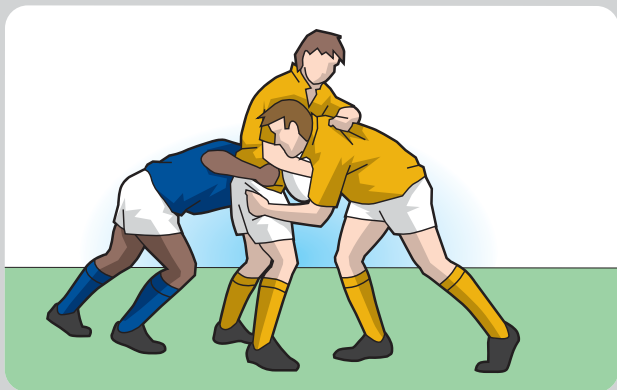


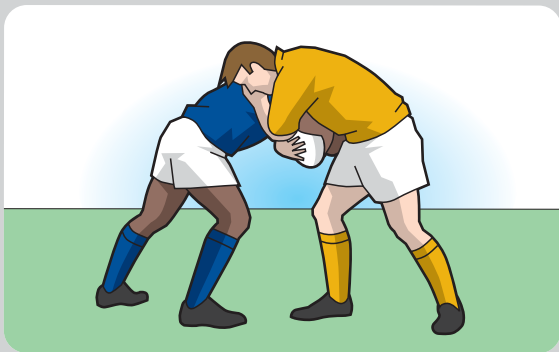
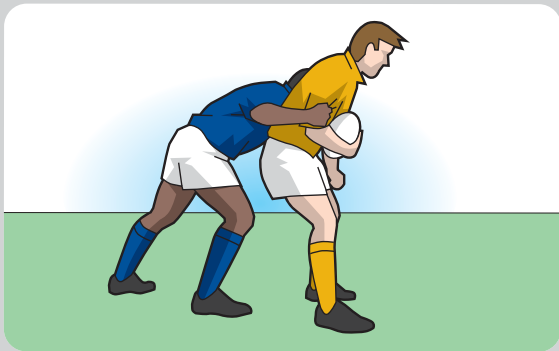
DEFINICIONES

Un maul comienza cuando un jugador portando la pelota es agarrado por uno o más oponentes, y hay uno o más compañeros del portador de la pelota asidos al portador de la pelota. Por lo tanto un maul consiste, cuando comienza, en por lo menos tres jugadores, todos sobre sus pies: el portador de la pelota y un jugador de cada equipo. Todos los jugadores involucrados deben estar atrapados o asidos al maul y deben estar sobre sus pies y avanzando hacia una línea de goal. El juego general ha terminado.



Maul

Ley 17 Maul



Maul no formado

17.1 FORMANDO UN MAUL

- (a) **Dónde puede formarse un maul.** Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego.

17.2 INCORPORÁNDOSE A UN MAUL

- (a) Los jugadores que se incorporan a un maul no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Sanción: Free Kick
- (b) Un jugador debe estar atrapado en un maul, o asido a un maul y no simplemente al costado del mismo.
Sanción: Penal
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el maul no constituye asirse.
Sanción: Penal
- (d) **Manteniendo a los jugadores sobre sus pies.** Los jugadores en un maul deben intentar permanecer sobre sus pies. El portador de la pelota en un maul puede ir al suelo, siempre que la pelota esté disponible inmediatamente y el juego continúe.
Sanción: Penal
- (e) Un jugador no debe derrumbar un maul intencionalmente. Esto es juego peligroso.
Sanción: Penal
- (f) Un jugador no debe saltar encima de un maul.
Sanción: Penal

17.3 OTRAS INFRACCIONES EN EL MAUL

- (a) Un jugador no debe tratar de arrastrar a un oponente fuera del maul.
Sanción: Penal
- (b) Mientras la pelota aún está en el maul, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar al equipo oponente que la pelota está fuera del maul.
Sanción: Free Kick

17.4 OFFSIDE EN EL MAUL

- (a) **La línea de offside.** Hay dos líneas de offside paralelas a las líneas de goal, una para cada equipo. Cada línea de offside pasa por el último pie del último jugador en el maul. Si el último pie del último jugador está sobre o más allá de la línea de goal, la línea de offside para el equipo defensor es la línea de goal.
- (b) Un jugador debe incorporarse al maul, o retirarse detrás de la línea de offside inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un maul, el jugador está offside.
Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor
- (c) **Jugadores incorporándose al maul.** Los jugadores que se incorporan a un maul deben hacerlo desde atrás del pie del último compañero en el maul. El jugador puede incorporarse al lado de este jugador. Si el jugador se incorpora al maul del lado de sus oponentes, o delante del último compañero, el jugador está offside.
Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor
- (d) **Jugadores que no se incorporan al maul.** Todos los jugadores que están delante de la línea de offside y que no se incorporan al maul, deben retirarse enseguida detrás de la línea de offside. Un jugador que no haga eso está offside. Si cualquier jugador que está detrás de la línea de offside la sobrepasa y no se incorpora al maul, el jugador está offside.
Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor
- (e) **Jugadores abandonando o reincorporándose al maul.** Los jugadores que abandonan un maul deben retirarse detrás de la línea de offside inmediatamente, de lo contrario ellos están offside. Si un jugador se reincorpora al maul delante del último compañero en el maul, el jugador está offside. El jugador puede reincorporarse al maul al lado del último compañero.
Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor

- (f) Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota en el maul se desprenden voluntariamente del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, el maul puede continuar y hay dos líneas de offside. La línea de offside para el equipo en posesión pasa por el último pie del último jugador en el maul y para el equipo que no tiene la posesión es una línea que pasa por el pie más adelantado del jugador más adelantado del equipo que tiene la posesión en el maul.

Sanción: Penal

- (g) Cuando jugadores del equipo que no tiene la posesión de la pelota en el maul se desprenden voluntariamente del maul de modo que no quede ningún jugador de ese equipo en el maul, los jugadores de ese equipo pueden reincorporarse al maul siempre que el primer jugador se tome del jugador más adelantado del equipo que tiene la posesión de la pelota.

Sanción: Penal

17.5 EXITOSO FIN DE UN MAUL

Un maul termina exitosamente cuando:

- la pelota o un jugador con la pelota deja el maul
- la pelota está en el suelo
- la pelota está sobre o más allá de la línea de goal.

17.6 FALLIDO FIN DE UN MAUL

- (a) Un maul no termina exitosamente si permanece estacionado o deja de moverse hacia adelante por más de 5 segundos y se ordena un scrum.
- (b) Un maul no termina exitosamente si resulta imposible jugar la pelota o se derrumba (no como consecuencia de juego sucio) y se ordena un scrum.

- (c) **Scrum después de un maul.** El equipo que no tenía posesión cuando el maul empezó, introducirá la pelota. Si el árbitro no puede decidir qué equipo tenía posesión, el equipo que estaba avanzando antes que el maul se detuviera, introducirá la pelota. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá la pelota.
- (d) Cuando un maul permanece estacionado o ha dejado de moverse hacia adelante por más de 5 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 un scrum.
- (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 un scrum.
- (f) Cuando en un maul resulte imposible jugar la pelota, el árbitro no permitirá una disputa prolongada por ella. Se ordenará un scrum.
- (g) Si el portador de la pelota en un maul va al suelo, incluyendo estar sobre una o las dos rodillas, o sentado, el árbitro ordenará un scrum salvo que la pelota esté disponible inmediatamente.
- (h) **Scrum después de un maul cuando sujetan al que atrapó la pelota.** Si un jugador atrapa la pelota directamente de un puntapié de un oponente, que no sea un kick off o una salida de 22 metros, y el jugador es sujetado inmediatamente por un oponente, se puede formar un maul. Luego si el maul permanece estacionado, deja de moverse hacia adelante por más de 5 segundos, o si resulta imposible jugar la pelota, y se debe ordenar un scrum, introducirá la pelota el equipo del jugador que atrapó la pelota.

“Directamente de un puntapié de un oponente” significa que la pelota no tocó a ningún otro jugador o al suelo antes que el jugador la atrapara.