

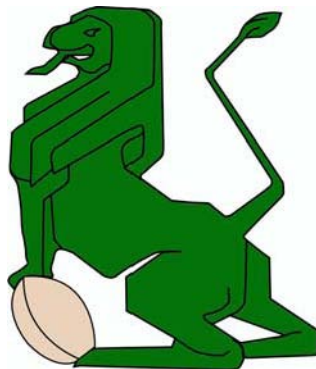


ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

DIRECTRICES Y
CONCLUSIONES DEL CURSO DE
ACTUALIZACIÓN

5-6-7 de SEPTIEMBRE de 2008

COMITÉ NACIONAL de
ÁRBITROS



**ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS
TEMPORADA 2008/09**



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

DIRECTRICES Y CONCLUSIONES DEL CURSO DE ACTUALIZACIÓN COMITÉ NACIONAL de ÁRBITROS VALENCIA 08

TEMPORADA 2008/09

Cada una de las directrices y conclusiones que se dieron en el curso de Árbitros y Evaluadores del Panel Nacional que en este documento se van a relacionar es de **OBLIGADO** cumplimiento para todos los Árbitros del panel.

Todos los Evaluadores tienen la obligación de detectar y comunicar a la Escuela Nacional de Árbitros cualquier incumplimiento a estas directrices.

La equipación que todos los Árbitros del Panel Nacional están obligados a utilizar en los partidos de categoría nacional es la compuesta por camiseta azul marino con mangas naranjas o camiseta naranja con mangas azules, ambas con publicidad de RENFE, pantalón azul marino y medias azul marino o naranja. En caso de coincidencia con los equipos deberán, entonces, utilizar la de su Comité Territorial.

A partir del día 1 de Agosto de 2008 entraron en vigor las Variaciones Experimentales a las Reglas, a partir de ahora ELVs. En concreto se han introducido trece ELVs. Al final de este documento se adjuntará el texto oficial de la IRB sobre las ELV.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

VARIACIONES EXPERIMENTALES A LAS REGLAS

ELV 1. REGLA 6 ÁRBITRO Y JUECES DE LATERAL

- Cuando los jueces de lateral son designados por la IRB, FIRA, FER...son denominados "Árbitros Asistentes".
- Se aplican los protocolos actuales a todos los niveles de las Ligas Nacionales. El protocolo de arbitraje a tres ha sido modificado para adecuarse a la ELV. Resaltar del mismo que el Árbitro Asistente o Juez de Lateral del lado más cercano a una melé deberá marcar los 5 metros de la línea de fuera de juego de los defensores.
- Al final del documento se adjunta el citado protocolo.

ELV 2. REGLA 17 MAUL

- Ya no es sancionable mantener los hombros y cabezas por debajo de las caderas.
- La ELV 2 es consecuencia de la ELV 3.

ELV 3. REGLA 17 MAUL

- Los jugadores pueden defender un maul derribándolo.
- Un defensor **DEBE** agarrar a un contrario en cualquier zona entre los hombros y las caderas y llevarlo al suelo.
- Si un maul es llevado al suelo por otras acciones se conoce como **hundimiento** y es ilegal y debe ser sancionado de forma rigurosa por los árbitros.
- Prestar atención a los posibles fueros de juego accidentales y fueros de juego.
- No se debe ignorar la Regla actual, en particular la entrada lateral en el maul.
- Palabras clave: "derribar", "hundimiento" y "sin éxito".



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

DUDAS:

- ¿Es legal derrumbar a un compañero y que éste esté agarrado a un contrario? Sí.
- ¿Es posible que más de un defensor derrumben a un atacante? Sí.
- Maul sin defensores ¿qué ocurre? Ha finalizado o no y que deben hacer los atacantes. Hay que diferenciar dos situaciones, pero debe quedar claro que de ambas se parte de que el maul está correctamente formado. En una primera situación los defensores abandonan el maul, en cuyo caso este no ha finalizado. En una segunda acción desaparecen los defensores al intentar derrumbar el maul, en este caso el maul ha finalizado.
- ¿Sólo puede derribar al primer oponente? No siempre que se entre de manera correcta en el maul.
- ¿Cómo continuaría el juego si se derrumba un maul y este se hace injugable? Se aplica la regla del maul que se hace injugable.
- ¿Cuántos jugadores, al mismo tiempo, pueden derrumbar un maul? La regla no pone límites.

ELV 4. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- Si un equipo introduce el balón en su propia zona de 22 metros y después patea directamente a lateral, no gana terreno.
- Excepción: si hay un placaje, ruck, maul o el balón toca o ha sido tocado por un adversario antes de la patada.
- Es crucial la vigilancia del equipo de tres.

DUDAS:

- Si se patea directamente a lateral un Puntapié Franco concedido fuera de la zona de 22 metros, metiéndose dentro, ¿hay ganancia de terreno? No.
- ¿Qué ocurre si se produce una melé a favor de los defensores que anteriormente habían introducido el balón en la zona de 22m y tras jugarse patean directamente a lateral? Sí hay ganancia de terreno.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

- Qué ocurre si un ruck se inicia fuera y finaliza dentro y posteriormente los defensores patean directamente a lateral. Depende de quién introduzca el balón en la zona de 22 metros, si son los defensores, **NO** hay ganancia de terreno.
- Un defensor, intencionadamente toca a un atacante con el balón y patea directamente a lateral, ¿qué ocurre? No hay ganancia de terreno.
- Si hay dudas de quién introduce el balón en la zona de 22 metros ¿indicar quién lo introduce? Sí.
- Los defensores introducen el balón en la zona de 22 metros y allí cometen un adelantado. Los atacantes se benefician de una melé y al introducirse el balón los defensores lo roban sin que los atacantes lo hayan tocado. Si los defensores patean ese balón directamente a lateral ¿hay ganancia de terreno? Sí.
- El balón sale a lateral cerca de la zona de 22 metros pero por fuera de la misma, y rueda por el lateral hasta estar en zona de 22 metros, allí lo recoge un jugador que hace un saque rápido y su equipo patea directamente fuera, ¿hay ganancia de terreno? No.

ELV 5. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- Se puede lanzar un saque rápido derecho o hacia la línea de marca del equipo del lanzador.
- El balón debe pasar la línea de 5 metros antes de que toque el suelo o a otro jugador.
- La vigilancia del equipo de tres es de nuevo crucial
-

DUDAS:

- Un balón sale a lateral por fuera de la zona de 22 metros, un jugador para efectuar un saque rápido se mete en la zona de 22m y un compañero suyo patea directamente a lateral, ¿hay ganancia de terreno? No

NOTA: esta es una de las reglas que más se están aprovechando los equipos en el juego actual. Esto requiere que en las bandas de los campos exista orden, es decir, que estén totalmente despejadas. Es **ineludible obligación** de los árbitros el informar antes del partido a los Delegados de Campo, de sus obligaciones, entre las que se encuentra el orden en la banda. Así mismo es obligación del árbitro el reflejar en la hoja de observaciones si el Delegado de



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

Campo no ha cumplido entre otras con esta función. Si cualquier persona toca un balón que haya salido a lateral y con esto impide un saque rápido, debe ser expulsada, sin dilación, del recinto de juego y posteriormente este hecho debe ser recogido en la hoja de observaciones.

ELV 6. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- No hay restricción del número de jugadores de ambos equipos que puedan participar el alineamiento.
- Mínimo de 2 jugadores de cada equipo para formar el alineamiento.
- Todos los jugadores en el alineamiento deben situarse entre las líneas de 5 y 15 metros.

ELV 7. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- El receptor en el lateral, si lo hubiera, debe estar a dos metros de su alineamiento.
- El receptor no puede moverse hasta que el lanzador del balón no haya iniciado el movimiento para lanzar el balón.

DUDAS:

- ¿Puede el receptor moverse lateralmente, estando siempre a dos metros de su alineamiento? Sí.
- ¿Cuándo puede hacer el cambio el receptor del saque de lateral? En cualquier momento, siempre que cuando se vaya a lanzar el balón esté el receptor, si lo hubiera, a dos metros de su alineamiento.

ELV 8. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- El equipo que no lanza **DEBE** tener un jugador entre la línea de 5 y el lateral de ese equipo cuando se forma el lateral.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

- Ese jugador debe permanecer al menos a 2 metros de la línea de 5 metros y no moverse hacia el alineamiento hasta que el balón deja las manos del lanzador.

DUDAS:

- ¿Qué ocurre si el oponente del receptor no se coloca en el lugar que le marca la regla? Debemos parar el movimiento e indicarle que debe colocarse en el lugar asignado. Si no lo hace así se sancionara con un Puntapié Franco.

ELV 9. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- Los jugadores en el alineamiento pueden pre-agarrar a un saltador antes de que se lance el balón.
- Los jugadores no pueden pre-agarrar por debajo de los pantalones por detrás ni por debajo de los muslos por delante.
- La responsabilidad de los apoyos de llevar a su jugador de forma segura al suelo es la misma que la de la regla actual.
- Se aplica la misma normativa en cuanto a elementos para el agarre (paddings).

DUDAS:

- ¿Qué medidas autorizadas deben tener los “paddings”? Ver Regulación número 12 de la IRB.

ELV 10. REGLA 19 LATERAL Y SAQUE DE LATERAL

- Se permite el levantamiento de jugadores en el lateral.
- Debemos permanecer conscientes de dónde ocurren los pre-agarres.
- Debemos seguir siendo estrictos con:
 - Falsos saltadores tanto de los atacantes como de los defensores.
 - Salto antes de defensores y atacantes.
 - Salto e invasión del pasillo.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

- Gestión del lanzamiento.
- El tirar del saltador en el aire es aún ilegal.

ELV 11. REGLA 20 MELÉ

- Se introduce una línea de fuera de juego a 5 metros detrás del último pie de la melé.
- Se aplica a los jugadores que no participan en la melé y que no son los medio melés.

ELV 12. REGLA 20 MELÉ

- Identificar líneas de fuera de juego para los medio melés.
- El medio melé que no gana la posesión no debe alejarse de la melé ni permanecer delante de su línea de fuera de juego.
- La distancia que se recomienda para que se aleje es de 1 metro
- La regla actual sobre terceras líneas y medio melé atacante sigue en vigor.

DUDAS:

- ¿Puede el medio de melé del equipo que no ha ganado el balón moverse lateralmente, es decir alejarse de la melé estando a la altura de los últimos pies de la misma? No, sólo puede permanecer en el entorno de la melé.
- El medio melé del equipo que no introduce el balón decide colocarse, antes de la introducción, detrás de la línea de fuera de juego para los no participantes en la melé. Una vez que el balón ha sido introducido, su equipo lo gana, ¿puede ir a la altura de su número ocho para jugar ese balón? No.
- Definir el entorno de la melé, para la posición del medio de melé que no gana la posesión del balón. El entorno es 1 metro.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

NOTA: antes de que el balón sea introducido e la melé, el medio de melé que no lo introduce puede colocarse en tres posiciones distintas. Al lado de su oponente directo, tras los pies de su número ocho o tras la línea de fuera de juego para los no participantes en la melé. Si elige esta última posición no podrá cambiarla, aunque podrá colocarse en cualquier sitio a lo ancho del campo. Si elige colocarse tras su número ocho, debe permanecer en el entorno de la melé.

Una vez que el balón ha sido introducido y uno de los equipos lo ha ganado, el medio de melé del equipo que ha ganado el balón puede colocarse tras su número ocho y una vez allí puede separarse de la melé todo lo que quiera. También puede optar por irse tras la línea de fuera de juego para los no participantes en la melé, pero una vez allí no podrá volver a la anterior línea de fuera de juego.

El medio de melé del equipo que no ha ganado el balón puede colocarse en tres lugares. Detrás del balón, detrás de su número ocho o detrás de la línea de fuera de juego para los no participantes en la melé. Si elige este último lugar no podrá regresar a las dos anteriores líneas de fuera de juego, pero puede colocarse a lo ancho del campo donde desee. Si ha elegido una de las dos primeras posiciones, podrá intercambiarlas sin ninguna limitación pero siempre deberá permanecer en el entorno de la melé.

ELV 13. REGLA 22 ZONA DE MARCA

- Ya no se considera que los postes de equina (líneas de marca y lateral de marca) están en lateral de marca excepto cuando el balón se apoya sobre la base.
- Si el balón golpea el poste de esquina y bota de vuelta al campo, el juego continúa.

DUDAS:

- Un equipo patea desde 40 m de la línea de marca de los oponentes y el balón directamente toca el poste con bandera de lateral de marca y sale por lateral de marca, ¿cómo se reanudaría el juego? El equipo defensor podrá elegir entre un saque de 22 metros o una melé en el lugar en el que el balón fue pateado.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

POLÍTICA DE ARBITRAJE DE LA IRB

Con fecha de 16 de Mayo de 2008, el Consejo de Decisiones de la IRB acuerda una serie de protocolos y políticas. Se adjunta la carta oficial de la IRB y su traducción al español.

Es de obligado cumplimiento para los Árbitros del panel Nacional la política de arbitraje de la IRB, fundamentalmente en su apartado del “sealing off”. Tal y como se muestra en el DVD (será enviado a los responsables arbitrales de cada territorial) que proporciona la IRB los jugadores deben permanecer sobre sus pies tras un placaje y en los rucks.



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

Deben ser contemplados los nuevos "Rulings" (se adjuntan) aparecidos en el año 2008, tres de ellos referentes a las Eles.

Se recuerda la vigencia de todos los protocolos, no por no ser modificados dejan de estar en vigor.

Así mismo es obligatorio para todos los Árbitros que dirijan un partido con Árbitros Asistentes y/o Jueces de Lateral el enviar junto con el acta del partido y la hoja de observaciones con los anotadores, las tarjetas de los cambios. Se recuerda que el Árbitro Asistente o el Juez de Línea que esté encargado de los cambios y sustituciones, no deberá permitir que se efectúe ninguno hasta que la tarjeta este completamente rellena y en su poder. Una vez así, en el próximo balón muerto podrá llevarse a cabo el cambio o sustitución,



To: **Secretaries/Chief Executive Officers of Unions and Regional Associations in Membership of the IRB**

From: **David Carrigy
Head of Member Services**

Date: May 16, 2008

Re: **IRB Council Decision – Match Protocols / Policy Areas**

Council at its Annual Meeting 2008 agreed on the following match protocols / policy areas. Unions are asked to ensure that this letter is brought to the attention of National Coaches, Referee Managers and IRB Panel Referees.

The following applies to all levels of the Game (save for those specifically identified as applying to IRB appointed match officials only) and should be communicated to players, coaches and match officials in all Unions.

Council confirmed that match officials **MUST** referee the tackle (Law 15) and Ruck (Law 16) in accordance with the written Laws.

Law 15 Tackle

It has become evident that players are going to ground over or on ball carriers which has become known as sealing off. On some occasions they remain in that position and fail to move away contravening Law.

Enclosed is a DVD showing examples of players going to ground with the ball carrier sealing off the ball from the opposition and on most occasions failing to roll away at the breakdown. There are also examples of players going to ground or on top of players after a tackle thereby ensuring that the opposition cannot contest possession.

These examples show players in breach of Laws 15.6 (g) 15.7(c) and Law 15.7(d).

Referees are requested to be more vigilant in this area of the Game and to ensure that both teams are treated equally at the breakdown.

Law 16 Ruck

It has become common practice for players to move the ball from rucks using their hands and to pick the ball up in a ruck to form a maul. The DVD also shows examples of players of the ball carrying team being allowed to handle the ball in the ruck when defenders are being told to leave the ball.

Law 16.4 (b) is to be refereed at all times and applied to both the attacking and defending teams.

Law 20 Scrum Throw In

The Laws Project Group scrum working party met recently in London and discussion took place on the continual non compliance of scrum halves to feed the ball into the centre of the tunnel. Law 20.6 (d)



Council endorsed a protocol whereby from **June 1, 2008** onwards at the awarding of each scrum and prior to having the front rows go through the engagement procedure the referee is to remind the scrum half of his obligations and then ensure that he is positioned in the middle and standing square to the scrum prior to the feed.

Law 4 Players Clothing

The Law in relation to inspection of Players clothing is covered in Law 4.5 (a) (b) and (c). Regulation 12 governs what is and what is not allowed to be worn by players. Council endorsed the following protocol:

For all Internationals from **June 1, 2008** the following protocol is to be followed by Match Officials prior to a match commencing.

The practice of checking players clothing in the dressing rooms at the time of the stud check will continue. The two Assistant Referees will then carry out another inspection of players clothing as the team assembles in the tunnel prior to going onto the field.

Any subsequent breach of Regulation 12 once the Match commences will be dealt with under Law 4.5 (c) and the offending player will be ordered from the field.

Yours sincerely,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'David Carrigy', with a horizontal line extending to the right.

David Carrigy
Head of Member Services



Consejo de Decisiones de la IRB: Protocolos de Partidos y política

El consejo en su Reunión Anual de 2008 acordó los siguientes protocolos y políticas. Se pide a las Federaciones que esta carta se transmita a los Entrenadores Nacionales, Responsables Arbitrales y árbitros de Panel IRB.

Lo que se expone a continuación es de aplicación en todos los niveles del juego (excepto los que se indican para árbitros designados por la IRB solamente) y debería comunicarse a jugadores y árbitros de todas las federaciones.

El consejo confirmó que los árbitros **DEBEN** arbitrar el Placaje (Regla 15) y el Ruck (Regla 16) de acuerdo con lo escrito en las Reglas.

Regla 15 Placaje

Se ha hecho evidente que los jugadores van al suelo o sobre los portadores del balón acción que se conoce como "sealing off" (sellado). En algunas ocasiones los jugadores se quedan en esa posición y no se alejan contraviniendo la Regla.

Se incluye un DVD que muestra ejemplos de jugadores que van al suelo con el portador del balón "sellando" el balón del contrario y en la mayor parte de las ocasiones sin alejarse del breakdown. Hay también ejemplos de jugadores que van al suelo o encima de otros jugadores después de un placaje cercano asegurando que los contrarios no puedan disputar la posesión.

Estos ejemplos muestran jugadores que incumplen la Regla 15.6 (g), 15.7 (c) y 15.7 (d)

Se pide a los árbitros que sean más vigilantes en esta faceta del juego y aseguren que ambos equipos sean tratados de la misma forma en el placaje.

Regla 16 Ruck

Es práctica habitual que los jugadores saquen el balón de los rucks usando las manos y recoger el balón de un ruck para convertirlo en un maul. El DVD también muestra ejemplos de jugadores del equipo del portador del balón a los que se permite usar las manos en el ruck cuando a los defensores se les comunica que dejen el balón.

La Regla 16.4 (b) debe ser aplicada en todas las ocasiones y tanto al equipo atacante como al equipo defensor.



Regla 20 Introducción en la melé

El equipo de trabajo de melé del grupo del proyecto de reglas se reunió recientemente en Londres y se discutió el hecho de la falta continua de cumplimiento por parte de los medio melés de introducir el balón en el centro del túnel.

El Consejo de la Regla 20.6 (d) incluyó un protocolo para que desde el 1 de Junio en adelante cada vez que se señala una melé y antes de comenzar la secuencia de entrada, el árbitro debe recordar al medio melé sus obligaciones y después asegurar que su posición es en el medio del túnel y de se coloca perpendicular a la melé antes de la introducción.

Regla 4 Equipación de los Jugadores

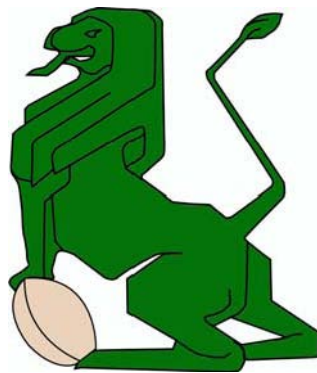
La inspección de la equipación de los jugadores viene cubierta en la Regla 4.5 (a), (b) y (c). La Regulación 12 señala lo que se permite llevar puesto o no a los jugadores. El Consejo incluyó el siguiente protocolo:

Para todos los encuentros internacionales a partir del 1 de Junio de 2008 los árbitros del partido deberán seguir el siguiente protocolo antes de que empiece el partido.

La práctica de revisar la equipación de los jugadores en los vestuarios debe continuar. Los dos árbitros asistentes realizarán otra revisión de la equipación de los jugadores mientras los equipos se acercan al túnel antes de saltar al campo. Cualquier otro incumplimiento de la Regulación 12 una vez que el partido ha comenzado será tratado de acuerdo a la Regla 4.5 (c) y el jugador que incumple será expulsado del campo.



PROTOCOLO DE ACTUACIÓN EN EL ARBITRAJE A TRES



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS
Septiembre 2008

Documento realizado por D. Félix Villegas Casado



INTRODUCCIÓN

Este documento se presenta como una herramienta más a la hora de dirigir los encuentros en los que participan árbitros dependientes del CNA. Tiene un doble formato, por un lado se exponen las directrices de comunicación dictadas por la IRB (ELVs) y que la FIRA-AER exige a todos sus árbitros cuando dirigen partidos en el ámbito internacional de su competencia, y por otro lado las directrices de comunicación que la ENA ha diseñado teniendo en cuenta todas las condiciones que se dan en el rugby nacional como son la falta de jueces de lateral, los distintos niveles y grados de implicación en los partidos, etc.

Se pretende que a lo largo de la temporada se aprecie una uniformidad de actuación tanto por parte del árbitro principal como por todos los árbitros que desempeñen la función de juez de lateral o árbitro asistente. Por todo ello la ENA ha decidido los ámbitos en los que se aplicará uno u otro protocolo.



PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN "A"

- Partido Internacional en el que un árbitro español es designado como árbitro principal.
- Partido Internacional en el que uno o más árbitros españoles son designados como Árbitros asistentes.
- Torneo o Campeonato Internacional para el que uno o varios árbitros españoles hayan sido designados tanto como árbitros principales o árbitros asistentes.
- Partido organizado por la FER para el que el CNA ha designado a una tripleta de árbitros de su competencia que desempeñan la función de árbitro principal y árbitros asistentes.
- Partido Internacional para el que el CNA haya designado a un árbitro que desempeñe las funciones de 4º o 5º árbitro, teniendo en cuenta que en cualquier momento podría ser requerido como árbitro asistente.



PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN "B"

- Partido, Torneo o Campeonato organizado por la FER para el que el CNA solo designa a un árbitro nacional y en el que debe o puede haber otros dos árbitros que desempeñen las funciones de juez de lateral (JL1 y JL2), pero designados por un comité territorial de árbitros. Si alguno de ellos es de categoría nacional será considerado árbitro asistente.

LAS FUNCIONES PRINCIPALES SON IGUALES EN AMBOS PROTOCOLOS LA ÚNICA DIFERENCIA ES EL GRADO DE RESPONSABILIDAD Y DE RELACIÓN ENTRE LOS TRES ÁRBITROS DE UN PARTIDO Y LA BUSQUEDA DE UNA MAYOR CLARIFICACIÓN.



PROTOCOLO "A"

EL ARBITRAJE CON ÁRBITROS ASISTENTES

DIRECTIVAS DE COMUNICACIÓN DEL EQUIPO DE TRES

1. RESPONSABILIDAD DEL ÁRBITRO

El árbitro es responsable del partido y de sus decisiones. Puede usar la ayuda de un árbitro asistente de acuerdo al protocolo, pero el Árbitro es el responsable final de todas las decisiones.

2. TAREAS DE LOS JUECES DE LATERAL O ÁRBITROS ASISTENTES

Las tareas principales de un Juez de Lateral o árbitro asistente se relacionan con la toma de decisiones respecto de:

- Lateral.
- Lateral de Marca.
- Línea de Balón Muerto.
- Puntapiés de transformación.
- Antijuego.

Toda asistencia al árbitro es secundaria y no debe afectar a las tareas principales. El árbitro fijará los ámbitos en los que los árbitros asistentes ayudarán al árbitro durante el partido. Los jueces de lateral deben ser conscientes de que su posición respecto a sus tareas principales a veces los excluye de otro tipo de asistencia.

3. COMUNICACIÓN

El Juez de Lateral o árbitro asistente deberá:

- 3.1. Señalar los antijuegos sin importar si cree que el árbitro ha visto la/s infracción/es.
- 3.2. Comunicarle al árbitro cuando ha levantado la bandera (dependiendo de si existe una ventaja muy clara de la que se beneficie el equipo no infractor).
- 3.3. El Juez de Lateral y el árbitro deben entonces comunicarse de la siguiente manera:
 - El Juez de Lateral o árbitro asistente facilita el equipo y el número de jugador infractor (si fuera posible identificarlo, es importante que el Juez de Lateral o árbitro asistente se



concentre en la infracción y el infractor a fin de poder aportar la mayor información posible).

- El Juez de Lateral o árbitro asistente da una descripción precisa y exacta de la infracción. El Árbitro puede solicitar una sugerencia de sanción, por ejemplo:
 - Advertencia.
 - Amonestación y suspensión temporal.
 - Expulsión.
 - El Juez de Lateral o árbitro asistente comunica al árbitro su sugerencia.
- 3.4. El Árbitro confirma el equipo y el número del infractor y confirma la sanción.
- 3.5. El Árbitro realiza la acción requerida y procede a sancionar. Este procedimiento está diseñado para asegurar:
- Información y acción correcta.
 - Claridad y celeridad en la comunicación.
- 3.6. El Árbitro debe consultar siempre:
- El Juez de Lateral o árbitro asistente puede tener información adicional de una infracción que el Árbitro haya “visto”.
 - El Árbitro no desestimará al Juez de Lateral o árbitro asistente sin consultarle.
- 3.7. En las detenciones de juego (p.e. Por lesión, por sustitución), advertir al árbitro sobre situaciones que estén ocurriendo, por ejemplo:
- “Tres cuartos rojos rondando el fuera de juego, creo que habría que prevenir”.
 - “Comprueba que el placado permite la liberación”.
- 3.8. Comunicar al Árbitro cualquier infracción evidente que él no haya podido ver y que tenga consecuencia crítica.
- 3.9. Comunicar al Árbitro los cambios y sustituciones.



El Juez de Lateral o árbitro asistente no deberá:

- 3.10. El Juez de Lateral o árbitro asistente no deberá gritar instrucciones a jugadores en un ruck o maul, particularmente en un ruck posterior a un placaje, por ejemplo “aléjese” o “ de pie”. En estas situaciones, los Jueces de Lateral deben concentrarse ante todo en el juego desleal. Esto no es un impedimento para que el Juez de Lateral se comunique oportunamente con los jugadores para prevenir posteriores infracciones relacionadas con el juego desleal.

4. COMENTARIOS ADICIONALES

- 4.1. El manejo de la melé sigue siendo responsabilidad del árbitro. De ser requerida, puede brindarse asistencia. En consonancia con la ELV 11, el árbitro asistente más cercano a la melé marcará los 5 metros para el equipo defensor.
- 4.2. El Árbitro confirmará verbalmente y por contacto visual con el Juez de Lateral o árbitro asistente los ensayos o anulados “disputados”.
- 4.3. Los banderines no son 100% fiables, ya que pueden caerse y por ello el equipo de tres no debe ser totalmente dependiente de ellos.
- 4.4. Al colocarse correctamente y con una adecuada comunicación con los jugadores, los jueces de lateral o árbitros asistentes serán capaces de ayudar en el manejo preventivo de las líneas de fuera de juego en melé y lateral y en menor medida en ruck y maul.
- 4.5. Este protocolo no impide que el Juez de Lateral o árbitro asistente estimule y apoye positivamente al árbitro.

La charla del equipo de tres previa al partido, debe resaltar el enfoque aquí expuesto y no debe incluir áreas de intromisión por parte del Juez de Lateral o árbitro asistente que no figuran en este protocolo. En esta charla el árbitro fijará con sus árbitros asistentes las áreas específicas en que requiere asistencia por parte de los mismos.



PROTOCOLO "B"

EL ARBITRAJE CON JUECES DE LATERAL

DIRECTIVAS DE COMUNICACIÓN DEL EQUIPO DE TRES

1. PROTOCOLO DE ACTUACIÓN

- Desde la llegada al campo hay que actuar como un equipo de tres.
- Los tres deben participar en todas las actividades pre-partido; charla, revisión de indumentaria, sorteo, redacción del acta, etc.
- El calentamiento es algo muy personal, por lo que cada uno debe llevar a cabo su propia rutina.
- La salida al campo y la entrada a vestuarios debe realizarse de forma conjunta.
- Hay que revisar los intercomunicadores y las banderas con tiempo suficiente para resolver los posibles problemas.

2. CHARLA PRE-PARTIDO

La charla pre-partido entre el árbitro principal y los Jueces de Lateral se presenta como esencial para el buen desarrollo posterior del partido. En ella el Árbitro Principal debe aleccionar a sus compañeros en cuanto a sus funciones, responsabilidades y comportamiento a lo largo del encuentro. También es importante que el árbitro principal cree el clima adecuado para conseguir que los Jueces de Lateral se involucren de forma positiva en el encuentro. En Muchas ocasiones el Árbitro no conoce a sus Jueces de Lateral hasta que llega al campo y eso hace que la confianza mutua sea menor.

2.1. OBJETIVOS

- Formar un equipo de tres.
- Conocer el nivel de los Jueces de Lateral.
- Crear el clima de confianza necesario.
- Apoyarse mutuamente para salir al campo de forma más relajada.



2.2. CONTENIDOS

- Recordar las funciones principales de los Jueces de Lateral. Repasar las situaciones claves de su actuación.
- Recordar que su colocación estará supeditada a esas funciones principales. Hacer ver que ellos no son los árbitros, pero que su labor es fundamental para el correcto desarrollo del juego.
- Hacer hincapié en la concentración sobre el juego y no sobre entrenadores, reservas o público en general.
- Recordar a los Jueces de Lateral su responsabilidad sobre el juego y que su labor está sujeta a evaluación.
- Hacerles ver que para ellos esta labor forma parte de su proceso formativo como árbitros y que es una buena oportunidad de formar parte de un partido de mayor nivel.

3. RECOMENDACIONES

- Recordar que los Jueces de Lateral son árbitros locales y por tanto salen al campo con una presión extra. Hay que intentar no poner más presión sobre ellos.
- En ciertas ocasiones es conveniente acercarse a los Jueces de Lateral y darles confianza en su labor. Si se usan los intercomunicadores es importante corregir las malas posiciones que se han producido por descuido o por desconocimiento. Por ejemplo, “vete a palos”, “marca los diez metros”, “métete en marca”, etc.
- Recordar que solo deben usar la bandera extendida cuando hay un antijuego y en ninguna otra situación. Cuando esto se produzca, hay que intentar aislar al Juez de Lateral de todas las presiones y escuchar sus explicaciones. Una vez escuchada su versión, el árbitro principal deberá tomar una decisión. Hay que recordar bien toda esta explicación, ya que puede que sea necesario reproducirla en el acta arbitral. Nunca se debe pedir al Juez de Lateral una propuesta de sanción, hay que recordar que el Árbitro es el único juez durante el partido.
- Cuando por cualquier circunstancia se desautoriza a un Juez de Lateral, hay que explicar el motivo. Por ejemplo, “yo lo he visto mejor”, “yo estaba mejor colocado”, etc. A pesar de ello, habría que agradecer su colaboración.
- Durante la charla pre-partido con los equipos es necesario recordar a todos los participantes



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

PROTOCOLOS

que habrá tres árbitros en el área de juego y que se va a exigir el mismo comportamiento para los tres, no tolerando ninguna falta de respeto hacia ninguno de ellos.

Para lograr la unificación de criterios que se busca por parte de la ENA, este protocolo debe ser de obligado cumplimiento tanto para Árbitros como para Jueces de Lateral.



COLOCACIÓN DE LOS JUECES DE LATERAL

1. SAQUE DE CENTRO

El juez de Lateral del lado del saque sobre la línea de 10 metros y el otro sobre la línea de 22 metros.

2. SAQUE DE 22 METROS

El juez de Lateral del lado del saque sobre la línea de 22 metros y el otro sobre la línea de 10 metros.

3. LATERAL

El juez de Lateral del lado del saque marca el punto y el equipo que pone en juego el balón, el otro marca los 10 metros al equipo que no se beneficia de la puesta en juego.

4. MELÉ

El juez de lateral más cercano a la melé indicará la línea de fuera de juego para los no participantes en la misma del equipo que no introduce el balón situada a 5 metros.

5. CERCA DE LA ZONA DE MARCA

Nunca correr a la misma altura que el jugador. Siempre habría que ir o delante o detrás de él. Lo que interesa es ver si pisa el lateral o si marca un ensayo. Corriendo a su par no veríamos nada de eso. En un agrupamiento que entra en la zona de marca hay que colocarse en función de la colocación del Árbitro Principal.

6. PUNTAPIÉS DE CASTIGO

El juez de Lateral más cercano al balón marca la línea de fuera de juego a 10 metros y el otro hace de espejo. Una vez determinados los 10 metros, el Juez de Lateral más cercano al balón se desplaza hacia atrás para controlar correctamente por donde sale el balón en un posible puntapié a lateral. El otro mantiene su posición a 10 metros.

7. PUNTAPIÉ FRANCO

Igual que el anterior caso, salvo que no hay que desplazarse hacia atrás si el punto de la marca está fuera de la zona de 22 metros.

8. LANZAMIENTOS A PALOS

El juez de Lateral más cercano al balón detrás del poste, al pié de este. El otro detrás del otro poste, en



una posición más retrasada. El más cercano “canta” su decisión. Si dice “no”, el de atrás no dice nada. Si el de delante dice “si”, el de atrás confirma o corrige.

Ambos Jueces de Lateral deben levantar a la vez la bandera. Nunca uno levantará y el otro se quedará con la bandera bajada.

9. SITUACIONES DE ANTIJUEGO

Es conveniente no centrar nuestra atención en el balón, para eso está el Árbitro Principal. Debemos enfocar nuestra atención en los movimientos de los jugadores y colaborar con el Árbitro Principal en los puntos de reinicio del juego, por ejemplo:

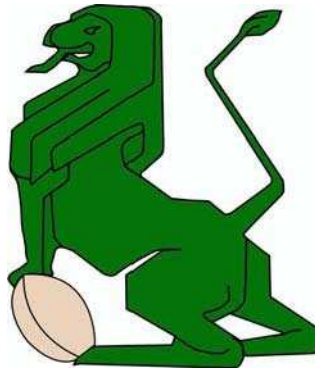
- El Árbitro concede una ventaja, el Juez de Lateral más cercano al balón sigue el juego y el otro indica el punto de reinicio en caso de tener que volver al punto de la falta.
- Un jugador patea largo, el Juez de Lateral más cercano al balón sigue el juego y el otro indica el punto del puntapié por si el balón rebasa la línea de balón muerto o lateral de marca.
- También es muy importante que el Juez de Lateral más cercano a los agrupamientos, ralentice su salida y se quede unos segundos hasta que todos los jugadores se hayan soltado y el juego continúe con normalidad.

CONSEJOS PRÁCTICOS

- Esfuérzate cuando realices la función de Juez de Lateral. Verás el partido desde un punto de vista diferente y aprenderás de ello. Relaciónate con el Árbitro y el otro Juez de Lateral antes y durante el partido
- El Juez de Lateral debe estar bien preparado física y técnicamente y presentado para arbitrar el partido si hubiera necesidad de ello
- Es esencial la concentración durante el partido, pues hay que tomar decisiones importantes para el juego. No hay que hablar con el público ni dejarse distraer, no es un momento para el relax.
- El Juez de Lateral debe estar completamente familiarizado con las Reglas de Lateral, Antijuego y Puntapiés a palos, además de la que regula sus competencias, información detallada en los Reglamentos de Juego y de Partidos y Competiciones en vigor.



PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN DURANTE EL PARTIDO



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

Septiembre 2008

Documento realizado por D. Félix Villegas Casado

**INTRODUCCIÓN**

Este documento se presenta como una herramienta de uso obligatorio a la hora de dirigir los encuentros en los que participan árbitros dependientes del CNA. Surge de la necesidad de transmitir mensajes claramente identificables por los jugadores, unificando así, de forma clara, la respuesta a la observación de posibles problemas derivados de la conducta de los mismos en las distintas fases del juego.

Este protocolo está basado en las experiencias de arbitraje en otros países por lo que intenta crear una línea de actuación en sintonía con las directrices de comunicación dictadas por la IRB y la FIRA-AER para sus árbitros cuando dirigen partidos en el ámbito internacional de su competencia.

Se tratan las fases de juego donde mayor incidencia tiene los mensajes cortos, enumerando cada una de ellas, ligando sus contenidos en materia de comunicación con una breve explicación de la naturaleza del problema que los provoca.

En ningún caso se debe dar un exceso de comunicación, en el sentido de dirigir a los jugadores en el campo. Se ha observado en los últimos años una excesiva dependencia de los jugadores hacia la comunicación arbitral y al mismo tiempo un aprovechamiento ilícito de los jugadores de las distintas órdenes dadas por el árbitro. Se pide una mayor concreción en las órdenes dadas por el árbitro y que sean usadas para prevenir una falta segura o para dar una información concreta. Nunca se debe usar la comunicación para influir en la intención de un jugador ni para informar de una acción que aún no se ha producido.

ORIENTACIONES DE COMUNICACIÓN PARA EL ÁRBITRO

Es importante notar que el estilo de comunicación es parte de la personalidad del árbitro, y es vital que éste sea capaz de emplear su estilo personal. Las siguientes representan una serie de guías para asistir al árbitro a comunicarse de un modo aceptable.

Al explicar sus decisiones, los árbitros deben ser sucintos, y emplear en lo posible en lenguaje de las Reglas de Juego.

Ejemplos:

- a. "Golpe de castigo para Blanco, Azul 6 fuera de juego" o "Azul 6 fuera de juego, golpe de castigo para Blanco."
- b. "Melé para Blanco – avant de Azul 6, no hay ventaja" o "Avant de Azul 6, no hay ventaja, melé para Blanco."
- c. "Golpe de castigo aquí o melé allí para Blanco, Azul 6 delante de los 10 metros" o "Azul 6 delante de los 10 metros, golpe de castigo aquí o melé allí para Blanco."
- d. "Golpe de castigo para Blanco, Azul 6 suelto" o "Azul 6 suelto, golpe de castigo para Blanco."

La explicación debe estar acompañada por la señal secundaria apropiada.

El método preferible de comunicación será empleando el nombre o color de camiseta del equipo, seguido del número de camiseta del jugador. No deberá emplearse el nombre de un jugador.

Las indicaciones preventivas deberán usarse selectivamente, y no deberán emplearse a lo largo de todo el partido. Los jugadores deberán haberse adaptado rápidamente durante el partido.



En situaciones de placaje y post placaje, podrán emplearse indicaciones preventivas después de cometida la falta, y por lo tanto implicarán condonar la ofensa en esa situación (Los ejemplos incluyen “suéltelo” y “aléjese”).

El mejor momento para emplear las indicaciones preventivas serán las detenciones. Ejemplos: “Usted estaba fuera de juego en el ruck anterior, yo di ventaja.” o “Usted no jugó de pie, si el otro equipo no hubiera ganado la pelota era golpe de castigo para ellos”

Las indicaciones preventivas no deben repetirse. Para cuando una frase se repita, la falta ya habrá sido cometida. Se entiende que la falta inicial ha sido perdonada (Como ejemplos pueden citarse “último pie último pie”, “aléjese aléjese” o “ala atrás atrás”)

Los árbitros podrán decir “juego” cuando la pelota pueda jugarse después de un ruck o maul derrumbado, o sea cuando dejan de existir las líneas de fuera de juego de esas formaciones.

Los árbitros deberán indicar verbalmente cuando un “ruck” se haya formado, para que los jugadores que estén disputando legalmente la pelota con sus manos después de un placaje la suelten.

Los árbitros no deberán mantener conversaciones con otros jugadores que los capitanes, y en este último caso sólo para dar indicaciones específicas. Los árbitros deberán dejar esto bien claro a los capitanes antes del partido, y los infractores deberán ser sancionados.

Nunca deberá emplearse lenguaje soez.

RESUMEN DE COMUNICACIÓN

1. Se recomienda al árbitro ser breve y expresarse en los términos de las Regla.
2. El árbitro debe dirigirse a los equipos por el color de sus camisetas.
3. El árbitro no debe dirigirse a los jugadores por su nombre.
4. Las indicaciones preventivas deben utilizarse selectivamente.
5. El mejor momento para emplear las indicaciones preventivas son las detenciones.
6. Las indicaciones preventivas no deben repetirse.
7. Los árbitros deben indicar cuando comienza un ruck.
8. Los árbitros deben dialogar sólo con los capitanes y con ningún otro jugador más.
9. Los árbitros pueden indicar a los jugadores que hay juego cuando la pelota emerge de un ruck o maul derrumbado.
10. No debe emplearse lenguaje obsceno.



PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN DURANTE EL PARTIDO

1. PLACAJE Y SU ENTORNO

Se simplifica la comunicación en el placaje para evitar que los jugadores esperen órdenes del árbitro y solo se utilizará:

- “**PLACADOR FUERA**”, mensaje que por sí mismo resulta suficientemente explícito. En encuentros de inferior categoría o competición inferior se puede seguir usando el mensaje “**SUELTE**”
- Si el placado da problemas: “**LIBERE**”, “**ALÉJESE**”.
- A los jugadores que llegan: “**POR LA PUERTA**”, “**DE PIE**”.

2. ANTE LA FORMACIÓN DE UN RUCK

En el momento que se constata que se cumplen los requisitos de formación: “**RUCK**”. Realmente esta sería la única comunicación necesaria, pero en partidos de categorías o competiciones inferiores, se puede seguir usando esta comunicación para ayudar al juego:

- Si algún jugador intenta jugar el balón con las manos: “**MANOS FUERA**”.
- Para los jugadores participantes: “**AGÁRRESE**”.
- Para los jugadores no participantes: “**ÚLTIMO PIE**”.

3. ANTE LA FORMACIÓN DE UN MAUL

En el momento que se constata que se cumplen los requisitos de formación: “**MAUL**”.

- Para los jugadores participantes: “**AGÁRRESE**”.
- Para los jugadores no participantes: “**ÚLTIMO PIE**”.

4. DURANTE LA MELÉ

Se adoptará la secuencia de formación con la terminología en inglés, (entre paréntesis la forma de pronunciarlo según Regla 20 del Reglamento de Juego en vigor:

“**CROUCH (krauch), TOUCH (tach), PAUSE (pos), ENGAGE (engeich)**”.

- Al medio de melé del equipo que no haya obtenido la conquista del balón: “**TRAS EL BALÓN**”.
- A los terceras líneas durante la melé: “**AGARRESE**”.

5. EN LA APLICACIÓN DE LA VENTAJA

- Además del gesto, se debe comunicar: “**VENTAJA**” y la naturaleza de la falta.
- Cuando el árbitro considera finalizada la ventaja: “**FIN VENTAJA**”.

6. EN JUEGO ABIERTO

- A los jugadores que se encuentran por delante del balón: “**ATRÁS**”.
- Cuando un balón cae al suelo, sin que exista adelantado “**JUEGO**”.
- Siempre que pueda existir duda respecto a la existencia o no de falta y el árbitro estime que no ha mediado infracción alguna: “**JUEGO**”



7. OTRAS SITUACIONES

- Dirigirse a los equipos, siempre por el color de sus camisetas y a los jugadores por el número de dorsal: “VENTAJA ROJO”, “MELÉ AZUL”, “5 NEGRO ATRÁS”...

8. ANTE SITUACIONES DE ANTIJUEGO

Se deberán transmitir mensajes claros y concisos, tanto al jugador que lo ha provocado como al capitán de su equipo. Las pérdidas de tiempo generadas por este tipo de detenciones se deben limitar a aclarar la decisión del árbitro y la acción que la ha generado, sin entrar en los pormenores de la falta y sin consentir comparaciones ni iniciar discusiones sobre lo ocurrido.

Observar con especial atención lo referido a las secuencias de formación de la melé, derivadas de acuerdos adoptados a partir del curso de árbitros de febrero de 2007.



Ruling 1: 2008

Fecha: 21 de enero de 2008

La RFU ha solicitado una decisión en relación al Ruling 14 de 2003 de la IRB.

Según el Ruling 14 de 2003 del IRB, los Miembros Designados han resuelto lo siguiente:

Decisión:

Si un jugador con uno o ambos pies dentro de la línea de 22 metros (presumiblemente sobre o detrás) coge el balón que estaba parado fuera de la zona de 22 metros y lo pateo directamente a lateral, el jugador ha introducido el balón en su zona de 22 metros y por lo tanto el saque de lateral se realizará en línea con el lugar donde se pateó el balón.

Si un jugador con uno o ambos pies dentro de la línea de 22 metros (presumiblemente sobre o detrás) coge el balón que estaba en movimiento fuera de la zona de 22 metros y lo pateo directamente a lateral, el jugador no ha introducido el balón en su zona de 22 metros y por lo tanto el saque de lateral se realizará en línea con el lugar donde el balón cruzó la línea de lateral.

Teniendo esto presente, la RFU solicita una decisión en relación a lo siguiente:

(En lo mencionado arriba y en nuestro requerimiento hemos supuesto que 'en movimiento' se aplica tanto al balón que está en el aire como al que viene rodando por el suelo).

1. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de marca coge el balón que estaba **parado** en el campo de juego, ¿se considera que ese jugador ha cogido el balón en el campo de juego y por consiguiente lo ha introducido en su zona de marca?
2. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de marca coge el balón que estaba en **movimiento** en el campo de juego, ¿se considera que ese jugador ha cogido el balón dentro de su zona de marca?
3. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de balón muerto coge el balón que estaba **parado** en la zona de marca, ¿se considera que ese jugador ha cogido el balón en la zona de marca y por consiguiente lo ha hecho balón muerto?



4. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de balón muerto coge el balón que estaba **en movimiento** en la zona de marca, ¿se considera que ese jugador ha cogido el balón fuera del área de juego?

5. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de lateral (o de lateral de marca) coge el balón que estaba **parado** en el área de juego, ¿se considera que ese jugador ha cogido el balón en el área de juego y por consiguiente ha llevado el balón a lateral (o lateral de marca)?

6. Si un jugador con uno o ambos pies sobre o detrás de la línea de lateral (o lateral de marca) coge el balón que estaba en **movimiento** en el área de juego, ¿se considera que ese jugador ha cogido el balón en lateral (o lateral de marca)?

Los Miembros Designados han decidido lo siguiente en respuesta a las preguntas planteadas:

1. Sí.
2. Sí.
3. Sí.
4. Sí.
5. Sí.
6. Sí.



Ruling 1: 2008 de las ELV

Fecha: 23 de Julio de 2008 **2008 de las ELV 2008 de las ELV**

La RFU ha solicitado una decisión en relación a lo siguiente:

Puede la IRB confirmar el siguiente resumen de la Regla 17

Regla 17.5 Fin de un maul con éxito

- a) Un maul termina con éxito cuando el balón o el jugador que lo porta abandona el maul o cuando el balón está en el suelo, o sobre o más allá de la línea de marca.
- b) Un jugador puede derrumbar un maul al suelo siempre que el jugador lo haga derribando a otro jugador en el maul agarrándolo entre los hombros y las caderas

Decisión solicitada

Se forma un maul con el equipo A empujando a sus oponentes hacia su propia zona de marca con el balón claramente visible al final del maul, un jugador del equipo B agarrado al maul tira al suelo a un jugador atacante con jugadores del principio del maul también cayendo al suelo, sin embargo jugadores de la parte de atrás incluido el portador del balón permanecen agarrados y de pie y continúan avanzando hacia la zona de marca de sus oponentes. Ya que ni el balón ni el portador del balón han dejado el maul ni el balón está en el suelo, entendemos que el maul no se ha completado con éxito.

Decisión

El 10 de Julio de 2008 se escribió a las Federaciones advirtiéndolo de un error en la redacción de la ELV 17.5 que se envió tras la Reunión Anual del Consejo de 2008.

La correcta redacción de la ELV 17.5 dice así:

17.5 Fin de un maul con éxito:

- b) Un jugador puede derrumbar un maul al suelo siempre que el jugador lo haga derribando a otro jugador en el maul agarrándolo entre los hombros y las caderas**

En respuesta los Miembros Designados han decidido lo siguiente:

Si hay jugadores del equipo que no tiene la posesión del balón (equipo B) todavía agarrados al maul después de que uno o varios jugadores hayan sido derribados al suelo, el maul continúa.



Ruling 2: 2008 de las ELV

Fecha: 7 de Agosto de 2008

La FIR ha solicitado una decisión en relación a la Regla 20.12 (d) y (e) de las ELV

Regla 20.12 de las ELV: FUERA DE JUEGO EN LA MELÉ

(d) El medio melé cuyo equipo no gana la posesión del balón no debe desplazarse al otro lado de la melé y sobrepasar la línea de fuera de juego. Para ese mediomelé la línea de fuera de juego pasa por el último pie de la melé del equipo de ese jugador.

(e) El medio melé cuyo equipo no gana la posesión del balón no debe alejarse de la melé y luego permanecer delante de la línea de fuera de juego. Para ese medio melé la línea de fuera de juego pasa por el último pie de la melé del equipo de ese jugador.

Considerando este texto enviamos las consultas siguientes:

(1) ¿Está permitido que el medio melé del equipo que ha ganado la posesión del balón se aleje de la melé del lado que se introdujo el balón sin cruzar la línea de fuera de juego que pasa por el balón, o del otro lado sin cruzar la línea de fuera de juego que pasa por el último pie del último jugador de su equipo en la melé, de modo que pueda recibir un pase del Número 8 de su equipo, siempre que ese Número 8 juegue sin demora mientras el medio melé se aleja de la melé?

(2) ¿Debe el medio melé del equipo al que se le otorgó la melé permanecer a una distancia no mayor a 1 metro de la melé de ambos lados, es decir del lado de la introducción y del otro lado, hasta que el Número 8 de su equipo juegue el balón a sus pies en la melé?

Decisión:

Los Miembros Designados han decidido lo siguiente:

(1) Está permitido que el medio melé del equipo que ha ganado la posesión del balón se aleje de la melé sin cruzar la línea de fuera de juego que pasa por el último pie del último jugador de la melé de modo que el medio melé pueda recibir un pase del Número 8.

(2) El medio melé del equipo que ha ganado la posesión no debe permanecer a una distancia no mayor a 1 metro de la melé como se indica en (1), pero el medio melé del equipo que no gana la posesión debe permanecer junto a la melé.



Ruling 3 -2008 de las ELV

Fecha: 7 de Agosto de 2008-09-03

La FIR ha solicitado una decisión en relación a la **Regla 19.7 de las ELV: FORMANDO UN LATERAL**

El apartado (f) dice:

- (f) **Jugador entre el lateral y los cinco metros.** El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador parado entre la línea de lateral y la línea de cinco metros del lado de ese equipo de la línea de puesta en juego, cuando se forme el lateral. Ese jugador debe pararse a por lo menos dos metros de la línea de cinco metros..

Considerando que la Regla 19.7 (a) de las ELV dice:

“Mínimo. Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar un lateral”.

Y que 19.7 (b) dice:

“Máximo. No existe ninguna restricción a la cantidad de jugadores de cada equipo que participan en el lateral. Cada equipo puede decidir cuántos jugadores participan en el lateral y no hay ningún requerimiento de que haya la misma cantidad de participantes de cada equipo”.

Consideramos que respecto de 19.7 (f), cuando forme un lateral, al equipo que no efectúa el lanzamiento debería permitírsele decidir si poner o no un jugador parado entre la línea de lateral y la línea de cinco metros.

Decisión:

Los Miembros Designados han decidido que 19.7 (f) exige que debe haber un jugador opuesto al jugador que efectúa el lanzamiento del balón el cual debe estar entre la línea de touch y la línea de cinco metros y que ese jugador debe estar a por lo menos 2 metros de la línea de 5 metros. La disposición 19.7 (f) es adicional a 19.7 (a) y (b).