



Ley 9 : Modo de Marcar Los Puntos

9.A. PUNTOS MARCADOS

9.A.1 VALOR DE LOS PUNTOS

Try. Se ha marcado un try cuando un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.

Try Penal. Se otorga un try penal entre los postes si, de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try.

Conversión. Un try marcado por un jugador le da a su equipo el derecho de intentar obtener un goal ejecutando un puntapié al goal. Esto también se aplica al try penal. Este puntapié es una conversión que puede ejecutarse mediante un place kick o un drop-kick.

Goal de un Penal. Un jugador marca un goal de un penal convirtiendo un goal de un puntapié penal.

Drop Goal. Un jugador marca un drop goal convirtiendo un goal de un drop-kick en el juego general. El equipo al que se otorgó un free kick solo puede marcar un drop goal después que la pelota quede muerta, o después que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum efectuado en lugar del free kick.

Valor

5 puntos

5 puntos

2 puntos

3 puntos

3 puntos



9.A.2. PUNTAPIÉ AL GOAL – CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

- (a) Si después de ser pateada, la pelota toca el suelo o a cualquier compañero del pateador, no se puede marcar un goal.
- (b) Si la pelota ha cruzado el travesaño se ha marcado un goal, aun cuando el viento la vuelva atrás al campo de juego.
- (c) Si un oponente comete una infracción mientras se está ejecutando el kick al goal, pero no obstante el kick resulta exitoso, se juega la ventaja y se conceden los puntos marcados.
- (d) Cualquier jugador que toque la pelota en un intento por impedir que se convierta un goal de un penal, está tocando ilegalmente la pelota.

Penalidad: Penal

9.B CONVERSIÓN

DEFINICIONES

Cuando un jugador marca un try, su equipo tiene derecho a intentar marcar un goal efectuando un puntapié al goal; esto también se aplica para el try penal. Este puntapié se denomina conversión. Una conversión puede ejecutarse mediante un place kick o un drop-kick.

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

- (a) El pateador debe utilizar la pelota que estaba en juego salvo que esté defectuosa.
- (b) El puntapié se efectúa en línea con el lugar donde el try fue marcado.
- (c) Un colocador es un compañero que sostiene la pelota para que el pateador patee.
- (d) El pateador puede colocar la pelota directamente sobre el suelo, o sobre arena, aserrín o un tee para patear aprobado por la Unión.
- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro del período de un minuto considerado desde el momento en que el pateador indicó su intención de efectuar el puntapié. Esta intención se concreta mediante el arribo del tee o arena, o cuando el pateador haga una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.

Penalidad. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será anulado.



9.B.2 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todo el equipo del pateador, excepto el colocador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada.
- (b) El pateador o el colocador no deben hacer nada para inducir a sus oponentes a cargar anticipadamente.
- (c) Si la pelota se cae antes que el pateador comience su carrera, el referee le permite al pateador que la vuelva a colocar sin demora excesiva. Mientras la pelota es colocada nuevamente, los oponentes deben permanecer detrás de la línea de goal.

Si la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, el pateador debe patearla o intentar un drop goal.

Si la pelota se cae y rueda fuera de la línea a través del lugar donde el try fue marcado y el pateador la patea y cruza por sobre el travesaño, se debe otorgar el goal.

Si la pelota se cae y rueda al touch después que el pateador ha comenzado su carrera, el puntapié será anulado.

Penalidad: (a)-(c) Si la infracción es cometida por el equipo del pateador, el puntapié será anulado.

9.B.3 EL EQUIPO Oponente

- (a) Todos los jugadores del equipo oponente deben retirarse a su línea de goal y no deben sobrepasar esa línea hasta que el pateador comience su carrera o comience la patada. Cuando el pateador haga esto podrán cargar o saltar para impedir el goal, pero en estas acciones no deberán ser sostenidos físicamente por otros jugadores.
- (b) Cuando la pelota se cae después que el pateador ha comenzado su carrera, los oponentes pueden continuar su carga.
- (c) EL equipo defensor no debe gritar mientras se ejecuta un puntapié al goal.

Penalidad: (a)-(c) Si el equipo oponente comete una infracción pero el puntapié resulta exitoso se concederá el goal.

Si el puntapié no es exitoso, el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente.

Cuando se permite otro puntapié, el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de kick.