



**LEYES DEL RUGBY  
RECREATIVO DEL IRB  
RUGBY DE CINCO  
DE PLAYA**

## LEY 1: EL TERRENO

### 1.1 Superficie del perímetro de juego

- (a) La superficie debe ser segura para jugar sobre ella en todo momento.
- (b) La superficie debe ser arena.

### 1.2 Dimensiones

El campo de juego debe tener 31 metros de largo por 25 metros de ancho. Si hubiera áreas de in-goal, cada área de in-goal debe ser de 3 metros de largo por 25 metros de ancho. Se permite una tolerancia de más o menos 1 metro en todas las dimensiones. Los organizadores de partidos pueden variar las dimensiones de acuerdo a los requerimientos de la competición.

### 1.3 Líneas en el perímetro de juego

Las líneas sobre el perímetro de juego se marcarán con cinta, sogas, hilo o demarcadores inflables, e incluirán:

- Las líneas de pelota muerta y líneas de touch-in-goal que están fuera del campo de juego (cuando se juegue con áreas de in-goal)
- Las líneas de goal que están dentro de las áreas de in-goal pero fuera del campo de juego
- Las líneas de touch que están fuera del campo de juego

### 1.4 Objeciones al terreno

- (a) Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno el capitán debe manifestárselo al árbitro antes de comenzar el partido.
- (b) El árbitro intentará resolver los problemas pero no deberá comenzar un partido si cualquier parte del terreno se considera peligrosa.

## LEY 2: LA PELOTA

- 2.1 La pelota debe ser conforme las Leyes del Juego del IRB: Ley 2.
- 2.2 La pelota debe ser Número 4.

## LEY 3: NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

- 3.1 **Máximo:** Cada equipo debe tener no más de cinco jugadores en el área de juego.
- 3.2 **Más que el número permitido:** En cualquier momento, antes o durante un partido, el capitán de un equipo puede hacer un reclamo al árbitro sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. No bien el árbitro advierta que un equipo tiene jugadores demás, deberá ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores como corresponde. Se desestimará un try marcado por un equipo con más jugadores que la cantidad permitida.  
**Sanción:** Free kick en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego
- 3.3 **Jugadores nominados como sustitutos:** Un equipo puede nominar hasta siete sustitutos. Un equipo puede sustituir durante un partido cualquier número de jugadores siempre que lo haga cuando la pelota esté muerta. Los sustitutos deben ingresar al área de juego por la línea de mitad de cancha. El jugador que deje el área de juego puede hacerlo por cualquier lado.
- 3.4 **Expulsión por juego sucio:** Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido.
- 3.5 **Jugador lesionado:** Si el árbitro decide - con o sin el consejo de un médico u otra persona idónea y entrenada en temas médicos - que un jugador está lesionado de un modo tal que debería dejar de jugar, el árbitro debe ordenar que ese jugador deje el área de juego. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado dejar el campo para ser revisado.
- 3.6 **Lesión sangrienta:** Un jugador que tiene una herida abierta o sangrienta debe dejar el área de juego. El jugador sólo debe retornar cuando el sangrado se ha detenido o ha sido controlado y cubierto.



## LEY 4: VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- 4.1** Un jugador debe usar una camiseta que debe ser resistente a los tirones. Un jugador usa pantalones cortos. Un jugador puede usar medias.
- 4.2 Elementos adicionales de la vestimenta:** Un jugador puede usar elementos adicionales de la vestimenta permitidos en la Ley 4 del IRB y la Regulación 12 del IRB excepto canilleras.
- 4.3 Elementos de la vestimenta no permitidos**
- (a)** Un jugador no debe usar ningún elemento no permitido en la Ley 4 del IRB o la Regulación 12 del IRB.
- (b)** Un jugador no debe usar calzado a menos que sea aprobado por los organizadores del partido. En circunstancias especiales, y a su discreción, los organizadores del partido pueden permitir el uso de calzado siempre que esos elementos no tengan tapones.
- 4.4** El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, que un elemento de la vestimenta de un jugador es peligroso o ilegal. Si el árbitro decide que esa vestimenta es peligrosa o ilegal el árbitro debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no debe formar parte del partido hasta que los elementos sean retirados o reemplazados.

## LEY 5: TIEMPO

- 5.1 Duración del partido:** Un partido tendrá una duración de no más de diez minutos más el tiempo de descuento, tiempos suplementarios y cualquier condición especial. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de no más de cinco minutos de tiempo de juego.
- 5.2 Entretiempo:** Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de tres minutos. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los árbitros asistentes permanecen en el área de juego.
- 5.3** El árbitro controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos árbitros asistentes y/o en un controlador de tiempo oficial si hubiera sido designado.
- 5.4 Tiempo de descuento por lesiones:** El árbitro puede detener el tiempo por no más de un minuto para que un jugador lesionado pueda recibir tratamiento, o por cualquier otra demora permitida. El árbitro puede permitir que el juego continúe mientras una persona idónea y entrenada en temas médicos trate a un jugador lesionado en la línea de touch. Si un jugador resulta gravemente lesionado y debe ser sacado del campo de juego, el árbitro tiene la facultad de permitir el tiempo necesario para que el jugador lesionado sea sacado del campo de juego.
- 5.5 Tiempo de descuento:** Cualquier tiempo de juego perdido se recuperará en la misma etapa del partido.
- 5.6 Tiempos suplementarios:** Un partido puede durar más de diez minutos si el organizador del partido ha autorizado que se jueguen tiempos suplementarios y establecido la duración de los tiempos suplementarios a ser jugados después de un partido empatado.
- 5.7 Autoridad del árbitro para terminar un partido:** El árbitro tiene la facultad de terminar el partido en cualquier momento cuando considere que continuar jugando resultaría peligroso.
- 5.8 Cuando expira el tiempo:** El juego se detiene la próxima vez que la pelota quede muerta. Cuando se ha otorgado un free kick y luego el tiempo expira, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta.

## LEY 6: OFICIALES DEL PARTIDO

Consultar también:

### 6.A Antes del partido

### 6.B Jueces de Touch y Árbitros Asistentes y

### 6.C Personas Adicionales

para todas las otras tareas y responsabilidades.

- 6.1 Cada partido estará controlado por oficiales del partido que son el árbitro y los árbitros asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir personas adicionales, que incluyen árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva y/o controlador de tiempo.
- 6.2 **Sorteo.** El árbitro organiza el sorteo con una moneda para determinar qué equipo efectúa la salida de mitad de cancha y en qué dirección. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién 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. (Se pueden utilizar otros métodos adecuados).
- 6.3 El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley relacionada con el juego sucio o el control del tiempo.
- 6.4 Si un jugador ha resultado lesionado y puede ser peligroso permitir que el juego continúe, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- 6.5 Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni se haya hecho muerta la pelota, el juego se debe reiniciar con un free kick para el equipo que tuvo, último, la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión el free kick se otorgará al equipo atacante.

## LEY 7: MODO DE JUGAR

- 7.1** Un partido comienza con un free kick o kick de aire sin disputa. Después del inicio, cualquier jugador que esté onside puede tomar la pelota y correr con ella. Cualquier jugador puede arrojarla. Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador. Cualquier jugador puede tacklear, agarrar o empujar a un oponente que porte la pelota. Cualquier jugador puede caer sobre la pelota. Cualquier jugador puede apoyar la pelota en el in-goal. Cualquier acción de los jugadores debe estar de acuerdo con las Leyes del Juego.  
**Sanción:** Free kick
- 7.2** La pelota no debe ser pateada en el juego abierto.  
**Sanción:** Free kick
- 7.3** En caso que ocurra un hecho no cubierto por estas Leyes, el juego se reiniciará con un free kick otorgado al equipo que fue el último en tener la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión, se otorgará el free kick al equipo atacante.

## LEY 8: VENTAJA

Consultar también:

**8.1 La ventaja en la práctica**

**8.2 Cuando la ventaja no se produce**

**8.3 (a) Cuándo no se aplica la ley de ventaja - Contacto con el árbitro**

**8.4 Silbato inmediato cuando no hay ventaja y**

**8.5 Más de una infracción.**

- 8.1** La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las otras Leyes y su objetivo es hacer que el juego tenga continuidad. Cuando un equipo cometa una infracción a las Leyes y los oponentes tengan la oportunidad de obtener una ventaja, el árbitro demorará el silbato hasta determinar si se ha obtenido o no una ventaja.

## LEY 9: MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

- 9.1 Try.** Se ha marcado un try cuando un jugador es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.  
**Valor: 1 punto**
- 9.2 Try Penal.** Si de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try se otorga un try penal.  
**Valor: 1 punto**

## LEY 10: JUEGO SUCIO

- 10.1** Juego sucio es cualquier acción de una persona dentro del perímetro de juego contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso, hacer un hand off a un jugador por encima de los hombros e inconducta que sea perjudicial al Juego.  
**Sanción:** Free kick en el lugar de la infracción
- 10.2** Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego inmediatamente que el árbitro haga sonar el silbato excepto en el inicio y los reinicios. El capitán es el único jugador que puede hacerle comentarios al árbitro.  
**Sanción:** Free kick en el lugar de la infracción o donde se hubiera reiniciado el juego
- 10.3 Sanciones por infracciones de juego sucio**
- (a) El jugador que comete una infracción contra la Ley de Juego Sucio debe ser:
- advertido, o
  - amonestado y suspendido temporariamente por un período de dos minutos, o
  - expulsado
- (b) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente y que después comete una segunda infracción que hubiera merecido una amonestación, debe ser expulsado.

## LEY 11: OFFSIDE

Consultar también:

**11.2 Offside en el juego general**

**11.2 y 11.3 Puesto onside**

**11.6 Offside accidental**

**11.9 Remisos (excepto las referencias a los kicks)**

**11.1** En el juego general un jugador está offside cuando está delante de un compañero que porta la pelota o delante de un compañero que fue el último en jugar la pelota. Un jugador offside está temporalmente fuera de juego y expuesto a ser sancionado si participa en el juego.

**Sanción:** Free kick

**11.2** Cuando un jugador hace un knock on y un compañero offside es el próximo en jugar la pelota, el jugador offside es pasible de ser sancionado si jugando la pelota impidió que un oponente obtuviera una ventaja.

**Sanción:** Free kick

## LEY 12: KNOCK-ON Y PASE FORWARD

**12.1** Un knock-on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota, o hace contacto con la pelota con una mano o brazo, y la pelota va hacia adelante y toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla, o recuperar la posesión. Hacia adelante significa hacia la línea de goal del equipo oponente.

**Sanción:** Free kick para el equipo no infractor

**12.2** Un pase forward se produce cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante.

**Sanción:** Free kick para el equipo no infractor

**12.3 Golpe o pase forward intencional:** Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, ni hacer intencionalmente un pase hacia adelante.

**Sanción:** Free kick. Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado se debe otorgar un try penal.

## LEY 13: SALIDAS (KICK OFF Y KICKS DE REINICIO)

- 13.1** La salida de mitad de cancha (kick off) se efectúa al comienzo del partido y al reinicio del partido después del entretiempo. Los kicks de reinicio se efectúan después que se haya marcado un punto o después de una anulada.
- 13.2** Un equipo efectúa la salida de mitad de cancha con un free kick que se debe efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. Los organizadores del partido pueden permitir el uso de un kick de aire en el kick-off. Si se usa el kick de aire el equipo pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.  
**Sanción:** Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.3** La pelota debe ser pateada con el tipo de kick correcto y desde el lugar correcto.  
**Sanción:** Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.4** Después de un try, los oponentes del equipo que marcó el try reinician el juego mediante un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha. Los organizadores del partido pueden permitir el uso de un kick de aire para reiniciar el juego. Si se usa el kick de aire para reiniciar el juego el equipo que marcó los puntos ejecuta el kick de reinicio. Si se usa el kick de aire para reiniciar el juego el equipo pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.
- 13.5** Después de marcar puntos, se debe dejar la pelota en el lugar en que fue apoyada. Un jugador oponente al equipo que marcó los puntos puede levantar la pelota e inmediatamente efectuar un kick de reinicio desde el centro de la línea de mitad de cancha.  
**Sanción:** Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.6** Todos los jugadores del equipo pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada.  
**Sanción:** Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.7** Si la pelota no alcanza por lo menos los cinco metros hacia la línea de goal de los oponentes después de una salida de mitad de cancha o un reinicio efectuados mediante un kick de aire, se otorgará al equipo oponente un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.
- 13.8** La pelota debe aterrizar en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch, touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará al equipo oponente un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

- 13.9** Si la pelota resulta pateada al in-goal o más allá de la línea de goal sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene dos opciones:
- apoyar la pelota, o
  - continuar el juego.
- 13.10** Si el equipo oponente apoya la pelota, se otorgará a ese equipo un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

## LEY 14: PELOTA AL SUELO – SIN TACKLE

- 14.1** Esta situación se produce cuando la pelota está disponible en el suelo y un jugador va al suelo para recoger la pelota.
- 14.2** El jugador debe inmediatamente hacer una de estas tres cosas:
- levantarse con la pelota
  - pasar la pelota
  - soltar la pelota
- Sanción:** Free kick
- 14.3 Lo que no debe hacer un jugador**
- (a)** Un jugador no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella.
- (b)** Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de un jugador que yace en el suelo con la pelota.
- (c)** Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de jugadores en el suelo con la pelota entre ellos o cerca de ellos.
- (d)** Un jugador en el suelo no debe tacklear o intentar tacklear a un oponente.
- Sanción:** Free kick

## LEY 15: TACKLE

- 15.1** Un tackle ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes.
- 15.2** Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos van al suelo:
- (a) El tackleador debe:**
- soltar inmediatamente al jugador tackleado.
  - levantarse o alejarse inmediatamente del jugador tackleado y de la pelota.
  - levantarse antes de jugar la pelota.
- (b) El jugador tackleado debe:**
- pasar la pelota inmediatamente,
  - levantarse o alejarse inmediatamente de la pelota.
  - levantarse antes de jugar la pelota.
- Sanción:** Free kick
- 15.3** Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos permanecen sobre su pies (El árbitro puede gritar 'tackle'):
- (a) El tackleador no debe:**
- intentar tirar de la pelota de las manos del jugador tackleado.
  - impedir que el jugador tackleado juegue la pelota.
- (b) Otros jugadores:**  
Ningún jugador debe impedir que el jugador tackleado pase la pelota.
- Sanción:** Free kick
- 15.4** El jugador tackleado debe pasar o entregar la pelota dentro de los dos segundos. El árbitro puede indicar esos dos segundos.
- Sanción:** Free kick
- 15.5** Los jugadores oponentes al jugador tackleado deben retirarse inmediatamente detrás de la pelota y si estuvieran delante de la pelota no deben intentar jugar la pelota u obstruir a los oponentes.
- Sanción:** Free kick

## LEY 16: RUCKS

El ruck no existe en el Rugby de Cinco de Playa.

## LEY 17: MAULS

El maul no existe en el Rugby de Cinco de Playa.

## LEY 18: MARK

El mark no existe en el Rugby de Cinco de Playa.

## LEY 19: TOUCH Y LINEOUT

No hay lineouts en el Rugby de Cinco de Playa.

- 19.1** La pelota está en touch cuando no es portada por un jugador y toca la línea de touch o cualquier cosa o persona sobre o más allá de la línea de touch.
- 19.2** La pelota está en touch cuando el portador de la pelota (o la pelota) toca la línea de touch o el suelo más allá de la línea de touch.
- 19.3** El lugar donde el portador de la pelota (o la pelota) tocó o cruzó la línea de touch es el lugar donde salió al touch.
- 19.4** Cuando la pelota está en touch el árbitro otorga un free kick al equipo que no llevó o puso la pelota en touch.
- 19.5 Jugador con uno o ambos pies más allá de la línea de touch**
- (a)** Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba estática dentro del área de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el área de juego y con ello ha puesto la pelota en touch (o touch-in-goal).
- (b)** Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba en movimiento dentro del área de juego, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en touch (o touch-in-goal).

## LEY 20: SCRUM

No hay scrums en el Rugby de Cinco de Playa.

## LEY 21: FREE KICKS

- 21.1** Los free kicks se otorgan al equipo no infractor por infracciones de sus oponentes.
- 21.2** Un free kick se debe ejecutar en la marca o en cualquier lugar directamente detrás de ella. Si un free kick se otorga dentro de los cinco metros de la línea de goal de los oponentes, la marca para el puntapié debe ser a cinco metros de la línea de goal directamente detrás del lugar de la infracción.  
**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.3** Cuando se otorga un free kick por una infracción en el in-goal, la marca para el puntapié es en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal.  
**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador resulta en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.4** Cualquier jugador puede ejecutar un free kick otorgado por una infracción, con un puntapié realizado para sí mismo. La pelota puede ser pateada con cualquier parte inferior de la pierna desde la rodilla hasta el pie, excluyendo la rodilla y el talón.  
**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.5** **Distancia visible.** El pateador debe patear la pelota a una distancia visible. Si el pateador sostiene la pelota, ésta debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.  
**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

- 21.6** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos cinco metros de la marca del free kick, o hasta haber alcanzado su línea de goal si ésta estuviera más cerca de la marca. Si el free kick se ejecuta en el área de in-goal del equipo defensor, el equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos cinco metros de la marca y no más cerca de los cinco metros de la línea de goal.

**Sanción:** Cualquier infracción posterior del equipo oponente deriva en un segundo free kick, otorgado 5 metros delante de la marca del primer puntapié. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Si el árbitro otorga un segundo free kick, el segundo free kick no debe ser ejecutado antes de que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar del free kick.

- 21.7** Aun si se ejecuta el free kick y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.

**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

- 21.8** Si el free kick se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo, deben continuar retirándose a la distancia necesaria o hasta que un compañero que estaba a 5 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.

**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

- 21.9** El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del free kick u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.

**Sanción:** Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un free kick otorgado al equipo oponente

## LEY 22: IN-GOAL

- 22.1** Un jugador apoya la pelota sosteniendo la pelota y tocando el suelo con ella en el in-goal. 'Sosteniendo' significa sujetándola con la mano o manos, o con el brazo o brazos. No se requiere presionar hacia abajo.
- 22.2** Un jugador apoya la pelota cuando ella está en el suelo en el in-goal y el jugador presiona sobre ella con una mano o manos, brazo o brazos, o con la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello inclusive.
- 22.3** Cuando un jugador que está onside es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes, el jugador marca un try. Esto se aplica tanto cuando un jugador atacante como cuando un defensor es responsable de que la pelota esté en el in-goal.
- 22.4** La línea de goal es parte del in-goal.
- 22.5** Si un jugador atacante con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal pero el impulso del jugador lo lleva al in-goal de los oponentes en un movimiento continuo por el suelo, y el jugador es el primero en apoyar la pelota, se ha marcado un try.
- 22.6** Si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal de sus oponentes de modo que este jugador, inmediatamente, puede estirarse y apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal, se ha marcado un try.
- 22.7** En esta situación, los jugadores defensores que están sobre sus pies pueden impedir legalmente el try, tirando de la pelota de las manos o brazos del jugador tackleado, pero no deben patear la pelota.
- 22.8** Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.
- 22.9** Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.

**22.10** Cuando un jugador lleva la pelota al in-goal o más allá de la línea de goal, ese jugador tiene tres segundos para marcar un try.

**Sanción:** Free kick al equipo defensor a cinco metros de la línea de goal

**22.11** Cuando un jugador marca un try ese jugador debe dejar la pelota en el lugar en el que el try fue marcado.

**Sanción:** Se otorga un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha y el jugador debe ser amonestado y suspendido temporalmente

**22.12** Cuando un jugador lleva la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará al equipo defensor un free kick a cinco metros de la línea de goal.

**22.13** Si un jugador comete un knock-on o pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de los oponentes y allí se hace muerta, se otorgará un free kick en el lugar en que ocurrió el knock-on o pase forward.

**22.14** Si un jugador defensor arrojó o llevó la pelota al in-goal, y un jugador defensor la apoyó sin que hubiera ninguna infracción, se otorgará un free kick a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota fue anulada.

**22.15** Cuando un jugador defensor lleva la pelota hasta adentro de su propio in-goal y allí resulta muerta ya sea porque salió al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un free kick al equipo atacante a 5 metros de la línea de goal.

**22.16** Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal el juego se reinicia con un free kick para el equipo defensor a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.

**22.17** Si un jugador comete cualquier otro acto de juego sucio en el in-goal mientras la pelota está fuera de juego, la sanción se otorga en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego.

**Sanción:** Free kick