



Test de Reglamento

Preguntas Tipo Test – 1 opción

1. ¿En cuál de las siguientes circunstancias puede el árbitro aplicar la ventaja?
 - a. Un jugador comete un antijuego que el árbitro considera de tarjeta roja
 - b. Una melé gira más de 90°
 - c. El balón toca al árbitro y un jugador obtiene ventaja
 - d. Se pone el balón en juego de forma incorrecta en un golpe de castigo

2. ¿Cuál es el número mínimo de jugadores para comenzar un partido?
 - a. 15
 - b. 11
 - c. 10
 - d. 8

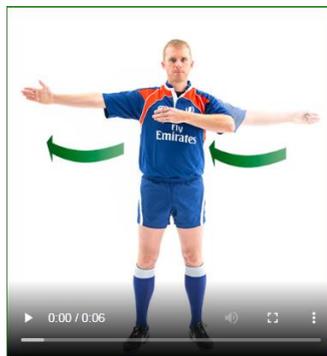
3. ¿Cuántos jugadores capacitados para jugar de primera línea debe marcar un equipo que inscriba 18 jugadores en el acta?
 - a. 3
 - b. 4
 - c. 5
 - d. 6

4. ¿Cuándo no puede acabar el árbitro un partido?
 - a. Se marca un drop
 - b. Un jugador en posesión del balón sale por el lateral
 - c. Un jugador en posesión del balón sale por lateral de marca
 - d. Un jugador patea el balón al lateral directamente en un golpe de castigo

5. Se concede un golpe de castigo a favor del equipo rojo. El pateador del equipo tarda más de 60 segundos en realizarlo desde que manifiesta su intención de hacerlo. ¿Qué debe hacer el árbitro?
 - a. Golpe de castigo para el equipo contrario
 - b. Golpe franco para el equipo contrario
 - c. Melé con introducción favorable al equipo contrario
 - d. Dar al equipo contrario la opción de melé o repetición del golpe



6. Un jugador es suspendido temporalmente en el minuto 35. En el minuto 38 se produce una interrupción en el partido para atender a un jugador gravemente lesionado que dura 9 minutos. La primera parte finaliza en minuto 42. ¿Cuál de las siguientes opciones es correcta?
- a. El jugador debe retornar al campo en el siguiente balón muerto que se produzca a partir del minuto 39
 - b. El jugador debe retornar al campo en el siguiente balón muerto que se produzca a partir del minuto 3 de la segunda parte
 - c. El jugador debe retornar al campo cuando comience la segunda parte
 - d. El jugador debe retornar al campo en el siguiente balón muerto que se produzca a partir del minuto 5 de la segunda parte
7. Un jugador que se encuentra delante de un compañero que patea la pelota y a 12 metros del lugar donde el contrario la atrapa puede ser puesto en juego...
- a. Por la acción de un compañero
 - b. Por la acción de un oponente
 - c. A y B son correctas
 - d. No puede ser puesto en juego hasta que se forme un ruck
8. ¿Qué señal secundaria es esta?



- a. Balón injugable en el ruck
- b. Balón injugable en el maul
- c. Balón adelantado
- d. Entrada lateral al ruck



9. El equipo rojo saca de centro y el balón sale directamente sin botar por la línea de lateral a la altura de la línea de 22. Inmediatamente, un jugador del equipo verde que ha cogido la pelota corre hacia el centro del campo por fuera de la línea de la lateral y efectúa un saque rápido a la altura de la línea de 10 metros de su campo. ¿Qué debe hacer el árbitro?
- Permitir que el juego continúe
 - Desestimar el saque rápido y dar opción al capitán verde para que elija entre melé en el centro del campo o repetición del saque de centro
 - Desestimar el saque rápido y decretar golpe franco a favor del equipo rojo sobre la línea de 15m
 - Desestimar el saque rápido y dar opción al capitán rojo para que elija entre melé sobre la línea de 15 o repetición del lateral
10. El equipo rojo va a sacar de centro y, antes de que lo haga, 3 jugadores azules se colocan entre su propia línea de 10m y el centro del campo. El equipo rojo efectúa el saque y uno de estos jugadores atrapa la pelota a 5 metros de la línea de medio campo. ¿Qué debería hacer el árbitro?
- Decretar la repetición del saque
 - Señalar golpe de castigo a favor de rojo por fuera de juego
 - Señalar golpe franco a favor de rojos por situación incorrecta
 - Decretar melé a favor de rojos en el centro del campo
11. El medio de melé del equipo rojo finge sacar la pelota de un ruck para hacer caer a los contrarios en fuera de juego. Los jugadores del equipo azul se adelantan ante el gesto del medio de melé ¿Qué debería hacer el árbitro?
- Permitir que el juego continúe
 - Sancionar con golpe de castigo a favor de rojos por fuera de juego
 - Sancionar con golpe de castigo a favor de azules
 - Sancionar con golpe franco a favor de azules
12. Un jugador del equipo rojo realiza un saque rápido de lateral 5 metros detrás del lugar donde el balón salió a lateral, teniendo un pie dentro del campo y otro fuera. ¿Qué debería hacer el árbitro?
- Decretar la repetición del lateral
 - Golpe franco a favor del equipo contrario en la línea de 15m
 - Dar al equipo no infractor la opción de beneficiarse de un lateral o una melé en la línea de 15m
 - Permitir que el juego continúe



13. Un jugador del equipo atacante da una patada baja que entra en zona de marca. Un jugador defensor consigue llegar antes y patea la pelota por lateral de marca. ¿Qué debe señalar el árbitro?
- Saque de 22
 - Melé para el equipo atacante
 - Melé para el equipo defensor
 - Ensayo de castigo y tarjeta amarilla
14. El equipo rojo tiene una melé a 5 metros de su zona de marca. El medio de melé pasa el balón al apertura, que realiza una patada. Antes de la misma el ala sale a correr por delante del pateador y placa al jugador que atrapa la pelota. ¿Qué debe hacer el árbitro?
- Sancionar con golpe de castigo donde el equipo no infractor jugó la pelota por última vez
 - Sancionar con golpe de castigo donde el jugador influyó en el juego
 - Dar la opción al equipo no infractor de beneficiarse de un golpe a favor donde el jugador jugó por última vez o donde influyó en el juego
 - Dar la opción al equipo no infractor de beneficiarse de una melé a favor donde el jugador jugó por última vez o un golpe de castigo donde influyó en el juego
15. ¿Cuáles son las medidas permitidas del campo de juego de un campo de rugby?
- 92-100 de largo y 66-70 de ancho
 - 94-100 de largo y 68-70 de ancho
 - 92-100 de largo y 68-70 de ancho
 - 94-100 de largo y 68-72 de ancho

Preguntas Sí / No

1. Un jugador puede realizar un saque de lateral con una sola mano.
- Sí
 - No
2. Un jugador puede ser atendido dos veces por la misma herida sangrante en el mismo partido.
- Sí
 - No



3. El jugador nº3 (1ª línea) es suspendido temporalmente y el jugador nº 12 abandona el campo para que entre el nº16 (1ª línea) ya que el equipo no tiene más primeras líneas en el campo. Si durante el transcurso de la suspensión temporal, el nº16 es expulsado, ¿Puede el nº 12 retornar al partido tras la finalización de la primera suspensión temporal?
 - a. Sí
 - b. No

4. Un jugador marca un ensayo en el minuto 79:40 y tarda 30 segundos en patear la conversión. ¿Debe el árbitro concluir el encuentro?
 - a. Sí
 - b. No

5. ¿Puede un jugador sustituido entrar al campo para reemplazar a un jugador que ha resultado lesionado en una acción de antijuego incluso si aún quedan reemplazos disponibles?
 - a. Sí
 - b. No

6. Un golpe de castigo pateado a palos rebota en el travesaño y un jugador pide mark y atrapa la pelota en el aire. ¿Debe el árbitro concederlo?
 - a. Sí
 - b. No

7. ¿Puede un equipo que lanza un lateral formar un alineamiento de 12 jugadores sin receptor?
 - a. Sí
 - b. No

8. Un equipo ha agotado todos sus cambios y un primera línea se lesiona en el cuello tras resetear el árbitro la melé sin decretar infracción. Dicho equipo no tiene más primeras líneas capacitados en el terreno de juego. ¿Puede un primera línea sustituido entrar de nuevo al campo para sustituir a ese jugador?
 - a. Sí
 - b. No

9. Un jugador puede tirar de un oponente para sacarlo de un Maul.
 - a. Sí
 - b. No



10. Si un jugador pide un mark y se le concede pero se lesiona en la caída, el árbitro permitirá que otro jugador ponga en juego el balón en el golpe franco.
 - a. Sí
 - b. No

11. ¿Puede un jugador sostener a un compañero para evitar que un golpe de castigo pase entre los palos?
 - a. Sí
 - b. No

12. Si un jugador atacante comete un adelantado a 5 metros de la zona de marca y el balón sale por lateral de marca el árbitro debería decretar melé a 5 metros para el equipo defensor.
 - a. Sí
 - b. No

13. Si se decretan melés sin oposición, ambos equipos deben jugar con 8 jugadores en la melé.
 - a. Sí
 - b. No

14. En un partido de 1ª regional, si un equipo reduce el número de jugadores en la melé por tener un jugador suspendido temporalmente, la melé debe adoptar la formación 3-4 (sin nº8).
 - a. Sí
 - b. No

15. En una melé, si uno de los talonadores talona la pelota pero en la disputa esta sale por el pasillo, el árbitro debe permitir que el juego continúe.
 - a. Sí
 - b. No



Test de Reglamento

Hoja de Respuestas

Tipo Test			Sí / No		
Pregunta	Opción	Observaciones	Pregunta	Opción	Observaciones
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		
13			13		
14			14		
15			15		



Test de Reglamento

Soluciones

Tipo Test		Sí / No	
1	a	1	a
2	b	2	a
3	b	3	b
4	d	4	a
5	c	5	a
6	b	6	a
7	c	7	a
8	b	8	a
9	a	9	b
10	a	10	b
11	d	11	b
12	c	12	a
13	a	13	a
14	d	14	b
15	b	15	b