

DEFINICIONES

Un ruck es una fase del juego donde uno o más jugadores de cada equipo, que están sobre sus pies, en contacto físico, se agrupan alrededor de la pelota que está en el suelo. El juego general ha terminado.

Los jugadores están ruckeando cuando están en un ruck y utilizan sus pies para intentar ganar o mantener la posesión de la pelota, sin ser culpables de juego sucio.



Ruck

16.1 FORMACIÓN DE UN RUCK

- (a) **Dónde puede formarse un ruck.** Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego.
- (b) **Cómo puede formarse un ruck.** Los jugadores están sobre sus pies. Por lo menos un jugador debe estar en contacto físico con un oponente. La pelota debe estar en el suelo. Si la pelota por cualquier razón no está en el suelo, el ruck no se ha formado.

16.2 INCORPORÁNDOSE A UN RUCK

- (a) Todos los jugadores formando, incorporándose, o participando de un ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Sanción: Free Kick
- (b) Un jugador incorporándose a un ruck debe asirse a un compañero o a un oponente usando todo el brazo. El asimiento debe preceder o ser simultáneo al contacto realizado con cualquier otra parte del cuerpo del jugador que se incorpora al ruck.
Sanción: Penal
- (c) Colocar una mano sobre otro jugador en el ruck no constituye asirse.
Sanción: Penal
- (d) Todos los jugadores formando, incorporándose, o participando de un ruck deben estar sobre sus pies.
Sanción: Penal

16.3 RUCKING

- (a) Los jugadores en un ruck deben intentar permanecer sobre sus pies.
Sanción: Penal
- (b) Un jugador no debe caerse o arrodillarse intencionalmente en un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Penal

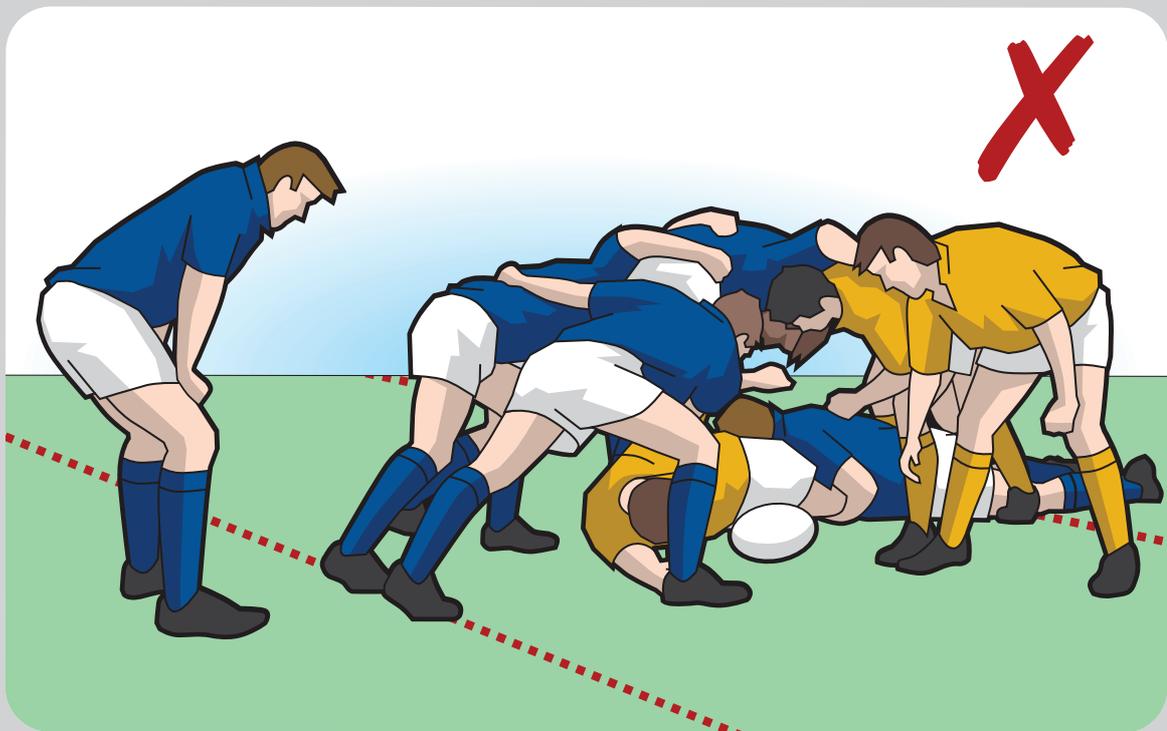
- (c) Un jugador no debe derrumbar intencionalmente un ruck. Esto se considera juego peligroso.
Sanción: Penal
- (d) Un jugador no debe saltar encima de un ruck.
Sanción: Penal
- (e) Los jugadores no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.
Sanción: Free Kick
- (f) Un jugador ruckeando por la pelota no debe ruckear intencionalmente a los jugadores en el suelo. Un jugador ruckeando por la pelota debe intentar pasar más allá de los jugadores en el suelo y no debe pisarlos intencionalmente. El jugador que ruckea debe hacerlo cerca de la pelota.
Sanción: Penal

16.4 OTRAS INFRACCIONES EN EL RUCK

- (a) Los jugadores no deben devolver la pelota al interior del ruck.
Sanción: Free Kick
- (b) Los jugadores no deben tocar la pelota con las manos en el ruck excepto después de un tackle si están sobre sus pies y tienen sus manos sobre la pelota antes que el ruck se haya formado.
Sanción: Penal
- (c) Los jugadores no deben levantar la pelota con sus piernas en el ruck.
Sanción: Penal
- (d) Los jugadores en el suelo dentro o cerca del ruck deben intentar alejarse de la pelota. Estos jugadores no deben interferir con la pelota en el ruck o cuando está saliendo del ruck.
Sanción: Penal
- (e) Un jugador no debe caer sobre o más allá de la pelota que está saliendo del ruck.
Sanción: Penal
- (f) Mientras la pelota está en el ruck, un jugador no debe efectuar ninguna acción que haga pensar a los oponentes que la pelota está fuera del ruck.
Sanción: Free Kick

16.5 OFFSIDE EN EL RUCK

- (a) **La línea de offside.** Hay dos líneas de offside paralelas a las líneas de goal, una para cada equipo. Cada línea de offside pasa por el último pie del último jugador en el ruck. Si el último pie del último jugador está sobre o más allá de la línea de goal, la línea de offside para el equipo defensor es la línea de goal.
- (b) Los jugadores deben incorporarse al ruck, o retirarse detrás de la línea de offside inmediatamente. Si un jugador se demora al costado de un ruck, el jugador está offside.
Sanción: Penal
- (c) **Jugadores incorporándose o reincorporándose al ruck.** Un jugador que se incorpora a un ruck debe hacerlo desde atrás del pie del último compañero en el ruck. El jugador puede incorporarse al lado de este último jugador. Si el jugador se incorpora al ruck del lado de sus



En el ruck o maul, la línea de offside pasa por el último pie del jugador del mismo equipo. El jugador de camiseta amarilla a la derecha, está offside.

oponentes, o delante del último compañero, el jugador está offside. Un jugador puede asirse a un jugador oponente siempre que el jugador no esté offside de otro modo.

Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor

- (d) **Jugadores que no se incorporan al ruck.** Si un jugador está delante de la línea de offside y no se incorpora al ruck, el jugador debe retirarse detrás de la línea de offside enseguida. Si un jugador que está detrás de la línea de offside la sobrepasa y no se incorpora al ruck, el jugador está offside.

Sanción: Penal en la línea de offside del equipo infractor

16.6 EXITOSO FIN DE UN RUCK

Un ruck termina exitosamente cuando la pelota sale del ruck, o cuando la pelota está sobre o más allá de la línea de goal.

16.7 FALLIDO FIN DE UN RUCK

- (a) Un ruck no termina exitosamente cuando resulta imposible jugar la pelota y se ordena un scrum.

El equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de que resultara imposible jugar la pelota en el ruck, introducirá la pelota.

Si ningún equipo estaba avanzando, o si el árbitro no puede decidir cual era el equipo que estaba avanzando antes de que resultara imposible jugar la pelota en el ruck, el equipo que estaba avanzando antes de que empezara el ruck introducirá la pelota.

Si ningún equipo estaba avanzando, entonces el equipo atacante introducirá la pelota.

- (b) Antes de hacer sonar el silbato para un scrum, el árbitro esperará un tiempo razonable para que la pelota emerja, especialmente si algún equipo está avanzando. Si el ruck deja de moverse, o en opinión del árbitro la pelota probablemente no emerja dentro de un tiempo razonable, el árbitro debe ordenar un scrum.
- (c) Cuando la pelota haya sido claramente ganada en el ruck por un equipo y la pelota está disponible para ser jugada el árbitro dirá “juegue” tras lo cual la pelota debe ser jugada dentro de los cinco segundos. Si la pelota no es jugada dentro de los cinco segundos el árbitro otorgará un scrum y el equipo que no tenía posesión de la pelota en el ruck introducirá la pelota.