

DEFINICIONES

La salida de mitad de cancha (kick off) se efectúa al comienzo de cada tiempo del partido y al comienzo de cada tiempo suplementario. Los kicks de reinicio se efectúan después que se haya marcado un punto o después de una anulada.

13.1 DÓNDE Y CÓMO SE EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

- Un equipo efectúa la salida de mitad de cancha con un drop kick que se debe efectuar en el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.
- Si la pelota es pateada con un tipo de kick incorrecto, o desde el lugar equivocado, el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de mitad de cancha y ellos introducen la pelota.

13.2 QUIÉN EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y KICK DE REINICIO

- Al comienzo del partido, el equipo cuyo capitán eligió efectuar la salida de mitad de cancha después de ganar el sorteo, o el equipo oponente si el capitán ganador eligió lado.
- Después del entretiempo, el equipo oponente al que efectuó la salida de mitad de cancha al comienzo del partido.
- Después de marcar un punto reinicia el juego el equipo oponente al que marcó el punto.

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

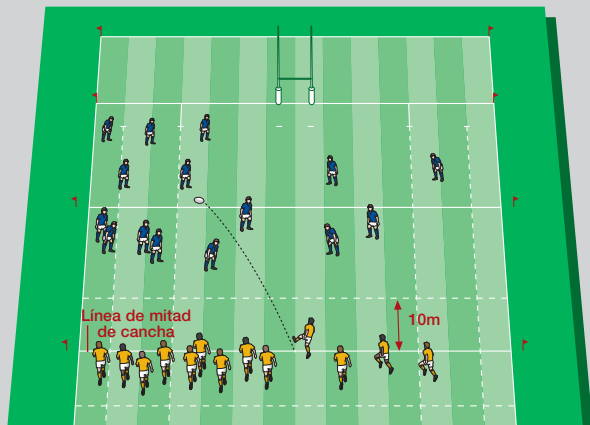
Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo está se debe formar un scrum en el centro. El equipo oponente introducirá la pelota.

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)



13.4 POSICIÓN DEL EQUIPO Oponente EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo oponente debe permanecer sobre o detrás de la línea de 10 metros. Si están delante de esa línea o si cargan antes de que la pelota sea pateada, la salida de mitad de cancha se efectúa de nuevo.



Salida de mitad de cancha (kick off)

13.5 KICK OFF QUE ALCANZA LOS 10 METROS

Si la pelota alcanza la línea de 10 metros de los oponentes, o alcanza la línea de 10 metros y el viento la vuelve atrás, el juego continúa.

13.6 KICK OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS PERO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros de los oponentes pero es jugada primero por un oponente, el juego continúa.

13.7 KICK OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS Y NO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros de los oponentes el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente, o
Que se forme un scrum en el centro. Ellos introducen la pelota.

13.8 PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch el equipo oponente tiene tres opciones:

Que se efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente, o
Que se forme un scrum en el centro y ellos introducen la pelota, o
Aceptar el kick.

Si aceptan el kick, el lineout se debe formar en la línea de mitad de cancha. Si el viento vuelve la pelota atrás de la línea de mitad de cancha y sale directamente al touch, el lineout se debe formar en el lugar en que la pelota salió al touch.

Ley 13 Salidas (kick off y kicks de reinicio)



13.9 PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

- (a) Si la pelota es pateada al in-goal sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene tres opciones:

Apoyar la pelota, o
Hacer la pelota muerta, o
Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, tiene dos opciones:

Que se forme un scrum en el centro y ellos introducen la pelota, o
Que el otro equipo efectúe la salida de mitad de cancha nuevamente.

- (c) Si optan por apoyar la pelota o hacerla muerta, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con la pelota significa que el jugador ha decidido continuar el juego.

13.10 SALIDA DE 22 METROS

DEFINICIONES

Una salida de 22 metros es un drop kick efectuado por el equipo defensor. La salida de 22 metros puede ser efectuada desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros

Se utiliza una salida de 22 metros para reiniciar el juego después de que un jugador atacante ha puesto o llevado la pelota al in-goal, sin infracciones, y un jugador defensor ha hecho muerta allí la pelota, o se ha ido al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta.

13.11 DEMORA EN LA SALIDA DE 22 METROS

La salida de 22 metros debe ser efectuada sin demora.

Sanción: Free Kick sobre la línea de 22 metros

13.12 SALIDA DE 22 METROS EFECTUADA INCORRECTAMENTE

Si la pelota es pateada con un tipo de kick incorrecto, o desde el lugar equivocado, el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe otra salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros y ellos introducen la pelota.

13.13 EN LA SALIDA DE 22 METROS LA PELOTA DEBE CRUZAR LA LÍNEA

- (a) Si la pelota no cruza la línea de 22 metros, el equipo oponente tiene dos opciones:

Que se efectúe otra salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros.

Ellos introducen la pelota.

- (b) Si la pelota cruza la línea de 22 metros pero el viento la vuelve atrás, el juego continúa.

- (c) Si la pelota no cruza la línea de 22 metros se puede aplicar la ventaja. Un oponente que juegue la pelota puede marcar un try.

13.14 SALIDA DE 22 METROS QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch, el equipo oponente tiene tres opciones:

Que se efectúe otra salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros y ellos introducen la pelota, o

Aceptar el kick. Si aceptan el kick, el lanzamiento es en la línea de 22 metros.

13.15 SALIDA DE 22 METROS QUE ENTRA AL IN-GOAL DE LOS Oponentes

- (a) Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene tres opciones:

Apoyar la pelota, o
Hacer la pelota muerta, o
Continuar el juego.

- (b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, tiene dos opciones:

Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros en la que el kick fue efectuado y ellos introducen la pelota, o
Que el otro equipo efectúe la salida de 22 metros nuevamente.

- (c) Si optan por apoyar la pelota o hacerla muerta, deben hacerlo sin demora. Cualquier otra acción de un jugador defensor con la pelota significa que el jugador ha elegido continuar el juego.

13.16 EL EQUIPO DEL PATEADOR

- (a) Todos los jugadores del equipo del pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se debe formar un scrum en el centro de la línea de 22 metros. El equipo oponente introducirá la pelota.
- (b) Sin embargo, si el kick se efectúa tan rápidamente que los jugadores del equipo del pateador que se están retirando, aún están delante de la pelota, ellos no serán penalizados. Ellos no deben dejar de retirarse hasta ser puestos en juego por alguna acción de un compañero. Ellos no deben participar del juego mientras no sean puestos onside de ese modo.

Sanción: Scrum en el centro de la línea de 22 metros. El equipo oponente introducirá la pelota.

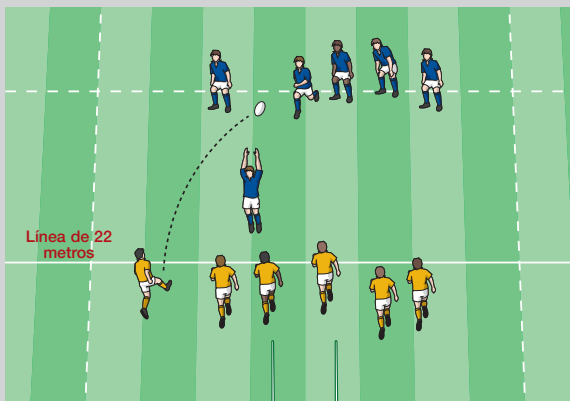
13.17 EL EQUIPO Oponente

- (a) El equipo oponente no debe avanzar sobre la línea de 22 metros antes de que la pelota sea pateada.

Sanción: Free Kick en el lugar de la infracción

- (b) Si un oponente está del otro lado de la línea de 22 metros y demora u obstruye la salida de 22 metros, el jugador es culpable de inconducta.

Sanción: Penal sobre la línea de 22 metros.



Salida de 22 metros