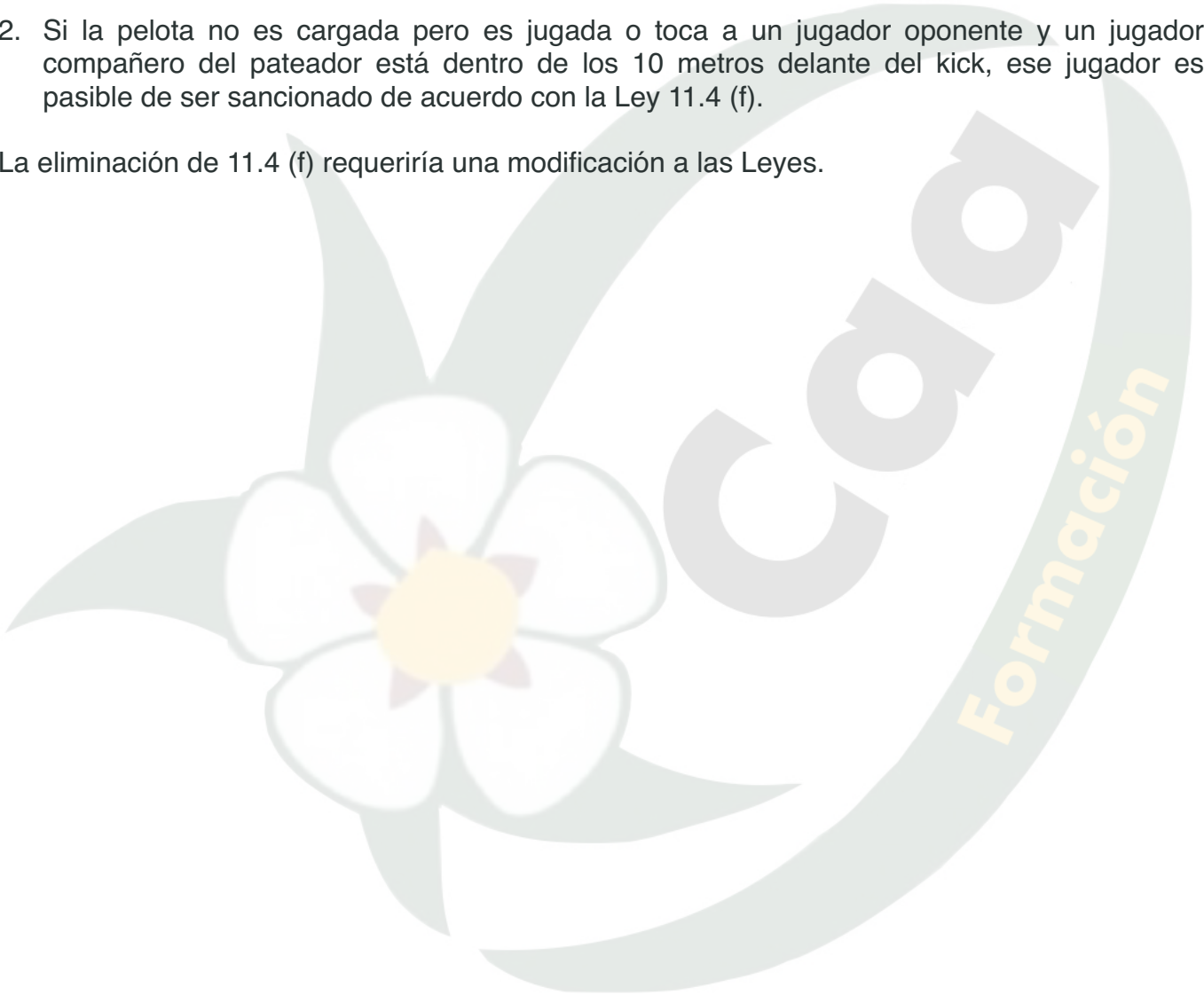
¿Puede el IRB clarificar en que escenarios se debe aplicar esta Ley? Si se acordara que esta frase de la Ley es impracticable, sugerimos la simple eliminación ya que el resto de la Ley 11.4 (f) cubre el hecho de que los compañeros del pateador que están delante del pateador no están offside cuando se ha producido una carga.



### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

1. La acción de cargar es la que se produce cuando un jugador oponente que no está en posesión de la pelota se aproxima a un pateador hasta estar cerca de él y efectúa un intento de bloquear la patada. En esas circunstancias los jugadores delante del pateador que están dentro de los 10 metros del kick no son pasibles de ser sancionados independientemente del lugar en que aterrice la pelota.
2. Si la pelota no es cargada pero es jugada o toca a un jugador oponente y un jugador compañero del pateador está dentro de los 10 metros delante del kick, ese jugador es pasible de ser sancionado de acuerdo con la Ley 11.4 (f).

La eliminación de 11.4 (f) requeriría una modificación a las Leyes.





## Aclaración 2 - 2011

Unión / Gte. Referees HP ARU

### **Ley 17**

Fecha 14 noviembre 2011

### **Solicitud**

Ley 17.6(g) dice: “Si el portador de la pelota en un maul va al suelo, incluyendo estar sobre una o las dos rodillas, o sentado, el árbitro ordenará un scrum salvo que la pelota esté disponible inmediatamente”.

Con frecuencia se producen situaciones en el juego en las que el portador de la pelota en un maul (especialmente cuando el maul está formado solamente por 3 o 4 jugadores) va al suelo y un oponente permanece sobre sus pies con los brazos envolviendo la pelota. La ARU formula las preguntas siguientes:

- a) ¿Es necesario que el oponente sobre sus pies libere al portador de la pelota dado que esto es un maul derrumbado y no un tackle?
- b) ¿Es necesario que el portador de la pelota libere la pelota al oponente sobre sus pies? La Ley 17.6 (g) indica un scrum a menos que la pelota esté disponible inmediatamente pero no determina la obligación de que el portador de la pelota ponga la pelota a disposición liberándola.
- c) Cuando un maul se derrumba: ¿Tienen los jugadores alguna obligación de rodar alejándose del portador de la pelota para que sea puesta a disposición, liberándola?
- d) Cuando un maul se derrumba: ¿Pueden los jugadores que van al suelo interferir con la pelota cuando está siendo puesta a disposición mientras aún no permanecen sobre sus pies? Si no, ¿cuál es la sanción y en que Ley se basa?

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Las preguntas (a), (b) y (c) se refieren a preguntas sobre la Ley y (d) se refiere más a la aplicación de la Ley.

Hay una variable adicional que hay que tener en cuenta cuando la pelota va al suelo en un maul derrumbado en el que hay jugadores de ambos equipos sobre sus pies asidos sobre la pelota de modo que hay que aplicar la Ley 16 Ruck.

(a) Si un maul se derrumba y la pelota no toca el suelo el jugador sobre sus pies no está obligado a liberar la pelota o al portador de la pelota. Excepto que la pelota toque el suelo y se forme un ruck.

(b) El portador de la pelota original que va al suelo (rodilla o sentado) y puede jugar la pelota debe hacerlo inmediatamente y el árbitro tiene que tomar una decisión:

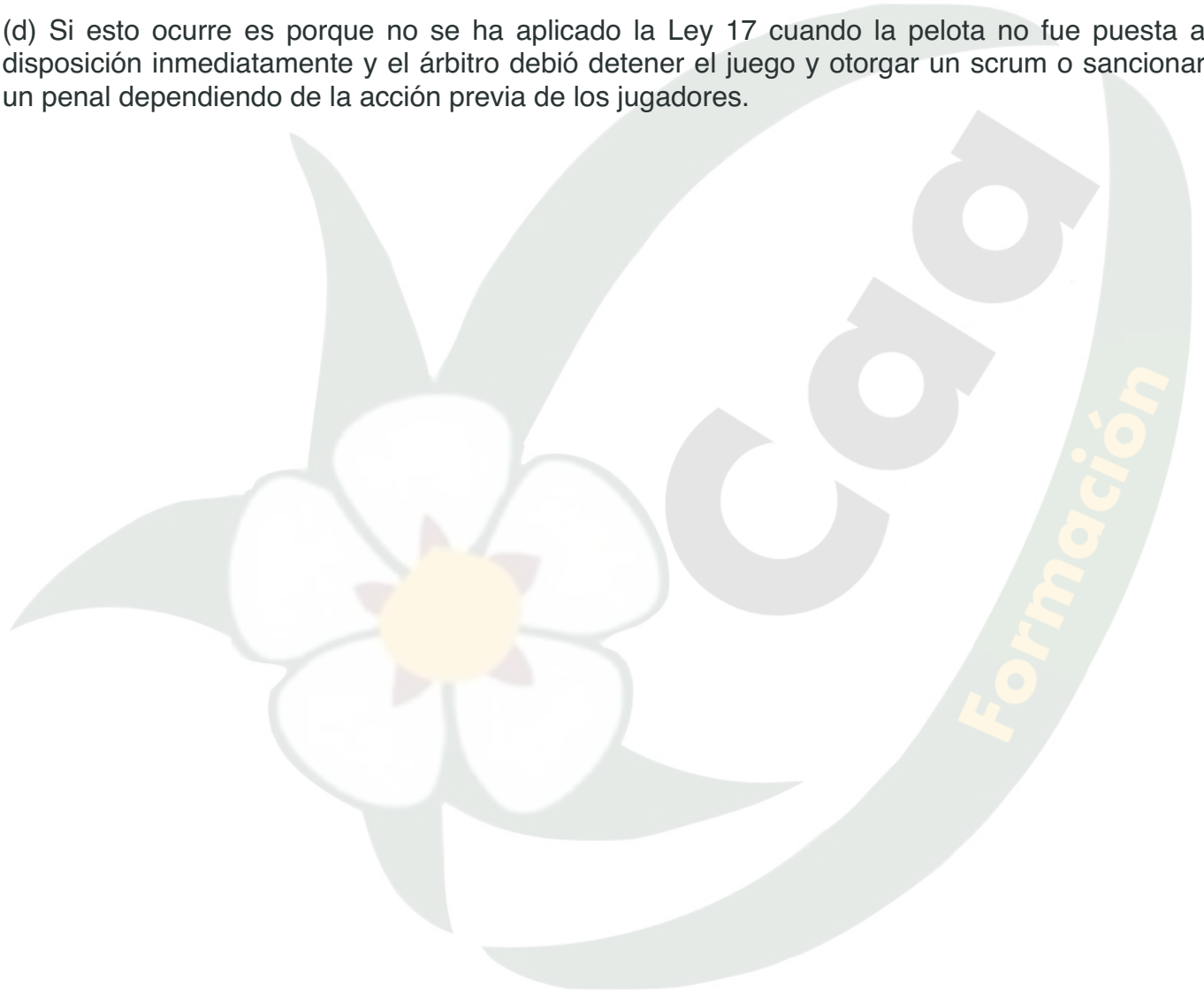


i. Cuando el portador de la pelota va al suelo y resulta imposible jugar la pelota (es decir, la pelota no está disponible inmediatamente) sin que hubiera infracción del portador de la pelota: el árbitro otorga un scrum – 17. 6 (g).

ii. Cuando el portador de la pelota va al suelo y el jugador no pone la pelota a disposición la sanción es un penal para la oposición – 17.2 (d)

(c) En una maul derrumbado la Ley no determina la obligación de que los jugadores rueden alejándose a menos que seguidamente se forme un ruck.

(d) Si esto ocurre es porque no se ha aplicado la Ley 17 cuando la pelota no fue puesta a disposición inmediatamente y el árbitro debió detener el juego y otorgar un scrum o sancionar un penal dependiendo de la acción previa de los jugadores.





## Aclaración 1 - 2011

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 3**

Fecha 18 mayo 2011

### **Solicitud**

Solicitud formal de aclaración reglamentaria de la Ley 3.12(b) que dice:

“Si se hubieran ordenado scrums sin oposición y un primera línea resultara lesionado y requiriera ser reemplazado y hubiera jugadores primera línea disponibles para reemplazar a ese jugador, se debe usar el reemplazo de primera línea antes que jugadores que no sean reemplazos de primera línea”.

Esta solicitud se origina en el partido Inglaterra v Francia jugado este año. Hendre Fourie (tercera línea) entró en reemplazo de Dan Cole (pilar). El otro pilar de Inglaterra había sido reemplazado anteriormente por lesión. Dylan Hartley (hooker) había sido reemplazado anteriormente en el partido por razones tácticas. El punto de vista de nuestra Subcomisión de Leyes es que, si bien el partido debía continuar con scrums sin oposición, según la Ley 3.12(b) en vez de Fourie debería haber ingresado Hartley porque es un jugador primera línea, aunque haya sido reemplazado anteriormente.

Deseamos que esto sea aclarado para garantizar que en situaciones similares que puedan ocurrir en la Copa del Mundo de Rugby no se produzcan confusiones.

### **Aclaración reglamentaria de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Si después de una serie de lesiones de jugadores primera línea se produce la lesión de otro primera línea y existe un reemplazo de primera línea que no ha sido utilizado, ese jugador debe ser utilizado para reemplazar al primera línea lesionado aunque el árbitro tenga que ordenar scrums sin oposición.

Si después de una serie de lesiones de jugadores primera línea se produce la lesión de otro primera línea y todos los reemplazos de primeras líneas han sido utilizados, se deberá utilizar un primera línea sustituido para reemplazar al primera línea lesionado aunque el árbitro tenga que ordenar scrums sin oposición, a menos que el árbitro haya ordenado scrums sin oposición antes de la lesión del primera línea y el equipo haya utilizado todos sus jugadores de reemplazo en cuyo caso el jugador primera línea no será reemplazado.





### **Criterio reglamentario 3 - 2010**

Unión / Gte. Referees HP WRU

#### **Ley 22**

Fecha 19 marzo 2010

#### **Solicitud**

La WRU ha solicitado un Criterio reglamentario relacionado con la Ley 22 Ley 22.15 Duda sobre quién apoya.

#### **Escenario**

El equipo A patea la pelota al in-goal de los oponentes. Dos jugadores: uno del equipo A y uno del equipo B se zambullen hacia la pelota. El árbitro se dirige al TMO solicitándole una decisión de try o no try y preguntándole además si hubo juego sucio.

Después de revisar las evidencias el TMO comunica que no hubo juego sucio y que no se puede determinar quién jugó último la pelota ya que la pelota estaba en el aire cuando ambos jugadores fueron por ella. Luego la pelota resulta muerta.

Preguntas sobre el enunciado:

¿Se debe aplicar la Ley 22.15 con un scrum 5 metros al que introduce el equipo atacante a pesar de no haberse apoyado la pelota?

o

¿Es una salida de 22 metros ya que el equipo A concluyentemente fue el último equipo en jugar la pelota?

o

¿Existen otras opciones a decisión del árbitro?

#### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han fijado el siguiente criterio reglamentario:

- Si la pelota es pateada por un jugador del equipo atacante y entra al in-goal y la pelota resulta muerta apoyada por los jugadores pero los oficiales del partido no pueden determinar qué jugador apoyó la pelota, se aplica la Ley 22.15 y el árbitro otorga un scrum 5 metros al que el equipo atacante introduce la pelota.
- Si la pelota es pateada por un jugador del equipo atacante y entra al in-goal y la pelota resulta muerta después que fue tocada por los jugadores y la pelota sigue y aterriza sobre o más allá de la línea de pelota muerta o línea de touch-in-goal el árbitro otorgará una salida de 22 metros.



## **Criterio reglamentario 2 - 2010**

Unión / Gte. Referees HP WRU

### **Ley 5**

Fecha 11 marzo 2010

### **Solicitud**

La WRU ha solicitado un Criterio reglamentario relacionado con el tiempo al final de un partido:

La solicitud del Criterio proviene del final de dos partidos internacionales recientes y está relacionado con el modo en que se lleva a cabo el reinicio del juego después de que el árbitro comunica que va a ser la “última jugada” del partido.

Si la pelota en el reinicio es pateada directamente afuera debería dejarse a la discreción del árbitro decidir si:

- (a) Se ha infringido la Ley 10.2 (a) Infracciones intencionales
- (b) Se ha cumplido cabalmente la Ley 13.8 Salidas (kick off y kicks de reinicio).

Observación:

Las Leyes relacionadas con Salidas (kick off y kicks de reinicio) para los partidos de 15 jugadores por equipo se beneficiarían enormemente con la introducción de las variaciones a las Leyes 13.7, 13.8 y 13.9 actualmente vigentes para el rugby de seven-a-side, las que son bien específicas en cuanto se otorga un free kick al equipo no infractor en el caso que un equipo infrinja lo especificado arriba.

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han fijado el criterio reglamentario de que si se han marcado puntos hacia el final de un partido y hay tiempo para realizar la salida pero el tiempo expirará inmediatamente después del kick, y el pateador:

- Realiza un kick en el que la pelota no alcanza los diez metros
- Patea la pelota directamente al touch
- Patea la pelota sobre o más allá de la línea de touch-in-goal o de pelota muerta de los oponentes

El árbitro ofrecerá al equipo no infractor las opciones incluidas en las Leyes 13.7, 13.8 y 13.9 respectivamente y el partido continuará hasta que la pelota quede muerta nuevamente.



## **Criterio reglamentario 1 - 2010**

Unión / Gte. Referees HP IRFU

### **Ley 15**

Fecha 10 marzo 2010

### **Solicitud**

La IRFU ha solicitado el siguiente Criterio reglamentario relacionado con la Ley 15.6 (c):

“La Ley 15.6(c) fue incorporada en 2009 con el propósito declarado de incorporar a las Leyes los Criterios reglamentarios No 13 de 2003, y Nos 3 y 8 de 2004.

Sostenemos firmemente la opinión de que 15.6(c) no refleja con precisión estos Criterios reglamentarios:

- Los Criterios reglamentarios claramente se refieren a un oponente de un jugador tackleado, que permanece sobre sus pies, y está del lado del jugador tackleado en el tackle. Este jugador debe soltar la pelota y al jugador tackleado y reingresar de su lado.
- Este es el único requerimiento dentro de estos Criterios reglamentarios en relación con un jugador sobre sus pies que es un oponente del jugador tackleado.
- Asimismo, los Criterios reglamentarios expresan que los jugadores pueden jugar la pelota si han venido de su lado y están sobre sus pies. Dentro de estos Criterios reglamentarios no hay ningún requisito para que un jugador, que siempre haya estado de su lado del tackle, suelte la pelota.
- Como está escrito, 15.6(c) incluye a todos los jugadores sobre sus pies y esto no coincide con el objetivo de los Criterios reglamentarios.

Además, la Ley 15.6(c) es anómala y contradice varias secciones de la Ley 15, particularmente 15.5(b) y 15.6(b).

Solicitamos que los Miembros Designados consideren las observaciones enunciadas y decidan si es necesaria una corrección de la redacción (o una clarificación) de 15.6(c) para que refleje correctamente y con precisión los Criterios reglamentarios No 13 de 2003 y Nos 3 y 8 de 2004, y eliminar la actual anomalía en la Ley.

En vista de las recientes discusiones en relación con esta Ley, solicitamos que esta solicitud sea tratada con la mayor urgencia”.

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

En opinión de los Miembros Designados la modificación reglamentaria, Ley 15 6 (c) refleja los Criterios reglamentarios 13 de 2008 y 3 y 8 de 2004. A los efectos de clarificar la situación se incluyen a continuación los comentarios de los Miembros Designados.

Un jugador que es derribado al suelo cuando porta la pelota es un jugador tackleado.  
(Definición)



A un jugador que va al suelo cuando tacklea a un jugador se lo denomina tackleador.  
(Definición)

Un jugador que derriba al suelo a un jugador que porta la pelota no es un tackleador  
(Definición), pero, este jugador ha realizado un tackle.

El tackleador debe soltar al jugador tackleado (Ley15.4 (a)).

El jugador tackleado debe pasar o soltar la pelota (Ley 15.5(b)).

El jugador tackleado puede soltar la pelota poniéndola en el suelo en cualquier dirección  
(Ley15.5 (c)).

El jugador tackleado puede soltar la pelota empujándola en el suelo (Ley15.5 (d)).

Sin embargo, si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar la pelota, el jugador tackleado debe soltar la pelota (Ley15.5 (e)).

Los jugadores que arriben al tackle deben jugar la pelota siempre que estén sobre sus pies  
(Ley15.6 (b)).

Los jugadores que tengan agarrado al jugador que haya sido tackleado y que permanezcan sobre sus pies deben soltar al jugador y a la pelota (Ley15.6 (c)) y luego pueden jugar la pelota de acuerdo con la Ley15.6 (b).

El Criterio reglamentario 8 de 2004 expresó que los jugadores que no son tackleadores están incluidos en la Ley 15.7(c) (versión 2008 de las Leyes) y aquellos jugadores sólo pueden jugar la pelota si se acercan desde atrás de la pelota, y directamente desde atrás del jugador tackleado o del tackleador más cercano a la línea de goal de esos jugadores.

Acercarse desde atrás del jugador tackleado significa que el tackle se ha efectuado y la Ley 15.6 (c) (revisión 2009) lo pone en claro.

La Ley 15.6 (c) tal como está escrita reflejó la visión de los Miembros Designados en 2004 y ahora. La Ley 15.6 (c) forma parte de las modificaciones reglamentarias circularizadas a las Uniones en 2009 y fue aceptada por la Comisión de Rugby y el Consejo.



## **Criterio reglamentario 9 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP IRFU

### **Ley 19**

Fecha 11 noviembre 2009

### **Solicitud**

La IRFU ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con el lineout.  
¿Deben aplicarse las disposiciones de la Ley 19.8 (i) a la Ley 19.11 Excepción 2?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Las disposiciones de la Ley 19.8(i) se aplican a la Excepción 2 de la Ley 19.11, lo que significa que un receptor no puede correr y meterse en un espacio en el lineout hasta que la pelota deje las manos del jugador que efectúa el lanzamiento.



## criterio reglamentario 8 - 2009

Unión / Gte. Referees HP SRU

### **Ley 10**

Fecha 16 octubre 2009

### **Solicitud**

En un lineout el equipo A efectúa el lanzamiento y obtiene la pelota. Cuando el saltador está bajando a tierra los jugadores que lo sostienen están asidos a él de acuerdo con la Ley. La pelota es pasada al hombre de atrás de los que están asidos con la esperanza de que el equipo B dispute la posesión de la pelota y forme un maul.

El equipo B en ningún momento cuando se atrapó la pelota, o mientras el equipo A formó lo que ellos esperaban que fuera un maul, disputó la posesión de la pelota. Una vez que el equipo A avanza hacia la línea de goal del equipo B, el equipo B hace contacto con los jugadores de adelante del grupo de jugadores del equipo A que avanzan pero se les niega la oportunidad de hacer contacto con el portador de la pelota ya que la pelota está ahora en la parte de atrás del grupo.

¿Es esto una obstrucción y está el equipo A sujeto a ser sancionado?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han señalado que las Leyes que se aplican a la obstrucción deben ser aplicadas en forma coherente ya sea en el lineout como en cualquier otra situación del juego abierto.

Los Miembros Designados han fijado el criterio de que en la situación descrita el portador original de la pelota ya no está en contacto con la pelota y no es posible que el equipo oponente forme un maul haciendo contacto con el portador de la pelota.

El árbitro otorgará un penal de acuerdo con la Ley 10.1 (c), (d) o (e) excepto para situaciones en las que el árbitro considere que las acciones constituyen offside accidental de acuerdo con la Ley 11. 6(a) en las que otorgará un scrum con la introducción para el equipo no infractor.



## **Criterio reglamentario 7 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP USA Rugby

### **Ley 10,16**

Fecha 25 agosto 2009

### **Solicitud**

La solicitud de un Criterio Reglamentario proviene del modo requerido para que los jugadores se incorporen a un ruck que es cubierto por varias secciones de las Leyes y en particular:

#### **Ley 16.2 (b)**

Un jugador incorporándose a un ruck debe asirse al ruck con por lo menos un brazo alrededor del cuerpo de un compañero, usando todo el brazo.

#### **Ley 10 4 (j)**

Los jugadores no deben cargar hacia un ruck o maul sin asirse a un jugador en el ruck o maul. Esto nos lleva a las preguntas que siguen:

1. Un jugador que se incorpora a un ruck, ¿debe asirse a un compañero?
2. Un jugador que se incorpora a un ruck, ¿puede asirse a un jugador oponente?
3. El contacto con el brazo, ¿debe preceder al contacto con alguna otra parte del cuerpo?
4. El contacto con el brazo, ¿debe ser simultáneo con alguna otra parte del cuerpo?
5. El contacto con el hombro, ¿puede preceder al contacto al asirse con el brazo?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados al analizar la solicitud del Criterio reglamentario además tuvieron en cuenta la Ley 10 4 (g) Embestida peligrosa. Un jugador no debe embestir o derribar a un oponente sin intentar agarrarlo.

La exigencia de agarrar en contacto en el juego general y de asirse en contacto en rucks y mauls está hecha para proteger a los jugadores del impacto. Con esto en mente los Miembros Designados han dispuesto:

1. Si el último jugador en el ruck es un compañero, el jugador debe asirse a ese jugador de acuerdo a la Ley 16.5 (c): Offside en el ruck.
2. Debe reconocerse que en el juego dinámico los rucks no están perfectamente formados y por lo tanto para cumplir con la Ley 16.5 (c): Offside en el ruck, el contacto puede realizarse con un jugador oponente. Este contacto requeriría un asimiento para que se considere dentro de la Ley 10.4 (j)
3. En respuesta a las preguntas 3, 4 y 5 el asimiento a otro jugador al incorporarse a un ruck debe preceder o ser simultáneo con el contacto con cualquier otra parte del cuerpo incluidos el hombro del jugador que se incorpora.



## **Criterio reglamentario 6 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP ARU

### **Ley 20**

Fecha 10 agosto 2009

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2009**

### **Solicitud**

Criterio reglamentario solicitado por la ARU sobre las Variaciones para Menores de 19 – Ley 20 1 (f)

La Unión de Rugby de Australia (ARU) solicita un criterio reglamentario respecto de los temas siguientes relacionados con la Ley 20 1 (f) de las variaciones para Menores de 19:

1. Las Variaciones para Menores de 19 se refieren a un equipo que tiene menos de ocho jugadores en su scrum cuando "... el equipo no puede armar un equipo completo, o un jugador fue expulsado por Juego Sucio, o un jugador deja el campo de juego por estar lesionado". ¿Se aplica también esta Variación a las Leyes si un jugador ha sido amonestado y suspendido temporariamente (tarjeta amarilla)?
2. La Variación para Menores de 19 se refiere a que ambos equipos reducen la cantidad de jugadores en la formación del scrum si "... un equipo está incompleto..." porque le faltan uno, dos o tres jugadores. No se distingue entre forwards y backs. Si un jugador N° 15 es expulsado al principio del partido, ¿deben los dos equipos jugar con siete jugadores en el scrum aún cuando los dos equipos sigan teniendo ocho jugadores adecuadamente entrenados y capaces de jugar en el scrum?
3. Si un equipo no puede presentar un equipo completo porque le faltan uno o más forwards pero ese equipo puede presentar entre los jugadores disponibles jugadores adecuadamente entrenados para disputar los scrums, ¿puede comenzar/continuar jugándose el partido con scrums de ocho jugadores en cada equipo?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Un equipo completo se refiere a tener ocho jugadores que puedan jugar en el scrum. Si un forward deja el campo de juego por cualquier razón y no puede ser reemplazado, debido a lesión, expulsión, suspensión temporaria o cualquier otra razón, entonces ambos equipos deben reducir la cantidad de jugadores en el scrum de modo que haya la misma cantidad de jugadores en ambos equipos en el scrum.

Si cualquier jugador que no sea un forward debe dejar el campo de juego por cualquier razón y no puede ser reemplazado, no habrá ninguna reducción de jugadores que juegan el scrum.





## **Criterio reglamentario 5 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 3**

Fecha 10 agosto 2009

### **Solicitud**

Criterio reglamentario solicitado por la RFU

#### **LEY 3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO**

En los comienzos del partido el Equipo A reemplaza a su Pilar Derecho, debido a una lesión, con el pilar reemplazante nominado.

Más tarde en el partido, el pilar reemplazante resulta seriamente lesionado y debe abandonar el campo de juego. El Equipo A, habiendo usado todos sus sustitutos nominados continúa jugando con 14 jugadores. Cuando se otorga el primer scrum después que el pilar lesionado ha dejado el campo de juego y después de consultar con el Capitán del Equipo A, que confirma que su equipo no puede reemplazar a su pilar lesionado con un pilar adecuadamente entrenado y experimentado, el árbitro ordena scrums sin oposición.

En ese momento el Equipo A solicita a los oficiales del partido permiso para hacer reingresar a su hooker sustituido en un intento de que su equipo vuelva a tener 15 jugadores. Los oficiales del partido se niegan a permitir que el jugador reingrese al partido lo que significa que se juega con scrums sin oposición y el Equipo A juega con 14 jugadores.

¿Estuvieron acertados los oficiales al no permitir que el Equipo A tuviera la oportunidad de volver a jugar con 15 jugadores?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

En esta situación el equipo ha utilizado todos sus reemplazos/sustitutos permitidos.

La finalidad de la Ley 3.12 es la de permitir que un jugador que ha sido sustituido retorne a la primera línea (en el caso de una lesión que requiera un reemplazo de un jugador primera línea) para permitir que el partido continúe con scrums disputados.

En la situación descrita se habían ordenado scrums sin oposición y el equipo había utilizado todos sus reemplazos y sustitutos permitidos y por lo tanto el primera línea lesionado no debe ser reemplazado.

Además, si se hubieran ordenado scrums sin oposición y se registrara una lesión de un primera línea que hiciera necesario que ese jugador fuera reemplazado y hubiera un primera línea disponible para reemplazar a ese jugador, entonces debe utilizarse el jugador primera línea reemplazante en vez de otros jugadores reemplazantes que no sean primeras líneas.



## **Criterio reglamentario 4 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP ARU, NZRU

### **Ley 15,16**

Fecha 11 mayo 2009

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2009**

### **Solicitud**

La NZRU y la ARU han solicitado un Criterio reglamentario

La Ley 15.6 (b) establece:

Después de un tackle todos los jugadores que estén sobre sus pies pueden intentar obtener posesión tomando la pelota de la posesión del portador de la pelota.

La Ley 16.1 (b) establece:

Cómo puede formarse un ruck. Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. La pelota está en el suelo.

La Ley 16.4 (b) establece:

(b) Los jugadores no deben tocar la pelota con las manos en el ruck.

Cuando un jugador haya cumplido con la Ley 15.6 (b), esté sobre sus pies y esté jugando la pelota después de un tackle y se le una, luego, un jugador oponente sobre sus pies de modo que se cumpla la situación definida en 16.1 (b): ¿puede el jugador que ha cumplido con lo dispuesto en la Ley 15.6 (b) continuar jugando la pelota con sus manos o en que momento debe soltar la pelota?

Esto no parece estar contemplado en las Leyes.

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

La Ley 15.6 (a) establece: Después de un tackle, todos los otros jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan la pelota.

La Ley 15.6 (b) dice: Después de un tackle todos los jugadores que estén sobre sus pies pueden intentar obtener posesión tomando la pelota de la posesión del portador de la pelota.

La Ley 15.5 (e) establece que: Si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar la pelota, el jugador tackleado debe soltar la pelota.

Esto indica que después de un tackle un jugador sobre sus pies puede jugar la pelota.

La Ley 16.1 (b) establece: Cómo puede formarse un ruck. Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. La pelota está en el suelo.

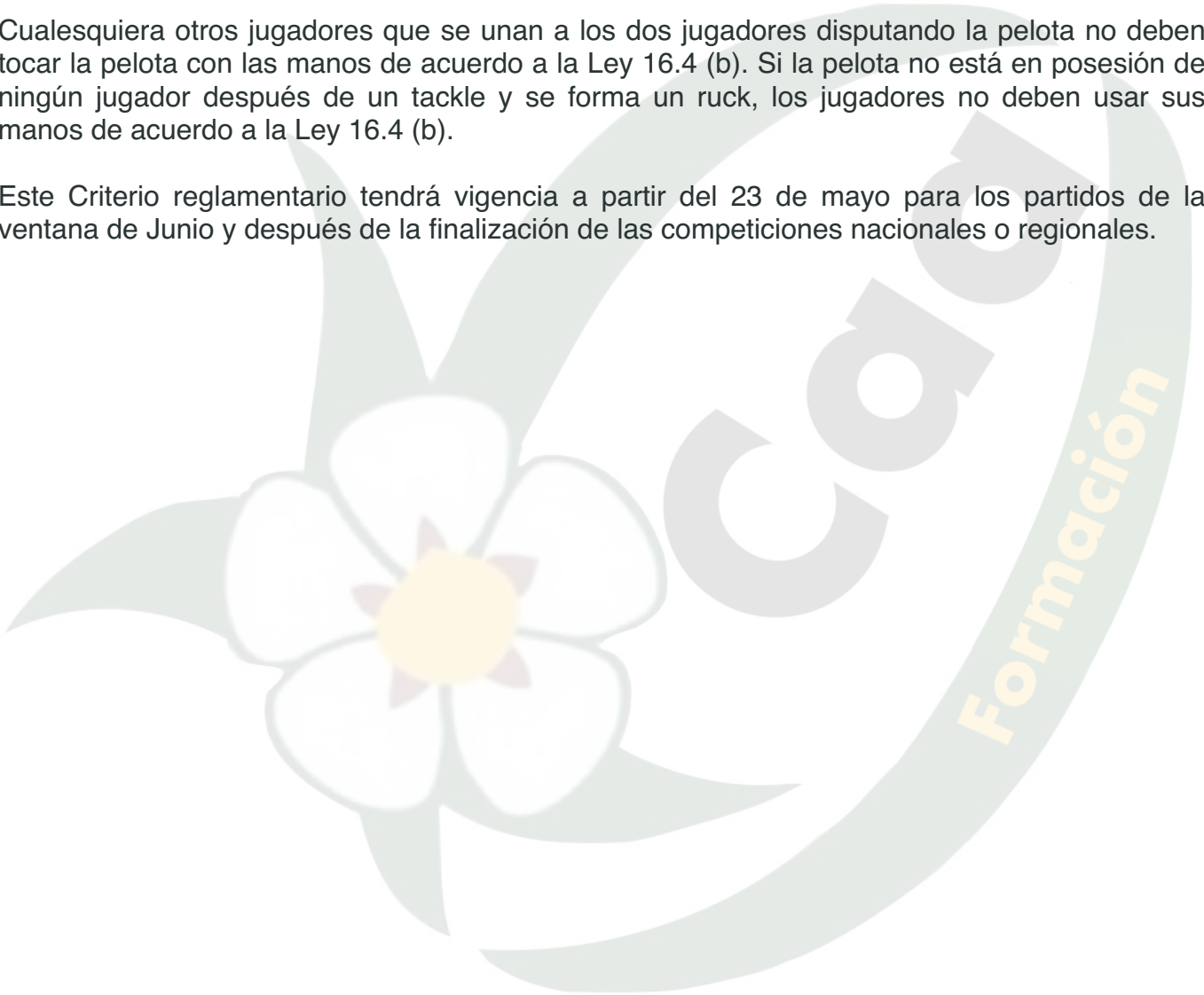


La Ley 16.1 se refiere a un jugador de cada equipo en contacto físico sobre la pelota e implica que la pelota no está en posesión de ningún jugador.

Siempre que un jugador de cualquiera de los equipos, sobre sus pies, después de un tackle, cumpla con todos los aspectos de la Ley 15 y tenga la pelota en sus manos antes de entrar en contacto con un jugador oponente sobre sus pies, ese jugador puede continuar con la posesión de la pelota aún si un jugador oponente entra en contacto con el jugador en posesión de la pelota.

Cualesquiera otros jugadores que se unan a los dos jugadores disputando la pelota no deben tocar la pelota con las manos de acuerdo a la Ley 16.4 (b). Si la pelota no está en posesión de ningún jugador después de un tackle y se forma un ruck, los jugadores no deben usar sus manos de acuerdo a la Ley 16.4 (b).

Este Criterio reglamentario tendrá vigencia a partir del 23 de mayo para los partidos de la ventana de Junio y después de la finalización de las competiciones nacionales o regionales.





## Criterio reglamentario 3 - 2009

Unión / Gte. Referees HP FFR

### **Ley 5**

Fecha 8 abril 2009

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2010**

### **Solicitud**

La FFR ha solicitado un Criterio reglamentario

Criterio reglamentario solicitado Ley 5 - Tiempo

La Ley 5.4 establece que: “el control del tiempo puede ser delegado en un oficial responsable del control del tiempo”.

La Ley 5.7(e) establece que: “si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta, o no se ha completado un scrum o lineout otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta”.

La pelota está muerta “cuando ha salido del área de juego, o cuando el árbitro haya hecho sonar el silbato para indicar una detención del juego o cuando se ha pateado una conversión”.

La Ley 20.4 (g) establece que: “si un scrum se derrumba o se levanta en el aire sin penalización, se ordenará un nuevo scrum y el equipo que originalmente introdujo la pelota la introducirá nuevamente”.

#### Situación 1

Teniendo en cuenta estas disposiciones, la FFR solicita un Criterio reglamentario de los Miembros Designados respecto de la situación que se describe a continuación:

1. El árbitro otorga un scrum a favor del Equipo A.
2. Después de hacer sonar el silbato para este scrum y formarlo, suena la sirena indicando el final del partido (tiempo real de juego).
3. El árbitro permite que se juegue el scrum.
4. Se introduce la pelota y el scrum se derrumba sin penalización para ninguno de los dos equipos.
5. El árbitro hace sonar el silbato.

La decisión “técnica” a tomarse sería otorgar un nuevo scrum.

#### Pregunta:

¿El árbitro tiene que ordenar que se juegue este scrum o tiene que hacer sonar el silbato indicando el final del partido?

Para una situación “idéntica” en la cronología de hechos, en ocasión de un lineout, la FFR solicita el siguiente Criterio reglamentario:



#### Situación 2

1. La pelota es pateada al touch por el Equipo A.
2. Después que se forma el lineout, suena la sirena indicando el final del partido (tiempo real de juego).
3. El árbitro permite que se juegue este lineout.
4. El lanzador del Equipo B no lanza derecha la pelota.
5. El árbitro hace sonar el silbato.

La decisión “técnica” a tomarse sería dar la opción al Equipo A entre un nuevo lineout o un scrum.

Pregunta:

¿El árbitro tiene que dar la opción al equipo oponente (lineout o scrum) o tiene que hacer sonar el silbato indicando el final del partido?

#### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Criterio reglamentario:

#### Situación 1

A pesar de que el Árbitro puede delegar la responsabilidad del control del tiempo, el árbitro sigue siendo el único juez de los hechos y de la Ley y el partido termina con el silbato del árbitro.

El scrum ha sido formado dentro del tiempo de juego y se derrumba. El árbitro está obligado a hacer sonar el silbato de acuerdo con la Ley 6.A.8 (g). El scrum original no ha sido completado y ha debido ser formado nuevamente de acuerdo con la Ley 20.4 (g) y por lo tanto el partido debería continuar y terminar en la próxima detención del juego según la Ley 5.7(e).

#### Situación 2

El árbitro termina el partido ya que se ha cometido una infracción que garantiza que la pelota está muerta después de que el lineout ha sido completado y por lo tanto el partido termina según la Ley 5.7(e).



## **Criterio reglamentario 2 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP SARU

### **Ley 22**

Fecha 16 octubre 2009

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2009**

### **Solicitud**

Los Miembros Designados y la Comisión de Rugby han revisado el Criterio reglamentario 2 2009 y lo han modificado en base a que un jugador que toca una línea de touch está fuera de juego o lo mismo debe considerarse en el in-goal. Los Miembros Designados y la Comisión de Rugby han revisado el Criterio reglamentario 2 2009 y lo han modificado en base a que un jugador que toca una línea de touch está fuera de juego y lo mismo debe considerarse en el in-goal.

Ley 22 – In-goal.

Simultáneamente se apoya la pelota en el in-goal mientras se hace contacto con la línea de touch-in-goal o la línea de pelota muerta.

Escenario:

Un jugador que porta la pelota intenta marcar un try. En el movimiento de apoyar la pelota en el in-goal de acuerdo a la ley, simultáneamente (exactamente al mismo tiempo) toca la línea de touch-in-goal con un brazo, pierna o cualquier parte de su cuerpo.

Preguntas sobre este enunciado:

1. ¿Se ha marcado un try?
2. ¿Está el jugador en touch-in-goal?
3. ¿Se debe otorgar un scrum a 5m de la línea de goal favorable a ataque?

Argumentos:

Con referencia a la pregunta 1, creemos que es incorrecto pero esperamos el Criterio del IRB. El TMO no resuelve el tema por lo que no se puede otorgar un try.

Con referencia a la pregunta 2, creemos que esto es lo correcto: se traza un paralelo con un incidente similar en el campo de juego, pero esperamos el Criterio del IRB.

Con referencia a la pregunta 3, creemos que es incorrecto ya que la Ley 22.14 sólo se aplica cuando hay involucrados jugadores de ambos equipos y existen dudas en cuanto a quién apoyo primero. En este escenario, no hay jugadores oponentes involucrados.

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

El jugador ha tocado la línea de touch-in-goal en posesión de la pelota y por lo tanto el Árbitro debe otorgar una salida de 22 metros al equipo defensor.



## **Criterio reglamentario 2 - 2009**

Unión / Gte. Referees HP SARU

### **Ley 22**

Fecha 7 abril 2009

### **Solicitud**

La SARU ha solicitado un Criterio reglamentario  
Criterio reglamentario solicitado

Ley 22 – In goal.

Simultáneamente se apoya la pelota en el in-goal y se hace contacto con la línea de touch-in-goal o de pelota muerta.

Escenario:

Un jugador que porta la pelota intenta marcar un try. En el movimiento de apoyar la pelota en el in-goal de acuerdo a la ley, simultáneamente (exactamente al mismo tiempo) toca la línea de touch-in-goal con un brazo, pierna o cualquier parte de su cuerpo.

Preguntas sobre este enunciado:

1. ¿Se ha marcado un try?
2. ¿Está el jugador en touch-in-goal?
3. ¿Se debe otorgar un scrum a 5m de la línea de goal favorable a ataque?

Argumentos:

Con referencia a la pregunta 1, creemos que es incorrecto pero esperamos el Criterio del IRB. El TMO no resuelve el tema por lo que no se puede otorgar un try.

Con referencia a la pregunta 2, creemos que esto es lo correcto: se traza un paralelo con un incidente similar en el campo de juego, pero esperamos el Criterio del IRB.

Con referencia a la pregunta 1, creemos que es incorrecto ya que la Ley 22.14 sólo se aplica cuando hay involucrados jugadores de ambos equipos y existen dudas en cuanto a quién apoyo primero. En este escenario, no hay jugadores oponentes involucrados.

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

El árbitro ha detenido el juego cuando la pelota estaba en el in-goal y no tiene pruebas ni para otorgar un try ni una salida de 22 metros y por lo tanto debe otorgar un scrum de acuerdo con la Ley 20 1 (c) que establece:

20.1 (c) Si hay una infracción o detención en el in-goal, el lugar del scrum es a 5 metros de la línea de goal.



La acción simultánea de apoyar la pelota en el in-goal y en touch-in-goal no está cubierta por las Leyes. El equipo que estaba avanzando antes de la detención debe introducir la pelota de acuerdo con la Ley 20.4 (d) que establece:

20.4 (d) Scrum después de cualquier otra detención. Después de cualquier otra detención o irregularidad no cubierta por la Ley, el equipo que estaba avanzando antes de la detención, introducirá la pelota.







## Criterio reglamentario 1 - 2009

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 12**

Fecha 19 marzo 2009

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2010**

### **Solicitud**

Le RFU ha solicitado un Criterio reglamentario

Criterio reglamentario solicitado

El Equipo A desplaza la pelota de derecha a izquierda y al intentar recibir el último pase el jugador cercano a la línea de touch knock-on y la pelota cruza la línea de touch. El equipo no infractor inmediatamente hace un tiro rápido. ¿Puede usted confirmar si las siguientes dos opciones se pueden realizar?;

1. ¿Puede el equipo no infractor realizar un tiro rápido?
2. Para reiniciar el juego; ¿tiene el equipo no infractor la opción de un lanzamiento el touch o un scrum?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

1. Los Miembros Designados confirman que el tiro rápido no se puede realizar ya que no se puede aplicar la ventaja después de que la pelota esté muerta.

La Definición de muerta en la página 9 de las Leyes del Juego del IRB 2008 es La pelota está fuera de juego.

2. El árbitro otorgará un scrum en el lugar de la infracción de acuerdo a la Ley 12.1(a).



## **Criterio reglamentario 4 - 2008**

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 17**

Fecha 24 septiembre 2008

#### **Solicitud**

Se ha formado un maul y el Equipo A empuja a sus oponentes (Equipo B) hacia la línea de goal de estos, la pelota está claramente visible en la parte de atrás del maul, y todo el equipo defensor (Equipo B) asido al maul abandona voluntariamente el maul, ¿el maul ha terminado exitosamente o aún sigue activo?

#### **Ley 17: Maul. Definición**

Un maul se produce cuando un jugador portando la pelota es agarrado por uno o más oponentes, y hay uno o más compañeros del portador de la pelota asidos al portador de la pelota. Por lo tanto un maul se forma con por lo menos tres jugadores, todos sobre sus pies: el portador de la pelota y un jugador de cada equipo. Todos los jugadores involucrados deben estar atrapados o asidos al maul y deben estar sobre sus pies y avanzando hacia una línea de goal. El juego general ha terminado.

#### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

El maul no ha terminado exitosamente y no sigue activo.

Como los jugadores del equipo que no tiene la posesión han abandonado el maul, el maul deja de existir y no ha terminado ni exitosamente ni en forma fallida tal como lo determina la definición del maul.

El maul ha dejado de existir y la pelota está ahora en juego general aplicándose las Leyes correspondientes.



### **Criterio reglamentario 3 - 2008**

Unión / Gte. Referees HP NZRU

#### **Ley 20**

Fecha 13 mayo 2008

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2009**

#### **Solicitud**

La NZRU ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la Ley 20.3

La Ley 20 fue modificada con vigencia Enero de 2007: se introdujo un procedimiento de entrada al scrum de cuatro pasos. Esto se dispuso para reducir el impacto y la velocidad del procedimiento de entrada al scrum. Hay ciertos equipos que emplean una práctica mediante la cual el Número 8 antes de la entrada al scrum no está asido de acuerdo con la Ley. El Número 8 de pie tira de los pantalones de los segundos líneas y luego empuja a los segundos líneas hacia adelante lo que podría aumentar el impacto en el procedimiento de entrada y puede aumentar la inestabilidad.

La Ley 20.3 (f) estipula: Asimiento de los restantes jugadores. Todos los jugadores en un scrum, que no sean los jugadores de la primera línea, deben asirse al cuerpo de un segunda línea con, por lo menos, un brazo. Los segundos líneas deben asirse a los pilares delante de ellos. Ningún jugador que no sea un pilar debe sujetar a un oponente

La NZRU considera que esto significa que el Número 8 está obligado a asirse de acuerdo con la Ley 20.3 (f) en la entrada y si no lo hace es posible de ser sancionado con un penal.

#### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados confirman que se requiere que todos los jugadores incluido el Número 8 en la entrada estén asidos de acuerdo con la Ley 20.3.

Además la Ley 20.7 bajo el título: CUÁNDO COMIENZA EL SCRUM en 20.7 (a) estipula:  
El juego en el scrum comienza cuando la pelota deja las manos del medio scrum

Las palabras el juego en el contexto de la Ley indican el comienzo de la disputa por la pelota en vez del comienzo del procedimiento de entrada. Por lo tanto los jugadores deben cumplir con las Leyes desde el momento en que se otorga el scrum incluida la Ley 20.3.



## Criterio reglamentario 2 - 2008

Unión / Gte. Referees HP ARU

### **Ley 3**

Fecha 13 mayo 2008

### **Solicitud**

La ARU ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la Ley 3.5

La Ley 3.5 (a) especifica la cantidad de jugadores adecuadamente entrenados y experimentados para la primera línea que cada equipo debe incluir dependiendo de la cantidad de jugadores nominados para el equipo. La Ley 3.5 (c) especifica los requerimientos para reemplazos de primeras líneas cuando los equipos estén formados por 19, 20, 21 o 22 jugadores.

La Unión de Rugby de Australia solicita un criterio reglamentario en relación con la aplicación de la mencionada Ley:

1. Cuando un equipo no pueda cumplir con los requerimientos de la Ley 3.5 (a) o (c), ya sea al comenzar el partido o durante el partido (provocando de ese modo que se jueguen scrums sin oposición):
  - a. ¿Puede impedirse a ese equipo (mediante un Reglamento de la Competición) sustituir o reemplazar A CUALQUIER jugador que salga del campo (por lesión) o hacer sustituciones durante el partido. [Provocando la limitación del equipo a un máximo de 15 jugadores]?
  - b. ¿Puede otorgarse un Free kick al equipo oponente (o la opción de un scrum) cuando el equipo que no puede cumplir con la Ley 3.5 provoca la detención del juego?
  - c. ¿Puede comenzar el partido con scrums sin oposición o debería requerirse a los equipos jugar scrums con oposición?
2. Cuando se jueguen scrums sin oposición: ¿Es posible impedir movimientos de la tercera línea, [por ejemplo: el N° 8 que levanta la pelota y arma un movimiento táctico con otros jugadores]?

Comentarios de la ARU:

La ARU considera que la intención de las Leyes es que los scrums sin oposición sean jugados cuando uno o los dos equipos no disponen de suficientes jugadores adecuadamente entrenados o experimentados para jugar en la primera línea (ya sea al comenzar el partido o durante el partido).

La ARU tiene además la fuerte convicción de que a nivel local del juego, el efecto de introducir Reglamentos de la Competición que dispongan una sanción o penalización (ya sea antes, durante o después del partido) para los equipos que no puedan cumplir las disposiciones de la Ley 3.5 tiene el potencial de llevar a que jugadores no entrenados y no experimentados sean colocados en una situación de inseguridad por los encargados de los equipos que desean



cumplir con las disposiciones de la Ley 3.5 para evitar la sanción o penalidad que se dispone por el incumplimiento.

El Criterio Reglamentario 2:2003 respecto de la Ley 3.5 también se refiere a los equipos que incumplen la Ley 3.5, incluyendo consejos sobre sanciones.

Considerando las preocupaciones de la ARU relacionadas con los temas de seguridad, ¿puede el IRB brindar consejos en relación con la relevancia de Reglamentos de la Competición que requieran lo siguiente cuando un equipo sea responsable de que se deban jugar scrums sin oposición:

- a. Se dará por perdido el partido a ese equipo o se le deducirán puntos si ganaran el partido;
- b. Ese Equipo será multado por un Gerente de la Competición por incumplimiento de la Ley 3.5.

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

1(a) No. El Reglamento de la Competición iría en contra de la Ley 3.4 que permite sustituciones, 3.7 que permite reemplazos permanentes y 3.10 que permite reemplazos temporarios. La Unión con jurisdicción sobre un partido tiene facultades para decidir cuántos reemplazos / sustitutos pueden ser nominados y hasta ese punto puede estipular que en un partido en el que no se disponga de suficientes jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados según lo estipulado por la Ley 3.5 no habrá sustituciones/ reemplazos en ese partido. Este sería el caso si se supiera antes del partido que un equipo o equipos no dispone del número suficiente de jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados y experimentados.

1(b) No hay ninguna disposición dentro de las Leyes que permitan que el árbitro otorgue un Free kick en esta situación.

1(c) Si un equipo antes del partido expresa que no dispone de suficientes jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados y experimentados para cumplir con la Ley 3.5 el partido NO DEBE comenzar con scrums con oposición. La Unión con jurisdicción sobre el partido o el organizador del partido (Reglamento de la Competición) debe decidir si el partido comienza con scrums sin oposición o si el partido es cancelado o postergado.

2. No hay ninguna disposición dentro de las Leyes que restrinjan que se juegue el partido.

Los Reglamentos de la Competición son responsabilidad de la Unión con jurisdicción sobre el partido o el organizador del partido y las reglas deben ser las adecuadas para el nivel de la competición y el entorno en el que se juegan los partidos. Los Reglamentos de la Competición deben procurar el cumplimiento de las Leyes del Juego y de las Regulaciones del IRB y al mismo tiempo no alentar acciones que puedan ser consideradas inseguras o que puedan alentar prácticas no seguras.



## Criterio reglamentario 1 - 2008

Unión / Gte. Referees HP RFU

### **Ley 22**

Fecha 21 enero 2008

**Esta Aclaración fue incorporada a las Leyes en 2009**

### **Solicitud**

Según el Criterio reglamentario 14 de 2003 del IRB, los Miembros Designados han resuelto lo siguiente:

#### Criterio reglamentario

Si un jugador con uno o ambos pies dentro de la línea de 22 metros (presumiblemente sobre o detrás) toma la pelota que estaba estática fuera del área de 22 metros y la pateo directamente al touch, el jugador ha entrado la pelota a su área de 22 metros y por lo tanto el line-out se formará en línea con el lugar donde se pateó la pelota.

Si un jugador con uno o ambos pies dentro de la línea de 22 metros (presumiblemente sobre o detrás) toma la pelota que estaba en movimiento fuera del área de 22 metros y la pateo directamente al touch, el jugador no ha entrado la pelota a su área de 22 metros y por lo tanto el line-out se formará en línea con el lugar donde la pelota cruzó la línea de touch.

Teniendo esto presente, la RFU solicita un criterio reglamentario respecto de lo siguiente:  
(En lo mencionado arriba y en nuestro requerimiento hemos supuesto que 'en movimiento' se aplica tanto a la pelota que está en el aire como a la pelota que viene rodando por el suelo).

1. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de goal toma la pelota que estaba estática en el campo de juego, ¿se considera que ese jugador ha tomado la pelota en el campo de juego y por consiguiente ese jugador ha introducido la pelota al in-goal?
2. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de goal toma la pelota que estaba en movimiento en el campo de juego, ¿se considera que ese jugador ha tomado la pelota dentro del in-goal?
3. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de pelota muerta toma la pelota que estaba estática en el in-goal, ¿se considera que ese jugador ha tomado la pelota en el in-goal y por consiguiente ese jugador ha hecho la pelota muerta?
4. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de pelota muerta toma la pelota que estaba en movimiento en el in-goal, ¿se considera que ese jugador ha tomado la pelota afuera del área de juego?
5. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba estática en el área de juego, ¿se considera que ese jugador ha tomado la pelota en el área de juego y por consiguiente ese jugador ha puesto la pelota en touch (o touch-in-goal)?



6. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba en movimiento en el área de juego, ¿se considera que ese jugador ha tomado la pelota en touch (o touch-in-goal)?

### **Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby**

Los Miembros Designados han fijado lo siguiente en respuesta a las preguntas elevadas:

1. Si
2. Si
3. Si
4. Si
5. Si
6. Si





Observaciones y comentarios.

