



FEDERACION ECUATORIANA DE RUGBY



# **REGLAMENTO DE RUGBY PLAYA**

## **Manta Ecuador 2011**



FEDERACION ECUATORIANA DE RUGBY

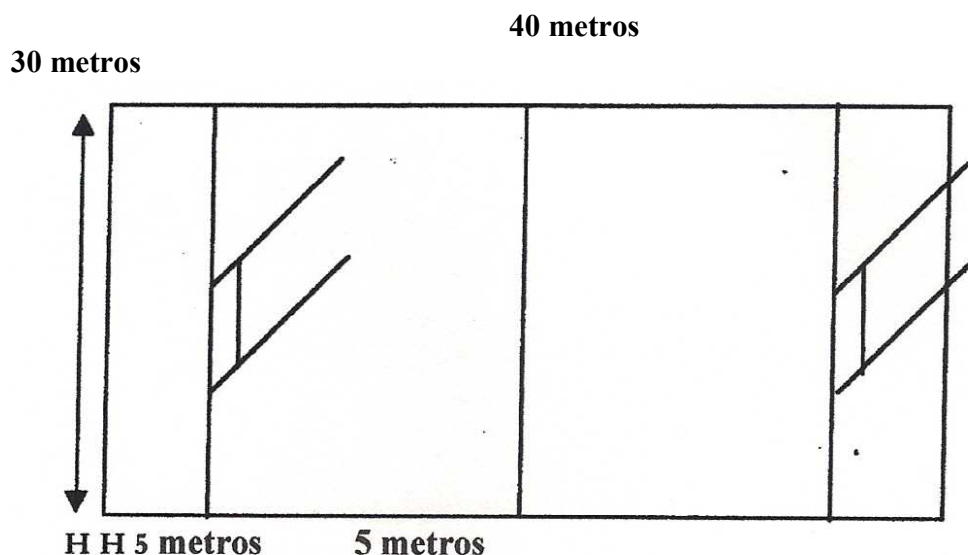


## REGLAMENTO DE RUGBY PLAYA

### 1. LOS EQUIPOS.

Los equipos estarán formados por ocho (8) jugadores. Cinco (5) de ellos estarán en el campo y tres (3) serán reservas.

### 2. EL CAMPO.



El juego se desarrollará en un campo de 40 metros de largo por 30 metros de ancho, más dos ingoales de 5 metros cada uno.

### 3. REGLAS DE JUEGO

Las reglas del Rugby Playa están sujetas a las reglas oficiales de la International Rugby Board, con las siguientes excepciones.

#### 3.1. INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO.

3.1.1. El jugador que pone la pelota en juego habilita con el pie la pelota y puede correr o pasar el balón a un compañero de equipo.

3.1.2. Los jugadores del equipo contrario deben colocarse en una línea a no menos de cinco metros del lugar en el que se efectúa el saque.

3.1.3. Las salidas de centro de campo (al comienzo del partido, al comienzo de la segunda parte o después de una anotación) se podrán realizar desde cualquier punto de la línea de centro de campo.

#### 3.2. PATADAS

No está permitido patear voluntariamente para ganar metros bien con una



FEDERACION ECUATORIANA DE RUGBY



patada dentro del campo de juego o bien con una patada al touch. sólo está permitido el uso del pie para el inicio o reinicio del juego, para hookear o para intentar un penal a los palos.( Drop Kick )

Penalidad FK

### **3.3. SCRUM.**

El Scrum estará formada por dos jugadores de cada equipo. El hooqueo de la pelota puede ser realizado por cualquier jugador del scrum . En el momento de la introducción el medio -scrum que no introduce la pelota deberá colocarse detrás de la línea que formen los pies de sus compañeros del scrum.

### **3.4 LINE OUT**

Los jugadores que forman parte del line –out son : el lanzador y un oponente inmediato , un saltador y un receptor por equipo, quienes deberán formar a no menos de 3 metros de la línea de touch

Todos los otros jugadores que no participan del line-out deben estar a por lo menos 5 metros de la línea de line-out y permanecer en esa línea hasta que la pelota haya sido jugada por algunos de los jugadores que forman el line-out.

### **3.5. PUNTUACIÓN**

El try tiene un valor de 5 puntos y no se patea la conversión.

Los penales convertidos al goal tienen un valor de 2 puntos y sólo pueden ser pateados sobre o detrás de la línea de centro de campo, es decir, en campo de juego propio aunque la infracción la haya cometido el equipo defensor en campo propio, y en línea del lugar de la infracción

### **3.6. SUSTITUCIONES.**

Los equipos podrán, efectuar tres (3) sustituciones. Las sustituciones sólo podrán ser realizadas durante una interrupción del juego y deberán ser debidamente comunicadas al árbitro. Los jugadores excluidos del partido por una sanción disciplinaria no podrán volver a intervenir en ese partido.

El jugador sustituido no puede reingresar en el mismo partido ( Excepto que el equipo no tenga los 3 reservas )

### **3.7. DURACIÓN DEL PARTIDO.**

El partido tendrá una duración de 12 minutos (dos tiempos de 6 minutos cada uno). El descanso debe ser superior a tres (3) minutos y no mayor a 5 minutos. El árbitro podrá prolongar el partido en caso de haberse producido alguna interrupción por lesión o cualquier otro motivo.

Las finales tendrán una duración de 14 minutos (dos tiempos de 7 minutos cada uno) con un descanso de 5 minutos

### **3.8. DESEMPATE.**

En caso de que en una final el marcador reflejase un empate al final del tiempo reglamentario se procederá de la siguiente forma para deshacer el desempate:



FEDERACION ECUATORIANA DE RUGBY



**3.8.1. Serie de tres (3) intentos de try en una situación de uno contra uno.**

**El jugador atacante se situará en la línea de centro campo mientras que el defensor se colocará en su línea de marca a 5 mts**

**Cuando el jugador atacante es tackleado y ha tocado el suelo bien con la rodilla, bien con el cuerpo o la pelota toca el suelo pierde la oportunidad de realizar una nueva Acción ofensiva.**

**Los capitanes deben indicar previo al inicio del desempate el orden por el cual los jugadores de sus respectivos equipos realizaran este desempate.**

**3.8.2. Si el empate persiste se efectuará una serie de tres (3) Kicks a**

**Palos desde tres puntos diferentes de la línea de centro campo. Esta serie de lanzamientos se regirá por la misma fórmula aplicada al punto 3.8.1.**

### **3.9. VESTIMENTA**

**Los jugadores de cada equipo deberán ir debidamente uniformados (camiseta, pantalón y medias). El uso de cualquier tipo de calzado está prohibido. Es aconsejable el uso de medias ajustadas (2 pares) y ligas.**

**NOTA.- El Comité de Competición del torneo decidirá sobre cualquier circunstancia que acontezca en el mismo y que no esté contemplada en este Reglamento.**

**Serán excluidos del Torneo los participantes que presenten una conducta socio deportiva inadecuada**