

AUVAR

REGLAMENTO DE JUEGO

Leyes de Juego de Rugby aprobado por la IRB: <http://www.irblaws.com/ES/>

Modificaciones Especificas para Veteranos >36 años RESALTADAS

Antes del partido

Ley 1 El Terreno - **NINGUNA**

Ley 2 La Pelota - **NINGUNA**

Ley 3 Número de Jugadores - El Equipo - **NINGUNA**

Ley 4 Vestimenta de los Jugadores – **SOLO SE PERTIMITIRAN BOTINES CON SUELA DE GOMA “TIPO ADIPAN” O ZAPATILLAS. (NO TAPONES O SUELAS DE PLASTICO O METAL) SE RECOMIENDA EL USO DE PROTECTOR BUCAL**

RECOMENDACIÓN AL EQUIPO DE REFEREES EN CONTROLAR EL CALZADO

Ley 5 Tiempo – **TIEMPO DE JUEGO 20 min. POR LADO CON INTERVALO DE 5.**

Ley 6 Oficiales del Partido - **NINGUNA**

6.A Árbitro - **NINGUNA**

6.B Jueces de touch y árbitros asistentes - **NINGUNA**

6.C Personas Adicionales - **NINGUNA**

Durante el partido

Forma de jugar el partido

Ley 7 Modo de Jugar

Ley 8 Ventaja – **EL ARBITRO DEBERA ANUNCIARLA A VIVA VOZ SIEMPRE EL INICIO Y FIN DE LA VENTAJA**

Ley 9 Modo de marcar los Puntos – **CONVERSIONES y PENALES SOLO DE DROP**

Ley 10 Juego Sucio – **El Referee y los Asistentes evaluarán rápidamente la acción teniendo en cuenta los atenuantes y decidir si a parte del PENAL corresponde: Tarjeta Roja, Amarilla o una Severa Advertencia.** (Los jugadores son los únicos responsable en bregar por la seguridad de su oponente ante la situación de contacto, sin importar el tiempo de juego)

Ley 11 Offside y Onside en el Juego General - **NINGUNA**

Ley 12 Knock on o Pase Forward - **NINGUNA**

En el campo de Juego

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio) - Todas las salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio son DROP – KICKS. **Sanción: El equipo que no patea tiene la opción de que el PUNTAPIE SE REALICE DE NUEVO o solicitar SCRUM.**

La salida de mitad de cancha es la única patada que se permite disputar la pelota en el **AIRE por lo que es responsabilidad y obligación de los ACTORES en ir por esa pelota de forma licita cuidando a su rival al momento del contacto. Sanción: Penal, ídem a JUEGO SUCIO.**

Ley 14 Pelota al suelo - Sin tackle - **NINGUNA**

Ley 15 Tackle: Portador de la Pelota derribado – DE LAS TETILLAS PARA ABAJO, CERRANDO LOS BRAZOS. POCA VENTAJA. Sanción: PENAL

Ley 16 Ruck – NO HAY CONTRA RUCK. Sanción: PENAL

EL ARBITRO APLICARA LA REGLA EN VIGENCIA: DEFINIDA LA POSESIÓN POR EL ARBITRO, ESTE COMUNICARÁ “juegue”; PASADOS LOS 5 segundos”, SI NO LO HACEN, OTORGARÁ SCRUM A FAVOR DEL EQUIPO CONTRARIO. La orden del Árbitro “JUEGUE” solo indica al ataque lo que DEBE hacer. La vos del árbitro JUEGUE, es una orden para el equipo en clara y obvia posesión de la pelota. Tal ORDEN, NO habilita, al equipo defensor, a ir en busca de la pelota y DEBE permanecer detrás su línea de OFF-SIDE.

Un ruck termina y el juego continúa cuando la pelota sale del ruck o cuando la pelota en el ruck esté sobre o más allá de la línea de goal.

Un ruck termina cuando resulta imposible jugar la pelota. Si el árbitro determina que la pelota probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, otorgará un SCRUM. (se reinicia según lo definido en Injutable, citada más arriba).

No PUEDE haber 2 PICK AND GO DE SEGUIDO. Sanción: SCRUM en contra

Ley 17 Maul – NO PUEE AVANZAR MAS DE 2 Mts. Penalidad Scrum en contra EL ARBITRO COMUNICARÁ “juegue”; PASADOS LOS 5 segundos”, SI NO LO HACEN, OTORGARÁ SCRUM A FAVOR DEL EQUIPO CONTRARIO.

Ley 18 Mark - NINGUNA

Reinicio del Partido

Ley 19 Touch y Lineout – El equipo que efectúa el lanzamiento determina el número de jugadores que forman el lineout, y el equipo que defiende DEBE formar con la misma cantidad de jugadores. Sanción: FREE KICK

El réferi DEBE, consultar a quien introduce la pelota en el line, el N° de jugadores alineara y alertar al equipo defensor.

El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador entre la línea de touch y la línea de cinco metros. El jugador se para a dos metros de la marca del lineout del lado del lineout de su equipo y a dos metros de la línea de cinco metros. Sanción: FREE KICK.

Una vez que el lineout se haya formado, los jugadores: a. Del equipo que efectúa el lanzamiento: Una vez transmitido al réferi el número que participaran, NO DEBEN retirarse del lineout.

Los jugadores podrán intercambiar posiciones con otros compañeros participantes, ANTES, de que re comience el juego.

Sanción: FREE KICK

b. Del equipo que no efectúa el lanzamiento pueden retirarse del lineout solamente para asegurarse no tener más jugadores que la oposición. ANTES de que re comience el juego. Sanción: FREE KICK.

Los jugadores participantes pueden cambiar posiciones en el lineout antes que la pelota sea lanzada.

EL PARCIAL SERA SANCIONADO CON LINEOUT INTRODUCE EL OTRO EQUIPO, SI SE PRODUJERA UN NUEVO PARCIAL, SCRUM INTRODUCE EL 1º. NO HAY JUEGO RAPIDO

Ley 20 Scrum – SIN EMPUJE Y SIN DISPUTA, COMENZARA LUEGO DE ESTAR ASIDOS LOS PACKS Y CON LA ORDEN DEL ARBITRO de ingreso “cuclillas”, “tomarse”, “ya”. El ½ scrum atacante DEBERA INGRESAR la pelota sin demora.

El ½ scrum Defensor Adopta una posición con ambos pies detrás de la pelota y cerca del scrum pero no en el espacio entre el ALA y el número OCHO, o Se retira definitivamente a un punto sobre la línea de offside ya sea en el último pie de su equipo pegado al scrum, o Se retira definitivamente a por lo menos cinco metros del último pie de su scrum, EN TODO EL ANCHO DE LA CANCHA.

**LOS ALAS NUNCA PODRAN LEVANTARSE CON LA PELOTA.
EL 8º SOLO PODRÁ LEVANTARSE CON LA PELOTA SIN DESPLAZARSE Y PASAR LA PELOTA AL 9 O, A OTRO ¾ QUE DEBERAN ESTAR A 5 MTS DEL PIE DEL ULTIMO HOMBRE DEL SCRUM HASTA QUE LA PELOTA EMERJA.**

**EI 8 NO PODRA CAMBIAR SU POSICION EN EL SCRUM CON NINGUN ¾.
QUIEN INICIA EL PARTIDO COMO Nº 8; DEBE PERMANECER EN TAL PUESTO MIENTRAS ESTE JUGANDO.**

Ley 21 Penales y Free Kicks – NO HAY JUEGO RAPIDO.

SI EL EQUIPO OPTA POR JUGAR LA PELOTA DEBERA DAR COMO MINIMO 2 PASES ANTES DE AVANZAR Y ENTRAR EN CONTACTO. Sanción: SCRUM Hecha la defensa.

EL EQUIPO INFRACTOR PODRA IR AL CONTACTO A PARTIR DE SER HABILITADA LA PELOTA; PERO NO PODRA HACER CONTACTO CON SUS RIVALES HASTA CONCRETADOS LOS DOS PASES.

In-Goal

Ley 22 In-goal

Patadas: **PODRAN EFECTUARSE EN TODO EL CAMPO DE JUEGO, TANTO AL TOUCH COMO TACTICAS.**

Respecto de la Carga de patadas:

1) Aquel/llos que corre/n tras la pelota, luego de ser pateada, si existe un receptor o la pelota va a caer dentro del radio de un metro del receptor, se Debe permitir a ese receptor: tomar la pelota y DEVOLVER LA PATADA, DAR UN PASE o CORRER 5 METROS, para recién ir al contacto con este.

2) Aquel que corre tras la pelota, luego de ser pateada, y no existe receptor cercano a donde cae o se dirige la pelota (aire o ras del suelo) puede continuar por la disputa de la pelota. Responsabilidad de los actores que la disputa sea leal y segura si se produce un contacto (en el aire o el suelo), DE ACUERDO A LAS LEYES DEL JUEGO.

Penalidad para la opción 1) Si la acción es simultanea (tacklea, embiste o carga, antes o cuando toma la pelota), se debe considerar juego sucio y aplicar TARJETA (EL REFERI DEBE ANALIZAR LA ACCION) Y PENAL EN EL LUGAR.

Si lo tacklea, embiste o carga dentro de los 5 metros (área, alrededor, de donde cae o se toma la pelota). Sanción: PENAL Y TARJETA O PENAL Y ADVERTENCIA SEVERA.

El árbitro Debe ser extricto con el juego sucio o peligroso.

Para el caso 1) el árbitro debe alerta al/llos que buscan la pelota, pateador o compañeros del pateador, con voz FUERTE “en 5 metros” o “pare”, para recién ir al contacto con este.-

El árbitro Debe ser extricto con el juego SUCIO o PELIGROSO.

Comisión de Árbitros de AUVAR – Octubre 2021