

NORMAS QUE REGIRÁN EL CAMPEONATO DE LIGA GALLEGA SUB-16 EN LA TEMPORADA 2020-2021

En virtud de las actividades autonómicas programadas y de los acuerdos aprobados por la Asamblea General extraordinaria celebrada el día 25 de febrero de 2021, el Campeonato de Liga Autonómica Sénior Masculina, se regirá por las siguientes normas:

1º.- CLUBES PARTICIPANTES:

CRAT CORUÑA
C.R FERROL
MURALLA R.C.
UNIVERSIDADE DE VIGO R.C.
PONTEVEDRA R.C.
OS INGLESES R.C.

2º.- INSCRIPCIONES:

- a) Los Clubes mencionados que ya han realizado la preinscripción de su participación en la Liga Autonómica SUB-16, en fecha anterior a la de la celebración del sorteo del calendario deberán confirmar la aceptación de las condiciones establecidas para la misma en la presente circular mediante correo electrónico dirigido a la Secretaría de la Federación.
- b) Los Clubs mencionados habrán abonado a la F.G.R. antes de la fecha del 10 de marzo de 2021 la cuota de los derechos de competición. El nº de la cuenta bancaria de la F.G.R. es: **ES51 3070 0022 1660 9513 9827**. Caso de no haber ingresado la referida cantidad en la Tesorería de la F.G.R., se interpretará como renuncia a la participación en el Campeonato, por ello se procederá a la constatación de esta interpretación (por si hubiese algún defecto o error involuntario en la comunicación) para poner en funcionamiento el sistema establecido en el Reglamento de Partidos y Competiciones en lo que se refiere a cubrir vacantes en las competiciones.
- c) Los Clubes participantes deberán tener licencias de jugadores/as, entrenadores y de directivos tal y como establece los Estatutos de la F.G.R. y el Reglamento de la F.E.R.
- d) Los Clubes participantes deberán tener Estatutos aprobados y registrados en Registro Público o en tramitación.
- e) Cada Club deberá comunicar el nombre del Entrenador/a Oficial del Equipo, que debe estar en posesión de la correspondiente licencia al igual que el Delegado/a/a Oficial del

Club, domicilio, teléfono y E-mail de este, o bien el domicilio Social del Club, con objeto de dirigir la correspondencia oficial.

El entrenador/a del equipo deberá disponer, como mínimo, del Título oficial de World Rugby Nivel 1

- f) Cada Club participante, como se estipula en el apartado 2º.a) deberá remitir a la F.G.R. la confirmación de su participación y así mismo indicará el terreno de juego donde celebrará sus encuentros, que deberá reunir las condiciones que se estipulen en el Reglamento de Partidos y Competiciones, y las que se especifiquen en el apartado f) del punto 7º y en el punto 9º de esta normativa.
- g) Antes del comienzo de la competición, los Clubes participantes deberán **enviar a la F.G.R. una relación de sus jugadores/as/as inscritos, explicando sus datos más característicos (puesto, edad, estatura, peso, condición de extranjero - o no, y condición de seleccionable – o no)**. Esta relación inicial se irá completando con los nuevos jugadores/as/as que el Club incorpore dentro de los plazos autorizados. Toda esta información será publicada en la página web de la F.G.R.
- h) Los Clubes participantes en la competición no pueden tener deudas pendientes con la F.G.R. antes del inicio de la misma. Igualmente, no pueden tener deudas con otros Clubes derivadas de acuerdos disciplinarios de la F.G.R., según está establecido en el artículo 86 del Reglamento General de la F.E.R.

3º.- FECHAS DE CELEBRACIÓN.-

El Campeonato de Liga Autonómica SUB-16, dará comienzo el día **17 de abril de 2020**.

4º.- COMPETICIÓN Y CLASIFICACIÓN.-

- a) Esta Competición Autonómica, en la Primera fase se jugará en 2 Grupos de 3 equipos y con la máxima proximidad geográfica posible entre ellos, utilizando el sistema de Liga a dos vueltas.
Los Grupos serán:

GRUPO NORTE: CRAT CORUÑA “B”, C.R. FERROL y MURALLA R.C.

GRUPO SUR: PONTEVEDRA R.C., UNIVERSIDAD DE VIGO R.C. y OS INGLESES R.C.

- b) Una vez finalizada la Primera fase, se disputarán las finales a partido único; 1º del GRUPO NORTE contra 1º GRUPO SUR, 2º del GRUPO NORTE contra 2º GRUPO SUR y 3º del GRUPO NORTE contra 3º GRUPO SUR. El lugar de disputa del partido se decidirá por sorteo o por acuerdo entre clubs.

Las puntuaciones según el resultado del partido, son las que recoge el artículo 28 del Reglamento de Partidos y Competiciones de la FER:

- + 4 puntos por partido ganado
- + 2 puntos por partido empatado
- 0 puntos por partido perdido

Al equipo que gane el encuentro por 3 o más ensayos de diferencia con el rival se le añadirá un punto de bonus.

Al equipo que pierda el encuentro de 7 o menos puntos se le añadirá un punto de bonus.

En las competiciones por puntos, en caso de incomparecencias, renunciaciones, alineaciones indebidas o sanciones por las que uno de los equipos resulta declarado vencedor por el resultado de 21-0 (3 ensayos de castigo), en virtud de decisión del órgano competente, el equipo vencedor obtendrá 5 puntos, mientras que el equipo declarado perdedor no sumará punto alguno, restándosele los puntos que correspondan en virtud de la infracción.

5º.- JUGADORES/AS PARTICIPANTES.-

- a) Los jugadores/as participantes en este Campeonato Autonómico SUB-16, tendrán que estar en posesión de licencia, de acuerdo con la normativa al respecto sobre solicitud y expedición de licencias federativas.
Para los jugadores/as que en la temporada anterior (o anteriores) tuvieran licencia con otro Club, se deberá dar cumplimiento de las obligaciones previstas entre Clubes que se indican en los Artículos desde el 52 al 61 del reglamento General de la F.E.R. **El cumplimiento de este requisito deberá ser previo a la solicitud de la tramitación de la licencia.**
- b) Podrán participar en esta Competición los **jugadores/as Sub-14 de 2º año (nacidos en el año 2007)**, así como **las jugadoras con licencia de la categoría sub-18 de 1º año (nacidas en año 2004)**.
- c) Las licencias de los jugadores/as deberán presentarse al árbitro en cada encuentro del Campeonato. El Delegado/a del equipo deberá tener disponibles los D.N.I. o pasaportes de los jugadores/as para posibles comprobaciones de la identidad de los mismos. En caso de que algún jugador no lo aportase, y no se pudiese acreditar la identidad del mismo, el árbitro está autorizado, de acuerdo con la reglamentación estipulada, para no permitirle su participación en el partido.
- d) Los jugadores/as al solicitar la licencia deberán firmar en el impreso de solicitud que se encuentran sin defecto físico o enfermedad que le incapacite para la práctica del Rugby. En el mismo impreso, los padres o tutores deberán firmar la autorización. Los Clubes deberán asegurarse que esta aseveración está fundamentada. Tal y como se indica en la Lei Galega do Deporte, todos los participantes en esta Competición deberán tener concertada **una póliza de seguro para accidente deportivo**, que cubra, al menos, lo establecido en el Real decreto 849/1993 de 4 de junio.

6º.- ÁRBITROS Y JUECES DE LATERAL.-

- a) Los árbitros que dirijan los encuentros de esta Competición Autonómica, serán designados por el Comité Territorial de Árbitros.
- b) La F.G.R. podrá designar dos árbitros de su Comité para que actúen como jueces de línea en los encuentros del Campeonato que se celebren en su ámbito geográfico y que se considere necesario para la correcta celebración de los mismos. En aquellos encuentros

que no sea posible, los jueces de línea deberán ser miembros de cada Club, con licencia federativa y con conocimiento del Reglamento y del arbitraje. Deberán ir correctamente vestidos con vestimenta deportiva.

- c) El árbitro que dirija el encuentro deberá cerrar el acta en la aplicación electrónica en las 2 horas siguientes a la celebración del partido. En caso de que no funcione la aplicación, deberá enviar el acta vía e-mail al correo de la Secretaría de la Federación antes de las **20:00 horas del domingo** del fin de semana en que se celebra del partido

7º.- ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS.-

- a) La organización de los encuentros del Campeonato de Liga Gallega SUB-16, corresponde por completo, a los Clubes donde se celebren los partidos, de acuerdo con el CALENDARIO de la Competición.
- b) **El Club organizador debe comunicar por correo electrónico, al equipo adversario, 15 días antes da celebración del partido, el campo donde se va a jugar, la hora de comienzo del partido, y los colores de su vestimenta, así como las limitaciones de usos de vestuarios marcados por los propietarios de los terrenos de juego. Igualmente, deberá comunicar por correo electrónico, 15 días antes de la celebración, al Comité de Árbitros, el campo donde se va a jugar, la hora de comienzo del partido, y los colores de su vestimenta. Esta comunicación, deberán enviarla, también por correo electrónico a la F.G.R., para conocimiento de la misma, en el mismo plazo de tiempo establecido anteriormente.**
- c) Los Clubs deberán obligatoriamente nombrar **UN DELEGADO/A DE CLUB**, cuyas funciones y obligaciones son las determinadas por el Reglamento de Partidos y Competiciones.
El DELEGADO/A DE CLUB, en ningún caso podrá ser el entrenador ni ningún jugador que vaya a participar en el encuentro.
- d) Los Clubs locales deberán obligatoriamente nombrar **UN DELEGADO/A DE CAMPO**, cuyas funciones y obligaciones son las determinadas por el Reglamento de Partidos y Competiciones.
El DELEGADO/A DE CAMPO, en ningún caso podrá ser el entrenador ni ningún jugador que vaya a participar en el encuentro.
La misma persona podrá realizar las funciones de DELEGADO/A DE CLUB Y DELEGADO/A DE CAMPO. Esta persona deberá haber realizado el curso de Delegado/as de la FGR
- e) El Delegado/a de Club deberá presentarse al árbitro antes del encuentro y obligatoriamente entregarle las licencias de los jugadores/as y del entrenador de su equipo, debiendo tener disponibles, para posibles comprobaciones, los D.N.I. o pasaportes de los jugadores/as participantes. Así mismo, el Delegado/a de Club, será el encargado de cumplimentar el acta del encuentro, que será comprobada por el árbitro.

- f) Los Clubs locales deberán obligatoriamente nombrar UN DELEGADO/A COVID, cuyas funciones y obligaciones serán que se cumplan estrictamente los protocolos FISICOVOD de la Federación Gallega de Rugby y de la Secretaría Xeral para o Deporte. Esta persona se presentará al árbitro del partido y éste incluirá su nombre en el apartado de incidencias.
- g) También es obligatorio que el Club organizador del partido, tenga preparado un **servicio de ambulancia en el campo de juego**. Este servicio podrá ser sustituido por un médico, siempre que exista acuerdo entre los dos Clubs y dicho médico se encuentre presente durante todo el tiempo que dure el encuentro para prestar primeros auxilios por accidente o lesión, de acuerdo con el Reglamento de Partidos y Competiciones, así como disponer medios para poder conectar telefónicamente de una forma directa y sencilla con Servicios de Urgencia y Protección Civil de la población donde esté ubicado el terreno de juego. El médico designado por el Club organizador del partido o el responsable del servicio de ambulancia, deberá presentarse al árbitro antes de comenzar el encuentro. Al finalizar firmará el Acta arbitral en el lugar reservado para ello.
- h) Los Servicios Médicos de la F.E.R., realizarán los **controles antidopaje** que consideren necesarios de acuerdo con el Reglamento Antidopaje. Los Clubs deberán prestar disposición y facilitar esta labor.
- i) **En la Zona Técnica de cada equipo sólo podrán estar dos aguadores, que serán jugadores/as reservas, servicios médicos y Delegado/a de Club. Nadie más del Club podrá estar en esta Área Técnica.**
- j) Los jugadores/as de cada equipo deberán ir correctamente uniformados con los colores de su Club, siendo todas las camisetas iguales.

El incumplimiento de esta norma llevará implícita una multa de 90,00 Euros la Primera vez, 150,00 Euros la segunda vez y 300,00 Euros la tercera y sucesivas veces.

- k) Procurarán que las camisetas estén correctamente numeradas (del 1 al 23), procurando que el equipo inicial se numere del 1 al 15. **En ningún caso se permitirá que haya camisetas sin numerar, números repetidos o con numeración defectuosamente confeccionada.**
- l) En caso de participar con 23 jugadores/as, 6 de ellos deberán estar capacitados para jugar en los puestos de Primera línea. Se podrán realizar un total de 8 sustituciones, siempre y cuando 3 correspondan a la Primera línea.
- m) Dependiendo del número de jugadores/as inscritos en el acta, el número de jugadores/as capacitados para jugar de Primera línea, que deberán ser comunicados al árbitro antes del comienzo del partido son:
- 1 Equipos con 15 jugadores/as o menos: 3 jugadores/as
 - 2 Equipos con 16, 17 o 18 jugadores/as: 4 jugadores/as
 - 3 Equipos con 19, 20, 21 o 22 jugadores/as: 5 jugadores/as

4 Equipos con 23 jugadores/as. 6 jugadores/as

Los cambios se realizarán por el centro del campo, y comunicando al árbitro el número del que entra y del que sale con una tarjeta oficial, facilitada a los clubs a principio de temporada, y que será entregada al árbitro por el jugador que entra en el momento del cambio.

- n) Se procurará que haya en la instalación un marcador visible para los espectadores, en el que se anotará el resultado en cada momento.
- o) La F.G.R. podrá nombrar un Delegado/a Federativo en cada encuentro, que podrá coincidir con el Evaluador Arbitral cuando exista.
- p) Todos los encuentros se disputarán con los balones Chorima, oficiales para las ligas gallegas. Cada equipo tendrá como mínimo tres balones en el terreno de juego para el desarrollo del encuentro. El balón a utilizar es el nº 5. El incumplimiento de esta norma será sancionado con una multa de 50€.
- q) Las actas de los encuentros se elaborarán mediante la aplicación <https://rugbygalicia.matchready.es/login>, que es accesible a través de internet y se adapta para su visualización al dispositivo usado, de tal forma que no hay limitación en cuanto a los dispositivos usados para administrar la gestión, registrar alineaciones y completar el acta por parte de los Delegado/as de Club y los árbitros desde el vestuario, como pudieran ser PC de sobremesa, portátil o tablet en su defecto.
- r) Los derechos audiovisuales de esta Competición pertenecen a la FGR.
- s) **En cuanto a la presencia de público en los campos, se respetarán las normas en vigor dictadas por la Administración Autonómica y las indicadas por el propietario de la instalación.**

8º.- COMUNICACIÓN DE RESULTADOS.-

En caso de que sea imposible la realización del acta electrónica, una vez finalizados los encuentros, tanto el Club organizador del mismo como el árbitro, deberán comunicar el resultado y los bonus (ofensivo y defensivo) del partido a la F.G.R. por correo electrónico a secretaria@fegarugby.es y prensa@fegarugby.es antes de las 20:00 horas del Domingo en que finaliza la jornada.

Así mismo se informará de los jugadores/as que marcaron los puntos de ambos equipos.

El incumplimiento de esta Norma llevará implícita una multa de 90,00 Euros la Primera vez, 150,00 Euros la segunda vez y 300,00 Euros la tercera y sucesivas veces.

9º.- TERRENOS DE JUEGO E INSTALACIONES COMPLEMENTARIAS.-

El Club organizador del encuentro, en caso de disponer de campo propio, facilitará la instalación de vallas publicitarias en el caso de que la F.G.R. llegue a un acuerdo con algunas firmas

patrocinadoras, así como facilitar el acceso a representantes de dichas firmas para reparto de obsequios al público. Si el campo lo facilita la F.G.R., deberá advertirles a ellas sobre estas obligaciones contraídas. Antes del inicio de la Competición, cada Club participante deberá remitir a la F.G.R. informe del terreno donde va a disputar sus encuentros, en el que se especifique, entre otros aspectos, las dimensiones del área de juego y de la zona de marca.

Las medidas y características **recomendadas** son las siguientes:

- a) Medidas: Largo entre 95 m. y 100 m. Ancho: Entre 65 m. y 70 m. Zona de marca: entre 22 m. y 6 m. Se procurará que el terreno sea de hierba natural, admitiéndose los campos de hierba artificial de última generación, homologados para la práctica del Rugby.
- b) Postes de banderines: 14 postes de banderines con una altura mínima de 1,20 m., recomendándose que sean flexibles, y situados en los lugares que se especifican en el Reglamento de Juego. **Esta norma será de obligado cumplimiento.**
- c) Perímetro exterior: Se procurará que exista una zona de protección alrededor del terreno de juego de una anchura mínima de 3 m. en los laterales y de 2 m. en los fondos.
- d) Porterías: Al menos de 6 m. de altura.
- e) Se procurará que en todos los terrenos de juego exista un **elemento físico (valla) de separación** entre la Zona de Juego y el espacio destinado al público. En la Zona de Juego solo pueden estar los jugadores/as, árbitros, linieros y un médico y/o fisioterapeuta de cada equipo (estos fuera del terreno de juego). Las demás personas de los equipos (técnicos, jugadores/as reserva, directivos, etc.) deberán estar fuera del espacio delimitado por el elemento físico de separación)
- f) Cada equipo deberá disponer de un vestuario independiente, acondicionado suficientemente y con las características y condiciones de uso adecuadas para ser utilizables por equipos que participan en una Competición Autonómica de Clubes. Los árbitros dispondrán igualmente de vestuario independiente.

10.- VESTIMENTA DE LOS JUGADORES/AS.-

Los jugadores/as de los equipos participantes en esta Competición, están obligados a salir al terreno de juego debidamente uniformados con los colores distintivos de su Club, y ostentando al dorso de sus camisetas un número diferente para cada jugador, que se procurará que sea del 1 al 23. **El equipo que actúe como visitante deberá utilizar una vestimenta claramente diferenciable de la del equipo que actúe como local.** Los árbitros deberán informar en el Acta del encuentro del incumplimiento de esta norma, para que el Comité de Competición aplique lo que estipula el Reglamento de Partidos y Competiciones.

11.- CONDICIONES ECONÓMICAS.-

El Club organizador abonará a la Federación Gallega de Rugby los derechos de arbitraje de acuerdo con lo dispuesto en la Asamblea General Extraordinaria celebrada el 12 de septiembre de 2019. A su vez, la federación se encargará de abonar el importe a los árbitros.

12.- FECHAS LIBRES.-

Las fechas libres que puedan disponer, para la celebración de partidos aplazados, los Clubes que participan en el Campeonato de Liga Gallega SUB-16, son las señaladas por la propia F.G.R. En cualquier caso los partidos aplazados tendrán que celebrarse antes del final de cada vuelta a la que correspondan.

Estas fechas libres también podrán ser utilizadas por la FGR para la realización de entrenamientos de las selecciones correspondientes.

13.- HORARIOS DE LOS PARTIDOS.-

Los encuentros de la Liga Gallega SUB-16 se disputarán los sábados y los domingos (fecha prevista en el Calendario), debiendo **establecerse el horario de comienzo de los mismos entre las 11:00 horas y las 19:00 horas del sábado y la 11:00 horas y las 18:00 horas del domingo, siendo obligatorio la existencia de luz artificial suficiente, en el caso de comenzar los partidos más tarde de la 17:00 horas.**

14.- SUPERVISIÓN DE LA COMPETICIÓN.-

La supervisión deportiva y el control disciplinario de la LIGA SUB-16 Autonómica, será realizada por el Comité de Competición de la F.G.R., de acuerdo con cuanto dispone la legislación vigente sobre organización y disciplina deportiva y el Estatuto de la F.G.R., el Reglamento de Partidos y Competiciones de la F.E.R.

15.- OBSERVACIONES.-

I.- El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 5ª.C referente a los Delegado/as, se sancionará con 150,00 Euros de multa.

II.- El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 8ª será sancionado con 90€ la primera vez, 150€ la 2ª vez y 300€ la tercera y consecutivas veces.

III. - La inasistencia de DELEGADO/A DE CLUB ó ENTRENADOR DEL EQUIPO, se sancionara con multa de 50,00 Euros cada vez que se cometa la infracción. El Delegado/a nunca debe ser el entrenador o uno de los jugadores/as participantes o que van a intervenir en el partido.

IV.- Salvo consentimiento previo de la Federación, o por disposición de la misma por fuerza mayor según su criterio, no está permitido modificar las fechas ni los campos donde se han de jugar los partidos oficiales según calendario fijado, quedando sujetos dichos cambios a discreción del Comité de Competición, de acuerdo a la normativa que fije el reglamento de Partidos y Competiciones de la F.E.R.

V.- La inasistencia de DELEGADO/A COVID supondrá la no celebración del partido, la pérdida del mismo por el equipo local del partido con un resultado de 21 – 0 (3 ensayos de castigo); se considerará falta grave con multa de hasta 1.000 € y clausura del recinto deportivo hasta un máximo de cuatro encuentros o tres meses.

VI.- El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 9ª.B referente a los banderines, se sancionará con 50,00 Euros de multa.

VII.- **La Liga Gallega SUB-16 se registrá por esta Normativa, y en lo que no recoja la misma, por el Reglamento de Partidos y Competiciones de la Federación Española de Rugby y por la Adaptación del Reglamento de Juego de World Rugby al COVID19 aprobada por la Asamblea General extraordinaria celebrada el día 25 de febrero de 2021 y corregida por la Comisión Delegada de fecha 16 de marzo de 2021.**

16.- ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO DE PARTIDOS Y COMPETICIONES AL COVID19

SAQUES DE CENTRO Y 22

Si el balón sale directo por el lateral o no pasa 10m: Touch en medio campo o repetición.

Se modifica el punto 1: Todas las salidas de mitad de cancha y de reinicio son drop-kicks.

Donde dice "Sanción:.....el puntapié se realice de nuevo o scrum"; se modifica por "*Sanción:..... Golpe Franco en el centro del campo*"

Se modifica el punto 5.a: Cuando la pelota es pateada

Donde dice: "Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. Sanción Scrum" se modifica por "*Los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota. Sanción Golpe Franco en el centro del campo*"

Se modifica el punto 6: La pelota debe alcanzar la línea de 10 metros.

Donde dice: "Sanción: El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum"; se modifica por "*Sanción: Golpe Franco*";

Se modifica el punto 8: Si la pelota sale directamente a touch

Eliminar la opción b) scrum

Se modifica el punto 9: *Si la pelota es pateada a la zona de marca del equipo que patea y un jugador defensor la hace muerta o resulta muerta saliendo a través de la zona de marca.*

Donde dice: "El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapié se realice de nuevo o scrum"; se modifica por "*el equipo que no patea tiene Golpe Franco en el centro del campo*".

Se modifica el punto 12: La salida de 22 metros:

12.a: "Se efectúa desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros del equipo defensor. Sanción Scrum"; se modifica por: "*Se efectúa desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de 22 metros del equipo defensor. Sanción: Golpe Franco en la línea de 22 a favor del equipo que no pateó*".

12.c: "Debe cruzar la línea de 22 metros. Sanción el equipo que no patea tiene la opción de que se realice de nuevo o scrum"; se modifica por: "*Debe cruzar la línea de 22 metros. Sanción: Golpe Franco en la línea de 22 a favor del equipo que no pateó*"

12d: Si sale directamente a touch.

Se modifica eliminando la opción II. *No se podrá pedir scrum*

Punto 17: Si una salida de 22 metros es pateada a la zona de marca de los oponentes....

"El equipo que no patea tiene la opción de que el puntapie se realice de nuevo o scrum"; se modifica "*Golpe Franco*";

Punto 18: Todos los compañeros del pateador deben estar detrás de la pelota cuando es pateada. Aquellos que estén delante.....

Donde dice: "Sanción: Scrum"; se modifica por "*Sanción: Golpe Franco*"

MELÉ (Scrum) (Ley 19)

El objetivo no es eliminar la melé, pero si limitarlas en número y duración.

- Sólo se concederá melé en pases adelantados, balones injugables en marca y los balones que hagan muerto los defensores.
- La melé solo se podrá empujar 1,5m. En ese momento deberá jugarse el balón inmediatamente (G.F.)
- Melés a 5 m de zona de marca podrá empujarse sin límite.
- Los knock-on serán GF.
- No habrá repetición de ninguna melé:
- Si sale por el pasillo, Golpe Franco a favor del equipo que no introduce
- Si se hunde o se gira sin falta, GF a favor del que introduce.
- Los GC o GF no se podrán cambiar por melés.
-

Se modifica el punto 1:

“Knock-On se reinicia con un scrum para el equipo no infractor”; modificar por *“Knock-On se reinicia con un Golpe Franco para el equipo no infractor”*

“Lanzamiento incorrecto en un lineout o en un tiro rápido se reinicia con un scrum a 15 metros”; modificar por *“Lanzamiento incorrecto en un lineout o en un tiro rápido se reinicia con un lineout sacado por el oponente”*

“Golpe de castigo o Golpe Franco (opción de scrum); modificar por *“El Golpe de Castigo o Golpe Franco no se podrá cambiar por un scrum”*

“Reinicio del scrum sin infracción, repetición del scrum”; modificar por *“Si la pelota sale por el pasillo sin infracción, golpe franco”*.

“Pelota o portador de la pelota toca al árbitro y uno de los equipos obtiene una ventaja, scrum para el equipo que jugó último la pelota”; modificar por *“Pelota o portador de la pelota toca al árbitro y uno de los equipos obtiene una ventaja, GF para el equipo que jugó último la pelota”*. Se modifica el punto 34:

Donde dice: “Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará el scrum:

- a. Si sale por el túnel
- b. El scrum se derrumba o explota hacia arriba
- c. Es girado más de 90° (45° en sub19)” Modificar por:

“Cuando no hubo ninguna infracción:

- a. *Si sale por el túnel, será golpe franco para el equipo que no introduce el balón.*
- b. *El scrum se derrumba o explota o es girado más de 90° (45° en sub 19), el árbitro indicará Golpe Franco para el equipo que introducía previamente”*

Incluir la siguiente norma: *“El scrum solo se podrá empujar 1,5m. En ese momento deberá jugarse el balón inmediatamente (G.F.), salvo los scrum a 5 m de zona de marca que podrán empujarse sin límite.”*

En menores de 19 años se mantiene la norma de que no se puede empujar más de 1,5 metros.

Modificar la Ley 10. Punto 4c

Offside en el juego general: Un jugador offside que está delante de un compañero que pateó la pelota y no se retira. Sanción: Penal en el lugar de la infracción o scrum en el último lugar en el que el equipo infractor jugó la pelota”; modificar por: *“Sanción: Penal en el lugar de la infracción”*.

SAQUE DE LATERAL (Touch – Lineout) (Ley 18)

Se mantiene el saque lateral casi inalterado, al juzgarlo como una fase con poco contacto cara a cara pero necesaria para repartir a los jugadores en el campo y evitar en la medida de lo posible situaciones de aglomeración.

- Solo podrán participar en el lateral entre 5 y 7 jugadores de cada equipo
- El equipo que no efectúa el saque deberá alinear el mismo número de jugadores que el equipo que efectúa el saque

- Todos los parciales son cambio de saque de lateral
- El segundo lanzamiento parcial se sancionará con un G.F.
- El jugador que gana el saque de lateral deberá pasar el balón (desde arriba o desde el suelo) o abandonar el alineamiento con el balón.

Se modifica el punto 13. Donde dice: "El equipo que efectúa el lanzamiento determinará el número máximo de jugadores que cada equipo puede tener en el lineout"; se modifica por *"El equipo que efectúa el lanzamiento determinará el número máximo de jugadores que deberá estar entre 5 y 7 jugadores. El equipo que no efectúa el saque deberá alinear el mismo número de jugadores que el equipo que efectúa el saque"*

Se modifica el punto 14. Donde dice: "...el equipo que no efectúa el lanzamiento no puede tener más jugadores (pero puede tener menos jugadores) en el lineout que el equipo que efectúa el lanzamiento"; se modifica por: *"...el equipo que no efectúa el lanzamiento deberá tener los mismos jugadores en el lineout que el equipo que efectúa el lanzamiento"*.

Se modifica el punto 23. Donde dice: "Sanción Opción de lineout o scrum"; se modifica por: *" Sanción: lineout". Si la pelota nuevamente no es lanzada derecha, se otorgará un GF al equipo que originalmente efectuó el lanzamiento.*

Además, se modifica: *"El jugador que gana el saque de lateral deberá pasar el balón (desde arriba o desde el suelo) o abandonar el alineamiento con el balón"*.

MAUL (Ley 17)

Se limita en gran medida esta acción del juego, manteniéndola solo en aquellos momentos en el que adquiere gran carga estratégica

- Sólo se puede formar maul desde una touch a 5 m de la línea ensayo, tanto en situación de ataque como en defensa
- Solo pueden participar en el maul los jugadores participantes en el lateral (G.C.)
- No puede haber ningún otro tipo de maul durante el juego
- Si se forma un maul de forma espontánea:
- El portador del balón debe liberar por el suelo de forma inmediata (G.C.)
- El defensor debe permitir que el portador libere por el suelo (G.C.)

Se modifica el punto 1. Donde dice: "Un maul puede tener lugar solamente en el campo de juego"; se modifica por *"Un maul puede tener lugar solamente desde una touch a 5 m de la línea de ensayo, tanto en situación de ataque como en defensa y sólo podrán participar en el maul los jugadores participantes en el lateral. Sanción Golpe de Castigo.*

Si se forma un maul de forma espontánea: El portador del balón debe liberar por el suelo de forma inmediata (G.F.) y el defensor debe permitir que el portador libere por el suelo (G.C.)"

RUCK (Ley 16)

El objetivo es limitar la interacción de los jugadores en esta fase del juego, sin eliminarla

- El primer jugador que llegue, gana el ruck.
- En el caso de llegar a la vez, hay disputa:
- Máximo 2 jugadores por equipo en el ruck (G.C.) No está permitido el contraruck.

Modificar incluyendo: *"El primer jugador que llegue, gana el ruck."*

"En el caso de que dos jugadores de diferentes equipos lleguen a la vez, hay disputa"
"Solamente podrá haber en el ruck 2 jugadores por equipo. Sanción Golpe de Castigo." *"Una vez ganado el ruck por uno de los equipos, no está permitido el contraruck."*

GOLPE DE CASTIGO (Penal) y GOLPE FRANCO (Free Kicks) (Ley 21)

- Ningún golpe franco podrá jugarse rápido ni ser pateado directamente por el jugador que efectúa el saque.

- Excepción: tras producirse un mark, podrá jugarse rápido o patear directamente (no se podrá pedir melé).

Eliminar el punto 3. Donde dice: “Un equipo al que se le otorga un penal o free kick puede elegir un scrum en su lugar”. *No se podrá cambiar un Golpe de Castigo o un Golpe Franco por un scrum.*

Modificar el punto 4. Donde dice: “Un equipo que se le otorga un penal o free kick puede elegir un lineout o un scrum en su lugar en la misma marca”; se modifica por *“Un equipo que se le otorga un penal o free kick puede elegir un lineout en su lugar en la misma marca*

Incluir la siguiente norma: *“Ningún golpe franco podrá jugarse rápido ni ser pateado directamente por el jugador que efectúa el saque, con la excepción del Golpe Franco producido después de un mark que podrá jugarse rápido o patear directamente (no se podrá pedir scrum).”*

USO DE LA MASCARILLA

Todos los jugadores deben jugar con máscara que reporte datos de certificación con una filtración mínima del 90% en las reutilizables y del 95 % en las no reutilizables y que se ajuste bien a la cara , con el objetivo de evitar rozaduras, molestias y tener que tocarla innecesariamente, remitimos en este punto a GUÍA 4 DEL DEPORTE GALLEGO y a la GUÍA DEL MINISTERIO DE CONSUMO 2 QUE DEBES DE TENER EN CUENTA A LA HORA DE COMPRAR UNA MASCARILLA, para aclarar cualquier duda al respeto de las filtraciones y buen uso.

También conviene que sea al mismo tiempo elástica o semielástica, según las características del deporte y la persona, vigilando que no se introduzca en la boca al respirar. La talla elegida debe permitir al deportista abrir la boca al máximo (por ejemplo, para bostezar), sin que la máscara deje a cielo abierto la nariz o el queso. En la medida del posible, hay que prevenir su humedecimiento, y tener prevista su relevo en caso de que esto ocurra. Se deben valorar o solicitar, las especificaciones del fabricante sobre las alteraciones del material respecto a la protección (cantidad de filtración) en caso de mojarse interna o externamente. Mejor que sean reutilizables y lavables y que se coloquen por detrás de las orejas, o alrededor de la cabeza. El más importante es que al entrenar y jugar la máscara permita tener sensación de respiración (ventilación) adecuada al esfuerzo con la eres puesta, los integrantes del banco deben llevarla puesta en todo momento. Se recomienda seguir las pautas de uso marcadas por el fabricante en cuanto al uso y condiciones higiénicas:

- Cada equipo es responsable de las máscaras de sus jugadores y su estado
- Jugadores que no lleven la máscara puesta durante lo juego:
- Un jugador que pierda o se le rompa la mascarilla, deberá acudir inmediatamente a su banco para sustituirla por otra. No es necesario esperar a que haya un balón muerto para realizarlo, pero sí avisar al árbitro para entrar en el terreno de juego.
- Si al iniciar una acción de juego un jugador no lleva máscara: G. C.
- Si en el transcurso de una acción de juego se le cae la máscara e interviene: Aviso, e inmediatamente se parará el juego hasta que la mascarilla esté bien colocada
- La segunda vez que ocurra: G. C., siendo el juego detenido hasta que la mascarilla esté en su lugar
- Si vuelve a ocurrir: Tarjeta Amarilla

Si el árbitro observa intencionalidad de no utilizar la mascarilla: tarjeta roja y será considerado

antijuego. Quedando tipificada como infracción muy grave a la Ley 3/2012 de 2 de abril, del Deporte de Galicia y en concreto al apartado 1.b) del artículo 97 de dicha Ley.

Si un jugador quita intencionadamente la mascarilla a otro jugador: tarjeta roja y será considerado antijuego. Quedando tipificada como infracción grave a la Ley 3/2012 de 2 de abril, del Deporte de Galicia y en concreto al apartado 3.c) del artículo 97 de dicha Ley

WATER BREAK

Como consecuencia del uso de la mascarilla, se establece un momento en cada tiempo para poder tomar aire y beber agua

- En la mitad de cada tiempo habrá un parón de 1 minuto para poder respirar sin mascarilla y beber agua. En ese tiempo los jugadores deberán permanecer a más de 1,5 m de distancia entre ellos.
- Solo podrán acceder al campo los integrantes del banquillo para llevar el agua.
- El juego se reanudará con la acción que correspondiera, en el punto donde se paró.

El incumplimiento de las instrucciones indicadas en este aspecto serán consideradas como infracciones graves a la Ley 3/2012 de 2 de abril, del Deporte de Galicia y en concreto al apartado 3.c) del artículo 97 de dicha Ley

17.- VIGENCIA.-

Estas normas entran en vigor en el momento de su aprobación por la Asamblea General de la FGR, o en su defecto por la Comisión Delegada, para los partidos de rugby que se disputen tanto amistosos como oficiales en categoría Sub 14 y superiores tanto femenina como masculina y mientras se mantengan las restricciones y medidas excepcionales por la pandemia.

Cuanto se establece en la presente circular, entrará en vigor en la fecha en que se expide la misma, quedando sin efecto cualquiera Norma dictada con anterioridad que se oponga a las mencionadas, pudiendo estas Normas ser rectificadas o variadas por la F.G.R. en uso de sus facultades si lo considera oportuno.

Se ruega acuse de recibo.

A Coruña, 17 de marzo de 2021.

(Actualizada con los acuerdos de la Asamblea General extraordinaria celebrada el día 25 de febrero de 2021 y la Comisión Delegada celebrada el 16 de marzo de 2021)

La Comisión Delegada

Dirigido a: **Clubs participantes.**

SUB16

GRUPO A

17 de abril de 2021

1ª JORNADA

1	2
Descansa	3

1 de mayo de 2021

2ª JORNADA

2	3
Descansa	1

15 de mayo de 2021

3ª JORNADA

3	1
Descansa	2

29 de mayo de 2021

4ª JORNADA

2	1
Descansa	3

12 de junio de 2021

5ª JORNADA

3	2
Descansa	1

26 de junio de 2021

6ª JORNADA

1	3
Descansa	2

10 de julio de 2021

FINALES

1º GRUPO A	1º GRUPO B
2º GRUPO A	2º GRUPO B
3º GRUPO A	3º GRUPO B

GRUPO B

17 de abril de 2021

1ª JORNADA

1	2
Descansa	3

1 de mayo de 2021

2ª JORNADA

2	3
Descansa	1

15 de mayo de 2021

3ª JORNADA

3	1
Descansa	2

29 de mayo de 2021

4ª JORNADA

2	1
Descansa	3

12 de junio de 2021

5ª JORNADA

3	2
Descansa	1

26 de junio de 2021

6ª JORNADA

1	3
Descansa	2