



— SERIES ESPAÑOLAS —
RUGBY PLAYA
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY PLAYA

2024

REGLAMENTO DE JUEGO BEACH RUGBY 5

Modalidad reconocida por



Normas de juego por las cuales se rigen los partidos oficiales de las Sedes adscritas a la Asociación Española de Beach Rugby 5 y que forman el Circuito Español de Rugby Playa.

EL CAMPO DE JUEGO

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

REGLAS.

Artículo 1. Cada equipo formará con 5 jugadores y 7 reservas, que serán intercambiables en cualquier momento del partido, sin necesidad de autorización del árbitro, los jugadores de campo podrán abandonar el mismo por cualquier parte del perímetro.

Artículo 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 y solamente cuando el juego esté parado. El entrenador o Responsable de cada equipo deberá mantenerse dentro del área técnica de su equipo durante el desarrollo del encuentro.

Artículo 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).

Artículo 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.

Artículo 5. El ensayo vale un punto. No hay transformaciones después del ensayo.

Artículo 6. Se jugará con balones de la Talla 4.

Artículo 7. No se permite patear el balón, ni en ataque ni en defensa.

Artículo 8. Se eliminan los saques de lateral y las melees. Se reiniciará siempre el juego con un saque de golpe franco.

Artículo 9. Cuando un jugador con el balón es placado o agarrado, tiene que soltar el balón antes de los 2 segundos que cantará el árbitro del encuentro . Si esta regla no se cumple ,el equipo portador perderá la posesión. No hay rucks y por consiguiente no habrá contrarucks.

9.1 Si el jugador portador es placado y va al suelo debe o bien , pasar el balón desde el suelo o bien dejar disponible el balón para que lo juegue un compañero . Si pasados dos segundo ninguna de estas acciones sucede , el equipo contrario podrá robar (Pescar) el balón y jugarlo .

9.2 Si el jugador portador es bloqueado arriba , tiene dos segundos para intentar irse al suelo (rodilla al piso) o pasar el balón ,si esto no sucede , la posesión cambiará de lado .

Artículo 10. Cuando un jugador traspase la línea de ensayo, tendrá 3 segundos para ensayar, si no lo hace será golpe de castigo en su contra a 5 metros de su línea de ensayo.

Artículo 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 2 minuto. (Desde que se siente en el sin-bin).

Artículo 12. Después de un ensayo, el balón se sacará de golpe franco en el medio del campo, por el equipo que encaja el ensayo.

Artículo 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.

Artículo 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.

Artículo 15. En caso de que un partido acabe en empate, se jugará un tiempo adicional sin límite, tipo muerte súbita, primero que ensaye gana independientemente del tipo de partido que sea (grupos , semifinales , finales...) . Ningún partido de un torneo de Beach Rugby podrá darse finalizado en empate .

Artículo 16. Un partido son 2 partes de 5 minutos, con 3 minutos de descanso.

Artículo 17. Un jugador sancionado con tarjeta amarilla será expulsado temporalmente 2 minutos (Desde que se siente en el sin-bin).

17.1 La acumulación de tres tarjetas amarillas impide la participación de dicho jugador en los dos (2) partidos siguientes.

17.2 Una tarjeta roja impide la participación de dicho jugador en los dos (2) partidos siguientes.

Artículo 18. 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 por este orden :

1º- mayor número de ensayos

2º- equipo más joven contando todos los participantes.

Artículo 19. Los jugadores deben vestir camisetas resistentes al agarre, con números o nombres detrás. No se permiten CAMISETAS DE ALGODÓN. Las camisetas serán autorizadas al principio de la competición por el comité de organización, nombrado al efecto.

Artículo 20. Para cualquier tema no contemplado en estas reglas, se acatará las decisiones del Comité Organizador que tendrá incluido un responsable externo a la organización y se apoyará en las reglas de la Word Rugby.