



**CAMBIOS DE LAS REGLAS Y MODIFICACIONES DE REDACCIÓN
EN VIGOR DESDE EL 1 DE JULIO DE 2016**

REGLA	CAMBIO/MODIFICACIÓN	COMENTARIOS															
REGLA 3.5 CAMBIOS Y SUSTITUCIONES EN LA PRIMERA LÍNEA.	<p>Redacción revisada de la Regla 3.5(b).</p> <p>(a) Es responsabilidad del equipo garantizar que todos los jugadores primeras líneas y potenciales reemplazos de primeras líneas estén adecuadamente entrenados. No es responsabilidad del árbitro determinar si algún jugador está adecuadamente entrenado para jugar en la primera línea.</p> <p>(b) La tabla que sigue indica la cantidad mínima de jugadores primeras líneas por número de jugadores en el acta y las obligaciones mínimas de reemplazos:</p> <table border="1" data-bbox="562 858 1606 1126"><thead><tr><th>JUGADORES</th><th>NÚMERO MÍNIMO DE PRIMERAS LÍNEAS</th><th>DEBE PODER REEMPLAZAR LA PRIMERA VEZ QUE LO SOLICITE</th></tr></thead><tbody><tr><td>15 o menos</td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>16, 17 o 18</td><td>4</td><td>Pilar o Talonador</td></tr><tr><td>19, 20, 21 o 22</td><td>5</td><td>Pilar y Talonador</td></tr><tr><td>23</td><td>6</td><td>nº1, nº3 y Talonador</td></tr></tbody></table> <p>Teniendo en cuenta la seguridad del jugador una Federación puede modificar la cantidad mínima de jugadores primeras líneas en el acta y las obligaciones mínimas de reemplazos en determinados niveles del Juego dentro de su jurisdicción.</p> <p>Cuando la Federación u organizador del partido haya determinado actas de 23 jugadores y un equipo sólo pueda designar dos sustitutos de primeras líneas, ese equipo sólo podrá inscribir a 22 jugadores en su acta.</p>	JUGADORES	NÚMERO MÍNIMO DE PRIMERAS LÍNEAS	DEBE PODER REEMPLAZAR LA PRIMERA VEZ QUE LO SOLICITE	15 o menos	3		16, 17 o 18	4	Pilar o Talonador	19, 20, 21 o 22	5	Pilar y Talonador	23	6	nº1, nº3 y Talonador	<p>De aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
JUGADORES	NÚMERO MÍNIMO DE PRIMERAS LÍNEAS	DEBE PODER REEMPLAZAR LA PRIMERA VEZ QUE LO SOLICITE															
15 o menos	3																
16, 17 o 18	4	Pilar o Talonador															
19, 20, 21 o 22	5	Pilar y Talonador															
23	6	nº1, nº3 y Talonador															



	<p>(c) Antes del partido, cada equipo debe informar al árbitro de sus jugadores primeras líneas y potenciales reemplazos de primeras líneas y sólo esos jugadores podrán jugar en la primera línea cuando haya melés con oposición.</p> <p>(d) Un jugador reemplazo de primera línea puede empezar el partido en otra posición.</p>	
<p>REGLA 3.6 MELÉS SIN OPOSICIÓN.</p>	<p>(a) Las melés serán sin oposición si alguno de los equipos no puede hacer jugar a un primera línea adecuadamente entrenado o si el árbitro lo dispone.</p> <p>(b) Las Federaciones u organizadores de partidos podrán determinar si un partido puede comenzar o continuar con melés sin oposición.</p> <p>(c) Cuando un jugador primera línea deje el área de juego, ya sea por lesión o suspensión temporal o definitiva, el árbitro preguntará en ese momento si el equipo puede continuar con melés con oposición. Si el árbitro es informado de que el equipo no podrá disputar la melé, el árbitro ordenará melés sin oposición. Si el jugador retorna, o ingresa otro jugador primera línea, se podrán retomar las melés con oposición.</p> <p>(d) En una acta con 23 jugadores, o a discreción de la Federación u organizador del partido, un jugador cuya salida ha sido causa de que el árbitro ordenara melés sin oposición no puede ser reemplazado.</p> <p>(e) Si los tuviera disponibles, un equipo debe tener tres jugadores primeras líneas en la primera línea en todo momento. En una melé sin oposición se permitirá que otro jugador juegue en la primera línea sólo cuando no se disponga de un reemplazo o sustituto de primera línea.</p> <p>(f) Si como consecuencia de que un jugador primera línea ha sido suspendido temporalmente otro jugador debe ser designado por el equipo para dejar el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible, el jugador designado no puede retornar antes de la finalización del período de suspensión.</p>	<p>De aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>



	<p>(g) Si como consecuencia de que un jugador primera línea ha sido expulsado otro jugador debe ser designado por el equipo para dejar el área de juego para permitir el ingreso de un jugador primera línea disponible, el jugador designado puede actuar como reemplazo o sustituto.</p>	
<p>REGLA 3.14 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO.</p>	<p>Añadir una situación nueva a la Regla 3.14</p> <p>Si un jugador es sustituido, ese jugador solamente puede retornar al partido cuando reemplace:</p> <ul style="list-style-type: none">• a un jugador primera línea lesionado de acuerdo con la Regla 3.5.• a un jugador con una herida sangrante de acuerdo con la Regla 3.11.• a un jugador sometido a una Evaluación de Lesión en la Cabeza de acuerdo con la Regla 3.12.• a un jugador que ha resultado lesionado como consecuencia de juego sucio (verificado por los Oficiales del partido).	<p>1. La sustitución de un jugador lesionado después de un juego sucio no debe cambiar el número de sustituciones autorizadas disponibles para ese equipo.</p> <p>2. Un equipo no debe ser puesto en desventaja en relación con el número de sustituciones disponibles para ellos cuando la pérdida de un jugador por una lesión que fue resultado directo de juego sucio por la oposición.</p> <p>3. La propuesta evitará la situación injusta (bajo ciertas circunstancias) cuando un equipo tiene que seguir jugando con 14 jugadores al perder a un jugador lesionado como resultado de un juego sucio.</p> <p>4. La modificación va a evitar que un equipo, reciba, la pérdida de dos jugadores de su equipo para el resto del partido, cuando una lesión es resultado de juego sucio por parte del adversario.</p>



		<p>5. La justificación de la sustitución de las lesiones sufridas como consecuencia de un juego sucio está en línea con los principios de la actual Regla de lesiones de jugadores de primera línea.</p> <p>6. Los reemplazos de las lesiones sufridas por el juego sucio puede ser controlado/llevados de manera análoga a las disposiciones actuales de la sangre y las lesiones de contusión cerebral, y sin las limitaciones de tiempo.</p> <p>De aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
<p>REGLA 6.C PERSONAS ADICIONALES.</p>	<p>Combinar las Reglas 6.C.2 y 6.C.3 para leer:</p> <p>En caso de lesión sólo podrán ingresar al área de juego mientras el juego continúa, el médico del partido y/o los miembros no jugadores del equipo que estén médicamente capacitados (sólo Médicos o Fisioterapeutas calificados).</p> <p>Los otros miembros no jugadores del equipo podrán ingresar al área de juego mientras el juego continúa siempre que tengan permiso del árbitro. De lo contrario, sólo ingresarán cuando el balón esté muerto. Esas personas no deben obstruir, interferir ni hacer ningún comentario a los Oficiales del partido.</p>	<p>De estricta aplicación donde los equipos médicos están asociados a equipos en competiciones nacionales e internacionales.</p> <p>Para manejar de manera adecuada y aplicar a discreción en todos los niveles del Juego. La seguridad de los jugadores sigue siendo primordial.</p> <p>El objetivo es permitir a los jugadores lesionados ser tratados inmediatamente por</p>



		<p>el personal médico de cualquiera de los equipos. Es importante distinguir el personal médico cualificado y el no cualificado. El grado de autorización es diferente. Por último, se formaliza una práctica actualmente en curso.</p> <p>De aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
<p>REGLA 8.3 (d), (e) y (f) CUÁNDO NO SE APLICA LA LEY DE LA VENTAJA.</p>	<p>Borrar:</p> <p>(d) Melé derrumbada. La ventaja no debe aplicarse cuando una melé se derrumba. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.</p> <p>(e) se convierte en (d)</p> <p>Modificar:</p> <p>Jugador levantado en el aire. La ventaja no debe aplicarse cuando un jugador en una melé es levantado en el aire o forzado hacia arriba y no tiene ningún apoyo en el suelo. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.</p> <p>(f) se convierte en (e).</p>	<p>Permite a los equipos jugar el balón cuando la melé se derrumba.</p> <p>Los árbitros deben hacer sonar el silbato inmediatamente cuando un jugador en una melé es levantado en el aire.</p> <p>De aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
<p>REGLA 9.B (e) VARIACIÓN DE RUGBY SIETE</p>	<p>Modificar</p> <p>(e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro de los cuarenta treinta segundos después de haber marcado un ensayo. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.</p>	<p>Los árbitros deben prevenir cuando el pateador es lento y recordar al jugador el tiempo disponible.</p> <p>De aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>



<p>REGLA 10.2 JUEGO DESLEAL.</p>	<p>AÑADIR:</p> <p>(f) Un jugador no debe realizar ninguna acción que pueda llevar a los Oficiales del partido a considerar que ese jugador fue víctima de juego sucio o de cualquier otro tipo de infracción cometida por un oponente. Sanción: Puntapié de Castigo.</p>	<p>Esta Regla permite a los árbitros manejar adecuadamente a los jugadores que simulan en varias ocasiones en las acciones para tratar de influir en las sus decisiones.</p> <p>Podemos observar hoy en día más y más simulaciones de lesiones que son contrarias al espíritu y los valores del juego. Los árbitros deben estar en condiciones de sancionar esos actos de manera apropiada.</p> <p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
<p>REGLA 10.3 (b) INFRACCIONES REITERADAS</p>	<p>Modificar la Regla 10.3.</p> <p>Borrar la frase final de la Regla 10.3 (b).</p> <p>(b) Infracciones reiteradas de un equipo. Cuando diferentes jugadores del mismo equipo cometen la misma infracción de forma repetida, el árbitro deberá decidir si la cantidad constituye o no infracciones reiteradas. Si el árbitro decide que es así le hará al equipo una advertencia general y si luego repiten la falta, el árbitro amonestará y suspenderá temporalmente al jugador(es) culpable(s). Si posteriormente un jugador de ese mismo equipo repite la infracción el árbitro deberá expulsar al jugador(es) culpable(s). Sanción: Puntapié de Castigo.</p>	<p>Los árbitros deben manejarlo de manera adecuada y se aplica en todos los niveles de rugby, en particular en el rugby junior y de menores donde las infracciones pueden ser debido a un pobre conocimiento de las Reglas y a habilidades limitadas.</p> <p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>



	Si la infracción impide un ensayo que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un ensayo de castigo.	
REGLA 12. DEFINICIÓN: ADELANTADO. DEFINICIÓN: PASE ADELANTADO.	AÑADIR: Si un jugador al placar a un oponente hace contacto con balón y el balón de las manos del portador del mismo va hacia adelante, eso es adelantado. Si un jugador arranca el balón o deliberadamente golpea el balón de las manos de un oponente y el balón de las manos del portador del balón va hacia adelante, eso no es un adelantado. Modificar: Un pase adelantado se produce cuando un jugador tira o pasa el balón hacia adelante, es decir, si los brazos del jugador que pasa el balón se mueven hacia la línea de balón muerta del equipo oponente.	Clarificación de la definición de adelantado. Definición modificada de pase adelantado. De estricta aplicación en todas las competencias nacionales.
REGLA 19.10 (h) OPCIONES DISPONIBLES EN UN LATERAL.	(h) Bloquear el lanzamiento. Un jugador en el lateral no debe estar a menos de 5 metros de la línea de lateral. Un jugador del alineamiento no debe Ningún jugador puede bloquear el lanzamiento o impedir que el balón alcance los 5 metros. Sanción: Puntapié Franco sobre la línea de 15 metros.	De estricta aplicación en todas las competencias nacionales.
REGLA 20.1 (d) FORMACIÓN DE UNA MELÉ.	Modificar: (d) Sin demora. Un equipo no debe demorar intencionadamente la formación de una melé. Un equipo debe estar listo para que el árbitro diga "crouch" dentro de los 30 segundos desde el momento en que el árbitro hizo la marca para la melé. Sanción: Puntapié Franco.	Los árbitros deben recordar a los jugadores el límite de tiempo antes de aplicar la sanción. Se reduce la pérdida de tiempo frecuente cuando se retrasa la formación. El Árbitro puede parar el tiempo para manejar los retrasos por lesiones reales. Capacidad para mover a una ubicación cercana la melé si una lesión es menor. De estricta aplicación en todas las competencias nacionales.



REGLA 20.1 (f) FORMACIÓN DE UNA MELÉ.	Modificar: (f) Entrada de las primeras líneas. En primer lugar el árbitro hará con un pie la marca del lugar donde se debe formar la melé. Antes de que las dos primeras líneas entren, deben estar ubicadas a no más de un brazo de distancia. El balón estará en las manos del medio de melé listo para ser introducido. Las primeras líneas deben agacharse de modo tal que cuando se junten, la cabeza y hombros de cada jugador no queden más bajos que sus caderas. Las primeras líneas deben intercalarse oreja contra oreja de modo que la cabeza de ningún jugador quede al lado de la cabeza de un compañero. Sanción: Puntapié Franco.	Seguridad de los jugadores de la primera línea. De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.
REGLA 20.10 (d) FIN DE LA MELÉ.	Nuevo artículo 20.10 (d). (d) Cuando un equipo tiene el balón en los pies del número 8 y está tratando de avanzar pero no lo está logrando, el árbitro dirá "Juegue" una vez que el balón haya permanecido a los pies del número 8 una razonable cantidad de tiempo (3-5 segundos). Entonces el equipo debe jugar el balón inmediatamente.	De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.
REGLA 20.11 (b) MELÉ GIRADA.	Modificar: (b) Esta nueva melé se formará en el lugar donde terminó la anterior. El balón será introducido por el equipo que no tenía la posesión en el momento de la detención. El balón será introducido por el equipo que lo introdujo previamente.	Para disuadir al equipo que no introduce, girar "legalmente" la melé. Esta modificación debería proporcionar más estabilidad y seguridad para el jugador. Por otra parte, en el mismo espíritu, debemos reforzar las aplicaciones de la siguiente Regla, que ahora no se aplica: 20.4 (f) Cuando una melé se estaciona y no empieza a moverse inmediatamente, el balón debe emerger inmediatamente. Si no lo



		<p>hace, se ordenará una nueva melé. El balón es introducido por el equipo que no estaba en posesión en el momento de la detención.</p> <p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
<p>REGLA 20.12 (c) FUERA DE JUEGO EN LA MELÉ.</p>	<p>(c) Cuando un equipo ha ganado el balón en una melé, el medio de melé del equipo oponente está en fuera de juego si ese medio de melé coloca cualquier pie delante del balón mientras el balón aún está en la melé.</p> <p>AÑADIR:</p> <p>Este medio de melé no puede desplazarse al espacio entre el flanker y el número 8 mientras sigue el recorrido del balón en la melé.</p>	<p>Ayuda con un juego más continuo y una mejor disponibilidad del balón en la melé. Favorece, aún así, a la melé dominante y también permite ejercer presión.</p> <p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
<p>REGLA 21.2 (a) DÓNDE SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCOS.</p>	<p>(a) El pateador debe ejecutar el puntapié de castigo o puntapié franco en el punto de la infracción o en cualquier lugar detrás de él sobre una línea a través del punto. Si el lugar para un puntapié de castigo o puntapié franco está dentro de los 5 metros de la línea de marca de los adversarios, el lugar para el puntapié debe ser a 5 metros de la línea de marca en línea con el lugar de la infracción.</p>	<p>Para dar consistencia en situaciones de puntapié de castigo y franco para los dos equipos, ataque y defensa.</p> <p>Clarificación ahora añadida a la Regla.</p> <p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>



<p>REGLA 20.11 VARIACIONES S19 MELÉ GIRADA.</p>	<p>Aplicar en las Reglas de las variaciones S19: Giro.</p> <p>(a) Sin giro. Un equipo no debe girar intencionadamente una melé. Sanción: Puntapié de Castigo.</p> <p>Si un giro alcanza los 45 grados el árbitro debe detener el juego. Si el giro no es intencionado, el árbitro ordenará otra melé en el lugar donde la melé fue detenida. El mismo equipo introducirá el balón.</p>	<p>De estricta aplicación en todos los niveles S19 en competiciones nacionales.</p>
--------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------



WORLD RUGBY DIRECTRIZ DE APLICACIÓN DE REGLA

EN VIGOR DESDE EL 1 DE JULIO DE 2016

<p>REGLA 17 MAUL.</p>	<p>El balón se puede mover hacia atrás mano a mano una vez que el maul se ha formado. A un jugador no se le permite moverse/deslizarse hacia la parte posterior de la maul, mientras que tiene la posesión del balón. Sanción: Puntapié de Castigo.</p>	<p>Consulta el siguiente enlace para comparar ejemplos de acciones permitidas y no permitidas:</p> <p>http://laws.worldrugby.org/?domain=9</p> <p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

WORLD RUGBY RULING 1:2016 REGLA 19.9

EN VIGOR DESDE 20 MAY 2016

<p>REGLA 19.9 COMIENZO Y FIN DEL LATERAL.</p> <p>REGLA 5.7(e) OTRAS DIPOSICIONES REFERIDAS AL TIEMPO.</p>	<p>Un lateral no se puede terminar con un lanzamiento parcial. El equipo no infractor tiene una opción de otro lateral beneficiándose del lanzamiento o una melé a 15 metros de la línea de puesta en juego.</p> <p>REGLA 5.7 (e) Cuando el tiempo ha finalizado el partido no finaliza si el balón no es lanzado recto en el alineamiento.</p>	<p>De estricta aplicación en todas las competiciones nacionales.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------