



Guía del IRB para las  
**Variaciones experimentales  
a las Leyes del Juego**

Agosto de 2008





## Prólogo de Bernard Lapasset, Presidente del IRB

Recibí con agrado la decisión tomada por el Consejo del IRB en el año 2004 de revisar las Leyes del Juego siguiendo las recomendaciones que surgieron de la Conferencia del Juego que tuvo lugar en Auckland luego de la Copa del Mundo de Rugby 2003. Posteriormente, un Grupo de Proyecto de Leyes del IRB sostuvo una ardua labor en el estudio del conjunto de Variaciones Experimentales a las Leyes, conocido como ELVs, con la colaboración de varias de nuestras Uniones Miembros. Esta cooperación constante tiene un gran valor.

Después de esta labor sin precedentes, el Consejo ha aprobado una prueba a nivel mundial de algunas de las Variaciones Experimentales a las Leyes (ELVs) en todos los niveles del Juego que comenzará el 1° de agosto de 2008. Esta decisión de implementar una prueba global representa un hito importante para el futuro del Rugby.

La prueba comprenderá 13 ELVs que han sido experimentadas en forma práctica en el campo de juego durante los últimos dos años, en torneos aprobados en todo el mundo. Esta guía presenta estas 13 ELVs.

El Grupo de Proyecto de Leyes, con la colaboración de las Uniones Miembros, va a monitorear con mucha atención la prueba a nivel mundial durante los próximos 12 meses. Luego, el año próximo, el Consejo revisará todas las ELVs que han estado a prueba para decidir si todas o algunas de las ELVs se convierten en Leyes definitivas.

### Bernard Lapasset

Presidente, International Rugby Board

#### Notas importantes:

- las Leyes del Juego que no son específicamente modificadas por las ELVs permanecen sin cambios
- las ELVs también se aplican a las Variaciones para Seven a Side y para M19

### Resumen de las Variaciones Experimentales a las Leyes

Ley 6: Oficiales del partido	
1	Los árbitros asistentes pueden prestar asistencia al árbitro de cualquier forma que el árbitro necesite.
Ley 17: Maul	
2	Se elimina la restricción sobre cabeza y hombros no más bajos que las caderas.
3	Los jugadores pueden defender un maul derribándolo.
Ley 19: Touch y line-out	
4	Si un equipo introduce la pelota en sus propios 22 metros y luego la pateo directamente al touch, no gana terreno.
5	El tiro rápido puede ser efectuado derecho o hacia la propia línea de gol del equipo que lo efectúa.
6	No hay restricciones sobre la cantidad de jugadores de cada equipo que puede participar en el line-out.
7	En el line-out el receptor debe estar a 2 metros de distancia del line-out.
8	El oponente al jugador que lanza la pelota debe pararse en la zona entre la línea de 5 metros y la línea de touch, pero debe estar a 2 metros de distancia de la línea de 5 metros.
9	Los jugadores en el line-out pueden realizar el pre-asimiento del saltador antes que la pelota sea lanzada.
10	Está permitido levantar a los jugadores en el line-out.
Ley 20: Scrum	
11	Se agrega una línea de off-side a 5 metros del último pie del scrum.
12	Determinación de las líneas de off-side del medio scrum.
Ley 22: Postes de esquina	
13	Los postes de esquina ya no se consideran que están en el touch-in-goal excepto cuando la pelota es apoyada contra el suelo y uno de ellos.

### Limitación de responsabilidad

Esta Guía del IRB para las Variaciones Experimentales a las Leyes del Juego ha sido desarrollada en el contexto de la legislación que se aplica a la prevención de accidentes y lesiones y a la práctica médica en Irlanda, y la información y los lineamientos incorporados en estos asuntos se presentan estrictamente sobre la base de que el IRB (incluida su entidad operativa, IRFB Services (Ireland) Limited y otras entidades asociadas) no acepta ninguna responsabilidad ante ninguna persona o entidad por la pérdida, gasto o daño que se origine de cualquier modo, por cualquier dependencia y/o uso de la información y/o lineamientos contenidos en esta Guía del IRB para las Variaciones Experimentales a las Leyes del Juego.

## Variación Experimental 1

## Ley 6: Oficiales del partido

*Los árbitros asistentes pueden prestar asistencia al árbitro de cualquier forma que el árbitro necesite.*

### Qué significa esto para el juego

Cuando son designados por un organizador de partidos, por ej. una Unión de Rugby, SANZAR, ERC, etc., los jueces de touch calificados actuarán como árbitros asistentes y, a discreción del árbitro, podrán recibir responsabilidades adicionales.

La intención de esta Variación Experimental es permitir que los árbitros asistentes proporcionen al árbitro información adicional que contribuya a la toma de decisiones.



### Texto de la Ley

#### *Ley 6: OFICIALES DEL PARTIDO*

Cada partido estará controlado por **oficiales del partido** que son el árbitro y dos jueces de touch o árbitros asistentes. Si los organizadores del partido lo autorizan, se podrán incluir **personas adicionales**, que incluyen al árbitro y/o juez de touch de reserva, y/o árbitro asistente, un oficial que utilice dispositivos tecnológicos para asistir al árbitro en la toma de decisiones, el controlador de tiempo, el médico del partido, los médicos de los equipos, los miembros no-jugadores de los equipos y los ball boys.

Un juez de touch puede ser designado por el organizador del partido o por un equipo involucrado en el partido y será responsable de señalar touch, touch-in-goal y si un puntapié el goal tuvo éxito o no.

El organizador del partido puede designar un árbitro asistente que será responsable de señalar touch, touch-in-goal, si un puntapié tuvo éxito o no, e indicar juego sucio. El árbitro asistente también brindará asistencia al árbitro para el desempeño de cualquiera de las tareas del árbitro tal como sea dispuesto por el árbitro.



## Variación Experimental 2

## Ley 17: Maul

Se elimina la restricción sobre cabeza y hombros no más bajos que las caderas.

### Qué significa esto para el juego

El hecho de que los jugadores no mantengan la cabeza y los hombros por encima de las caderas durante todo el maul ya no se considerará una infracción.

Esta Variación Experimental es consecuencia de la Variación Experimental 3 (ver página 5).




Línea de las caderas

La cabeza y los hombros más bajos que las caderas

BAJO LA LEY VIGENTE: **ILEGAL** ❌

BAJO LA ELV: **LEGAL** ✅

### Texto de la Ley

Ley 17.2: INCORPORÁNDOSE A UN MAUL

#### Se elimina la Cláusula (a):

(a) Los jugadores que se incorporan a un maul no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.

**Penalidad:** Free Kick



## Variación Experimental 3

## Ley 17: Maul

Los jugadores pueden defender un maul derribándolo.

### Qué significa esto para el juego

Un equipo que defiende puede derribar un maul.

Para hacer esto, el defensor debe agarrar a un jugador oponente en el maul de cualquier parte entre los hombros y las caderas y derribar a ese jugador al suelo.

Cualquier otra acción para derribar a un maul será considerada colapso del maul lo cual sigue siendo ilegal.



### Texto de la Ley

#### Ley 17.5: EXITOSO FIN DE UN MAUL

(a) Un maul termina exitosamente cuando la pelota o un jugador con la pelota deja el maul. Un maul termina exitosamente cuando la pelota está en el suelo, o sobre o más allá de la línea de goal.

(b) Un jugador puede derrumbar un maul al suelo siempre que el jugador lo haga derribando a otro jugador en el maul tomándolo entre los hombros y las caderas.

**Penalidad: Penal**

#### Ley 17.6: FALLIDO FIN DE UN MAUL

(a) Un maul no termina exitosamente si resulta imposible jugar la pelota, o el maul colapsa, o es derribado y la pelota no emerge. Se ordena un scrum.



## Variación Experimental 4

## Ley 19: Touch y line-out

Si un equipo introduce la pelota en sus propios 22 metros y luego la patea directamente al touch, no gana terreno.

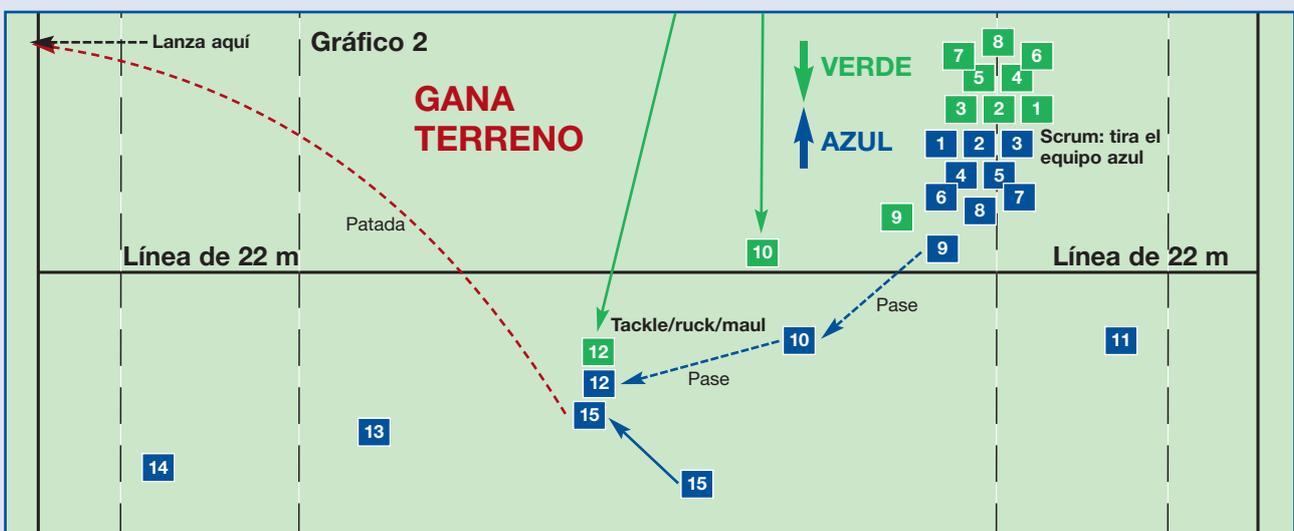
### Qué significa esto para el juego

Los equipos ya no podrán pasar o introducir la pelota en sus propios 22 y luego patearla directamente al touch para ganar terreno.

En el Gráfico 1, la pelota ha sido pasada adentro del área de 22 metros. Después de dos pases se pateó la pelota directamente al touch sin que haya tocado a un jugador oponente, ni que haya habido un tackle, ruck o maul, de modo que el lugar del line-out será en línea con el lugar donde el jugador pateó la pelota.

En el Gráfico 2, la pelota ha sido pasada adentro del área de 22 metros, ha tenido lugar un tackle, ruck o maul, y luego se ha pateado la pelota directamente al touch: el line-out debe efectuarse donde la pelota salió al touch.

La intención de esta Variación Experimental es garantizar que el equipo defensor no tenga una ventaja desleal sobre el equipo atacante. Alienta las destrezas tácticas de los kicks y del contraataque.



## Texto de la Ley

### Ley 19.1: LANZAMIENTO

#### SIN GANAR TERRENO

- 
- (a) **Fuera de los 22 de un equipo un jugador del equipo patea directamente al touch.** Excepto para un penal, cuando un jugador en cualquier parte del área de juego fuera de los 22 patea directamente al touch, no gana terreno. El lanzamiento se efectúa en línea con el lugar donde el jugador pateó la pelota, o en el lugar donde salió al touch, el que esté más cerca de la línea de goal del jugador.
- (b) **Equipo que introduce la pelota en los 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor juega la pelota desde afuera de los 22 y la pelota entra a los 22 de ese jugador o al in-goal sin tocar a un jugador oponente y luego ese jugador u otro jugador de ese equipo patea la pelota directamente al touch sin que toque a ningún jugador oponente, o sin que haya habido un tackle, o se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno. Esto se aplica cuando un jugador defensor retrocede atrás de la línea de 22 metros para efectuar un tiro rápido y luego la pelota es pateada directamente al touch.
- (c) **Equipo defensor que introduce la pelota en los 22 de su equipo en un scrum o line-out.** Cuando el equipo defensor introduce la pelota al scrum o efectúa el lanzamiento al line-out fuera de los 22 de ese equipo y luego la pelota cruza la línea de 22 de ese equipo sin haber tocado a un jugador oponente y luego un jugador del equipo defensor patea la pelota directamente al touch sin que toque a ningún jugador oponente, o sin que haya habido un tackle, o se haya formado un ruck o un maul, no gana terreno.

#### GANANDO TERRENO

- (d) **Jugador que introduce la pelota en los 22 de su equipo.** Cuando un jugador defensor juega la pelota desde afuera de los 22 y la pelota entra a los 22 de ese jugador o al in-goal y toca a un jugador oponente, o se produce un tackle o se forma un ruck o un maul, y luego la pelota es pateada por un jugador de ese equipo directamente al touch, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.
- (e) **Pelota ingresada a los 22 del jugador por los oponentes.** Cuando la pelota es ingresada a los 22 de un jugador por los oponentes, sin haber tocado (o haber sido tocada) por un jugador del equipo defensor antes de cruzar la línea de 22 metros, y luego la pelota es pateada al touch por el equipo defensor, el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.
- (f) **Patadas indirectas al touch.** Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea la pelota indirectamente al touch de modo que la pelota bota en el campo de juego el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.

Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea la pelota de modo que la pelota toca o es tocada por un jugador oponente y luego sale indirectamente al touch de modo que la pelota bote en el campo de juego el lanzamiento debe efectuarse donde la pelota salió al touch.

Cuando un jugador en cualquier parte del área de juego patea la pelota de modo que la pelota toca o es tocada por un jugador oponente y luego sale directamente al touch, el lugar del line-out será en línea con el lugar donde el jugador oponente tocó la pelota o donde la pelota cruzó la línea de touch si éste estuviera más cerca de la línea de goal del jugador oponente.

## Variación Experimental 5

## Ley 19: Touch y line-out

El tiro rápido puede ser efectuado derecho o hacia la propia línea de gol del equipo que lo efectúa.

### Qué significa esto para el juego

Cuando efectúe un tiro rápido, un jugador no necesitará arrojar la pelota derecha a lo largo de la línea del line-out. Si el jugador puede obtener una ventaja arrojando la pelota directamente a un compañero que está detrás de la línea del line-out, esto será legal. La pelota aún debe alcanzar los 5 metros antes de tocar el suelo o a otro jugador.

La intención de esta Variación Experimental es aumentar la probabilidad de que un tiro rápido proporcione una oportunidad positiva para el equipo que efectúa el tiro de hacer correr la pelota en vez de optar por formar un line-out.



### Texto de la Ley

#### Ley 19.2: TIRO RÁPIDO

- (e) En un tiro rápido si el jugador tira la pelota en dirección a la línea de goal de los oponentes o si la pelota no alcanza por lo menos los cinco metros a lo largo o detrás de la línea del line-out antes de tocar el suelo o a un jugador, o si el jugador coloca un pie en el campo de juego cuando tira la pelota, entonces el tiro rápido debe ser desestimado. El equipo oponente optará entre un lanzamiento a un line-out en el lugar donde se intentó el tiro rápido, o introducir la pelota a un scrum en ese lugar, sobre la línea de 15 metros. Si ellos también lanzan la pelota al line-out de modo incorrecto, se formará un scrum sobre la línea de 15 metros. El equipo que primero tiró la pelota, introducirá la pelota en el scrum.
- (f) En un tiro rápido, un jugador puede tirar la pelota derecha a lo largo de la línea del line-out o hacia la línea de goal de ese jugador.



## Variación Experimental 6

## Ley 19: Touch y line-out

No hay restricciones sobre la cantidad de jugadores de cada equipo que puede participar en el line-out.

### Qué significa esto para el juego

En un line-out el equipo que no efectúa el lanzamiento no tendrá más su número de jugadores en el line-out determinado por el número de jugadores en el line-out que defina el equipo que efectúa el lanzamiento. En la medida que haya por lo menos dos jugadores de cada equipo formando el line-out y todos los jugadores en el line-out se ubiquen entre las líneas de 5 y 15 metros, no hay otras restricciones numéricas.

La intención de esta Variación Experimental es otorgarles a los equipos mayor flexibilidad en las tácticas del line-out.

El equipo que no lanza tiene más jugadores que el equipo oponente

BAJO LA LEY VIGENTE: **ILEGAL** ❌

BAJO LA ELV: **LEGAL** ✅

### Texto de la Ley

#### Ley 19.7: FORMANDO UN LINE-OUT

- (a) **Mínimo.** Por lo menos dos jugadores de cada equipo deben formar un line-out. Un equipo no debe dejar de formar intencionalmente un line-out.

**Penalidad:** Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (b) **Máximo.** No existe ninguna restricción a la cantidad de jugadores de cada equipo que participan en el line-out. Cada equipo puede decidir cuántos jugadores participan en el line-out y no hay ningún requerimiento de que haya la misma cantidad de participantes de cada equipo.



## Variación Experimental 7 y 8

## Ley 19: Touch y line-out

En el line-out el receptor debe estar a 2 metros de distancia del line-out.

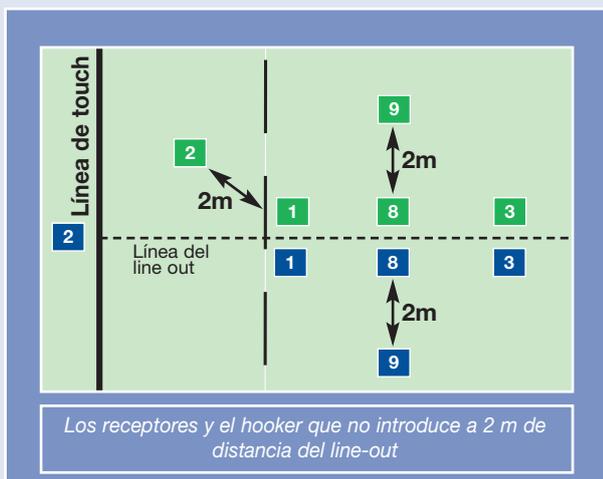
El oponente al jugador que lanza la pelota debe pararse en la zona entre la línea de 5 metros y la línea de touch, pero debe estar a 2 metros de distancia de la línea de 5 metros.

### Qué significa esto para el juego

Si un equipo decide tener un receptor (un jugador en posición de recibir la pelota cuando los jugadores en el line-out la pasan o la cachetean para atrás desde el line-out), ese jugador debe estar a 2 metros de distancia del line-out.

Asimismo, el equipo defensor debe tener un jugador en inmediata oposición al jugador que efectúa el lanzamiento y ese jugador debe estar a 2 metros de distancia de la línea de 5 metros.

La intención de esta Variación Experimental es ayudar al árbitro a mantener una zona clara de 2 metros alrededor del line-out. El árbitro podrá identificar claramente cuál es el receptor y podrá ver claramente que el oponente inmediato al lanzador no es un jugador en el line-out.



### Texto de la Ley

#### Ley 19.7: FORMANDO UN LINE-OUT

- (e) **Dónde debe pararse el receptor.** El receptor debe pararse a por lo menos dos metros de los compañeros de ese jugador que son jugadores del line-out hacia la línea de goal de ese jugador y entre los cinco y los quince metros de la línea de touch.

**Penalidad:** Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (f) **Jugador entre el touch y los cinco metros.** El equipo que no efectúa el lanzamiento debe tener un jugador parado entre la línea de touch y la línea de cinco metros del lado de ese equipo de la línea del line-out, cuando se forme el line-out. Ese jugador debe pararse a por lo menos dos metros de la línea de cinco metros.



## Variación Experimental 9

## Ley 19: Touch y line-out

Los jugadores en el line-out pueden realizar el pre-asimiento del saltador antes que la pelota sea lanzada.

### Qué significa esto para el juego

Los jugadores ya no necesitarán esperar que la pelota salga de las manos del jugador que efectúa el lanzamiento para agarrar al jugador que saltará por la pelota.



Jugador sostenido antes que el lanzador arroje la pelota

BAJO LA LEY VIGENTE:

**ILEGAL** 

BAJO LA ELV:

**LEGAL** 

### Texto de la Ley

Ley 19.9: OPCIONES DISPONIBLES EN UN LINE-OUT

- (e) **El pre-asimiento está permitido.** Los jugadores que van a levantar o sostener a un compañero que salta por la pelota pueden efectuar el pre-asimiento de ese compañero siempre que no efectúen el pre-asimiento a una altura inferior a los pantalones por detrás, o debajo de los muslos por delante.

**Penalidad:** Free Kick sobre la línea de 15 metros



## Variación Experimental 10

## Ley 19: Touch y line-out

*Está permitido levantar a los jugadores en el line-out.*

### Qué significa esto para el juego

Los jugadores podrán levantar a sus compañeros en el line-out. Sin embargo, los jugadores de apoyo deben esperar hasta que la pelota deje las manos del jugador que efectúa el lanzamiento antes de levantar a su compañero.



*Jugador levantado por los compañeros de equipo luego que la pelota ha sido arrojada por el lanzador*

BAJO LA LEY VIGENTE: **ILEGAL** 

BAJO LA ELV: **LEGAL** 

### Texto de la Ley

*Ley 19.9: OPCIONES DISPONIBLES EN UN LINE-OUT*

- (f) **Levantar y sostener.** Los jugadores pueden ayudar a un compañero a saltar por la pelota levantando y sosteniendo a ese jugador siempre que los jugadores que levantan y/o sostienen no sostengan al compañero saltador a una altura inferior a los pantalones por detrás, o debajo de los muslos por delante.

**Penalidad:** Free Kick sobre la línea de 15 metros

- (h) **Saltar, sostener o levantar antes de que se haya lanzado la pelota.** Un jugador no debe saltar o ser levantado o sostenido antes que la pelota haya dejado las manos del jugador que efectúa el lanzamiento.

**Penalidad:** Free Kick sobre la línea de 15 metros



## Variación Experimental 11

## Ley 20: Scrum

Se agrega una línea de off-side a 5 metros del último pie del scrum.

### Qué significa esto para el juego

En el scrum, ambas líneas de backs (todos los que no participan en el scrum) deben estar a 5 metros del último pie del scrum.

La intención de esta Variación Experimental es aumentar el espacio disponible para el equipo que gana la pelota en el scrum. Teniendo a todos los forwards comprometidos en el scrum y a las líneas de backs a 10 metros de distancia entre ellas se crea un significativo espacio para armar un ataque.



### Texto de la Ley

Ley 20.12: OFF SIDE EN EL SCRUM

- (g) **Off-side para los jugadores que no están en el scrum.** Los jugadores que no están en el scrum y que no son el medio scrum del equipo, están off-side si permanecen delante de su línea de off-side o sobrepasan la línea de off-side que es una línea paralela a las líneas de goal y 5 metros detrás del último jugador de cada equipo en el scrum.

**Penalidad:** Penal en la línea de off-side

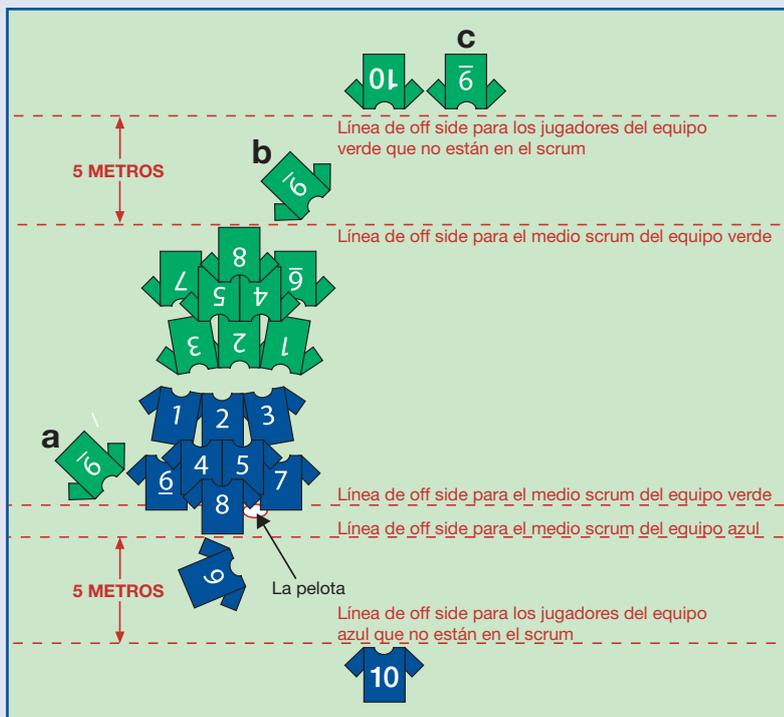


## Variación Experimental 12

## Ley 20: Scrum

Determinación de las líneas de off-side del medio scrum.

### Qué significa esto para el juego



Como consecuencia de la introducción de la línea de off-side a 5 metros del scrum, es necesario establecer las líneas de off-side que se aplican al medio scrum.

#### Ejemplo a

El medio scrum que no gana la pelota puede seguir la pelota. El medio scrum debe estar detrás de la pelota que es su línea de off-side.

#### Ejemplo b

El medio scrum que no gana la pelota también puede desplazarse a la línea de off-side del último pie del scrum pero no debe alejarse del scrum y no debe sobrepasar esa línea de off-side. El medio scrum que no gana la pelota puede desplazarse entre las posiciones a y b.

#### Ejemplo c

El medio scrum que no gana la pelota puede decidir moverse hacia la línea de off-side a 5 metros detrás del último pie del jugador de su equipo o más allá de la misma, pero una vez allí, debe permanecer detrás de la línea de off-side hasta que el scrum haya terminado.

### Texto de la Ley

#### Ley 20.12: OFF-SIDE EN EL SCRUM

(d) El medio scrum cuyo equipo no gana la posesión de la pelota no debe desplazarse al otro lado del scrum y sobrepasar la línea de off-side. Para ese medio scrum la línea de off-side pasa por el último pie del scrum del equipo de ese jugador.

**Penalidad: Penal**

(e) El medio scrum cuyo equipo no gana la posesión de la pelota no debe alejarse del scrum y luego permanecer delante de la línea de off-side. Para ese medio scrum la línea de off-side pasa por el último pie del scrum del equipo de ese jugador.

**Penalidad: Penal**



## Variación Experimental 13

## Ley 22: Postes de esquina

Los postes de esquina ya no se consideran que están en el touch-in-goal excepto cuando la pelota es apoyada contra el suelo y uno de ellos.

### Qué significa esto para el juego



El jugador toca el poste de esquina antes de apoyar la pelota

Un try ya no será desestimado si el portador de la pelota toca el poste de esquina antes de apoyar la pelota, en tanto ese jugador no haya estado en touch de otra manera.

El try seguirá siendo desestimado si la pelota es apoyada contra el suelo y un poste de esquina.

Si la pelota toca el poste de esquina y rebota hacia el área de juego, el juego continúa.

La intención de esta Variación Experimental es evitar que los tries sean desestimados simplemente porque un jugador ha tocado el poste de esquina. También servirá para simplificar el papel del Oficial de Televisión del Partido (TMO) que ya no tendrá la necesidad de discernir si el jugador tocó el poste de esquina antes de apoyar la pelota.

BAJO LA LEY VIGENTE:

**NO ES TRY** ❌

BAJO LA ELV:

**ES TRY** ✅

### Texto de la Ley

*Ley 22.12: PELOTA O JUGADOR QUE TOCA UN BANDERÍN O UN POSTE CON BANDERA (ESQUINA)*

Si la pelota o un jugador que porta la pelota toca un banderín o un poste con bandera (poste de esquina) en la intersección de la línea de touch-in-goal con la línea de goal, o en la intersección de la línea de touch-in-goal con la línea de pelota muerta sin estar de alguna otra manera en touch o en touch-in-goal, la pelota no está fuera de juego, a menos que primero sea apoyada contra el suelo y un poste con bandera.



### Limitación de Responsabilidad

El Rugby es un deporte de contacto físico y existen riesgos implícitos asociados con la participación en actividades relacionadas con el Rugby. Puede haber accidentes y los accidentes le pueden ocurrir a usted. El IRB (incluida su entidad operativa, IRFB Services (Ireland) Limited y otras entidades asociadas) no acepta ninguna responsabilidad o culpa por negligencia o de algún otro modo en relación con cualquier lesión, pérdida o daño sufridos por personas que procuren replicar las actividades demostradas en esta *Guía del IRB para las Variaciones Experimentales a las Leyes del Juego* o que participen en actividades generales relacionadas con el Rugby.

## **Guía del IRB para las Variaciones experimentales a las Leyes del Juego**

### **Agradecimientos**

**Grupo de proyecto de leyes:** Bill Beaumont, Bruce Cook, Richie Dixon, Rod Macqueen, Ian McIntosh, Syd Millar, Mick Molloy, Graham Mourie, Bill Nolan, Paddy O'Brien, Pierre Villepreux

**Equipo editorial del recurso:** Steve Griffiths, Mark Harrington

**Equipo consultor del recurso:** Jean-Luc Barthes, Bernd Gabbei, Keith Hole, Tom Jones, Douglas Langley, Clive Leeke, Mike Luke, Mike Miller, Lee Smith, Greg Thomas

**International Rugby Board**, Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

**Tel.** +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201 **Web.** [www.irb.com](http://www.irb.com)

Copyright © 2008 IRB, 2008

