

## **EL REFERATO EN LA PRÁCTICA - UNA GUIA PARA REFEREES DE RUGBY.**

### **ANTES DEL PARTIDO.**

#### LISTADO DE CONTROL 1.

- Comunicación con los capitanes. Énfasis en que Ud. (el referee) se comunicará con el capitán que es el responsable del equipo.
- Asimiento en el scrum. Recuerde a los equipos la secuencia del "asimiento" y de que no se permitirá la entrada de la pelota al scrum hasta que el scrum este estático y perpendicular, para garantizar la seguridad de los jugadores en el scrum.
- Tackles, rucks y mauls. Recuerde a los equipos la responsabilidad de ambos: el tackleador y el tackleado.
- Line-out. Si la intención es utilizar a los primeros jugadores en la hilera del line-out como referencia para mantener la distancia del metro, informe esto a los jugadores en la charla previa y en el primer line-out.
- Leyes. Clarificación de recientes modificaciones a las leyes o interpretaciones de las mismas.
- Insultos (sub 19). En algunas competiciones juveniles o escolares insultar lleva implícito una sanción automática.
- Finalmente deséele a los equipos un partido divertido y avíseles cuanto falta para el comienzo del partido.

## **ENTRADA AL PERÍMETRO DE JUEGO.**

### LISTADO DE CONTROL 2.

- Controle la línea de los 10 metros (es un buen recordatorio de la distancia necesaria en los incidentes de off-side).
- Controle que los jueces de touch estén en posición.
- Anote el tiempo real.
- Registre en el anotador el equipo que efectúa la salida.
- Verifique que los capitanes estén listos.
- Si hubiera controlador de tiempo levante su mano cuando haga sonar su silbato para el comienzo del partido.
- **Y LUEGO DISFRUTE DEL PARTIDO.**

## **SALIDA DE MITAD DE CANCHA.**

### LISTADO DE CONTROL 3.

- Tipo de puntapié incorrecto.
- Equipo del pateador no está detrás del pateador y/o cruza la línea anticipadamente. Recuerde que en una salida de mitad de cancha mediante un drop-kick la que determina la línea de off-side es la pelota y no la línea. ¡No olvide echar un vistazo detrás suyo también!
- kick cruzado.
- La pelota no alcanza los 10 metros. No olvide la ventaja.
- La pelota que sale directamente al touch. No olvide que si la pelota pasa los 10 metros y luego bota y sale al touch está bien.
- El equipo receptor invade los 10 metros antes que la pelota sea pateada.
- La pelota resulta pateada más allá de la línea de goal sin haber sido tocada. Observe al receptor que está más próximo al lugar donde bote la pelota. Su accionar podrá determinar su próxima decisión.
- Obstrucción a jugadores esperando para recibir la pelota.

- Jugadores que saltan por la pelota y que resultan tackleados mientras aún están en el aire.

### **SALIDA DE 22 METROS.**

#### LISTADO DE CONTROL 4.

- Obstrucción del equipo atacante cuando la pelota sea devuelta nuevamente atrás de la línea de 22 metros.
- El equipo del pateador no permanece detrás del pateador. Mire a ambos lados.
- Se carga la pelota después de cruzar la línea de 22 metros.
- La pelota no cruza la línea de 22 metros. Recuerde que la salida de 22 metros puede ser efectuada desde cualquier punto detrás de la línea de 22 metros.
- La pelota sale directamente al touch. Recuerde que esto también si la pelota bota y luego sale al touch.
- Después que la pelota pasa la línea de 22 metros el viento la lleva atrás. Si esto ocurriera el juego debe continuar.

### **PENALES.**

#### LISTADO DE CONTROL 5.

- Usar la misma pelota.
- Kick corto para sí mismo.
- Tácticas de obstrucción o demora por parte del equipo infractor, por ejemplo: patear o arrojar la pelota lejos.
- El equipo infractor se retira hasta los 10 metros o está en vías de hacerlo.
- El pateador patea desde atrás o desde la marca y la pelota pasa a través de la marca.
- El equipo del pateador no está delante del pateador.
- El equipo del pateador efectúa el lanzamiento al line-out.

### **KICK "A CARGAR".**

#### LISTADO DE CONTROL 6.

- Tackle anticipado al jugador que espera la pelota.
- Jugador tackleado "en el aire" cuando ha saltado para recibir la pelota. Esto es juego peligroso.
- Jugadores que no intentan retirarse hasta los 10 metros inmediatamente.
- Jugador receptor empujado por los oponentes.
- Obstrucción por parte de cualquiera de los dos equipos para proteger al receptor.
- Jugadores delante del pateador que no hayan sido puestos en onside.

### **KICK CORTO.**

#### LISTADO DE CONTROL 7.

- Lo mismo que se indicó arriba para los otros penales.
- Asegúrese que la pelota sea pateada correctamente.

### **PUNTAPIÉ PENAL AL GOAL.**

#### LISTADO DE CONTROL 8.

- Que no exceda el límite de los 60 segundos (después de que haya llegado el tee o la arena para el pateador).
- El kick que no sea exitoso.
- La pelota botando hacia atrás hacia el campo de juego después de pegar en el travesaño o en los postes de goal.
- La pelota que no llegue a la línea de goal y sea transportada más allá de la línea de goal por un defensor.
- Defensor que cometa knock-on.

**Recordar que el referee debe estar ahí, siempre que haya juego cerca de la línea de goal.**

## **KICKS EN EL JUEGO EN GENERAL Y DUELO DE PATEADORES.**

### LISTADO DE CONTROL 9.

- Que el tackleador no sufra un tackle tardío o resulte obstruido.
- Cuando el compañero de un jugador off-side haya pateado hacia delante, se considera que el jugador off-side ha participado del juego si el jugador se encuentra delante de una línea imaginaria que cruza el campo de juego a 10 metros del oponente esperando jugar la pelota.
- Los jugadores atacantes del pateador que continúan avanzando.
- El lugar desde donde se ha realizado el kick y donde va a aterrizar o ser atrapada la pelota, en caso que haya jugadores off-side.
- Los jugadores del equipo del pateador que sean puestos onside, especialmente por un jugador que no es el pateador. Observar los backs atacando por afuera, incluyendo al que pueda estar detrás suyo poniendo a sus jugadores onside.

**No olvide los diferentes modos en que un jugador puede ser puesto onside tanto por su propio equipo como por sus oponentes.**

## **FREE KICK Y MARK.**

### LISTADO DE CONTROL 10.

- Si el kick es un "kick corto" asegurarse que la pelota sea pateada correctamente.
- El equipo receptor retrocede 10 metros y no avanza hasta que la pelota sea pateada o el pateador empiece su carrera para el kick.
- El equipo del pateador retrocede para ponerse onside antes que se efectúe el kick.
- El kick se efectúa a través de la marca.
- El puntapié que sale directamente al touch cuando haya sido efectuado fuera de los 22 metros.

- El juez de touch señala que el lanzamiento al line-out lo haga el equipo que no efectuó el kick. A veces los jueces detouch confunden el tipo de kick que ha sido otorgado: penalo free kick.

## **LINE-OUTS.**

### LISTADO DE CONTROL 11.

- Asegúrese que lance la pelota el equipo que le corresponde.
- El primer jugador de cada hilera puede contribuir para ser una referencia de la distancia correcta entre hileras.
- Todos los jugadores que no forman parte del line-out están más allá de los 10 metros.
- El jugador que efectúa el lanzamiento está en la línea del line-out sin desviación alguna hacia ningún lado para aventajar a su equipo.
- El hooker defensor no interfiere con el jugador efectuando el lanzamiento.
- La pelota no es lanzada mientras el referee no este satisfecho con la formación del line-out.

### LISTADO DE CONTROL 12.

- Correcto sostenimiento en el line-out: ningún jugador abandonado en el aire a mitad de camino.
- Jugadores saltando anticipadamente a través de la línea del line-out: off-side.
- La pelota lanzada hasta los 5 metros.
- El último pié del rock o maul cruza la línea del line-out antes de que los backs avancen a través de la línea de 10 metros.
- Los forwards en el line-out se agregan en el subsiguiente rock o maul desde atrás.
- Que los forwards en el line-out que no se agreguen al rock o maul no permanezcan en off-side.

**Conocer cuando termina el line-out y cuando los jugadores que no participan del line-out pueden avanzar.**

**TIRO RÁPIDO.**

Estar preparado para el tiro rápido.

LISTADO DE CONTROL 13.

- Que se use la misma pelota.
- Que la vaya a buscar el jugador que efectúa el tiro rápido.
- Ningún espectador toca la pelota.
- La pelota se lanza derecha.
- La pelota recorre los 5 metros.
- Line-out formado en el lugar en que la pelota salió al touch: 2 jugadores de cada equipo, de modo que ya no se puede efectuar un tiro rápido.

**TACKLE, RUCK Y MAUL.**

LISTADO DE CONTROL 14.

**Tackle.** Observar:

- Jugador derribado al suelo toca el suelo.
- Jugador agarrado por un oponente cuando es derribado al suelo.
- Tackleador suelta al jugador tackleado inmediatamente.
- El jugador tackleado pasa, coloca o libera la pelota inmediatamente.
- Ambos jugadores se alejan e intentan ponerse de pie antes de jugar la pelota nuevamente.
- Ni el tackleador ni el jugador tackleado interfieren con la pelota en el suelo.
- Los jugadores que ingresan o el próximo jugador en tomar la pelota están sobre sus pies.

- Los jugadores que ingresan al tackle vienen desde atrás de la parte del cuerpo del jugador de su propio equipo más cercano a su línea de goal.

#### LISTADO DE CONTROL 15.

##### **Ruck.** Observar:

- Pelota en el suelo.
- Jugadores sobre sus pies.
- Jugadores incorporándose al ruck desde atrás del último pie.
- Jugadores saltando sobre el ruck.
- Correcto asimiento de los jugadores especialmente cuando tienen la pelota en la última fila del ruck.
- Ruckear al jugador y no la pelota.
- Manos en el ruck.

#### LISTADO DE CONTROL 16.

##### **Maul.** Observar:

- Pelota en posesión de un jugador.
- Formación correcta (portador de la pelota y uno de cada equipo).
- Persona o equipo responsable de ingresar la pelota al maul.
- Maul se estaciona y no se mueve nuevamente hacia adelante dentro de los 5 segundos.
- Pelota llevada al suelo y el maul se transforma en ruck.
- Jugadores incorporándose al maul desde atrás del último pie.

##### Recordar:

- De una situación de tackle solo se puede derivar un ruck.



- El line-out no termina hasta que el último pie de un rucko maul cruce la línea del line-out.
- Igual que para el scrum, el ruck y maul terminan una vez que la pelota ha cruzado la línea de goal.

**Si la pelota no sale del ruck rápidamente o el maul se estaciona y no vuelve a avanzar nuevamente dentro de los 5 segundos, no deje que el partido se transforme en una lucha. Avise a los equipos que saquen la pelota y si no lo hacen hagasonar el silbato rápidamente en forma decidida. LA SEGURIDAD ES LO MÁXIMO.**

## **SCRUMS.**

Antes de la entrada al scrum, observar:

LISTADO DE CONTROL 17.

- El scrum se debe formar en el lugar correcto, por ejemplo: a 5 metros de la línea de touch.
- El scrum lo forman 8 jugadores de cada equipo si ambos equipos tienen 15 jugadores.
- La cantidad de jugadores de cada scrum es la misma paracada equipo: Sub 19.
- Todos los jugadores están asidos correctamente con el hooker.
- Distancia entre las primeras líneas.
- Cabezas y hombros encima de las caderas.
- No se permite el asimiento entre las piernas para Sub 19.

**Posición del referee después de la entrada.**

- **Desplazarse a medida que la pelota se desplaza en el scrum.**
- **Este atento y listo para salir rápidamente en cualquier dirección.**
- **iNo se deje sorprender en el arranque!**

El scrum después de la entrada. Observar:

#### LISTADO DE CONTROL 18.

- Introducción de la pelota derecha desde la línea media.
- La pelota arrojada no resulta torcida hacia el lado atacante.
- La pelota toca tierra más allá del ancho de los hombros del pilar más cercano.
- El medio scrum se para a 1 metro para introducir la pelota.
- El desprendimiento del equipo atacante no se hace con la intención de obstruir al medio scrum opuesto que sigue la pelota en el scrum.
- Los forwards de la tercera línea sin la pelota no se desprenden del scrum antes que haya terminado.
- Todos los forwards permanecen asidos correctamente hasta que el scrum haya terminado.
- Los backs defensores se ponen subrepticamente en off-side.
- Giro excesivo (90° para mayores y 45° para Sub 19).
- Empuje no mayor a 1,5 metros para Sub 19.

## CONDUCCION DEL PARTIDO POR EL REFEREE.

### LISTADO DE CONTROL 19.

- El referee debe adjudicar y NO imponer. La consideración importante para el referee es: cómo se debe manejar la adjudicación.
- Una broma ocasional frecuentemente sirve para relajar una situación tensa pendiente, pero NO se transforme en un comediante.
- Aprenda a entender mejor el partido mirando y discutiendo partidos de todos los niveles.
- Mire y discuta con su coach de referees los videos del desempeño suyo como referee de sus partidos.
- Aprenda a manejar infracciones técnicas menores hablando inicialmente con el infractor antes de penalizar en la segunda ocasión.
- Esté preparado para las nuevas tácticas de los jugadores.
- Obtenga buenas formaciones del primer scrum y del primer line-out.
- Sea firme y decidido tomando rápidamente las decisiones.
- De explicaciones breves y concisas de sus decisiones, por ejemplo: knock-on rojo, scrum para azul; N° 8 off-side, penal para azul.
- Evite debatir las decisiones con los capitanes u otros jugadores.
- Utilice a los capitanes para que ayuden a controlar el partido.

#### **Anticiparse:**

Evite el desarrollo de situaciones dificultosas asegurándose que los jugadores sepan que no se están ajustando a las leyes del juego.

Utilice las herramientas de comunicación: **"Silbato"** **"Señal"**  
**"Hablar"**

## SEÑALES.

Aprenda desde un principio las señales básicas, como por ejemplo: scrum, knock-on, free-kick, penal, ventaja, etc., de modo que surjan automáticamente, inmediatamente de que haya sonado el silbato por una infracción.

Sea terminante al indicar un penal (brazo recto a 45°) en contraposición de un try (brazo recto vertical). Esto es especialmente importante cerca de la línea de goal.

**Las señales claras y concisas harán que las decisiones del referee sean más fáciles de entender para todos.**

## VENTAJA.

**Siempre considere la ventaja: táctica y/o territorial.**

Recuerde las tres ocasiones en que la ventaja no puede jugarse. El otorgamiento de la ventaja cerca de la línea de goal para el equipo defensor en posesión puede ser controvertida.

Se recomienda que:

### LISTADO DE CONTROL 20.

- Después de juego sucio o peligroso cerca de la línea de goal no otorgue la ventaja, especialmente en partidos Sub 19. Considere un try penal en vez de un penal especialmente si se hubiera marcado un try.
- Si en el juego general, hay juego peligroso NO otorgue la ventaja.
- El referee debe fijar lineamientos sobre los que decidirá si se ha obtenido una ventaja. Si se tuviera que retrotraer el juego a la infracción original o continuar, por ejemplo: si se está jugando una ventaja y se comete un knock-on posterior. Esto se adquiere con el tiempo. Una buena práctica consiste en preguntarse: "¿Qué ventaja obtuvo el equipo no infractor?".

Además de jugar la ventaja, el referee debe anunciar: "ventaja" y "se terminó la ventaja".

## IN-GOAL.

**ESTE AHÍ. Apunte a estar en el in-goal antes que la pelota.**

**Asegúrese de tener una clara visión de la pelota. Tome decisiones rápidas y firmes.**

Esto debería impedir cualquier actitud demasiado entusiasta volcada al juego. No dude en consultar a los jueces de touch. Si no puede ver si la pelota fue apoyada "suene el silbato enseguida" y otorgue un scrum 5 metros al equipo atacante.

Las decisiones incorrectas en las inmediaciones del in-goal impactan marcadamente en la confianza de los jugadores hacia los referees.

## SANCIONES POR JUEGO SUCIO Y LEY 10.

**No se debe tolerar el juego peligroso.** El referee debe determinar si el jugador actuó deliberadamente o si fue un exceso de entusiasmo y descuido de su parte. Esto es especialmente importante en los partidos de grupos de jugadores de menor edad. Las "Sanciones de la Ley 10" muestran las consecuencias de las diferentes infracciones.

Sin embargo es muy importante que la situación sea manejada con justicia por parte del referee. No hay excusa para infracciones reiteradas.

AMONESTACIONES, SUSPENSIÓN TEMPORARIA Y EXPULSIÓN  
(Tarjetas Amarilla y Roja).

**Nunca haga una amonestación general.** Esto restringe toda acción posterior si hubiera ulteriores incidentes de juego sucio durante el partido.

**El informe de juego sucio debe ser corto y conciso. Escriba los detalles directamente después de finalizado el partido. La información debe incluir:**

LISTADO DE CONTROL 21.

- Identificación del jugador infractor. Nº del jugador.  
Equipo del jugador: indicar color si es más fácil.  
La posición en que juega el jugador/descripción del jugador y cualquier otra ayuda que contribuya a la identificación si no tuviera número la camiseta o no se pueda ver.

- La infracción. Recuerde que en una gresca se debe identificar a la tercera persona interviniente.
- Donde ocurrió la infracción.
- Una recomendación si el informe fuera por un juez de touch, por ejemplo: suspensión temporaria y penalidad.

### **Como amonestar/expulsar a un jugador.**

Se recomienda el procedimiento siguiente:

#### LISTADO DE CONTROL 22.

- Soplar fuerte el silbato.
- Alejarse bien del incidente, fuera de la escucha de los jugadores.
- Escuchar el informe del juez de touch y luego mandar al juez de touch a la línea de touch.
- Llamar al jugador/es infractor/es y al capitán/es.
- Establecer claramente la naturaleza de la infracción sin elaborar ni entrar en argumentaciones.
- Sancionar la amonestación, suspensión temporaria o expulsión necesarias.
- Mostrar la tarjeta amarilla o roja si fuera necesario.
- Dirigirse al lugar del incidente y efectuar la sanción correspondiente.

Cuando un jugador resulta expulsado, se debe obtener el nombre del jugador antes de que deje el campo de juego. Resulta de vital importancia que se registren en el momento del incidente tantos detalles del incidente como sea posible, incluyendo el nombre del jugador. NO después del partido. Los jugadores se pueden transformar todos en "Pérez" y cambiar las camisetas!. No olvide las implicancias sobre los reemplazos de las suspensiones temporarias o expulsiones, especialmente en partidos Sub 19 y para la primera línea en todos los niveles.

## **LAS TRES "C".**

### **CONCENTRACION.**

La concentración durante todo el partido es vital para el referee.

El referee puede relajarse físicamente durante el partido pero todo el tiempo debe mantener un alto nivel de concentración. No permita ser distraído por espectadores que puedan estar en desacuerdo con una decisión. Intente no demostrar ningún tipo de reacción.

### **Si el referee considera que la concentración se le está escapando, lo podrá ayudar:**

- Poner en foco los ejercicios del listado de control correspondiente a formaciones fijas para asegurarse que se estén cumpliendo.
- Concentrarse en la lectura del partido para intentar anticipar jugadas.
- Concentrarse más en el juego posicional.
- Utilizar palabras clave tales como "concentrarme" para elevar los niveles de concentración.

### **CONSISTENCIA.**

Nada molesta más a los jugadores, entrenadores y espectadores que la inconsistencia por parte del referee. Es importante establecer el patrón del partido desde el principio de modo que los jugadores sepan cuáles son las interpretaciones de las leyes que hará el referee y no necesiten "probar" al referee. Una vez que el patrón del partido ha sido establecido mediante las decisiones iniciales del referee, el referee deberá continuar en el mismo camino.

La inconsistencia puede manifestarse si el referee es visto por los jugadores como penalizando un equipo pero no el otro por una infracción similar.

Cúidese de los consejos del entretiempo y luego terminar penalizando por ellos. Si esto ocurriera háblele al equipo infractor antes de sancionarlo, previniéndole que su infracción ha sido advertida y que será sancionada la próxima vez. Aún si un referee interpreta incorrectamente una ley, los jugadores valorarán más al referee si continúa tomando la misma decisión. Sin embargo, el referee debe revisar el reglamento y asegurarse de que sea interpretado correctamente en el próximo partido.

## CONTROL.

El control es un componente de la conducción. Un referee debe saber como controlar un partido y hasta que nivel, para garantizar que no se recaliente el partido.

### El control puede ser administrado eficientemente mediante:

#### LISTADO DE CONTROL 23.

- Lectura del partido, por ejemplo: es un partido rápido y fluido o áspero y duro.
- Restringiendo al jugador excesivamente vigoroso.
- Siendo firme pero no autoritario.
- Siendo firme con la primera acción de juego sucio, por ejemplo: tackle tardío. Es mejor pecar por exceso de prudencia y otorgar el penal.
- Otorgar menos ventajas si hay problemas.
- Lentificar el partido, por ejemplo: tomarse más tiempo para formar scrums y line-outs.
- No permitir que los jugadores intenten efectuar "ajustes de cuentas".
- Interrumpir rápidamente los rucks y mauls de modo que los jugadores no tengan oportunidad de efectuar acciones ilegales.
- **Asegúrese de conocer las definiciones clave palabra por palabra.**  
Sin embargo no aparezca como un erudito del Reglamento: lo cual sería muy embarazoso si el referee se equivoca.
- **Aparezca calmo y firme al tomar las decisiones.**
- **Si les tiene que hablar a los jugadores en una situación tensa tómese el tiempo y sea pausado.**
- **Utilice a los capitanes para controlar a los jugadores individualmente.**
- **PIENSE antes de hablar.**



## DIRIGIENDO PARTIDOS SUB 19.

Si un referee no ha dirigido recientemente en el nivel Sub 19 debería repasar las Variaciones Sub 19 al final del reglamento, especialmente los aspectos relacionados con la seguridad en scrums, etc. Repase con los entrenadores la cantidad de reemplazos que tienen, especialmente los forwards primeras líneas.

Los padres y otros espectadores pueden llegar a ser extremadamente críticos en los partidos Sub 19 si un partido no se juega en un ambiente seguro. Si un partido es dirigido garantizando la seguridad ellos estarán muy agradecidos.

La conducción de los partidos Sub 19 puede variar de acuerdo a la edad y lo más importante es que los referees estén capacitados de las diferencias entre los diversos grupos de edades.

### HACER:

- Actúe con tranquila autoridad.
- Esté capacitado sobre las características de las edades.
- Sea consistente.
- Hable con calma.
- Muestre autocontrol en la voz y en los modales.

### NO HACER:

- Mostrarse confundido.
- Efectuar comentarios amenazadores o sarcásticos.
- Perder su humor o mostrarse enojado.
- Insinuar que se ha visto amenazada la autoridad del referee.

**Sea JUSTO, AMIGABLE Y FIRME pero nunca demasiado CONFIANZUDO O SARCÁSTICO.**

**A continuación se muestra una guía útil para manejar los diferentes grupos de edades:**

13 a 15 años	<p>En este grupo están los de 14 años que pueden desarrollar su madurez mental y física diferentemente.</p> <p>Inseguros de su identidad.</p> <p>Inseguros de su propia imagen.</p> <p>Reaccionan bien ante el elogio. Se ofenden por la crítica.</p> <p>Se pueden volver agresivos si se sienten "amenazados" por el modo de ser de un adulto.</p> <p>Fácilmente influenciado por sus pares.</p> <p>Desean ser uno más del grupo o equipo y por lo tanto detestan ser señalados.</p>
--------------	---

15 años y más

El acercamiento a este grupo debe ser positivo.  
Aún están influenciados por la mentalidad del grupo.  
Desean ser tratados como adultos.  
Se ofenden por cualquier tratamiento que implique que son tratados como “nenes”.  
Rápidamente detectan al referee inseguro que piensa que este grupo de edades es una amenaza.

## UN RESUMEN DE LOS ATRIBUTOS DEL REFEREE.

### **Conocimiento de las LEYES**

- Estar actualizado con los últimos criterios reglamentarios consolidados.
- Leer el Reglamento con regularidad.
- Mantenerse actualizado concurriendo a las reuniones de referees.

**Revise su VESTIMENTA. Que lo vean como un referee con la vestimenta limpia.**

### **Manténgase entrenado tanto física como mentalmente.**

- Corra entre cada interrupción del partido.
- Esté siempre listo para moverse rápidamente en cualquier dirección.
- Muévase con la pelota.
- Siempre apunte a estar ahí, donde se desarrolla la fase de juego.

**Prepare mentalmente LISTADOS DE CONTROL antes de los partidos.**

**CONCENTRESE durante todo el partido.**

**Sea FIRME y EDUCADO y manténgase calmo.**

**Ejerza la CONDUCCION, especialmente en las formaciones fijas.**

Háblele a los jugadores durante el partido. Infórmeles como Usted, el referee, interpreta un incidente, por ejemplo: "es un ruck", "juegue la ventaja", y "terminó la ventaja". Acompañe a los jugadores en el buen juego y las formaciones fijas bien hechas. Por ejemplo: "mucho mejor scrum", "fue un gran try", etc...

**SILBATO, SEÑAL, HABLAR.**

### **JUEGO SUCIO.**

- No tolere ninguna forma de juego sucio.
- Permanezca ALERTA y preparado para jugadas o incidentes.

### **SONRIA**

- Si se equivoca **NO SE PREOCUPE.**
- Continúe con el partido, aprenda del error para el próximo partido.

**Agradezca a sus jueces de touch y coach de referees.**

**¡DISFRUTE SU REFERATO!**

