



Rugby de Playa de Cinco

Leyes del Juego[©]

Ley 1: El Terreno

1.1 Superficie del perímetro de juego

- (a) En todo momento la superficie debe ser segura para el juego.
- (b) La superficie debe ser arena.

1.2 Dimensiones

El campo de juego debe tener 31 metros de largo y 25 metros de ancho. Si hubiera zonas de in-goal, cada zona de in-goal debe tener 3 metros de largo y 25 metros de ancho. Se permitirá una tolerancia de más o de menos 1 metro en todas las dimensiones. Los Organizadores de Partidos pueden variar las dimensiones según los requerimientos de la competición.

1.3 Líneas del perímetro de juego

Las líneas del perímetro de juego deben ser de cinta, sogas, hilo o una demarcación inflable e incluirán:

- Las líneas de pelota muerta y líneas de touch-in-goal que están fuera del campo de juego (cuando existan zonas de in-goal)
- Las líneas de goal que están dentro de las zonas de in-goal pero fuera del campo de juego
- Las líneas de touch que están fuera del campo de juego

1.4 Objeciones al terreno

(a) Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno el capitán debe manifestárselo al árbitro antes de comenzar el partido.

(b) El árbitro intentará resolver los problemas pero no deberá comenzar un partido si cualquier parte del terreno es considerada peligrosa.

Ley 2: La Pelota

- 2.1** La pelota debe ser conforme la Ley 2 del IRB.
- 2.2** La pelota debe ser Número 4.

Ley 3: Número de Jugadores - El Equipo

- 3.1 Máximo:** Cada equipo debe tener no más de 5 jugadores en el área de juego.
- 3.2 Más que el número permitido:** En cualquier momento, antes o durante un partido, un equipo puede efectuar un reclamo al árbitro sobre la cantidad de jugadores del equipo contrario. No bien el árbitro advierta que un equipo tiene jugadores demás, debe ordenar al capitán de ese equipo que reduzca el número de jugadores como corresponde. No se otorgarán puntos que fueran marcados por un equipo con más jugadores que la cantidad permitida.
Sanción: Free kick en el lugar en que se hubiera reiniciado el juego
- 3.3 Jugadores nominados como sustitutos:** Un equipo puede nominar hasta siete sustitutos. Un equipo puede sustituir cualquier número de jugadores cuando la pelota está muerta. Los sustitutos deben incorporarse al partido por la línea de mitad de cancha. El jugador que deja el área de juego puede hacerlo por cualquier lado.
- 3.4 Expulsión por juego sucio:** Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido.
- 3.5 Jugador lesionado:** Si el árbitro decide – con o sin el consejo de un médico u otra persona idónea y entrenada en temas médicos – que un jugador está lesionado de un modo tal que debería dejar de jugar, el árbitro debe ordenar que ese jugador deje el área de juego. El árbitro también puede ordenar a un jugador lesionado dejar el campo para ser revisado.
- 3.6 Lesión sangrienta:** Un jugador que tiene una herida abierta o sangrienta debe dejar el área de juego. El jugador sólo debe retornar cuando el sangrado se ha detenido o ha sido controlado y cubierto.

Ley 4: Vestimenta de los jugadores

- 4.1** Un jugador usa una camiseta que debe ser resistente a las roturas. Un jugador usa pantalones. Un jugador puede usar medias.
- 4.2 Elementos adicionales de la vestimenta:** Un jugador puede usar elementos adicionales de la vestimenta según lo estipulado en la Ley 4 del IRB y la Regulación 12 del IRB, excepto canilleras.
- 4.3 Elementos de la vestimenta no permitidos**
- (a)** Un jugador no debe usar ningún elemento que esté prohibido según la Ley 4 del IRB o la Regulación 12 del IRB.
- (b)** Un jugador no debe usar calzado. En circunstancias especiales, y a su propia discreción, los Organizadores del Partido pueden permitir el uso de calzado, siempre que esos elementos no tengan tapones.
- 4.4** El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, que un elemento de la vestimenta de un jugador es peligroso o ilegal. Ese elemento debe ser retirado o reemplazado antes de que el jugador participe – o vuelva al juego – en el partido.

Ley 5: Tiempo

- 5.1 Duración del partido:** Un partido tendrá una duración de no más de diez minutos más el tiempo de descuento, los tiempos suplementarios y cualquier disposición especial. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de no más de cinco minutos de tiempo de juego.
- 5.2 Entretiempo:** Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 3 minutos. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los árbitros asistentes permanecen en el área de juego.
- 5.3** El árbitro controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos árbitros asistentes y/o en un controlador de tiempo oficial si hubiera sido designado por el Organizador del Partido.
- 5.4 Tiempo de descuento por Lesión.** El árbitro puede detener el juego por el término de no más de un minuto para permitir la atención de un jugador lesionado, o por cualquier otra demora permitida. El árbitro puede permitir que el juego continúe mientras una persona idónea y entrenada en temas médicos atiende a un jugador lesionado en la línea de touch. Si un jugador resulta gravemente lesionado y debe ser retirado del campo de juego, el árbitro podrá conceder el tiempo necesario para permitir que el jugador lesionado sea retirado del campo de juego.
- 5.5 Recuperación del tiempo perdido:** El tiempo de juego perdido se adicionará en la misma mitad del partido en que ocurra.
- 5.6 Tiempos suplementarios:** Un partido puede durar más de diez minutos si el Organizador del Partido autorizó que se jueguen tiempos suplementarios y definió la duración de los mismos para partidos empatados.
- 5.7 Autoridad del árbitro para terminar un partido:** El árbitro tiene la autoridad para terminar el partido en cualquier momento cuando considere que continuar jugando resultaría peligroso.
- 5.8 Cuando expira el tiempo,** el juego se termina la próxima vez que la pelota quede muerta. Cuando se haya otorgado un Free kick y luego expira el tiempo, el juego continúa hasta la próxima vez que la pelota quede muerta excepto que se haya otorgado un nuevo free kick.

Ley 6: Oficiales del partido

Consultar también **6.A Antes del partido**, **6.B Jueces de touch y árbitros asistentes** y **6.C Personas adicionales** para todas las otras tareas y responsabilidades.

- 6.1 Cada partido estará controlado por Oficiales del Partido que son el Árbitro y dos Árbitros Asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir personas adicionales, que incluyen al árbitro de reserva y/o árbitro asistente de reserva y/o un controlador del tiempo.
- 6.2 **Sorteo.** El árbitro organiza el sorteo con una moneda para determinar qué equipo efectúa la salida de mitad de cancha y en qué dirección. 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 decide elegir lado, el oponente debe hacer la salida de mitad de cancha y viceversa. (Se pueden utilizar otros medios adecuados).
- 6.3 El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley de juego sucio o el control del tiempo.
- 6.4 Si un jugador ha resultado lesionado y puede ser peligroso permitir que el juego continúe, el árbitro debe hacer sonar el silbato inmediatamente.
- 6.5 Si el árbitro detiene el juego porque un jugador resultó lesionado sin que haya habido una infracción, el juego se debe reiniciar con un free kick a favor del equipo en posesión de la pelota cuando se detuvo el juego. Si ningún equipo tenía la posesión el free kick lo efectuará el equipo atacante.

Ley 7: Modo de jugar

- 7.1** Un partido comienza con una salida de mitad de cancha. Después de la salida de mitad de cancha, cualquier jugador que esté onside puede tomar la pelota y correr con ella.
- 7.2** Cualquier jugador puede arrojarla. Cualquier jugador puede entregar la pelota a otro jugador. Cualquier jugador puede tacklear, sujetar, o empujar a un oponente que tiene la pelota. Cualquier jugador puede caer sobre la pelota. Cualquier jugador puede apoyar la pelota en el in-goal. Todo lo que hagan los jugadores, lo deben hacer conforme las Leyes del Juego.
- 7.3** No se debe patear la pelota en el juego general.
Sanción: Free kick

En caso que ocurra un evento no cubierto por estas Leyes, el juego se reiniciará con un free kick otorgado al equipo que fue el último en tener la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión el free kick lo efectuará el equipo atacante.

Ley 8: Ventaja

Consultar también:

8.1 La ventaja en la práctica

8.2 Cuando la ventaja no se produce

8.3 (a) Cuándo no se aplica la ley de ventaja: Contacto con el árbitro

8.4 Silbato inmediato cuando no hay ventaja y

8.5 Más de una infracción.

La Ley de Ventaja precede a la mayoría de las otras Leyes para procurar la continuidad. Cuando un equipo comete una infracción a las Leyes y los oponentes tienen la oportunidad de obtener una ventaja, el árbitro demorará el silbato hasta determinar si se ha obtenido o no una ventaja.

Ley 9: Modo de marcar los puntos

- 9.1 Try.** Se ha marcado un try cuando un jugador es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
Valor: 1 punto
- 9.2 Try Penal.** Si de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try se otorga un try penal.
Valor: 1 punto

Ley 10: Juego sucio

10.1 Juego sucio es cualquier acción de los jugadores dentro del perímetro de juego que sea contraria a la letra y al espíritu de las Leyes del Juego. Incluye obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso, efectuar un hand off a un jugador por encima de los hombros e inconducta que sean perjudiciales al Juego.

Sanción: Free kick en el lugar de la infracción

10.2 (a) Cualquier jugador que infrinja la Ley de juego sucio debe ser:

- Advertido, o
- Amonestado y suspendido temporariamente por un período de dos minutos de tiempo de juego, o
- Expulsado.

(b) Todos los jugadores deben respetar la autoridad del árbitro. No deben discutir las decisiones del árbitro. Deben detener el juego inmediatamente que el árbitro haga sonar el silbato excepto en una salida de mitad de cancha. El único jugador que puede efectuar comentarios al árbitro es el Capitán.

Sanción: Free kick en el lugar de la infracción o dónde se hubiera reiniciado el juego

(c) Un jugador que ha sido amonestado y suspendido temporariamente y que después comete una segunda infracción que hubiera merecido una amonestación, debe ser expulsado.

Ley 11: Offside

11.1 En el juego general un jugador está offside cuando está delante de un compañero que porta la pelota o delante de un compañero que fue el último en jugar la pelota. Un jugador offside está temporalmente fuera de juego y expuesto a ser sancionado si participa en el juego.

Sanción: Free kick

11.1 Offside en el juego general

11.2 y 11.3 Ser puesto onside

11.6 Offside accidental

11.9 Remisos

(Excluir las referencias a puntapiés)

11.2 Cuando un jugador comete un knock on y un compañero offside es el próximo en jugar la pelota, el jugador offside debe ser sancionado si jugando la pelota impidió que un oponente obtuviera una ventaja.

Sanción: Free kick

Ley 12: Knock on y Pase Forward

12.1 Un knock on se produce cuando un jugador pierde posesión de la pelota, o entra en contacto con la pelota con la mano o el brazo y la pelota va hacia adelante y toca el suelo o a otro jugador, antes que el primer jugador pueda agarrarla o recuperar la posesión. Hacia adelante significa hacia la línea de goal del equipo oponente.

Sanción: Free kick para el equipo no infractor

12.2 Un pase forward se produce cuando un jugador tira o pasa la pelota hacia adelante.

Sanción: Free kick para el equipo no infractor

12.3 Golpe o pase forward intencional. Un jugador no debe golpear intencionalmente la pelota hacia adelante con la mano o el brazo, ni hacer intencionalmente un pase hacia adelante.

Sanción: Free kick. Si la infracción impide un try que de otro modo probablemente se hubiera marcado, se debe otorgar un try penal.

Ley 13: Salidas (kick off y kicks de reinicio)

- 13.1** La salida de mitad de cancha (kick off) se efectúa al comienzo del partido y al reinicio del partido después del entretiempo. Los kicks de reinicio se efectúan después que se haya marcado un punto o después de una anulada.
- 13.2** Un equipo efectúa la salida de mitad de cancha con un free kick que se debe efectuar en el centro de la línea de mitad de cancha. El Organizador del partido puede permitir el uso de un kick de aire en la salida de mitad de cancha. Si se utiliza un kick de aire el equipo del pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.
Sanción: Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.3** La pelota debe ser pateada con el tipo de kick correcto y desde el lugar correcto.
Sanción: Free kick en el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.4** Después de un try el equipo oponente al que marcó el try reinicia el juego con un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha. El Organizador del partido puede permitir el uso de un kick de aire para reiniciar el juego. Si se utiliza un kick de aire el equipo que marcó el try efectúa el kick de reinicio. Si se utiliza un kick de aire el equipo del pateador no debe cruzar la línea de mitad de cancha hasta que la pelota esté en posesión de uno de los oponentes.
- 13.5** Después de marcar un punto, la pelota debe dejarse en el lugar en que fue apoyada. Un jugador del equipo oponente al equipo que marcó el punto puede recoger la pelota e inmediatamente efectuar un kick de reinicio desde el centro de la línea de mitad de cancha.
Sanción: Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.6** Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada.
Sanción: Free kick desde el centro de la línea de mitad de cancha
- 13.7** Si la pelota no alcanza por lo menos los cinco metros hacia la línea de goal de los oponentes durante una salida de mitad de cancha efectuada de aire o un kick de reinicio efectuado de aire, se otorga un free kick al equipo oponente en el centro de la línea de mitad de cancha.
- 13.8** La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch, touch in-goal o más allá de la línea de pelota muerta, se otorga un free kick al equipo oponente en el centro de la línea de mitad de cancha.
- 13.9** Si la pelota es pateada al in-goal o más allá de la línea de goal sin haber tocado o haber sido tocada por un jugador, el equipo oponente tiene dos opciones:
- Apoyar la pelota, o
 - Continuar el juego
- 13.10** Si el equipo oponente apoya la pelota se otorga a ese equipo un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha.

Ley 14: Pelota al suelo - Sin tackle

14.1 Esta situación se produce cuando la pelota está disponible en el suelo y un jugador va al suelo para recoger la pelota.

14.2 El jugador debe hacer inmediatamente una de estas tres cosas:

- levantarse con la pelota
- pasar la pelota
- soltar la pelota.

Sanción: Free kick

14.3 (a) Un jugador no debe yacer sobre, más allá, o cerca de la pelota para impedir que los oponentes obtengan posesión de ella.

(b) Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de un jugador en el suelo con la pelota.

(c) Un jugador no debe caer intencionalmente sobre o más allá de jugadores en el suelo con la pelota entre ellos o cerca de ellos.

(d) Un jugador en el suelo no debe tacklear a un oponente o intentar tacklear a un oponente.

Sanción: Free kick

Ley 15: El Tackle

15.1 Un tackle ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes.

15.2 Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos van al suelo:

(a) El tackleador

- debe inmediatamente soltar al jugador tackleado
- debe inmediatamente levantarse o alejarse del jugador tackleado y de la pelota
- debe levantarse antes de jugar la pelota.

(b) El jugador tackleado

- debe inmediatamente pasar la pelota,
- debe inmediatamente levantarse o alejarse de la pelota,
- debe levantarse antes de jugar la pelota.

Sanción: Free kick

15.3 Cuando un jugador tacklea a un oponente y ambos permanecen sobre sus pies (El árbitro puede gritar 'tackle'):

El tackleador:

- no debe intentar tirar de la pelota de las manos del jugador tackleado
- no debe impedir que el jugador tackleado juegue la pelota

Otros jugadores:

Ningún jugador puede impedir que el jugador tackleado pase la pelota

Sanción: Free kick

15.4 El jugador tackleado – debe pasar, incluido entregar, la pelota dentro de los dos segundos. El árbitro puede indicar esos dos segundos.

Sanción: Free kick

15.5 Los jugadores oponentes a un jugador tackleado deben inmediatamente retirarse detrás de la pelota y si están delante de la pelota no deben intentar jugar la pelota u obstruir a los oponentes.

Sanción: Free kick

Ley 16: Rucks

Los Rucks no existen en el Rugby de Playa de Cinco

Ley 17: Mauls

Los Mauls no existen en el Rugby de Playa de Cinco.

Ley 18: Mark

El Mark no existe en el Rugby de Playa de Cinco.

Ley 19: Touch y Lineout

No hay lineouts en el Rugby de Playa de Cinco.

- 19.1** La pelota está en touch cuando no es portada por un jugador y toca la línea de touch o cualquier cosa o persona sobre o más allá de la línea de touch.
- 19.2** La pelota está en touch cuando es portada por un jugador y el portador (o la pelota) toca la línea de touch o el suelo más allá de la línea de touch.
- 19.3** El lugar donde el portador de la pelota (o la pelota) tocó o cruzó la línea de touch es el lugar donde salió al touch.
- 19.4** Cuando la pelota está en touch el árbitro otorga un free kick al equipo que no trasladó o puso la pelota en touch en el lugar en que la pelota salió al touch.
- 19.5** **(a)** Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba estática dentro del área de juego, ese jugador ha tomado la pelota en el área de juego y con ello ha puesto la pelota en touch (o touch-in-goal).
(b) Si un jugador con uno o ambos pies sobre o más allá de la línea de touch (o línea de touch-in-goal) toma la pelota que estaba en movimiento dentro del área de juego, se considera que ese jugador ha tomado la pelota en touch (o touch-in-goal).

Ley 20: Scrum

No hay scrums en el Rugby de Playa de Cinco.

Ley 21: Free Kicks

- 21.1** Los Free kicks se otorgan al equipo no infractor por infracciones de sus oponentes.
- 21.2** Un free kick se debe ejecutar en la marca o en cualquier lugar directamente detrás de ella. Cuando un free kick sea otorgado dentro de los 5 metros de la línea de goal de los oponentes, la marca para el kick estará en los 5 metros de la línea de goal, directamente en línea con el lugar de la infracción.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.3** Cuando se otorga un free kick por una infracción en el in-goal, la marca para el puntapié es en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.4** Cualquier jugador puede ejecutar un free kick otorgado por una infracción, con un kick corto para él mismo. La pelota puede ser pateada con cualquier parte inferior de la pierna desde la rodilla hasta el pie, excluyendo la rodilla y el talón.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.5** Distancia visible. El pateador debe patear la pelota a una distancia visible. Si el pateador sostiene la pelota, ésta debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente
- 21.6** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 5 metros de la marca del free kick, o hasta haber alcanzado su línea de goal si ésta estuviera más cerca de la marca. Si el free kick se ejecuta en el área de in-goal del equipo defensor, el equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 5 metros de la marca y a no menos de 5 metros de la línea de goal.
Sanción: Cualquier infracción adicional del equipo oponente resultará en un segundo free kick, 5 metros delante de la marca del primer kick. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Si el árbitro otorga un segundo free kick, este (segundo) free kick no se deberá efectuar antes que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar del mismo.
- 21.7** Aun si se ejecuta el free kick y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que lo hayan hecho.
Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente

21.8 Si el free kick se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose a la distancia necesaria o hasta que un compañero que estaba a 5 metros de la marca los sobrepase, antes de participar en el juego.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente

21.9 El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del free kick u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resultará en un free kick otorgado al equipo oponente

Ley 22: In-Goal

- 22.1** Un jugador apoya la pelota sosteniéndola y tocando el suelo con ella en el in-goal. 'Sosteniéndola' significa sujetándola con la mano o manos o con el brazo o brazos. No se requiere presionar hacia abajo.
- 22.2** Un jugador apoya la pelota cuando ella está en el suelo en el in-goal y el jugador presiona sobre ella con una mano o manos, brazo o brazos, o con la parte frontal del cuerpo del jugador desde la cintura hasta el cuello inclusive.
- 22.3** Cuando un jugador que está onside es el primero en apoyar la pelota en el ingoal de los oponentes, el jugador marca un try. Esto se aplica tanto cuando un jugador atacante como cuando un defensor es responsable de que la pelota esté en el in-goal.
- 22.4** La línea de goal es parte del In-goal.
- 22.5** Si un jugador con la pelota es tackleado cerca de la línea de goal pero el impulso del jugador lo lleva al in-goal de los oponentes en un movimiento continuo por el suelo, y el jugador es el primero en apoyar la pelota, se ha marcado un try.
- 22.6** Si un jugador es tackleado cerca de la línea de goal de sus oponentes de modo que este jugador inmediatamente, puede estirarse y apoyar la pelota sobre o más allá de la línea de goal, se ha marcado un try.
- 22.7** En esta situación, los jugadores defensores que están sobre sus pies pueden impedir legalmente el try, tirando de la pelota de las manos o brazos del jugador tackleado, pero no deben patear la pelota.
- 22.8** Se otorgará un try penal si probablemente se hubiera marcado un try si no hubiera sido por juego sucio del equipo defensor.
- 22.9** Cuando los jugadores defensores son los primeros en apoyar la pelota en su propio in-goal, esto constituye una anulada.
- 22.10** Cuando un jugador lleva la pelota al in-goal o más allá de la línea de goal ese jugador tiene tres segundos para marcar un try.
Sanción: Se otorgará un free kick al equipo defensor a 5 metros de la línea de goal
- 22.11** Cuando un jugador marque un try ese jugador debe dejar la pelota en el lugar en que el try fue marcado.
Sanción: Se otorgará un free kick en el centro de la línea de mitad de cancha y el jugador debe ser amonestado y suspendido temporariamente
- 22.12** Cuando un jugador porta la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de

pelota muerta, se otorgará al equipo defensor un free kick a 5 metros de la línea de goal.

- 22.13** Si un jugador atacante comete un knock on o pase forward en el campo de juego y la pelota entra al in-goal de sus oponentes y allí se hace muerta, se otorgará un free kick en el lugar en que ocurrió el knock on o pase forward.
- 22.14** Si un jugador defensor tiró o llevó la pelota al in-goal, y un jugador defensor la apoyó sin que haya habido ninguna infracción, se otorgará un free kick al equipo atacante a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar en que la pelota fue apoyada.
- 22.15** Si el equipo defensor ha llevado la pelota hasta adentro de su propio in-goal y allí resulta muerta ya sea porque salió al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará un free kick al equipo atacante a 5 metros de la línea de goal.
- 22.16** Si un jugador atacante comete una infracción en el in-goal el juego se debe reiniciar con un free kick al equipo defensor a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.
- 22.17** Cuando un jugador comete cualquier otra acción de juego sucio en el in-goal mientras la pelota está fuera de juego, la sanción se otorgará en el lugar donde de otra manera, el juego se hubiera reiniciado.

Sanción: Free kick