

# REGLAMENTO DE JUEGO 2024

## CATEGORÍAS S16, S18, SÉNIOR Y VETERANOS

### 1. Los equipos

Los equipos estarán formados por 14 jugadores máximo, con posibilidad de ampliación según casos, pero únicamente se podrán alinear 14 por partido. Siete de ell@ estarán en el campo y el resto permanecerán como reservas en un lateral.

Deberán mantener a los mismos jugadores durante todo el torneo. La organización no se responsabilizará ni controlará las cesiones de jugadores a otros equipos que se realicen durante el torneo, sin embargo, el equipo rival tendrá derecho a reclamar si lo considera necesario. En caso de resultar ser una alineación indebida, el partido se dará por perdido al equipo infractor por 3 – 0

Todos l@s jugador@s deberán poseer ficha federativa con seguro en vigor y permiso de la correspondiente federación. En caso de no poseer ficha federativa, deben haber avisado previamente a la organización de la competición y tener en vigor el seguro que ofrece el torneo.

### 2. El campo

El juego se desarrollará en un campo de 44 x 30m, más dos zonas de marca de 2m cada una. El perímetro estará delimitado por cintas ancladas en la arena de manera segura.

### 3. Balón

Balón Kauri Talla 5

### 4. Reglas

Las reglas del Rugby Playa Tiburón están sujetas a las reglas oficiales de Rugby Seven con las siguientes excepciones.

#### 4.1 Inicio y reinicio del partido

4.1.1 El inicio y reinicio (en la 2º parte o tras realizar un ensayo) se realizará mediante una patada de botepronto (drop) en el centro del campo.

4.1.2 L@s jugador@s del equipo contrario deben colocarse al menos de 5m del punto en el que se efectúa el saque de centro del campo.

4.1.3 El balón debe superar 5m. En caso contrario, el equipo infractor será sancionado mediante un golpe franco (GF) desde el medio del campo.

4.1.4 Tras la realización de una anotación, reiniciará el partido el equipo que haya ensayado.

## 4.2 Juego al pie

4.2.1 Se puede jugar al pie siempre y cuando el balón este entre las manos del pateador.

4.2.2 En los golpes de castigo (GC) se puede patear y mandar el oval directamente fuera del lateral.

4.2.3 Todas aquellas acciones que se debería reanudar con saque de 22 (S22), se cambian GF a 10m de la propia línea de marca.

## 4.3 Melé

4.3.1 La melé estará formada por 3 jugadores de cada equipo. Los talonadores deberán colocarse entre sus pilares y no por detrás de estos.

4.3.2 El talonaje debe de ser realizado por el talonador, y no podrán sacar el pie hasta que el balón sea introducido en la melé.

## 4.4 Saque lateral

4.4.1 El saque lateral sólo puede ser disputado por 3 jugadores.

4.4.2 El balón lanzado por el talonador debe recorrer al menos de 3m antes de ser disputado por los jugadores que forman el alineamiento. La alineación dispone de 6m de longitud como máximo. Los jugadores que no formen el alineamiento deben permanecer al menos a 5m de la línea de introducción y sólo podrán subir una vez acabe la touch (el balón haya superado los 6m del lateral o haya avanzado 1m en el alineamiento).

## 4.5 Golpes de castigo

4.5.1 El jugador que pone el balón en juego debe dar un toque con el pie al balón a un compañero de equipo.

4.5.2 Los jugadores del equipo contrario deben colocarse a menos 5m del punto en el que se efectúa el saque.

## 5. Puntuación

5.1 Los ensayos tendrán un valor de 1 punto (pts) y no habrá posibilidad de transformación.

5.2 En caso de que un ensayo sea anulado cuando el balón ha sido introducido en zona de marca por el equipo atacante, se concederá un GF a 10m de la línea de marca al equipo defensor. Si el balón ha sido introducido en la zona de marca por el equipo defensor se concederá una melé a 5m al equipo atacante.

5.3 Cada partido ganado valdrá 3 pts, empatado 1 pts y perdido 0 pts. En caso de empate a puntos al final de la fase de liga, se tendrán en cuenta:

- 4El vencedor del partido entre los dos equipos empatados.
- Diferencia de puntos entre los puntos conseguidos y los puntos encajados.
  - Mayor número de ensayos anotados.

5.4En caso de empate en un partido de la fase final, se jugará una prologa a ensayo de oro de máximo 5 min. En caso de no lograrse, se decidirá el campeón a cara o cruz.

## 6.Sustituciones

6.1Los equipos podrán efectuar tantas sustituciones como se requieran.

6.2Las sustituciones sólo podrán ser realizadas durante una interrupción del juego.

6.3L@s jugador@s exclud@s del partido por una sanción disciplinaria abandonarán el terreno de juego durante 2 min, dejando a su equipo con una persona menos durante ese tiempo. Pasado ese tiempo l@s jugador@s podrán volver al terreno de juego.

6.4L@s jugador@s amonestad@ con una tarjeta roja abandonará el partido y su equipo jugará con una persona menos en lo que queda de partido.

La persona expulsada con una tarjeta roja no podrá participar en ningún otro encuentro del torneo.

## 7.Duración del partido

7.1El partido tendrá una duración 14 min (2 tiempos de 7 min cada uno). El árbitr@ podrá prolongar el partido en caso de haberse producido alguna interrupción por lesión o cualquier otro motivo.

7.2El descanso tendrá una duración de 1 min.

7.3Los partidos se llevarán acabo en función de los horarios de la tabla de competición. En caso de incomparecencia, partido se dará por perdido, con un resultado de 3 ensayos a 0. Para comenzar el partido debe haber un mínimo de 6 jugador@s por cada equipo.

## 8.Equipación

Los jugadores de cada equipo deberán ir debidamente uniformados (camiseta y pantalón). El uso de cualquier tipo de calzado rígido está prohibido.

## 9.Jugadores

En la categoría S18 solo podrán participar todos aquell@s jugador@s nacidos en 2006 y 2007.

En la categoría S16 solo podrán participar todos aquell@s jugador@s nacidos en 2008 y 2009.

**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 Rugby Playa Tiburón los participantes que presenten una conducta socio-deportiva inadecuada.

## MODALIDAD S14

Exactamente igual que los seniors salvo:

### 1. Balón

Balón Kauri Talla 4

### 2. Saque lateral

2.1 El saque lateral sólo puede ser disputado por 3 jugadores.

2.2 El balón lanzando por el talonador debe recorrer al menos de 3m ante de ser disputado por l@s jugador@s que forman el alineamiento. La alineación dispone de 6m de longitud como máximo. L@s jugador@s que no formen el alineamiento deben permanecer al menos a 5m de la línea de introducción y sólo podrán subir una vez acabe la touch (el balón haya superado los 6m del lateral o haya avanzado 1m en el alineamiento). Están prohibidos los pre-agurres (GF), apoyos o levantamiento (GC).

### 3. Jugadores

En la categoría S14 solo podrán participar todos aquell@s jugador@s nacidos en 2010 y 2011.

## MODALIDAD S12

### 1. El campo

El juego se desarrollará en un campo de 30 x 22m. El perímetro estará delimitado por cintas ancladas en la arena de manera segura.

### 2. Balón

Balón Kauri Talla 4

### 3. Antijuego

3.1 Desde la situación temporal de 2 min hasta la expulsión definitiva según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración expulsión definitiva.

3.2 Al pitido del arbitro el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace GF a 5m más, o sustitución si son faltas reiteradas.

3.3 El portador del balón no debe percutir voluntariamente contra un adversario. Sanción golpe franco.

#### **4. Atacantes**

- 4.1 Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe de transmitir el balón inmediatamente.
- 4.2 El portador no debe de adelantar el tronco hacia adelante en el momento del contacto. GF contrarios a 5m.
- 4.3 El portador que ha sido placado, debe de transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de 1m del mismo. GF contrarios a 5m
- 4.4 Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión. GF contrarios a 5m
- 4.5 Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.

#### **5. Defensores**

- 5.1 Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos
- 5.2 El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. (Está prohibido tirarse sobre los pies del contrario). Del GF hasta la expulsión con sustitución del jugador.
- 5.3 Los defensores pueden recuperar el balón una vez ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador. GF contrarios a 5m.
- 5.4 Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.

#### **6. Consignas arbitrales**

- 6.1 Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón. Del GF hasta la expulsión con sustitución del jugador.
- 6.2 No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente

#### **7. Puestas en juego**

- GF a 5m de toda línea. Defensa a 5m. Se puede jugar para uno mismo o pasando a otro jugador.
- 7.1 Saque de centro: En el centro del campo
- 7.2 Saque de centro tras ensayo: el equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo
- 7.3 Adelantado: En el punto de la falta, a 5m de toda línea.
- 7.4 Salida de lateral o touch indirecta: En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre el juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.
- 7.5 Touch directa: Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5m delante de él. En caso contrario en el lugar donde se realizó la patada.

## 8. Tiempo

Dos partes de 7 min, más 1 min de descanso.

## 9. Jugadores

Numero de jugadores 5 vs 5 en el terreno de juego.

En la categoría S12 solo podrán participar todos aquell@s jugador@s nacidos en 2012 y 2013

### MODALIDAD S10

Exactamente igual que S12 salvo:

#### 1. Balón

Balón Kauri Talla 3

#### 2. Jugadores

En la categoría S10 solo podrán participar todos aquell@s jugador@s nacidos en 2014 y 2015.

### MODALIDAD S8

Exactamente igual que el S10 salvo:

#### 1. Tiempo

Dos partes de 5 min, más 1 min de descanso.

#### 2. Jugadores

En la categoría S8 solo podrán participar todos aquell@s jugador@s nacidos en 2016 y 2017.