



JET

— Juegos —
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO OFICIAL

RUGBY SEVEN



Ministerio de
Educación
Dirección de
Educación Física



GOBIERNO DE
TUCUMÁN

REGLAMENTO RUGBY SEVEN JET

Rugby Seven es un deporte de mínimo contacto físico. Es muy importante que los jugadores jueguen el partido de acuerdo con las leyes del juego y estén atentos a su propia seguridad, teniendo en cuenta que los participantes no esperan ser golpeados.

Antes del partido:

Se presentan en el campo de juego, a la hora señalada, los jugadores de ambos equipos y el referee del encuentro.

El referee realizará un sorteo para ver cuál de los dos equipos inicia el juego o elige campo.

El campo elegido se mantendrá durante toda la duración del cotejo.

El referee podrá pedir que algún jugador modifique algún aspecto de su vestimenta si lo creyera oportuno, para el mejor desenvolvimiento del juego.

REGLAS

1. SUPERFICIE

La superficie de juego será de un mínimo de 30 metros y un máximo de 40 metros de ancho por 20 metros de largo.

Se sugiere que la disciplina se desarrolle sobre césped natural, para evitar lesiones de los participantes.

En caso de no contar con la superficie adecuada, se analizarán las condiciones óptimas para el desarrollo de la práctica deportiva.

La demarcación del campo estará prevista mediante líneas delimitadas, ya sea pintadas, con conos tortuga o bandas elásticas.

2. EL BALÓN

El material con el cual se desarrollará la competencia será el balón de rugby reglamentario número 5.

No podrá comenzar el juego si el balón fuese de otra disciplina o de un material no adecuado.

3. JUGADORES

Cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego, debiendo contar con un mínimo de cinco jugadores para poder dar inicio a la competencia.

Se podrá incluir en la inscripción del torneo un máximo de 12 jugadores.

En cualquiera de los casos en que un equipo cuente con menos de cinco jugadores en el campo, el director de competencia procederá al no inicio o suspensión del encuentro, determinando el caso.

4. EQUIPAMIENTO

Cada equipo deberá contar con una camiseta distintiva o una pechera que lo diferencie del rival, además de short o ropa adecuada para la práctica deportiva.

El calzado podrá ser zapatillas o botines con tapones de goma, prohibiéndose los tapones de aluminio para evitar daños al físico del adversario.

No se permitirán accesorios que puedan perjudicar la integridad física del rival.

5. ÁRBITROS

Se tendrá en cuenta la participación de un juez de campo, quien hará cumplir el reglamento. Este será la máxima autoridad, junto con una mesa de control, encargada de verificar la identidad, edad o categoría de los participantes.

6. DURACIÓN

La duración del encuentro será de 14 minutos en total, dividiéndose en dos segmentos de 7 minutos cada uno, con un entretiempo de 1 minuto, según lo determine el director de competencias.

La duración de los partidos podría variar según las necesidades de la organización, en relación con la cantidad de encuentros, participantes y el espacio físico.

7. DEL JUEGO

- Inicio y reanudación: El árbitro realizará un sorteo para determinar qué equipo comenzará con la posesión. El partido dará inicio con un pase libre hacia atrás.

Después del comienzo, cualquier jugador puede tomar la pelota y correr con ella. En caso de que el balón se fuera por la banda, se reanuda con un pase libre hacia atrás por parte del equipo contrario al que perdió la posesión. Luego de un gol válido, se reanuda el juego desde la mitad de cancha por parte del equipo que recibió el punto.

- Knock on: Se permitirá hasta un límite de tres pérdidas del balón hacia adelante por parte del mismo equipo (en menores únicamente). A partir de la cuarta, reanuda el equipo no infractor.

No estará permitido el autopase, ni tampoco se podrán efectuar pases con el pie, salvo cuando este sea utilizado como parte receptora del cuerpo.

- Modo de marcar punto: Se considera un try cuando un jugador con la posesión del balón ingresa al ingoal contrario, teniendo en cuenta que la línea forma parte del mismo.

- Recuperación de balón: Un jugador podrá recuperar la posesión cuando alcance al oponente tocándolo con su mano en la cintura o tag.

- Juego ilícito: No se permitirá cualquier acción contraria al espíritu de las leyes del juego, tales como: obstrucción, juego desleal, infracciones reiteradas, juego peligroso o conductas que perjudiquen el desarrollo del partido.

ADVERTENCIAS

Las reglamentaciones para esta competencia están adaptadas al deporte escolar, según las normativas vigentes.

En el deporte escolar prevalecerá el espíritu de competencia limpia y disciplinada.

Será facultad de los directores de competencia dar por finalizado un partido en caso de que el comportamiento de los participantes no sea el apropiado.