

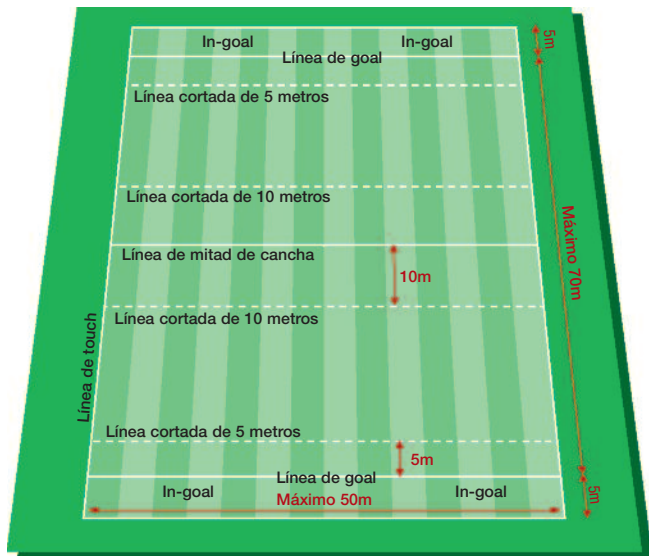


LEYES DEL RUGBY
RECREATIVO DEL IRB
TAG RUGBY

Leyes del Rugby Recreativo del IRB

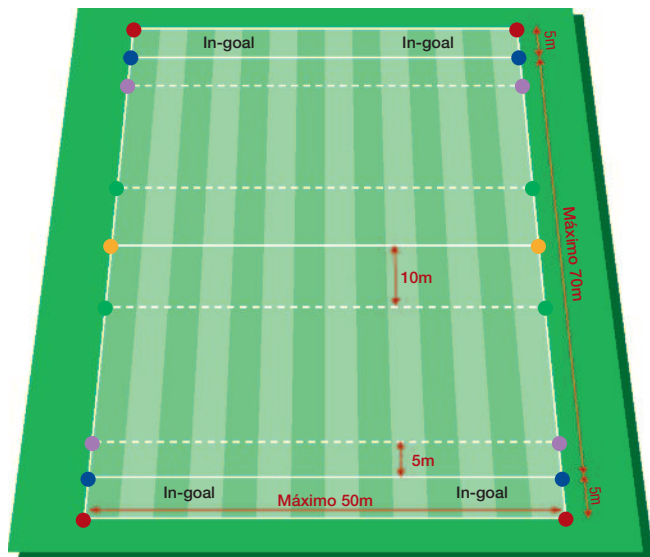


EL PLANO



Área de juego marcada con líneas cortadas

EL PLANO



Área de juego marcada con conos

- Línea de pelota muerta
- Línea de goal
- Línea de 5 metros
- Línea de 10 metros
- Línea de mitad de cancha

INTRODUCCIÓN

Las Leyes del Rugby Recreativo han sido diseñadas para que las Uniones puedan desarrollar el Rugby sin contacto. Estas Leyes han sido elaboradas con la intención de fijar algunos principios y lineamientos para el Tag Rugby. Las Uniones que conduzcan procesos, partidos, competiciones y festivales de desarrollo pueden necesitar modificar estas Leyes como lo consideren apropiado.

LEY 1: EL TERRENO

1.1 Superficie del perímetro de juego

- (a) La superficie debe ser segura para jugar sobre ella.
- (b) La superficie puede ser césped, arena, tierra, nieve o césped artificial. Los organizadores del partido pueden decidir usar otras superficies siempre que sean adecuadas para el propósito.

1.2 Dimensiones del campo de juego

Los organizadores del partido pueden decidir las dimensiones del área de juego de acuerdo a los requerimientos de la categoría: competición, desarrollo y escolar, pero normalmente los partidos se juegan en una mitad de una cancha de Rugby con las líneas de goal y de mitad de cancha actuando como líneas de touch. Esto normalmente tendrá las medidas: 70m de largo de línea de goal a línea de goal y 50 metros de ancho de línea de touch a línea de touch.

1.3 Líneas en el perímetro de juego

Cualquier demarcación adicional podrá realizarse con conos u otros demarcadores como se muestra en el Plano.

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 o el organizador del partido intentarán 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 la Ley 2 del IRB.
- 2.2** La pelota será normalmente Número 4. Los organizadores del partido podrán decidir usar pelotas hasta la Número 5. Se pueden usar pelotas de menor tamaño para edad escolar o con fines de desarrollo.

LEY 3: NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

- 3.1 Máximo:** Cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.
- 3.2 Más que el número permitido**
- (a)** 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. El resultado al momento del reclamo permanece inalterado.
- Sanción:** Penal en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego
- (b)** Los organizadores del partido pueden decidir la cantidad de jugadores masculinos en el área de juego en partidos de géneros mixtos.
- 3.3 Jugadores nominados como sustitutos**
- (a)** Un equipo puede nominar hasta ocho sustitutos. Un equipo puede sustituir durante un partido cualquier número de jugadores. Los organizadores del partido pueden decidir variar la cantidad máxima de sustitutos.
- (b)** El jugador sustituto debe incorporarse al área de juego por la línea de mitad de cancha. El jugador que deja el área de juego puede hacerlo por cualquier lado. Un jugador sustituto sólo puede entrar al campo de juego cuando el jugador sustituido haya dejado el campo de juego.
- 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 haya detenido o haya sido controlado y cubierto.

LEY 4: VESTIMENTA DE LOS JUGADORES

- 4.1** Un jugador usa una camiseta, remera o t-shirt y pantalón con cintas. Los organizadores del partido pueden permitir que los jugadores usen un cinturón con cintas adheridas. Todos los jugadores deben usar los pantalones cortos de partidos oficiales aprobados para Tag Rugby (subordinado a las reglas locales). Si se juega con cinturones con cintas adheridas el cinturón debe usarse alrededor de la cintura y del lado de afuera de la vestimenta. **Las camisetas deben estar metidas adentro todo el tiempo.** Las cintas deben estar bien posicionadas de cada lado de las caderas y los equipos se distinguen por el color de cintas que usan. Los árbitros normalmente proporcionarán a cada equipo siete conjuntos de cintas antes del comienzo del partido. Si un jugador es reemplazado durante el partido, el jugador le entregará sus cintas al jugador que ingrese. Si se usaran cinturones con cintas en vez de pantalones cortos con cintas, el jugador reemplazante estará autorizado a usar un cinturón con velcro pero no deberá tener ninguna cinta adherida al mismo hasta que el jugador reemplazado le entregue las cintas. Un equipo no puede usar ninguna otra cinta durante el partido.
- 4.2 Elementos de la vestimenta no permitidos**
- (a) Un jugador no debe usar ningún elemento manchado con sangre.
 - (b) Un jugador no debe usar ningún elemento filoso o que raspe.
 - (c) Un jugador no debe usar ningún elemento que tenga hebillas, clips, anillos, bisagras, cierres a cremallera, tornillos, pernos, o materiales rígidos o salientes no permitidos en la Ley 4 de las Leyes del Juego del IRB.
 - (d) Un jugador no debe usar joyas tales como anillos o aros.
 - (e) Un jugador no debe usar guantes, pero los guantes sin dedos están permitidos.
 - (f) Un jugador no debe usar ningún elemento normalmente permitido por la Ley 4 de las Leyes del Juego del IRB pero que en opinión del árbitro probablemente pueda causar una lesión a un jugador.
- 4.3** El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, qué parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa o ilegal. Si el árbitro decide que la vestimenta es peligrosa o ilegal, el árbitro debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no debe participar en el partido hasta que no retire esa parte de la vestimenta.

LEY 5: TIEMPO

- 5.1 Duración del partido:** Un partido tendrá una duración de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de no más de 20 minutos de tiempo de juego. Los organizadores del partido pueden modificar la duración del partido.
- 5.2 Entretiempo:** Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de cinco 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 Tiempos suplementarios:** Un partido puede durar más de 40 minutos. El organizador del partido puede decidir en partidos empatados de ruedas eliminatorias que el juego continúe hasta que se marque un try de oro.
- 5.5 Try de oro:** El primer equipo que marque un try en tiempo suplementario se considerará que ha marcado un try de oro que lo declarará ganador del partido.
- 5.6 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.
- 5.7 Cuando expira el tiempo:** Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta. La pelota está muerta cuando ha ocurrido un tackle (el organizador del partido puede decidir continuar el partido hasta que se haya efectuado el último tackle), un knock-on o un pase forward, o la pelota es llevada afuera del campo de juego. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un penal, el árbitro permitirá que el juego continúe.

LEY 6: OFICIALES DEL PARTIDO

- 6.1** Cada partido estará controlado por un árbitro. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir personas adicionales, que incluyen árbitros asistentes, árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva.
- 6.2** Todos los jugadores están bajo el control del árbitro y/u organizador del partido desde el momento en que arriban al lugar hasta el momento en que se van. En caso de inconducta por parte de un jugador, el árbitro, a su discreción, amonestará, suspenderá temporariamente (sin bin), o expulsará al jugador. Si la inconducta ocurre fuera del campo de juego, el oficial del partido informará el hecho al organizador del partido.
- 6.3** El árbitro tiene facultades para suspender temporariamente (sin-bin) a un jugador y la duración de la suspensión del jugador será de cinco minutos de tiempo de juego. Un jugador temporariamente suspendido no puede formar parte en el partido y no puede ser reemplazado durante el tiempo de la suspensión temporaria y sólo reingresará al campo de juego cuando así lo autorice el árbitro.
- 6.4 Advertencias del árbitro**
- (a)** El árbitro puede advertir a un equipo en conjunto o a un jugador en forma individual. Si se le da una advertencia a un equipo, cada jugador del equipo se considera que ha recibido una advertencia individual. Si se da a un jugador una advertencia final, la naturaleza de la infracción debe ser registrada por el árbitro y debe ser citada si el jugador es posteriormente expulsado o suspendido temporariamente.
- (b)** Si se da una advertencia final a un jugador o a un equipo que ha estado reiteradamente cometiendo infracciones a las Leyes del Juego, el árbitro debe avisar al capitán que puede, si lo desea, reemplazar al jugador para evitar que el jugador sea expulsado.
- 6.5 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. El organizador del partido puede decidir utilizar otros métodos adecuados.
- 6.6** El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones.

Leyes del Rugby Recreativo del IRB



- 6.7** Si un jugador resulta lesionado y puede ser peligroso permitir que el juego continúe, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- 6.8** Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni la pelota haya sido hecha muerta, el juego se debe reiniciar con un ruck ball para el equipo que fue el último en tener posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión el ruck ball se otorgará a favor del equipo atacante.
- 6.9 Contacto con el árbitro**
- (a)** Después de un kick, si la pelota toca al árbitro y ningún equipo obtiene ventaja, el juego continúa. Si algún equipo obtiene ventaja en el campo de juego, el árbitro otorga un ruck ball al equipo que fue el último en jugar la pelota.
- (b)** Si el portador de la pelota toca al árbitro en el in-goal y algún equipo obtiene ventaja, si la pelota está en posesión de un jugador atacante, el árbitro otorga un try.
- (c)** Si el portador de la pelota toca al árbitro en el in-goal y algún equipo obtiene ventaja, si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el árbitro otorga una anulada.

LEY 7: MODO DE JUGAR

7.1 Modo de jugar

- (a) Un partido comienza con un kick-off.
- (b) Después del kick-off, cualquier jugador que esté onside puede tomar la pelota y correr con ella.
- (c) Cualquier jugador puede arrojarla.
- (d) Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador.
- (e) Cualquier jugador puede tacklear (sacarle la cinta) a otro jugador que porte la pelota.
- (f) Cualquier jugador puede apoyar la pelota en la zona de in-goal.
- (g) Cualquier acción de los jugadores debe estar de acuerdo con las Leyes del Juego.

7.2 En caso que ocurra un hecho no cubierto por estas Leyes, el juego se reiniciará con un ruck ball otorgado al equipo que fue el último en tener la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión, se otorgará el ruck ball al equipo que estaba en la mitad de campo del oponente.

7.3 Cuando esté en posesión de la pelota, el portador de la pelota puede intentar posicionar la pelota más allá en el campo de juego corriendo, pateando o pasando la pelota a sus compañeros. Un jugador atacante sólo podrá hacer avanzar la pelota con ambas cintas adheridas o cuando se esté jugando ventaja debido a un tackle tardío o temprano. Otro jugador atacante puede asumir una posición directamente detrás del portador de la pelota y adoptar la posición de medio scrum después de un tackle.

7.4 Si un jugador atacante impulsa la pelota hacia atrás, el juego continúa.

7.5 El portador de la pelota debe sostener la pelota con las dos manos cuando esté dentro de los tres metros de los defensores. Se exhorta a los árbitros que, cuando sea posible, hagan cumplir esta regla gritando, cuando sea necesario, "¡Dos manos!", pero deberán sancionar al portador de la pelota si ese jugador ignora este aviso, o ha usado su mano libre para interferir, bloquear o alejar de alguna manera a un defensor.

Sanción: Penal

LEY 8: VENTAJA

- 8.1** La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las otras Leyes y su objetivo es hacer el juego más continuo con menos detenciones por infracciones. Los jugadores son alentados a jugar mientras no suene el silbato a pesar de las infracciones de sus oponentes. Cuando la consecuencia de una infracción de un equipo es que el equipo oponente puede obtener una ventaja, el árbitro no hará sonar el silbato por la infracción en forma inmediata.
- 8.2** Cuando los árbitros están jugando ventaja gritarán “¡Ventaja!”. Cuando los árbitros determinen que la ventaja ha sido obtenida gritarán “¡Terminó la ventaja!”.
- 8.3** Si el equipo atacante es culpable de que la pelota tome contacto con el suelo mediante un knock-on, el equipo no infractor puede jugar la pelota y tratar de obtener una ventaja.
- 8.4** Si un equipo comete una infracción y el equipo no infractor gana la posesión y obtiene una ventaja, el árbitro permitirá que el juego continúe. Si el equipo no infractor no obtiene una ventaja, el árbitro volverá la pelota al lugar de la infracción original y el equipo no infractor reiniciará el juego con un ruck ball o un penal.

LEY 9: MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

- 9.1 Try.** Se ha marcado un try cuando un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
Valor: 1 punto. El organizador del partido puede decidir variar la cantidad de puntos otorgados en partidos de géneros mixtos.
- 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. El organizador del partido puede variar el sistema de puntuación.

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, tirar una cinta al suelo, contacto deliberado e conducta que sea perjudicial al Juego. El organizador del partido decidirá las disposiciones necesarias para el caso en que un jugador sea expulsado en un festival.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción o donde se hubiera reiniciado el juego

10.2 Tarjetas amarillas y rojas

(a) Se pueden usar suspensiones temporarias (sin-bin por un período de cinco minutos) para los siguientes incidentes:

- Evidente desprecio por las Leyes
- Continuas infracciones a las Leyes
- Impertinencia, discrepar o usar lenguaje insultante para provocar a jugadores oponentes
- Reiteradas infracciones de contacto
- Pelear
- Infracciones cónicas

(b) El árbitro puede expulsar (tarjeta roja) a un jugador y darlo de baja por el resto del partido si considera que la infracción es lo suficientemente grave. El jugador que haya sido expulsado no podrá seguir participando en el partido ni se le permitirá asumir una posición en la que sea probable que provoque posteriores incidentes.

10.3 El jugador culpable de conducta será penalizado si:

- Hace una zancadilla, pateo o golpea a otro jugador
- Efectúa o intenta efectuar, un tackle, haciendo contacto con cualquier parte del cuerpo de un oponente, intencionalmente, imprudentemente o descuidadamente
- Deliberadamente violar las Leyes del Juego
- Usar lenguaje ofensivo u obsceno
- Discutir las decisiones del árbitro
- Reingresar al campo de juego sin el permiso del árbitro
- Comportarse de cualquier manera contraria al verdadero espíritu del juego
- Deliberadamente obstruir/bloquear a un oponente que no está en posesión de la pelota

- 10.4** Existe una estricta prohibición de contacto entre los jugadores. Tanto los atacantes como los defensores deben evitar el contacto entre ellos en todo momento. El portador de la pelota no debe cargar deliberadamente a los defensores y los defensores no deben bloquear deliberadamente el avance del portador de la pelota o de cualquier otro jugador atacante de ninguna manera cualquiera que fuese. Los defensores deben tacklear desde el costado y no estirarse cruzando el cuerpo del atacante para sacar la cinta. Un defensor debe, en opinión del árbitro, estar intentando sacar la cinta y no estar, deliberadamente, bloqueando el avance del portador de la pelota, o de cualquier otro jugador atacante, con cualquier parte de su cuerpo o serán pasibles de ser sancionados. Cualquier jugador que inicie el contacto debe ser sancionado.

Sanción: Penal

- 10.5** Un jugador atacante no debe impedir que un jugador defensor realice un tackle mediante la acción de correr detrás de sus propios compañeros causando una obstrucción. Esto se considerará cruzarse.

Sanción: Penal

- 10.6** Un jugador defensor no debe interferir con un jugador atacante después de que ese jugador haya pateado la pelota.

Sanción: Penal en el lugar en que primero bote la pelota, o sea jugada por el jugador oponente, que debe estar a por lo menos cinco metros de la línea de touch

- 10.7** Si un jugador del equipo que ha pateado, que persigue un kick, resulta obstruido y la pelota rueda más allá de la línea de goal, el penal al equipo que ha pateado será otorgado a no menos de cinco metros de la línea de touch, en el campo de juego, y en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de goal, a no menos de cinco metros de la línea de goal, o en el lugar en el que el jugador fue obstruido.

10.8 Sanciones por infracciones de juego sucio

- (a)** Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la Ley de Juego Sucio debe ser advertido, o amonestado y suspendido temporariamente por un período de 5 minutos de tiempo de juego, o expulsado. Los organizadores del partido pueden modificar el tiempo de la suspensión temporaria (sin-bin) de acuerdo con las necesidades del juego.
- (b)** Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente (enviado al sin-bin) y que después comete una segunda infracción que hubiera merecido una suspensión temporaria, debe ser expulsado (tarjeta roja).

- 10.9** 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 kick-off.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción o dónde se hubiera reiniciado el juego

LEY 11: OFFSIDE EN EL JUEGO GENERAL

- 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. Ese jugador está expuesto a ser sancionado si participa en el juego antes de ser puesto onside.
- Sanción:** Penal
- 11.2** Sólo están onside los jugadores del equipo atacante que están detrás del pateador cuando la pelota es pateada. Si un jugador atacante está onside ese jugador puede perseguir la pelota para recuperar la pelota o realizar un tackle subordinado a las Leyes de los kicks.
- 11.3** Si un jugador atacante está delante del pateador cuando la pelota es pateada, ese jugador está offside y no puede efectuar un tackle hasta que el jugador haya sido puesto onside. Las que siguen son las cuatro maneras en que un jugador puede ser puesto onside:
- (a)** Cuando el pateador o cualquier otro compañero que estaba onside, corre hasta adelantar al jugador offside, el jugador es puesto onside.
 - (b)** Cuando un oponente portando la pelota corre cinco metros con la pelota, el jugador offside es puesto onside.
 - (c)** Cuando un oponente portando la pelota pasa o patea la pelota, el jugador offside es puesto onside.
 - (d)** Cuando un oponente toca intencionalmente la pelota habiendo intentado atraparla, pero sin atraparla, el jugador offside es puesto onside.
- 11.4** Si un miembro del equipo atacante está delante del pateador cuando la pelota es pateada y la pelota accidentalmente golpea a ese jugador offside, se otorgará un ruck ball al equipo no infractor en el lugar del kick. El árbitro puede otorgar ventaja si el jugador del equipo no infractor obtiene posesión de la pelota.

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 pelota muerta del equipo oponente.

Sanción: Ruck ball

Si el portador de la pelota comete un knock-on, se otorgará un ruck ball al equipo defensor en el lugar en que el portador de la pelota cometió el knock-on. Los organizadores del partido pueden decidir métodos alternativos de reinicio del juego incluidos: tap kick, pase libre, toque a tierra.

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

Sanción: Penal otorgado al 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: Penal. Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado se debe otorgar un try penal.

LEY 13: INICIOS, REINICIOS Y KICKS

- 13.1** Se realiza un kick al comienzo de cada tiempo del partido. Los reinicios se efectúan como kick-offs y ocurren después de que se haya marcado un punto o después de una anulada. Los kick-offs son:
- Drop-kick
 - Kick de aire
 - Tap kick
 - Toque a tierra
 - Pase libre
- Los organizadores del partido pueden decidir los métodos adecuados para el kick-off.
- 13.2** **Cómo se efectúa el kick-off**
- (a)** Los kick-offs al principio de cada tiempo y los reinicios se deben efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. La pelota de un kick-off debe recorrer por lo menos diez metros hacia adelante antes de ser jugada. Los jugadores del equipo que efectuó la patada no pueden obtener posesión de la pelota hasta que haya sido tocada por el equipo receptor, o hasta que la pelota haya botado en el campo de juego habiendo recorrido por lo menos cinco metros. Los jugadores del equipo que efectuó el kick-off no deben obstruir a los jugadores del equipo receptor y deben permanecer a por lo menos dos metros del receptor mientras la pelota está en el aire.
- Sanción:** Penal en el lugar de la infracción
- (b)** Los organizadores del partido pueden decidir que, en un kick-off, el equipo pateador debe permanecer en la línea de mitad de cancha hasta que la pelota sea jugada.
- Sanción:** Penal en el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.3** Los jugadores del equipo pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada de lo contrario esos jugadores están offside.
- Sanción:** Penal en el lugar de la infracción en el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.4** El equipo oponente debe esparcirse a lo ancho del campo en diferentes formaciones, pero deben estar a por lo menos diez metros de la línea de mitad de cancha en el momento del kick-off.
- Sanción:** Penal en el lugar de la infracción

13.5 Lugar donde aterriza la pelota

- (a) La pelota de un kick-off debe caer en el campo de juego, de lo contrario se otorgará un penal en el lugar en que se efectuó el kick-off. Si la pelota de un kick-off aterriza en el campo de juego y bota más allá de la línea de touch, se otorgará un ruck ball y el equipo receptor reiniciará con un ruck ball a cinco metros de la línea de touch a la altura del lugar en que la pelota cruzó la línea de touch.
- (b) Si la pelota de un kick-off aterriza en el campo de juego y sigue más allá de la línea de goal del equipo receptor sin haber sido tocada por el equipo receptor, el juego se reiniciará con un ruck ball en el centro de la línea de mitad de cancha por parte del equipo receptor.
- (c) Si la pelota es atrapada directamente de aire por un jugador del equipo receptor, más allá de la línea de goal, el árbitro gritará "¡Juego!".

13.6 Drop-kick

Cuando se efectúe un drop-kick, la pelota debe aterrizar o ser jugada dentro del campo de juego antes de salir más allá de la línea de touch o línea de goal. Se aplican las mismas leyes que para el kick-off, excepto lo que sigue. El equipo pateador no debe hacer contacto con el receptor y debe permanecer a dos metros del potencial receptor mientras la pelota está en el aire. Los jugadores del equipo que efectuó el kick-off no pueden obtener posesión de la pelota hasta que haya sido tocada por el equipo receptor, o hasta que la pelota haya botado en el campo de juego habiendo recorrido por lo menos diez metros. Los jugadores del equipo que efectuó el kick-off no deben obstruir a los jugadores del equipo receptor y deben permanecer a por lo menos dos metros del receptor mientras la pelota está en el aire.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción

13.7 Kicks en el juego general

- (a) El equipo atacante puede usar un kick de rastrón después de la quinta cinta. La altura del kick de rastrón no debe superar la altura de los hombros del árbitro. Los organizadores del partido pueden permitir kicks de sombrero en ciertos partidos o competiciones.

Sanción: Penal

- (b) Cuando los organizadores del partido permiten kicks de sombrero, un jugador defensor puede pedir un mark de un kick de sombrero en el campo de juego y el juego se reiniciará con un ruck ball para el jugador que atrapó la pelota. El equipo defensor se debe retirar a siete metros.

Sanción: Penal

- (c) El equipo receptor puede ganar la posesión de un kick y decidir patear la pelota para obtener ventaja territorial.
- (d) Un jugador atacante no debe bloquear el progreso de un jugador defensor que intente ganar la posesión de la pelota después de un kick.
Sanción: Penal
- (e) Los jugadores no deben zambullirse sobre la pelota si se ha realizado un kick.
Sanción: Penal

LEY 14: PELOTA AL SUELO – SIN TACKLE

- 14.1** Cuando un equipo provoque que la pelota vaya al suelo legalmente, puede recuperar la posesión y seguir el juego. Si el portador de la pelota accidentalmente se cae o resbala al suelo estando en posesión de la pelota (esto incluye cuando la rodilla o codo tocan el suelo) y el defensor esta dentro de la distancia de un tackle, se considerará que se ha realizado un tackle.

LEY 15: TACKLE

- 15.1** Un tackle ocurre cuando un oponente le saca la cinta o cintas al portador de la pelota o si una cinta se sale y cae al suelo.
- El tackleador sólo puede tacklear si tiene dos cintas colocadas.
- 15.2** Después de un tackle, el jugador tackleado realiza un ruck ball en el lugar del tackle. El jugador tackleado debe hacer rodar la pelota usando la mano solamente. La pelota debe ser echada a rodar sobre el suelo. No se puede tirar o pasar directamente al medio scrum.
Sanción: Penal en el lugar de la infracción
Los organizadores de partidos puede decidir modificar las acciones a realizar por parte del jugador tackleado con fines de desarrollo, por ejemplo: pase después de un tackle.
- 15.3 Después de un tackle**
- (a) Después de un tackle uno de los jugadores defensores, denominado marcador, puede pararse a por lo menos un metro del ruck ball. Todos los otros jugadores defensores deben estar a por lo menos siete metros del ruck ball.
Sanción: Penal

- (b) El tackleador no debe intentar tirar de la pelota de las manos del portador de la pelota.

Sanción: Penal

15.4 El tackleador

- (a) Cuando se realice un tackle el tackleador debe inmediatamente levantar la cinta en el aire y gritar "¡Tag!" y ya sea dejar caer la cinta en el lugar en el que se realizó el tackle o devolver la cinta al jugador tackleado. El tackleador luego, puede adoptar la posición de marcador o regresar a la línea de defensa.

Sanción: Penal

- (b) Cuando el jugador tackleado está ruckeando la pelota, la línea defensiva debe estar a por lo menos siete metros de la línea del ruck ball y sólo podrá haber un marcador.

Sanción: Penal en el lugar en el que el jugador(es) offside debería haber estado parado en la línea defensiva

- (c) El marcador se debe parar directamente delante del ruck ball. El marcador y la línea defensiva sólo pueden avanzar cuando la pelota sea tocada o jugada por el medio scrum.

Sanción: Penal en el lugar en el que el jugador(es) offside debería haber estado parado en la línea defensiva

- (d) El marcador no debe correr alrededor y retirar la pelota de la posición del medio scrum.

Sanción: Penal

- 15.5 Si un jugador atacante no puede marcar puntos antes de que se haya realizado el sexto tackle, su equipo perderá la posesión de la pelota y se otorgará un ruck ball al equipo oponente.

- 15.6 Subordinado a que se haya jugado ventaja, en las siguientes circunstancias se puede otorgar un penal en el lugar de la infracción:

- (a) Si un jugador defensor obstruye al portador de la pelota y hace contacto, el jugador defensor será juzgado como que inició este contacto.

- (b) Si un jugador defensor, en opinión del árbitro, deliberadamente intenta bloquear a un jugador atacante con o sin la pelota.

- (c) Si un jugador defensor grita "Tag" sin haber removido físicamente la cinta, el juego puede continuar, pero se puede otorgar un penal si no se hubiera obtenido ventaja.

- (d) Si el marcador no está parado directamente en línea con el ruck ball.
 - (e) Si el marcador interfiere con el jugador de la pelota en el ruck ball.
 - (f) Si el marcador intenta jugar la pelota mientras se está haciendo rodar.
- 15.7** Si el tackleador saca la cinta(s) de un jugador oponente sin que el jugador atacante esté en posesión de la pelota, el árbitro tiene las siguientes opciones:
- (a) Si es un tackle y pase simultáneos, no se toma ninguna acción y el jugador atacante debe reponer la cinta antes de seguir participando del juego. El árbitro gritará “¡simultáneo!”.
 - (b) Si un jugador atacante resulta tackleado después de haber pasado o pateado la pelota, el árbitro puede gritar “¡tackle tardío, juego!” y permitir que el jugador atacante siga jugando con solamente una o ninguna cinta hasta que se efectúe el próximo tackle por parte del equipo defensor o la pelota salga del campo de juego. Esto puede resultar en que el jugador marque un try con una o ninguna cinta. Un jugador atacante con una o ninguna cinta será considerado que ha sido tackleado si un jugador defensor está dentro de una distancia de tackle.
 - (c) Sancionar al jugador defensor y usar a discreción la suspensión temporaria (sin bin) para un infractor reiterado.
 - (d) Si un jugador atacante que no está en posesión resulta tackleado antes de recibir la pelota, el árbitro gritará “tackle temprano”. El árbitro dejará jugar la ventaja y adoptará (b) y (c), si lo considera necesario.

15.8 El jugador tackleado

- (a) Después de un tackle el portador de la pelota debe regresar al lugar en el que le sacaron la cinta, realizar un ruck ball y luego reponer la cinta.

Sanción: Penal

- (b) Un jugador tackleado puede, si no hay marcador, reponer ambas cintas, efectuar un ruck ball y continuar el juego. Si al jugador tackleado le falta una o ambas cintas sólo puede efectuar un ruck ball y luego pasar y patear la pelota sin dar más de un paso.

- (c) En el partido, un jugador que no está en posesión de la pelota no debe ser tackleado u obstruido.

Sanción: Penal

Leyes del Rugby Recreativo del IRB



- (d) Un jugador tackleado debe reponer su cinta antes de reintegrarse al juego.
Sanción: Penal
 - (e) Un jugador del equipo atacante puede asumir una posición directamente detrás del jugador con la pelota en el ruck ball y asumir la posición de medio scrum.
 - (f) Ningún jugador puede impedir que el jugador tackleado efectúe el ruck ball.
Sanción: Penal
- 15.9** Si el equipo atacante es tackleado por sexta vez debe colocar la pelota en el suelo y se producirá un ruck ball en el que el equipo oponente reiniciará el juego.
- 15.10** El árbitro puede otorgar un penal al equipo oponente por infracciones que ocurran en las siguientes circunstancias:
- (a) Si el portador de la pelota salta para evitar ser tackleado, o gira 180 grados. El paso al costado está permitido.
 - (b) Si cambiando de dirección mientras está en posesión de la pelota, el portador de la pelota pisa hacia un jugador defensor que se esfuerza por hacer un tackle, la responsabilidad está en el portador de la pelota de evitar el contacto.
 - (c) Si el portador de la pelota realiza un tackle voluntario jugando deliberadamente un ruck ball con ambas cintas intactas.
 - (d) Si el portador de la pelota deliberadamente se saca su propia cinta.
 - (e) Si el portador de la pelota interfiere con el marcador en el ruck ball.
- 15.11** Los oponentes del jugador tackleado deben retirarse inmediatamente siete metros detrás de la pelota y si están delante de la pelota no deben intentar jugar la pelota u obstruir a los oponentes.
Sanción: Penal
- 15.12** El medio scrum puede pasar la pelota con una sola cinta en la medida que lo haga inmediatamente (un paso). Si el medio scrum sigue el juego, dando más de un paso, el árbitro lo llevará atrás a la marca y se contará el próximo tackle. El jugador debe reponer las cintas en esa marca.

15.13 Eludir un tackle

- (a) Si el portador de la pelota entra en contacto con el árbitro al tratar de eludir un tackle, se contará un tackle en la cuenta de tackles previa y se desarrollará un ruck en el lugar en que el portador de la pelota tomó contacto con el árbitro.
- (b) Cuando un árbitro interfiera con el juego y, en su opinión, haya impedido un tackle, el árbitro otorgará un ruck ball al equipo en posesión en la cuenta de tackles previa.
- (c) Si el portador de la pelota se cae o zambulle al suelo se contará el tackle. Se pedirá al portador de la pelota que realice un ruck ball a no menos de cinco metros de la línea de goal y la cuenta de tackles continuará. Si esto ocurre en el último tackle, se otorgará un ruck ball a la oposición (cambio de posesión).

- 15.14 Todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies. Los jugadores no deben zambullirse al suelo.

Sanción: Penal

15.15 In-goal

- (a) Si un jugador resulta tackleado cerca de la línea de goal, se pedirá al jugador que realice un ruck ball a cinco metros de la línea de goal.
Sanción: Penal
- (b) Si un portador de la pelota es tackleado en el in-goal antes de marcar un try, ese jugador realizará un ruck ball a cinco metros de la línea de goal y la cuenta de tackles continuará.
- (c) Un jugador atacante puede recibir un pase detrás de su propia línea de goal o correr detrás de su propia línea de goal cuando esté en posesión de la pelota. Si un jugador atacante resulta tackleado detrás de su propia línea de goal, el equipo atacante reiniciará el juego con un drop-kick desde el centro de su propia línea de goal.
- (d) Los jugadores atacantes no deben zambullirse para marcar un try cuando estuvieran en posesión de la pelota y no hubiera ningún jugador defensor dentro de los diez metros.
Sanción: Penal

LEY 16: RUCKS

El ruck ball reemplaza al ruck en las Leyes del Rugby Recreativo del IRB. Las Uniones u organizadores del partido pueden preferir referirse al ruck ball como rodar la pelota.

LEY 17: MAULS

Los mauls no existen en Leyes del Rugby Recreativo del IRB pero pueden usarse con fines de desarrollo.

LEY 18: MARK

El mark no existe en las Leyes del Rugby Recreativo del IRB: Tag Rugby, pero puede usarse con fines de desarrollo.

Si un organizador del partido permite kicks de sombrero, un jugador defensor puede pedir un mark de un kick de sombrero en el campo de juego y el partido se reiniciará con un ruck ball realizado por el jugador que atrapó la pelota. El equipo defensor debe retirarse hasta los diez metros.

Sanción: Penal

LEY 19: TOUCH Y LINEOUT

El ruck ball reemplaza a los lineouts en el Tag Rugby.

19.1 **Cuándo la pelota está en touch**

- (a) 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.
- (b) 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.

19.2 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.

19.3 Cuando la pelota salió al touch

- (a) Cuando la pelota está en touch el árbitro otorga un ruck ball al equipo que no llevó o puso la pelota en touch. La pelota puede ser jugada desde la línea de touch en la línea del lineout o a cinco metros de la línea de touch en la línea del lineout.
- (b) Cuando el portador de la pelota cruza la línea de touch antes de que le saquen la cinta, se otorgará un ruck ball al equipo defensor a cinco metros en línea con el lugar en que el portador de la pelota cruzó la línea de touch.
- (c) Cuando el portador de la pelota pisa sobre o más allá de la línea de touch mientras juega la pelota, se otorgará un ruck ball al equipo defensor a cinco metros en línea con el lugar en que el portador de la pelota pisó más allá de la línea de touch.

19.4 Pelota pateada al touch

- (a) Si la pelota es pateada directamente al touch, el equipo receptor recibirá un ruck ball en el lugar en que el kick fue efectuado, a 5 metros de la línea de touch.
- (b) Si la pelota es pateada y aterriza en el campo de juego, y luego rueda al touch, el equipo receptor recibirá un ruck ball en el lugar en que la pelota cruzó la línea de touch, a 5 metros de la línea de touch. Si la pelota es pateada y golpea en un miembro del equipo receptor que ha jugado la pelota y luego va al touch, el equipo pateador debe efectuar un ruck ball a cinco metros de la línea de touch en línea con el lugar en que la pelota cruzó la línea de touch y la cuenta de tackles será reiniciada.
- (c) Un jugador en posesión de la pelota no debe arrojar deliberadamente la pelota afuera del campo de juego.

Sanción: Penal

LEY 20: SCRUM

No hay scrums en las Leyes del Rugby Recreativo del IRB. Son reemplazados por el ruck ball, toque a tierra o pase libre. Los organizadores del partido pueden decidir usar, con fines de desarrollo, scrums sin oposición.

LEY 21: PENALES Y FREE KICKS

- 21.1** Los penales se otorgan al equipo no infractor por infracciones de sus oponentes. Los penales se efectúan con tap-kicks desde el lugar de la infracción a menos que se disponga de otra manera en las Leyes. Los organizadores del partido pueden decidir usar métodos alternativos de reiniciar el juego, incluidos:
- Ruck ball
 - Pase libre
 - Toque a tierra
- 21.2** Cuando se otorga un penal por una infracción en el in-goal, la marca del penal es en el campo de juego, a cinco metros de la línea de goal. Los organizadores del partido pueden decidir modificar esta distancia de acuerdo a las dimensiones del campo de juego.
- 21.3** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos diez metros de la marca del penal o hasta haber alcanzado su línea de goal si estuviera más cerca de la marca. Los organizadores del partido pueden decidir modificar esta distancia de acuerdo a las dimensiones de la cancha.
- Sanción:** Cualquier infracción posterior del equipo oponente resulta en un segundo penal, diez metros adelante de la marca del primer kick. Esta marca no debe estar dentro de los cinco metros de la línea de goal. Si el árbitro otorga un penal, el segundo penal no debe efectuarse antes que el árbitro haga la marca indicando el lugar de la sanción.
- 21.4** Aún cuando se haya ejecutado el penal y el equipo del pateador esté jugando la pelota, los jugadores oponentes deben seguir corriendo hasta haberse retirado a la distancia necesaria. No deben participar del juego hasta haber hecho eso.
- Sanción:** Penal en la línea de offside del equipo infractor
- 21.5** Si un penal no se efectúa desde la marca realizada por el árbitro, se detendrá el juego y la pelota será devuelta a la marca. Luego se volverá a efectuar el penal.

- 21.6** Si el penal se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso siempre que no interfieran con el juego. Sin embargo, antes de volver a formar parte del juego, deben continuar retirándose a la distancia necesaria o hasta que un compañero que estaba a diez metros de la marca haya corrido hasta adelantarlos.

LEY 22: IN-GOAL

Las zonas de in-goal pueden no siempre estar marcadas en el área de juego.

- 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. No se requiere presionar hacia abajo.
- 22.2** No se otorgará un try cuando después de un kick un jugador atacante se zambulle sobre la pelota. Sin embargo, un jugador atacante puede apoyar la pelota y marcar un try.
Sanción: Penal a 5 metros de la línea de goal
- 22.3** Un jugador no debe pasar la pelota a otro jugador después de cruzar la línea de goal ni tampoco puede ese jugador correr de vuelta al campo de juego para pasar la pelota a otro jugador permitiendo de ese modo que este jugador marque un try. Si esto ocurre se considerará un tackle a cinco metros de la línea de goal. Cuando esto ocurra en el sexto tackle se otorgará un ruck ball a la oposición (cambio de posesión).
- 22.4** Para marcar un try, los jugadores deben estar sobre sus pies. Si no están sobre sus pies cuando apoyan la pelota en el in-goal, se otorgará un ruck ball a la oposición a cinco metros de la línea de goal.
- 22.5** Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.
- 22.6** Anulada. Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.
- 22.7** Cuando un jugador atacante 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, o el jugador atacante no pudo marcar un try, se otorgará al equipo defensor un ruck ball a cinco metros de la línea de goal.

- 22.8** Si un jugador atacante comete un knock-on o pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de sus oponentes y allí se hace muerta, se otorgará un ruck ball en el lugar en que ocurrió el knock-on o pase forward.
- 22.9** Si un jugador atacante es tackleado más allá de la línea de goal antes de apoyar la pelota para marcar un try y es el último tackle, se otorgará al equipo defensor un ruck ball a cinco metros de la línea de goal.
- 22.10** Si un jugador atacante arroja o lleva la pelota hacia su propio in-goal y un jugador defensor la apoya sin que hubiera ninguna infracción, el juego se reinicia con un ruck ball para el equipo atacante a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota fue anulada
- Si la pelota es pateada y bota en el campo de juego y cruza la línea de goal del equipo receptor, este equipo recibirá un ruck ball, a diez metros de la línea de goal, en el centro del campo.
- Si un equipo es responsable de poner la pelota en su propio in-goal y un jugador oponente sobre sus pies apoya la pelota, se otorgará un try.
- 22.11** Si la pelota es pateada y cruza la línea de goal del equipo receptor después de haber pegado en un jugador del equipo receptor que ha jugado la pelota, se reiniciará el juego con un drop-kick desde el centro de la línea de goal del equipo receptor. Si la pelota pega en un jugador del equipo receptor que no ha jugado la pelota, se otorgará un ruck ball al equipo receptor a diez metros de la línea de goal en el centro del campo de juego.
- 22.12** Un jugador atacante puede recibir un pase detrás de su propia línea de goal o cuando esté en posesión de la pelota puede correr detrás de su propia línea de goal. Si jugadores atacantes resultan tackleados detrás de su propia línea de goal, el equipo atacante reiniciará el juego con un drop-kick desde el centro de su línea de goal.
- 22.13** Si la pelota es pateada y bota en el campo de juego y cruza la línea de goal del equipo receptor, se otorgará a este equipo un ruck ball a diez metros de la línea de goal en el centro del campo de juego.
- 22.14** 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 ruck ball al equipo oponente a cinco metros de la línea de goal.

- 22.15** Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal el juego se debe reiniciar con un ruck ball para el equipo no infractor a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.
- 22.16** Si un jugador comete un acto de juego sucio en el in-goal, el penal resultante se otorgará en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego.

Sanción: Penal en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego

DEFINICIONES

Área de juego	Es el campo de juego y las áreas de in-goal (como se muestra en el plano). Las líneas de touch, de touch-in-goal y de pelota muerta no son parte del área de juego.
Atacante	Un jugador del equipo en posesión de la pelota.
Cambio de posesión	Es la entrega de la pelota al equipo oponente.
Campo de juego	Es el área (como se muestra en el plano) entre las líneas de goal y las líneas de touch. Estas líneas no son parte del campo de juego.
Capitán	Jugador nominado por su equipo y único responsable de elegir opciones relacionadas con las decisiones del árbitro.
Contacto	Es el choque deliberado con otros jugadores.
Defensor	Es un jugador del equipo que no tiene posesión de la pelota.
Drop-kick	Es cuando se suelta la pelota de las manos y se patea apenas bota en el suelo.
El plano	Es parte, incluidas las palabras y figuras del mismo, de las Leyes del Rugby Recreativo del IRB Tag Rugby.
Equipo atacante	El equipo en posesión de la pelota.
Equipo defensor	El equipo que no tiene posesión de la pelota.
Equipo pateador	Es el equipo que patea la pelota.

In-goal	Es la zona entre la línea de goal y la línea de pelota muerta.
Juego sucio	Es cualquier acción contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego del IRB, que cometa una persona dentro del perímetro de juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso e inconducta que sean perjudiciales al Juego y que será interpretado de acuerdo a la Ley 10 de las Leyes del Juego del IRB.
Jugador de la pelota	El jugador que juega la pelota, pateando, pasando o controlándola.
Jugador offside	Es un defensor que no está detrás a la distancia requerida en cualquier reinicio del juego incluido el ruck ball, y también un atacante que está delante del jugador de su propio equipo en posesión de la pelota.
Kick	Se efectúa un kick golpeando la pelota con cualquier parte de la pierna o el pie, desde la punta del pie hasta la rodilla sin incluir la rodilla. Un kick debe desplazar la pelota fuera de las manos o sobre el suelo a una distancia visible.
Kick de rastrón	Es un kick que no supera la altura de 1,5 metros.
Kick de reinicio	Los kicks de reinicio se producen después que se ha marcado un try y se ejecutan mediante un tap-kick por el equipo que marcó el try.
Kick-off	Ocurre al principio del partido y al reinicio del partido después del entretiempo y se hará con un tap-kick.
Knock-on	Ocurre cuando un jugador pierde posesión de la pelota y ésta va hacia adelante, o cuando un jugador golpea la pelota hacia adelante con la mano o brazo y la pelota toca el suelo o a otro jugador antes que el jugador original pueda atraparla.

Leyes del Rugby Recreativo del IRB



Marcador	Es un defensor que se puede parar a por lo menos un metro directamente adelante del jugador que conduce el ruck ball.
Medio scrum	Es el jugador que se coloca inmediatamente detrás del jugador de la pelota durante el ruck ball. El medio scrum también se puede denominar medio falso.
Obstrucción	Es el acto de impedir que un oponente participe en el juego, empujando, sosteniendo, bloqueando o cruzándose.
Pase	Es cuando un jugador arroja la pelota a otro jugador o entrega la pelota a otro jugador sin arrojársela.
Pase desde el tackle	Es cuando un jugador tackleado pasa la pelota a un compañero desde el lugar del tackle.
Pase forward	Es cuando un jugador arroja o pasa la pelota hacia adelante. 'Hacia adelante' significa hacia la línea de pelota muerta del equipo oponente.
Penal	Es otorgado por el árbitro y será ejecutado mediante un tap-kick desde el lugar de la infracción, a menos que las Leyes lo dispongan de otro modo.
Perímetro de juego	Es el área de juego y el espacio alrededor de la misma no menor de cinco metros, cuando sea posible, denominada área perimetral.
Portador de la pelota	Un jugador portando/controlando la pelota.
Ruck ball	Es cuando el jugador tackleado sostiene la pelota, se pone de frente a la línea de goal de los oponentes, y coloca la pelota en el suelo entre las piernas y da un paso adelante. El ruck ball también puede denominarse rodar la pelota.

Sancionar	Es otorgar una penalidad contra un jugador infractor.
Tagging	Significa sacar la cinta de un atacante.
Tap-kick	Es un toque deliberado de la pelota con cualquier parte de la pierna o pie hasta la rodilla mientras la pelota está en la mano o en el suelo. La pelota no debe dejar la mano.
Tap y avance	Es el modo en que un jugador ejecuta un penal pateando corto la pelota con el pie para él mismo y luego corriendo o pasando la pelota.
Toque a tierra	Esto ocurre cuando un jugador tackleado de cara a la línea de goal de sus oponentes toca con la pelota el suelo antes de correr o pasar la pelota a un compañero.
Try	Cuando un atacante es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de sus oponentes se otorga un try.
Try de oro	El primer equipo que marca un try en tiempo suplementario se considerará que ha marcado un try de oro.
Try penal	Si, en opinión del árbitro probablemente se hubiera marcado un try si no fuera por una infracción de un oponente, se puede otorgar un try penal.
Unión	Es el organismo controlante bajo cuya jurisdicción se juega el partido; para un partido internacional significa el International Rugby Board o una Comisión del Board.
Ventaja	La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las otras Leyes para promover la continuidad. Cuando un equipo cometa una infracción contra las Leyes y el oponente tenga la oportunidad de obtener una ventaja, el árbitro no debe hacer sonar el silbato si se ha obtenido una ventaja satisfactoria. Cuando un equipo cometa una infracción contra las Leyes y el oponente tenga la oportunidad de obtener una ventaja, el árbitro demorará hacer sonar el silbato hasta determinar que la ventaja no ha sido obtenida.