

# CHECKLIST SCRUM.



## CUCLILLAS.

Una vez que los primeras líneas estén agachados, debe haber una pausa no verbal, durante la cual el Referee debe verificar que:

- La distancia entre las primeras filas opuestas debe ser lo suficientemente cercana como para que las cabezas de los jugadores estén entrelazadas (aproximadamente de oreja a oreja)
- La altura de los dos packs sea la misma.
- Todos los jugadores están equilibrados y encuadrados (no en ángulo).

## TOMARSE.

La llamada TOMARSE requiere que cada pilar se tome en el costado o la espalda del pilar contrario (no en el brazo ni en el hombro). Los pilares deben agarrarse a la camiseta, no simplemente apoyar la mano en su lugar.

Una vez que todos los primeras líneas estén tomados, debe haber una pausa no verbal, durante la cual el Referee debe verificar que todos los jugadores estén estables y derechos.

## YA.

En la llamada YA, y no antes, los primeras líneas deben agarrarse firmemente a su oponente con un movimiento horizontal corto. En esta posición, todos los jugadores deben poder mantener la forma del cuerpo y la presión sobre el scrum contrario.

## INGRESO DE LA PELOTA.

El scrum debe estar quieto y estable antes del ingreso de la pelota; no se permite amagar ni tirar torcido (FK).

No habrá SEÑAL del Referee al medio scrum para que tire la pelota.

No debe haber ningún retraso en el ingreso del medio scrum una vez que se ha presentado la pelota (FK).

Un jugador del equipo que metió la pelota debe hookearla (FK).

