



C	Contar los SIETE tackles-toque y comunicarse con ambos equipos mientras el juego continúa	
ACCIÓN DEL JUEGO		LLAMADA DEL ÁRBITRO
Cuando se efectúa el 7º tackle-toque	→	Pérdida de posesión de la pelota, reinicio con toque con el pie y pase
Dos jugadores persiguen una patada	→	El árbitro indica qué jugador gana la pelota
Tackle-toque demasiado agresivo	→	Penal, reinicio con toque con el pie y pase
C	En cada breakdown, buscar dos atacantes y tres defensores, la línea de offside es el último pie del triángulo	
ACCIÓN DEL JUEGO		LLAMADA DEL ÁRBITRO
Jugador sigue corriendo después de un tackle-toque	→	Retroceder al jugador al lugar donde fue tocado
Un jugador realiza un tackle-toque alto (por encima del hombro)	→	Penal, reinicio con toque con el pie y pase
Pelota golpeada hacia delante	→	(Si no hay ventaja) pelota para la oposición, scrum de reinicio
C	Juegue la ventaja y mantenga el juego lo más fluido posible	
ACCIÓN DEL JUEGO		LLAMADA DEL ÁRBITRO
Pase hacia adelante	→	Pelota para la oposición, scrum de reinicio
Pelota o jugador sale del campo (línea lateral)	→	Pelota para la oposición, lineout de reinicio
Ningún esfuerzo de la defensa por incorporarse al breakdown	→	Advertencia primero, si continúa penalizar
C	Con los tres defensores en el breakdown, seguir diciendo mantener asido el brazo exterior, creando un triángulo	
ACCIÓN DEL JUEGO		LLAMADA DEL ÁRBITRO
El que arranca da más de tres pasos para jugar la pelota fuera	→	Advertencia primero, si continúa penalizar
El que arranca marca un try (el que arranca no puede marcar)	→	Pérdida de posesión de la pelota, reinicio con toque con el pie y pase
En un penal, el jugador toca con el pie y corre	→	Pérdida de posesión, scrum de reinicio (toque con el pie y pase)