

# **RUGBY - seven**

## **REGLAMENTO**

- Los equipos estarán integrados por un máximo de 11 (ONCE) jugadores y un mínimo de 7 (siete), cantidad por debajo de la cual un equipo no puede empezar un partido, siendo en consecuencia declarado perdedor del encuentro. En ambos casos el resultado será 0-5.
- En caso de producirse una diferencia numérica en la cantidad de jugadores de un equipo con respecto a otro, quedará a criterio del juez del encuentro si continúa jugando o no.
- El mínimo de jugadores para comenzar un partido será de 7 (siete), Si jugando el partido el equipo se quedara con menos jugadores, el resultado seria de 0-5.
- Cada equipo deberá contar con una indumentaria uniforme.
- Es obligatorio el uso de protector bucal
- La única autoridad del partido seta el arbitro, con la colaboración de la mesa de control.
- La mesa controlará la planilla de juego y el árbitro marcará la finalización del primer tiempo y del partido.
- En toda instancia de clasificación posterior a la etapa local del Torneo y producto que la diferencia de tantos tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar, será descalificado de la competencia quedando todos los resultados disputados hasta el momento o a disputar por este equipo con el marcador 0-5.
- La cantidad de reemplazos previstos durante un partido, serán los fijados en las Leyes del Juego de Rugby.
- Salvo los jugadores, el árbitro, los jueces de touch, el/los médico/s, el/los fisioterapeuta/s y el encargado de alcanzar el "tee" o elemento similar, no estará permitida la presencia de persona alguna dentro del perímetro de la cancha durante el desarrollo de los partidos. Como excepción se admitirá que durante los entretiempos y a fin de dar instrucciones a sus jugadores, ingresen los entrenadores de los equipos.- Solo el árbitro del partido es el que puede autorizar el ingreso al "área" de juego de cualquier otra persona.- Todo incumplimiento a esta norma se considerará falta grave dando lugar a las actuaciones disciplinarias correspondientes. Por lo tanto, LOS SUPLENTE, ENCARGADOS O ENTRENADORES Y TODA OTRA PERSONA NO AUTORIZADA DEBE ENCONTRARSE FUERA DEL ALAMBRADO PERIMETRAL.-
- Antes de iniciarse el encuentro, ambos equipos deberán completar la Planilla Oficial del Partido, en la que deberán asentar los Nombres, Apellidos y los números de documento de cada uno de los jugadores titulares y suplentes. La misma deberá ser firmada por los capitanes, por los Encargados en las Categorías Juveniles, por el referee y por el Médico del Partido.
- Se otorgará DOS puntos por partido ganado, UN punto por partido empatado y CERO punto por partido perdido.

**Nota: Las medidas disciplinarias se tomaran dentro y fuera de la cancha en caso de que algún jugador o jugadores realicen disturbios fuera de la misma.**

### **DESEMPATES:**

Si por algún motivo fuera necesario desempatar cualquier puesto en la tabla de posiciones de cualquier categoría en cualquiera de los campeonatos, con las excepciones que se mencionaron y que se indican en el artículo siguiente, se procederá aplicando en forma sucesiva y excluyente las siguientes normas:

1º) Se tomará en cuenta el resultado (ganado, empatado o perdido) del o de los partidos jugados entre sí por los equipos igualados.

2º) Si continuara el empate, se tomará en cuenta la diferencia entre la suma de los tantos a favor y la suma de los tantos en contra de los partidos jugados, entre los equipos que continúen igualados.

3º) Si continuara el empate, se tomará en cuenta la mayor cantidad de partidos ganados jugados en su zona o campeonato por los equipos igualados.

4º) De continuar el empate, se tomará en cuenta la suma de los tries obtenidos por cada equipo igualado, en la zona o en el campeonato en que se produjo el empate.

5º) Si continuara el empate, se tomará en cuenta la diferencia entre la suma de los tantos a favor y en contra de los partidos jugados en su zona o campeonato por los equipos igualados.

6º) Si continuara el empate se tomará en cuenta la cantidad de jugadores expulsados en cada equipo igualado en la zona o campeonato en que se produjo el empate.

7º) Si a pesar de la aplicación de todos los sistemas anteriormente previstos subsistiera el empate, la U.R.B.A. decidirá la norma a aplicar para la definición del puesto igualado.

## **VARIACIONES PARA EL JUEGO DE SEVEN IRB**

### **LEY 3 : NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO**

#### **CANTIDAD MÁXIMA JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO**

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

#### **JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS**

Un equipo puede nominar no más de cinco reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar hasta tres jugadores.

#### **JUGADORES SUSTITUIDOS QUE SE REINCORPORAN AL PARTIDO**

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

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida sangrienta o abierta.

### **LEY 5 : SORTEO - TIEMPO**

#### **DURACIÓN DE UN PARTIDO**

Un partido dura no más de catorce minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de siete minutos de tiempo de juego.

Excepción: Un partido final de campeonato puede durar no más de veinte minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. El partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego.

#### **ENTRETIEMPO**

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de un minuto. En una final de campeonato hay un intervalo de no más de dos minutos.

#### **TIEMPOS SUPLEMENTARIOS – DURACIÓN**

Cuando hay un partido empatado y se necesita jugar tiempo suplementario, los tiempos suplementarios se juegan en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.

#### **CONVERSIÓN**

El puntapié debe ser un drop kick.

El pateador debe efectuar el puntapié dentro de los cuarenta segundos de haber marcado un try. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

#### **EL EQUIPO Oponente**

Todo el equipo oponente debe reunirse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

#### **TIEMPO SUPLEMENTARIO – EL GANADOR**

Durante el tiempo suplementario, el equipo que primero marque un punto debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

### **LEY 10 : JUEGO SUCIO**

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

#### LEY 13 : SALIDAS (KICK OFF Y KICKS DE REINICIO)

##### QUIÉN EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y KICK DE REINICIO

Después de marcar un punto, el equipo que ha marcado el punto efectúa el kick off con un drop kick que se debe efectuar en, o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

##### POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

##### KICK OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS Y NO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

##### PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Penalidad: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

##### PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha

Penalidad: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

#### LEY 20 : SCRUM

##### DEFINICIONES

Un scrum se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, asidos en una línea, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de los jugadores queden intercaladas. Así se forma un túnel al cual el medio scrum introducirá la pelota para que los jugadores puedan disputar la posesión hookeando la pelota con cualquier pie.

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

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.

El jugador del medio es el hooker.

##### FORMACIÓN DE UN SCRUM

Cantidad de jugadores: tres. Un scrum debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine.

Penalidad: Penal

##### Excepción.

El árbitro ordenará "acucillarse" y luego "tocar". Las primeras líneas se acucillarán y utilizando su brazo exterior, cada pilar tocará la punta del hombro del brazo exterior del pilar contrario.

Luego los pilares retirarán sus brazos. Luego el árbitro ordenará "pausa". Después de una pausa el árbitro dirá "formen". Las primeras líneas podrán formar. "Formen" no es una orden sino una indicación de que las primeras líneas pueden juntarse cuando estén listas.

Penalidad: Free Kick

Nota: El procedimiento de formación del scrum es ahora idéntico al de Mayores.

##### JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Patear la pelota afuera. Ningún jugador de la primera línea debe patear la pelota intencionalmente afuera del túnel o afuera del scrum en dirección a la línea de goal de sus

oponentes.  
Penalidad: Penal

## LEY 21 : PENALES Y FREE KICKS

### COMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop kick, pero no con un place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte de la pierna desde abajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

### OPCIONES Y REQUISITOS PARA PENALES Y FREE KICKS

Sin demora. Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de treinta segundos contados desde el momento en que se otorgó la sanción. Si se exceden los 30 segundos el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota.