

REGLAMENTO



LEY 1: EL TERRENO

1.1 Superficie del perímetro del juego

La superficie será de arena blanda con un espesor de (). Previo a ese espesor, no mayor a los 5 cm, deberá rastrillarse con zarandas y no deberá superar en la final los 15 cm.

1.2 Dimensiones

El campo de juego deberá tener 40 metros de largo, (más las áreas de in-goal de 5 m cada una) y 25 m de ancho.

Podrán variar las dimensiones (en caso de factor climático o categoría) no más de 10 m en el largo y 5 m en el ancho.

1.3 Líneas en el perímetro de juego

Las líneas de juego se marcarán con sogas de nylon o plásticas, sujetas a la superficie. Las líneas del perímetro de seguridad serán a 2 m de distancia y a 1 m de altura.

1.4 Objeciones al terreno

a) Si cualquiera de los dos equipos tiene objeciones al terreno, el capitán deberá manifestarlo al árbitro, antes de comenzar el partido.

b) El árbitro, intentará resolver el problema. No dará orden de comenzar el partido hasta que el terreno esté en las condiciones solicitadas.

LEY 2: LA PELOTA

La pelota del Rugby de Playa 5vs5 es un óvalo con canaletas de punta a punta en sus cuatro gajos, con un peso aproximado de 500 grs.

LEY 3: EL EQUIPO: NÚMERO DE JUGADORES

3.1

El equipo debe tener 5 (cinco) jugadores.

3.2

Si un equipo contara con más de 5 (cinco) jugadores en las áreas, el capitán puede reclamar al árbitro sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. Al reordenarse el otro equipo, la jugada se considerará nula, se reanudará a mitad de cancha con un penal.

3.3

Se completará el equipo con 3 (tres) suplentes. Solo podrán realizarse 2 (dos) cambios.

3.4

Un jugador expulsado no podrá ser reemplazado.

3.5

Cuando un jugador se lesiona, el médico como el árbitro, podrán decidir si el jugador abandona el juego o se detiene el partido para ser revisado

3.6

Cuando un jugador tiene una herida sangrante, debe abandonar el área de juego, pudiendo retomar cuando haya parado el sangrado y la herida esté cubierta.

LEY 4: VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

4.1

Segun clima/ temporada se podra usar: remera, buzo, manga larga o corta (material: Lycra, algodón, neoprene).

Shorts, calzas (material: Lycra, algodón, neoprene)

Enterito: manga corta o manga larga (material: Lycra, algodón, neoprene).

4.2

Calzado: Descalzos o calzado de algodón, lycra, neoprene con o sin suela (en caso de suela flexible de goma, lycra o neoprene ó vendajes o tobilleras.

4.3

En caso de que un jugador sufra la rotura de su indumentaria, el árbitro decidirá el cambio de indumentaria o la salida del jugador, si considera que la rotura puede ser peligrosa para él o los otros jugadores.

LEY 5: TIEMPO

5.1 Duración del partido

tiempo los equipos, los

La duración total del partido es de 20 (veinte) minutos, divididos en 4 tiempos de 5 (cinco) minutos cada uno, más tiempo de descuento, suplementarios y otra condición especial.

5.2 Entretiempo

Los entretiempos serán de 90 (noventa) segundos, durante este suplentes, el árbitro, árbitros asistentes, permanecerán en el área de juego. La duración será controlada por el árbitro y sus asistentes.

5.4 Tiempo de descuento por lesiones

Cuando un jugador se lesiona, el árbitro puede detener el partido por no más de 1 ½ (un minuto y medio), para que pueda recibir tratamiento. En el caso que la lesión sea grave y el jugador tuviera que retirarse del partido, el árbitro tiene la facultad de permitir el tiempo que sea necesario.

5.5 Tiempo de descuento

El tiempo de juego perdido, se recuperará en la misma etapa del partido.

5.6 Tiempos suplementarios

Cuando un partido está empatado, se realizarán dos etapas de 5 (cinco) minutos cada para cada equipo, desde la mitad de cancha.

5.7 Autoridad del árbitro para terminar un partido

El árbitro tiene la facultad de terminar el partido, en cualquier momento, cuando considere que la continuidad del juego resultaría peligrosa.

5.8 Cuando expira el tiempo

El juego se detiene la próxima vez que la pelota quede muerta. Cuando se ha otorgado un free kick (tiro libre) y luego el tiempo expira, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta.

LEY 6: OFICIALES DEL PARTIDO

6.A

Antes del partido

6.B

Jueces de Touch y Árbitros Asistentes

6.C

Personas Adicionales para todas las otras tareas y responsabilidades.

6.1

Cada partido estará controlado por oficiales del partido que son el árbitro y los árbitros asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir personas adicionales, que incluyen árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva y/o controlador de tiempo.

6.2 Sorteo.

El árbitro organiza el sorteo con una moneda para determinar qué equipo efectúa la salida de mitad de cancha y en qué dirección. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo decide elegir lado, el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa. (Se pueden utilizar otros métodos adecuados).

6.3

El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley relacionada con el juego sucio o el control del tiempo.

6.4

Si un jugador ha resultado lesionado y puede ser peligroso permitir que el juego continúe, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.

6.5

Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni se haya hecho muerta la pelota, el juego se debe reiniciar con un free kick para el equipo que tuvo, último, la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión el free kick se otorgará al equipo atacante.

LEY 7: MODO DE JUEGO

7.1

Un partido comienza con un free kick o kick de aire sin disputa. Después del inicio, cualquier jugador que esté onside puede tomar la pelota y correr con ella. Cualquier jugador puede arrojarla. Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador. Cualquier jugador puede tacklear, agarrar o empujar a un oponente que porte la pelota. Cualquier jugador puede caer sobre la pelota. Cualquier jugador puede apoyar la pelota en el in-goal. Cualquier acción de los jugadores debe estar de acuerdo con las Leyes del Juego.

Sanción: Free kick

7.2 La pelota puede ser pateada en el juego abierto.

Sanción: Free kick

7.3

En caso que ocurra un hecho no cubierto por estas Leyes, el juego se reiniciará con un free kick otorgado al equipo que fue el último en tener la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión, se otorgará el free kick al equipo atacante.

LEY 8: VENTAJA

8.1

La ventaja en la práctica

8.2

Cuando la ventaja no se produce

8.3

(a) Cuándo no se aplica la ley de ventaja - Contacto con el árbitro

8.4

Silbato inmediato cuando no hay ventaja

8.5

Más de una infracción.

8.1

La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las otras Leyes y su objetivo es hacer que el juego tenga continuidad. Cuando un equipo cometa una infracción a las Leyes y los oponentes tengan la oportunidad de obtener una ventaja, el árbitro demorará el silbato hasta determinar si se ha obtenido o no una ventaja.

LEY 9: MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

TRY: 3 (Cinco)

CON: 2 (dos)

PENAL: 2 (tres)

DROP:

3 (tres) Un jugador marca un drop goal convirtiendo un goal de un drop kick en el juego general, desde cualquier lugar de la cancha

9.1

Después de la conversión del tercer try es pasa a valer 5 (cinco) puntos.

9.2

Si hubiera una diferencia de 30 puntos entre los equipos, automáticamente se produciría knock out, perdiendo en equipo que esta abajo en el marcados, y automáticamente se daría por finalizado el partido teniendo como ganador al equipo que llego a esa diferencia en el marcador.

LEY 10: JUEGO SUCIO

10.1

Juego sucio es cualquier acción de una persona dentro del perímetro de juego contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso, hacer un hand off a un jugador por encima de los hombros e inconducta que sea perjudicial al Juego.

Sanción: Free kick en el lugar de la infracción

10.2 Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego inmediatamente que el árbitro haga sonar el silbato excepto en el inicio y los reinicios. El capitán es el único jugador que puede hacerle comentarios al árbitro.

Sanción: Free kick en el lugar de la infracción o donde se hubiera reiniciado el juego

10.3 Sanciones por infracciones de juego sucio

(a) El jugador que comete una infracción contra la Ley de Juego Sucio debe ser:

- advertido, o
- amonestado y suspendido temporariamente por un período de tres minutos, o
- expulsado

LEY 11: FUERA DE JUEGO (OFF SIDE)

11.2

Offside en el juego general

11.2 y 11.3

Puesto onside

11.6

Offside accidental

11.9

Remisos (excepto las referencias a los kicks)

11.1

En el juego general un jugador está offside cuando está delante de un compañero que porta la pelota o delante de un compañero que fue el último en jugar la pelota. Un jugador offside está temporalmente fuera de juego y expuesto a ser sancionado si participa en el juego.

Sanción: Free kick

11.2

Cuando un jugador hace un knock on y un compañero offside es el próximo en jugar la pelota, el jugador offside es pasible de ser sancionado si jugando la pelota impidió que un oponente obtuviera una ventaja.

Sanción: Free kick

LEY 12: KNOCK-ON Y PASE FORWARD

LEY 12: KNOCK-ON (GOLPEAR EN) Y PASE FORWARD (ADELANTE)

12.1

Un knock-on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota, o hace contacto con la pelota con una mano o brazo, y la pelota va hacia adelante y toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla, o recuperar la posesión. Hacia adelante significa hacia la línea de goal del equipo oponente.

Sanción: Free kick para el equipo no infractor

12.2

Un pase forward se produce cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante.

Sanción: Free kick para el equipo no infractor

12.3 Golpe o pase forward intencional: Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, ni hacer intencionalmente un pase hacia adelante.

Sanción:

Free kick. Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado se debe otorgar un try penal.

LEY 13: SALIDAS KICK OFF (PATADA INICIAL) Y KICKS (PATADAS) DE REINICIO

13.1

La salida de mitad de cancha (kick off), debe superar los primeros 5 metros, se efectúa al comienzo del partido y al reinicio del partido después del entretiempo. Los kicks de reinicio se efectúan después que se haya marcado un punto o después de una anulada.

13.2

Un equipo efectúa la salida de mitad de cancha con un free kick que se debe efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. Los organizadores del partido pueden permitir el uso de un kick de aire en el kick-off. Si se usa el kick de aire el equipo pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.

Sanción:

Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha

13.3

La pelota debe ser pateada con el tipo de kick correcto y desde el lugar correcto.

Sanción: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha

13.4

Después de un try, los oponentes del equipo que marcó el try reinician el juego mediante un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha. Los organizadores del partido pueden permitir el uso de un kick de aire para reiniciar el juego. Si se usa el kick de aire para reiniciar el juego el equipo que marcó los puntos ejecuta el kick de reinicio. Si se usa el kick de aire para reiniciar el juego el equipo pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.

13.5

Después de marcar puntos, se debe dejar la pelota en el lugar en que fue apoyada. Un jugador oponente al equipo que marcó los puntos puede levantar la pelota e inmediatamente efectuar un kick de reinicio desde el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha

13.6

Todos los jugadores del equipo pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada.

Sanción: Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha

13.7

Si la pelota no alcanza por lo menos los cinco metros hacia la línea de goal de los oponentes después de una salida de mitad de cancha o un reinicio efectuados mediante un kick de aire, se otorgará al equipo oponente un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

13.8

La pelota debe aterrizar en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch, touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará al equipo oponente un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

13.9

Si la pelota resulta pateada al in-goal o más allá de la línea de goal sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene dos opciones:

- apoyar la pelota, o
- continuar el juego.

13.10

Si el equipo oponente apoya la pelota, se otorgará a ese equipo un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

LEY 14: PELOTA AL SUELO SIN TACKLE (ENTRADA)

14.1

Esta situación se produce cuando la pelota está disponible en el suelo y un jugador va al suelo para recoger la pelota.

14.2

El jugador debe inmediatamente hacer una de estas tres cosas:

- levantarse con la pelota
- pasar la pelota
- soltar la pelota

Sanción: Free kick

14.3 Lo que no debe hacer un jugador

- (a) Un jugador no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella.
- (b) Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de un jugador que yace en el suelo con la pelota.
- (c) Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de jugadores en el suelo con la pelota entre ellos o cerca de ellos.
- (d) Un jugador en el suelo no debe tacklear o intentar tacklear a un oponente.

Sanción: Free kick

LEY 15: TACKLE (ENTRADA)

15.1

Un tackle ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes.

15.2 Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos van al suelo:

(a) El tackleador debe:

- soltar inmediatamente al jugador tackleado.
- levantarse o alejarse inmediatamente del jugador tackleado y de la pelota.
- levantarse antes de jugar la pelota.

(b) El jugador tackleado debe:

- pasar la pelota inmediatamente,
- levantarse o alejarse inmediatamente de la pelota.
- levantarse antes de jugar la pelota.

Sanción: Free kick

15.3

Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos permanecen sobre sus pies (El árbitro puede gritar "tackle"):

(a) El tackleador no debe:

- intentar tirar de la pelota de las manos del jugador tackleado.
- impedir que el jugador tackleado juegue la pelota.

(b) Otros jugadores:

Ningún jugador debe impedir que el jugador tackleado pase la pelota.

Sanción: Free kick

15.4

El jugador tackleado debe pasar o entregar la pelota dentro de los dos segundos. El árbitro puede indicar esos dos segundos.

Sanción: Free kick

15.5

Los jugadores oponentes al jugador tackleado deben retirarse inmediatamente detrás de la pelota y si estuvieran delante de la pelota no deben intentar jugar la pelota u obstruir a los oponentes.

Sanción: Free kick

LEY 16: RUCKS

16.1

Un ruck es una fase del juego donde uno o más (máximo 3) jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies, en contacto físico, se agrupan alrededor de la pelota que está en el suelo. El juego general ha terminado.

16.2

Los jugadores están ruckeando cuando están en un ruck y utilizan sus pies para intentar ganar o mantener la posesión de la pelota, sin ser culpables de juego sucio.

16.3

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 debe estar en el suelo. Si la pelota por cualquier razón no está en el suelo, el ruck no se ha formado.

16.2

Todos los jugadores formando, incorporándose, o participando de un ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.

Sanción: Free Kick

16.3

Un jugador ruckeando por la pelota no debe ruckear intencionalmente a los jugadores en el suelo. Un jugador ruckeando por la pelota debe intentar pasar más allá de los jugadores en el suelo y no debe pisarlos intencionalmente. El jugador que ruckea debe hacerlo cerca de la pelota.

Sanción: Penal

LEY 17: MAULS

Un maul comienza cuando un jugador portando la pelota es agarrado por uno o más oponentes (hasta 3 jugadores), y hay uno o más compañeros del portador de la pelota asidos al portador de la pelota. Por lo tanto un maul consiste, cuando comienza, en 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.

LEY 18: MARK (MARCA)

No existe en el Rugby de Playa 5vs5

LEY 19: TOUCH Y LINE OUT (TOQUE Y FUERA DE LINEA)

19.1

La pelota está en touch cuando no es portada por un jugador y toca la línea de touch o cualquier cosa o persona sobre o más allá de la línea de touch.

19.1.2

La pelota está en touch cuando el portador de la pelota (o la pelota) toca la línea de touch o el suelo más allá de la línea de touch.

19.1.3

El lugar donde el portador de la pelota (o la pelota) tocó o cruzó la línea de touch es el lugar donde salió al touch.

19.1.4

Cuando la pelota está en touch el árbitro otorga un free kick al equipo que no llevó o puso la pelota en touch.

19.1.5

Jugador con uno o ambos pies más allá de la línea de touch

(a)

Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba estática dentro del área de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el área de juego y con ello ha puesto la pelota en touch (o touch-in-goal).

(b)

Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba en movimiento dentro del área de juego, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en touch (o touch-in-goal).

19.2.1 Line out

El propósito es el de reiniciar el juego, rápida, segura e imparcialmente después de que la pelota ha salido al touch, con un lanzamiento entre dos hileras de jugadores (máximo cuatro).

19.2.2

Jugadores en el lineout. Los jugadores en el lineout son los jugadores que forman las dos hileras que hacen un lineout.

19.2.3 Receptor.

El receptor es el jugador en posición de agarrar la pelota cuando los jugadores en el lineout pasen o golpeen la pelota hacia atrás desde el lineout. Cualquier jugador puede ser receptor pero cada equipo puede tener un solo receptor en un lineout.

19.2.4

Jugadores que forman parte del lineout llamados participantes del lineout. Los jugadores que forman parte del lineout son: el lanzador y un oponente inmediato; los dos jugadores que están esperando para recibir la pelota del lineout; y los jugadores en el lineout.

19.2.5

Todos los otros jugadores. Todos los otros jugadores que no participan del lineout deben estar a por lo menos 4 metros detrás de la línea del lineout, o sobre o detrás de su línea de goal si ésta estuviera más cerca, hasta que el lineout termine.

19.2.6

Línea de 15 metros. La línea de 15 metros está 15 metros dentro del campo de juego y paralela a la línea de touch.

– SIN TACKLE

LEY 20: SCRUM (MELÉ)

20.1

Formación hasta 3 jugadores en disputa (duración máxima 10"). Un tirador y uno en línea

20.2 Altura de formación: con una inclinación máxima de los jugadores hasta 0,70 cm

20.3 Solo puede rackear el jugador del medio (hooker)

LEY 21: FREE KICKS (TIRO LIBRE)

21.1

Los free kicks se otorgan al equipo no infractor por infracciones de sus oponentes.

21.2

Un free kick se debe ejecutar en la marca o en cualquier lugar directamente detrás de ella. Si un free kick se otorga dentro de los cinco metros de la línea de goal de los oponentes, la marca para el puntapié debe ser a cinco metros de la línea de goal directamente detrás del lugar de la infracción.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

21.3

Cuando se otorga un free kick por una infracción en el in-goal, la marca para el puntapié es en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resulta en un free kick otorgado al equipo oponente

21.4

Cualquier jugador puede ejecutar un free kick otorgado por una infracción, con un puntapié realizado para si mismo. La pelota puede ser pateada con cualquier parte inferior de la pierna desde la rodilla hasta el pie, excluyendo la rodilla y el talón.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

21.5 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: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

21.6

El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos cinco metros de la marca del free kick, o hasta haber alcanzado su línea de goal si ésta estuviera más cerca de la marca. Si el free kick se ejecuta en el área de in-goal del equipo defensor, el equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia

línea de goal hasta llegar a por lo menos cinco metros de la marca y no más cerca de los cinco metros de la línea de goal.

Sanción: Cualquier infracción posterior del equipo oponente deriva en un segundo free kick, otorgado 5 metros delante de la marca del primer puntapié. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Si el árbitro otorga un segundo free kick, el segundo free kick no debe ser ejecutado antes de que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar del free kick.

21.7

Aun si se ejecuta el free kick y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

21.8

Si el free kick se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo, deben continuar retirándose a la distancia necesaria o hasta que un compañero que estaba a 5 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

21.9

El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del free kick u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

LEY 22: IN GOAL (EN META)

22.1

Un jugador apoya la pelota sosteniendo la pelota y tocando el suelo con ella en el in-goal. "Sosteniendo" significa sujetándola con la mano o manos, o con el brazo o brazos. No se requiere presionar hacia abajo.

22.2

Un jugador apoya la pelota cuando ella está en el suelo en el in-goal y el jugador presiona sobre ella con una mano o manos, brazo o brazos, o con la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello inclusive.

22.3

Cuando un jugador que está onside es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes, el jugador marca un try. Esto se aplica tanto cuando un jugador atacante como cuando un defensor es responsable de que la pelota esté en el in-goal.

22.4

La línea de goal es parte del in-goal.

22.5

Si un jugador atacante con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal pero el impulso del jugador lo lleva al in-goal de los oponentes en un movimiento continuo por el suelo, y el jugador es el primero en apoyar la pelota, se ha marcado un try.

22.6

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.

22.7

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.

22.8

Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.

22.9 Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.

22.10 Cuando un jugador lleva la pelota al in-goal o más allá de la línea de goal, ese jugador tiene tres segundos para marcar un try.

Sanción: Free kick al equipo defensor a cinco metros de la línea de goal

22.11

Cuando un jugador marca un try ese jugador debe dejar la pelota en el lugar en el que el try fue marcado.

Sanción: Se otorga un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha y el jugador debe ser amonestado y suspendido temporariamente

22.12

Cuando un jugador lleva la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará al equipo defensor un free kick a cinco metros de la línea de goal.

22.13

Si un jugador comete un knock-on o pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de los oponentes y allí se hace muerta, se otorgará un free kick en el lugar en que ocurrió el knock-on o pase forward.

22.14

Si un jugador defensor arrojó o llevó la pelota al in-goal, y un jugador defensor la apoyó sin que hubiera ninguna infracción, se otorgará un free kick a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota fue anulada.

22.15

Cuando un jugador defensor lleva la pelota hasta adentro de su propio in-goal y allí resulta muerta ya sea porque salió al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un free kick al equipo atacante a 5 metros de la línea de goal.

22.16

Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal el juego se reinicia con un free kick para el equipo defensor a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.

22.17

Si un jugador comete cualquier otro acto de juego sucio en el in-goal mientras la pelota está fuera de juego, la sanción se otorga en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego.

Sanción: Free kick

