

BEACH 5´S RUGBY

REGLAMENTO

CAMPO DE JUEGO

Largo 25 metros x ancho 25 metros. Mas zonas ensayo de 3metros cada una, tolerancia +-1 metro.

REGLAS

1. Cada equipo formará con 5 jugadores y 7 reservas, que serán intercambiables en cualquier momento del partido, sin necesidad de autorización del árbitro, aunque solo podrán entrar y salir desde una única zona del campo.
2. Los jugadores reservas que entran al campo, lo harán únicamente desde una zona de 1 metro de ancho situada en el centro del campo, aunque podrán salir del campo en cualquier lugar del mismo.
3. En cuanto el árbitro se dé cuenta de que un equipo tiene más de 5 jugadores dentro del campo, parará el juego y anulará cualquier ensayo o acción, salvo que el equipo contrario tenga ganada la ventaja del juego (Ejemplo: el equipo correcto con 5 jugadores ensaya contra el equipo infractor que tiene 6 jugadores).
4. Solo el capitán del equipo puede hablar con el árbitro y decirle que el equipo contrario tiene más de 5 jugadores dentro del campo.
5. El ensayo vale un punto. No hay transformaciones después del ensayo.
6. El balón que se usa es el Talla 4.
7. No se permite patear el balón, ni en defensa.
8. Se eliminan los saques de lateral y las melees. Se sigue el juego con un saque de golpe de castigo.
9. Cuando un jugador con el balón es placado o agarrado, tiene que soltar el balón en 2 segundos, o bien pasando el balón o bien dejándose lo a otro jugador en contacto. Si esta regla no se cumple, el equipo pierde la posesión del balón.

- 10.** Cuando un jugador traspase la línea de ensayo, tendrá 3 segundos para ensayar, si no lo hace golpe de castigo en su contra a 5 metros de su línea de ensayo.
- 11.** Cuando un jugador ensaye, debe dejar el balón en el sitio donde ha ensayado, si no lo hace se le penalizará con un golpe de castigo en el centro del campo en su contra y el jugador expulsado temporalmente 1 minuto. (desde que se siente en el sin-bin).
- 12.** Después de un ensayo, el balón se sacará de golpe de castigo en el medio del campo, por el equipo que encaja el ensayo.
- 13.** Se podrá sacar rápido desde medio campo, aunque el equipo que haya conseguido el ensayo no haya vuelto a su campo, siempre y cuando el balón llegue al medio del campo sin pases, solo con un jugador corriendo con él hasta medio campo y centrado entre 2 y 3 metros del punto central.
- 14.** La distancia al balón en los saques de golpe, o de saque de centro, será de 5 metros en paralelo. Si esta distancia no se cumple se aumentara otros 5 metros.
- 15.** En caso de que un partido acabe en empate, se jugará un tiempo adicional sin límite, tipo muerte súbita, primero que ensaye gana.
- 16.** Un partido son 2 partes de 5 minutos, con 3 minutos de descanso.
- 17.** Para determinar el ranking de equipos en la fase de clasificación y en el caso de que algunos equipos se clasifiquen con el mismo número de puntos en grupos diferentes, se tendrá en cuenta el mayor número de ensayos. Si el empate persiste ganara el equipo más joven contando todos los participantes.
- 18.** Los jugadores deben vestir camisetas resistentes al agarre, con números o nombres detrás. No se permiten T-SHIRTS. Las camisetas serán autorizadas al principio de la competición por el comité de organización, nombrado al efecto.
- 19.** Para cualquier tema no contemplado en estas reglas, se acatará las decisiones del Comité Organizador que tendrá incluido un responsable externo a la organización.