



Cambios de Reglamento de juego para su adaptación por el COVID-19

Temporada 2020–2021

Preámbulo

La Federación y como consecuencia de la situación sanitaria provocada por la COVID, se ha reunido para establecer los cambios en el reglamento que permitan desarrollar la vuelta a la competición de la forma más segura en nuestra Comunidad.

Estos cambios se han realizado valorando el equilibrio que debe haber entre normativas administrativas, seguridad de los participantes y desarrollo del propio juego. Los cambios de reglamento que recoge este documento se asientan por tanto sobre los siguientes pilares:

- Excepcionalidad: nos encontramos en una situación a todas luces excepcional, tanto a nivel sanitario como de medidas a adoptar por decreto de las autoridades administrativas, especialmente la obligación de jugar con mascarillas como única medida de prevención de los contagios en el deporte. Somos conscientes, sin embargo, de que tanto esta situación de excepcionalidad como los cambios a implantar, tienen un límite temporal que deseamos que afecte solamente a lo que queda de temporada.
- Seguridad de los jugadores: es el pilar fundamental sobre el que se asientan las siguientes modificaciones, como no podría ser de otra forma. Todos los cambios en el reglamento se asientan en la premisa de limitar tanto la frecuencia como la duración de todas las situaciones de juego “cara a cara” entre los jugadores (principalmente melé, maul y ruck). También se especifica como deberá ser el uso de la mascarilla durante el juego.
- Espíritu crítico: somos conscientes de la afectación del juego que estos cambios conllevan. Por ello, la Federación, como responsable de la elaboración de este reglamento se compromete a revisarlo después de la primera fase de la competición, para modificar aquellos aspectos que resulten claramente incompatibles con el desarrollo de un juego lo más parecido al rugby en situaciones normales.



SAQUES DE CENTRO Y 22

Si el balón sale directo por el lateral o no pasa 10m: Touch en medio campo o repetición.

- Se modifica el punto 1: Todas las salidas de mitad de cancha y de reinicio son drop-kicks. Donde dice “Sanción: ... el puntapié se realice de nuevo o scrum”; se modifica por “Sanción: ... el puntapié se realice de nuevo, si vuelve a producirse el error podrá repetirse de nuevo o Golpe Franco en el centro del campo”
- Se modifica el punto 5.a: Cuando la pelota es pateada
Donde dice: “Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. Sanción Scrum” se modifica por “Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. Sanción Golpe Franco en el centro del campo”
- Se modifica el punto 6: La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros.
Donde dice: “Sanción: El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum”; se modifica por “Sanción: El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o touch en la línea del medio del campo”;
- Se modifica el punto 8: Si la pelota sale directamente a touch
Eliminar la opción b) scrum
- Se modifica el punto 9: Si la pelota es pateada al in-goal del equipo que patea y un jugador defensor la hace muerta o resulta muerta saliendo a través del in-goal.
Donde dice: “el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum”; se modifica por “el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o Golpe Franco en el centro del campo”.
- Se modifica el punto 12: La salida de 22 metros:
12.a: “Se efectúa desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros del equipo defensor.
Sanción Scrum”; se modifica por: “Se efectúa desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros del equipo defensor. Sanción: Se repetirá el puntapié; si vuelve a producirse el error podrá repetirse de nuevo el puntapié o Golpe Franco”.
- 12c: “Debe cruzar la línea de 22 metros.
Sanción el equipo que no patea tiene la opción de que se realice de nuevo o scrum”; se modifica por: “Debe cruzar la línea de 22 metros. Sanción Se repetirá el puntapié; si vuelve a producirse el error podrá repetirse de nuevo el puntapié o Golpe Franco”;
- 12d: Si sale directamente a touch.
Se modifica eliminando la opción ii. No se podrá pedir scrum
- Punto 17: Si una salida de 22 metros es pateada al in-goal de los oponentes....
“El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum”; se modifica por “Se repetirá el puntapié; si vuelve a producirse el error podrá repetirse de nuevo el puntapié o Golpe Franco”;
- Punto 18: Todos los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada. Aquellos que estén delante.....
Donde dice: “Sanción: Scrum”; se modifica por “Sanción: Golpe Franco”



MELÉ (Scrum) (Ley 19)

El objetivo no es eliminar la melé, pero si limitarlas en número y duración.

- Sólo habrá a partir de la categoría sub-16 o superior
- Sólo se concederá melé en pases adelantados, balones injugables en marca y los balones que hagan muerto los defensores.
- La melé sólo se podrá empujar 1,5m. En ese momento deberá jugarse el balón inmediatamente (G.F.)
- Melés a 5 m de zona de marca podrá empujarse sin límite
- Los knock-on serán GF.
- No habrá repetición de ninguna melé:
 - Si sale por el pasillo, juego
 - Si se hunde o se gira sin falta. GF a favor del que introduce.
 - Los GC o GF no se podrán cambiar por melés.

Se modifica el punto 1:

- “Knock-On se reinicia con un scrum para el equipo no infractor”; **modificar por “Knock-On se reinicia con un Golpe Franco para el equipo no infractor”**
- “Lanzamiento incorrecto en un lineout o en un tiro rápido se reinicia con un scrum a 15 metros”; **modificar por “Lanzamiento incorrecto en un lineout o en un tiro rápido se reinicia con un lineout sacado por el oponente”**
- “Golpe de castigo o Golpe Franco (opción de scrum); **modificar por “El Golpe de Castigo o Golpe Franco no se podrá cambiar por un scrum”**
- “Reinicio del scrum sin infracción, repetición del scrum”; **modificar por “Si la pelota sale por el pasillo sin infracción, será juego”.**
- “Pelota o portador de la pelota toca al árbitro y uno de los equipos obtiene una ventaja, scrum para el equipo que jugó último la pelota”; **modificar por “Pelota o portador de la pelota toca al árbitro y uno de los equipos obtiene una ventaja, GF para el equipo que jugó último la pelota”. Se modifica el punto 34:**
- Donde dice: “Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará el scrum:
 - a. Si sale por el túnel
 - b. El scrum se derrumba o explota hacia arriba
 - c. Es girado más de 90° (45° en sub 19)”

Modificar por: “Cuando no hubo ninguna infracción:

- a. Si sale por el túnel, será juego
- b. El scrum se derrumba o explota o es girado más de 90° (45° en sub 19), el árbitro indicará Golpe Franco para el equipo que introducía previamente”

Incluir la siguiente norma: “El scrum solo se podrá empujar 1,5m. En ese momento deberá jugarse el balón inmediatamente (G.F.), salvo los scrum a 5 m de zona de marca que podrán empujarse sin límite.”

En menores de 19 años se mantiene la norma de que no se puede empujar más de 1,5 metros.

Modificar la Ley 10. Punto 4c

Offside en el juego general: Un jugador offside que está delante de un compañero que pateó la pelota y no se retira. Sanción: Penal en el lugar de la infracción o scrum en el último lugar en el que el equipo infractor jugó la pelota”; **modificar por: “Sanción: Penal en el lugar de la infracción”.**



SAQUE DE LATERAL (Touch – Lineout) (Ley 18)

Se mantiene el saque lateral casi inalterado, al juzgarlo como una fase con poco contacto cara a cara pero necesaria para repartir a los jugadores en el campo y evitar en la medida de lo posible situaciones de aglomeración.

- Solo podrán participar en el lateral entre 5 y 7 jugadores de cada equipo
- El equipo que no efectúa el saque deberá alinear el mismo número de jugadores que el equipo que efectúa el saque
- Todos los parciales son cambio de saque de lateral
- El segundo lanzamiento parcial se sancionará con un G.F.
- El jugador que gana el saque de lateral deberá pasar el balón (desde arriba o desde el suelo) o abandonar el alineamiento con el balón.

Se modifica el punto 13. Donde dice: “El equipo que efectúa el lanzamiento determinará el número máximo de jugadores que cada equipo puede tener en el lineout”; se modifica por “El equipo que efectúa el lanzamiento determinará el número máximo de jugadores que deberá estar entre 5 y 7 jugadores. El equipo que no efectúa el saque deberá alinear el mismo número de jugadores que el equipo que efectúa el saque”

Se modifica el punto 14. Donde dice:” ... el equipo que no efectúa el lanzamiento no puede tener más jugadores (pero puede tener menos jugadores) en el lineout que el equipo que efectúa el lanzamiento”; se modifica por:”... el equipo que no efectúa el lanzamiento deberá tener los mismos jugadores en el lineout que el equipo que efectúa el lanzamiento”.

Se modifica el punto 23. Donde dice: “Sanción Opción de lineout o scrum”; se modifica por: “Sanción: lineout”. Si la pelota nuevamente no es lanzada derecha, se otorgará un GF al equipo que originalmente efectuó el lanzamiento.

Además, se modifica: “El jugador que gana el saque de lateral deberá pasar el balón (desde arriba o desde el suelo) o abandonar el alineamiento con el balón”.

MAUL (Ley 16)

Se limita en gran medida esta acción del juego, manteniéndola solo en aquellos momentos en el que adquiere gran carga estratégica

- Sólo se puede formar maul desde una touch a 5 m de la línea ensayo, tanto en situación de ataque como en defensa
- Solo pueden participar en el maul los jugadores participantes en el lateral (G.C.)
- No puede haber ningún otro tipo de maul durante el juego
- Si se forma un maul de forma espontánea:
- El portador del balón debe liberar por el suelo de forma inmediata (G.C.)
- El defensor debe permitir que el portador libere por el suelo (G.C.)

Se modifica el punto 1. Donde dice: “Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego”; se modifica por “Un maul puede tener lugar solamente desde una touch a 5 m de la línea de ensayo, tanto en situación de ataque como en defensa y sólo podrán participar en el maul los jugadores participantes en el lateral. Sanción Golpe de Castigo.

Si se forma un maul de forma espontánea: El portador del balón debe liberar por el suelo de forma inmediata (G.F.) y el defensor debe permitir que el portador libere por el suelo (G.C.)”



RUCK (Ley 15)

El objetivo es limitar la interacción de los jugadores en esta fase del juego, sin eliminarla

- El primer jugador que llegue gana el ruck.
- En el caso de llegar a la vez, hay disputa:
- Máximo 2 jugadores por equipo en el ruck (G.C.) No está permitido el contraruck.

Modificar incluyendo: "El primer jugador que llegue, gana el ruck."

"En el caso de que dos jugadores de diferentes equipos lleguen a la vez, hay disputa" "Solamente podrá haber en el ruck 2 jugadores por equipo. Sanción Golpe de Castigo." "Una vez ganado el ruck por uno de los equipos, no está permitido el contraruck."

GOLPE DE CASTIGO (Penal) y GOLPE FRANCO (Free Kicks) (Ley 20)

Ningún golpe franco podrá jugarse rápido ni ser pateado directamente por el jugador que efectúa el saque.

Excepción: tras producirse un mark, podrá jugarse rápido o patear directamente (no se podrá pedir melé).

Eliminar el punto 3. Donde dice: "Un equipo al que se le otorga un penal o free kick puede elegir un scrum en su lugar". No se podrá cambiar un Golpe de Castigo o un Golpe Franco por un scrum.

Modificar el punto 4. Donde dice: "Un equipo que se le otorga un penal o free kick puede elegir un lineout o un scrum en su lugar en la misma marca"; se modifica por "Un equipo que se le otorga un penal o free kick puede elegir un lineout en su lugar en la misma marca"

Incluir la siguiente norma: "Ningún golpe franco podrá jugarse rápido ni ser pateado directamente por el jugador que efectúa el saque, con la excepción del Golpe Franco producido después de un mark que podrá jugarse rápido o patear directamente (no se podrá pedir scrum)."

USO DE LA MASCARILLA

Todos los jugadores deben jugar con mascarilla y los integrantes del banquillo deben llevarla puesta en todo momento.

- Cada equipo es responsable de las mascarillas de sus jugadores.
- Jugadores que no lleven la mascarilla puesta durante el juego:
 - Un jugador que pierda o se le rompa la mascarilla, deberá ponerse una o acudir inmediatamente a su banquillo para sustituirla por otra. No es necesario esperar a que haya un balón muerto para realizarlo, ni avisar al árbitro.
 - Si al iniciar una acción de juego un jugador no lleva mascarilla: G.C.
 - Si en el transcurso de una acción de juego se le cae la mascarilla e interviene:
 - Aviso
 - La segunda vez que ocurra: G.C.
 - Si vuelve a ocurrir: Tarjeta Amarilla

Si el árbitro observa intencionalidad de no utilizar la mascarilla: tarjeta roja y será considerado antijuego. Quedando tipificada como infracción muy grave al Reglamento de Partidos y Competiciones.

Si un jugador quita intencionadamente la mascarilla a otro jugador: tarjeta roja y será considerado antijuego. Quedando tipificada como infracción grave al Reglamento de Partidos y Competiciones.



WATER BREAK

Como consecuencia del uso de la mascarilla, se establece un momento en cada tiempo para poder tomar aire y beber agua

- En la mitad de cada tiempo habrá un parón de 2 minutos para poder respirar sin mascarilla y beber agua. En ese tiempo los jugadores deberán permanecer a más de 1,5 m de distancia entre ellos.
- Sólo podrán acceder al campo los integrantes del banquillo para llevar el agua.
- El juego se reanudará con la acción que correspondiera, en el punto donde se paró.

El incumplimiento de las instrucciones indicadas en este aspecto serán consideradas como infracciones graves al Reglamento de Partidos y Competiciones

VIGENCIA

Estas normas entran en vigor en el momento de su aprobación por la Asamblea de la FCR para los partidos de rugby que se disputen tanto amistosos como oficiales en todas las categorías, tanto femenina como masculina, y mientras se mantengan las restricciones y medidas excepcionales por la pandemia.

Federación Canaria de Rugby