



DEFINICIONES

Juego sucio es cualquier acción contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego que cometa una persona dentro del perímetro de juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso e inconducta que sean perjudiciales al Juego.

10.1 OBSTRUCCIÓN

- (a) **Cargar o empujar.** Cuando un jugador y un oponente están corriendo por la pelota, ninguno de los dos jugadores debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.
Sanción: Penal
- (b) **Correr delante del portador de la pelota.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente delante de un compañero que porta la pelota impidiendo con esa acción que los oponentes tackleen al actual portador de la pelota, o tengan oportunidad de tacklear a potenciales portadores de la pelota cuando ganen posesión.
Sanción: Penal
- (c) **Bloquear al tackleador.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente en una posición que impida que un oponente tacklee al portador de la pelota.
Sanción: Penal
- (d) **Bloquear la pelota.** Un jugador no debe desplazarse o pararse intencionalmente en una posición que impida que un oponente juegue la pelota.
Sanción: Penal
- (e) **Portador de la pelota yendo a chocar a compañeros.** Un jugador que porta la pelota no debe ir a chocar intencionalmente a compañeros delante de él.
Sanción: Penal

10.2 JUEGO DESLEAL

- (a) **Infracciones intencionales.** Un jugador no debe infringir intencionalmente ninguna Ley del Juego o jugar deslealmente. El jugador que infrinja intencionalmente debe ser: advertido; o amonestado y avisado que será expulsado si comete la misma infracción o una similar; o expulsado.

Sanción: Penal

Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal. Un jugador que mediante juego sucio impide que se marque un try debe ser amonestado y suspendido temporariamente o expulsado.

- (b) **Pérdida de tiempo.** Un jugador no debe perder tiempo intencionalmente.

Sanción: Free Kick

- (c) **Arrojar al touch.** Un jugador no debe intencionalmente golpear, colocar, empujar, o arrojar la pelota con su brazo o mano al touch, touch-in-goal o más allá de la línea de pelota muerta.

Sanción: Si la infracción fue cometida entre la línea de 15 metros y la línea de touch: Penal sobre la línea de 15 metros, o, si la infracción fue cometida en algún otro lugar del campo de juego: en el lugar de la infracción, o, si la infracción fue cometida en el in-goal: a 5 metros de la línea de goal y a no menos de 15 metros de la línea de touch.

Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal.

10.3 INFRACCIONES REITERADAS

- (a) **Reiteración de faltas.** Un jugador no debe infringir ninguna Ley en forma repetida. La repetición de infracciones es un hecho. La cuestión sobre si el jugador tuvo o no tuvo la intención de infringir es irrelevante.

Sanción: Penal

Un jugador sancionado por infracciones reiteradas debe ser amonestado y suspendido temporariamente.

- (b) **Infracciones reiteradas de un equipo.** Cuando diferentes jugadores del mismo equipo cometen la misma infracción en forma repetida, el árbitro deberá decidir si la cantidad constituye o no infracciones reiteradas. Si el árbitro decide que es así le hará al equipo una advertencia general y si luego repiten la falta, el árbitro amonestará y suspenderá temporariamente al jugador(es) culpable(s). Si posteriormente un jugador de ese mismo equipo repite la infracción el árbitro deberá expulsar al jugador(es) culpable(s).

Sanción: Penal

Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal.

- (c) **Infracciones reiteradas: criterio aplicado por el árbitro.** Para decidir cuantas infracciones constituyen infracciones reiteradas en partidos de selección o de mayores, el árbitro debe aplicar siempre un criterio estricto. Cuando un jugador infringe tres veces el árbitro debe amonestar a ese jugador.

El árbitro puede flexibilizar este criterio en partidos de divisiones juveniles, donde las infracciones pueden ser consecuencia de la ignorancia de las Leyes o la falta de destrezas.

10.4 JUEGO PELIGROSO E INCONDUCTA

- (a) **Puñetazos o golpes.** Un jugador no debe golpear a un oponente con el puño, o el brazo incluyendo el codo, el hombro, cabeza o rodilla(s).
Sanción: Penal
- (b) **Pisar o pisotear.** Un jugador no debe pisar o pisotear a un oponente.
Sanción: Penal
- (c) **Patear.** Un jugador no debe patear a un oponente.
Sanción: Penal
- (d) **Zancadilla.** Un jugador no debe hacer una zancadilla con la pierna o el pie a un oponente.
Sanción: Penal



- (e) **Tackle peligroso.** Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso.

Sanción: Penal

Un jugador no debe efectuar sobre un oponente un tackle (o un intento de tackle) por encima de la línea de los hombros aún cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros. Un tackle al cuello o a la cabeza debe ser considerado juego peligroso.

Sanción: Penal

Un "tackle con el brazo rígido" debe ser considerado juego peligroso. Un jugador efectúa un tackle de esas características cuando va con el brazo rígido a golpear a un oponente.

Sanción: Penal

Jugar al hombre sin la pelota debe ser considerado juego peligroso.

Sanción: Penal

Un jugador no debe tacklear a un oponente que no tenga los pies en el suelo.

Sanción: Penal

- (f) **Accionar contra un oponente sin la pelota.** Excepto en un scrum, ruck o maul, un jugador no debe agarrar, empujar, u obstruir a un oponente que no porta la pelota.

Sanción: Penal

- (g) **Embestida peligrosa.** Un jugador no debe embestir o derribar a un oponente que porta la pelota sin intentar agarrarlo.

Sanción: Penal

- (h) Un jugador no debe embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin usar los brazos, o sin agarrar a un jugador.

- (i) **Tackleando al saltador en el aire.** Un jugador no debe tacklear, ni tocar, empujar o tirar del pie o pies de un oponente que está saltando por la pelota en el lineout o en el juego general.

Sanción: Penal

- (j) Levantar a un jugador del suelo y dejarlo caer o impulsar a ese jugador hacia el suelo mientras los pies de ese jugador están en el aire de modo que la cabeza y/o parte superior de ese jugador entren primero en contacto con el suelo, es juego peligroso.

Sanción: Penal



- (k) **Juego peligroso en un scrum, ruck o maul.** La primera línea de un scrum no debe embestir a sus oponentes.

Sanción: Penal

Los jugadores de la primera línea no deben levantar intencionalmente a sus oponentes en el aire o forzarlos hacia arriba fuera del scrum.

Sanción: Penal

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

Sanción: Penal

Los jugadores no deben derrumbar intencionalmente un scrum, ruck o maul.

Sanción: Penal

- (l) **Tomar represalia.** Un jugador no debe tomar represalia. Aún si un oponente infringe las Leyes, un jugador no debe hacer nada que sea peligroso para el oponente.

Sanción: Penal

- (m) **Actos contrarios al espíritu deportivo.** Un jugador no debe hacer en el perímetro de juego, nada que esté en contra del buen espíritu deportivo.

Sanción: Penal

- (n) **Inconduca mientras la pelota está fuera de juego.** Mientras la pelota está fuera de juego, un jugador no debe cometer ninguna inconduca, u obstruir, o interferir de cualquier manera a un oponente.

Sanción: Penal

La sanción es la misma que la de las secciones 10.4 (a)-(m) excepto que el penal se debe otorgar en el lugar donde se hubiera reiniciado el juego. Si ese lugar está en la línea de touch o dentro de los 15 metros de ella, la marca del penal debe ser en la línea de 15 metros, en línea con aquel lugar.

Si el juego se hubiera reiniciado con un scrum 5 metros, la marca del penal debe ser en el lugar del scrum.

Si el juego se hubiera reiniciado con una salida de 22 metros, el equipo no infractor puede elegir el lugar sobre la línea de 22 metros para ejecutar el penal.

Si se otorga un penal pero el equipo infractor es culpable de una ulterior conducta antes de que se efectúe el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor y correrá 10 metros la marca del penal. Esto cubre ambas, la infracción original y la conducta.

Si se otorga un penal a un equipo pero un jugador de ese equipo es culpable de una ulterior conducta antes de que se tome el puntapié, el árbitro amonestará o expulsará al infractor, desestimará el puntapié y otorgará un penal al equipo oponente.

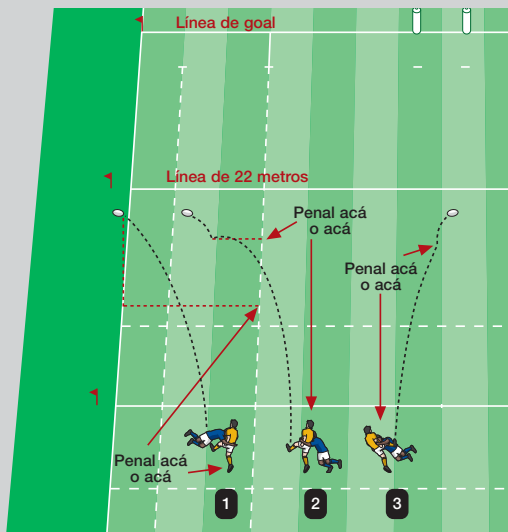
Si se comete una infracción fuera del área de juego mientras la pelota aún está en juego, y si esa infracción no está cubierta en ninguna otra parte de esta Ley, el penal se otorgará sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar de la infracción.

- (o) **Carga tardía al pateador.** Un jugador no debe cargar u obstruir intencionalmente a un oponente que acaba de patear la pelota.

Sanción: El equipo no infractor puede elegir también ejecutar el penal en el lugar que cae la pelota o donde fue jugada antes de tocar el suelo y a no menos de 15 metros de la línea de touch.

Lugar de la infracción. Si la infracción ocurre en el in-goal del pateador, la marca del penal debe estar a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción pero a no menos de 15 metros de la línea de touch. El equipo no infractor puede elegir también ejecutar el penal en el lugar que cae la pelota o donde fue jugada a continuación y a no menos de 15 metros de la línea de touch.

Donde cae la pelota. Si la pelota cae en el touch, la marca del penal opcional debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar donde la pelota salió al touch. Si la pelota cae o es jugada antes de tocar el suelo dentro de los 15 metros de la línea de touch, la marca debe ser sobre la línea de 15 metros en línea con el lugar donde cayó o fue jugada.



Carga tardía al pateador

Si la pelota cae en el in-goal, en el touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, la marca del penal opcional debe ser a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar donde la pelota cruzó la línea de goal y a por lo menos 15 metros de la línea de touch.

Si la pelota pega en un poste de goal o en el travesaño, la marca del penal opcional debe ser en el lugar donde la pelota cae al suelo.



- (p) **Cuña Voladora y Carga de Caballería.** Un equipo no debe hacer la “Cuña Voladora” o la “Carga de Caballería”.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción original.

“Cuña Voladora”. El tipo de ataque conocido como “Cuña Voladora” generalmente se utiliza cerca de la línea de goal cuando se ha otorgado un penal o un free kick al equipo atacante.

El pateador juega la pelota para sí mismo y comienza el ataque, ya sea cargando hacia el in-goal contrario o pasándola a otro compañero que carga hacia adelante. Inmediatamente, sus compañeros se toman a cada lado del portador de la pelota formando una cuña. Muchas veces uno o más de sus compañeros están delante del portador de la pelota. La “Cuña Voladora” es ilegal.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción original.

“Carga de Caballería”. El tipo de ataque conocido como “Carga de Caballería” generalmente se utiliza cerca de la línea de goal cuando se ha otorgado un penal o un free kick al equipo atacante. Un jugador se coloca a cierta distancia del pateador o jugadores del equipo atacante forman una línea a lo ancho del campo de juego a cierta distancia del pateador.

Estos jugadores atacantes están generalmente separados por un metro o dos de distancia. Después de una señal del pateador cargan hacia adelante. Cuando están cerca del pateador, éste juega la pelota para sí mismo, y se la pasa a un jugador que ha empezado a correr desde atrás a cierta distancia del pateador.

Sanción: Penal en el lugar de la infracción.

- (q) La ventaja puede ser otorgada por acciones de juego sucio, pero si la infracción impide un try probable, se debe otorgar un try penal.
- (r) Por una infracción informada por un árbitro asistente se puede otorgar un penal donde ocurrió la infracción, o permitir que se juegue la ventaja.
- (s) 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 un kick off o penal después de una advertencia, suspensión temporaria o expulsión.

Sanción: Penal

10.5 SANCIONES

- (a) Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la Ley de Juego Sucio debe ser: advertido; o amonestado y suspendido temporariamente por el término de diez minutos de tiempo de juego; o expulsado.
- (b) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente y que después comete una segunda infracción a la Ley de Juego Sucio que hubiera merecido una amonestación, deberá ser expulsado.

10.6 TARJETAS AMARILLA Y ROJA

- (a) Cuando un jugador sea amonestado y suspendido temporariamente en un partido Internacional, el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla.
- (b) Cuando un jugador sea expulsado en un partido Internacional el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta roja.
- (c) Para otros partidos el Organizador del Partido, o la Unión que tenga jurisdicción sobre el partido podrá decidir la utilización de las tarjetas amarilla y roja.

10.7 JUGADOR EXPULSADO

Un jugador que resulta expulsado no participa más del partido.