



**LEYES A APLICAR
A PARTIR DEL 1/1/2017
EN LA REPUBLICA ARGENTINA**

LEYES EXPERIMENTALES



LEY No.	DETALLE	EXPLICACIÓN
3.5 (h)	Primeras líneas-Reemplazos y sustituciones	Scrum sin Oposición – Siempre 8 v 8
5.7 (e)	Otras regulaciones del tiempo	Siempre hay tiempo para patear al touch desde un PK. Si quiere que termine el partido, juega el PK y luego patea afuera.
8.1 (a)	Ventaja en la práctica	Opción para elegir la posición mas beneficiosa
9.A.1	Valor de los Puntos	Try Penal – 7 puntos (sin conversión)
19	Touch	Puede saltar desde el campo de juego para jugar a la pelota que ha cruzado el plano vertical de la línea de touch.
20.1 (g)	Formación del scrum	Cuclillas - Tomarse (pre - asimiento)
20.5	Introducción de la pelota al scrum	Sin indicación del ref. El scrum debe estar estático
20.6 (d)	Introducción de la pelota por el medio scrum	El hombro Izq. del medio scrum en la línea media
20	SCRUM	Obligatorio hookear. Cualquier 1° línea Límite de empuje 1,5 m., salvo en scrum a 5 m. N° 8 puede levantar la pelota de la 2° línea solo en scrums en 5 m.

LEY 3.5(h)

REEMPLAZOS Y SUSTITUCIONES DE 1° LÍNEAS



Scrums sin oposición, **siempre con 8 jugadores por lado**



LEY 5.7(e)

OTRAS REGULACIONES SOBRE EL TIEMPO



Si el partido finalizó y un Mark, FK o PP es sancionado, el referee permitirá que el juego continúe. Si el tiempo expira y un jugador patea al touch desde un PP en cualquier lugar del campo de juego, **el referee permitirá que se realice el lanzamiento**, y el juego continuará hasta la siguiente situación de pelota muerta. Si un equipo desea que el partido termine, debe poner en juego la pelota y luego patear al touch.



LEY 8.1(a) VENTAJA EN LA PRÁCTICA



8.1 “(a)” Añadir frase: (a) El árbitro es el único juez para decidir si un equipo ha ganado o no una ventaja. El árbitro tiene amplia discreción cuando toma sus decisiones. *El árbitro puede consultar con el capitán del equipo para decidir cuál es la mayor ventaja para su equipo.*



LEY 9.A.1

VALOR DE LOS PUNTOS



OBJETIVOS:

Buscar más continuidad del juego y la marcación de tries por sobre los Penales.

Try - Penal: 7 puntos – No se efectuará la conversión luego de la marcación de un Try - Penal

LEY 19 TOUCH



Permitir a un jugador saltar desde el campo de juego y devolver la pelota para jugar que ha alcanzado el plano vertical de la línea de touch, siempre y cuando lo haga antes que él o la pelota aterrice en touch.

Si el jugador está en touch y agarra o levanta la pelota que NO a cruzado el plano vertical de la línea de touch, se considera que ese jugador ha puesto la pelota en touch.





LEY 19 TOUCH

Las modificaciones a las definiciones de touch (Ley 19) también se aplicarán a la línea de pelota muerta y a la línea de goal. Además, hay que tener en cuenta que si la pelota estaba en movimiento o estacionada ya no es más relevante.

Tres ejemplos en video pueden ser útiles:

Sanción: Try



Sanción: Salida 22 m.



Sanción: Scrum 5 m. Ataque



LEY 20.1(g) FORMACIÓN DEL SCRUM



Propuesta de la variación:

- El referee dirá “cucullas” y después “tomarse”.
- En “cucullas” los primeras líneas estarán **hombro con hombro** con sus oponentes, estáticos y soportando su propio peso sin empujar.
- En “tomarse”, los pilares debe colocar sus brazos en la posición correcta, como ya está establecido en las leyes.



LEY 20.5

INTRODUCCIÓN DE LA PELOTA AL SCRUM



El referee no dará ninguna indicación al medio scrum para que introduzca la pelota al scrum

El medio-scrum puede recibir una señal de su hooker. Esta propuesta está destinada a darle una ventaja al equipo que introduce la pelota.

El scrum debe estar estático antes de la introducción, y la introducción debe ser sin demora de acuerdo a las leyes vigentes.



LEY 20.6(d)

CÓMO EL MEDIO-SCRUM INTRODUCE LA PELOTA



El medio scrum debe **introducir la pelota derecha**, pero se le permite alinear su hombro con la línea media del scrum..



POSICIÓN DEL MEDIO SCRUM



Permitir al medio scrum pararse un poco más cerca de su propio lado. El No. 9 debe introducir la pelota en línea recta desde esa posición.

LEY 20.11

GIRO DEL SCRUM



Aplicar las modificaciones para Juveniles: Giro del scrum

No girar: Un equipo no debe intencionalmente girar el scrum.

Sanción: Puntapié Penal.

Si el giro alcanza los 45 grados, el referee debe detener el juego. Si el giro es no intencional, el referee ordenará un nuevo scrum en el lugar donde se detuvo. **El mismo equipo introducirá la pelota.**





LEY 20

- Una vez que la pelota toca el suelo en el túnel, cualquier jugador de la primera línea puede utilizar cualquier pie para intentar ganar la posesión de la pelota. Un jugador del equipo que introdujo la pelota **DEBE** lanzar la pierna por la pelota.
Sanción: FK
- Límite de 1,5 m. de empuje en toda la cancha, **SALVO** en un scrum a 5 m.
- Sanción: FK
- Permitir al N° 8 levantar la pelota de los pies del segunda línea solamente en un scrum a 5 m.