

Variaciones a las leyes
SEVEN

WORLD RUGBY

Las Leyes del juego se aplican en el Seven sujetas a las siguientes variaciones:

LEY 3 : EL EQUIPO

1. Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores en el área de juego durante el partido.

Remplazado por:

1. Cada equipo no debe tener más de siete jugadores en el área de juego durante el partido.

Eliminar 2

4. En partidos internacionales una unión puede nominar hasta ocho reemplazos.

Remplazado por:

4. Un equipo puede nominar y usar hasta cinco reemplazos.

5. En otros partidos el organizador del partido decidirá la cantidad de reemplazos que podrá nominarse hasta un máximo de ocho.

Remplazado por:

5. El organizador del partido decide cuántos reemplazos pueden ser nominados hasta un máximo de cinco.

Eliminar 8-13

Eliminar 16-20

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión excepto para cumplimentar la Ley 3.19 o 3.20 y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Remplazado por:

31. Si el reemplazo temporal resulta suspendido temporalmente el jugador reemplazado no tiene permitido retornar al campo de juego hasta después del período de suspensión y sólo si el jugador ha sido autorizado médicamente para hacerlo y lo hace dentro del tiempo estipulado de haber dejado el campo de juego.

Eliminar 33a

Eliminar 33e

LEY 5 : TIEMPO

1. Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 40 minutos más el tiempo de descuento), a menos que el organizador del partido haya autorizado tiempos suplementarios en un partido empatado de una competición por eliminación.

Remplazado por:

1. Un partido dura 14 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de siete minutos) más el tiempo de descuento. Cuando un partido empatado requiera jugar tiempo suplementario, después de un descanso de un minuto el juego se reinicia con tiempos de no más de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.
   Un partido final de una competición puede durar no más de 20 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 10 minutos) más el tiempo de descuento y tiempos suplementarios.

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de 15 minutos según lo establecido por el organizador del partido. Durante el intervalo los equipos y oficiales del partido pueden dejar el perímetro de juego.

Remplazado por:

2. El entretiempo consiste en un intervalo de no más de dos minutos.

LEY 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

3. El árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes tira una moneda y el otro capitán elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo elige lado el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa.

Agregar:

a. Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo del mismo modo que antes del partido.

Agregar:

JUECES DE IN-GOAL

Agregar:

31. Para cada partido habrá dos jueces de in-goal, uno en cada zona de in-goal.
32. El árbitro tiene las mismas atribuciones sobre los jueces de in-goal que las que tiene sobre los árbitros asistentes o los jueces de touch.
33. Los jueces de in-goal señalizan el resultado de conversiones o penales al goal.
34. Los jueces de in-goal señalizan cuando la pelota o el portador de la pelota han salido al touch-in-goal.
35. Si fuera requerido, el juez de in-goal asistirá al árbitro en decisiones sobre anuladas y tries.
36. El organizador del partido puede otorgar facultades al juez de in-goal para señalizar juego sucio en el in-goal.
37. Los jueces de in-goal no son necesarios cuando hay un TMO en funciones.

LEY 8 : PUNTOS

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que puede ser un puntapié desde el suelo o un drop-kick.

Remplazado por:

7. Cuando se marca un try el equipo tiene derecho a intentar una conversión que debe ser un drop-kick.

8. El pateador:

Eliminar b

c. Debe efectuar el puntapié dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try, aun cuando la pelota se caiga y deba ser colocada de nuevo. **Sanción:** El puntapié es desestimado.

Remplazado por:

c. Deberá efectuar el puntapié dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento de haberse otorgado el try.
Sanción: El puntapié es desestimado.

EL EQUIPO OPONENTE EN LA CONVERSIÓN

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben retirarse a su línea de try y no deben sobrepasar esa línea hasta que el pateador comience su carrera. Cuando el pateador haga esto podrán cargar o saltar para impedir el goal pero en estas acciones no deberán ser sostenidos físicamente por otros jugadores.

Remplazado por:

14. Todos los jugadores del equipo oponente deben ubicarse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente. Cuando se autorice otro puntapié el pateador puede repetir todos los preparativos. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié.

Remplazado por:

Sanción: Si el equipo oponente en un intento de conversión comete una infracción pero el puntapié es exitoso el goal es válido. Si el puntapié no es exitoso el pateador puede efectuar otro puntapié y no se le permitirá cargar al equipo oponente.

Eliminar 16

PENAL AL GOAL

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 60 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo, aun si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo.
Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

Remplazado por:

21. El puntapié debe efectuarse dentro de los 30 segundos (tiempo de juego) desde el momento en que el equipo indicó su intención de hacerlo.
Sanción: El puntapié es desestimado y se otorga un scrum.

24. El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee para patear. El pateador puede ser asistido por un colocador. No se puede usar más nada para ayudar al pateador. **Sanción:** Scrum.

Remplazado por:

24. El puntapié debe ser un drop-kick. **Sanción:** Scrum.

Agregar:

TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Agregar:

30. Durante el tiempo suplementario el equipo que primero marque puntos debe ser inmediatamente declarado ganador, sin que continúe el juego.

LEY 9 : JUEGO SUCIO

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 10 minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

Remplazado por:

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido dos minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

LEY 12 : SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y PUNTAPIÉS DE REINICIO

4. Después que un equipo ha marcado puntos, sus oponentes reinician el juego desde el centro o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

4. Después que un equipo haya marcado puntos el mismo equipo reinicia mediante un drop-kick en o detrás del centro de la línea de mitad de cancha. El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 30 segundos desde el momento en que una conversión se haya efectuado o declinado, o desde el momento en que se haya pateado un penal al goal o un drop goal. **Sanción:** Free-kick.

5. Cuando la pelota es pateada:
   a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. **Sanción:** Scrum.

Remplazado por:

   a. Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. **Sanción:** Free-kick.

6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

6. La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros. **Sanción:** Free-kick.

8. Si la pelota sale directamente al touch el equipo que no patea elige una de las siguientes:
   - **d.** El puntapié se realiza de nuevo.
   - **e.** Scrum.
   - **f.** Lineout.
   - **g.** Tiro rápido.

Remplazado por:

8. La pelota no debe ser pateada directamente al touch. **Sanción:** Free-kick.

9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin haber tocado a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o resulta muerta saliendo a través del in-goal, el equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum.

Remplazado por:

9. Si la pelota es pateada al in-goal de los oponentes sin tocar a ningún jugador y un oponente apoya la pelota sin demora o la pelota sale al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un free-kick al equipo que no pateó.

11. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde los 22 metros cuando la pelota de un penal al goal o intento de drop goal no exitosos es apoyada o hecha muerta en el in-goal por el equipo defensor o resulta muerta saliendo a través del in-goal después de uno de estos intentos.

Remplazado por:

11. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde los 22 metros cuando la pelota de un penal al goal o intento de drop goal no exitosos es apoyada o hecha muerta en el in-goal por el equipo defensor o resulta muerta saliendo a través del in-goal después de uno de estos intentos.

Eliminar 12

LEY 18 : TOUCH, TIRO RÁPIDO Y LINEOUT

8. El lugar en el que el juego se reinicia con un lineout y el equipo que efectúa el lanzamiento se determina del siguiente modo::

i. General

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
~~Jugador en su mitad de cancha patea la pelota indirectamente al touch en los 22 oponentes. Ya sea que el equipo no ingresó la pelota a su mitad de cancha, o hubo un tackle, ruck o maul dentro de la mitad, o un oponente tocó la pelota dentro de su mitad. Esta variación no se aplica para una salida de mitad de cancha o para tipo de puntapié de~~	~~Donde la pelota alcance la línea de touch.~~	~~El equipo que pateó.~~
El portador de la pelota sale al touch o patea la pelota indirectamente al touch ~~(que no sea pateando desde dentro de su mitad de cancha al touch en los 22 oponentes)~~.	Donde el jugador o la pelota toca la línea de touch o el suelo más allá de la misma.	El equipo oponente.

12. Los equipos deben formar el lineout sin demora. **Sanción:** Free-kick.

Remplazado por:

12. Los equipos deben formar el lineout dentro de los 15 segundos después que el árbitro asistente o juez de touch haya indicado la marca del lineout.
Sanción: Free-kick.

LEY 19 : SCRUM

4. Los equipos deben estar listos para formar el scrum dentro de los 30 segundos después que se haga la marca. **Sanción:** Free-kick.

Remplazado por:

4. Los equipos deben estar listos para formar el scrum dentro de los 15 segundos después que se haga la marca. **Sanción:** Free-kick.

5. Cuando ambos equipos tengan 15 jugadores: ocho jugadores de cada equipo deberán asirse juntos en una formación tal como se muestra en el diagrama. Cada equipo debe tener dos pilares y un hooker en la primera línea y dos jugadores en la segunda línea. Tres terceras líneas de cada equipo completan el scrum. **Sanción:** Penal.

Remplazado por:

5. Un scrum debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres deben permanecer asidos hasta que el scrum termine. **Sanción:** Penal.

Eliminar 6
Eliminar 7c
Eliminar 7d

23. Un jugador primera línea no debe patear la pelota intencionalmente fuera del túnel en la dirección que fue introducida. **Sanción:** Free-kick.

Remplazado por:

23. Un jugador de la primera línea no debe patear la pelota intencionalmente afuera del túnel o afuera del scrum en dirección a la línea de try de sus oponentes. **Sanción:** Penal.

36. El scrum termina:

    b. Cuando la pelota alcanza los pies del último jugador y es levantada por ese jugador o es jugada por el medio scrum de ese equipo.

Remplazado por:

    b. Cuando la pelota es jugada por el medio scrum de ese equipo.

LEY 20 : PENALES Y FREE-KICKS

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire, drop-kick o puntapié desde el suelo (siempre que no sea al touch).

Remplazado por:

8. El pateador puede efectuar un puntapié de aire o drop-kick pero no un puntapié desde el suelo.

LEY 21 : IN-GOAL

PELOTA PATEADA A TRAVÉS DEL IN-GOAL Y SE HACE MUERTA

Agregar:

El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 30 segundos desde el momento en que el infructuoso kick al goal se haya efectuado.

16. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado arriba en el in-goal de modo que el jugador no pueda apoyar o jugar la pelota, la pelota está muerta. El juego se reinicia con una salida con drop-kick desde la línea de try o un scrum 5m dependiendo de cómo la pelota ingresó al in-goal. (ley 12.12a y ley 19.1 fila 5)

Remplazado por:

16. Cuando un jugador portando la pelota es sujetado en el in-goal de modo que el jugador no pueda apoyar o jugar la pelota, la pelota está muerta. El juego se reinicia con un scrum cinco metros en línea con el lugar en que el jugador fue sujetado. El equipo atacante introducirá la pelota.