

### DEFINICIONES

Cada partido estará controlado por **Oficiales del Partido** que son el árbitro y dos jueces de touch o árbitros asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir **personas adicionales**, que incluyen al árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva, un oficial que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al árbitro en la toma de decisiones, el controlador del tiempo, el médico del partido, los médicos de los equipos, los miembros no jugadores de los equipos y los alcanza pelotas.

El juez de touch puede ser designado por el organizador del partido o por un equipo involucrado en el partido y será responsable de señalar touch, touch-in-goal y si un puntapié al goal tuvo éxito o no.

El organizador del partido puede designar un árbitro asistente que será responsable de señalar touch, touch-in-goal, si un puntapié tuvo éxito o no, e indicar juego sucio. El árbitro asistente también brindará asistencia al árbitro para el desempeño de cualquiera de las tareas del árbitro tal como sea dispuesto por el árbitro.

#### 6.A **ÁRBITRO** *ANTES DEL PARTIDO*

##### 6.A.1 DESIGNACIÓN DEL ÁRBITRO

El árbitro es designado por el organizador del partido. Si no se ha designado ningún árbitro los dos equipos se pueden poner de acuerdo en un árbitro. Si no se ponen de acuerdo el equipo local designará un árbitro.

##### 6.A.2 REEMPLAZO DEL ÁRBITRO

Si el árbitro está imposibilitado de terminar el partido, el reemplazante del árbitro es designado siguiendo las instrucciones del organizador del partido. Si el organizador del partido no ha dado instrucciones, el árbitro designará al reemplazante. Si el árbitro no lo puede hacer el equipo local designará un reemplazante.



### 6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

- (a) **Sorteo.** El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quien gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo decide elegir lado, el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.

### *DURANTE EL PARTIDO*

### 6.A.4 LAS TAREAS DEL ÁRBITRO EN EL PERÍMETRO DE JUEGO

- (a) El árbitro es el único juez de los hechos y de la Ley durante el partido. El árbitro debe aplicar imparcialmente todas las Leyes del Juego en cada partido.
- (b) El árbitro controla el tiempo.
- (c) El árbitro lleva el resultado.
- (d) El árbitro autoriza a los jugadores a dejar el área de juego.
- (e) El árbitro autoriza que entren los reemplazos o sustitutos al área de juego.
- (f) El árbitro autoriza a los médicos de los equipos, o personas idóneas y entrenadas en temas médicos, o sus asistentes, a entrar al área de juego cómo y cuándo lo permite la Ley.
- (g) El árbitro autoriza a cada entrenador a entrar al área de juego en el entretiempo para asistir a sus equipos durante el intervalo.

### 6.A.5 CAMBIO DE UNA DECISIÓN

El árbitro puede cambiar una decisión cuando un juez de touch ha levantado la bandera para señalar touch.

El árbitro puede cambiar una decisión cuando un árbitro asistente ha levantado la bandera para señalar touch o una acción de juego sucio.



### 6.A.6 CONSULTA CON OTRAS PERSONAS

- (a) El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley de juego sucio o el control del tiempo y puede requerir asistencia relacionada con otros aspectos de las tareas del árbitro incluida la decisión sobre offside.
- (b) El organizador del partido puede designar un oficial que utilice dispositivos tecnológicos. Si el árbitro no está seguro antes de tomar una decisión en el in-goal concerniente a la marcación de un try o a una anulada, puede consultar a ese oficial.

El oficial puede ser consultado cuando el árbitro tenga que tomar una decisión en el in-goal relativa a la marcación de un try o una anulada y no esté seguro de que haya podido producirse juego sucio en el in-goal.

El oficial puede ser consultado sobre la concreción o no de un puntapié al goal.

El oficial puede ser consultado si el árbitro o los árbitros asistentes no están seguros si un jugador estaba o no en touch cuando intentaba apoyar la pelota para marcar un try.

El oficial puede ser consultado si el árbitro o los árbitros asistentes no están seguros si se pudieron haber marcado puntos cuando se esté tomando una decisión relativa al touch-in-goal y a la pelota hecha muerta.

- (c) El organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (d) El árbitro no debe consultar a ninguna otra persona.



### 6.A.7 EL SILBATO DEL ÁRBITRO

- (a) El árbitro debe llevar un silbato y hacerlo sonar para indicar el comienzo y la finalización de cada tiempo del partido.
- (b) El árbitro tiene autoridad para hacer sonar el silbato y detener el juego en cualquier momento.
- (c) El árbitro debe hacer sonar el silbato para indicar la marcación de un punto o una anulada.
- (d) El árbitro debe hacer sonar el silbato para detener el juego por una infracción o por una falta de juego sucio. Cuando el árbitro amoneste o expulse al infractor, el árbitro deberá hacer sonar el silbato nuevamente al otorgar el penal o try penal.
- (e) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando la pelota haya salido fuera de juego, o cuando resulta imposible seguir jugando, o cuando decida una sanción.
- (f) El árbitro debe hacer sonar el silbato cuando pueda ser peligroso permitir que el juego continúe o cuando sea probable que un jugador haya resultado seriamente lesionado.

### 6.A.8 EL ÁRBITRO Y LAS LESIONES

Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción ni que la pelota haya resultado muerta, el juego se debe reiniciar con un scrum. El último equipo que tenía la posesión introducirá la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión introducirá la pelota el equipo atacante.



### 6.A.9 PELOTA QUE TOCA AL ÁRBITRO

- (a) Si la pelota o el jugador que la porta toca al árbitro y ningún equipo obtiene una ventaja, el juego continúa. Si algún equipo obtiene una ventaja en el campo de juego, el árbitro ordenará un scrum e introducirá la pelota al último equipo que jugó la pelota.
- (b) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador atacante el árbitro otorgará un try en el lugar en que se produjo el contacto.
- (c) Si algún equipo obtiene una ventaja en el in-goal, y si la pelota está en posesión de un jugador defensor, el árbitro otorgará una anulada en el lugar en que se produjo el contacto.

### 6.A.10 PELOTA EN EL IN-GOAL TOCADA POR UNA PERSONA QUE NO ES JUGADOR

El árbitro juzgará qué hubiera ocurrido después y otorga un try o una anulada en el lugar en que la pelota fue tocada.

## *DESPUÉS DEL PARTIDO*

### 6.A.11 RESULTADO

El árbitro comunicará el resultado a los equipos y al organizador del partido.

### 6.A.12 JUGADOR EXPULSADO

Si algún jugador resultó expulsado el árbitro le entregará al organizador del partido tan pronto como sea posible, un informe escrito sobre la infracción de juego sucio.

## 6.B JUECES DE TOUCH Y ÁRBITROS ASISTENTES

### *ANTES DEL PARTIDO*

#### 6.B.1 DESIGNACIÓN DE LOS JUECES DE TOUCH Y ÁRBITROS ASISTENTES

Hay dos jueces de touch o dos árbitros asistentes para cada partido. Salvo que hayan sido designados por el organizador del partido, o con su autorización, cada equipo proveerá un juez de touch.

#### 6.B.2 REEMPLAZO DE UN JUEZ DE TOUCH O ÁRBITRO ASISTENTE

El organizador del partido puede designar una persona para que actúe como reemplazo del árbitro, de los jueces de touch o árbitros asistentes. Esta persona se denomina juez de touch de reserva o árbitro asistente de reserva y permanecerá en el área perimetral.

#### 6.B.3 AUTORIDAD SOBRE LOS JUECES DE TOUCH Y ÁRBITROS ASISTENTES

El árbitro tiene autoridad sobre ambos jueces de touch o árbitros asistentes. El árbitro puede darle indicaciones sobre sus tareas y puede desestimar sus decisiones. Si un juez de touch no es satisfactorio el árbitro puede solicitar que sea reemplazado. Si el árbitro considera que un juez de touch es culpable de inconducta, el árbitro tiene la autoridad para expulsar al juez de touch y hacer un informe al organizador del partido.

### *DURANTE EL PARTIDO*

#### 6.B.4 DÓNDE DEBEN ESTAR LOS JUECES DE TOUCH O ÁRBITROS ASISTENTES

- (a) Debe haber un juez de touch o árbitro asistente de cada lado del terreno. El juez de touch o árbitro asistente permanece en el touch excepto cuando tiene que juzgar un puntapié al goal. Cuando tienen que juzgar un puntapié al goal los jueces de touch o árbitros asistentes se colocan en el in-goal detrás de los postes de goal.
- (b) Un árbitro asistente puede entrar al área de juego cuando informe al árbitro una infracción de juego peligroso o inconducta. El árbitro asistente puede hacer esto, solamente, en la próxima detención del juego.

## 6.B.5 SEÑALES DEL JUEZ DE TOUCH O ÁRBITRO ASISTENTE

- (a) Cada juez de touch o árbitro asistente lleva una bandera o algo similar para señalar sus decisiones.

- (b) **Señalización del resultado de un puntapié al goal.** Cuando se ejecuta una conversión o un penal al goal, los jueces de touch o árbitros asistentes deben asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Cada uno de los jueces de touch o árbitros asistentes se ubica en cada poste de goal, o detrás del mismo. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de touch o árbitro asistente levanta la bandera para indicar el goal.



- (c) **Señalización de touch.** Cuando la pelota o el portador ha salido al touch, el juez de touch o árbitro asistente debe sostener la bandera levantada. El juez de touch o árbitro asistente debe pararse en el lugar donde debe efectuarse el lanzamiento de la pelota y señalar al equipo que debe hacerlo. Además el juez de touch o árbitro asistente debe señalar cuando la pelota o el portador de la misma ha salido al touch-in-goal.



- (d) **Cuándo bajar la bandera.** Después del lanzamiento de la pelota el juez de touch o árbitro asistente debe bajar la bandera, con las siguientes excepciones:

**Excepción 1:** Cuando el jugador que efectúa el lanzamiento coloca cualquier parte de cualquier pie en el campo de juego, el juez de touch o árbitro asistente mantiene la bandera levantada.

**Excepción 2:** Cuando efectuó el lanzamiento el equipo que no debía, el juez de touch o árbitro asistente mantiene la bandera levantada.

**Excepción 3:** Cuando en un tiro rápido la pelota que ha salido al touch ha sido reemplazada por otra pelota, o después de salir al touch ha sido tocada por alguien que no sea el jugador que efectúa el tiro rápido, el juez de touch o árbitro asistente mantiene la bandera levantada.

- (e) Corresponde al árbitro y no al juez de touch o árbitro asistente decidir si la pelota ha sido lanzada desde el lugar correcto.
- (f) **Señalización de juego sucio.** Un árbitro asistente señala que ha visto juego sucio o inconducta, sosteniendo su bandera en forma horizontal perpendicular a la línea de touch y apuntando hacia dentro del campo.



### 6.B.6 DESPUÉS DE SEÑALIZAR JUEGO SUCIO

El organizador de un partido puede otorgarle autoridad al árbitro asistente para señalar juego sucio. Si un árbitro asistente señala juego sucio, el árbitro asistente debe permanecer en touch y continuar cumpliendo las demás tareas hasta la siguiente detención del juego. Después de la invitación del árbitro, el árbitro asistente podrá entrar al área de juego para informar el incidente al árbitro. Luego el árbitro podrá decidir cualquier acción que sea necesaria. Cualquier sanción otorgada lo será en concordancia con la Ley 10: Juego Sucio.

## DESPUÉS DEL PARTIDO

### 6.B.7 JUGADORES EXPULSADOS

Si un jugador ha sido expulsado como resultado de una señalización de un árbitro asistente, el árbitro asistente enviará al árbitro un informe escrito del incidente tan pronto como sea posible después del partido y se lo entregarán al organizador del partido.

## 6.C PERSONAS ADICIONALES

### 6.C.1 JUEZ DE TOUCH O ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

Cuando se designa un juez de touch o árbitro asistente de reserva, la autoridad del árbitro en lo concerniente a reemplazos y sustituciones puede ser delegada en el juez de touch de reserva o árbitro asistente de reserva.

### 6.C.2 LOS QUE PUEDEN ENTRAR AL ÁREA DE JUEGO

El médico del partido y los miembros no jugadores de los equipos pueden entrar al área de juego cuando sean autorizados por el árbitro.

### 6.C.3 LÍMITES AL INGRESO AL ÁREA DE JUEGO

En caso de lesión, estas personas pueden entrar al área de juego mientras el juego continúa, siempre que tengan permiso del árbitro. De lo contrario entrarán solamente cuando la pelota está muerta.