



**MANUAL DEL CAMPEONATO
DE ESPAÑA RUGBY 7
SERIES NACIONALES
2012**



FEDERACION ESPAÑOLA DE RUGBY (FER)
C/ Ferraz, 16, 4º Dcha. 28008-MADRID
Telf.: 915414978 E-mail.: secretaria@ferugby.com Página Web.: www.ferugby.es



Reglamento de juego

Las Reglas de Juego se aplican en los partidos de Rugby Siete bajo las siguientes variaciones:

REGLA 3 - NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 MÁXIMO NÚMERO DE JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

Máximo: cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.

3.4 JUGADORES DESIGNADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo no puede designar más de cinco jugadores para cambios o sustituciones.

Un equipo puede sustituir o cambiar hasta cinco jugadores.

Para partidos internacionales un Equipo Nacional puede nominar para cambios y/o sustituciones hasta ocho jugadores.

3.12. JUGADORES SUSTITUIDOS QUE RETORNAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe volver y jugar en ese partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador que está sangrando o tiene una herida abierta.

REGLA 5 - TIEMPO

5.1 DURACIÓN DE UN PARTIDO

Un partido no dura más de 14 minutos más el tiempo perdido y el tiempo extra. Un partido se divide en dos partes de no más de 7 minutos de tiempo de juego.

Excepción: El partido final de una competición no puede durar más de 20 minutos más el tiempo perdido y el tiempo extra. El partido se divide en dos partes de no más de 10 minutos de tiempo de juego.



5.2 DESCANSO

Después del descanso los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS - DURACIÓN

Cuando un partido acaba en empate y se necesita jugar un tiempo extra (prorroga), después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos extras en periodos de 5 minutos. Después de cada uno de ellos los equipos cambiarán de lado, sin descanso.

REGLA 6 - OFICIALES DEL PARTIDO

6.A ÁRBITRO

6.A.3 TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

Incorporar un párrafo adicional:

Tiempos Extras - Sorteo

Antes de comenzar los tiempos extras el árbitro organizará un sorteo. Uno de los capitanes lanza una moneda y el otro elige para ver quién gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si elige saque de centro o lado del campo. Si el ganador del sorteo elige lado del campo, el contrario debe efectuar el saque de centro y viceversa.

6.B. JUECES DE LATERAL Y ÁRBITROS ASISTENTES

6.B.8 JUECES DE ZONA DE MARCA

- (a) Habrá dos jueces de marca para cada partido.
- (b) El árbitro tiene el mismo control sobre ambos jueces de zona de marca que el que tiene sobre los jueces de lateral.
- (c) Habrá un solo juez de zona de marca en cada área de zona de marca.
- (d) **Señalizando el resultado de un puntapié a gol.** Cuando se efectúa una conversión de ensayo o una transformación de puntapié de castigo, un juez de zona de marca debe ayudar al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Si el balón pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de zona de marca levantará su bandera para indicar que se ha marcado un gol.



- (e) **Señalizando lateral.** Cuando el balón o el portador del balón ha salido a lateral de marca, el juez de zona de marca debe levantar la bandera.
- (f) **Señalizando ensayos.** El juez de zona de marca asistirá al árbitro en decisiones sobre anulados y ensayos si existiera alguna duda por parte del árbitro.
- (g) **Señalizando antijuego.** El organizador del partido puede otorgarle autoridad al juez de zona de marca para que señalice antijuego en la zona de marca.

REGLA 9 - MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.BCONVERSIÓN

9.B.1 EFECTUANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

- (c) El puntapié debe ser de botepronto.

Eliminar (d)

Modificar

- (e) El pateador debe realizar la patada durante los 40 segundos posteriores a la realización del ensayo. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.3 EL EQUIPO Oponente

Modificar

- (a) Todo el equipo adversario debe dirigirse inmediatamente hacia su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

- (c) Eliminar 3^{er} párrafo: "Cuando se permite otro puntapié..."

9.B.4 TIEMPO SUPLEMENTARIO - EL GANADOR

Durante el tiempo extra, el equipo que primero consiga anotar debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

REGLA 10 - ANTIJUEGO

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de 2 minutos.



REGLA 13 - SAQUES (DE CENTRO Y PUNTAPIÉS DE REINICIO)

13.2 QUIÉN EFECTÚA EL SAQUE DE CENTRO Y DE REINICIO

Modificar

- (c) Después de anotar, el equipo que ha marcado efectúa el saque desde el centro del campo con un puntapié de botepronto que se debe efectuará en o detrás del centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN EL SAQUE DE CENTRO

Todo el equipo del pateador debe estar por detrás del balón cuando es pateado. Si no es así se concederá un puntapié franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.7 SAQUE DE CENTRO QUE NO LLEGA A LOS 10 METROS Y NO ES JUGADO POR UN Oponente

Si el balón no llega a la línea de 10 metros de los oponentes, se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.8 BALÓN QUE SALE DIRECTAMENTE A LATERAL

El balón debe caer en el campo de juego. Si resulta pateado directamente a lateral se debe otorgar un puntapié franco al equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.

Modificar

13.9 BALÓN QUE ENTRA EN LA ZONA DE MARCA

- (b) Si el equipo oponente posa el balón, o si lo hace balón muerto, o si el balón queda muerto saliendo por lateral de marca, o sobre o más allá de la línea de balón muerto se concederá un puntapié franco a favor del equipo no infractor en el centro de la línea de centro del campo.

Sanción: Puntapié Franco en el centro de la línea de centro del campo.



REGLA 20 - MELÉ

DEFINICIONES

Modificar 2º párrafo:

Una melé se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, agarrados en una línea, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de los jugadores quedan intercaladas. Así se forma un túnel en el cual el medio de melé introducirá el balón para que los jugadores puedan disputar la posesión talonando el balón con cualquiera de sus pies.

Modificar 4º párrafo:

El túnel es el espacio entre las dos líneas de jugadores.

Modificar 6º párrafo:

La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos líneas de jugadores.

Modificar 7º párrafo:

El jugador del medio es el talonador.

Eliminar párrafos 9º, 10º y 11º

20.1 FORMACIÓN DE UNA MELÉ

Modificar

(f) **Número de jugadores: tres.** Una melé debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer agarrados a la melé hasta que esta finalice.

Sanción: Puntapié de Castigo.

Eliminar

Excepción.

20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar

(c) **Patear el balón hacia fuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear el balón voluntariamente fuera del túnel o fuera de la melé en dirección a la línea de marca del equipo oponente.

Sanción: Puntapié de Castigo.

REGLA 21 - PUNTAPIÉ DE CASTIGO Y PUNTAPIÉ FRANCO

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y PUNTAPIÉS FRANCOS



Modificar

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un puntapié de castigo o puntapié franco otorgado por una infracción, con cualquier tipo de patada: puntapié de volea, puntapié de botepronto, pero no con un puntapié colocado. El balón puede ser pateado con cualquier parte de la pierna por debajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS DE PUNTAPIÉS DE CASTIGO Y FRANCO

Modificar

- (b) **Sin demora.** Si el pateador indica al árbitro su intención de tirar a palos, el puntapié debe darse dentro del lapso de 30 segundos desde que se concedió el puntapié. Si pasan los 30 segundos el puntapié será anulado y se ordenará una melé en el punto de la marca a favor del equipo oponente.



F.E.R.

www.ferugby.com

secretaria@ferugby.com



Consejo
Superior de
Deportes



Consejo
Superior de
Deportes