

### DEFINICIONES

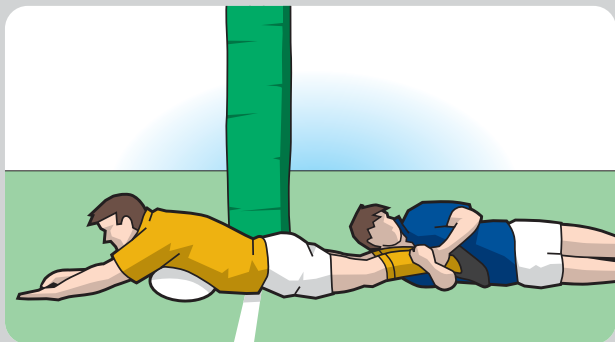
El in-goal es la parte del terreno tal como está definido en la Ley 1 donde la pelota puede ser apoyada por jugadores de ambos equipos.

Cuando los jugadores atacantes son los primeros en apoyar la pelota en el in-goal de sus oponentes, los jugadores atacantes marcan un try.

Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su in-goal, los jugadores defensores hacen una anulada.

Un jugador defensor que recibe la pelota con un pie sobre la línea de goal o en el in-goal, se considera que tiene ambos pies en el in-goal.

#### 22.1 APOYAR LA PELOTA



*Apoyar la pelota*

Hay dos formas en que un jugador puede apoyar la pelota:

- (a) **Jugador que toca el suelo con la pelota.** Un jugador apoya la pelota sosteniéndola y tocando el suelo con ella en el in-goal. "Sosteniéndola" significa sujetándola con la mano o manos o con el brazo o brazos. No se requiere presionar hacia abajo.
- (b) **Jugador que presiona sobre la pelota.** 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.

### 22.2 LEVANTAR LA PELOTA

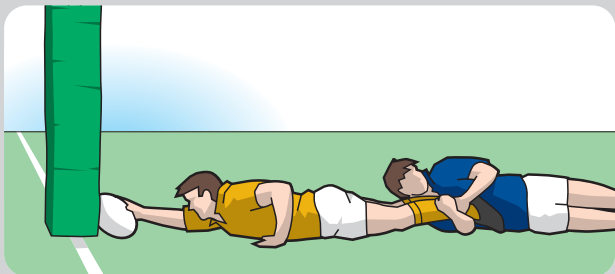
Levantar la pelota del suelo no es apoyarla. Un jugador puede levantar la pelota en el in-goal y apoyarla en otro lugar del in-goal.

### 22.3 PELOTA APOYADA POR UN JUGADOR ATACANTE

- (a) **Try.** 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 son responsables de que la pelota esté en el in-goal.
- (b) Cuando un jugador atacante que tiene posesión de la pelota apoya la pelota en el in-goal y simultáneamente hace contacto con la línea de touch-in-goal o la línea de pelota muerta (o con cualquier punto más allá de ellas), se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor.

### 22.4 OTRAS FORMAS DE MARCAR UN TRY

- (a) **Apoyar sobre la línea de goal.** 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.
- (b) **Apoyar contra un poste de goal.** Los postes de goal y los protectores que los rodean son parte de la línea de goal, la cual es parte del in-goal. Si un jugador atacante es el primero en apoyar la pelota contra el suelo y un poste de goal o protector, se ha marcado un try.

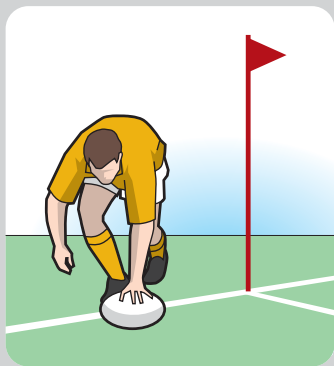


*Marcando un try apoyando contra un poste de goal*

- (c) **Try de empuje.** Un scrum o ruck no puede tener lugar en el in-goal. Si un scrum o ruck es empujado adentro del in-goal, un jugador atacante puede apoyar la pelota legalmente tan pronto como la pelota alcanza o cruza la línea de goal y se ha marcado un try.



- (d) **Try por impulso.** Si un jugador atacante con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal pero el impulso del jugador lo lleva al in-goal de los oponentes en un movimiento continuo por el suelo, y el jugador es el primero en apoyar la pelota, se ha marcado un try.
- (e) **Tackleado cerca de la línea de goal.** Si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal de sus oponentes de modo que este jugador inmediatamente, puede estirarse y apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal, se ha marcado un try.
- (f) En esta situación, los jugadores defensores que están sobre sus pies pueden impedir legalmente el try, tirando de la pelota de las manos o brazos del jugador tackleado, pero no deben patear la pelota.
- (g) **Jugador en touch o touch-in-goal.** Si un jugador atacante está en touch o en touch-in-goal, el jugador puede marcar un try apoyando la pelota en el in-goal de los oponentes, siempre que el jugador no esté portando la pelota.
- (h) **Try Penal.** Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor. Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try en una mejor posición, si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.
- (i) Un try penal se debe otorgar entre los postes de goal. El equipo defensor puede cargar la conversión del try penal.



*Jugador en touch-in-goal no portando la pelota, apoya la pelota marcando un try*

### 22.5 PELOTA APOYADA POR UN JUGADOR DEFENSOR

- (a) **Anulada.** Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.
- (b) **Jugador en touch o touch-in-goal.** Si hay jugadores defensores en el touch-in-goal, ellos pueden hacer una anulada apoyando la pelota en su in-goal siempre que no estén portando la pelota.
- (c) **Apoyada contra un poste de goal.** Los postes de goal y los protectores que los rodean son parte de la línea de goal. Si un jugador defensor es el primero en apoyar la pelota contra el suelo y un poste de goal o protector, el resultado de esa acción es una anulada.

### 22.6 SCRUM, RUCK O MAUL EMPUJADO ADENTRO DEL IN-GOAL

Un scrum, ruck o maul sólo pueden tener lugar en el campo de juego. Tan pronto como un scrum, ruck o maul es empujado del otro lado de la línea de goal, un jugador puede legalmente apoyar la pelota. Esto constituye una anulada o un try.

### 22.7 REINICIO DESPUÉS DE UNA ANULADA

- (a) Cuando un jugador atacante envía o porta la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque un defensor la apoyó o porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará una salida de 22 metros.
- (b) 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 scrum en el lugar en que ocurrió el knock on o pase forward.
- (c) Si en una salida de mitad de cancha o salida de 22 metros la pelota es pateada adentro del in-goal de los oponentes sin tocar o haber sido tocada por un jugador y un jugador defensor la apoya o hace muerta sin demora, el equipo defensor tiene dos opciones:

Que se forme un scrum en el centro de la línea desde donde la pelota fue pateada y ellos introducen la pelota, o

Que el otro equipo efectúe la salida de mitad de cancha o la salida de 22 metros nuevamente.

- (d) 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 reiniciará con un scrum 5 metros. La ubicación del scrum es sobre una línea a través del lugar donde la pelota ha sido anulada. El equipo atacante introducirá la pelota.
- (e) Si el equipo defensor ha llevado la pelota hasta adentro de su propio in-goal y un jugador defensor patea la pelota que es cargada por un oponente en el in-goal y la pelota rebota en él y luego es hecha muerta, se otorgará al equipo atacante un scrum cinco metros en línea con el lugar en que la pelota resultó muerta y este equipo introducirá la pelota.

### 22.8 PELOTA PATEADA A TRAVÉS DEL IN-GOAL Y HECHA MUERTA

Si un equipo patea la pelota a través del in-goal de sus oponentes, al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, excepto de un infructuoso puntapié al goal o intento de drop al goal, el equipo defensor tiene dos opciones:

Que se efectúe una salida de 22 metros, o

Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada, y ellos introducirán la pelota.

### 22.9 JUGADOR DEFENSOR EN EL IN-GOAL

- (a) Un jugador defensor que tiene parte de un pie en el in-goal, se considera que tiene ambos pies en el in-goal.
- (b) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de goal toma la pelota que estaba estática en el campo de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el campo de juego y por consiguiente ese jugador ha introducido la pelota en el in-goal.
- (c) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de goal toma la pelota que estaba en movimiento en el campo de juego, ese jugador ha tomado la pelota dentro del in-goal.
- (d) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de pelota muerta toma la pelota que estaba estática en el in-goal, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en el in-goal y por consiguiente ese jugador ha hecho la pelota muerta.

- (e) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de pelota muerta toma la pelota que estaba en movimiento en el in-goal, ese jugador ha tomado la pelota afuera del área de juego.

### 22.10 PELOTA TRABADA EN EL IN-GOAL

Cuando un jugador portando la pelota es sujetado en el in-goal de modo que el jugador no puede apoyar la pelota, la pelota está muerta. Se formará un scrum 5 metros. Esto se aplica si una jugada similar a un maul se desarrolla en el in-goal. El equipo atacante introducirá la pelota.

### 22.11 PELOTA MUERTA EN EL IN-GOAL

- (a) Cuando la pelota toca la línea de touch-in-goal, o la línea de pelota muerta, o toca algo o alguien más allá de esas líneas la pelota resulta muerta. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo atacante se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo defensor se otorgará un scrum 5 metros y el equipo atacante introducirá la pelota.
- (b) Cuando un jugador portando la pelota toca la línea de touch-in-goal, o la línea de pelota muerta, o toca el suelo más allá de esas líneas la pelota resulta muerta. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo atacante se otorgará una salida de 22 metros al equipo defensor. Si la pelota fue introducida al in-goal por el equipo defensor se otorgará un scrum 5 metros y el equipo atacante introducirá la pelota.
- (c) Cuando un jugador marca un try o hace una anulada, la pelota resulta muerta.

### 22.12 PELOTA O JUGADOR QUE TOCA UN BANDERÍN O UN POSTE CON BANDERA (DE ESQUINA)

Si la pelota o un jugador que porta la pelota toca un banderín o un poste con bandera (poste de esquina) en la intersección de la línea de touch-in-goal con la línea de goal, o en la intersección de la línea de touch-in-goal con la línea de pelota muerta sin estar de alguna otra manera en touch o en touch-in-goal, la pelota no está fuera de juego, a menos que primero sea apoyada contra el suelo y un poste con bandera.



### 22.13 INFRACCIÓN DEL ATACANTE CON SANCIÓN DE SCRUM

Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal para la cual la sanción es un scrum, por ejemplo un knock on, el juego se debe reiniciar con un scrum 5 metros. El scrum se formará sobre una línea a través del lugar de la infracción y el equipo defensor introducirá la pelota.

### 22.14 INFRACCIÓN DEL DEFENSOR CON SANCIÓN DE SCRUM

Si un jugador defensor comete una infracción en el in-goal para la cual la sanción es un scrum, por ejemplo un knock on, el juego se debe reiniciar con un scrum 5 metros. El scrum se formará sobre una línea a través del lugar de la infracción y el equipo atacante introducirá la pelota.

### 22.15 DUDA SOBRE QUIÉN APOYA

Cuando existe duda respecto de cuál de los equipos apoyó primero la pelota en el in-goal, el juego se debe reiniciar con un scrum 5 metros sobre una línea a través del lugar donde la pelota fue apoyada. El equipo atacante introducirá la pelota.

## 22.16 INFRACCIONES EN EL IN-GOAL

Todas las infracciones en el in-goal se tratan como si hubieran tenido lugar en el campo de juego.

Un knock on o un pase forward en el in-goal derivan en un scrum 5 metros, en línea con el lugar de la infracción.

**Sanción:** La marca de un penal o free kick por una infracción no puede estar en el in-goal. Cuando se otorga un penal o free kick por una infracción en el in-goal, la marca para el puntapié debe estar en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal, en línea con el lugar de la infracción.

## 22.17 INCONDUCTA O JUEGO DESLEAL EN EL IN-GOAL

- (a) **Obstrucción del equipo atacante.** Cuando un jugador carga u obstruye intencionalmente a un oponente en el in-goal que acaba de patear la pelota, el equipo oponente puede optar entre patear el penal en el campo de juego a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción, o donde cayó la pelota.  
Si optan por la segunda alternativa y la pelota cae en el touch o cerca del touch, la marca del penal será a 15 metros de la línea de touch, en línea con el lugar donde la pelota salió al touch o donde cayó.  
Si probablemente no se hubiera marcado un try, si no fuera por juego sucio del equipo atacante, se debe desestimar el try y se debe otorgar un penal.
- (b) **Juego sucio del equipo defensor.** Si probablemente se hubiera marcado un try, si no fuera por juego sucio por parte del equipo defensor, el árbitro otorgará un try penal.  
Si probablemente se hubiera marcado un try en una mejor posición, si no fuera por juego sucio por parte del equipo defensor, el árbitro otorgará un try penal.  
Un try penal se otorga entre los postes de goal. El equipo defensor puede cargar la conversión del try penal.  
Un jugador que mediante juego sucio impide que se marque un try debe ser amonestado y suspendido temporalmente o expulsado.
- (c) **Cualquier otra acción de juego sucio.** Cuando un jugador comete cualquier otra acción de juego sucio en el in-goal mientras la pelota está fuera de juego, el penal se otorgará en el lugar donde de otra manera, el juego se hubiera reiniciado.  
**Sanción:** Penal.