

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
3.4	30	Jugadores nominados como sustitutos	Criterio reglamentario 6 2008	Significa que en competencias nacionales la cantidad máxima de sustituciones es siete subordinado a la nueva disposición de las Leyes en la página 34 (Ley 3.14)
3.13 (f) (g) (h)	34	Número de jugadores: Scrums sin oposición	Criterio reglamentario 2 2003 y Criterio reglamentario 2 2008	Ahora se requiere que los árbitros produzcan un informe cuando hayan dispuesto scrums sin oposición y NO DEBEN comenzar partidos con scrum con oposición si no hubiera disponibles suficientes jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados y experimentados. En algunas instancias el reglamento de la competición puede impedir que un partido empiece con scrums sin oposición lo que significa que el partido no se jugará.
3.14	34	Sustituciones sucesivas	ELV de Uniones	Una Unión puede implementar Sustituciones sucesivas en los niveles de Rugby comunitario/de participación, siempre que no excedan de 12 por partido. Las reglas y el proceso administrativo los decide la Unión. A modo de información se adjunta como apéndice 1 un ejemplo de las reglas de la Unión escocesa.
5.2	38	Entretiempo	ELV de Uniones	Brinda a las Uniones la oportunidad de ampliar la duración máxima permitida del entretiempo hasta 15 minutos en sus partidos a nivel nacional. Esto permite desarrollar actividades comerciales en el ambiente del Rugby profesional. NO SE APLICA a los partidos internacionales.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
6B 1 – 6B 4	46	Árbitros asistentes	ELV global	Los árbitros asistentes pueden ayudar al árbitro del modo que el árbitro lo requiera.
10.4 (e)	61	Tackle peligroso	Criterio reglamentario 6 2006	Clarifica la situación en la que un tackle empieza debajo de los hombros pero termina alto y esto se considera ilegal.
10.4 (i)	61	Levantar y dejar caer a un jugador	Criterio reglamentario 5 2005	El denominado “tackle ascensor” se describe ahora en las Leyes como consecuencia de un Criterio reglamentario y se considera juego sucio.
14 2 (d)	85	Jugador en el suelo no tacklea	Criterio reglamentario 1 2004	Los jugadores en el suelo no deben tacklear a un jugador y si bien comúnmente ha sido sancionado no estaba incluido en las Leyes.
15.4 (c)	87	El tackleador	Criterio reglamentario 13 2003, 3 2004, 8 2004	Un tackleador que por definición ha ido al suelo, cuando vuelva a estar sobre sus pies podrá jugar la pelota desde cualquier dirección. Esto se venía jugando de este modo pero ahora queda claro en las Leyes.
15.6 (c)	91	Tackleadores que no van al suelo en el tackle	Criterio reglamentario 13 2003, 3 2004, 8 2004	El jugador que lleva a un jugador al suelo y permanece sobre sus pies debe soltar al jugador y después sólo puede jugar la pelota si viene en dirección desde su propia línea de goal, desde atrás de la pelota y del jugador en el suelo más cercano a su línea de goal. Ver gráfico en el apéndice 2 .
16.3 (f)	96	Jugadores que ruckean	Criterio reglamentario 1 2005	En la acción de ruckear, los jugadores no deben usar sus pies sobre jugadores en el suelo.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
17	99	Definición de maul	Criterio reglamentario 5 2008	El cambio más importante consiste en incluir en la definición la palabra “comienza” porque en la medida que el maul se desarrolla el maul puede no cumplir con la definición, especialmente si los oponentes que no tienen la posesión de la pelota abandonan voluntariamente el maul.
17.4 (f) (g)	103	Jugadores que abandonan un maul	Criterio reglamentario 5 2008	La Ley define líneas de offside si todos los jugadores del equipo oponente al equipo que porta la pelota abandonan voluntariamente el maul y esto se muestra en el apéndice 3 . Además describe la reincorporación de esos oponentes al maul desde una posición onside.
19.1 (b)	110	No gana terreno: en los 22 propios	ELV global	Si un equipo ingresa la pelota en sus 22 y la pelota es posteriormente pateada directamente al touch, no se gana terreno. Las Leyes incluyen gráficos en la página 111 que explican la Ley.
19.1 (c)	110	Jugador en los 22: pelota estática	Criterio reglamentario 14 2003	Clarifica que si un jugador está en sus 22 y levanta una pelota estática que está fuera de los 22, él ha ingresado la pelota a los 22.
19.1 (d)	110	No gana terreno: en los 22 propios	ELV global	Si la pelota entra a los 22 de un equipo mientras ese equipo es empujado en un scrum o la pelota es pasada desde un lineout, se considera que el equipo la ingresó a sus 22 como se muestra en los gráficos de la página 111 de las Leyes. Si la pelota es pateada directamente al touch no se gana terreno.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
19.1 (e)	110	Gana terreno: Jugador en los 22, pelota en movimiento	Criterio reglamentario 14 2003	Clarifica que si un jugador está en los 22 y toma la pelota que estaba en movimiento afuera de los 22, podrá patear directamente al touch y el lineout será en el lugar en que la pelota salió al touch.
19 1 (f)	111	Gana terreno: en los 22 propios	ELV global	Si después que el equipo entra la pelota a sus propios 22 hay un tackle, ruck, maul o la pelota toca a un jugador oponente, la pelota puede ser pateada directamente al touch y el lineout será en el lugar en que la pelota salió al touch como se muestra en la página 111 de las Leyes.
19 1 (g)	111	Gana terreno: pelota en los 22 del equipo oponente	ELV global	Si un equipo ingresa la pelota a los 22 del equipo oponente sin haber sido tocada por los oponentes, el equipo oponente puede patear la pelota directamente al touch y el lineout será en el lugar en que la pelota salió al touch como se muestra en la página 111 de las Leyes.
19.2 (e) y (f)	115	Tiro rápido	ELV global	En un tiro rápido la pelota puede ser arrojada derecha o hacia la línea de goal del jugador que efectúa el tiro rápido siempre que cruce la línea de cinco metros lo cuál se muestra en el gráfico de la página 115 de las Leyes.
19.5 (a) y (b)	116	Jugador con un pie en el touch toma la pelota	Criterio reglamentario 1 2008	Si un jugador tiene un pie en el touch y toma una pelota estática: él ha puesto la pelota en touch. Si un jugador con un pie en el touch toma una pelota en movimiento los oponentes han puesto la pelota en touch.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
19.8 (i)	119	Posición del receptor	ELV global	Si un equipo tiene un receptor, ese jugador debe pararse a por lo menos 2 metros de los jugadores de su equipo que están en el lineout y no debe acercarse al lineout hasta que el lineout comience: esto es cuando la pelota sale de las manos del jugador que hace el lanzamiento. Será muy difícil que cualquiera de los dos receptores corran para meterse en un hueco. El receptor puede cambiar posiciones con otro jugador en el lineout (Ley 18 [k]) siempre que el jugador que hace las veces de receptor esté alejado 2 metros cuando la pelota sea lanzada. Esto se muestra en el gráfico de la página 120.
19.8 (j)	119	Posición del oponente al jugador que efectúa el lanzamiento	ELV global	DEBE haber un jugador oponente al jugador que efectúa el lanzamiento el cual DEBE pararse a 2 metros de la línea del lineout y de la línea de 5 metros como se muestra en el gráfico de la página 120.
19.8 (k)	119	Cambio de posiciones de jugadores del lineout	Criterio reglamentario 9 2002, 1 2003, 4 2004. 7 2004	Esto confirma que los jugadores participantes en el lineout pueden cambiar posiciones antes que la pelota sea arrojada lo que incluye al receptor y al oponente del jugador que efectúa el lanzamiento lo que fue confirmado en el Criterio reglamentario 7 2004.
19. 10 (f)	122	Levantar y sostener	ELV global	Se confirma la práctica actual de jugadores de apoyo que levantan a un jugador con sus manos no más abajo de los muslos adelante y no más abajo de los pantalones atrás.
19.10 (g)	123	Pre-asimiento	ELV global	Se permite que los jugadores de apoyo efectúen el pre-asimiento en los muslos y pantalones antes que la pelota sea lanzada.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
19.15	127	Consecuente con 19.8 (j)	ELV global	Esta Ley ahora sólo se aplica al jugador que efectúa el lanzamiento y no al jugador oponente a aquel.
20.3 (f)	134	Todos los jugadores asidos antes de la entrada al scrum	Criterio reglamentario 3 2008	Todos los jugadores involucrados en el scrum deben asirse antes de la entrada al scrum (cuando el árbitro dice 'Formen') y esto impide que el Número 8 esté parado tirando de los segundas líneas y luego empujándolos a la formación como hacen varios equipos.
20.11	140	Giro del scrum	Confirmación de la antigua ELV global	Esto ha estado en las Leyes durante varios años como ELV y ahora ha sido confirmado. Si el scrum pasa los 90 grados el árbitro otorga un scrum al equipo que no tenía posesión cuando sonó el silbato.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
20.12 (d) (e) y (g)	142	Offside en el scrum incluido el del medio scrum	ELV global	<p>La línea de offside para los no participantes en el scrum está a cinco metros del último jugador de su equipo en el scrum.</p> <p>Ambos medio scrum deben ocupar una posición del mismo lado del scrum que el medio scrum que introduce la pelota (el medio scrum que no introduce la pelota puede ubicarse detrás de la línea de offside de los no participantes y debe permanecer allí hasta que el scrum termine).</p> <p>Después que la pelota haya sido obtenida, el medio scrum del equipo que no ha ganado la pelota y que estaba posicionado al lado del medio scrum que introdujo la pelota puede hacer una de las siguientes dos cosas:</p> <p>(i) Seguir la pelota mientras permanece onside (ii) Ubicarse atrás del último pie del scrum en cualquier posición detrás de esta línea de offside.</p> <p>El medio scrum del equipo que ha ganado la pelota en el scrum también puede retirarse a su línea de offside y ubicarse en cualquier posición detrás de esta línea de offside.</p>
20.12 (h)	142	Línea de offside en el scrum en la línea de goal	Criterio reglamentario 7 2005	Clarifica la situación en la que los pies de los jugadores en un scrum van sobre o más allá de la línea de goal y confirma que la línea de goal se convierte en la línea de offside para ese equipo.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

Ley	Página	Tema	Fuente	Explicación
20.13	142	Variaciones para M19 en el Rugby de adultos	ELV de Uniones	Las uniones pueden incorporar las Variaciones a la Ley de scrum para M19 para el rugby comunitario o de nivel de participación.
22.9 (b) (c) (d) (e)	156	Jugador defensor en el in-goal: pelota estática y pelota en movimiento	Criterio reglamentario 1 2008	Si un jugador en el in-goal toma una pelota estática que estaba en el campo de juego, ese jugador ha introducido la pelota en el in-goal. Si el jugador en la misma posición toma una pelota en movimiento, se considera que la pelota estaba en el in-goal.
22.11 (a) (b) 22.12	157	Pelota muerta en el in goal: se excluye la referencia a los postes de esquina – Pelota o jugador que toca el poste de esquina	ELV global	Los postes de esquina ya no son más considerados parte del touch in-goal y si la pelota o un jugador que porta la pelota toca un poste de esquina el juego continúa.
Prólogo	3	Responsabilidades de los jugadores		El Prólogo modificado indica las responsabilidades de los jugadores de prepararse para jugar al rugby de un modo que garantice que ellos cumplan con las Leyes del Juego y la práctica segura.

Apéndice 1

Ejemplo: Reglamento y procedimiento de Sustituciones sucesivas de la Unión de Rugby de Escocia

1. Se permitirá un máximo de 12 sustituciones por equipo, por partido [cuando haya 5 o menos jugadores nominados como suplentes y un máximo de 15 sustituciones cuando haya 6 o 7 jugadores nominados como suplentes].
2. Las sustituciones dentro de esta Excepción 3 incluyen reemplazos por herida sangrienta y lesiones, es decir: **cada vez que un jugador reemplace a otro jugador del mismo equipo** que no sean los reemplazos de primeras líneas requeridos después de una tarjeta amarilla (ver (viii) abajo).
3. Cuando un jugador tenga una herida sangrienta y sea reemplazado por otro jugador y luego vuelva al campo de juego dentro del tiempo permitido, esto se contará como 2 sustituciones.
4. Cuando un jugador resulta expulsado con tarjeta roja, no se podrá hacer una sustitución.
5. Cuando un jugador sea suspendido temporariamente con tarjeta amarilla y deje el campo de juego, no se podrá hacer una sustitución.
6. Cuando se ordene un scrum durante una suspensión temporaria de un jugador primera línea (Jugador A), y en consecuencia un jugador (Jugador B) debe dejar el campo de juego para permitir que otro jugador primera línea (Jugador C) ingrese, eso NO se cuenta como una sustitución. Si al finalizar el período de suspensión temporaria, el Jugador A reingresa y el Jugador C deja el campo de juego, eso NO se cuenta como una sustitución. El reingreso del Jugador B al campo de juego NO es una sustitución. Sin embargo, si el equipo opta por dejar al Jugador C al finalizar el período de suspensión temporaria en vez de hacer reingresar al Jugador A, eso ES una sustitución.
7. Después que se hayan hecho 12 sustituciones, no se permitirán más sustituciones por ninguna razón, incluidas lesiones. Si, después de que se hayan hecho 12 sustituciones existiera alguna razón para que algún jugador deje el campo de juego, el equipo deberá seguir jugando con un jugador menos. Esto implicará que se jueguen scrums sin oposición si estuviera involucrado un jugador primera línea.
8. Cualquier sustitución de un jugador primera línea debe ser en la misma posición de acuerdo con la Ley 3.5 a menos que el jugador haya dejado el campo de juego debido a una lesión tal, que no sería conveniente que continúe jugando.
9. Cualquier sustituto que ingrese al campo de juego inmediatamente después de haberse otorgado un penal a su equipo, no tendrá permitido patear al goal hasta después de que se haya ejecutado ese penal.
10. Corresponderá a la Unión determinar quién será responsable de administrar y contar las sustituciones y sus motivos. Se incluye a continuación una Guía de Procedimientos optativa.

Explicación de las modificaciones a las Leyes 2009

11. A menos que se especifique lo contrario en esta Excepción 3, toda la Ley 3 será aplicada a sustituciones sucesivas.

Guía de Procedimientos opcional para la Administración y Control de las Sustituciones Sucesivas en los Partidos:

(A) Se proveerán electrónicamente 12 tarjetas numeradas secuencialmente con la leyenda Local 1 hasta Local 12 y Visitante 1 hasta Visitante 12 por parte de la Unión a todos los clubes en forma anticipada al primer partido en el que se apliquen las sustituciones sucesivas.

(B) Cada club será luego responsable de proveer su propio conjunto de tarjetas para cada partido en el que compita el equipo.

(C) Cada equipo designará a su persona responsable (por ejemplo el Manager del Equipo) que será el encargado de entregar la tarjeta de sustitución adecuada en la secuencia correcta al 4º Oficial/Juez de Touch local antes de que cada sustituto ingrese al campo de juego. No se requiere la registración o escritura de ningún tipo en la tarjeta. Simplemente se entregará la tarjeta numerada en la secuencia correcta.

(D) El 4º oficial/juez de touch local recibe y retiene las tarjetas durante el partido y monitorea el uso de cada equipo de sus sustitutos, comunicando al árbitro lo que considere apropiado (por ejemplo: cuando un equipo ha realizado la última sustitución permitida). No es necesario que registre ninguna información pero conservará las tarjetas que le hayan entregado hasta la finalización del partido. Las tarjetas no serán devueltas al equipo que corresponda (o descartadas) hasta que él haya informado al árbitro la cantidad final de sustituciones realizadas por cada equipo y haya determinado que el árbitro no tiene inconvenientes que lo haga.

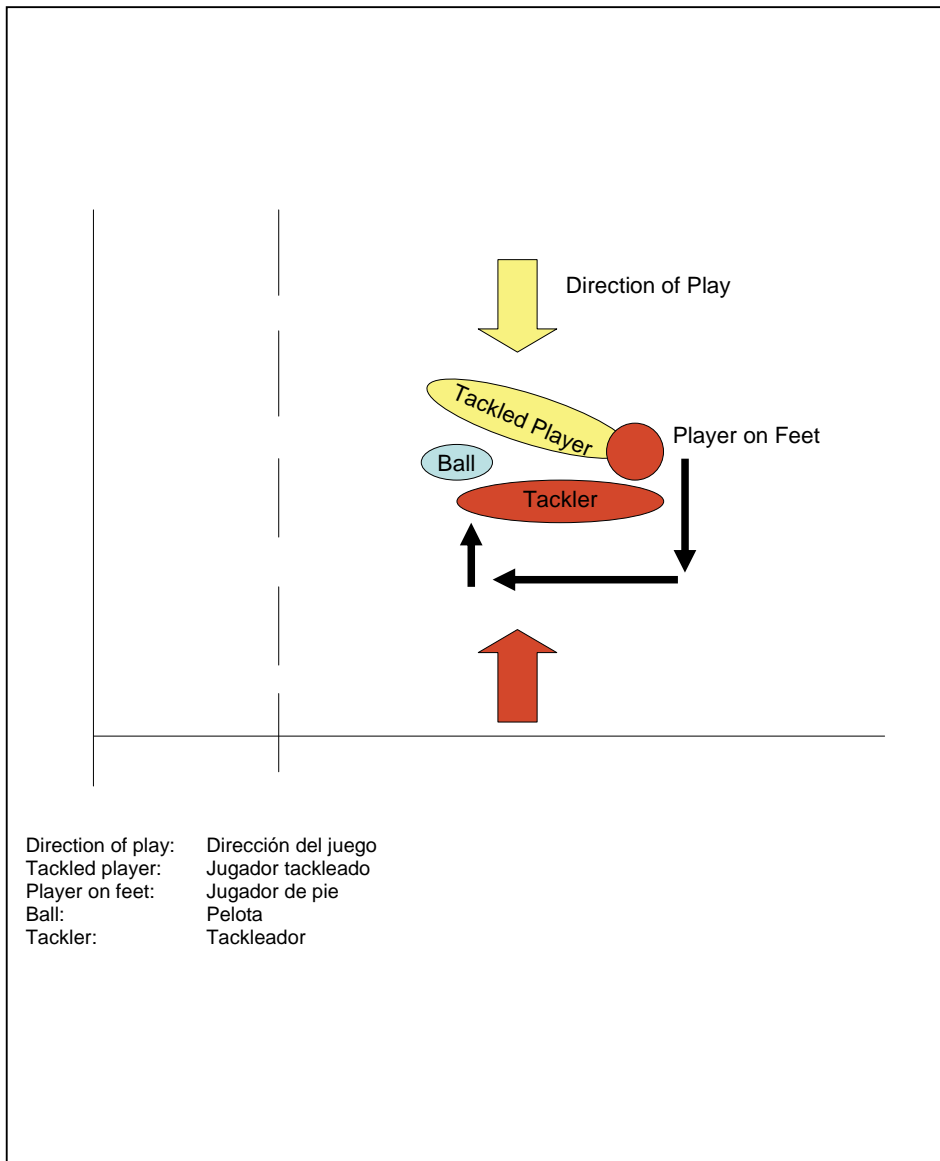
(E) En los partidos en los que se requiera que el árbitro envíe un informe oficial o tarjeta/formulario de resultado, el árbitro registrará el total de sustituciones realizado por cada equipo.

(F) En los partidos en los que no haya disponible un médico del partido, el árbitro será responsable de establecer si un jugador deja el campo de juego debido a que por una lesión que sufre no sería conveniente que continúe jugando.

(G) Los equipos sabrán la cantidad de sustituciones permitidas que les restan observando la cantidad de tarjetas que aún poseen.

Apéndice 2

Ley 15.6 (c) Página 91 Jugadores sobre sus pies en el tackle



Apéndice 3

Ley 17.4 (f) (g) Página 103 Líneas de offside después de que los jugadores abandonan un maul

