



REGLAMENTO DEL
TORNEO DE RUGBY PLAYA
EL EJIDO RUGBY C.D.

Las reglas del torneo están sujetas a las reglas oficiales basadas en las normas IRB Y FER de rugby siete adaptado a playa, con las siguientes modificaciones:

1. Terreno de juego:

Las dimensiones del terreno del juego son de 30 mts. De ancho por 60 mts. De largo aproximadamente.

2. Equipación:

Los jugadores deberán ir uniformados con camiseta y pantalón debiendo jugar descalzos o en su defecto con calcetines o medias. Está prohibido el uso de calzado.

3. Duración del partido:

El partido tendrá una duración de 14 minutos, dividido en dos tiempos de siete minutos cada uno. El descanso será de 2 minutos. El árbitro podrá prolongar el tiempo, en caso de haberse producido alguna interrupción por lesión o cualquier otro motivo.

La final será de dos tiempos de diez minutos cada uno.

4. Jugadores:

En cada partido, los equipos podrán tener un máximo de 12 jugadores convocados, siete dentro del campo de juego y cinco suplentes en la banda. Los no convocados deberán estar fuera del sector de juego. No habrá límite de sustituciones durante el partido, las mismas se realizarán sin necesidad de avisar al árbitro y estando el juego detenido, teniendo que notificar al asistente del árbitro.

La cantidad mínima de jugadores dentro del campo es de cinco, en caso de no contar con esa cantidad al inicio del partido, el mismo se dará por perdido.

5. Sanciones:

En caso de que por acumulación de tarjetas, un equipo tenga menos de cinco jugadores en el campo, se podrá sustituir a uno de los amonestados, por un suplente, no pudiendo el sustituido jugar más en ese partido.

La duración de la amonestación será de 2 minutos. Y el jugador amonestado permanecerá sentado en la banda del campo, en una silla.

Jugador que sea expulsado con tarjeta roja por acumulación de dos amarillas, será sancionado no pudiendo jugar el siguiente partido.

Jugador expulsado con tarjeta roja directa, no podrá jugar el resto del torneo.



6. Saques de centro:

Los saques se efectuarán mediante un drop. El balón deberá recorrer una distancia mínima de cinco metros hacia el campo contrario, a partir de la cual podrán ubicarse los jugadores del equipo receptor.

Tras un ensayo, el equipo que lo ha recibido efectuará el saque de centro.

En caso de que el saque vaya directamente al lateral o traspase la línea de pelota muerta, se reanudará el juego con un golpe franco a favor del equipo contrario en el centro del campo.

7. Melés y touches:

Según reglamento oficial de Rugby a 7, en las melés el talonador debe estar agarrado entre los pilares y no por detrás de los mismos

8. Juego al pie:

Solo está permitido el uso de la patada para el despeje en defensa desde su zona de marca.

En caso de que un jugador pateé voluntariamente el balón, será sancionado con golpe franco a favor del equipo contrario, al punto de la patada.

9. Golpes de castigo y golpe franco:

Se pondrá siempre en juego el balón con un toque con el pie.

No se podrá jugar rápido un golpe de castigo o franco a partir de una melé.

10. Puntuación:

Los ensayos tendrán un valor de 5 puntos, con posibilidad de transformación por un valor de 2 puntos. El equipo que realiza el ensayo dispondrá de 30 segundos para intentar la transformación, de no hacerlo en este plazo perderá la posibilidad de intentarlo.

No está permitida la puntuación mediante Drop.

En la fase de grupos el partido ganado valdrá 3 puntos y el empatado valdrá 1 punto. No habrá punto bonus ofensivo ni defensivo.

En el caso de empate en la fase eliminatoria, se definirá el vencedor por el máximo de aciertos en una serie de 5 patadas a palos. En caso de seguir empatados tras la serie, el equipo vencedor será aquel que disponga de un acierto más que su rival en una misma ronda de intentos.

En caso de empate a puntos en la clasificación al final de la fase de grupos se considerará el mejor clasificado

- a. El equipo que le haya ganado al otro en su enfrentamiento
- b. El equipo que haya ganado más partidos
- c. El equipo que haya conseguido más ensayos
- d. El equipo con menos ensayos en contra



10. Generalidades:

La mesa de control llamara en el entretiempo de cada partido a los capitanes de los equipos que disputaran los siguientes partidos para realizar el sorteo de saque y entregar el agua correspondiente.

La mesa de control junto con los árbitros, conforman el comité de disciplina y estarán facultados para sancionar o expulsar a cualquier equipo que infrinja las normas o atente contra el buen comportamiento y/o contra los valores del rugby.