

## **Regla 1 - El Terreno**

### DEFINICIONES

El Recinto de juego es el área total mostrada en el plano, incluye: El Campo de juego es el área (como muestra el plano) entre las líneas de marca y las de lateral. Estas líneas no forman parte del campo de juego. El Área de juego comprende el "Campo de Juego" y las "Zonas de Marca"

(como muestra el plano). Las líneas de lateral, las líneas de lateral de marca y balón muerto no forman parte del área de juego.

El Recinto de juego es el área de juego y el espacio que la rodea, no menor de 5 metros, cuando sea posible, que se denomina rea perimetral.

La Zona de Marca es el área comprendida entre las líneas de marca, de balón muerto, y de lateral de marca. Incluye la línea de marca pero no incluye la línea de balón muerto ni las líneas de lateral de marca.

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

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

### **1.1 SUPERFICIE DEL TERRENO**

(a) Requerimiento. En todo momento la superficie debe ser segura para jugar.

(b) Tipo de superficie. La superficie debería ser de hierba, aunque puede ser de arena, arcilla, nieve o hierba artificial. El partido se puede jugar sobre nieve, a condición de que la superficie por debajo de ella sea segura para jugar. No debe ser una superficie permanentemente dura como asfalto o cemento. En caso de superficies de hierba artificial, deben cumplir la Regulación 22 de la IRB.

### **1.2 DIMENSIONES REQUERIDAS PARA EL TERRENO**

(a) Dimensiones. El campo de juego no debe exceder los 100 metros de largo y 70 metros de ancho. Cada zona de marca no debe exceder los 22 metros de largo y los 70 metros de ancho.

(b) El largo y ancho del área de juego deben estar lo más cerca posible de las dimensiones indicadas. Todas las áreas deben ser rectangulares.

Regla 1 - El Terreno

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

### **1.3 LÍNEAS DEL TERRENO**

### **1.4 DIMENSIONES DE LOS POSTES DE GOL Y TRAVESAÑOS**

- (a) La distancia interior entre los dos postes de gol es de 5,6 metros.
- (b) El travesaño estará ubicado entre los dos postes de gol de modo que su parte superior esté a 3,0 metros del suelo.
- (c) La altura mínima de los postes de gol es de 3,4 metros.
- (d) Cuando se coloque un protector en los postes de gol, la distancia desde la línea de marca hasta el borde externo del acolchado no debe ser superior a 300 mm.

### **REGLA 3 – Número de Jugadores- El Equipo**

#### **DEFINICIONES**

Equipo. Un equipo se compone de los jugadores que empiezan el partido, más los destinados a cambios y/o sustituciones autorizados.

Cambio. Un jugador que reemplaza a un compañero lesionado.

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

#### **3.1 NÚMERO MÁXIMO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO**

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

#### **3.2 EQUIPO CON MÁS JUGADORES QUE LO PERMITIDO**

Observación: en cualquier momento, antes o durante el partido, un equipo puede efectuar una reclamación sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. Tan pronto como el árbitro advierte que un equipo tiene jugadores de más, debe ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores adecuadamente. El resultado en el momento de la reclamación permanece inalterable.

Sanción: Puntapié de Castigo donde el juego debiera reanudarse.

### **REGLA 5 - Tiempo**

#### **5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO**

Un partido tendrá una duración máxima de 80 minutos más el tiempo adicional, los tiempos suplementarios y cualquier disposición especial. Un partido se divide en dos mitades cada una de las cuales no deberá tener más de cuarenta minutos de tiempo de juego.

#### **5.2 DESCANSO**

Después del descanso los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 15 minutos. La duración del intervalo la decide el organizador del partido, la Federación o el organismo

reconocido con jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo los equipos y los árbitros del partido pueden retirarse del Recinto de Juego.

## **5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS**

Un partido puede durar más de ochenta minutos si el organizador del mismo ha autorizado que se jueguen tiempos suplementarios en caso de empate en una competición por eliminatorias.

## **REGLA 7 – Modo de Jugar**

### **JUGANDO UN PARTIDO**

Un partido comienza con un puntapié de botepronto desde el centro del campo.

Después del puntapié de centro, cualquier jugador que esté en juego puede coger el balón y correr con él.

Cualquier jugador puede lanzarlo o patearlo.

Cualquier jugador puede pasar el balón a otro jugador.

Cualquier jugador puede placar, sujetar o empujar a un oponente que tiene el balón.

Cualquier jugador puede caer sobre el balón.

Cualquier jugador puede participar en una melé, ruck, maul o lateral.

Cualquier jugador puede apoyar el balón en una zona de marca.

Cualquier cosa que un jugador haga, la debe hacer conforme a las Reglas de Juego.

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

## **REGLA 9 – Modo de Marcar los Puntos**

### **9.1 VALOR DE LOS PUNTOS VALOR**

Ensayo. Se ha marcado un ensayo cuando un jugador atacante es el primero en hacer un tocado en tierra en la zona de marca de sus adversarios. 5 puntos

Ensayo de Castigo. Se concede un ensayo de castigo entre los postes si, de no mediar antijuego de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un ensayo. 5 puntos

Conversión. Un ensayo marcado por un jugador le da a su equipo el derecho de intentar obtener una conversión mediante un puntapié a gol. Esto también se aplica al ensayo de castigo. Este puntapié es una conversión que puede realizarse mediante un puntapié colocado o un puntapié de botepronto. 2 puntos

Transformación de un Puntapié de Castigo. 3 puntos

## **REGLA 10 - Antijuego**

### **DEFINICIÓN**

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

#### **10.1 OBSTRUCCIÓN (todas la siguientes faltas son sancionadas con un puntapié de castigo)**

(a) Cargar o empujar. Cuando un jugador y su oponente están corriendo por el balón, ninguno de los dos debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.

(b) Correr delante del portador del balón. Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente delante de un compañero que lleva el balón impidiendo con esa acción que los oponentes plaquen al portador del balón, o tengan oportunidad de placar a potenciales portadores del balón cuando tengan la posesión del mismo.

(c) Bloquear al placador. Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente en una posición que impida que un oponente plaque al portador del balón.

(d) Bloquear el balón. Un jugador no debe moverse o pararse voluntariamente en una posición que impida que un oponente juegue el balón.

(e) Portador del balón chocando con compañeros. Un jugador que lleva el balón no debe ir a chocar voluntariamente con compañeros que están delante de él.

#### **10.2 JUEGO DESLEAL (todas la siguientes faltas son sancionadas con un puntapié de castigo)**

(a) Infracciones intencionadas. Un jugador no debe infringir voluntariamente ninguna Regla de Juego o jugar de forma desleal.

El jugador que infringió voluntariamente una Regla debe ser: advertido; o amonestado y avisado que será expulsado si comete la misma infracción o una similar; o expulsado.

Se debe otorgar un ensayo de castigo si la infracción impide un ensayo que, de otro modo, probablemente se hubiera marcado. Un jugador que impide que se marque un ensayo por medio del juego desleal, debe ser amonestado y suspendido temporalmente o expulsado.

(b) Pérdida de tiempo. Un jugador no debe perder tiempo voluntariamente.

(c) Arrojar a lateral. Un jugador no debe, de forma voluntaria, golpear, colocar, empujar o lanzar el balón con su mano o brazo a lateral, lateral de marca o más allá de la línea de balón muerto.

Si la infracción impide un ensayo que, de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un ensayo de castigo.

### **10.3 INFRACCIONES REITERADAS (todas la siguientes faltas son sancionadas con un puntapié de castigo)**

(a) Repetición de faltas. Un jugador no debe infringir ninguna Regla de forma reiterada. La repetición de infracciones es un hecho. La discusión sobre si el jugador tuvo o no la intención de infringir es irrelevante.

Un jugador sancionado por infracciones reiteradas debe ser amonestado y suspendido temporalmente.

### **10.4 JUEGO PELIGROSO E INCORRECCIONES (Todas las siguientes faltas se sancionan con un puntapié de castigo)**

(a) Puñetazos o golpes. Un jugador no debe golpear a un oponente con el puño, o el brazo incluyendo el codo, el hombro, cabeza o rodilla(s).

(b) Saltar o pisotear. Un jugador no debe pisar o saltar encima de un oponente.

(c) Patear. Un jugador no debe patear a un oponente.

(d) Zancadilla. Un jugador no debe hacer una zancadilla con la pierna o el pie a un oponente.

(e) Placaje peligroso. Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un placaje anticipado, tardío o peligroso.

Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un placaje (o un intento de placaje) por encima de la línea de los hombros aún cuando el placaje haya comenzado por debajo de la línea de los hombros. Un placaje al cuello o a la cabeza debe ser considerado juego peligroso.

Un "placaje con el brazo rígido" debe ser considerado juego peligroso. Un jugador efectúa un placaje de ese modo cuando va con el brazo rígido a golpear a un oponente.

Placar sin el balón debe ser considerado juego peligroso.

Un jugador no debe placar a un jugador oponente que no tenga los pies en el suelo.

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

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

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

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

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

(k) Juego peligroso en una melé, ruck o maul. La primera línea de una melé no debe embestir a sus oponentes.

Los jugadores de la primera línea no deben levantar voluntariamente a sus oponentes en el aire o forzarlos hacia arriba fuera de la melé.

Los jugadores no deben cargar hacia un ruck o maul sin agarrarse a un jugador en el ruck o maul.

Los jugadores no deben hundir voluntariamente una melé, ruck o maul.

(l) Tomar represalia. Un jugador no debe tomar represalia. Aun si un oponente infringe las Reglas, un jugador no debe hacer nada que sea peligroso para el oponente. Sanción: Puntapié de Castigo.

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

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

## **REGLA 12 - Adelantado o Pase Adelantado**

### **DEFINICIÓN: ADELANTADO**

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

### **EXCEPCIÓN**

Carga. Si un jugador carga sobre el balón cuando un oponente lo patea o inmediatamente después del puntapié y el balón rebota en él, no es un adelantado aunque el balón vaya hacia delante. Regla 12 - Adelantado o Pase Adelantado

## **REGLA 16 - Ruck**

## **DEFINICIONES**

Un ruck es una fase del juego donde uno o más jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies, en contacto físico, se agrupan alrededor del balón que está en el suelo. El juego general ha terminado.

Rucking: Es la acción de un jugador cuando está en un ruck y utiliza sus pies para intentar ganar o mantener la posesión del balón, sin ser culpable de antijuego.

### **16.1 FORMANDO UN RUCK**

(a) Dónde puede tener lugar un ruck. Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.

(b) Cómo se puede formar un ruck. Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. El balón debe estar en el suelo. Si por cualquier motivo no está en el suelo, el ruck no se ha formado.

## **REGLA 17 - Maul**

### **DEFINICIONES**

Un maul comienza cuando un jugador portador del balón es agarrado por uno o más oponentes, y uno o más compañeros del portador del balón se agarran al mismo. Un maul, por tanto, se forma con al menos tres jugadores, todos de pie: el portador del balón y un jugador de cada equipo. Todos los jugadores involucrados deben estar atrapados o agarrados al maul y deben estar sobre sus pies y moviéndose hacia una de las líneas de marca. El juego general ha terminado.

### **17.1 FORMANDO UN MAUL**

(a) Dónde puede tener lugar un maul. Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.