



Las Leyes del Juego se aplican en los partidos de Menores de 19 sujetas a las siguientes variaciones:

Ley 3 : Número De Jugadores - El Equipo

3.5 (c) Si un equipo nombra 22 jugadores, **debe** tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en la primera línea de modo de tener reemplazos de pilar izquierdo, hooker y pilar derecho.

Si un equipo nombra más de 22 jugadores, **debe** tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en la primera línea de modo de tener reemplazos de pilar izquierdo, hooker y pilar derecho. Debe haber también tres jugadores que puedan jugar en la posición de segunda línea.

3.12 Un jugador que ha sido sustituido puede reemplazar a un jugador lesionado.

Ley 5 : Tiempo

5.1 Cada tiempo de un partido de Menores de 19 dura 35 minutos de tiempo de juego. El juego en un partido no debe extenderse más allá de los 70 minutos. Después de los 70 minutos de tiempo de juego, el referee no debe permitir que se jueguen tiempos suplementarios en caso de un partido empatado en una competencia por eliminación.

Ley 20 : Scrum

20.1 (f) En un scrum de 8 jugadores la formación debe ser 3-4-1, con el jugador que está solo (normalmente el Número 8) empujando sobre los dos segundas líneas. Los segundas líneas deben formar con sus cabezas a cada costado del hooker.

Excepción Un equipo debe tener menos de ocho jugadores en su scrum cuando **ya sea** que el equipo no puede armar un equipo completo, **o** un jugador fue expulsado por Juego Sucio, o un jugador deja el campo de juego por estar lesionado.

Más allá de lo permitido por esta excepción, cada equipo debe tener siempre por lo menos cinco jugadores en un scrum.

Si un equipo está incompleto, la formación del scrum debe ser como sigue:

Si a un equipo le falta un jugador, los dos equipos deben formar 3-4 (es decir sin N° 8).

Si a un equipo le faltan dos jugadores, los dos equipos deben formar 3-2-1 (es decir sin alas).

Si a un equipo le faltan tres jugadores, los dos equipos deben formar 3-2 (es decir solo primeras líneas y segundas líneas).

Cuando se efectúa un scrum normal, los jugadores en las tres posiciones de la primera línea y en las dos de la segunda línea deben haber sido adecuadamente entrenados para esas posiciones.

Si un equipo no puede presentar tales jugadores adecuadamente entrenados porque:

ya sea que no están disponibles, **o**

un jugador en una de esas cinco posiciones resulta lesionado, **o** ha sido expulsado por Juego Sucio y no se dispone de un reemplazo adecuadamente entrenado, entonces el referee debe ordenar scrums sin oposición.

En un scrum sin oposición, los equipos no compiten por la pelota. El equipo que introduce la pelota debe obtenerla. A ningún equipo se le permite empujar al otro fuera de la marca.



- 20.1 (h)** El referee ordenará “acuclillarse” y luego “tocar”. Las primeras líneas se acuclillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará la punta del hombro del brazo exterior del pilar contrario. Luego los pilares retirarán sus brazos. Luego el referee ordenará “pausa”. Después de una pausa el referee dirá “formen”. Las primeras líneas podrán formar. “Formen” no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.

Penalidad: Free Kick

Nota: *El procedimiento de formación del scrum es ahora idéntico al de Mayores.*

Sin giro. Un equipo no debe girar intencionalmente un scrum.

Penalidad: Penal

Si un giro alcanza los 45 grados el referee debe detener el juego. Si el giro no es intencional, el referee ordenará otro scrum en el lugar donde el scrum fue detenido.

Empuje máximo de 1,5 metro. En un scrum un equipo no debe empujar el scrum más de 1,5 metro hacia la línea de goal de sus oponentes.

Penalidad: Free Kick

La pelota debe ser liberada del scrum. Un jugador no debe mantener intencionalmente la pelota dentro del scrum una vez que el equipo de ese jugador ha taconeado la pelota y la controla en la base del scrum.

Penalidad: Free Kick