

DEFINICIONES

Equipo. Un equipo se compone de quince jugadores que empiezan el partido, más los reemplazos y/o sustitutos autorizados.

Reemplazo. Un jugador que reemplaza a un compañero lesionado.

Sustituto. Un jugador que reemplaza a un compañero por razones tácticas.

3.1 CANTIDAD MÁXIMA DE JUGADORES EN EL ÁREA JUEGO

Máximo: Durante el partido cada equipo no debe tener más de quince jugadores en el área de juego.

3.2 EQUIPO CON MÁS JUGADORES QUE LO PERMITIDO

Objeción: en cualquier momento, antes o durante un partido, un equipo puede efectuar 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 donde se debe reiniciar el juego.

3.3 CUANDO HAY MENOS DE QUINCE JUGADORES

Una Unión puede autorizar la disputa de partidos con menos de quince jugadores en cada equipo. Cuando esto ocurra, se aplicarán todas las Leyes del Juego, solo que cada equipo debe tener al menos cinco jugadores en el scrum en todo momento.

Excepción: los partidos entre equipos de seven a side son una excepción. Estos partidos están regidos por las Variaciones a las Leyes del Juego para partidos de Seven a Side.

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

En partidos internacionales una Unión puede nominar hasta siete reemplazos/sustitutos.

Para otros partidos, la Unión que tenga jurisdicción sobre el partido decidirá la cantidad de reemplazos/sustitutos que podrá nominarse hasta un máximo de siete (subordinado a la Ley 3.14 en que pueden ser ocho).

Un equipo puede sustituir hasta dos jugadores de la primera línea (subordinado a la Ley 3.14 en que pueden ser tres) y hasta cinco de los otros jugadores. Las sustituciones sólo pueden hacerse cuando la pelota está muerta y con permiso del árbitro.

3.5 JUGADORES ADECUADAMENTE ENTRENADOS Y EXPERIMENTADOS EN LA PRIMERA LÍNEA

- (a) La tabla que sigue indica la cantidad de jugadores adecuadamente entrenados y experimentados para la primera línea que se deben incluir cuando se nominan diferentes cantidades de jugadores.

Cantidad de Jugadores	Cantidad de Jugadores adecuadamente entrenados y experimentados
15 o menos	Tres jugadores que puedan jugar en la primera línea
16, 17 o 18	Cuatro jugadores que puedan jugar en la primera línea
19, 20, 21 o 22	Cinco jugadores que puedan jugar en la primera línea
(Variación a la Ley 3.15 específica de la Unión) 22 o 23	Seis jugadores que puedan jugar en la primera línea

- (b) Cada jugador de la primera línea y cualquier reemplazante(s) potencial(es) debe estar adecuadamente entrenado y ser experimentado.
- (c) Cuando un equipo nombra 19, 20, 21 o 22 jugadores, debe haber cinco jugadores que puedan jugar en la primera línea para asegurar que en la primera ocasión en que se requiera un reemplazo del hooker, y en la primera ocasión en que se requiera un reemplazo de un pilar, el equipo pueda continuar el juego en forma segura con scrums con oposición.



- (d) El reemplazo de un forward primera línea debe provenir de los jugadores adecuadamente entrenados y experimentados que empezaron jugando el partido o de los reemplazantes nominados.

3.6 EXPULSIÓN POR JUEGO SUCIO

Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido. Consultar la Ley 3.13 por una excepción a esta Ley.

3.7 REEMPLAZO DEFINITIVO

Un jugador puede ser reemplazado si está lesionado. Si el jugador es reemplazado en forma definitiva, este jugador no debe volver a jugar en ese partido. El reemplazo de un jugador lesionado debe hacerse cuando la pelota está muerta y con permiso del árbitro.

3.8 LA DECISIÓN PARA UN REEMPLAZO PERMANENTE

- (a) En los partidos en que juegue un equipo representativo nacional, un jugador puede ser reemplazado solamente cuando en la opinión de un médico, el jugador está lesionado de manera tal que sería imprudente para ese jugador continuar disputando el partido.
- (b) En otros partidos, en los que una Unión haya otorgado el permiso explícito, un jugador lesionado puede ser reemplazado siguiendo el consejo de una persona idónea y entrenada en temas médicos. Si no la hubiera, el jugador puede ser reemplazado si el árbitro está de acuerdo.

3.9 AUTORIDAD DEL ÁRBITRO PARA IMPEDIR QUE CONTINÚE JUGANDO UN JUGADOR LESIONADO

Si el árbitro decide – con o sin 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 puede ordenar que ese jugador deje el área de juego. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado dejar el campo para ser revisado.



3.10 REEMPLAZO TEMPORARIO

- (a) Cuando un jugador deja el campo para que le detengan el sangrado y/o le venden una herida abierta, ese jugador puede ser reemplazado temporariamente. Si el jugador que ha sido reemplazado temporariamente no vuelve al campo de juego dentro de los 15 minutos (tiempo real) de haber dejado el área de juego, el reemplazo se convierte en definitivo y el jugador reemplazado no debe volver al campo de juego.
- (b) Si el reemplazo temporario resulta lesionado, ese jugador también puede ser reemplazado.
- (c) Si el reemplazo temporario resulta expulsado por juego sucio, el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego.
- (d) Si el reemplazo temporario resulta amonestado y suspendido temporariamente, el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego hasta que finalice el período de suspensión.

3.11 JUGADOR QUE DESEA RETORNAR AL PARTIDO

- (a) Un jugador que tiene una herida abierta o sangrienta debe dejar el área de juego. El jugador no debe retornar hasta que la sangre sea controlada y la herida cubierta.
- (b) Un jugador que deja un partido por lesión o cualquier otra razón no debe volver al partido hasta que el árbitro le permita hacerlo. El árbitro no debe permitir que un jugador vuelva al partido hasta que la pelota esté muerta.
- (c) Si un jugador vuelve al partido o un reemplazo/sustituto se incorpora al partido sin el permiso del árbitro y el árbitro interpreta que el jugador lo hizo para favorecer a su equipo u obstruir al equipo contrario, el árbitro debe penalizar al jugador por inconducta.

Sanción: Penal en el lugar donde se debe reiniciar el juego

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

- (a) Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe volver a jugar en el partido, ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción 1: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida abierta o sangrienta.

Excepción 2: un jugador sustituido puede reemplazar a un primera línea lesionado, suspendido temporalmente o expulsado a menos que el árbitro haya ordenado scrums sin oposición antes de la situación que provocó que el primera línea dejara el campo de juego y el equipo haya utilizado todos sus reemplazos y sustituciones permitidos.

- (b) Si se hubieran ordenado scrums sin oposición y un primera línea resultara lesionado y requiriera ser reemplazado y hubiera jugadores primera línea disponibles para reemplazar a ese jugador, se debe usar el reemplazo de primera línea antes que jugadores que no sean reemplazos de primera línea.

3.13 PRIMERA LÍNEA EXPULSADO O SUSPENDIDO TEMPORARIAMENTE O LESIONADO

- (a) Después que un jugador primera línea ha sido expulsado o durante el tiempo en que un jugador primera línea es suspendido temporalmente, y no hubiera otros jugadores primera línea disponibles del equipo nominado, se realizarán scrums sin oposición. No es responsabilidad del árbitro determinar la idoneidad de los reemplazos entrenados de primera línea ni su disponibilidad, ya que esto es responsabilidad del equipo.
- (b) Después que un jugador primera línea ha sido expulsado o durante el tiempo en que un jugador primera línea es suspendido temporalmente, el árbitro, cuando otorgue el próximo scrum, consultará con el capitán de ese jugador la disponibilidad del equipo en el campo de juego de otro jugador adecuadamente entrenado para jugar en la primera línea. Si no hubiera, el capitán elegirá un jugador de su equipo que, entonces, deberá dejar el campo de juego y será reemplazado por un primera línea adecuadamente entrenado salido de los reemplazos del equipo. El capitán puede hacer esto inmediatamente antes del próximo scrum, o después de haber probado con otro jugador en la primera línea.
- (c) Cuando un período de suspensión temporaria termina y un jugador primera línea vuelve al campo de juego, el jugador primera línea reemplazante dejará el campo de juego y el jugador elegido que anteriormente dejó el campo de juego durante el período de la suspensión temporaria podrá volver a jugar el partido.



- (d) Además, si debido a expulsiones o lesiones, un equipo no dispone de suficientes jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados, el partido continuará con scrums sin oposición.
- (e) Cuando durante un partido el árbitro ordene scrums sin oposición como consecuencia de que un equipo no disponga de jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados y experimentados para cumplir la Ley, el árbitro informará el asunto al Organizador del Partido.
- (f) Cuando un equipo no disponga de jugadores primeras líneas adecuadamente entrenados antes del partido de modo que no se puedan jugar scrums con oposición, el árbitro ordenará scrums sin oposición. El árbitro informará el asunto al Organizador del Partido.
- (g) El Organizador del Partido en el reglamento de su competición podrá determinar que un partido puede no comenzar en el caso en que no haya disponibles jugadores adecuadamente entrenados y experimentados antes de un partido.

3.14 VARIACIONES ESPECÍFICAS DE UNIONES

- (a) Una Unión puede implementar sustituciones sucesivas en determinados niveles del Juego dentro de su jurisdicción. La cantidad de sustituciones no debe ser superior a doce. La administración y reglas relacionadas con las sustituciones sucesivas son responsabilidad de la Unión con jurisdicción sobre el partido.
- (b) Una Unión o Uniones en la que se juega un partido o una competición entre equipos de dos o más Uniones, puede implementar variaciones a la Ley 3 .4 para partidos que no sean internacionales, tal como se establece en (c) y/o (d) que siguen.
- (c) Cuando se nominen 22 o 23 jugadores en un equipo debe haber suficientes jugadores primera línea para jugar de hooker, pilar derecho y pilar izquierdo adecuadamente entrenados y experimentados para garantizar que en la primera ocasión en que se requiera un reemplazo de cualquier posición de la primera línea, el equipo pueda jugar en forma segura scrums con oposición.
- (d) Se puede incorporar una disposición que indique que cuando se dispongan scrums sin oposición como consecuencia de que por alguna razón no había reemplazos de primeras líneas adecuadamente entrenados y experimentados, el equipo involucrado no estará autorizado a reemplazar al jugador cuya partida fue causa de los scrums sin oposición.