



**CONCLUSIONES CURSO ACTUALIZACIÓN
RESIDENCIA LA PETXINA
VALENCIA SEPTIEMBRE 2009**

ELVs adoptadas y Directrices IRB

ELVs adoptadas como Reglas

Regla 6. ÁRBITROS y JUECES DE LATERAL.

- Los Árbitros Asistentes deben ser capaces de asistir al Árbitros de cualquier forma que el Árbitro los requiera.

Regla 19. LATERAL y SAQUE DE LATERAL.

- Si un equipo introduce el balón en su propia zona de 22m y posteriormente lo patea directamente a lateral, entonces no hay ganancia de terreno.
- Un saque rápido de lateral puede ser efectuado recto o hacia la línea de marca del equipo que lanza.
- El receptor en el lateral debe estar a 2m del alineamiento.
- El equipo no que lanza debe tener un jugador que debe permanecer entre la línea de lateral y la línea de 5 metros cuando el lateral esté formado. Este jugador debe permanecer a dos metros de la línea de puesta en juego y a dos metros de la línea de cinco metros.
- Los jugadores en el alineamiento pueden preagarrar a los saltadores antes de que la pelota sea lanzada.
- Está permitido al levantamiento de los saltadores en el alineamiento.

Regla 20. MELÉ.

- Introducción de la línea de fuera de juego cinco metros detrás de los últimos pies de la Melé.
- Introducción de la línea de fuera de juego para los medios de melé.

Regla 22. ZONA DE MARCA.

- Los postes de esquina no son considerados como lateral de marca excepto cuando el balón es posado en el suelo y está en contacto con el poste.

ELVs que NO HAN SIDO adoptadas como Reglas

Regla 17. MAUL.

- El maul: cabeza y hombros, de los jugadores que se incorporan, **podían** estar por debajo de las caderas. Esto **ahora está prohibido**, deben tener la cabeza y los hombros por encima de las caderas.



- Los jugadores **podían** derrumbar un maul. Esto **ahora no está permitido**, se considera juego peligroso.

Regla 19. LATERAL y SAQUE DE LATERAL.

- Cada equipo **tenía** libertad para determinar el número de jugadores en el alineamiento. Ahora el equipo que lanza el lateral determina el número máximo de jugadores en el alineamiento. El número mínimo sigue siendo dos.



IRB Directrices.

Reglas 15. (PLACAJE: PORTADOR DEL BALÓN DERRIBADO) y 16. (RUCK – MELÉ ESPONTÁNEA)

- Con tal de que un jugador de cualquier equipo esté sobre sus pies después de un placaje cumpliendo con todos los aspectos de la Regla 15 **y tenga el balón en sus manos antes de entrar en contacto con un contrario de pie**, ese jugador **puede continuar con la posesión del balón incluso si un jugador del equipo contrario entra en contacto con ese jugador en posesión del balón.**
- **Cualquier otro jugador que se une a los dos jugadores disputando el balón no puede tocar el balón con las manos de acuerdo a la Regla 16.4 (b).** Si el balón no está en posesión de ningún jugador después de un placaje y se forma un ruck, los jugadores no pueden usar las manos de acuerdo con la Regla 16.4 (b).
- Si el jugador que está disputando el balón lo deja caer (no hacia adelante) cuando otros jugadores se han agarrado a él, entonces ese jugador **no tiene “una segunda oportunidad” y sería adecuado decir “Ruck” o “Manos fuera”.**
- Los árbitros deberán vigilar a los jugadores que llegan a la zona de placaje cuando se está disputando el balón como se indica arriba, para asegurar que permanecen de pie, entran por la **“puerta”** para que tengan una disputa leal y segura, como se menciona arriba.

MAUL

IRB Directrices.

La conferencia sobre ELV de marzo de 2009 expresó su preocupación de que el maul podría observarse que fuera y realmente puede ser una forma de **“obstrucción legal”**. Esto se pone en evidencia en la parte de atrás de un maul alargado por medio de jugadores en posesión del balón mientras el maul avanza (**“camión y remolque”**). El grupo de trabajo del IRB extrajo las siguientes conclusiones (www.irblaws.com/ES/guidelines/):

- **Regla 10.1 Obstrucción.**
 - **Obstrucción al placador.** Un jugador, intencionadamente, no debe moverse o permanecer en una posición que impida a un oponente placar al portador del balón.
 - **Obstrucción del balón.** Un jugador, intencionadamente, no debe moverse o permanecer en una posición que impida a un oponente jugar el balón.
- El maul debe formarse de modo tal que los oponentes puedan disputar el maul en la formación; esto incluye el maul que se forma en un lateral y el que se



forma después de salidas de saques de centro y de reinicio. Los mauls que se producen en el juego general deben ser arbitrados del mismo modo que los mauls formados en laterales o a partir de los saques de centro.

- Un jugador puede tener el balón con las dos manos y estar agarrado al maul por otros jugadores involucrados en el maul.
- Si un jugador lleva el balón en un maul formado y se desprende mientras los otros jugadores en el maul continúan avanzando, estos jugadores están obstruyendo a los oponentes, si aquel jugador continúa avanzando usando a los jugadores delante de él como escudo.
- Si el equipo en posesión del balón en un maul es empujado hacia atrás con la formación del maul o inmediatamente después de la formación, se debe aplicar la Regla 17 6 (d) y (e):
 - “(d) Cuando un maul ha dejado de moverse hacia adelante por más de cinco segundos pero la pelota está en movimiento y el árbitro puede verla, se espera un tiempo razonable para que la pelota emerja. Si no emerge en un tiempo razonable se ordenará una melé.
 - (e) Cuando un maul ha dejado de moverse hacia adelante puede volver a moverse hacia adelante siempre que lo haga dentro de los 5 segundos. Si el maul deja de moverse hacia adelante por segunda vez y la pelota está en movimiento y el árbitro puede verla, se espera un tiempo razonable para que la pelota emerja. Si no emerge en un tiempo razonable se ordenará una melé.”

Si el maul es empujado hacia atrás los árbitros actualmente no aplican la Regla 17 6 (d) en la formación del maul. **Si lo hicieran permitirían un solo movimiento más hacia adelante y esto podría alentar al equipo que no tiene posesión a comprometerse en el maul desde su formación.**

Los árbitros también permiten que los mauls se desplacen hacia el costado y no aplican 17 6 (d) y (e).

Si el árbitro dice “juegue” el balón, debe ser jugado y ya no existe más la opción de reiniciar el maul.

- La preocupación sobre “**camión y remolque**” no se limita a que el balón esté en poder de uno o dos jugadores atrás del inicial portador del balón cuando el maul avanza ya que eso es lo que ocurre en la melé. La preocupación consiste en el jugador “**suelto**” detrás del maul. Para resolver este problema se puede recurrir a la estricta definición de agarre:

“Agarrar: estar fuertemente sujeto al cuerpo de otro jugador entre los hombros y las caderas con todo el brazo en contacto desde la mano hasta el hombro”.

Si el portador del balón no está agarrado de este modo el maul **se considera que ha terminado** y los árbitros deben insistir en que el balón sea jugado. Si el jugador se reincorpora para agarrarse a los jugadores delante de él, el equipo **debe ser penalizado por obstrucción**. Esto puede alentar a los jugadores a agarrarse correctamente.



PLACAJES PELIGROSOS

IRB Directrices.

Posibles escenarios cuando un placador levanta horizontalmente a un jugador del suelo:

- El jugador es levantado y luego es forzado a ir al suelo o “**clavado**” en el suelo. Una **tarjeta roja** debería ser mostrada para este tipo de placajes.
- El jugador levantado **es dejado caer al suelo** de una altura sin seguridad para el placado (cuando sus pies son elevados por encima de los hombros del placador). Una **tarjeta roja** debería ser mostrada para este tipo de placajes.
- Para otros tipos de placajes con levantamiento peligroso, puede ser considerado suficiente un puntapié de castigo y/o tarjeta amarilla.

RUCKING

IRB Cambio en el Reglamento de Juego

Regla 16. 3 (f)

- Un jugador que realiza rucking sobre el balón no debe actuar intencionadamente sobre los jugadores caídos en el suelo. Cuando realizan el rucking intentarán rebasar a los jugadores caídos en el suelo y no podrán pisarlos intencionadamente. Los jugadores deben realizar esta acción cerca del balón.



DIRECTRICES ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS EMPORADA 2009/10

Nuestras prioridades continúan siendo:

1. EI PLACADOR.

- a. **INTRANSIGENTES** con los placadores que no cumplen la Regla.
- b. Relación directa con la **CONDICIÓN FÍSICA y COLOCACIÓN**. Hay que estar siempre **CERCA**.
 - i. Recordatorio sobre la información que se dio en enero sobre la colocación.
 - ii. **NUNCA** permanecer estáticos en el “breakdown”.
 - iii. Recordar la analogía del péndulo.
 - iv. Alejarse para controlar a los que llegan.
 - v. **FORMACIÓN y LÍNEAS DE FUERA DE JUEGO**.
 - vi. **TRANSICIÓN** a R3 únicamente cuando prevemos que el balón va a salir.
- c. **Nunca repetir** el mensaje “Placador fuera”. La comunicación preventiva no debe ser repetitiva, sino el jugador esperará la voz del árbitro para actuar.
- d. **APLICACIÓN de la directiva IRB** sobre el jugador que llega primero al placaje y coge el balón. Si un jugador, sobre sus pies, coge el balón tras un placaje y los jugadores del uno y el otro equipo entran en contacto con él, él no tiene que soltar el balón.
- e. **APLICACIÓN de todas las directrices de la IRB**.

2. EI PLACADO.

- a. No permitir que rectifique su posición en el suelo para liberar el balón, alejándolo de los jugadores que llegan sobre sus pies.

3. Jugadores que llegan.

- a. **Tolerancia cero** con los jugadores que no entran “por la puerta” y que tienen un efecto material en el juego.
- b. Analogías de Avión despegando o aterrizando. Deben jugar sobre sus pies.

4. PREPARACIÓN FÍSICA.

- a. **INDISPENSABLE** para desarrollar un correcto arbitraje en el Rugby actual.
- b. Trabajar las carencias: **VELOCIDAD – EXPLOSIVIDAD**.

5. MATERIALITY.

- a. Concepto indispensable para el correcto manejo del partido.
- b. Necesidad de conocimiento del juego.
- c. **NO** aislar la falta del entorno en el que se producen, esto requiere un análisis rápido de la situación.



6. MELÉ.

- a. Percibir que busca cada uno de los jugadores involucrados.
- b. **NO** abdicar de nuestras responsabilidades: la entrada.
- c. Hay que tomar decisiones rápidamente y evitar que se repitan.
- d. Involucrar al capitán en la decisión, explicándole todo en todo momento.

7. GESTIÓN DE LOS PARTIDOS.

- a. **RESPONSABILIDAD** directa del árbitro de las continuas detenciones en los partidos.
- b. **NECESIDAD** de aumentar el tiempo de juego en los partidos.

8. RESPONSABILIDADES ADMINISTRATIVAS:

- a. **RESPONSABILIDAD** directa del árbitro en la redacción de las ACTAS.
- b. **OBLIGATORIEDAD** de enviar el acta a la FER la misma semana del partido. Si existen incidencias el lunes después del partido tiene que estar en la FER.
- c. **OBLIGATORIEDAD** del uso del material del CNA.



RULINGS 2009

Ruling 2009: 1:2009

Fecha: 20 de marzo de 2009

La RFU solicita un Ruling.

Ruling solicitado:

El equipo A desplaza el balón de derecha a izquierda y al intentar recibir el último pase el jugador cercano a la línea de lateral comete un adelantado y el cruza la línea de lateral. El equipo no infractor inmediatamente hace un saque rápido. ¿Puede usted confirmar si las siguientes dos opciones se pueden realizar?

1. ¿Puede el equipo no infractor realizar un saque rápido?
2. Para reiniciar el juego: ¿tiene el equipo no infractor la opción de un lanzamiento desde el lateral o una melé?

Ruling:

1. Los Miembros Designados confirman que el saque rápido **no** se puede realizar ya que no se puede aplicar la ventaja después de que el balón esté muerto.

La definición de balón muerto en la página 9 de la Leyes del Juego de la IRB 2008 es *El balón está fuera de juego*.

2. El árbitro otorgará una melé en el lugar de la infracción de acuerdo con la Regla 12.1 (a).



Ruling 2009: 2:2009

Fecha: 7 de abril de 2009

La SARU solicita un Ruling.

Ruling solicitado:

Regla 22 – Zona de marca.

Simultáneamente se apoya el balón en la zona de marca y se hace contacto con la línea de lateral de marca o balón muerto.

Escenario:

Un jugador que porta el balón intenta marcar un ensayo. En el movimiento de apoyar el balón en la zona de marca de acuerdo con la Regla, simultáneamente (exactamente al mismo tiempo) toca la línea de lateral de marca con un brazo, pierna o cualquier parte de cuerpo.

Preguntas sobre este enunciado:

1. ¿Se ha anotado un ensayo?
2. ¿Está el jugador en lateral de marca?
3. ¿Se debe conceder una melé a 5m de la línea de marca favorable al equipo atacante?

Argumentos:

Con referencia a la pregunta 1, creemos que es incorrecto pero esperamos el Ruling de la IRB. El TMO no resuelve el tema por lo que no se puede conceder un ensayo.

Con referencia a la pregunta 2, creemos que esto es lo correcto: se traza un paralelismo con un incidente similar en el campo de juego, pero esperamos el Ruling de la IRB.

Con referencia a la pregunta 3, creemos que es incorrecto ya que la Regla 22.14 sólo se aplica cuando hay involucrados jugadores de ambos equipos y existen dudas en cuanto a quién apoyo primero. En este escenario, no hay jugadores oponentes involucrados.

Ruling:

El árbitro ha detenido el juego cuando el balón estaba en la zona de marca y no tiene pruebas ni para conceder un ensayo ni un saque de 22m y por lo tanto debe otorgar una melé de acuerdo con la Regla 20.1 (c) que establece:

20.1 (c) Si hay una infracción o detención en la zona de marca, el lugar de la melé es a 5m de la línea de marca.

La acción simultánea de apoyar el balón en la zona de marca y en la línea de lateral de marca no está contemplada por las Reglas. El equipo que estaba avanzando antes de la detención debe introducir el balón de acuerdo con la Regla 20.4 (d) que establece:

20.4 (d) Melé después de cualquier otra detención. Después de cualquier otra detención o irregularidad no cubierta por la Regla, el equipo que estaba avanzando antes de la detención, introducirá el balón.



Ruling 2009: 3:2009

Fecha: 8 de abril de 2009

La FFR solicita un Ruling.

Ruling solicitado:

Regla 5 – Tiempo

La Regla 5.4 establece que: “el control del tiempo puede ser delegado en un árbitro responsable del control de tiempo”.

La Regla 5.7 (e) establece: “*si el tiempo se ha cumplido y el balón no está muerto, o no se ha jugado una melé o lateral otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe **hasta la próxima vez que el balón esté muerto***”.

El balón está muerto “*cuando ha salido del área de juego, o **cuando el árbitro haya hecho sonar su silbato para indicar una detención del juego o cuando se ha pateado una conversión***”.

La Regla 20.4 (g) establece que: “*si una melé se derrumba o se levanta en el aire sin penalización, se ordenará una nueva melé y el equipo que originalmente introdujo el balón lo introducirá nuevamente*”.

Situación 1:

Teniendo en cuenta estas disposiciones, la FFR solicita un Ruling de los Miembros Designados respecto de la situación que se describe a continuación:

1. El árbitro otorga una melé a favor del Equipo A.
2. Después de hacer sonar el silbato para decretar esta melé y formarla, suena la sirena indicando el final del partido (tiempo real de juego).
3. El árbitro permite que se juegue la melé.
4. Se introduce el balón y la melé se derrumba sin penalización para ninguno de los dos equipos.
5. El árbitro hace sonar el silbato.

La **decisión “técnica”** a tomarse sería conceder una nueva melé.

Pregunta 1:

¿El árbitro tiene que ordenar que se juegue esta melé o tiene que hacer sonar el silbato indicando el final del partido?

Para una situación “idéntica” en la cronología de hechos, en ocasión de un lateral, la FFR solicita el siguiente Ruling:

Situación 2:

1. El balón es pateado a lateral por el Equipo A.
2. Después que se forma el lateral, suena la sirena indicando el final del partido (tiempo real de juego).
3. El árbitro permite que se juegue la melé.
4. El lanzador del Equipo B no lanza recto el balón.
5. El árbitro hace sonar el silbato.

La **decisión “técnica”** a tomarse sería dar la opción al Equipo A entre un nuevo lateral o una melé.

Pregunta 2:

¿El árbitro tiene que dar la opción al equipo oponente (lateral o melé) o tiene que hacer sonar el silbato indicando el final del partido?



Ruling:

Situación 1:

A pesar de que el árbitro puede delegar la responsabilidad del control de tiempo, el árbitro sigue siendo el único juez de los hechos y de las Reglas y el partido termina con el silbato del árbitro.

La melé ha sido formada dentro del tiempo de juego y se derrumba. El árbitro está obligado a hacer sonar el silbato de acuerdo con la Regla 6.A.8 (g). La melé original no ha sido completada y ha debido ser formada nuevamente de acuerdo con la Regla 20.4 (g) y por lo tanto el partido debería continuar y terminar en la próxima detención del juego según la Regla 5.7 (e).

Situación 2:

El árbitro termina el partido ya que se ha cometido una infracción que garantiza que el balón está muerto después de que el lateral ha sido completado y por lo tanto el partido termina según la Regla 5.7 (e).



Ruling 2009: 4:2009

Fecha: 11 de mayo de 2009

La NZRU y ARU solicitan un Ruling.

La Regla 15.6 (b) establece:

Después de un placaje todos los jugadores que estén sobre sus pies pueden intentar obtener posesión cogiendo el balón en posesión del portador del balón.

La Regla 16.1 (b) establece:

Cómo puede formarse un ruck. Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. El balón está en el suelo.

La Regla 16.4 (b) establece:

Cuando un jugador haya cumplido con la Regla 15.6 (b), esté sobre sus pies y esté jugando el balón después de un placaje y se le una, luego, un jugador oponente sobre sus pies de modo que se cumpla la situación definida en 16.1 (b): ¿puede el jugador que ha cumplido con lo dispuesto en la Regla 15.6 (b) continuar jugando el balón con sus manos o en que momento debe soltar el balón?

Esto no parece estar contemplado en las Reglas.

Ruling:

La Regla 15.6 (a) establece: después de un placaje, todos los otros jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan el balón...

La Regla 15.6 (b) dice: después de un placaje todos los jugadores que estén sobre sus pies pueden intentar obtener la posesión cogiendo el balón de la posesión del portador del balón.

La Regla 15.5 (e) establece que: si jugadores oponentes sobre sus pies intentan jugar el balón, el jugador placado debe soltar el balón.

Esto indica que después de un placaje un jugador sobre sus pies puede jugar el balón.

La Regla 16.1 (b) establece: **cómo puede formarse un ruck.** Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. El balón está en el suelo.

La Regla 16.1 se refiere a un jugador de cada equipo en contacto físico sobre el balón e implica que el balón no está en posesión de ningún jugador.

Siempre que un jugador de cualquiera de los equipos, sobre sus pies, después de un placaje, cumpla con todos los aspectos de la Regla 15 y tenga el balón en sus manos antes de entrar en contacto con un jugador oponente sobre sus pies, ese jugador puede continuar con la posesión del balón aún si un jugador oponente entra en contacto con el jugador en posesión del balón.

Cualesquiera otros jugadores que se una a los dos jugadores disputando el balón no debe tocar el balón con las manos de acuerdo con la Regla 16.4 (b). si el balón no está en posesión de ningún jugador después de un placaje y se forma un ruck, los jugadores no deben usar sus manos de acuerdo con la Regla 16.4 (b).



Ruling 2009: 5:2009

Fecha: 7 de agosto de 2009

La RFU solicita un Ruling.

REGLA 3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO.

En los comienzos del partido el Equipo A cambia a su Pilar Derecho, debido a una lesión, con el Pilar suplente nominado.

Más tarde en el partido, el pilar que entró en el campo resulta seriamente lesionado y debe abandonar el campo de juego. El Equipo A, habiendo usado todos los suplentes nominados continúa jugando con 14 jugadores. Cuando se produce la primera melé después de que este pilar lesionado haya dejado el campo de juego y después de consultar al Capitán del Equipo A, que confirma que su equipo no puede cambiar a su pilar lesionado con un pilar adecuadamente entrenado y experimentado, el árbitro ordena melés no disputadas.

En ese momento el Equipo A solicita a los árbitros del partido permiso para hacer ingresar a su talonador sustituido en un intento de que su equipo vuelva a tener 15 jugadores. Los árbitros del partido se niegan a permitir que el jugador reingrese al partido lo que significa que se juega con melés no disputadas y el Equipo A juega con 14 jugadores.

¿Estuvieron acertados los árbitros al no permitir que el Equipo A tuviera la oportunidad de volver a jugar con 15 jugadores?

Ruling de los Miembros Designados:

En esta situación el equipo ha utilizado todos sus cambios/sustituciones permitidos.

La finalidad de la Regla 3.12 es la de permitir que un jugador que ha sido sustituido retorne a la primera línea (en el caso de una lesión que requiera un cambio de un jugador de primera línea) para permitir que el partido continúe con melés disputadas.

En la situación descrita se habían ordenado melés no disputadas y el equipo había utilizado todos sus cambios y sustitutos permitidos y por lo tanto el primera línea lesionado no debe ser cambiado.

Además, si se hubieran ordenado melés no disputadas y se registrara una lesión de un primera línea que hiciera necesario que ese jugador fuera cambiado y hubiera un primera línea disponible para reemplazar a ese jugador, entonces debe utilizarse el jugador primera línea en lugar de otros jugadores que no lo sean.



Ruling 2009: 6:2009

Fecha: 7 de agosto de 2009

La ARU solicita un Ruling sobre las Variaciones para Menores de 19 – Regla 20.1 (f).

1. Las Variaciones para Sub-19 se refieren a un equipo que tiene menos de ocho jugadores en una melé cuando "... el equipo no puede formar un equipo completo, o un jugador fue expulsado por Juego Sucio, o un jugador deja el campo de juego por estar lesionado". ¿Se aplica también esta Variación a las Reglas si un jugador ha sido amonestado y suspendido temporalmente (tarjeta amarilla)?
2. La Variación para Sub-19 se refiere a que ambos equipo reducen la cantidad de jugadores en la formación de la melé si "... un equipo está incompleto..." porque le falta uno, dos o tres jugadores. No se distingue entre delanteros y tres cuartos. Sin el jugador nº 15 es expulsado al principio del partido, ¿deben los dos equipos jugar con siete jugadores en la melé aún cuando los dos equipos sigan teniendo ocho jugadores adecuadamente entrenados y capaces de jugar en la melé?
3. Si un equipo no puede presentar un equipo completo porque le falta uno o más delanteros pero ese equipo puede presentar entre los jugadores disponibles, jugadores adecuadamente entrenados para disputar las melés, ¿puede comenzar/continuar jugándose el partido con melés de ocho jugadores en cada equipo?

Ruling de los Miembros Designados:

Un equipo completo se refiere a tener ocho jugadores que puedan jugar en la melé. Si un delantero deja el campo de juego por cualquier razón y no puede ser cambiado, debido a lesión, expulsión, suspensión temporal o cualquier otra razón, entonces ambos equipos deben reducir la cantidad de jugadores en la melé de modo que haya la misma cantidad de jugadores en ambos equipos en la melé.

Si cualquier jugador que no sea un delantero debe dejar el campo de juego por cualquier razón y no puede ser cambiado, no habrá ninguna reducción de jugadores que juegan la melé.

Este Ruling será elevado al Presidente de la Comisión de Rugby para que disponga una modificación a la Regla para clarificarla.



Ruling 2009: 7:2009

Fecha: 25 de agosto de 2009

La Federación de Rugby de Estados Unidos solicita un Ruling de los Miembros Designados:

La solicitud de una decisión surge de la forma en que se pide a los jugadores unirse a un ruck y que parece que se recoge en un número de secciones del Reglamento y en particular:

Regla 16.2 (b)

El jugador que se incorpore al ruck debe agarrarse, al menos, con un brazo alrededor del cuerpo de un jugador de su equipo que forme parte del ruck y usando el brazo completo.

Regla 10.4 (j)

Los jugadores no deben cargar hacia un ruck o maul sin agarrarse a un jugador en el ruck o maul.

Esto nos lleva a las siguientes preguntas:

1. ¿Un jugador que se une a un ruck tiene que agarrarse a un compañero?
2. ¿Un jugador que se une a un ruck puede agarrarse a un contrario?
3. ¿El contacto con el brazo tiene que preceder al contacto con cualquier otra parte del cuerpo?
4. ¿El contacto con el brazo tiene que ser simultáneo al contacto con cualquier otra parte del cuerpo?
5. ¿El contacto con el hombro puede preceder al contacto con el brazo de agarre?

Decisión de los Miembros Designados:

Cuando han repasado la petición de Ruling los Miembros Designados también han tenido en mente la Regla 10.4 (g) **Carga Peligrosa**. Un jugador no debe cargar o derribar a un oponente que porta el balón sin intentar placarle (agarrarle).

El agarre a un jugador en juego abierto y el agarre en los rucks y mauls está diseñado para proteger a los jugadores en el impacto. Teniendo ésto en cuenta los Miembros Designados han decidido:

1. Si un compañero es el último jugador en el ruck, entonces un jugador debe agarrarse a ese jugador de acuerdo con la Regla 16.5 (c) – Fuera de juego en el ruck.
2. En un juego dinámico se entiende que los rucks no se forman perfectamente y por tanto para cumplir con la Regla 16.5 – Fuera de Juego en ruck, el contacto puede que tenga que ser con un contrario. Sería necesario que este contacto estuviera de acuerdo con la Regla 10.4 (j).

En respuesta a las preguntas 3, 4 y 5, el agarre sobre otro jugador cuando se une a un ruck debe o preceder o ser simultáneo al contacto con cualquier otra parte del cuerpo incluido el hombro del jugador que se está uniendo o incorporando