



Juegos  
Estudiantiles  
Tucumán

# REGLAMENTO OFICIAL

## RUGBY 7



Ministerio de  
Educación



GOBIERNO DE  
TUCUMÁN

## **REGLAMENTO RUGBY 7 JET 2026**

### **1. OBJETIVO**

El presente reglamento tiene como finalidad regular la práctica del Rugby 7 en el ámbito escolar, promoviendo el juego limpio, la inclusión, el respeto y la seguridad de todos los participantes.

### **2. EQUIPOS**

Cada equipo estará compuesto por:

7 jugadores en cancha

Hasta 5 suplentes

Para iniciar el partido, cada equipo deberá contar con al menos 5 jugadores.

Los cambios serán:

Ilimitados

Con autorización del árbitro

### **3. DURACIÓN DEL PARTIDO**

El partido se jugará en:

2 tiempos de 7 minutos cada uno

Descanso de 2 minutos

En instancias finales:

Podrá jugarse tiempo extra de 5 minutos (muerte súbita)

### **4. CAMPO DE JUEGO**

Se utilizará una cancha adaptada:

Preferentemente de rugby

O espacio reducido equivalente

Las medidas podrán ajustarse según disponibilidad institucional.

## **5. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO**

El partido inicia con patada de salida (kick-off) desde mitad de cancha.

El equipo que recibe debe estar detrás de los 10 metros reglamentarios.

Después de cada try, reinicia el equipo que recibió el punto.

## **6. FORMA DE ANOTAR**

Try (apoyo en el ingoal): 5 puntos

No se ejecutarán conversiones (para agilizar el juego escolar).

## **7. REGLAS DE JUEGO**

El pase debe ser:

Hacia atrás o lateral

El jugador portador del balón:

Puede correr y esquivar

No puede pasar hacia adelante

## **8. TACKLE (PLACAJES)**

Permitido únicamente:

Por debajo de la línea de los hombros

Obligatorio:

Uso de técnica segura

No se permite:

Tackles altos

Empujones peligrosos

Juego brusco

## **9. RUCK (DISPUTA DE BALÓN)**

Se forma cuando hay jugadores de ambos equipos sobre el balón en el suelo.

Los jugadores deben:

Permanecer de pie

No tirarse al suelo

No se permite:

Ingresar lateralmente

Jugar el balón con las manos dentro del ruck

## **10. SCRUM (FORMACIÓN)**

Se utilizarán scrums:

Simulados o sin empuje

Solo para reiniciar el juego

El medio scrum introduce el balón.

El equipo que introduce gana la posesión.

## **11. LINE (SAQUE LATERAL)**

Se realiza cuando la pelota sale del campo.

Participan:

2 o 3 jugadores por equipo

Sin levantamientos (por seguridad).

## **12. INFRACCIONES Y SANCIONES**

Se sancionará con:

Free pass (pase libre) en:

Infracciones leves

Penal en:

Juego peligroso

Conductas antideportivas

## **13. SEGURIDAD**

Es obligatorio:

Uso de ropa deportiva adecuada

Uñas cortas

No uso de elementos peligrosos (relojes, cadenas, etc.)

Se recomienda:

Protector bucal

## **14. CONDUCTA Y FAIR PLAY**

Se espera de todos los participantes:

Respeto hacia árbitros, compañeros y rivales

Conducta deportiva en todo momento

El árbitro podrá:

Advertir

Excluir temporalmente

Expulsar jugadores en caso de conducta grave

## **15. PUNTAJE DEL TORNEO**

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 2 puntos

Partido perdido: 1 punto

No presentación: 0 puntos

En caso de no presentación del rival:

Se dará el partido por ganado al equipo presente.

## **16. ADAPTACIONES ESCOLARES**

Este reglamento podrá ser ajustado por la organización en función de:

Edad de los participantes

Nivel de juego

Infraestructura disponible