

# **CURSO INICIO TEMPORADA 2021-22 ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS**

**03 al 05 de SEPTIEMBRE de 2021**

**GLOBAL LAW TRIALS (v2)**

**PRUEBAS GLOBALES de REGLAS**



# **PRUEBAS GLOBALES de REGLAS**

Las siguientes **Pruebas Globales de Reglas** se aplicarán en las competiciones que comiencen a partir del **1 de agosto de 2021**.

<https://www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials>



# RUGBY SEVENS

El 10 de septiembre de 2021 David Carrigy Director de Desarrollo & Relaciones Internacionales de World Rugby en vía un correo a Secretaría de la FER sobre las Global Law Trials para Sevens Rugby:

Adjunto una carta detallando las modificaciones a las Pruebas Globales de Reglas para el Rugby Sevens para su inmediata implementación.



# RUGBY SEVENS

Además de la notificación del 12 de julio de 2021 con las Global Law Trials aprobadas para implementarse a partir del 1 de agosto de 2021, el Comité Ejecutivo de World Rugby, actuando de acuerdo con los Estatutos de World Rugby, ha acordado, para su inmediata implementación, que las siguientes Global Law Trials **no** se implementará para **Rugby Sevens**:

- **50:22**
- **Saque de rincio (drop kick) desde la línea de marca.**



# OBJETIVOS ENA

PRIORIDAD – **CONSISTENCIA** en la APLICACIÓN





50:22

# 50:22

**PRUEBA:** jugador en su campo patea el balón indirectamente a lateral a la zona de 22 m de los oponentes. No debe haber metido el balón en su mitad de campo, o metiéndolo hubo un placaje, ruck, maul o un oponente tocó el balón. Esta variación no se aplica para los saques de centro o para cualquier tipo de puntapié de reinicio.

El equipo que pateó, lanzará el balón en el lateral resultante.

**INTENCIÓN PRINCIPAL:** alentar al equipo defensivo a poner más jugadores atrás en su campo creando así más espacios para el ataque y reduciendo la velocidad de la línea defensiva.



# 50:22

Melé en la zona central: patada rastrera con dificultades para la defensa de cubrir los espacios.



Kappa



# 50:22

Fases centradas y cambio de dirección del juego con la patada para superar a un único defensor atrás.



# 50:22

Ruck en la zona central para abrir ángulos y aprovechar la nueva Regla 50:22.



# 50:22

Pérdida de posesión y posibilidad de superar a los defensores con la patada.



Kappa



# 50:22

Recepción de la patada: riesgo para la defensa si no tienen cubierta la parte de atrás de su campo.



Kappa



# 50:22

**Recepción de la patada: patada en ángulo al espacio detrás del defensor que no puede retroceder a tiempo.**



Kappa



# 50:22

Recepción de la patada: ver el espacio y patear en el ángulo correcto.



# 50:22

Recepción de la patada: patada larga de 22 m a 22 m si los defensores están demasiado arriba.



Kappa



# 50:22

Recepción de la patada: no hay mucho espacio pero el ángulo y la distancia son perfectos.



# 50:22

**Recepción de la patada: patada en ángulo para hacer girar al defensor y encontrar el lateral dentro de los 22 m.**



# 50:22

**Balón metido en campo propio: se forma Ruck/Maul y sí se aplica la Global Law Trials 50:22.**



 Kappa



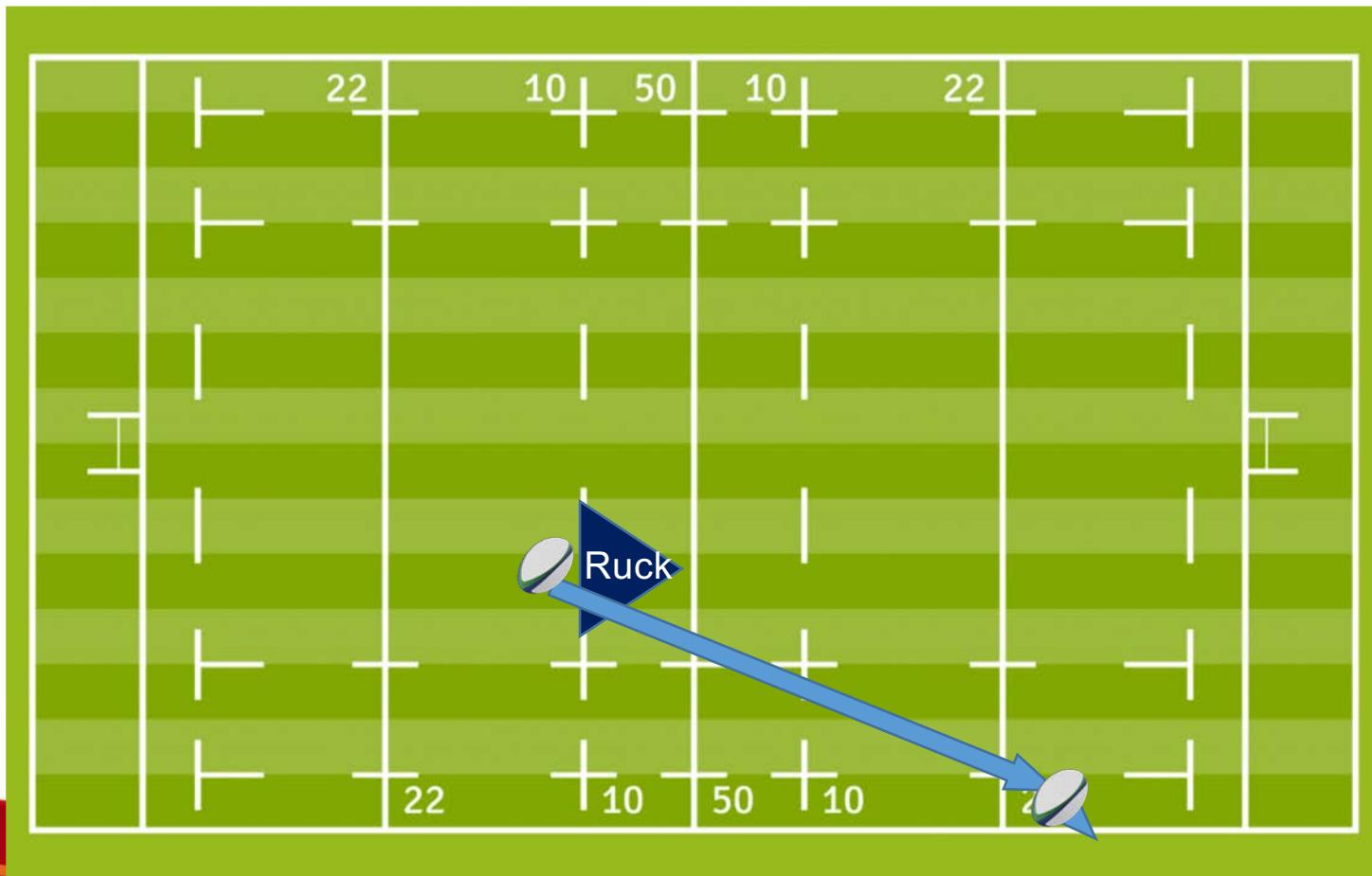
# 50:22

Balón metido en campo propio: no se aplica la Global Law Trials 50:22.



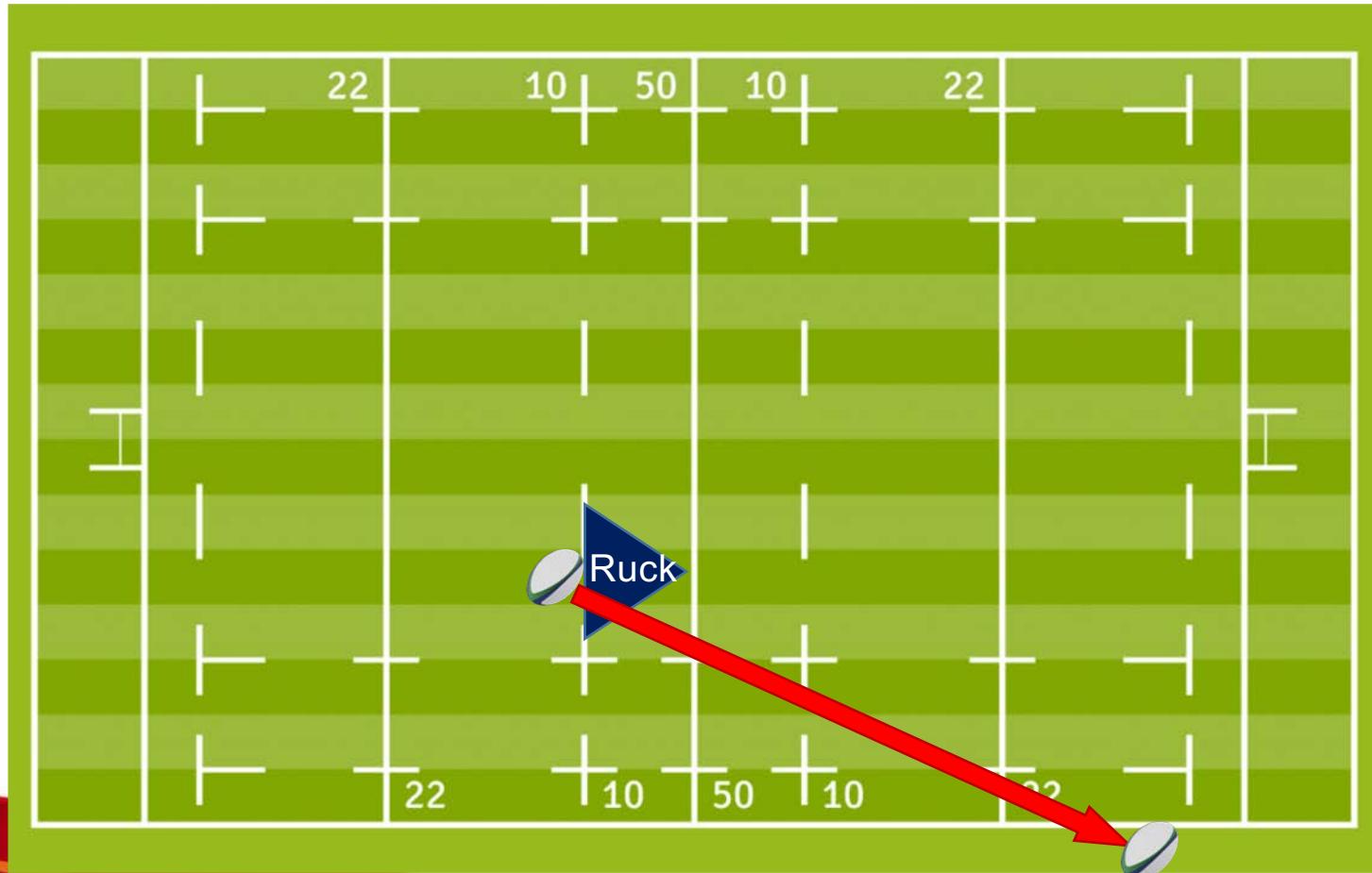
# 50:22 – EJEMPLO A

- Ruck originado en campo propio.
- El balón es pateado desde campo propio y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- **El equipo que pateó lanzará el lateral.**



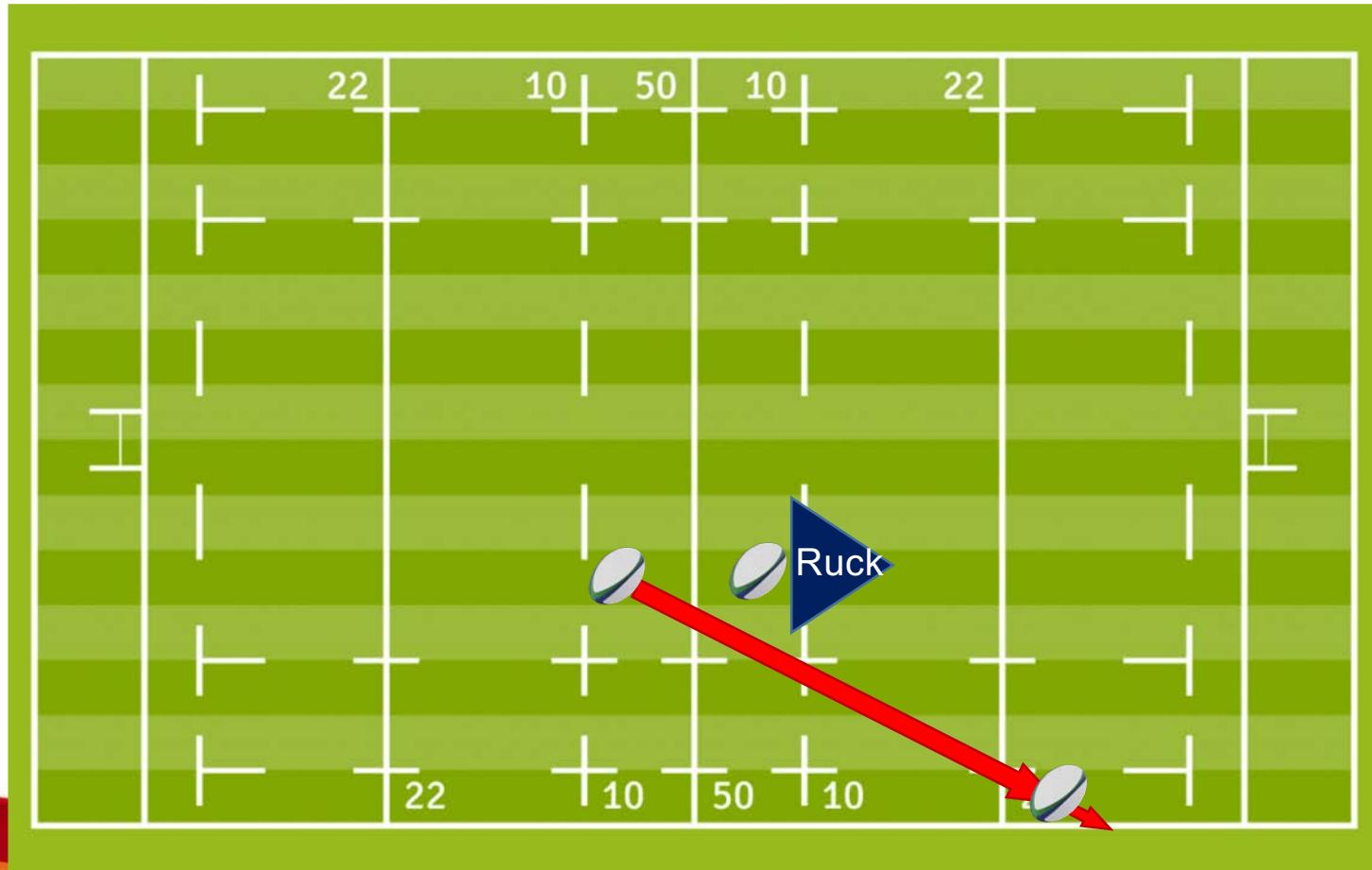
# 50:22 – EJEMPLO B

- Ruck originado en campo propio.
- El balón es pateado desde campo propio y va directamente a lateral en la 22 m adversaria.
- **El equipo en defensa lanzará el lateral – No cambia la regla actual.**



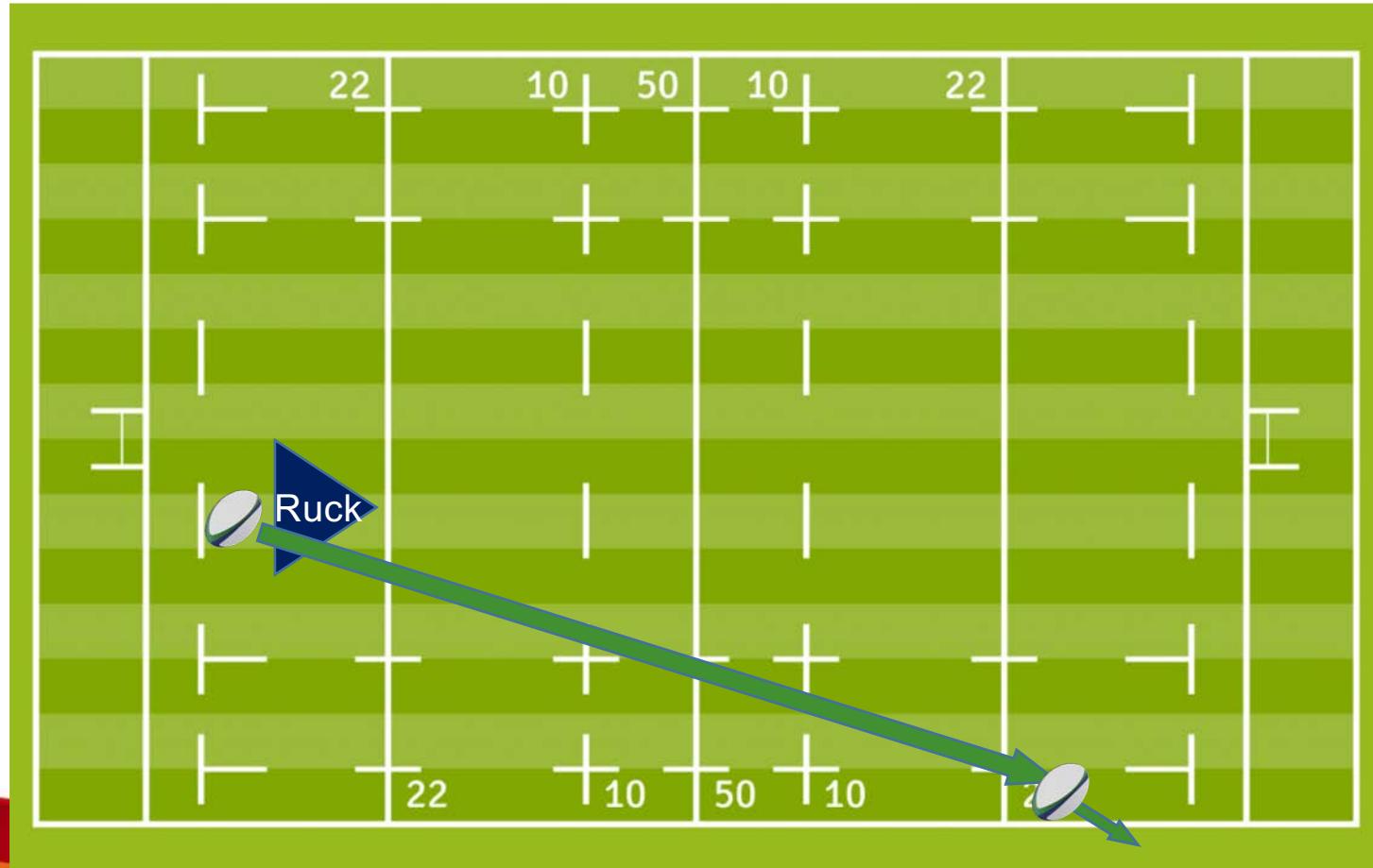
# 50:22 – EJEMPLO C

- Ruck originado en campo contrario.
- El balón es pasado hacia atrás a campo propio, pateado y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- **El equipo en defensa lanzará el lateral.**



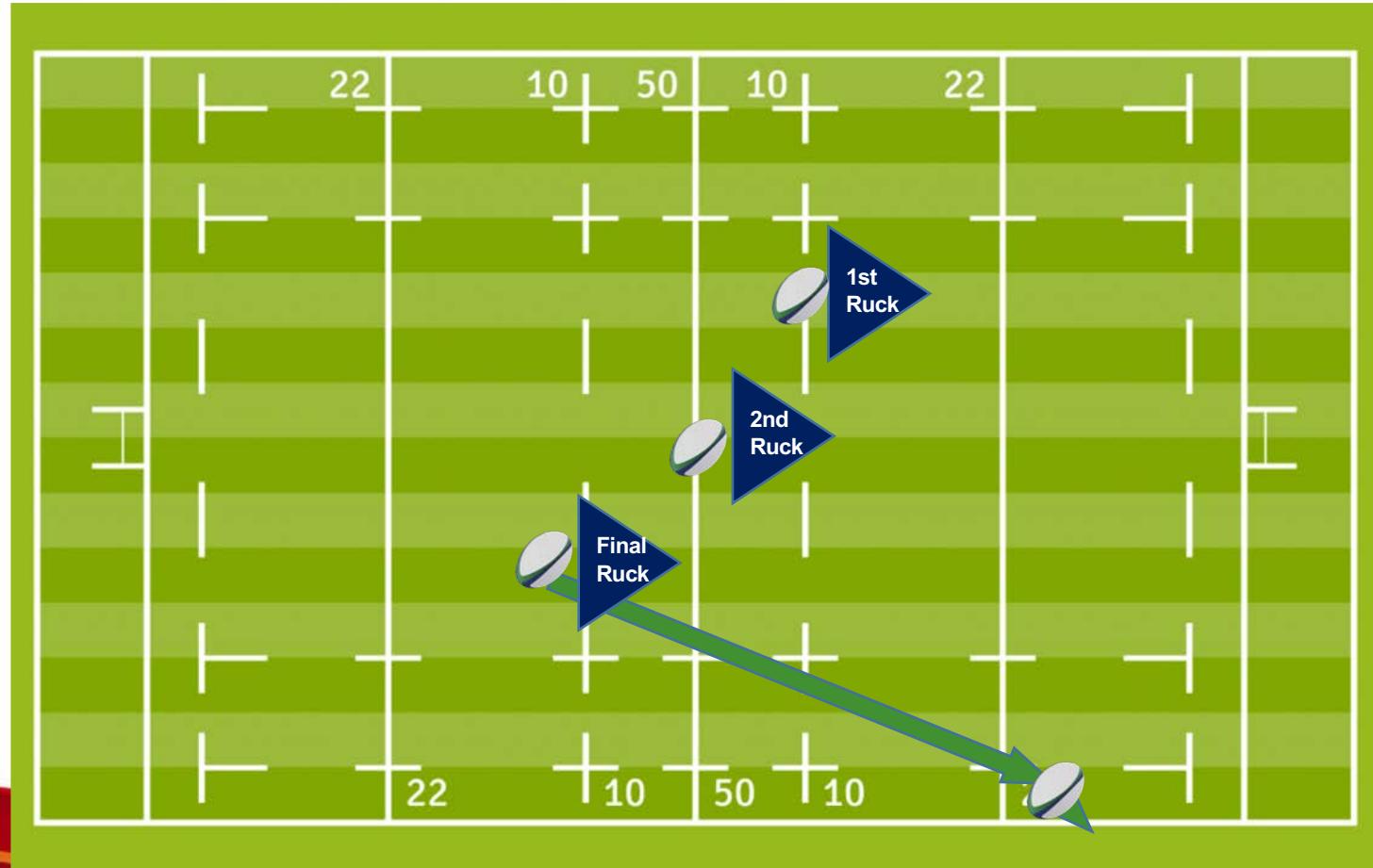
# 50:22 – EJEMPLO D

- Ruck originado en la 22 m propia.
- El balón es pateado dentro de la 22 m propia y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- **El equipo que pateó lanzará el lateral.**



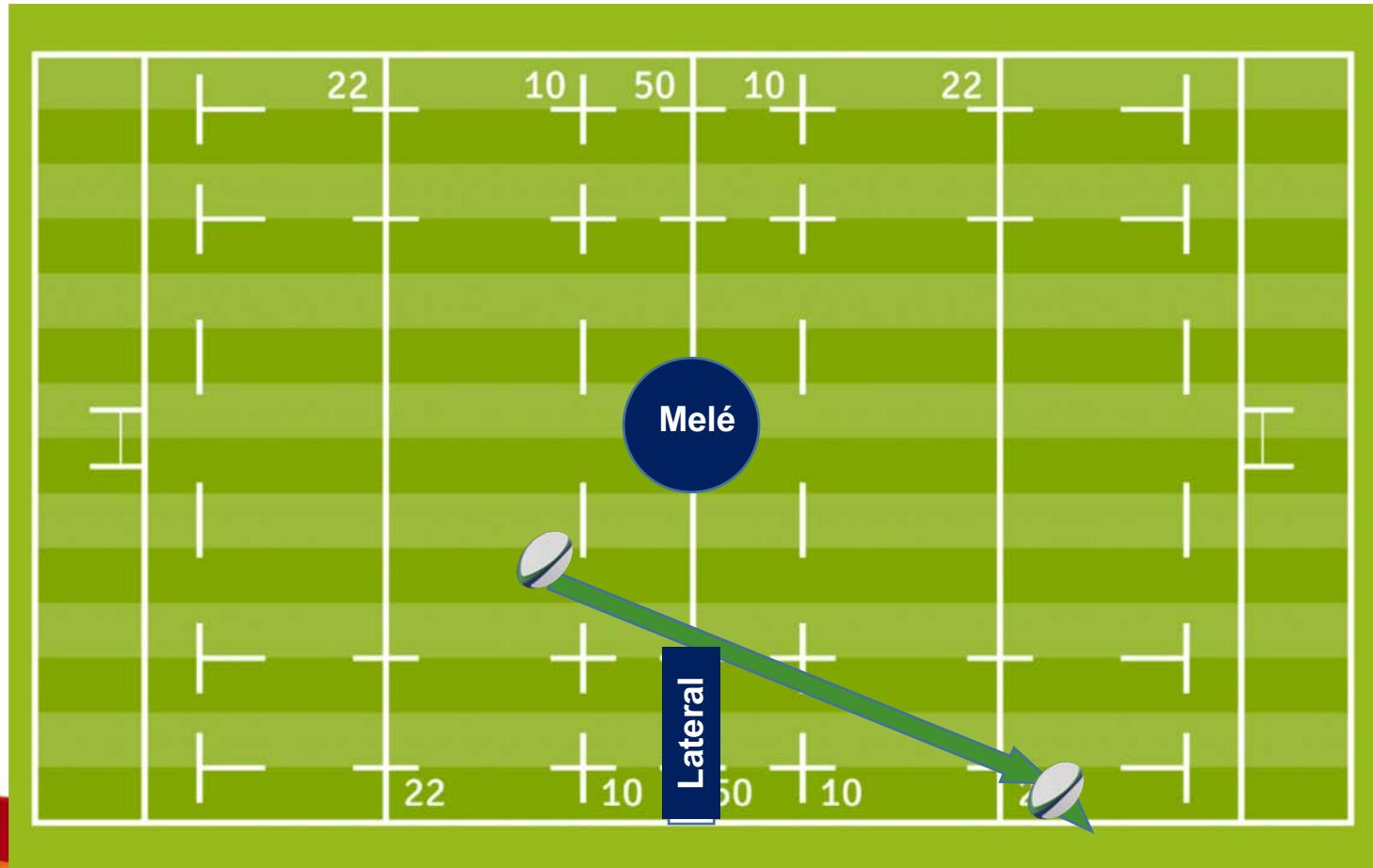
# 50:22 – EJEMPLO E

- Posición originada en el campo adversario.
- Luego la defensa hace retroceder el ataque a través de múltiples fases.
- El último ruck es en el campo del equipo que patea.
- Entonces el balón es pateado desde dentro del campo propio y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- **El equipo que pateó lanzará el lateral.**



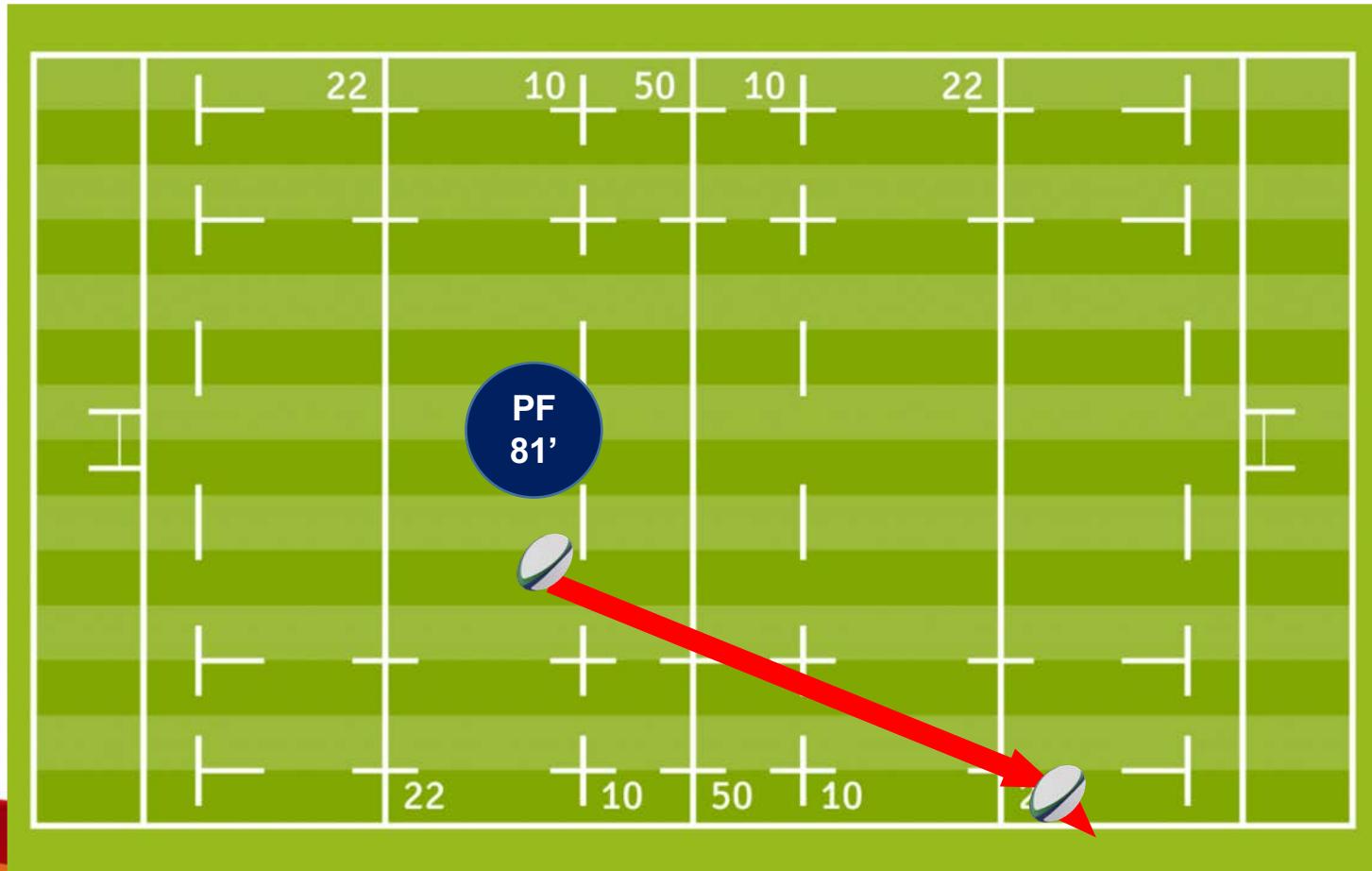
## 50:22 – EJEMPLO F

- Lateral o melé en el centro del campo
- El balón es pateado desde campo propio y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- **El equipo que pateó lanzará el lateral.**



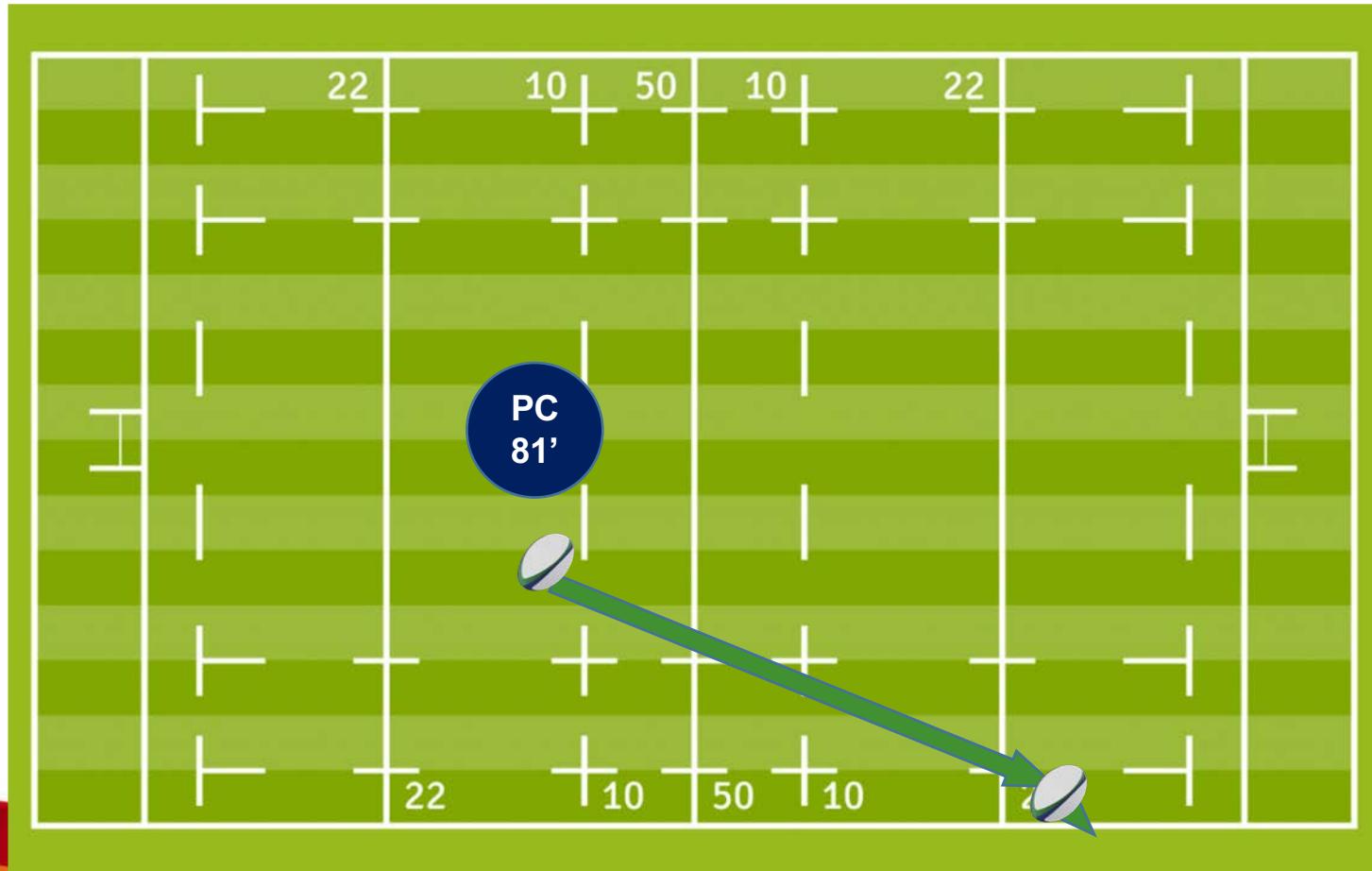
# 50:22 – EJEMPLO G

- PF sacado en campo propio con tiempo cumplido.
- Entonces el balón es pateado desde campo propio y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- ¿Final o tiene que jugarse el lateral?  
Final.



# 50:22 – EJEMPLO H

- PC sacado en campo propio con tiempo cumplido.
- Entonces el balón es pateado desde campo propio y bota antes de salir a lateral en la 22 m adversaria.
- ¿Final o tiene que jugarse el lateral? El equipo que pateó debe lanzar el lateral.



## 50:22 - PREGUNTAS

1. ¿Solo 50:22 o deberíamos aplicar también 22:50? **Sólo 50:22.**
2. ¿Es necesario que haya una fase de juego antes de que se pueda intentar una patada de 50:22? **No. Una vez que se gana la posesión dentro de su propio campo, un equipo puede lograr una patada de 50:22.**
3. ¿Qué sucede si un equipo lleva o pasa el balón de vuelta a su propio campo? **Cuando esto sucede, debe haber una fase de juego (placaje, ruck, maul) o un oponente debe tocar el balón antes de que se pueda lograr una patada con éxito de 50:22.**



## 50:22 - PREGUNTAS

4. ¿Se puede lograr una patada de 50:22 directamente desde un PF o PC? **Sí. No hay ningún requisito para "tocar" el balón primero. De un PF el puntapié debe ser indirecto.**
5. ¿Se puede lograr una patada de 50:22 después de ganar la posesión de una melé o lateral en propio campo? **Sí.**
6. ¿El balón tiene que 'llegar' a la 22 m antes de botar hasta el lateral? **No. Puede botar antes de la línea de 22 m y rodar hasta el lateral dentro de los 22 m para tener éxito.**
7. ¿Se puede realizar un saque rápido de lateral después de una patada con éxito de 50:22? **Sí.**



**SAQUE de REINICIO  
DESDE la LÍNEA de MARCA  
(DROP-KICKS de REINICIO)**

# **DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA**

**PRUEBA:** si el balón es retenido en la zona de marca, hay un adelantado de un jugador atacante en la zona de marca o un puntapié de ataque es apoyado por los defensores en su zona de marca, el juego se reinicia con un saque de reinicio desde la línea de marca en cualquier lugar de la línea de marca.

**INTENCIÓN PRINCIPAL:** fomentar las variaciones en el juego de ataque cercano a la línea de marca y aumentar el tiempo de balón en juego reemplazando una melé por un puntapié que debe ser ejecutado sin demora. También se crea una oportunidad para el contraataque.



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

Jugador de Blues sujetado sin apoyar; se aplica Drop-Kick desde la línea de marca.



Kappa



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

PC en corto y avance, el portador del balón es sujetado en marca sin posar; posibilidad de crear más variaciones.



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

Adelantado de los atacantes en zona de marca; se saca en cualquier lugar de la línea de marca y Glasgow puede hacerlo rápidamente.



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

TMO verifica el adelantado de los atacantes en la zona de marca y los Stormers tienen la opción de un saque largo.



Kappa



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

Patada a zona de marca contraria, defensor sin apoyos debe sacar desde la línea de marca sin demora.



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

Equipos tentados a correr con el balón jugando desde la zona de marca en lugar de hacer un anulado.



Kappa



# DROP-KICKS desde LÍNEA de MARCA

Equipo bajo presión en su zona de marca se arriesga a jugar sacando el balón de la zona de marca.



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

1. ¿Es necesario realizar el saque desde debajo de los postes? **No, en cualquier lugar detrás de la línea de marca.**
2. ¿Qué distancia tiene que recorrer el balón? ¿5 m? **La patada debe realizarse desde o detrás de la línea de marca y debe cruzar la línea discontinua de 5 m.**
3. ¿Dónde tienen que permanecer los jugadores del equipo que no sacan? ¿5 m? **Al menos a 5 m.**
4. Si el balón no alcanza 5 m, ¿se reinicia con una melé delante del poste, 5 m? **Melé para el equipo atacante desde donde se realizó el saque o repetición del saque.**



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

5. Si el balón no alcanza 5 m, ¿puede un oponente jugar la pelota y anotar un ensayo? **Si el balón no cruza la línea de 5 m, se puede aplicar la ventaja (12.17), el oponente puede jugar el balón y anotar un ensayo. Sin embargo, si un jugador está delante de la línea de 5 m y retrasa u obstruye, es PC (12.15) o si el jugador cruza la línea de 5 m antes de que se haya pateado el balón, es PF (12.14).**
6. Si un oponente evita un saque desde la línea de marca o lo carga sin comenzar en la línea de 5 m, ¿PC? **PC por evitar el saque, PF por avanzar delante de la línea de 5 m.**



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

7. Si el saque va directamente a lateral, ¿tiene opciones el equipo contrario (melé, lateral o repetición)? **Sí todas las opciones. En caso de melé\* o lateral se jugarán a 5m de la línea de marca. (\*en línea con el lugar desde donde se pateó el balón). Esto también incluye un lanzamiento rápido (12.13).**
8. ¿Se puede jugar rápidamente el saque de drop con los compañeros de equipo delante (si se mantienen pasivos, obviamente) o debemos esperar a todos detrás del pateador? **Se puede jugar rápidamente. Solo deben continuar retirándose hasta que se pongan en juego.**



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

9. ¿Qué ocurre si un saque de drop desde la línea de marca alcanza la línea de marca del equipo oponente? **Si el balón es apoyado sin demora por el equipo receptor, se otorgará una melé en la línea de 5 m en línea con el lugar donde se pateó el balón.**
10. ¿Se puede cargar un saque de drop de la línea de marca? **Sí, aunque el equipo defensor debe estar detrás de la línea de 5 m y no debe cruzar dicha línea antes de que se patee el balón (Sanción - PF en la línea de 5 m, en línea donde se pateó el balón).**



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

11. ¿Qué ocurre si el balón es posado en la zona de marca o es hecho muerto por el equipo defensor, como resultado de un adelantado en el campo de juego? **Melé donde se produjo el adelantado.**
12. ¿Cuál es la sanción para un jugador que está delante del pateador? **La sanción para el equipo pateador es una melé a 5 m para el equipo receptor en línea con el lugar donde se pateó el balón.**
13. ¿Hay un límite de tiempo para el saque de drop en la línea de marca? **Se debe realizar sin demora. (Sanción - PF en cualquier lugar a lo largo de la línea de 5 m).**



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

14. ¿Se puede realizar rápidamente un saque de drop en la línea de marca? **Sí. Los jugadores por delante del pateador en este caso no deben interferir en el juego hasta que estén en juego. Si a un jugador se le impide ilegalmente realizar un saque de drop en la línea de marca, la sanción es un PC, que se sacará en la línea de 5 m, en línea con el lugar donde ocurrió la infracción.**

15. ¿Qué decisión se debe tomar cuando el pateador, al hacer el saque de drop en la línea de marca, patea deliberadamente el balón a un oponente en fuera de juego? **La mejor opción es actuar en primera instancia. Detener el juego, comunicar a los jugadores que no se quiere ver un juego cínico y que la próxima vez será penalizado. Luego se permite que el jugador patee de nuevo.**



## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

16. Tras un adelantado de los atacantes en zona de marca, ¿se debe aplicar la regla de la ventaja cuando el equipo defensor intenta salir de su propia zona de marca pasando el balón con la mano y comete una infracción? **Volver al drop sobre la línea de marca, pero si el equipo defensor ha decidido jugar, se arriesgan, si pasan de la línea de 5 m, por ejemplo, la ventaja se acabó.**

17. ¿Cómo se debe reiniciar el juego cuando hay un tocado en tierra simultáneo? **Cuando hay un tocado en tierra simultáneo, no se puede otorgar un ensayo. Saque de drop desde la línea de marca.**

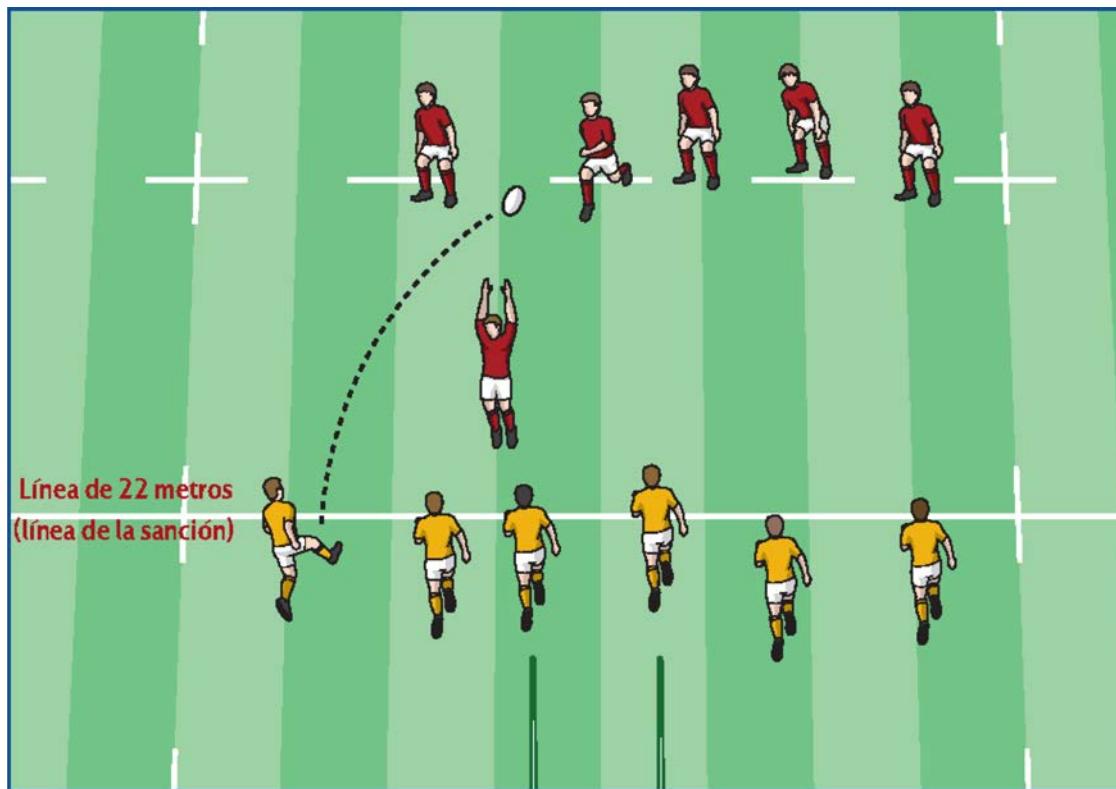


## **DROP-KICKS LÍNEA de MARCA - PREGUNTAS**

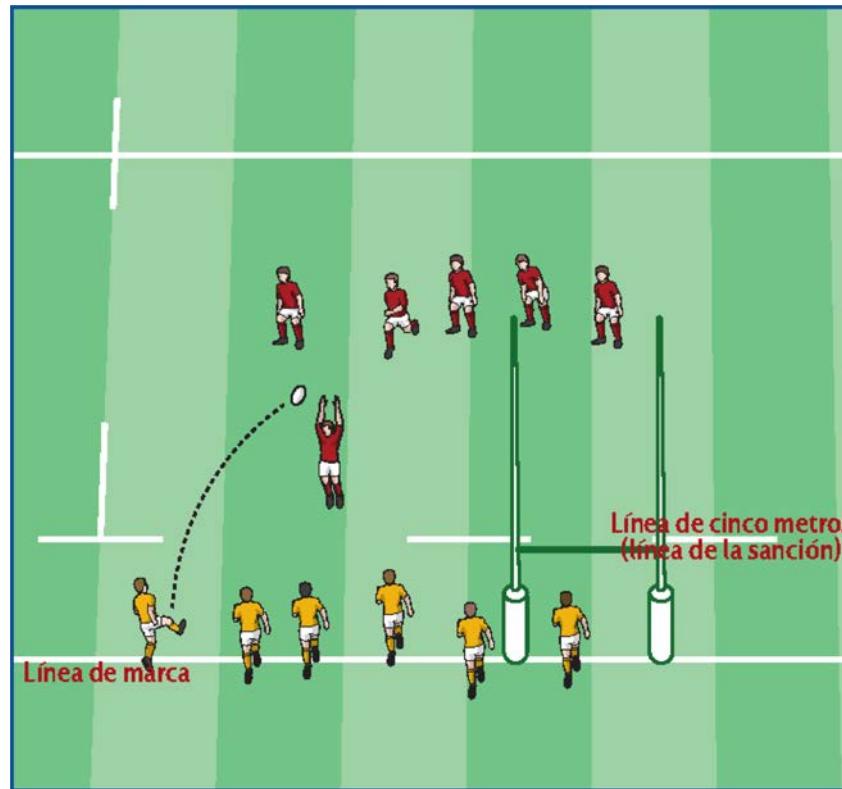
18. Saque de drop desde la línea de marca: Cuando el balón termina en la zona de marca después de un PC (no un intento a palos) o un PF, y es apoyado por el equipo defensor, es un saque de 22 o un drop sobre la línea de marca? **Saque de drop desde la línea de marca ya que no es un intento de patada a palos.**



# DROP-KICK - REGLAS



# DROP-KICK - REGLAS





**CUÑA VOLADORA**

# **CUÑA VOLADORA**

**PRUEBA:** sancionar la mini melé de tres personas pre agarradas, redefiniendo la cuña voladora.

**INTENCIÓN PRINCIPAL:** reducir el número de situaciones en las que el portador del balón y varios jugadores de apoyo están en contacto (pegados) antes del contacto y proteger al placador que puede llegar a enfrentarse con una fuerza combinada de tres jugadores oponentes.



# CUÑA VOLADORA

Mini melé: será ilegal que la nº 5 de Inglaterra haga un pre agarre a la portadora del balón y a otra jugadora pegada.



Kappa



# CUÑA VOLADORA

Mini melé: será ilegal que la nº 19 de Inglaterra haga un pre agarre a la portadora del balón y otra jugadora pegada.



Kappa



# CUÑA VOLADORA

Mini melé: consecutivos portadores del balón con más de un jugador pegado, pre agarrado; sanción: PC.



Kappa



# CUÑA VOLADORA

Mini melé: pre agarres reiterados, dos mini melés con jugadores pegados que ahora son ilegales.



# CUÑA VOLADORA

Cuña voladora: tres diferentes ejemplos de la acción en la que al menos tres jugadores se unen.



# CUÑA VOLADORA - PREGUNTAS

1. Cuando un grupo de jugadores (más de dos) rompen un maul con el portador del balón por delante y hacen contacto con los oponentes, ¿cuál es la decisión correcta bajo la nueva regla? ¿También en esto hay dos decisiones diferentes dependiendo de si es el mismo maul o no? **Si es el mismo maul, juego, si no es una cuña voladora.**



# CUÑA VOLADORA - PREGUNTAS

2. ¿Podemos obtener una aclaración de lo que se permite al receptor, como parte de una unidad, tras un saque de centro de reinicio o saque de 22? En otras palabras, después de que recibe el balón, ¿es un PC si luego entra en contacto como parte de la misma unidad si hay más de dos jugadores agarrados? **Nada cambia, no es dinámico, no es una cuña voladora.**





**UN JUGADOR PEGADO**

# **UN JUGADOR PEGADO**

**PRUEBA:** reconocer la posibilidad de que un jugador esté pegado previo al contacto pero este jugador debe cumplir todos los requerimientos para el jugador que llega primero, en particular, **la necesidad de permanecer sobre sus pies.**

**INTENCIÓN PRINCIPAL:** ser más consistente en el arbitraje de un jugador pegado previamente.



# UN JUGADOR PEGADO

Pegado delante del portador del balón, el defensor no tiene libre entrada al portador; debería ser PC por obstrucción.



# UN JUGADOR PEGADO

Pegada, nº 3 de Francia, debería permanecer de pie al proteger el balón o enfrentarse a la defensora; PC por sellar.



# UN JUGADOR PEGADO

Dos pegados y aterrizan de panza para impedir la disputa; buena sanción.



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO

El jugador pegado al portador del balón claramente sella; casi se incorpora pero impide la disputa; buen PC.



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO

El jugador pegado va directamente al suelo; claramente impide la disputa; buena sanción.



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO

El jugador pegado claramente va al suelo e impide la disputa justa; debería ser sancionado.



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO

El jugador pegado se mantiene sobre sus pies y choca con un oponente; buena disputa.



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO

Dos apoyos que no están agarrados se mantienen arriba; ganan la disputa a los defensores antes de ir al suelo.



# UN JUGADOR PEGADO



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO



Kappa



# UN JUGADOR PEGADO

nº 3 Verde rehúsa a la disputa apartándose hacia atrás, lo que provoca que el nº 1 Blanco caiga. El juego debe continuar.



# UN JUGADOR PEGADO - PREGUNTAS

1. Si el apoyo se agarra en el campo de juego pero termina en el suelo dentro de marca encima del portador del balón, ¿sigue siendo un PC? **Si el balón ha cruzado la línea de marca, el jugador puede estar en el suelo, juego.**
2. ¿Puede un defensor seguir impactando sobre el apoyo? **Sí, siempre y cuando el apoyo esté “agarrado” al portador del balón.**
3. ¿Puede un defensor placar al apoyo? **Según la regla, no se puede placar al apoyo porque no está en posesión del balón.**



# UN JUGADOR PEGADO - PREGUNTAS

4. Si el apoyo cae al suelo pero no impide una posible disputa, ¿sigue siendo un PC? **No.**
5. ¿Hay alguna otra acción que el árbitro deba tener en cuenta? **El apoyo, o cualquier compañero de equipo, no pueden propulsar o lanzar al portador del balón hacia el contacto. Esto es juego peligroso y debe ser sancionado con un PC.**



# UN JUGADOR PEGADO - PREGUNTAS

6. ¿Qué significa "pre-agarrado"? ¿totalmente agarrado? ¿Solo en contacto? ¿Agarrado con una mano? **Significa que están conectados cuando se agarran con una mano en el torso del portador del balón.**
7. ¿Puede el jugador apoyo estar delante del portador del balón? **No. El apoyo debe estar nivelado con o detrás del portador del balón.**
8. ¿Pueden otros jugadores agarrarse al portador del balón y empujar hacia delante inmediatamente después del contacto? **Sí.**



# **LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER**

# **LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER**

**PRUEBA:** introducir una sanción para las limpiezas que apuntan o dejan caer el peso sobre los miembros inferiores.

**INTENCIÓN PRINCIPAL:** reducir los riesgos de lesiones del jugador sobre el que se efectúa la limpieza.



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER

La clásica limpieza a baja altura no siempre es posible;  
no se quiere que haya choques de cabezas.



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER

Sacar haciendo palanca al jackler fuera de la disputa es correcto.



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER

Agarrar de las axilas para sacar haciendo palanca al jackler fuera de la disputa es correcto.



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER

El jugador que llega no debe arrojar su peso sobre los miembros inferiores del jackler.



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER

El jugador más cercano que llega no debe arrojar su peso sobre los miembros inferiores del jackler.



Kappa



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER

Entrada lateral del jugador que llega, no intenta agarrarse e impacta directamente en el lateral de la rodilla.



# LIMPIEZA y SEGURIDAD del JACKLER



Kappa



# LIMPIEZA y SEGURIDAD - PREGUNTAS

1. ¿Cuál es la definición del Jackler? **El Jackler es un compañero de equipo del placador. Debe permanecer de pie para disputar la posesión del balón. Si previamente participó en el placaje, debe soltar claramente el balón y al portador del balón antes de disputar la posesión.**
2. ¿Se le permite a un jugador defensor sacar rodando al jackler? **Sí. El Jackler debe ser agarrado entre las axilas y la cintura.**



# LIMPIEZA y SEGURIDAD - PREGUNTAS

3. Al entrar en un ruck o al limpiar un Jackler, ¿los jugadores todavía tienen que agarrarse a un oponente o un compañero de equipo? **Sí, cargar en un breakdown o ruck sin estar agarrado se considera juego peligroso.**
4. ¿Se pueden levantar las piernas del apoyo? **Sí, siempre y cuando el jugador entre en el breakdown legalmente (por la puerta) y las piernas no se lleven más allá de la horizontal.**



# ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS

CUALQUIER CONSULTA:

[josemanuel.pardal@ferugby.es](mailto:josemanuel.pardal@ferugby.es)

616 602 026



# **ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS**

**¡MUCHAS GRACIAS por  
VUESTRA ATENCIÓN!**

