

VERSIÓN TOUCH

- 👁 Jugado en ½ cancha
- 👁 7 jugadores por equipo (+4 sustitutos)
- 👁 Reemplazos sucesivos sin limite
- 👁 10min por tiempo (20min por partido)
- 👁 Kick off (drop kick (o cualquier patada) al equipo oponente – sin disputa de la pelota)
- 👁 Pelota pateada muerta desde un reinicio = kick/scrum en el medio
- 👁 Patear en cualquier jugada: sin restricciones
- 👁 Pelota pateada muerta = a 15m toque y pase libre
- 👁 7 Toques para marcar; pérdida de posesión al 7º (toque y pase libre)
- 👁 Breakdown = 5 jugadores (2 ataque, 3 defensa)
- 👁 Una vez tocado, portador de la pelota gira y presenta la pelota a un compañero
- 👁 Compañero 'arranca' la pelota y debe pasarla dentro de los 3 pasos
- 👁 Arrancador no puede marcar de un breakdown
- 👁 Defensa en el Breakdown: jugador que tocó más 2 jugadores en defensa que deben unirse (colocar manos en el defensor que tocó al atacante – formar un triángulo con el brazo exterior – crea línea de offside)
- 👁 Resto de los defensores debe estar en el último pie
- 👁 No hay sanción si el ataque abre el juego antes de que la defensa se arme
- 👁 Scrum (3 vs 3 – pasivo, sin entrada, sin empuje, sin disputa, medio scrum defensor detrás, otros atrás 5m)
- 👁 Medio scrum puede pasarla dentro de los 3 pasos o patear
- 👁 Lineout (3 vs 3 – sin levantar, sin disputa)
- 👁 Jugador que atrapa la pasa atrás al compañero (5m atrás) o al lanzador que pasa barriendo
- 👁 Equipo que marcó el try efectúa la salida posterior
- 👁 Penales (Toque y Pase, defensores 5m atrás)
- 👁 Knock on/pase forward = scrum de reinicio (si no hay ventaja)
- 👁 Pelota golpeada hacia atrás en el juego general: sigue el juego

VERSIÓN TAG

- 👁 Jugado en ½ cancha
- 👁 7 jugadores por equipo (+4 sustitutos)
- 👁 Reemplazos sucesivos sin limite
- 👁 10min por tiempo (20min por partido)
- 👁 Kick off (drop kick (o cualquier patada) al equipo oponente – sin disputa de la pelota)
- 👁 Pelota pateada muerta desde un reinicio = kick/ scrum en el medio
- 👁 Patear en cualquier jugada: sin restricciones
- 👁 Pelota pateada muerta = a 15m toque y pase libre
- 👁 7 Tags para marcar; pérdida de posesión al 7º (toque y pase libre)
- 👁 Breakdown = 5 jugadores (2 ataque, 3 defensa)
- 👁 Una vez sacada la cinta, portador de la pelota gira y presenta la pelota a un compañero
- 👁 Compañero 'arranca' la pelota y debe pasarla dentro de los 3 pasos
- 👁 Arrancador no puede marcar de un breakdown
- 👁 Jugador debe devolver la cinta al oponente
- 👁 Defensa en el Breakdown: jugador que sacó la cinta más 2 jugadores en defensa que deben unirse (colocar manos en el defensor que sacó la cinta del atacante – formar un triángulo con el brazo exterior – crea línea de offside)
- 👁 Resto de los defensores debe estar en el último pie
- 👁 No hay sanción si el ataque abre el juego antes de que la defensa se arme
- 👁 Scrum (3 vs 3 – pasivo, sin entrada, sin empuje, sin disputa, medio scrum defensor detrás, otros atrás 5m)
- 👁 Medio scrum puede pasarla dentro de los 3 pasos o patear
- 👁 Lineout (3 vs 3 – sin levantar, sin disputa)
- 👁 Jugador que atrapa la pasa atrás al compañero (5m atrás) o al lanzador que pasa barriendo
- 👁 Equipo que marcó el try efectúa la salida posterior
- 👁 Penales (Toque y Pase, defensores 5m atrás)
- 👁 Knock on/pase forward = scrum de reinicio (si no hay ventaja)
- 👁 Pelota golpeada hacia atrás en el juego general: sigue el juego