

DURANTE EL PARTIDO - FORMA DE JUGAR

Jugando un partido

1. Un partido comienza con una salida en medio campo.
2. Después de la salida de mitad de cancha, cualquier jugador que esté *onside* puede tomar la pelota y correr con ella.
3. Cualquier jugador puede arrojarla o patearla.
4. Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador.
5. Cualquier jugador puede tacklear, sujetar o empujar a un oponente si éste tiene la pelota.
6. Cualquier jugador puede caer sobre la pelota.
7. Cualquier jugador puede participar en un scrum, ruck, maul o lineout.
8. Cualquier jugador puede apoyar la pelota en el *in-goal*.
9. El portador de la pelota puede hacerle un *hand-off* a un oponente.

LA VENTAJA EN LA PRÁCTICA

PRUEBA DE MODIFICACIÓN A LA LEY

- a) Cuando se esté jugando la ventaja por múltiples infracciones (sancionables con penales) del mismo equipo, el árbitro permitirá al capitán del equipo no infractor que elija, entre todas las marcas de penales, la más ventajosa.
- b) El árbitro es el único que decide si un equipo ha ganado o no una ventaja.
- c) La ventaja puede ser territorial o táctica.
- d) La ventaja territorial significa ganar terreno.
- e) La ventaja táctica significa la libertad del equipo no infractor para jugar la pelota como lo desee.

CUANDO LA VENTAJA NO SE PRODUCE

La ventaja debe ser clara y real, no es suficiente una oportunidad de obtenerla. Si el equipo no infractor no obtiene una ventaja, el árbitro debe hacer sonar el silbato y llevar el juego al lugar de la infracción.

CUÁNDO NO SE APLICA LA LEY DE VENTAJA

1. **Contacto con el árbitro.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota, o bien un jugador que la porta, toca al árbitro.
2. **Pelota saliendo por el túnel.** La ventaja no debe aplicarse cuando la pelota sale por cualquier extremo del túnel (en un *scrum*) sin haber sido jugada.
3. **Scrum girado.** La ventaja no debe aplicarse cuando el *scrum* es girado más de 90 grados (de modo que la línea media haya superado una posición paralela a la línea de *touch*).
4. **Jugador levantado en el aire.** La ventaja no debe aplicarse cuando un jugador (en un *scrum*) está en el aire y no tiene ningún apoyo en el suelo. El árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
5. **Después de que la pelota esté muerta.** No se puede jugar la ventaja después de que la pelota esté muerta.

SILBATO INMEDIATO CUANDO NO HAY VENTAJA

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

MÁS DE UNA INFRACCIÓN

- a) Cuando el mismo equipo cometa más de una infracción:
 - Si no se puede jugar la ventaja o no es aplicable a la segunda infracción, el árbitro aplicará la sanción correspondiente a la infracción que sea más ventajosa para el equipo no infractor.
 - Si alguna de las sanciones es por juego sucio, el árbitro aplicará la sanción correspondiente a la infracción que sea más ventajosa para el equipo no infractor. El árbitro puede también suspender temporalmente o expulsar al infractor.
- b) Si mientras se está jugando la ventaja posterior a una infracción de un equipo el otro equipo comete una infracción, el árbitro hará sonar el silbato y aplicará las sanciones correspondientes a la primera infracción. Si alguna de las sanciones es por juego sucio, el árbitro aplicará la sanción correspondiente a esa infracción. El árbitro puede también suspender temporalmente o expulsar al infractor.