



Las Leyes del Juego se aplican en los partidos de Seven a Side sujetas a las siguientes variaciones:

LEY 3 : NÚMERO DE JUGADORES - EL EQUIPO

3.1 CANTIDAD MÁXIMA JUGADORES EN EL ÁREA DE JUEGO

Máximo: cada equipo debe tener no más de siete jugadores en el área de juego.

3.4 JUGADORES NOMINADOS COMO SUSTITUTOS

Un equipo puede nominar no más de cinco reemplazos/sustitutos.

Un equipo puede sustituir o reemplazar hasta tres jugadores.

3.12 JUGADORES SUSTITUIDOS QUE SE REINCORPORAN AL PARTIDO

Si un jugador es sustituido, ese jugador no debe retornar y jugar en ese partido ni siquiera para reemplazar a un jugador lesionado.

Excepción: un jugador sustituido puede reemplazar a un jugador con una herida sangrienta o abierta.

LEY 5 : SORTEO - TIEMPO

5.1 DURACIÓN DE UN PARTIDO

Un partido dura no más de catorce minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. Un partido se divide en dos tiempos de no más de siete minutos de tiempo de juego.

Excepción: Un partido final de campeonato puede durar no más de veinte minutos a los que se debe adicionar el tiempo de descuento y tiempos suplementarios. El partido se divide en dos tiempos de no más de diez minutos de tiempo de juego.



5.2 ENTRETIEMPO

Después del entretiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de dos minutos.

5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS – DURACIÓN

Cuando hay un partido empatado y se necesita jugar tiempo suplementario, después de un descanso de un minuto se juegan los tiempos suplementarios en períodos de cinco minutos. Después de cada tiempo los equipos cambian de lado sin intervalo.

LEY 6 : OFICIALES DEL PARTIDO

6.A. ÁRBITRO

6.A.12. TAREAS DEL ÁRBITRO ANTES DEL PARTIDO

Agregar un párrafo adicional:

Tiempos suplementarios - Sorteo

Antes de comenzar los tiempos suplementarios el árbitro organiza el sorteo. Uno de los capitanes arroja una moneda y el otro capitán elige para ver quien gana el sorteo. El ganador del sorteo decide si efectúa la salida de mitad de cancha o elige lado. Si el ganador del sorteo elige lado, los oponentes efectuarán la salida de mitad de cancha, y viceversa.

6.B. JUECES DE TOUCH

6.B.8 JUECES DE IN-GOAL

- Para cada partido habrá dos jueces de in-goal.
- El árbitro tiene las mismas atribuciones sobre ambos jueces de in-goal que las que tiene sobre los jueces de touch.
- Habrà un solo juez de in-goal en cada àrea de in-goal.



- (d) **Señalizando el resultado de un kick al goal.** Cuando se ejecuta una conversión o un penal al goal, un juez de in-goal debe asistir al árbitro señalizando el resultado del puntapié. Si la pelota pasa sobre el travesaño y entre los postes, el juez de in-goal levanta su bandera para indicar que se ha marcado un goal.
- (e) **Señalizando touch.** Cuando la pelota o el portador de la pelota ha salido al touch-in-goal, el juez de in-goal debe levantar la bandera.
- (f) **Señalizando tries.** El juez de in-goal asistirá al árbitro en decisiones sobre anuladas y tries si existiera alguna duda por parte del árbitro.
- (g) **Señalizando juego sucio.** El organizador del partido puede otorgar autoridad al juez de in-goal para que señalice juego sucio en el in-goal.

LEY 9 : MODO DE MARCAR LOS PUNTOS

9.B CONVERSIÓN

9.B.1 EJECUTANDO LA CONVERSIÓN

Modificar

- (c) El puntapié debe ser un drop kick.

Eliminar (d)

Modificar

- (e) El pateador debe efectuar el puntapié dentro de los cuarenta segundos de haber marcado un try. Si el pateador no efectúa el puntapié dentro del tiempo permitido, el puntapié será desestimado.

9.B.3 EL EQUIPO Oponente

Modificar

- (a) Todo el equipo oponente debe reunirse inmediatamente cerca de su línea de 10 metros.

Eliminar (b)

- (c) Eliminar 3er párrafo: “ Cuando se permite otro puntapié.....”

9.B.4. TIEMPO SUPLEMENTARIO – EL GANADOR

Durante el tiempo suplementario, el equipo que primero marque un punto debe ser inmediatamente declarado vencedor, sin que continúe el juego.

LEY 10 : JUEGO SUCIO

Nota: Suspensión Temporal: Cuando un jugador ha sido suspendido temporalmente, el período de suspensión del jugador será de dos minutos.

LEY 13 : SALIDAS (KICK OFF Y KICKS DE REINICIO)

13.2 QUIÉN EFECTÚA LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA Y KICK DE REINICIO

Modificar

- (c) Después de marcar un punto, el equipo que ha marcado el punto efectúa el kick off con un drop kick que se debe efectuar en, o detrás del centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

Modificar

13.3 POSICIÓN DEL EQUIPO DEL PATEADOR EN LA SALIDA DE MITAD DE CANCHA

Todo el equipo del pateador debe estar detrás de la pelota cuando es pateada. Si no lo están, se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha



Modificar

13.7 KICK OFF QUE NO ALCANZA LOS 10 METROS Y NO ES JUGADA POR UN Oponente

Si la pelota no alcanza la línea de 10 metros se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

Modificar

13.8 PELOTA QUE SALE DIRECTAMENTE AL TOUCH

La pelota debe caer en el campo de juego. Si resulta pateada directamente al touch se debe otorgar un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha.

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha

Modificar

13.9 PELOTA QUE ENTRA AL IN-GOAL

- (b) Si el equipo oponente apoya la pelota, o si la hace pelota muerta, o si la pelota queda muerta yéndose al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta se otorgará un free kick al equipo no infractor en el centro de la línea de mitad de cancha

Sanción: Free Kick en el centro de la línea de mitad de cancha



LEY 20 : SCRUM

DEFINICIONES

Modificar 2do párrafo:

Un scrum se forma en el campo de juego cuando tres jugadores de cada equipo, asidos en una línea, se juntan con sus oponentes de modo que las cabezas de los jugadores queden intercaladas. Así se forma un túnel al cual el medio scrum introducirá la pelota para que los jugadores puedan disputar la posesión hookeando la pelota con cualquier pie.

Modificar 4to párrafo:

El túnel es el espacio entre las dos líneas de jugadores.

Modificar 6to párrafo:

La línea media es una línea imaginaria en el suelo dentro del túnel debajo de la línea donde se juntan los hombros de las dos líneas de jugadores.

Modificar 7mo párrafo:

El jugador del medio es el hooker.

Eliminar párrafos 9, 10 y 11.

20.1 FORMACIÓN DE UN SCRUM

Modificar

- (f) **Cantidad de jugadores: tres.** Un scrum debe tener tres jugadores de cada equipo. Los tres jugadores deben permanecer asidos al scrum hasta que éste termine.

Sanción: Penal

Eliminar

Excepción.



20.8 JUGADORES DE LA PRIMERA LÍNEA

Modificar

- (c) **Patear la pelota afuera.** Ningún jugador de la primera línea debe patear la pelota intencionalmente afuera del túnel o afuera del scrum en dirección a la línea de goal de sus oponentes.

Sanción: Penal

LEY 21 : PENALES Y FREE KICKS

21.3 COMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

Modificar:

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop kick, pero no con un place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte de la pierna desde abajo de la rodilla hasta la punta del pie pero no con el talón.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS PARA PENALES Y FREE KICKS

Modificar:

- (b) **Sin demora.** Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de treinta segundos contados desde el momento en que se otorgó la sanción. Si se exceden los 30 segundos el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota.