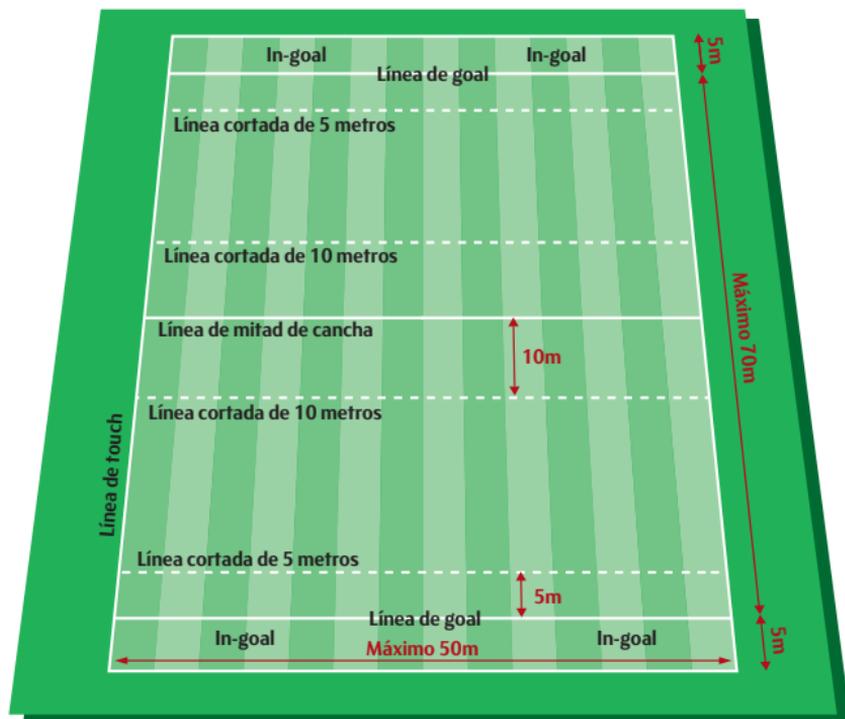




Leyes del Rugby
Recreativo de World Rugby
Touch Rugby

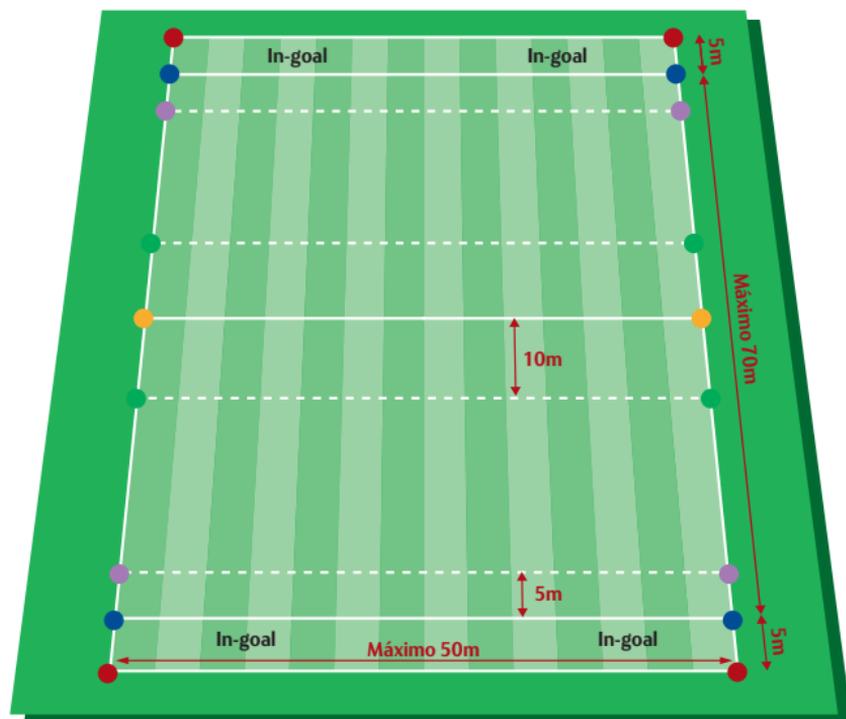


EL PLANO



Área de juego marcada con líneas cortadas

EL PLANO



Área de juego marcada con conos

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

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 Touch Rugby. Las Uniones que conduzcan procesos, partidos, competiciones y certámenes 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 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 la Ley 2 de World Rugby.
- 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 hasta 6 jugadores en el área de juego. Los organizadores del partido pueden variar los números máximos dependiendo del partido o torneo o del tamaño del 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, debe 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 **Expulsión por juego sucio:** Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido.
- 3.4 **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.
- 3.5 **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** Los jugadores usan una camiseta, remera o t-shirt y pantalones cortos.
- 4.2 Elementos adicionales de la vestimenta:** El jugador puede usar elementos adicionales de la vestimenta según lo estipulado en la Ley 4 de las Leyes del Juego de World Rugby y la Regulación 12 de World Rugby, excepto canilleras. Los organizadores del partido pueden considerar adecuado permitir que los jugadores usen adecuada protección para el entorno. Los organizadores del partido pueden decidir el calzado adecuado a ser utilizado.
- 4.3 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 de World Rugby.
- (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 de World Rugby pero que en opinión del árbitro probablemente pueda causar una lesión a un jugador.
- 4.4** 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:** El partido tendrá una duración de no más de 40 minutos de tiempo real. El partido se divide en dos tiempos de no más de 20 minutos de tiempo de juego cada uno. Los organizadores del partido podrán variar la duración del partido según lo que corresponda al partido o al torneo.

- 5.2 Entretiempo:** Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los árbitros asistentes permanecen en el área de juego. Los organizadores del partido podrán variar la duración del entretiempo.
- 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:** El partido puede durar más de 40 minutos. Los organizadores del partido pueden decidir variar la disputa de tiempos suplementarios para competiciones eliminatorias.

En ruedas eliminatorias, para partidos empatados al finalizar los mismos, los organizadores del partido pueden decidir que se cumplan los siguientes procedimientos hasta que se marque un try de oro:

- Cada equipo sacará un jugador antes del comienzo de los tiempos suplementarios
 - El juego se reinicia inmediatamente con un pequeño kick corto desde el centro de la línea de mitad de cancha efectuado por el equipo que ganó el sorteo al comienzo del partido
 - Después de dos minutos en el próximo tackle o cuando la pelota quede muerta el árbitro detiene el partido. Cada equipo saca un nuevo jugador hasta que un equipo marque un try de oro que determinará que ese equipo gane el partido
 - La cantidad mínima de jugadores es 3. Si un jugador es posteriormente expulsado o suspendido temporalmente el equipo de ese jugador pierde el partido
- 5.5 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.
- 5.6 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 haga el último tackle) o un pase forward, o la pelota va al suelo, 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** **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.
- 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, el juego se debe reiniciar con un ruck ball a favor del equipo en posesión de la pelota cuando se detuvo el juego. Si ningún equipo tenía la posesión el ruck ball lo efectuará el equipo atacante.
- 6.6** **El portador de la pelota toca al árbitro**
- (a)** Si el portador de la pelota toca al árbitro y ningún equipo obtiene una ventaja, el juego continúa. Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego, el árbitro ordenará un ruck ball, toque a tierra o pase libre a favor del último equipo que jugó la pelota.
- (b)** Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador atacante el árbitro otorgará un try en el lugar en que se produjo el contacto.
- (c)** Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el árbitro otorgará una anulada en el lugar en que se produjo el contacto.

LEY 7: MODO DE JUGAR

- 7.1** Un partido comienza con un kick-off. Después del kick-off 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 tocando a otro jugador que porte 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 Rugby Recreativo de World Rugby.
- 7.2** Si ningún equipo tenía la posesión se otorgará el ruck ball al equipo que estaba en la mitad del campo del equipo oponente.
- 7.3** En caso que ocurra un hecho no cubierto por las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby, el juego se reiniciará con un ruck ball otorgado al equipo que fue el último en tener la posesión de la pelota.

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 un equipo es culpable de que la pelota tome contacto con el suelo, 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 es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
Valor: 1 punto. Los organizadores del partido pueden 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. Los organizadores del partido pueden variar el sistema de puntuación.

LEY 10: JUEGO SUCIO

- 10.1** Juego sucio es cualquier acción contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego de World Rugby, que cometa una persona dentro del perímetro de juego.. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso, hacer un hand off a un jugador e inconducta que sean perjudiciales al Juego.
Sanción: Penal en el lugar de la infracción o dónde se hubiera reiniciado el juego
- 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 reinicios.
Sanción: Penal en el lugar de la infracción o dónde se hubiera reiniciado el juego
- 10.3 Sanciones por infracciones de juego sucio**
- (a)** Cualquier jugador que infrinja la Ley de Juego Sucio de World Rugby Recreativo de World Rugby debe ser:
- Advertido, y/o aconsejado ser sustituido temporariamente
 - Amonestado y suspendido temporariamente (sin bin) por un período de 5 minutos de tiempo de juego, o
 - Expulsado
- El árbitro puede decidir dar por terminado un período de suspensión temporaria sujeto al otorgamiento de ventaja al equipo no infractor (por ejemplo: si el equipo no infractor marca puntos, esto se puede ver como una sanción justa).
- (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

- 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

LEY 12: PELOTA AL SUELO O PASE FORWARD

- 12.1** Cuando la pelota es golpeada hacia atrás, hacia adelante o al costado y toca el suelo, la pelota ha ido al suelo. "Hacia adelante" significa hacia la línea de pelota muerta del equipo oponente.

Sanción: Ruck ball otorgado al equipo no infractor

- 12.2** Un pase forward se produce cuando un jugador tira 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 Y REINICIOS

- 13.1** Se efectúa un kick-off para iniciar cada tiempo del partido. Los reinicios son kick-offs y se efectúan después de marcar puntos. Los organizadores del partido pueden decidir que son kick-offs:
- Kick corto para sí mismo
 - Toque a tierra
 - Pase libre
- 13.2** 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. El equipo que no haya marcado puntos reinicia el juego después que el árbitro haya hecho la señal de que el juego puede continuar.
- Los organizadores del partido pueden permitir un drop-kick o un kick de aire para los kick-offs y reinicios. En estas circunstancias, para reinicios, el equipo que marcó puntos hará el kick off.
- 13.3** Todo el equipo oponente debe estar sobre la línea de 10 metros o detrás de ella. Si están delante de esa línea o si cargan antes que la pelota sea pateada, el kick se debe realizar nuevamente.

LEY 14: PORTADOR DE LA PELOTA AL SUELO – SIN TACKLE

- 14.1** Si el portador de la pelota y la pelota tocan el suelo y el jugador pierde posesión de la pelota, se otorgará un ruck ball al equipo no infractor.
- 14.2** Si el portador de la pelota va al suelo y la pelota no toca el suelo, el juego continúa.
- 14.3** Si el portador de la pelota va al suelo y la pelota toca el suelo, pero el portador mantiene el control de la pelota, el juego continúa.

LEY 15: TACKLE

- 15.1** Un tackle ocurre cuando el portador de la pelota es tocado por un jugador oponente en cualquier parte del cuerpo debajo de los hombros. Los organizadores del partido pueden restringir zonas del cuerpo que no se puedan tocar, particularmente cuando se jueguen partidos de géneros mixtos.
Sanción: Penal
- 15.2** Cuando un jugador tacklee a un oponente deberá gritar la palabra '¡Touch!' al mismo tiempo. Si el árbitro considera que no se ha realizado un toque, el árbitro gritará '¡Juego!'. Después del sexto tackle seguido, se otorgará al equipo oponente un ruck ball.
- 15.3** El tackleador no debe intentar tirar de la pelota de las manos del portador de la pelota y no debe impedir que el portador de la pelota juegue la pelota.
Sanción: Penal
- 15.4** Si un jugador defensor toca la pelota en vuelo después de un pase pero no obtiene la posesión, el equipo atacante retiene la pelota y la cuenta de tackles vuelve a comenzar. Si el jugador defensor o un compañero obtiene la posesión después del toque, estando onside, el juego continúa.
- 15.5** Los organizadores del partido tienen tres opciones para la aplicación de las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby después de un tackle:
A. Ruck ball
B. Toque a tierra
C. Pase desde el tackle
- 15.5 A – Ruck ball**
Después de un tackle, los organizadores del partido pueden permitir que el jugador tackleado sostenga la pelota entre las piernas o gire para jugar la pelota a un jugador de apoyo.
Sanción: Penal
- La pelota no se debe desplazar más de un metro de la marca en cualquier dirección.
Sanción: Penal
- 15.6** Ningún jugador debe impedir que el jugador tackleado deje la pelota en el suelo.
Sanción: Penal

15.7 Posiciones de los jugadores después de un tackle

- (a) Los jugadores oponentes, incluido el tackleador, deben retirarse inmediatamente cinco metros del jugador tackleado (los organizadores del partido puede decidir modificar esta distancia o la posición del tackleador). Si el juego continúa antes de que hagan eso, deben continuar retirándose y no interferir con el juego u obstruir a los oponentes.

Sanción: Penal

- (b) Si los jugadores se están retirando y el equipo portador de la pelota avanza hacia ellos y no tienen oportunidad de retirarse más, no serán penalizados.

- (c) Los jugadores sólo pueden avanzar después que el medio scrum haya jugado la pelota.

Sanción: Penal

- (d) Si el medio scrum no adopta la posición correcta en un ruck ball dentro de los tres segundos, el árbitro puede decidir que el equipo que no tenía posesión juegue el ruck ball.

- 15.8 El jugador tackleado de cara a la línea de goal de sus oponentes, debe pasar la pelota por entre las piernas.

Sanción: Ruck ball al equipo no infractor

- 15.9 Un portador de la pelota puede tocar a un jugador oponente y se considerará que fue tackleado. Un jugador no puede conducir un ruck ball sin haber sido tocado por un jugador oponente.

Sanción: Penal

- 15.10 Un jugador tackleado se debe detener y hacer un ruck ball en el lugar del tackle.

Sanción: Penal

- 15.11 Un jugador tackleado no debe pasar la pelota después de que se haya hecho un toque.

Sanción: Penal

15.12 Jugador tackleado cerca de la línea de goal

- (a) Si un jugador es tocado dentro de los cinco metros de la línea de goal, el jugador debe retirarse a cinco metros de la línea de goal para jugar el ruck ball.

Sanción: Penal

- (b) Los organizadores del partido pueden decidir que si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal, ese jugador puede dar un paso hacia el in-goal y marcar un try.

15.13 Los jugadores no pueden simular un tackle.

Sanción: Penal

15.14 Al jugador que levante la pelota después de un ruck ball se lo denomina medio scrum. Si un oponente tacklea al medio scrum en posesión de la pelota, se otorga al equipo oponente un ruck ball. Los organizadores del partido pueden permitir que el medio scrum mantenga la posesión cuando resulte tackleado.

15.15 El medio scrum que realice un ruck ball en el tackle no puede marcar un try desde esa posición pero puede cruzar la línea de goal.

Sanción: Ruck ball

Si el medio scrum apoya la pelota en el in-goal del equipo oponente, el try es desestimado y el juego se reinicia a 5 metros de la línea de goal con un ruck ball a favor del equipo oponente.

Los organizadores del partido pueden permitir que el medio scrum marque un try.

Los organizadores del partido pueden decidir que la única acción que puede realizar el medio scrum es pasar la pelota.

15.16 Después de seis tackles a un equipo portador de la pelota el árbitro otorga un ruck ball al equipo oponente en el lugar en que se produjo el sexto tackle.

15.5 B – Toque a tierra

En 15.6 a 15.16, las referencias a ruck ball se deben reemplazar con toque a tierra cuando los organizadores del partido hayan elegido implementar el toque a tierra después de un tackle.

15.5 C – Pase desde el tackle

En 15.6 a 15.16, las referencias a ruck ball se deben reemplazar con pase desde el tackle cuando los organizadores del partido hayan elegido implementar el pase desde el tackle después de un tackle.

LEY 16: RUCKS

El ruck ball reemplaza al ruck en las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby. 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 de World Rugby pero pueden usarse con fines de desarrollo.

LEY 18: MARK

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

LEY 19: TOUCH Y LINEOUT

No hay lineouts en las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby.

- 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 antes que haya habido un touch.
- 19.3** La línea del lineout es el lugar en el que el portador de la pelota (o la pelota) toca o cruza la línea de touch.
- 19.4** Cuando la pelota está en touch el árbitro otorga un ruck ball al equipo que no llevó o puso la pelota en touch a cinco metros de la línea de touch en la línea del lineout.

LEY 20: SCRUM

No hay scrums en las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby. 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: DISPOSICIONES PARA LOS PENALES

Para las sanciones en las que se debe otorgar un penal, dentro de las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby, el organizador del partido puede permitir el uso del penal corto para sí mismo (kick corto y avance), ruck ball, toque a tierra o pase libre.

- 21.1** Los penales se otorgan al equipo no infractor por infracciones de sus oponentes. Los penales se efectúan con kicks cortos para sí mismo en el lugar de la infracción a menos que se disponga de otra manera en las Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby. 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 otorgue un penal en el campo de juego, 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 10 metros de la marca del penal o hasta haber alcanzado su línea de goal si estuviera más cerca de la marca.
- Sanción:** Cualquier infracción posterior del equipo oponente resulta en un segundo penal 10 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 está 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
- 21.5** Si el penal se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso.
- 21.6** El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del penal 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:** Penal a diez metros de la marca de la sanción original

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 sosteniéndola y tocando el suelo con ella en el in-goal. 'Sosteniéndola' significa sujetándola con la mano o manos. 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 atacante 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. Si un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota sobre la línea de goal de los oponentes, se ha marcado un try. El jugador que ha marcado el try debe llevar la pelota hasta el centro de la línea de mitad de cancha o entregarla a un jugador del equipo oponente.
Sanción: El jugador infractor es amonestado y suspendido temporalmente
- 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** 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 porta 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 defensor tiró o llevó la pelota al in-goal, y un jugador defensor la apoyó sin que haya habido ninguna infracción, el juego se reinicia con un ruck ball, a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota fue apoyada.
- 22.10** Si el equipo atacante pierde la posesión de la pelota que va al suelo en el campo de juego y posteriormente se desplaza al interior del in-goal de los oponentes y allí resulta muerta, se otorgará un ruck ball al equipo no infractor a cinco metros de la línea de goal o en el lugar de la infracción, el que esté más lejos de la línea de goal.
- 22.11** Si el equipo atacante hace un pase forward y la pelota va al suelo en el in-goal del equipo oponente, se otorgará un ruck ball al equipo no infractor a cinco metros de la línea de goal o en el lugar de la infracción, el que esté más lejos de la línea de goal.
- 22.12** Si un jugador defensor ha llevado 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 atacante a 5 metros de la línea de goal.
- 22.13** Si ocurre una infracción en el in-goal, el juego se reinicia a cinco metros de la línea de goal, en línea con el lugar de la infracción.
- 22.14** Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal el juego se debe reiniciar con un ruck ball al equipo defensor a cinco metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.
- 22.15** Si un jugador comete un acto de juego sucio en el in-goal, el penal resultante se otorgará en el lugar donde de otra manera, 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	Es la devolución 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 de World Rugby Touch Rugby.
Equipo atacante	El equipo en posesión de la pelota.
Equipo defensor	El equipo que no tiene posesión de 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 de World Rugby, 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 de World Rugby.
Jugador de la pelota	El jugador que juega la pelota, pateando, pasando o controlándola.
Kick corto	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.
Kick corto y avance	Es el modo en que un jugador ejecuta un penal pateando corto la pelota con el pie y luego corriendo o pasando la pelota.
Kick de reinicio	Los kicks de reinicio se producen después que se ha marcado un try y se ejecutan mediante un kick corto 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 kick corto.
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.
Marca	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 atrás	Consiste en golpear la pelota hacia atrás hacia la propia línea de goal del jugador con la mano o el brazo.
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.
Pase libre	Es un pase otorgado al equipo no infractor después de una infracción de sus oponentes.
Penal	Es otorgado por el árbitro y será ejecutado mediante un kick corto 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.
Scrums sin oposición	Un scrum sin oposición es igual a un scrum normal excepto que los equipos no compiten por la pelota; el equipo que introduce la pelota debe obtenerla, y no se permite empujar a los equipos.
Toque a tierra	Esto ocurre cuando un jugador tackleado de cara a la línea de goal de sus oponentes toca la pelota en 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 considera 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 World Rugby o una Comisión de World Rugby.
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.