

### DEFINICIONES

La Ley de ventaja prevalece sobre la mayoría de las Leyes y su objetivo es hacer el juego más continuo con menos detenciones por infracciones. Los jugadores son alentados a jugar mientras no suene el silbato a pesar de las infracciones de sus oponentes. Cuando la consecuencia de una infracción de un equipo es que el equipo oponente puede obtener una ventaja, el árbitro no hará sonar el silbato por la infracción en forma inmediata.

#### 8.1 LA VENTAJA EN LA PRÁCTICA

- (a) El árbitro es el único juez para decidir si un equipo ha ganado o no una ventaja. El árbitro tiene amplia discreción cuando toma sus decisiones.
- (b) La ventaja puede ser territorial o táctica.
- (c) La ventaja territorial significa ganar terreno.
- (d) La ventaja táctica significa la libertad del equipo no infractor para jugar la pelota como lo desee.

#### 8.2 CUANDO LA VENTAJA NO SE PRODUCE

La ventaja debe ser clara y real. No es suficiente una mera oportunidad de obtener una ventaja. Si el equipo no infractor no obtiene una ventaja, el árbitro hace sonar el silbato y retrotrae el juego al lugar de la infracción.

#### 8.3 CUÁNDO NO SE APLICA LA LEY DE VENTAJA

- (a) **Contacto con el árbitro.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota, o un jugador que la porta toca al árbitro.
- (b) **Pelota saliendo por el túnel.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota sale por cualquier extremo del túnel en un scrum sin haber sido jugada.

- (c) **Scrum girado.** La ventaja no debe aplicarse cuando el scrum es girado más de 90 grados (de modo que la línea media haya superado una posición paralela a la línea de touch).
- (d) **Scrum derrumbado.** La ventaja no debe aplicarse cuando un scrum se derrumba. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (e) **Jugador levantado en el aire.** La ventaja no debe aplicarse cuando un jugador en un scrum es levantado en el aire o forzado hacia arriba fuera del scrum. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- (f) **Después de que la pelota esté muerta.** No se puede jugar la ventaja después de que la pelota esté muerta.

### 8.4 SILBATO INMEDIATO CUANDO NO HAY VENTAJA

El árbitro hará sonar el silbato inmediatamente no bien el árbitro decida que el equipo no infractor no puede obtener ventaja.

### 8.5 MÁS DE UNA INFRACCIÓN

- (a) Cuando el mismo equipo cometa más de una infracción:
  - Si no se puede aplicar la ventaja a la segunda infracción el árbitro aplicará la sanción que corresponde a la primera infracción.
  - Si se puede aplicar la ventaja a la segunda infracción pero no prospera el árbitro aplicará la sanción que corresponde a la segunda infracción.
  - Si alguna de las sanciones es por juego sucio, el árbitro aplicará la sanción que corresponde a esa infracción.
- (b) Si se está jugando la ventaja posterior a una infracción de un equipo y el otro equipo comete una infracción, el árbitro hará sonar el silbato y aplicará las sanciones correspondientes a la primera infracción.