

# REGLAMENTO DE JUEGO 2026

## CATEGORÍAS S16, S18, SENIOR Y VETERANOS

### 1. Los equipos

- 1.1 Los equipos estarán formados por 14 jugadores/as máximo, con posibilidad de ampliación según casos, pero únicamente se podrán alinear 14 por partido. Siete (7) de ellos/as estarán en el campo y el resto permanecerán como reservas en un lateral.
- 1.2 Deberán mantener a los mismos jugadores/as durante todo el torneo. No se permitirán las cesiones de jugadores/as a otros equipos que se realicen durante el torneo. La Organización, realizará controles aleatorios sobre este asunto, sin embargo, el equipo rival tendrá derecho a reclamar si lo considera necesario. En caso de resultar ser una alineación indebida, el partido se dará por perdido al equipo infractor por 3 – 0
- 1.3 Dos partidos perdidos por dos alineaciones indebidas darán lugar a la expulsión del Torneo del equipo infractor, tanto por el intercambio, como la alineación de jugadores/as, que no cumplan con la edad que se estipula en el presente Reglamento.
- 1.4 Todos/as los/as jugadores/as deberán poseer licencia federativa con seguro en vigor y permiso de la correspondiente Federación. En caso de no poseer licencia federativa deben de comunicarlo a la Organización y contratar el seguro de accidentes que ofrece el torneo.

### 2. El campo

El juego se desarrollará en un campo de 44 x 30m, más dos zonas de marca de 2m cada una. El perímetro estará delimitado por cintas ancladas en la arena de manera segura.

### 3. Balón

Balón Kauri Talla 5

### 4. Reglas

Las reglas del Rugby Playa Tiburón están sujetas a las reglas oficiales de Rugby Seven con las siguientes excepciones:

#### 4.1 Inicio y reinicio del partido

- 4.1.1 El inicio y reinicio (en la 2º parte o tras realizar un ensayo) se realizará mediante una patada de botepronto (drop) en el centro del campo.
- 4.1.2 Los/as jugadores/as del equipo contrario deben colocarse al menos de 5m del punto en el que se efectúa el saque de centro del campo.
- 4.1.3 El balón debe superar 5m. En caso contrario, el equipo infractor será sancionado mediante un golpe franco (GF) desde el medio del campo.
- 4.1.4 Tras la realización de una anotación, reiniciará el partido el equipo que haya ensayado.

## 4.2 Juego al pie

4.2.1 Se puede jugar al pie siempre y cuando el balón este entre las manos del pateador/a.

4.2.2 En los golpes de castigo (GC) se puede patear y mandar el oval directamente fuera del lateral.

4.2.3 Todas aquellas acciones que se debería reanudar con saque de 22 (S22), se cambian GF a 10m de la propia línea de marca.

## 4.3 Melé

4.3.1 La melé estará formada por 3 jugadores/as de cada equipo. Los/as talonadores/as deberán colocarse entre sus pilares y no por detrás de estos/as.

4.3.2 El talonaje debe de ser realizado por el/la talonador/a, y no podrán sacar el pie hasta que el balón sea introducido en la melé.

## 4.4 Saque lateral

4.4.1 El saque lateral sólo puede ser disputado por 3 jugadores.

4.4.2 El balón lanzando por el/la talonador/a debe recorrer al menos de 3m ante de ser disputado por los/as jugadores/as que forman el alineamiento. La alineación dispone de 6m de longitud como máximo. Los/as jugadores/as que no formen el alineamiento deben permanecer al menos a 5m de la línea de introducción y sólo podrán subir una vez acabe la touch (el balón haya superado los 6m del lateral o haya avanzado 1m en el alineamiento).

## 4.5 Golpes de castigo

4.5.1 El/la jugador/a que pone el balón en juego debe dar un toque con el pie al balón a un/a compañero/a de equipo.

4.5.2 Los/as jugadores/as del equipo contrario deben colocarse a menos 5m del punto en el que se efectúa el saque.

## 5. **Puntuación**

5.1 Los ensayos tendrán un valor de 1 punto (pts) y no habrá posibilidad de transformación.

5.2 En caso de que un ensayo sea anulado cuando el balón ha sido introducido en zona de marca por el equipo atacante, se concederá un GF a 10m de la línea de marca al equipo defensor. Si el balón ha sido introducido en la zona de marca por el equipo defensor se concederá una melé a 5m al equipo atacante.

5.3 Cada partido ganado valdrá 3 pts, empatado 1 pts y perdido 0 pts. En caso de empate a puntos al final de la fase de liga, se tendrán en cuenta:

- a) Diferencia de puntos entre los puntos conseguidos y los puntos encajados.
- b) Mayor número de ensayos anotados.

5.4 En caso de empate en un partido de la fase final, se jugará una prologa a ensayo de oro de máximo 5 min. En caso de no lograrse, se decidirá el campeón a cara o cruz.

## **6. Sustituciones**

- 6.1 Los equipos podrán efectuar tantas sustituciones como se requieran (Rolling Change).
- 6.2 Las sustituciones sólo podrán ser realizadas durante una interrupción del juego.
- 6.3 Los/as jugadores/as excluidos/as del partido por una sanción disciplinaria con una tarjeta amarilla (TA) abandonarán el terreno de juego durante 2 min, dejando a su equipo con una persona menos durante ese tiempo. Pasado ese tiempo los/as jugadores/as podrán volver al terreno de juego.
- 6.4 Los/as jugadores/as amonestados/as con una tarjeta roja (TR) abandonará el partido y su equipo jugará con una persona menos en lo que queda de partido.
- 6.5 Los/as jugadores/as que hayan sido expulsados/as con 2 tarjetas rojas (TR) en el mismo y/o en otro partido, no podrán participar en ningún otro encuentro del Torneo.

## **7. Duración del partido**

- 7.1 El partido tendrá una duración 14 min (2 tiempos de 7 min cada uno). El/la colegiado/a podrá prolongar el partido en caso de haberse producido alguna interrupción por lesión o cualquier otro motivo.
- 7.2 El descanso tendrá una duración de 1 min.
- 7.3 Los partidos se llevarán a cabo en función de los horarios de la tabla de competición.
- 7.4 Para comenzar un partido debe de haber un mínimo de 6 jugadores/as por equipo.
- 7.5 En caso de incomparecencia, partido se dará por perdido, con un resultado de 3 ensayos a 0. Dos incomparecencias supondrán la expulsión del equipo en el Torneo.

## **8. Equipación**

Los jugadores de cada equipo deberán ir debidamente uniformados (camiseta y pantalón). El uso de cualquier tipo de calzado rígido está prohibido.

## MODALIDAD S14

**Exactamente igual que las categorías anteriores exceptuando los siguientes puntos:**

### 1. Balón

Balón Kauri Talla 4

### 2. Saque lateral

2.1 El saque lateral sólo puede ser disputado por 3 jugadores/as.

2.2 El balón lanzando por el/la talonador/a debe recorrer al menos de 3m ante de ser disputado por los/las jugadores/as que forman el alineamiento. La alineación dispone de 6m de longitud como máximo. Los/as jugadores/as que no formen el alineamiento deben permanecer al menos a 5m de la línea de introducción y sólo podrán subir una vez acabe la touch (el balón haya superado los 6m del lateral o haya avanzado 1m en el alineamiento).

2.3 Están prohibidos los pre-agurres (GF), apoyos o levantamiento (GC).

## Normativa de Escuelas

**Exactamente igual que las categorías anteriores exceptuando los siguientes puntos:**

### 1. Equipos

Número de jugadores 5 vs 5 en el terreno de juego.

### 2. Campo

El juego se desarrollará en un campo de 30 x 22m. El perímetro estará delimitado por cintas ancladas en la arena de manera segura.

### 3. Reglas

#### 3.1. Puesta en juego

3.1.1. Inicio. Saque de centro. En el centro del campo

3.1.2. Saque de centro tras ensayo: el equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.

3.1.3. Adelantado: En el punto de la falta, a 5m de toda línea.

3.1.4. Salida de lateral o touch indirecta: En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre el juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.

3.1.5. Touch directa: Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5m delante de él. En caso contrario en el lugar donde se realizó la patada.

3.1.6. Golpe franco (GF) a 5m de toda línea. Defensa a 5m. Se puede jugar para uno mismo o pasando a otro jugador.

### 3.2 Atacantes

- 3.2.1 Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe de transmitir el balón inmediatamente.
- 3.2.2 El portador no debe de adelantar el tronco hacia adelante en el momento del contacto. GF contrarios 5m.
- 3.2.3 El portador que ha sido placado debe de transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de 1m del mismo. GF contrarios a 5m
- 3.2.4 Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión. GF contrarios a 5m
- 3.2.5 Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.

### 3.3 Defensores

- 3.3.1 Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos
- 3.3.2 El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. (Está prohibido tirarse sobre los pies del contrario). Del GF hasta la expulsión con sustitución del jugador.
- 3.3.3 Los defensores pueden recuperar el balón una vez ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador. GF contrarios a 5m.
- 3.3.4 Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.

### 3.4 Antijuego

- 3.4.1 Desde la situación temporal de 2 min hasta la expulsión definitiva según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración expulsión definitiva.
- 3.4.2 Al pitido del árbitro el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace GF a 5m más, o sustitución si son faltas reiteradas.
- 3.4.3 El portador del balón no debe percutir voluntariamente contra un adversario. Sanción golpe franco.

### 3.5 Consignas arbitrales

- 3.5.1 Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón. Del GF hasta la expulsión con sustitución del jugador.
- 3.5.2 No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.

## 4 Tiempo

Dos partes de 7 min, más 1 min de descanso.

## MODALIDAD S12

### 1. Balón

Balón Kauri Talla 4

## MODALIDAD S10

Exactamente igual que S12 salvo:

### 1. Balón

Balón Kauri Talla 3

## MODALIDAD S8

Exactamente igual que el S10 salvo:

### 1. Tiempo

Dos partes de 5 min, más 1 min de descanso.

## EDADES DE LOS JUGADORES/AS HOMOLOGADAS ENTRE LAS NORMATIVAS DE LA RFER Y LA FRCV.

La Organización del Torneo Tiburón, velando siempre por la seguridad de todos los jugadores/as como objetivo principal, ha homologado al máximo las Normativas de la RFER y la FRCV en cuanto a las edades en las diferentes categorías.

Por todo ello, la Organización del Torneo, se reserva el derecho de respetar la norma más restrictiva, pero más generalizada en cada una de las categorías, lamentando los inconvenientes que ello pueda causar en algún caso específico.

### M8

Jugadores y jugadoras nacidos/as en los años (2018-2019).

### M10

Jugadores y jugadoras nacidos/as en los años (2016-2017)

### M12

Jugadores y jugadoras nacidos/as en los años (2014-2015)

### M14

Jugadores y jugadoras nacidos/as en los años (2012-2013) y los jugadores/as de último año M12 (2014)

## **M16**

Jugadores y jugadoras nacidos/as en los años (2010-2011) y los jugadores/as de último año M14. También podrán jugar jugadores/as del año (2009).

## **M18**

Jugadores y jugadoras nacidos/as en los años (2008-2009) y los jugadores/as de último año M16 (2010).

### **Senior Femenino**

Jugadoras senior Liga Iberdrola, senior DHB, M-23 (2003-2004-2005) M-20 (2006-2007) y jugadoras M-18 (2008-2009) que compitan en la 1ª Categoría Territorial/Regional de cada una de sus Federaciones, con autorización paterno/materna.

### **Senior Masculino**

Jugadores senior DH, Élite, DHB, M-23 (2003-2004-2005), M-20 (2006-2007) y jugadores M-18 del año (2008-2009) que compitan en la 1ª Categoría Territorial/Regional de cada una de sus Federaciones, con autorización paterna.

### **Veteranos**

Jugadores en edad de disfrutar de la vida, de seguir practicando el Rugby con los amigos, y pasar un día de diversión.

### **Disposición Final.**

El Comité de Competición del Torneo, decidirá sobre cualquier circunstancia que acontezca en el mismo y que no esté contemplada en este Reglamento.

Serán expulsados del Torneo Rugby Playa Tiburón todos aquellos participantes, sea cual sea su función en el mismo que presenten una conducta socio-deportiva inadecuada que altere el buen funcionamiento del evento.

Los valores del Rugby deben de primar, y donde el respeto, la deportividad, la camaradería y la diversión hagan que esta XXIX edición del Torneo sea recordada por todos los buenos momentos vividos en armonía, competición y alegría. Gracias de antemano a todos por su colaboración.

### **Torneo Rugby Playa Tiburón.**