WORLD RUGBY

Regla 20.-

DEFINICIONES

El propósito del scrum es el de reiniciar el juego, rápida, segura e imparcialmente, después de una infracción menor o de una detención.
Un scrum se forma en el campo de juego cuando ocho jugadores de cada equipo, asidos en tres líneas por cada equipo, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de las primeras líneas quedan intercaladas. Así se forma un túnel al cual el medio scrum introduce la pelota para que los jugadores de las primeras líneas puedan disputar la posesión hookeando la pelota con cualquier pie.
La línea media de un scrum no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Un scrum no puede tener lugar dentro de los 5 metros de una línea de touch.
El túnel es el espacio entre las dos primeras líneas.
El jugador de cualquiera de los dos equipos que introduce la pelota en el scrum es el medio scrum.
La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos primeras líneas.
El jugador del medio de cada primera línea es el hooker.
Los jugadores de cada lado del hooker son los pilares. Los pilares izquierdos son los pilares cabeza libre. Los pilares derechos son los pilares cabeza adentro.
Los dos jugadores de la segunda línea que empujan sobre los pilares y el hooker son los segundas líneas.
Los jugadores exteriores que se toman de la segunda o tercera línea son los alas.
El jugador de la tercera línea que generalmente empuja sobre ambos segunda línea es el Nº 8. Alternativamente, el Nº 8 puede empujar sobre un segunda línea y un ala.
Empuje máximo de 1,5 metro. En un scrum un equipo no debe empujar el scrum más de 1,5 metro hacia la línea de goal de sus oponentes.
Sanción: Free Kick .-

Solo podrá empujarse más de 1,5 metros en un scrum que se hubiere sancionado en la línea de cinco (5) metros.-
Variación M19: En ningún lugar de la cancha podrá empujar el scrum más de 1,5 metro.

20.1 Formación de un scrum

(a) Dónde se forma el scrum. El lugar para formar un scrum es donde ocurrió la infracción o la detención, o lo más cerca posible del mismo, en el campo de juego, salvo que se especifique de otro modo en la Ley.

(b) Si esto está a menos de 5 metros de una línea de touch, el lugar para formar el scrum es a 5 metros de esa línea de touch. Un scrum puede tener lugar solamente en el campo de juego. Cuando se forme un scrum, la línea media no debe estar dentro de los cinco metros de la línea de goal.

(c) Si hay una infracción o detención en el in-goal, el lugar del scrum es a 5 metros de la línea de goal. El scrum se formará en línea con el lugar de la infracción o detención.

(d) Sin demora. Un equipo no debe demorar intencionalmente la formación de un scrum. Un equipo debe estar listo para que el árbitro diga "cuclillas" dentro de los 30 segundos desde el momento en que el árbitro hizo la marca para el scrum.
Sanción: Free Kick

(e) Cantidad de jugadores: ocho. Un scrum debe tener ocho jugadores de cada equipo. Los ocho jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine. Cada primera línea debe estar formada por tres jugadores, ninguno más, ninguno menos. La segunda línea debe estar formada por dos segundas líneas.
Sanción: Penal

Excepción: Cuando un equipo por alguna razón tiene menos de quince jugadores, la cantidad de jugadores de cada equipo en el scrum puede reducirse de modo similar. Cuando un equipo efectúa una reducción permitida, el otro equipo no tiene obligación de efectuarla. Sin embargo, un equipo no debe tener menos de cinco jugadores en el scrum.
Sanción: Penal

(f) Entrada de las primeras líneas. En primer lugar el árbitro hará con un pie la marca del lugar donde se debe formar el scrum. Antes de que las dos primeras líneas entren, deben estar ubicadas a no más de un brazo de distancia. La pelota estará en las manos del medio scrum lista para ser introducida. Las primeras líneas deben acuclillarse de modo tal que cuando se junten, la cabeza y hombros de cada jugador no queden más bajos que sus caderas. Las primeras líneas deben intercalarse oreja contra oreja de modo que la cabeza de ningún jugador quede al lado de la cabeza de un compañero.
Sanción: Free Kick.

(g) El árbitro ordenará 'cuclillas' y luego 'tomarse'. **En la posición de "cuclillas" las primeras líneas estarán hombro con hombro con sus oponentes, estables y apoyando su propio peso sin empujar. En el "tomarse" los pilares posicionarán sus brazos en la posición correcta de**

tomarse y utilizando su brazo exterior, cada pilar deberá hacerlo. Las primeras líneas se acuclillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar deberá tomarse. El pilar izquierdo debe asirse de su pilar derecho opuesto pasando su brazo izquierdo por adentro del brazo derecho del pilar derecho y agarrando la camiseta del pilar derecho por la espalda o del costado. El pilar derecho debe tomarse del pilar izquierdo opuesto, colocando su brazo derecho por afuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar izquierdo opuesto y agarrando la camiseta del pilar izquierdo con su mano derecha solamente por la espalda o del costado. Los pilares no deben agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del oponente.
Los primeras líneas, más los otros cinco jugadores, deben estar tomados y unidos para la introducción de la pelota.
La pelota es lanzada a continuación sin demora.
Sanción: Free Kick

(h) La posición de cuclillas es la extensión de la postura normal de pie, doblando las rodillas lo suficiente como para permitir el asimiento sin embestir.

(i) Embestir. Una primera línea no debe formar a cierta distancia de sus oponentes y embestirlos o tirar de ellos. Esto es juego peligroso.
Sanción: Penal

(j) Estático y paralelo. Hasta que la pelota salga de las manos del medio scrum, el scrum debe estar estático y la línea media debe estar paralela a las líneas de goal. Un equipo no debe empujar el scrum más allá de la marca antes de que la pelota sea introducida.
Sanción: Free Kick

20.2 Posiciones de los jugadores de la primera línea

(a) Todos los jugadores en posición de empuje. Cuando un scrum se haya formado, el cuerpo y los pies de cada jugador de la primera línea debe estar en una posición normal para un empuje hacia adelante.
Sanción: Free Kick

(b) Esto significa que los jugadores de la primera línea deben tener ambos pies en el suelo, con su peso firmemente sobre por lo menos un pie. Los jugadores no deben cruzar sus pies, aunque el pie de un jugador puede cruzar el pie de un compañero. Los hombros de cada jugador no deben estar más bajos que sus caderas.
Sanción: Free Kick

(c) Hooker en posición de hookear. Hasta que la pelota sea introducida, el hooker debe estar en posición para hookear la pelota. Los hookers deben tener ambos pies en el suelo, con su peso firmemente sobre por lo menos un pie. El pie más adelantado de un hooker no debe estar delante del pie más adelantado de los pilares de ese equipo.
Sanción: Free Kick

(d) <u>Hooking después de la introducción</u> Una vez que la pelota toca el piso en el túnel, cualquier jugador de la Primera Línea puede utilizar cualquiera de sus pies para ganar la posesión de la pelota. Un jugador del equipo que introduce la pelota, debe buscar la pelota.
Sanción: Free Kick

20.3 Asimiento en el scrum

DEFINICIONES

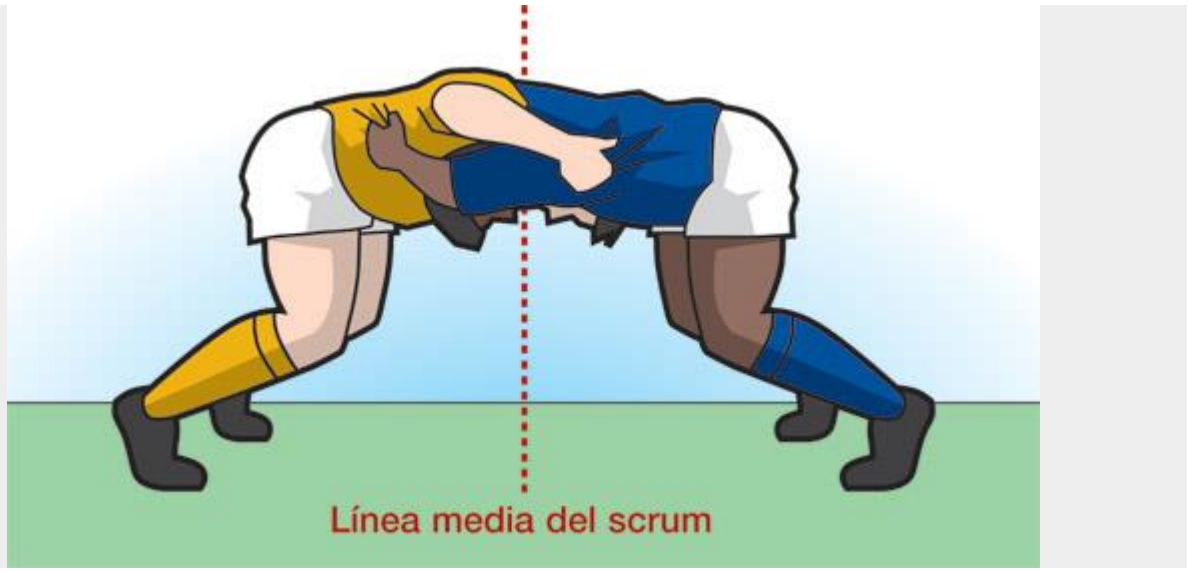
Cuando un jugador se toma de un compañero ese jugador debe utilizar todo el brazo desde la mano hasta el hombro para agarrar el cuerpo de su compañero en o debajo del nivel de la axila. Apoyar solamente una mano sobre otro jugador no constituye

(a) <u>Asimiento de todos los jugadores de la primera línea.</u> Todos los jugadores de la primera línea deben asirse firme y continuamente desde el comienzo hasta el fin del scrum.

Sanción: Penal

(b) <u>Asimiento de los hookers.</u> El hooker debe asirse por encima o por debajo de los brazos de los pilares. Los pilares no deben sostener al hooker de modo que el hooker no soporte peso sobre ninguno de sus pies.
Sanción: Penal

(c) <u>Asimiento de pilares izquierdos.</u> Un pilar izquierdo debe asirse de su pilar derecho opuesto pasando su brazo izquierdo por adentro del brazo derecho del pilar derecho y agarrando la camiseta del pilar derecho por la espalda o del costado. El pilar izquierdo no debe agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del pilar derecho opuesto. El pilar izquierdo no debe ejercer ningún tipo de presión hacia abajo.
Sanción: Penal



Asimiento de los pilares

(d) Asimiento de pilares derechos. Un pilar derecho debe tomarse del pilar izquierdo opuesto, colocando su brazo derecho por afuera de la parte superior del brazo izquierdo del pilar izquierdo opuesto. El pilar derecho debe agarrar la camiseta del pilar izquierdo con su mano derecha colocada solamente atrás o al costado. El pilar derecho no debe agarrarse del pecho, brazo, manga o cuello del pilar izquierdo opuesto. El pilar derecho no debe ejercer ningún tipo de presión hacia abajo.
Sanción: Penal

(e) Ambos: el pilar izquierdo y el pilar derecho pueden variar su asimiento siempre que lo hagan de acuerdo con esta Ley.

(f) Asimiento de los restantes jugadores. Todos los jugadores en un scrum, que no sean los jugadores de la primera línea, deben asirse al cuerpo de un segunda línea con por lo menos un brazo antes de la entrada al scrum. Los segundas líneas deben asirse a los pilares delante de ellos. Ningún jugador que no sea un pilar debe sujetar a un oponente.
Sanción: Penal

(g) Ala obstruyendo al medio scrum opuesto. Un ala puede asirse al scrum formando en cualquier ángulo, siempre que el ala esté correctamente asido. El ala no debe ampliar el ángulo y de ese modo obstruir el avance del medio scrum opuesto.
Sanción: Penal

(h) Derrumbe del scrum. Si un scrum se derrumba, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.

(i) Jugador forzado hacia arriba. Si un jugador en el scrum es levantado en el aire o es forzado hacia arriba fuera del scrum, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente para que los jugadores dejen de empujar.

20.4 Equipo que introduce la pelota en el scrum

(a) Después de una infracción, el equipo que no fue culpable de la infracción introducirá la pelota.

(b) Scrum después de ruck. Ver Ley 16.7.

(c)Scrum después de maul. Ver Ley 17.6.

(d) Scrum después de cualquier otra detención. Después de cualquier otra detención o irregularidad no cubierta por la Ley, el equipo que estaba avanzando antes de la detención, introducirá la pelota. Si ningún equipo estaba avanzando, el equipo atacante introducirá la pelota.

(e)Cuando un scrum permanece estacionado y la pelota no emerge inmediatamente, se ordenará un nuevo scrum en el lugar de la detención. La

pelota será introducida por el equipo que no tenía posesión en el momento de la detención.

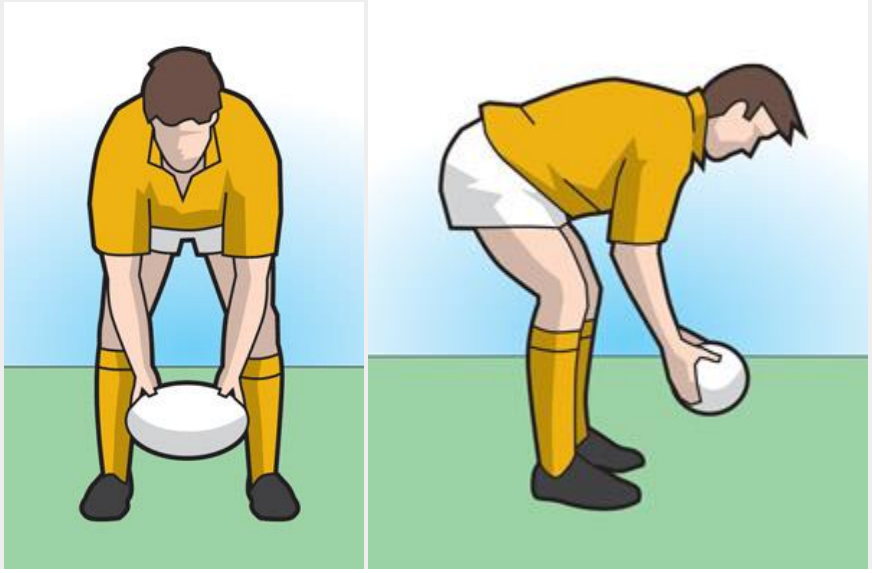
(f)Cuando un scrum se estaciona y no empieza a moverse inmediatamente, la pelota debe emerger inmediatamente. Si esto no ocurre se ordenará un nuevo scrum. La pelota será introducida por el equipo que no tenía posesión en el momento de la detención.

(g)Si un scrum se derrumba o se levanta en el aire sin penalización, se ordenará un nuevo scrum y el equipo que originalmente introdujo la pelota la introducirá nuevamente.
Si un scrum debe volver a formarse por cualquier otra razón no cubierta en esta Ley, el equipo que originalmente introdujo la pelota introducirá la pelota nuevamente.

20.5 Introducción de la pelota en el scrum

Sin demora. El Referee no dará ninguna indicación para la introducción de la pelota. El Scrum debe estar estable y la pelota debe ser introducida sin demora de acuerdo a la Ley actual. El medio-scrum debe introducir la pelota derecha, **pero está permitido alinear su hombro externo con la línea media del scrum. Esto está diseñado para promover la estabilidad en el scrum, para un bienestar del jugador y reducir la presión del hooker en la disputa de la pelota.**
El medio scrum debe introducir la pelota del lado del scrum que eligió primero.
Sanción: Free Kick

20.6 Cómo introduce la pelota el medio scrum



Introducción de la pelota en el scrum

(a) El medio scrum se debe parar a un metro de la marca sobre la línea media de modo que su cabeza no toque el scrum ni esté más allá del primera línea más cercano.
Sación: Free Kick

(b) El medio scrum debe sostener la pelota con las dos manos, con su eje mayor paralelo al suelo y a la línea de touch. **El medio-scrum debe introducir la pelota derecha, pero está permitido alinear su hombro externo con la línea media del scrum**.
Sanción: Free Kick

(c) El medio scrum debe introducir la pelota a una velocidad rápida. La pelota debe haber dejado las manos del medio scrum afuera del túnel.
Sanción: Free Kick

(d) **El medio scrum debe introducir la pelota derecha, de manera que toque el suelo por primera vez inmediatamente más allá del ancho de los hombros del pilar más cercano.**
Sanción: Free Kick

(e) El medio scrum debe introducir la pelota en un solo movimiento hacia adelante. Esto significa que no debe haber ningún movimiento de retroceso con la pelota. El medio scrum no debe amagar que introduce la pelota.
Sanción: Free Kick

20.7 Cuándo comienza el scrum

(a) El juego en el scrum comienza cuando la pelota deja las manos del medio scrum.

(b) Si el medio scrum introduce la pelota y ésta sale por cualquier extremo del túnel, la pelota debe introducirse nuevamente salvo que se haya otorgado un free kick o un penal.

(c) Si la pelota no es jugada por un jugador de la primera línea, y pasa directamente a través del túnel y sale por detrás del pie de un pilar lejano, sin haber sido tocada, el medio scrum debe introducirla nuevamente.

20.8 Jugadores de la primera línea

(a) Adelantar los pies antes de la introducción ("foot up"). Todos los jugadores de la primera línea deben colocar sus pies para dejar un claro túnel. Ellos no deben levantar o adelantar ningún pie hasta que la pelota deje las manos del medio scrum. No deben hacer nada que impida que la pelota sea introducida en el scrum correctamente o que toque el suelo en el lugar correcto.
Sanción: Free Kick

(b) Adelantar los pies después de la introducción. Una vez que la pelota toca el suelo en el túnel, cualquier jugador de la primera línea puede utilizar cualquier pie para intentar ganar la posesión de la pelota.

(c) Patear la pelota afuera. Ningún jugador de la primera línea debe patear intencionalmente la pelota afuera del túnel en la dirección que fue introducida.
Sanción: Free Kick

(d) Si la pelota resulta pateada afuera involuntariamente, el mismo equipo debe introducirla nuevamente.

(e)Si la pelota resulta pateada afuera reiteradamente, el árbitro debe considerar que esto es intencional y penalizar al infractor.
Sanción: Penal

(f) Colgarse. Ningún jugador de la primera línea debe buscar la pelota adelantando juntos ambos pies. Ningún jugador debe levantar ambos pies del suelo intencionalmente, ya sea cuando la pelota es introducida o después.
Sanción: Penal

(g) Torcer, bajar o derrumbar. Los jugadores de la primera línea no deben torcer o bajar sus cuerpos, o tirar de los oponentes, o hacer cualquier cosa que pueda derrumbar el scrum, ya sea cuando la pelota es introducida o después.
Sanción: Penal

(h) Los árbitros deben penalizar estrictamente cualquier derrumbe intencional del scrum. Esto es juego peligroso.
Sanción: Penal

(i) Levantar o forzar a un oponente hacia arriba. Ningún jugador de la primera línea debe levantar en el aire a un oponente, o forzar a un oponente hacia arriba afuera del scrum, ya sea cuando la pelota es introducida o después. Esto es juego peligroso.
Sanción: Penal

20.9 Scrum - restricciones generales

(a) Para todos los jugadores: Derrumbar. Ningún jugador debe derrumbar un scrum intencionalmente. Ningún jugador debe tirarse o arrodillarse intencionalmente en un scrum. Esto es juego peligroso.
Sanción: Penal

(b) Para todos los jugadores: Manos en el scrum. Ningún jugador debe tocar la pelota con las manos en el scrum o levantarla con sus piernas, **salvo el octavo en un scrum a 5 metros de la línea de goal.**
Sanción: Penal

(c) Para todos los jugadores: Otras restricciones a la obtención de la pelota. Ningún jugador debe intentar obtener la pelota en el scrum utilizando cualquier parte de su cuerpo excepto sus pies o la parte inferior de sus piernas.
Sanción: Free Kick

(d) Para todos los jugadores: Cuando la pelota sale, déjela afuera. Cuando la pelota ha salido del scrum, ningún jugador debe volver a introducirla en el scrum.
Sanción: Free Kick

(e) Para todos los jugadores: No caer sobre la pelota. Ningún jugador debe caer sobre o más allá de la pelota que está saliendo del scrum.
Sanción: Penal

(f) Segundas Líneas y Alas: No intervenir en el túnel. Un jugador que no es un jugador de la primera línea no debe jugar la pelota en el túnel.
Sanción: Free Kick

(g) Medio scrum: Patear dentro del scrum. Un medio scrum no debe patear la pelota mientras está dentro del scrum.
Sanción: Penal

(h) Medio scrum: Amagar. Un medio scrum no debe efectuar ninguna acción que haga pensar a sus oponentes que la pelota está fuera del scrum mientras aún está en el scrum.
Sanción: Free Kick

(i) Medio scrum: Sujetar al ala oponente. Un medio scrum no debe sujetar al ala oponente.
Sanción: Penal

(j) Empuje máximo de 1,5 metro. En un scrum un equipo no debe empujar el scrum más de 1,5 metro hacia la línea de goal de sus oponentes. Solo podra empujarse mas de 1,5 metros en un scrum que se hubiere sancionado en la línea de cinco (5) metros
Sanción: Free Kick

20.10 Fin del scrum

(a) La pelota sale. Cuando la pelota sale del scrum en cualquier dirección excepto por el túnel, el scrum termina.

(b) Scrum en un in-goal. Un scrum no puede desarrollarse en un in-goal. Cuando la pelota en un scrum está sobre o más allá de la línea de goal, el scrum termina y un atacante o un defensor puede legalmente apoyar la pelota para marcar un try o hacer una anulada.

(c) Ultimo jugador se suelta. El último jugador en un scrum es el jugador cuyos pies son los que están más cerca de línea de goal de su propio equipo. Si el último jugador se suelta del scrum con la pelota en los pies de ese jugador, y levanta la pelota, el scrum termina.

(d)Cuando un equipo tiene la pelota a los pies del Número 8 y está tratando de avanzar pero no lo está logrando, el árbitro dirá "Juegue" una vez que la pelota haya permanecido a los pies del Número 8 una razonable cantidad de tiempo (3-5 segundos). Entonces el equipo debe usar la pelota inmediatamente.

20.11 Scrum girado

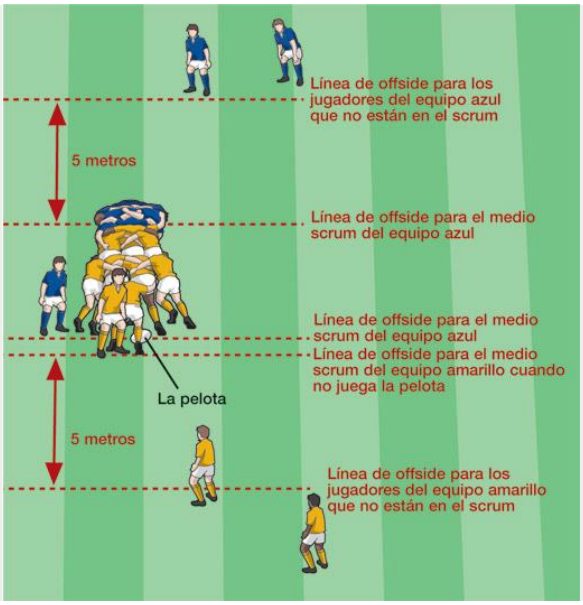
(a) Si un scrum resulta girado más de 90 grados, de modo que la línea media ha pasado más allá de una posición paralela a la línea de touch, el árbitro debe detener el juego y ordenar otro scrum.

(b) Este nuevo scrum se formará en el lugar donde terminó el scrum anterior. La pelota será introducida por el equipo que la introdujo previamente.

20.12 Offside en el scrum

(a) Cuando el scrum esté formado, el medio scrum que no introduce la pelota en el scrum debe adoptar una posición ya sea del mismo lado del scrum que el medio scrum que introduce la pelota, o detrás de la línea de offside definida para los otros jugadores.

(b) Offside para los medio scrum. Cuando un equipo ha ganado la pelota en un scrum, el medio scrum de ese equipo está offside si sus dos pies están delante de la pelota mientras ésta aún permanece en el scrum. Si el medio scrum tiene un solo pie delante de la pelota, el medio scrum no está offside.
Sanción: Penal



Offside en el scrum

(c) Cuando un equipo ha ganado la pelota en un scrum, el medio scrum del equipo oponente está offside si ese medio scrum coloca cualquier pie delante de la pelota mientras la pelota aún está en el scrum. Este medio scrum no puede desplazarse al espacio entre el ala y el Número 8 mientras sigue el recorrido de la pelota en el scrum.
Sanción: Penal

(d) El medio scrum cuyo equipo no gana la posesión de la pelota no debe desplazarse al otro lado del scrum y sobrepasar la línea de offside. Para ese medio scrum la línea de offside pasa por el último pie del equipo de ese jugador en el scrum.
Sanción: Penal

(e) El medio scrum cuyo equipo no gana la posesión de la pelota no debe alejarse del scrum y luego permanecer delante de la línea de offside. Para ese medio scrum la línea de offside pasa por el último pie del equipo de ese jugador en el scrum.
Sanción: Penal

(f)Cualquier jugador puede ser medio scrum, pero un equipo puede tener solo un medio scrum en cada scrum.
Sanción: Penal en la línea de offside

(g) Offside para los jugadores que no están en el scrum. Los jugadores que no están en el scrum y que no son el medio scrum del equipo, están offside si permanecen delante de su línea de offside o sobrepasan la línea de offside que es una línea paralela a las líneas de goal y 5 metros detrás del último jugador de cada equipo en el scrum.
Sanción: Penal en la línea de offside

(h)Si el último pie de un equipo está sobre o más allá de la línea de goal de ese equipo, la línea de offside para los medios scrum y los no participantes es la línea de goal.

(i)Remisos. Cuando se está formando un scrum, los jugadores que no forman parte de él, deben retirarse a su línea de offside sin demora. Si no lo hacen están siendo remisos. Los remisos deben ser sancionados.
Sanción: Penal en la línea de offside