

RUGBY

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

Las modalidades incluidas en la presente guía son las siguientes:

1. Rugby (15x15)
2. Tag Rugby (7x7)
3. Rugby de 5 de Playa (5x5)

2. Federación, unión o asociación internacional

World Rugby (conocida como International Rugby Board – IRB hasta el 2014)

www.worldrugby.org

Sudamericana Rugby

www.sudamericarugby.org

3. Bibliografía consultada

World Rugby. Leyes del Juego de Rugby. Tomado de

https://laws.worldrugby.org/downloads/World_Rugby_Laws_2018_ES.pdf

World Rugby. Regulación 11: Publicidad dentro del perímetro de juego. Tomado de

www.worldrugby.org/handbook/regulations/reg-11

World Rugby. Regulación 12: Disposiciones sobre las vestimentas de los jugadores. Tomado de

www.worldrugby.org/handbook/regulations/reg-12

World Rugby. Regulación 22: Disposiciones Relacionadas con el uso de superficies de rugby artificiales. Tomado de www.worldrugby.org/handbook/regulations/reg-22

World Rugby. Principales fabricantes de césped artificial para rugby. Tomado de

<http://playerwelfare.worldrugby.org/rugbyturf>

World Rugby. Lineamientos de césped natural para el rugby. Tomado de

<http://playerwelfare.worldrugby.org/?subsection=57>

World Rugby. Leyes de Rugby Recreativo de World Rugby – Tag Rugby. Tomado de

http://laws.worldrugby.org/downloads/modified_forms/Tag_Rugby_ES.pdf

World Rugby. Leyes del Rugby Recreativo de World Rugby - Rugby de Cinco de Playa. Tomado de

http://laws.worldrugby.org/downloads/modified_forms/Beach_Fives_Rugby_ES.pdf

Rugby (15x15)

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

Cada equipo debe tener no más de 15 jugadores. En partidos internacionales se pueden tener hasta 8 jugadores de reemplazo, en otros partidos los organizadores determinarán el número de reemplazos hasta un máximo de 8.

El rugby es un juego de invasión y evasión: una vez que se ha obtenido la posesión, el objetivo es trasladar la pelota hacia adelante (portándola o pateándola) al terreno oponente para finalmente marcar puntos.

El modo más eficaz de llevar la pelota hacia adelante es que el portador de la pelota evada el contacto corriendo adentro de los espacios o haciendo un pase a un compañero que está en el espacio.

Sin embargo, el contacto es inevitable en algún punto del juego abierto. Usar las técnicas correctas puede contribuir a mantener la posesión, continuar el ataque y minimizar la posibilidad de lesiones.¹

En el rugby se enfrentan dos equipos cada uno con quince jugadores (aunque hay una variación para un juego de siete). Los partidos, en la modalidad de quince jugadores, duran 80 minutos, divididos en dos tiempos iguales (70 minutos para las categorías juveniles menores de 19 años).

El equipo que anota más puntos es el que gana, existiendo varias alternativas de anotación:

- **Try o ensayo (5 puntos):** es la anotación más importante, y consiste en apoyar la pelota con las manos, brazos o pecho, en el in-goal del adversario.
- **Try penal o ensayo de castigo (5 puntos):** es una sanción que el árbitro concede, cuando un try es inminente y el equipo defensor comete una infracción con la evidente intención de impedirlo. El equipo que se ve favorecido también tiene derecho a intentar la conversión, que se ejecuta desde una posición equidistante de los postes.
- **Drop goal, sobre-pique o puntapié de botepronto (3 puntos):** el drop o botepronto es un tipo de patada que se ejecuta dejando caer la pelota al suelo y pateándola inmediatamente después, y casi simultáneamente con el bote. Un tanto de drop se concreta a través de esa patada, sin que el juego esté interrumpido y siempre que pase entre los postes, al igual que la conversión.
- **Goal de un penal o conversión de un puntapié de castigo (3 puntos):** ciertas infracciones graves son sancionadas con un penal; en ese caso el equipo favorecido

¹ Tomado de <http://www.arrasaterugby.eu/archivos/378020129962185.225475.pdf>

tiene la opción de hacer una patada hacia los postes desde el lugar en que se realizó, concretándose si se produce de manera igual a la conversión.

- **Conversión o transformación (2 puntos):** conseguido el ensayo (try), el bando que lo obtuvo tiene derecho a patear la pelota hacia los postes de goal, a la altura en la que se marcó el mismo, consiguiendo la conversión (transformación) si la pelota pasa entre ambos y por encima del travesaño.

En el rugby existen diversos métodos y técnicas correctas puede contribuir a mantener la posesión, continuar el ataque y minimizar la posibilidad de lesiones como son:

- El tackle
- El ruck
- El maul
- El mark
- El scrum
- El touch
- El line out

B. Características del terreno de juego

1. Definiciones

Antes de proceder a describir las características del área de juego es necesario conocer la terminología empleada para referirnos a cada uno de los componentes del terreno de juego y las líneas de demarcación a las que se hace referencia.

EL TERRENO DE JUEGO

El terreno es toda la superficie mostrada en el plano del Diagrama 01.

DIAGRAMA 01
EL TERRENO DE JUEGO

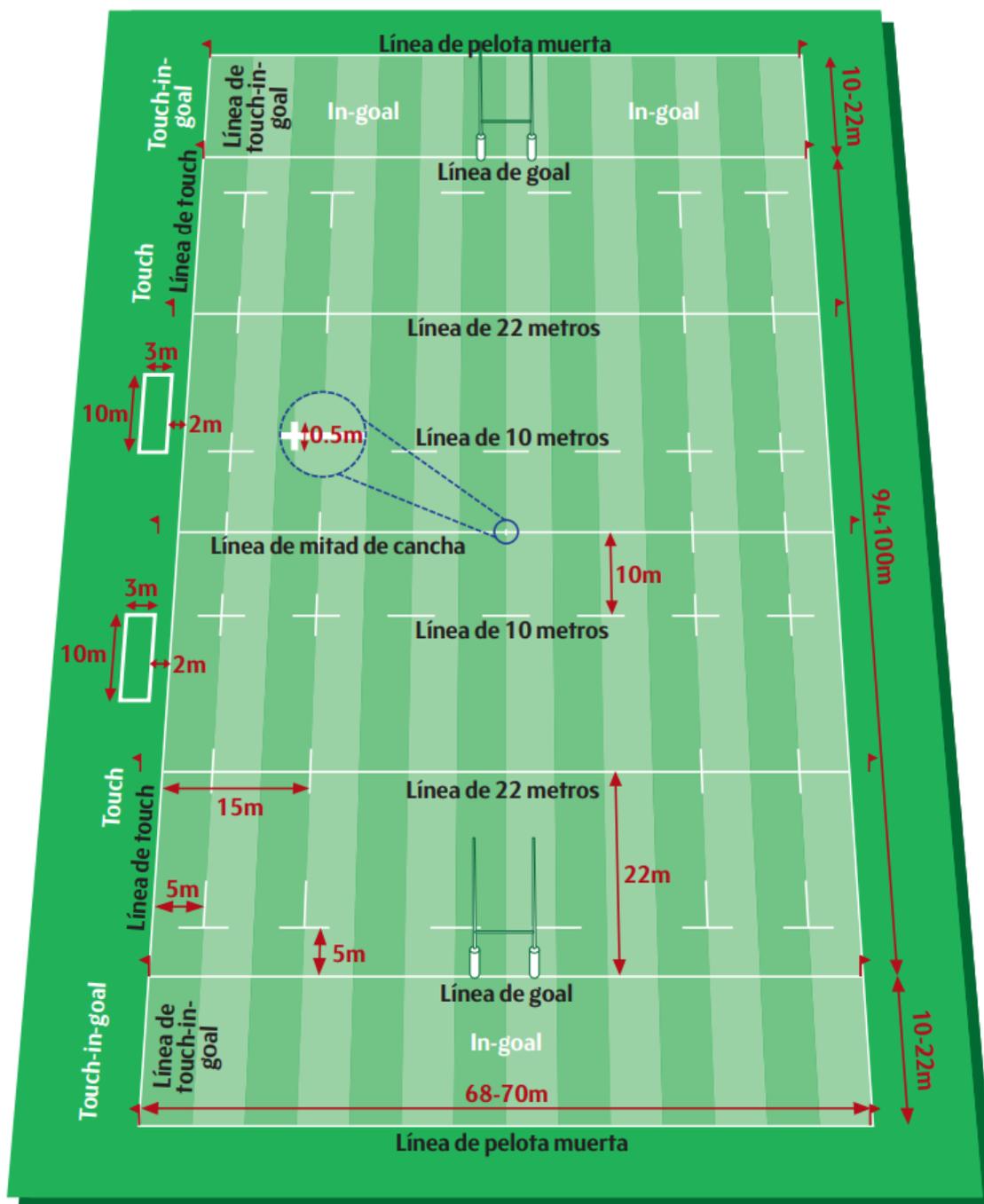


Figura 1
El plano del terreno de juego²

² El Plano, incluyendo todas las palabras y números que en él se mencionan, es parte de las Leyes del Juego de Rugby. Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

EL CAMPO DE JUEGO

Es el área (como se muestra en el plano) entre las líneas de goal y las líneas de touch. Estas líneas no son parte del campo de juego.



Figura 2
El campo de juego.³

EL ÁREA DE JUEGO

Es el campo de juego y las áreas de in-goal (como se muestra en el plano). Las líneas de touch, líneas de touch-in-goal, y líneas de pelota muerta no son parte del área de juego.

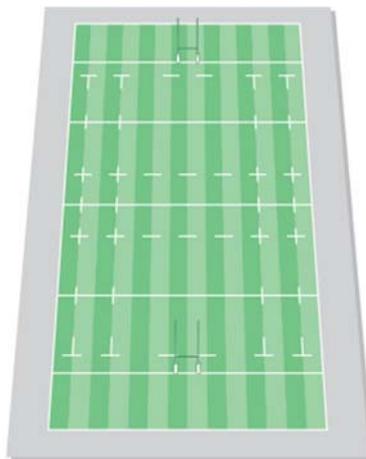


Figura 3
El área de juego.⁴

EL PERÍMETRO DE JUEGO

Es el área de juego y un espacio que la rodea, no menor a 5 metros cuando sea posible, el cual se denomina área perimetral.

³ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

⁴ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

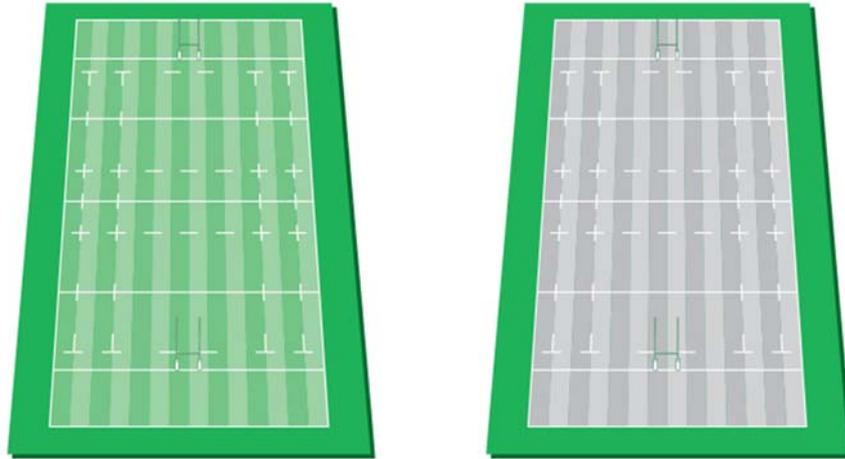


Figura 4
El perímetro de juego | El área perimetral.⁵

EL IN-GOAL

Es el área delimitada por la línea de goal y la línea de pelota muerta, entre las líneas de touch-in-goal. Incluye la línea de goal pero no incluye la línea de pelota muerta o las líneas de touch-in-goal.

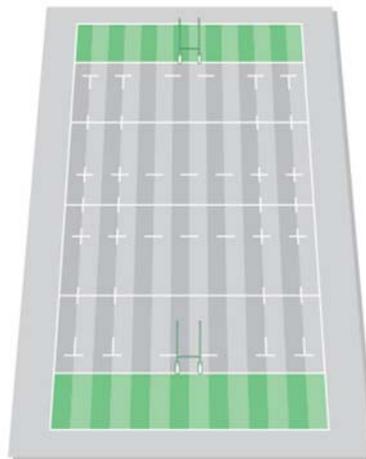


Figura 5
El In-goal.⁶

‘LOS 22’

Es el área entre la línea de goal y la línea de 22 metros, incluyendo la línea de 22 metros pero excluyendo la línea de goal.

⁵ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

⁶ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

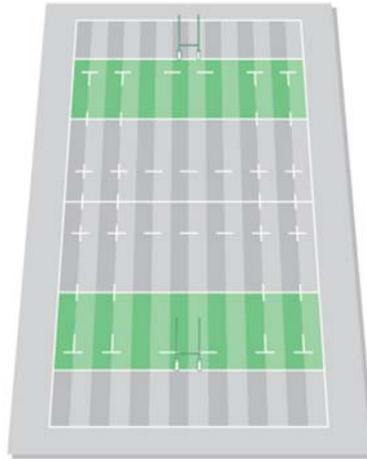


Figura 6
'Los 22'⁷

ZONA DEL SCRUM

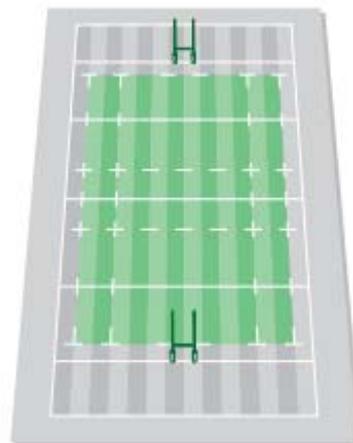


Figura 7
Zona del scrum⁸

2. Dimensiones

Cualquier modificación a las dimensiones mínimas o máximas debe solicitar la dispensa de World Rugby en el caso de competiciones internacionales y de la unión o federación correspondiente en el caso de competiciones nacionales.

CAMPO DE JUEGO

El campo de juego debe tener entre 94 y 100 metros de largo y entre 68 y 70 metros de ancho. Las dimensiones deben estar lo más cerca posible de las medidas máximas indicadas.

Cuando la longitud del campo de juego sea inferior a 100 metros la distancia entre las líneas de 10 metros y las líneas de 22 metros se reduce en consecuencia.

⁷ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

⁸ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

Cuando el ancho del área de juego sea inferior a 70 metros la distancia entre las líneas de 15 metros se reduce en consecuencia.

IN-GOAL

Cada in-goal debe tener entre 10 y 22 metros de largo. Ante restricciones de espacio puede tener un mínimo de 6 metros.

3. Zona de seguridad

ÁREA PERIMETRAL

El área perimetral no debe ser menor a 5 metros cuando sea posible. De existir carteles de publicidad detrás de las líneas de pelota muerta se debe dejar una distancia mínima de 10 metros.

4. Orientación

La orientación del terreno de juego debe ser en el eje norte – sur con tolerancias NE – SO y NO – SE.

5. Altura libre

Será de 30 m como mínimo sobre el campo y las bandas exteriores.

6. Trazado

El trazado de líneas continuas, discontinuas y de centro, se puede visualizar en el Diagrama 01 del numeral 1 del literal B de la presente guía.

LÍNEAS CONTINUAS

Hay las siguientes líneas continuas:

- Las líneas de pelota muerta y las líneas de touch-in-goal.
- Las líneas de goal.
- Las líneas de 22 metros.
- La línea de mitad de cancha.
- Las líneas de touch.

LÍNEAS DISCONTINUAS

Todas las líneas que no sean las líneas continuas son líneas discontinuas, cada trazo de cada línea discontinua tendrá cinco metros de largo.

Hay las siguientes líneas discontinuas:

- A cinco metros de, y paralelas a, cada línea de touch.
- A 15 metros de, y paralelas a, cada línea de touch.

- A 10 metros de cada lado, y paralelas a, la línea de mitad de cancha.
- A cinco metros de, y paralelas a, cada línea de goal.

CENTRO

Hay una línea de 0,5 metro de largo que cruza el centro de la línea de mitad de cancha.

7. Entrenamiento y práctica recreativa

Para el entrenamiento de clubes y selecciones nacionales se recomienda el empleo de instalaciones similares a las de competencia.

Para la práctica recreativa y de masificación es posible adaptar los campos de fútbol y fútbol 7 de césped artificial disponibles para la práctica del rugby.

8. Práctica para personas con discapacidad

La práctica del Rugby en Silla de Ruedas es promovida internacionalmente por la International Wheelchair Rugby Federation (IWRF) y en el Perú por la Federación Deportiva Nacional de Personas con Discapacidad (FEDENADIF).

C. Características de la superficie de juego

1. Materiales

En todo momento la superficie debe ser segura para jugar sobre ella.

La superficie debe ser césped, pero también puede ser arena, tierra, nieve o césped artificial. El partido puede jugarse sobre la nieve, siempre que la nieve y la superficie debajo de ella sean seguras para el juego. Está prohibida cualquier superficie permanentemente dura, como por ejemplo cemento o asfalto. En el caso en que la superficie sea de césped artificial, deberá cumplir con la Regulación 22 de World Rugby.

La Regulación 22 es el marco regulatorio relacionado con las superficies artificiales para la práctica del rugby vinculante para todas las federaciones y asociaciones a nivel mundial. El programa busca impulsar, regular y estandarizar el desarrollo, rendimiento y mantenimiento del césped, en la siguiente dirección <http://playerwelfare.worldrugby.org/rugbyturf> se puede consultar a los principales fabricantes de césped artificial para rugby y las entidades acreditadoras.

2. Recomendaciones de mantenimiento

En el caso de instalaciones artificiales, según las recomendaciones del fabricante.

Para el mantenimiento de cancha de césped natural se deberá tener en cuenta el corte, la aireación, la preparación y nutrición del césped y la re-nivelación entre otros aspectos que son desarrollados en la sección F de los "Lineamientos de césped natural para el Rugby" que puede consultarse en el siguiente enlace <http://playerwelfare.worldrugby.org/?subsection=57>.

D. Criterios de iluminación

1. Criterios generales

La iluminación artificial será uniforme y de manera que no provoque deslumbramiento a los jugadores, a los jueces ni a los espectadores.

2. Niveles de iluminación

Contará con los siguientes niveles mínimos de iluminación horizontal, rendimiento de color y máximos de deslumbramiento (GR) en el área de juego, los cuales se indican a continuación:

NIVEL DE PRÁCTICA	E MED (LUX)	UNIFORMIDAD AD E MIN/ EMED	REND. COLOR (RA)	GR £
Competiciones internacionales y nacionales	500	0.70	60	50
Competiciones regionales y locales, entrenamiento alto nivel	200	0.60	60	50
Entrenamiento, deporte recreativo	75	0.50	20	55

Estos valores son referenciales, se recomienda contar con el asesoramiento de un especialista en iluminación deportiva para realizar un estudio de iluminación acorde con las necesidades y condiciones del proyecto.

E. Instalaciones complementarias y auxiliares

1. Instalaciones complementarias

VESTUARIOS

Se debe contar con vestuarios en cantidad suficiente para la máxima demanda proyectada de las instalaciones.

SALA DE FISIOTERAPIA

En instalaciones orientadas al entrenamiento es recomendable contar con salas de fisioterapia y recuperación equipadas con camillas para masajes y tinas de hidromasajes y máquina de hielo.

GIMNASIO DE MUSCULACIÓN

En instalaciones orientadas al entrenamiento es recomendable contar con un gimnasio de musculación adecuadamente equipado para complementar el desarrollo de los deportistas.

2. Instalaciones auxiliares

SALA ANTIDOPAJE

En instalaciones destinadas a la competencia es necesario contar con un ambiente para el desarrollo de las pruebas antidopaje.

F. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo que forma parte de las instalaciones

POSTES DE GOAL

La distancia entre los dos postes de goal es de 5.60 metros.

El travesaño estará ubicado entre los dos postes de goal de modo que su borde superior esté a 3.00 metros del suelo.

La altura mínima de los postes de goal es de 3.40 metros.

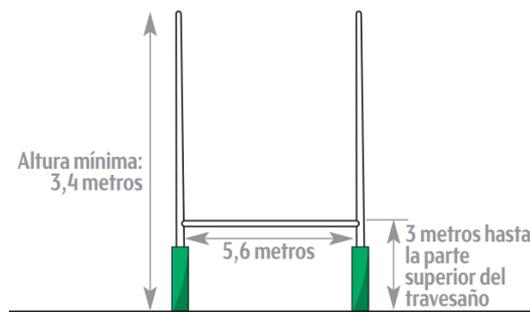


Figura 8
Postes de goal.⁹

PROTECTORES DE ESPUMA

Cuando se coloquen protectores en los postes de goal, la distancia desde la línea de goal hasta el borde externo del acolchado no debe ser superior a 30 cm. Los protectores de espuma tienen 2 metros de altura.

⁹ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>



Figura 9
Protectores de espuma para postes de goal.¹⁰

POSTES CON BANDERAS

Hay 14 postes con banderas, cada uno con una altura mínima de 1,2 metros sobre el suelo.

Los postes con banderas deben ubicarse en la intersección de las líneas de touch-in-goal y las líneas de goal, y en la intersección de las líneas de touch-in-goal y las líneas de pelota muerta. Estos ocho postes están fuera del área de in-goal y no forman parte del área de juego.

Los postes con banderas deben ubicarse alineados con las líneas de 22 metros y la línea de mitad de cancha, 2 metros fuera de las líneas de touch y dentro del perímetro de juego.

La ubicación de las banderas se puede visualizar en el Diagrama 01 del numeral 1 del literal B de la presente guía.

2. Equipamiento o material deportivo

LA PELOTA

La pelota debe ser oval y confeccionada con cuatro gajos, de cuero o material sintético adecuado. Puede ser tratada para hacerla resistente al agua y más fácil de agarrar.

Sus dimensiones son:

- Largo en línea 280 - 300 milímetros
- Elipse (de un extremo a otro) 740 - 770 milímetros
- Circunferencia (a lo ancho) 580 - 620 milímetros

¹⁰ Tomado de <http://www.dalter.com/tienda/Catalog/listing/protectores-41402/1>

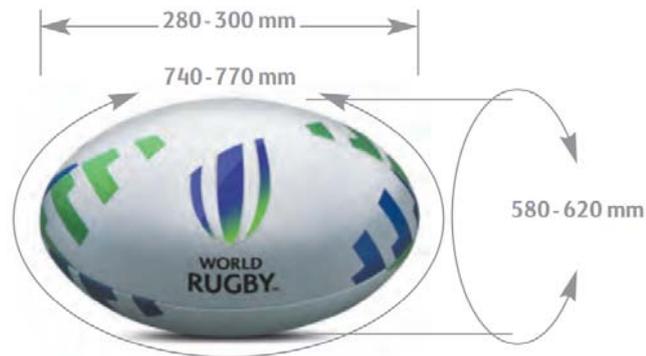


Figura 7
La pelota.¹¹

Su peso puede variar de los 410 a los 460 gramos y debe tener una presión de 9,5 a 10,0 libras por pulgada cuadrada (PSI)¹².

Pueden usarse pelotas de diferentes tamaños para partidos entre jugadores infantiles. Existen diversos tamaños en función a la edad, práctica y uso:

- Talla 3 De 5 a 9 años
- Talla 4 De 10 a 14 años
- Talla 5 De 15 a más años

INDUMENTARIA

Un jugador usa camiseta, pantalones cortos y ropa interior, medias y botines. La manga de la camiseta debe extenderse hasta por lo menos el punto medio entre la punta del hombro y el codo.

Adicionalmente a la vestimenta los jugadores podrán emplear:

- Protectores bucales
- Canilleras
- Mitones sin dedos
- Hombreras
- Casco
- Dispositivo de seguimiento de jugadores
- Protector de senos
- Tapones

Se puede encontrar información detallada relacionada con las especificaciones autorizadas para vestimenta en la Regulación 12 y sus apéndices de la World Rugby o en la Ley 4 de las Leyes del Juego de Rugby. La Regulación 11 establece la publicidad en la indumentaria dentro del perímetro de juego.

3. Consideraciones para el entrenamiento y práctica recreativa

¹¹ Tomado de http://laws.worldrugby.org/downloads/Wold_Rugby_ILaws_2017_ES.pdf

¹² O su equivalente 65,71 a 68,75 kilopascales ó 0,67 - 0,70 kilogramos por centímetro cuadrado.

Para el entrenamiento, para la práctica de las técnicas de juego de forma segura se requiere equipos acolchados de práctica a fin de evitar lesiones en los deportistas.



Figura 10
Escudo de tackle - Saco de entrenamiento.¹³

4. Recomendaciones de mantenimiento

La adecuada limpieza y almacenamiento de equipos es recomendable para mantener el equipamiento en óptimas condiciones.

G. Criterios de diseño para el área de espectadores

No se tienen consideraciones especiales para el diseño del área de espectadores, adicionales a las consideradas para los campos grandes.

¹³ Tomado de <http://vela.com.ar/producto/rugby/> y <https://rugbyuniversidadgr.es.tl/JuanMi-Arreaez.htm>

Tag Rugby (7x7)

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

El Rugby Recreativo ha sido diseñado para que las organizaciones a nivel mundial puedan desarrollar el Rugby sin contacto.

Las leyes que lo regulan han sido elaboradas con la intención de fijar algunos principios y lineamientos para el Tag Rugby. Las organizaciones que conduzcan procesos, partidos, competiciones y festivales de desarrollo pueden necesitar modificar estas Leyes como lo consideren apropiado.

En el rugby se enfrentan dos equipos de siete jugadores cada equipo. Los partidos, en esta modalidad, duran 40 minutos más el tiempo de descuento, divididos en dos tiempos iguales. Los organizadores del partido pueden cambiar la duración del partido.

Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de quince minutos.¹⁴ Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los árbitros asistentes permanecen en el área de juego.

El organizador del partido puede decidir en partidos empatados de ruedas eliminatorias que el juego continúe hasta que se marque un try de oro. El primer equipo que marque un try en tiempo suplementario se considerará que ha marcado un try de oro que lo declarará ganador del partido.¹⁵

El equipo que anota más puntos es el que gana, existiendo varias alternativas de anotación:

- **Try (1 punto):** Se ha marcado un try cuando un jugador es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
- **Try Penal (1 punto):** Si de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try se otorga un try penal.
- El organizador del partido puede variar el sistema de puntuación.¹⁶

En el tag rugby existen diversos métodos y técnicas correctas puede contribuir a mantener la posesión, continuar el ataque y minimizar la posibilidad de lesiones, aunque con una menor cantidad de opciones en comparación con la modalidad de 15 x 15.

B. Características del terreno de juego

1. Dimensiones

¹⁴ Tomado de <http://uar.com.ar/wp-content/uploads/2017/02/W.-R.-Laws-2017.pdf>

¹⁵ Tomado de http://laws.worldrugby.org/?domain=7&modified_form=2&language=ES

¹⁶ Tomado de http://laws.worldrugby.org/?domain=7&modified_form=2&language=ES

Los organizadores del partido pueden decidir las dimensiones del área de juego de acuerdo a los requerimientos de la categoría: competición, desarrollo y escolar, pero normalmente los partidos se juegan en una mitad de una cancha de Rugby con las líneas de goal y de mitad de cancha actuando como líneas de touch. Esto normalmente tendrá las medidas: 70m de largo de línea de goal a línea de goal y 50 metros de ancho de línea de touch a línea de touch. Ver diagrama 01.

2. Trazado

Cualquier demarcación adicional podrá realizarse con conos u otros demarcadores como se muestra en el Plano del Diagrama 02.

DIAGRAMA 01
EL TERRENO DE JUEGO

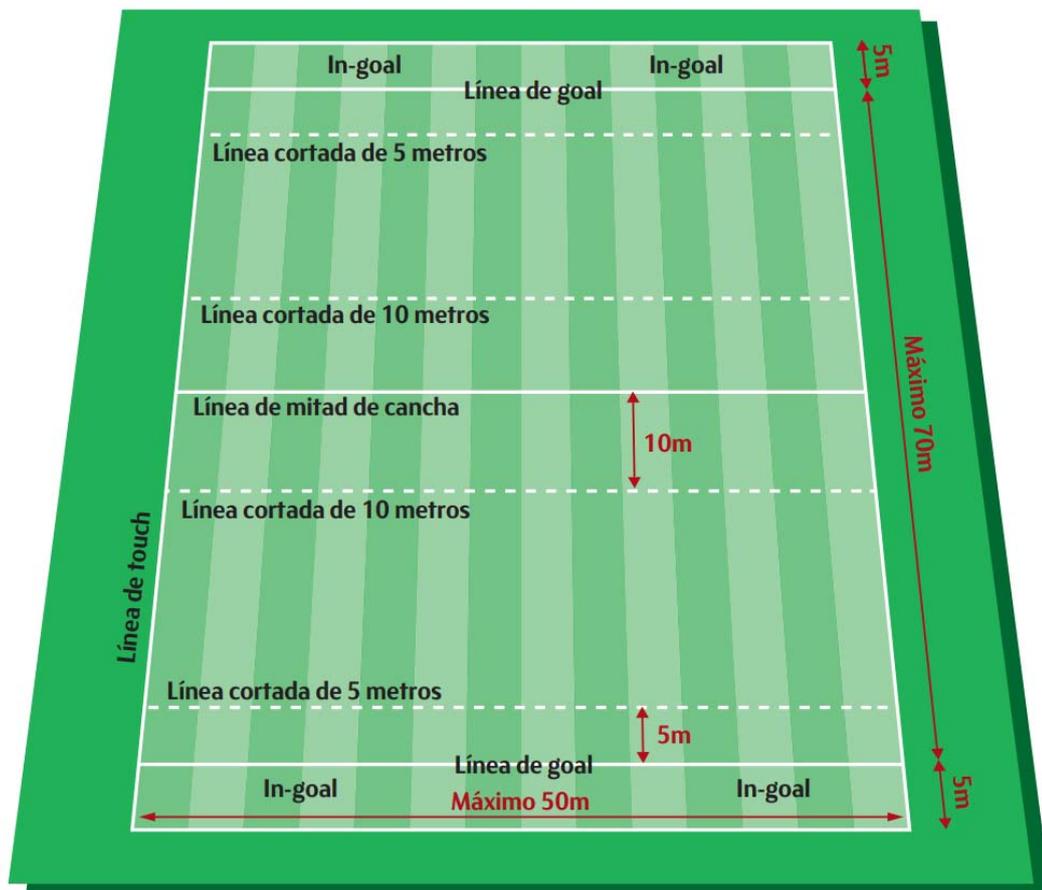
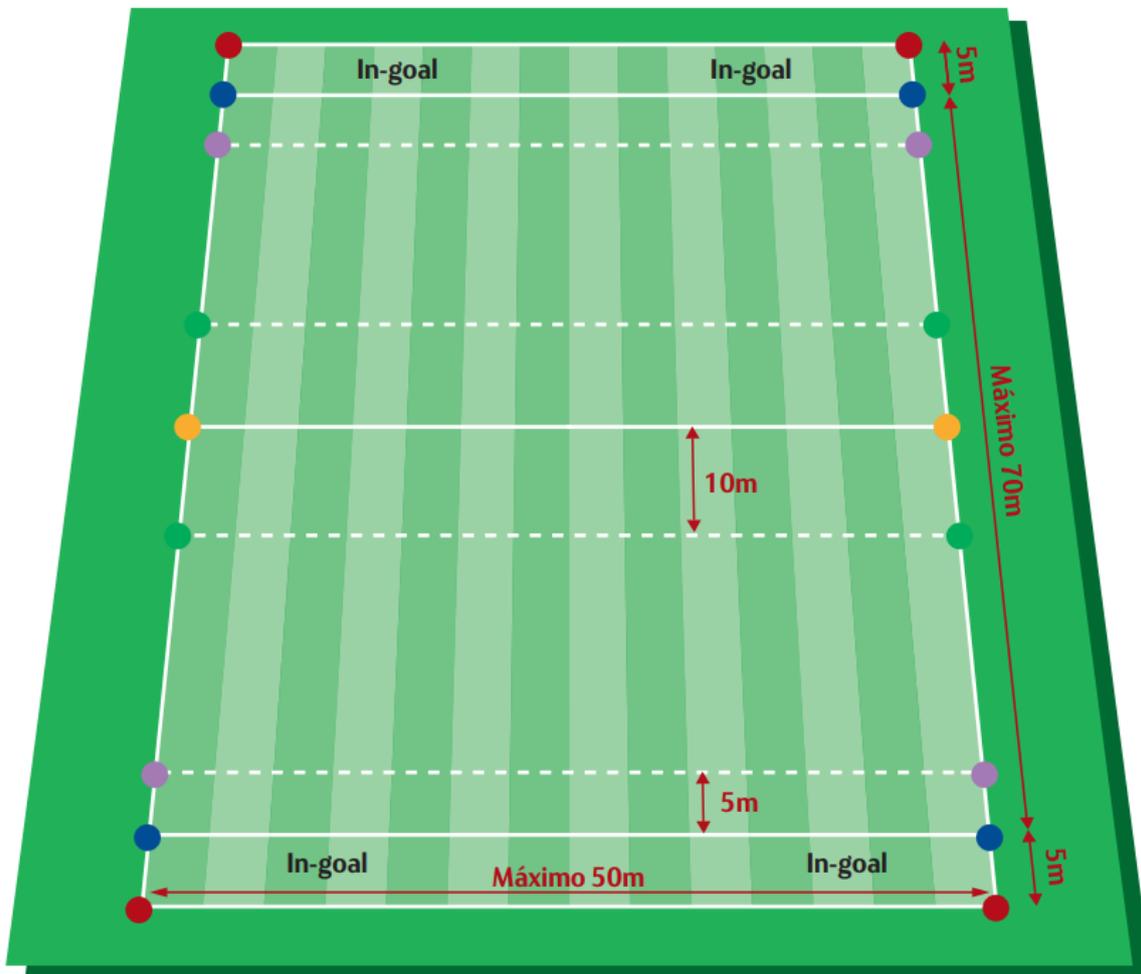


Figura 1
Área de juego marcada con líneas cortadas.¹⁷

¹⁷ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

DIAGRAMA 02
LA DEMARCACIÓN DEL CAMPO DE JUEGO



Área de juego marcada con conos

- Línea de pelota muerta
- Línea de 10 metros
- Línea de goal
- Línea de mitad de cancha
- Línea de 5 metros

Figura 2
Demarcación del campo de juego¹⁸

¹⁸ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

C. Características de la superficie de juego

1. Aspectos generales

La superficie debe ser segura para jugar sobre ella. La superficie puede ser césped, arena, tierra, nieve o césped artificial. Los organizadores del partido pueden decidir usar otras superficies siempre que sean adecuadas para el propósito.

D. Instalaciones complementarias y auxiliares

1. Instalaciones complementarias

VESTUARIOS

Se debe contar con vestuarios en cantidad suficiente para la máxima demanda proyectada de las instalaciones.

E. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo

LA PELOTA

La pelota debe ser conforme la Ley 2 de World Rugby. La pelota será normalmente Número 4. Los organizadores del partido podrán decidir usar pelotas hasta la Número 5. Se pueden usar pelotas de menor tamaño para edad escolar o con fines de desarrollo.

INDUMENTARIA

Un jugador usa una camiseta, remera o t-shirt y pantalón con cintas. Los organizadores del partido pueden permitir que los jugadores usen un cinturón con cintas adheridas.

Todos los jugadores deben usar los pantalones cortos de partidos oficiales aprobados para Tag Rugby (subordinado a las reglas locales). Si se juega con cinturones con cintas adheridas el cinturón debe usarse alrededor de la cintura y del lado de afuera de la vestimenta. Las camisetas deben estar metidas adentro todo el tiempo.

Las cintas deben estar bien posicionadas de cada lado de las caderas y los equipos se distinguen por el color de cintas que usan.

Los árbitros normalmente proporcionarán a cada equipo siete conjuntos de cintas antes del comienzo del partido. Si un jugador es reemplazado durante el partido, el jugador le entregará sus cintas al jugador que ingrese. Si se usaran cinturones con cintas en vez de pantalones cortos con cintas, el jugador reemplazante estará autorizado a usar un cinturón con velcro pero no deberá tener ninguna cinta adherida al mismo hasta que el jugador reemplazado le entregue las cintas. Un equipo no puede usar ninguna otra cinta durante el partido.

Un jugador no debe usar ningún elemento manchado con sangre, ningún elemento filoso o que raspe, ningún elemento que tenga hebillas, clips, anillos, bisagras, cierres a cremallera, tornillos, pernos, o materiales rígidos o salientes no permitidos en la Ley 4 de las Leyes del Juego de World Rugby.

Un jugador no debe usar joyas tales como anillos o aros, tampoco debe usar guantes, pero los guantes sin dedos están permitidos.

Un jugador no debe usar ningún elemento normalmente permitido por la Ley 4 de las Leyes del Juego de World Rugby pero que en opinión del árbitro probablemente pueda causar una lesión a un jugador.

El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, qué parte de la vestimenta de un jugador es peligrosa o ilegal. Si el árbitro decide que la vestimenta es peligrosa o ilegal, el árbitro debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no debe participar en el partido hasta que no retire esa parte de la vestimenta.

2. Equipamiento deportivo que forma parte de las instalaciones

POSTES DE GOAL

La distancia entre los dos postes de goal es de 5.60 metros.

El travesaño estará ubicado entre los dos postes de goal de modo que su borde superior esté a 3.00 metros del suelo.

La altura mínima de los postes de goal es de 3.40 metros.

Cuando se coloquen protectores en los postes de goal, la distancia desde la línea de goal hasta el borde externo del acolchado no debe ser superior a 30 cm.

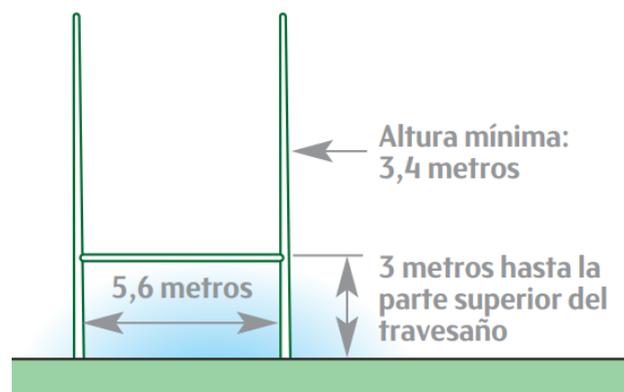


Figura 3
Postes de goal.¹⁹

3. Recomendaciones de mantenimiento

¹⁹ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>

La adecuada limpieza y almacenamiento de equipos es recomendable para mantener el equipamiento en óptimas condiciones.

F. Criterios de diseño para el área de espectadores

No se tienen consideraciones especiales para el diseño del área de espectadores, adicionales a las consideradas para los campos grandes.

Rugby de 5 de Playa (5x5)

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

El rugby es un juego de invasión y evasión: una vez que se ha obtenido la posesión, el objetivo es llevar hacia adelante la pelota (portándola o pateándola) al terreno oponente para finalmente marcar puntos.

El modo más eficaz de llevar la pelota hacia adelante es que el portador de la pelota impida el contacto corriendo adentro de los espacios o haciendo un pase a un compañero que está en el espacio.

En el rugby de 5 de playa se enfrentan dos equipos de cinco jugadores cada equipo. Los partidos, en esta modalidad, duran no más de 10 minutos más el tiempo de descuento, divididos en dos tiempos iguales.

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de tres minutos. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los árbitros asistentes permanecen en el área de juego.²⁰

El equipo que anota más puntos es el que gana, existiendo varias alternativas de anotación:

- **Try (1 punto):** Se ha marcado un try cuando un jugador es el primero en apoyar la pelota en el in-goal de los oponentes.
- **Try Penal (1 punto):** Si de no mediar juego sucio de un oponente, un jugador probablemente hubiera marcado un try se otorga un try penal.

En el rugby 5 de playa existen diversos métodos y técnicas correctas puede contribuir a mantener la posesión, continuar el ataque y minimizar la posibilidad de lesiones, aunque con una menor cantidad de opciones en comparación con la modalidad de 15 x 15.

B. Características del terreno de juego

1. Aspectos generales

La superficie debe ser segura para jugar sobre ella en todo momento.

Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto del terreno el capitán debe manifestárselo al árbitro antes de comenzar el partido. El árbitro intentará resolver los problemas pero no deberá comenzar un partido si cualquier parte del terreno se considera peligrosa.

²⁰ Tomado de http://laws.worldrugby.org/?domain=7&modified_form=5&language=ES

2. Dimensiones

El campo de juego debe tener 31 metros de largo por 25 metros de ancho. Cada área de in-goal debe ser de 3 metros de largo por 25 metros de ancho. Se permite una tolerancia de más o menos 1 metro en todas las dimensiones. Los organizadores de partidos pueden variar las dimensiones de acuerdo a los requerimientos de la competición.

3. Trazado

Las líneas sobre el perímetro de juego se marcarán con cinta, sogas, hilo o demarcadores inflables, e incluirán:

- Las líneas de pelota muerta y líneas de touch-in-goal que están fuera del campo de juego (cuando se juegue con áreas de in-goal).
- Las líneas de goal que están dentro de las áreas de in-goal pero fuera del campo de juego.
- Las líneas de touch que están fuera del campo de juego.
- No existe demarcación interior del campo de juego.

C. Características de la superficie de juego

1. Aspectos generales

La superficie será de arena, adecuadamente nivelada y limpia de obstrucciones o residuos que representen algún peligro para la práctica deportiva.

D. Instalaciones complementarias y auxiliares

1. Instalaciones complementarias

VESTUARIOS

Se debe contar con vestuarios en cantidad suficiente para la máxima demanda proyectada de las instalaciones, teniendo en cuenta que las mismas suelen ser de carácter temporal.

E. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo

LA PELOTA

La pelota debe ser Número 4 y conforme la Ley 2 de World Rugby.

INDUMENTARIA

Un jugador debe usar una camiseta que debe ser resistente a los tirones. Un jugador usa pantalones cortos. Un jugador puede usar medias.

El jugador puede usar elementos adicionales de la vestimenta según lo estipulado en la Ley 4 de las Leyes del Juego de World Rugby y la Regulación 12 de World Rugby, excepto canilleras.

Un jugador no debe usar ningún elemento no permitido en la Ley 4 de World Rugby o la Regulación 12 de World Rugby.

Un jugador no debe usar calzado a menos que sea aprobado por los organizadores del partido. En circunstancias especiales, y a su discreción, los organizadores del partido pueden permitir el uso de calzado siempre que esos elementos no tengan tapones.

El árbitro tiene la autoridad para decidir en cualquier momento, antes o durante el partido, que un elemento de la vestimenta de un jugador es peligroso o ilegal. Si el árbitro decide que esa vestimenta es peligrosa o ilegal el árbitro debe ordenar al jugador que la retire. El jugador no debe formar parte del partido hasta que los elementos sean retirados o reemplazados.

2. Equipamiento deportivo que forma parte de las instalaciones

POSTES DE GOAL

La distancia entre los dos postes de goal es de 5.60 metros.

El travesaño estará ubicado entre los dos postes de goal de modo que su borde superior esté a 3.00 metros del suelo.

La altura mínima de los postes de goal es de 3.40 metros.

Cuando se coloquen protectores en los postes de goal, la distancia desde la línea de goal hasta el borde externo del acolchado no debe ser superior a 30 cm.

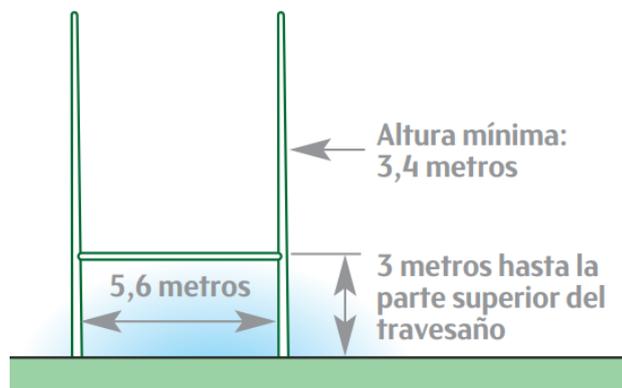


Figura 1

Postes de goal.²¹

F. Criterios de diseño para el área de espectadores

No se tienen consideraciones especiales para el diseño del área de espectadores.

²¹ Tomado de <http://laws.worldrugby.org/?law=1&language=ES>