

Ley 6 : Oficiales Del Partido

DEFINICIONES

Cada partido estará controlado por los **Oficiales del Partido** que son el Referee y dos Jueces de Touch. Si los organizadores del partido lo autorizan se podrá incluir **Personas Adicionales**, que incluyen al referee y/o juez de touch de reserva, un oficial que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al Referee en la toma de decisiones, el controlador de tiempo, el Médico del Partido, los médicos de los equipos, los miembros no-jugadores de los equipos y los ball boys.

6.A. REFEREE *ANTES DEL PARTIDO*

6.A.1 DESIGNACIÓN DEL REFEREE

El referee es designado por el organizador del partido. Si no se ha designado ningún referee los dos equipos se pueden poner de acuerdo en un referee. Si no se ponen de acuerdo el equipo local designará un referee.

6.A.2 REEMPLAZO DEL REFEREE

Si el referee está imposibilitado de terminar el partido, el reemplazante del referee es designado siguiendo las instrucciones del organizador del partido. Si el organizador del partido no ha dado instrucciones, el referee designará al reemplazante. Si el referee no lo puede hacer el equipo local designará un reemplazante.

6.A.3 TAREAS DEL REFEREE ANTES DEL PARTIDO

- (a) **Sorteo.** El referee organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quien 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.



DURANTE EL PARTIDO

6.A.4 LAS TAREAS DEL REFEREE EN EL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) El referee es el único juez de los hechos y de la Ley durante el partido. El referee debe aplicar imparcialmente todas las Leyes del Juego en cada partido.
- (b) El referee controla el tiempo.
- (c) El referee lleva el resultado.
- (d) El referee autoriza a los jugadores a dejar el área de juego.
- (e) El referee autoriza que entren los reemplazos o sustitutos al área de juego.
- (f) El referee autoriza a los médicos de los equipos, o personas idóneas y entrenadas en temas médicos, o sus asistentes, a entrar al área de juego cómo y cuándo lo permite la Ley.
- (g) El referee autoriza a cada entrenador a entrar al área de juego en el entretiempo para asistir a sus equipos durante el intervalo.

6.A.5 JUGADORES QUE DISCUTEN UNA DECISIÓN DEL REFEREE

Todos los jugadores deben respetar la autoridad del referee. No deben discutir las decisiones del referee. Deben detener el juego inmediatamente que el referee haga sonar el silbato excepto en un kick-off.

Penalidad: Penal en el lugar de la infracción o donde se debe reiniciar el juego.



6.A.6 CAMBIO DE UNA DECISIÓN

El referee puede cambiar una decisión cuando un juez de touch ha levantado la bandera para señalar touch o un acto de juego sucio.

6.A.7 CONSULTA CON OTRAS PERSONAS

- (a) El referee puede consultar a los jueces de touch con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley de juego sucio o el control del tiempo.
- (b) El organizador del partido puede designar un oficial que utilice dispositivos tecnológicos. Si el referee no está seguro antes de tomar una decisión en el in-goal concerniente a la marcación de un try o a una anulada, puede consultar a ese oficial.
- (c) El oficial puede ser consultado cuando el referee tenga que tomar una decisión en el in-goal relativa a la marcación de un try o una anulada y no esté seguro de que haya podido producirse juego sucio en el in-goal.
- (d) El oficial puede ser consultado sobre la concreción o no de un puntapié al goal.
- (e) El oficial puede ser consultado si el referee o juez de touch no está seguro si un jugador estaba o no en touch cuando intentaba apoyar la pelota para marcar un try.
- (f) El oficial puede ser consultado si el referee o jueces de touch no están seguros si se pudo haber marcado un punto cuando se esté tomando una decisión relativa al touch-in-goal y a la pelota hecha muerta.
- (g) Un organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (h) El referee no debe consultar a ninguna otra persona.

6.A.8 EL SILBATO DEL REFEREE

- (a) El referee debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
- (b) El referee tiene autoridad para detener el juego en cualquier momento.
- (c) El referee debe hacer sonar el silbato para indicar la marcación de un punto o una anulada.



- (d) El referee debe hacer sonar el silbato para detener el juego por una infracción o por una falta de juego sucio. Cuando el referee amoneste o expulse al infractor, el referee deberá hacer sonar el silbato nuevamente al otorgar el penal o try penal.
- (e) El referee debe hacer sonar el silbato cuando la pelota haya salido fuera de juego, o cuando resulta imposible seguir jugando, o cuando otorgue una penalidad.
- (f) El referee debe hacer sonar el silbato cuando la pelota o el jugador que la porta toca al referee y algún equipo obtiene una ventaja de ello.
- (g) El referee debe hacer sonar el silbato cuando pueda ser peligroso permitir que el juego continúe. Esto incluye derrumbes del scrum o cuando un jugador de la primera línea es levantado o es forzado hacia arriba del scrum o cuando sea probable que un jugador haya resultado seriamente lesionado.
- (h) El referee puede hacer sonar el silbato para detener el juego por cualquier otra razón contemplada en las Leyes.

6.A.9 EL REFEREE Y LAS LESIONES

- (a) Si un jugador resulta lesionado y pudiera resultar peligroso continuar el juego el referee debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (b) Si el referee detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni que la pelota haya resultado muerta, el juego se debe reiniciar con un scrum. El último equipo que tenía la posesión introducirá la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión introducirá la pelota el equipo atacante.
- (c) El referee debe hacer sonar el silbato si por cualquier razón, pudiera resultar peligroso continuar el juego.

6.A.10 PELOTA QUE TOCA AL REFEREE

- (a) Si la pelota o el jugador que la porta toca al referee y ningún equipo obtiene una ventaja el juego continúa.
- (b) Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego, el referee ordenará un scrum e introducirá la pelota el último equipo que jugó la pelota.



- (c) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador atacante el referee otorgará un try en el lugar en que se produjo el contacto.
- (d) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el referee otorgará una anulada en el lugar en que se produjo el contacto.

6.A.11 PELOTA EN EL IN-GOAL TOCADA POR UNA PERSONA QUE NO ES JUGADOR

El referee juzgará qué hubiera ocurrido después y otorga un try o una anulada en el lugar en que la pelota fue tocada.

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.A.12 RESULTADO

El referee comunicará el resultado a los equipos y al organizador del partido.

6.A.13 JUGADOR EXPULSADO

Si algún jugador resultó expulsado el referee le entregará al organizador del partido tan pronto como sea posible, un informe escrito sobre la infracción de juego sucio.

6.B. JUECES DE TOUCH ANTES DEL PARTIDO

6.B.1 DESIGNACIÓN DE LOS JUECES DE TOUCH

Hay dos jueces de touch para cada partido. Salvo que hayan sido designados por el organizador del partido, o con su autorización, cada equipo proveerá un juez de touch.

6.B.2 REEMPLAZO DE UN JUEZ DE TOUCH

El organizador del partido puede designar una persona para que actúe como reemplazo del referee o de los jueces de touch. Esta persona se denomina juez de touch de reserva y permanece en el área perimetral.

6.B.3 AUTORIDAD SOBRE LOS JUECES DE TOUCH

El referee tiene autoridad sobre ambos jueces de touch. El referee puede darle indicaciones sobre sus tareas y puede desestimar sus decisiones. Si un juez de touch no es satisfactorio el referee puede solicitar que sea reemplazado. Si el referee considera que un juez de touch es culpable de inconducta, el referee tiene la autoridad para expulsar al juez de touch y luego hacer un informe al organizador del partido.

DURANTE EL PARTIDO

6.B.4 DÓNDE DEBEN ESTAR LOS JUECES DE TOUCH

- (a) Debe haber un juez de touch de cada lado del terreno. El juez de touch permanece en el touch excepto cuando tiene que juzgar un puntapié al goal. Cuando tienen que juzgar un puntapié al goal los jueces de touch se colocan en el in-goal detrás de los postes de goal.
- (b) Un juez de touch puede entrar al área de juego cuando informe al referee una infracción de juego peligroso o inconducta. El juez de touch puede hacer esto, solamente, en la siguiente detención del juego.

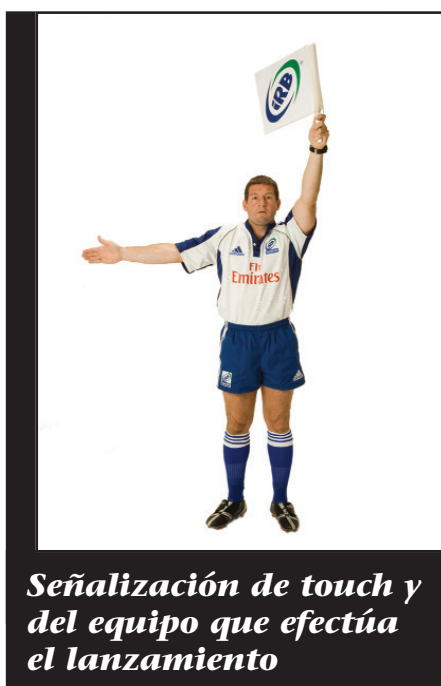
6.B.5 SEÑALES DEL JUEZ DE TOUCH

- (a) Cada juez de touch lleva una bandera o algo similar para señalar sus decisiones.
- (b) **Señalización del resultado de un puntapié al goal.** Cuando se ejecuta una conversión o un penal al goal, los jueces de touch deben asistir al referee señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de touch se ubica en cada poste de goal. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de touch levanta la bandera para indicar el goal.





- (c) **Señalización de touch.** Cuando la pelota o el portador ha salido al touch, el juez de touch debe sostener la bandera levantada. El juez de touch debe pararse en el lugar donde debe efectuarse el lanzamiento de la pelota y señalar al equipo que debe hacerlo. Además el juez de touch debe señalar cuando la pelota o el portador de la misma ha salido al touch-in-goal.



- (d) **Cuando bajar la bandera.** Después del lanzamiento de la pelota el juez de touch debe bajar la bandera, con las siguientes excepciones:

Excepción 1: Cuando el jugador que efectúa el lanzamiento coloca cualquier parte de cualquier pie en el campo de juego, el juez de touch mantiene la bandera levantada.

Excepción 2: Cuando efectuó el lanzamiento el equipo que no debía, el juez de touch mantiene la bandera levantada.

Excepción 3: Cuando, en un tiro rápido la pelota que ha salido al touch ha sido reemplazada por otra pelota, o después de salir al touch ha sido tocada por alguien que no sea el jugador que efectúa el tiro rápido, el juez de touch mantiene la bandera levantada.

- (e) Corresponde al referee y no al juez de touch decidir si la pelota ha sido lanzada desde el lugar correcto.

- (f) **Señalización de juego sucio.** Un juez de touch señala que ha visto juego sucio o conducta, sosteniendo su bandera en forma horizontal perpendicular a la línea de touch y apuntando hacia dentro del campo.



6.B.6 DESPUÉS DE SEÑALIZAR JUEGO SUCIO

El organizador de un partido puede otorgarle autoridad al juez de touch para señalar juego sucio. Si un juez de touch señala juego sucio, el juez de touch debe permanecer en touch y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego. Entonces el juez de touch podrá entrar al área de juego para informar el incidente al referee. Luego el referee podrá decidir cualquier acción que sea necesaria. Cualquier penalidad otorgada lo será en concordancia con la Ley 10 - Juego Sucio.

DESPUÉS DEL PARTIDO

6.B.7 JUGADORES EXPULSADOS

Si un jugador ha sido expulsado como resultado de una señalización de un juez de touch, el juez de touch enviará al referee un informe escrito del incidente tan pronto como sea posible después del partido y se lo entregarán al organizador del partido.



6.C. PERSONAS ADICIONALES

6.C.1 JUEZ DE TOUCH DE RESERVA

Cuando se designa un juez de touch de reserva, la autoridad del referee en lo concerniente a reemplazos y sustituciones puede ser delegada en el juez de touch de reserva.

6.C.2 LOS QUE PUEDEN ENTRAR AL ÁREA DE JUEGO

El médico del partido y los miembros no jugadores de los equipos pueden entrar al área de juego cuando sean autorizados por el referee.

6.C.3 LÍMITES AL INGRESO AL ÁREA DE JUEGO

En caso de lesión, estas personas pueden entrar al área de juego mientras el juego continúa, siempre que tengan permiso del referee. De lo contrario entrarán solamente cuando la pelota está muerta.