



Reglamento de Rugby Playa

Federación Española de Rugby

3.2. JUEGO AL PIE

No está permitido jugar a1 pie voluntariamente para ganar metros bien con una patada a seguir o bien con una patada a lateral. El juego a1 pié sólo está permitido para el inicio o reinicio del juego, para halonar o para intentar un golpe de castigo a palos.

3.3. Melé.

La melé estará formada por dos jugadores de cada equipo. El talonaje puede ser realizado por cualquiera de los dos jugadores. En el momento de la introducción el medio de melé defensor deberá colocarse detrás de la línea que formen los pies de sus compañeros.

3.4. SAQUE DE LATERAL

El saque de lateral sólo puede ser disputado por dos jugadores de cada equipo que formarán el alineamiento: un saltador y un medio de melé.

El balón, lanzado por el talonador, debe recorrer a1 menos tres metros antes de ser disputado por los jugadores que forman el alineamiento.

Los jugadores que no forman el alineamiento deben permanecer a1 menos a cinco metros de la línea de introducción y sólo podrán jugar el balón después de haber sido tocado por alguno de los jugadores que forman el alineamiento.

3.5. PUNTUACIÓN

Los ensayos tienen un valor de 5 puntos y no hay posibilidad de intentar la posterior transformación. Los golpes de castigo tienen un valor de 2 puntos y sólo pueden ser transformados 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 desde un punto perpendicular a1 lugar de la misma.

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 a1 árbitro. Los jugadores excluidos del partido por una sanción disciplinar no podrán volver a intervenir en ese partido.

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. 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).

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:

3.8.1. Serie de tres (3) intentos de ensayo 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.

Cuando el jugador atacante es placado y ha tocado el suelo bien con la rodilla, bien con el cuerpo, pierde la oportunidad de realizar una nueva acción ofensiva.

Los capitanes de los dos equipos deben indicar al inicio del Torneo el orden por el cual los jugadores de sus respectivos equipos realizarán este desempate.

3.8.2. Si el empate persiste se efectuará una serie de tres (3) lanzamientos 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. EQUIPACION

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.