



Test de Reglamento

Preguntas Tipo Test – 1 opción

1. Un equipo decide patear un puntapié de castigo a lateral, pero en el último instante, el portador del balón lo pone en juego y la pasa a un compañero, que corre con el balón y hace un ensayo, porque los defensores no se movieron. ¿Qué debe decidir el árbitro?
 - a. Repetir el saque y que pateen a lateral.
 - b. Conceder el ensayo.
 - c. Decretar melé para el equipo que no tenía a su favor el PC.
 - d. Amonestar con tarjeta amarilla al jugador que saca por juego desleal.

2. En una melé, el medio de melé que no introduce el balón se coloca detrás de su melé para defender. El árbitro debe...
 - a. ordenarle que se coloque junto al otro medio de melé hasta que introduzca.
 - b. ordenarle que se coloque junto al otro medio de melé y que permanezca ahí.
 - c. permitirle que se sitúe en esa posición.
 - d. sancionarlo con fuera de juego.

3. En un lateral, el equipo que lanza coloca 4 jugadores en el alineamiento y un receptor. El equipo contrario tiene que colocar...
 - a. entre 2 y 4 jugadores en el alineamiento y un receptor.
 - b. entre 2 y cuatro jugadores en el alineamiento, con o sin receptor.
 - c. entre 2 y 4 jugadores en el alineamiento, receptor y oponente del lanzador.
 - d. entre 2 y 4 jugadores en el alineamiento y oponente del lanzador.

4. Un equipo puede solicitar un reemplazo de jugador en un puntapié de castigo.
 - a. El jugador que entra al terreno de juego no puede patear a palos ese PC.
 - b. El jugador que entra al terreno de juego puede patear a palos ese PC.
 - c. El jugador que entra al terreno de juego puede patear a palos ese PC si reemplaza al pateador habitual durante el encuentro.
 - d. El jugador que entra en el terreno de juego puede patear a palos ese PC si aún no se ha colocado el balón.



5. El primer jugador que llegue a un placaje del equipo no portador de la pelota, y que no ha participado del mismo, puede disputar la pelota si cumple estos requisitos:
 - a. permanezca sobre sus pies y llegue desde la dirección de su zona de marca.
 - b. se aleje del placaje, permanezca sobre sus pies y llegue desde la dirección de su zona de marca.
 - c. permanezca sobre sus pies, llegue desde la dirección de su zona de marca y ponga las manos sobre el balón antes que cualquier otro jugador.
 - d. llegue antes de que se forme un ruck.

6. En una situación de ventaja por un adelantado a favor del equipo verde, el jugador 6 verde comete un antijuego. El árbitro debe...
 - a. volver a la ventaja a favor del equipo verde por adelantado, decretando una melé.
 - b. sancionar el antijuego del jugador 6 verde.
 - c. volver a la ventaja a favor del equipo verde por adelantado, decretando una melé, y mostrar tarjeta amarilla al jugador número 6 verde por el antijuego.
 - d. señalar el antijuego y preguntar al capitán si quiere que vuelvan a la ventaja anterior.

7. ¿Cuál de las siguientes no es una situación en las que finaliza un placaje?
 - a. Cuando un jugador sobre sus pies se coloca sobre la pelota.
 - b. Cuando se forma un ruck.
 - c. Cuando la pelota se aleja de la zona del placaje.
 - d. Cuando el pescador levanta la pelota del suelo.

8. Va a comenzar la segunda parte y el jugador que tiene el balón en las manos patea el mismo antes de que el árbitro haga sonar su silbato. ¿Qué debemos hacer?
 - a. Dejar que el juego continúe si el equipo receptor estaba preparado y acepta el saque.
 - b. Decretar una melé para el equipo que no pateó el balón.
 - c. Repetir el saque.
 - d. Hacer sonar el silbato para que así entienda que el saque es válido.

9. Un jugador en posesión de la pelota entra en zona de marca contraria y es agarrado por los contrarios y sacado por lateral de marca. El árbitro decretará...
 - a. saque de 22 metros para el equipo no portador de la pelota.
 - b. melé a 5 metros con introducción del equipo portador de la pelota.
 - c. melé a 5 metros con introducción del equipo no portador de la pelota.



- d. lateral a 5 metros a favor del equipo no portador de la pelota.
10. En un ruck, todo jugador que quiera incorporarse al mismo debe hacerlo desde...
- detrás de su línea de fuera de juego.
 - detrás de su línea de fuera de juego y detrás del último jugador de su equipo.
 - detrás de la línea de fuera de juego y detrás o al lado del último jugador de su equipo.
 - detrás de la línea de fuera de juego y detrás o al lado de algún jugador de su equipo.
11. ¿Cuál de estas afirmaciones no es correcta en una situación de saque de centro?
- El saque se debe realizar en las proximidades del centro de la línea del centro de campo (se permite un poco delante o detrás).
 - Si un saque no se realiza correctamente se puede elegir entre repetición o melé.
 - Si la pelota alcanza la línea de 10 metros pero el viento la devuelve, el juego continúa.
 - Si el saque llega a zona de marca y un oponente la apoya sin demora se puede elegir entre repetición o melé.
12. Un equipo azul gana la melé a 5 metros junto a su zona de marca, el medio de melé pasa el balón al apertura y este patea la pelota. Un jugador oponente (rojo) golpea la pelota haciendo una carga dentro de la zona de marca y el balón sale por la línea de lateral de marca. El árbitro decretará...
- melé a 5 para el equipo azul.
 - melé a 5 para el equipo rojo.
 - saque de 22 para el equipo azul.
 - lateral a 5 metros para el equipo azul.
13. Un placaje puede tener lugar en ...
- el campo de juego.
 - el área de juego.
 - el terreno de juego.
 - en la zona de melé y zonas de marca.
14. El equipo amarillo se ha quedado sin jugadores preparados para jugar en la primera línea y se decretan melés sin oposición. En estas melés...
- no se puede empujar, pero se puede disputar la posesión con talonaje.
 - no se puede empujar ni disputar el balón por talonaje.



- c. se puede empujar metro y medio para conquistar el balón.
 - d. no es necesario talonar el balón para que llegue al 8 y poder jugarlo.
15. Un jugador se lanza sobre un balón en zona de marca contraria con la intención de apoyarlo en el suelo con sus manos y así anotar un ensayo, pero se pasa y cae sobre el balón con su barriga. El árbitro...
- a. dejará que el juego continúe, pues no es ensayo ni anulado.
 - b. concederá melé a 5 metros por injugable, a favor del equipo atacante.
 - c. concederá el ensayo.
 - d. concederá melé a 5 metros por injugable, a favor del equipo defensor.

Preguntas Sí / No

1. Debemos conceder un "mark" cuando un jugador que tiene un pie por detrás de la línea de 22 metros y otro por delante de la línea cuando atrapa la pelota, la pelota ha alcanzado el plano de la línea de 22 metros y grita "mark".
 - a. Sí
 - b. No
2. En un placaje se crean líneas de fuera de juego cuando cualquier jugador se coloca sobre el balón.
 - a. Sí
 - b. No
3. Cuando un jugador y un oponente están corriendo por la pelota ninguno de los dos jugadores debe cargar o empujar al otro excepto que contacten de cintura para arriba.
 - a. Sí
 - b. No
4. Si la pelota o el portador de la pelota toca al árbitro se decretará una melé, se haya o no obtenido ventaja alguna.
 - a. Sí
 - b. No
5. El medio de melé puede cambiar de lado de introducción de una melé a otra.



- a. Sí
 - b. No
6. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado en la zona de marca de modo que no puede apoyarla o jugarla, la pelota sigue en juego. No es hasta que toque el suelo que se hace muerta.
- a. Sí
 - b. No
7. El árbitro decreta un PF y el equipo lo juega formando un maul. El medio de melé pasa el balón al número 10, que efectúa un drop que pasa entre los palos. El árbitro dará ese drop por válido.
- a. Sí
 - b. No
8. Un jugador que ha sido cambiado puede volver al partido para sustituir a un primera línea lesionado.
- a. Sí
 - b. No
9. Un jugador que se encuentra por delante del portador debe ser inmediatamente sancionado por fuera de juego.
- a. Sí
 - b. No
10. En un lateral donde saca el equipo rojo y coloca un receptor (posición habitual del medio de melé), el equipo azul está obligado a colocar también un receptor.
- a. Sí
 - b. No
11. La secuencia de entrada en melé es “crouch” – “bind” – “now”.
- a. Sí
 - b. No
12. Cuando un balón pateado a lateral bota antes de salir, el lateral se forma en línea con el punto donde el balón botó por última vez antes de cruzar la línea de lateral.



- a. Sí
 - b. No
13. El jugador que agarra al portador del balón y lo lleva al suelo tiene, cuando vaya al suelo, la obligación de alejarse del balón desplazándose hacia su propio campo.
- a. Sí
 - b. No
14. Dos jugadores de pie disputando la pelota que porta uno de ellos forman un maul.
- a. Sí
 - b. No
15. Un maul se puede convertir en un ruck.
- 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	b	1	a
2	a	2	a
3	d	3	b
4	b	4	b
5	a	5	a
6	b	6	b
7	a	7	b
8	c	8	b
9	a	9	b
10	c	10	b
11	a	11	b
12	b	12	b
13	a	13	b
14	b	14	b
15	c	15	a