

REGLAMENTO DE RUGBY X

Los invitamos a conocer mas de este deporte: <https://www.rugbyx.com/rules/>
Si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a sionproductorax@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El Rugby X es un formato reducido que está diseñado para mejorar el alcance global del rugby a través de un juego rápido, vistoso, de habilidad y adaptable con un conjunto de reglas simplificadas, manteniendo el fundamento del rugby. Esta adaptación del rugby es ideal para un deporte que permite desarrollar habilidades básicas y un juego para disfrutar, con reglas simples en un entorno más informal.

"Las reglas de Rugby x se desarrollaron con el objetivo de alentar un rugby simple, veloz, de habilidad con pocas detenciones."

"La innovación es clave para el continuo éxito de cualquier deporte, y Rugby x presenta una gran oportunidad para capitalizar el creciente interés mundial días después de la final de Rugby World Cup 2019 en Japón."

Se requiere que los jugadores actúen responsablemente en toda ocasión para poder conseguir un juego divertido, atractivo y sobre todo seguro. Así promover y ser ejemplos del juego limpio, el buen espíritu deportivo y los valores del rugby.

1 Campo de Juego

La información que sigue es una descripción simplificada del campo de juego. Está basado en la utilización de la mitad de una cancha de rugby completa.

1.1 El campo de juego es rectangular. Las medidas y el tamaño específico es de 55 metros de largo y 32 de ancho.

2 Composición de los Equipos

2.1 Un máximo de 5 (cinco) jugadores por equipo, tomarán parte en el juego durante cualquier momento del partido. Si un equipo tiene más jugadores de los permitidos en el campo de juego, se detendrá el tiempo para corregir la situación. Se sancionará al capitán o coach del equipo que incurrió en esta falta. El juego y el tiempo se reinician con un "tap" (habilitación de la pelota con el pie) otorgado al equipo contrario del que cometió la falta.

2.2 Se permiten hasta un maximo de 7 sustitutos por equipo.

2.3 A cada equipo se le permiten hacer sustituciones ilimitadas y se permiten en todo momento. siempre y cuando el juego este detenido. ej; scrum.



a- La sustitución de un jugador se permite una vez que este jugador dejó la cancha.

b- No se permite sustituir a jugadores suspendidos

2.5 Los jugadores de campo deben salir o entrar al campo de juego para una sustitución o cualquier otro propósito entre el espacio acordado con los árbitros.

2.6 No se permite ninguna otra persona en el campo de juego que no sean jugadores y árbitros durante el partido sin el permiso del árbitro.

2.7 El staff y los jugadores dentro y fuera de la cancha están bajo jurisdicción de los árbitros durante todo el partido.

2.8 Un jugador lesionado o sangrando debe dejar la cancha a menos que razones médicas lo impidan y no debe retornar hasta que la herida esté cubierta.

3 Capitanes

3.1 Se debe designar a un jugador de cada equipo como capitán, y un reemplazo de capitán si este fuera suspendido.

3.2 Los capitanes son responsables por el comportamiento de todos los jugadores de su equipo.

4 Vestimenta y Equipamiento de los Jugadores

4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deben tener vestimenta uniforme.

4.2 Se recomienda usar protector bucal.

5 Partido y Resultados

5.1 Un partido consiste de 10 minutos sin intervalos.

5.2 El tiempo solo se detiene, por una lesión.

5.3 El equipo que más tries (5 puntos) marca es el ganador.

5.4 No habrán lineout, una vez que la pelota se haya ido de la cancha. Habrá una rápida reanudación del juego a través de un tap del equipo contrincante.

5.5 Los scrums, serán sin empuje pero disputables

5.6 Las salidas se reemplazan con kick off en la línea de 5m

5.7 Los partidos empatados se definirán en un "uno contra uno"

El 'uno contra uno' verá a un jugador del equipo A recibir la pelota a 30 metros de la línea de try rival, con un solo defensor del equipo B posicionado en su línea defensiva de 5m. Ganará el equipo que anote (10 segundos) y su rival no lo haga.

6 Inicio y Re Inicio del Partido

6.1 Se sortea con una moneda: El equipo que gana el sorteo obtiene el beneficio de elegir que ingoal empezar atacando o comenzar el partido con una salida de tap desde el centro.

6.2 Se hace una salida de tap:

a desde el centro para comenzar el partido



b desde la línea de 5 metros propias para reiniciar el partido después de un try, y lo realiza el equipo al que le marcaron el try. El equipo contrincante se posicionará 10 metros atrás.

7 Pelota Fuera del Campo de Juego

7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa totalmente la línea de touch.

7.2 El juego se reinicia a través de un jugador en cancha, del equipo que no fue el último equipo en tocar la pelota antes que esta saliera de juego.

8 Método de Anotación

8.1 la única forma de convertir tantos es a través del try. No hay drops, conversiones, ni penales.

8.2 Es try cuando la pelota es apoyada en la zona de ingoal, por un jugador que esta atacando.

9 Conducta de juego: jugadores

La conducta de juego fue extraído de: Leyes del juego. De la pagina oficial de world rugby, que nos permite destacar los puntos que se consideran mas importantes.

9.1 El jugador que comete juego sucio debe ser advertido o suspendido temporalmente o expulsado.

9.2 Cuando un jugador sea amonestado y suspendido dos minutos el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

9.3 Cuando un jugador y un oponente están corriendo por la pelota ninguno de los dos jugadores debe cargar o empujar al otro excepto hombro con hombro.

- A. Un jugador offside no debe obstruir intencionalmente a un oponente o interferir con el juego.
- B. Un jugador no debe impedir intencionalmente que un oponente tacklee o intente tacklear al portador de la pelota.
- C. Un jugador no debe obstruir o interferir de ninguna manera a un oponente mientras la pelota está muerta.

9.4 Intencionalmente golpear, colocar, empujar o arrojar la pelota con su brazo o mano fuera del área de juego.

9.5 Los jugadores no deben hacer nada que sea temerario o peligroso para otros incluido poner delante el codo o el antebrazo.

9.6 Un jugador no debe agredir física o verbalmente a nadie.

9.7 Un jugador no debe efectuar a un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. El tackle peligroso incluye sin estar limitado a ello, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.

9.8 Un jugador no debe tacklear a un oponente que no esté en posesión de la pelota.

9.9 Excepto en un scrum, ruck o maul, un jugador que no está en posesión de la pelota no debe agarrar, empujar, cargar u obstruir a un oponente que no está en posesión de la pelota.

9.10 Un jugador no debe embestir o derribar a un oponente portador de la pelota sin intentar agarrar a ese jugador.

9.11 El puntapié de reinicio debe efectuarse dentro de los 10 segundos desde el momento en que el try se haya efectuado.

9.12 Cuando existan dudas respecto de cuál de los equipos apoyó primero la pelota en el in-goal, el juego se reinicia con un scrum cinco metros, en línea con el lugar en que la pelota fue apoyada. El equipo atacante introducirá la pelota.

10 Conducta de juego: Árbitros

11.1 Un árbitro controla el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.

11.2 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el final de tiempo de cada período.

11.3 Si la pelota le pega a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto suelto en la cancha, el juego, se detiene.

12 Ventajas

12.1 Si un equipo obtiene una ventaja después de una infracción de sus oponentes el árbitro puede permitir que el juego continúe con la intención de mantener fluyendo el juego. Ventaja:

- a. Puede ser táctica. El equipo no infractor tiene la libertad para jugar la pelota como lo desee.
- b. Puede ser territorial. El juego se ha desplazado hacia la línea de pelota muerta del equipo infractor.
- c. Puede ser una combinación de táctica y territorial.
- d. Debe ser clara y real. No es suficiente una mera oportunidad de obtener una ventaja.

12.2 La ventaja se termina si:

- a. El árbitro considera que el equipo no infractor ha obtenido una ventaja. El árbitro permite que el juego continúe; o
- b. El árbitro considera que es improbable que el equipo no infractor obtenga una ventaja. El árbitro detiene el juego y aplica la sanción correspondiente a la infracción por la cual se estaba jugando la ventaja.

12.3 La ventaja no debe ser aplicada y el árbitro debe soplar inmediatamente el silbato cuando:

- a. La pelota o un jugador en posesión de la pelota toca al árbitro y cualquiera de los equipos obtiene una ventaja.
- b. La pelota sale por cualquier extremo del túnel en un scrum.
- c. El scrum es girado más de 90 grados.
- d. Un jugador en un scrum es elevado en el aire o forzado hacia arriba y queda sin ningún apoyo en el suelo.
- e. Existe la sospecha de que un jugador está gravemente lesionado.