

## **REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DAS ESCOLAS DE RUGBY**

NO QUE NON RECOLLA ESTA NORMATIVA APLICARASE O REGULAMENTO DE XOGO  
DAS ESCOLAS DE RUGBY DA FER

### ARTIGO 1.- EQUIPOS PARTICIPANTES:

Todas as Escolas de Rugby inscritas como tales na Federación Galega de Rugby.

### ARTIGO 2.- INSCRICIÓNS:

Cada Club paraga 100,00 € en concepto de inscrición.

### ARTIGO 3.- XOGADORES PARTICIPANTES:

1. Todos os xogadores/ as participantes deberán estar en posesión de licenza tramitada pola Federación Galega de Rugby, de acordo coa normativa establecida respecto diso sobre solicitude e expedición de licenzas federativas

2. Os xogadores/ as serán divididos nas seguintes categorías:

a. M-12 nados en 2010 e 2011

b. M-10 nados en 2012 e 2013.

c. M-8 nados en 2014 e 2015

d. M-6 nados en 2016 e posteriores

e. Os xogadores/ as de último ano da súa categoría poderán ser inscritos na categoría inmediatamente superior, sen poder contar en 2 categorías á vez.

f. As xogadoras M14 de 1º ano poderán xogar na categoría M12

3. Por seguridade, Todos os xogadores/ as/ as deberán ir provistos de protector bucal e xogar con botas multitacos que cumpran a normativa vixente.

4. Ningún xogador/ra deberá exceder o tempo de xogo indicado para cada categoría polo Regulamento de Xogo nas Escolas de Rugby da FER.

### ARTIGO 4.- ORGANIZACIÓN DAS CONCENTRACIÓNS

A organización das Concentracións de Escolas, corresponde por completo, aos Clubs onde se disputen ditas Concentracións.

1. Os clubs están obrigados a inscribir aos equipos e xogadores cos que van participar con 10 días de antelación á data fixada e todos os seus compoñentes terán licenza

federativa con esta Federación, requisito indispensable para a seguridade dos participantes, podendo incluír libremente equipos e xogadores/ as durante o resto da tempada baixo as condicións de inscrición.

**2. Os equipos deberán inscribirse co mínimo de xogadores/as que marca o Regulamento de Xogo nas Escolas de Rugby da FER.**

Os clubs que non dispoñan do número de xogadores/as necesarios para inscribir un equipo, poderán formar un combinado con xogadores/as de outros clubs.

3. Os xogadores/ as rexistrados dun equipo que participa nun Torneo non poderán participar en ningún outro equipo.

4. Todos os clubs deberán ir acompañados dun delegado, así como un Adestrador para o equipo M-12 (en caso de carecer do devandito equipo, a obrigatoriedade sería para o de superior categoría. Tanto o Delegado como o Adestrador deberán estar en posesión da licenza federativa correspondente ao seu cargo. O resto de equipos do Club deberán ter unha persoa responsable para cada un, que estará en posesión dunha licenza tramitada por esta Federación (Adestrador ou Monitor). TODOS OS ADESTRADORES E DELEGADOS DEBERÁN ESTAR EN POSESIÓN DO CERTIFICADO POR DELITOS DE NATUREZA SEXUAL.

5. Cada club designará a una persoa con licenza federativa que fará de responsable COVID do seu club.

6. As Escolas participantes nunha concentración deberán comunicar a súa asistencia e enviar as listaxes de xogadores ao club organizador e á FGR polo menos con 10 días de antelación á data fixada para a celebración da devandita concentración.

7. En todas as Concentracións, deberá designarse por parte do Club organizador, un responsable que estará ao dispor do Delegado Federativo para arranxar as incidencias que poidan xurdir durante a concentración.

8. O Club organizador encargarse da existencia dunha ambulancia no lugar da concentración e durante todo o tempo que dure a mesma.

9. O Club organizador elaborará un calendario de competición que deberá enviar á Federación e ás Escolas participantes antes do mércores da semana na que se celebre a Concentración.

10. Realizarase un control de licenzas media hora antes do comezo das competicións de cada categoría, polo que cada Club deberá levar as súas licenzas “físicas” ás Concentracións. Todo os equipos deberán levar cuberta a relación de xogadores/ as que se adxunta no ANEXO1

11. Os partidos destas categorías non terán resultado final (todos acaban en empate) e os Torneos non terán clasificación.

**12. A máxima autoridade nas Concentracións recae no DELEGADO FEDERATIVO, persoa capacitada para resolver calquera tipo de conflito que xurda na competición.**

13. O Club organizador realizará un cartel para anunciar a Concentración, no que na parte superior do mesmo deberán figurar os logos de Xunta de Galicia, Xacobeo 20-21 e Federación galega de Rugby (estes Logos enviaranse aos Clubs organizadores). Unha vez confeccionado o cartel, remitirao ao correo electrónico [secretaria@rugby.gal](mailto:secretaria@rugby.gal) antes da súa publicación para recibir o visto e prace da Federación Galega de Rugby.

14. O Club organizador deberá ter un calendario de competición como moi tarde o mércores da semana na que se celebra a Concentración.

15. O Club organizador dispoñerá dun espazo reservado para a tenda da FGR.

16. Estará totalmente prohibida a entrada ao campo de xogo de persoas alleas ao mesmo ( deledados/ as, adestradores/ as, xogadores/ as e árbitros).

**O incumprimento desta norma permitirá ao Delegado Federativo SUSPENDER automaticamente a concentración.**

17. Cada club poderá nomear a un fotógrafo que será acreditado pola FGR. Os datos do fotógrafo serán enviados á FGR ao correo [secretaria@rugby.gal](mailto:secretaria@rugby.gal) o mércores da semana da celebración da Concentración.

#### ARTIGO 5.- RÉXIME DISCIPLINARIO

1. O incumprimento do ARTIGO 4.4 no que respecta ao Delegado de Club e aos Adestradores de cada equipo será sancionado cunha multa de 50€ por cada infracción.

2. O incumprimento do ARTIGO 4.5 suporá a NON PARTICIPACIÓN DO CLUB NA CONCENTRACIÓN

3. O incumprimento do ARTIGO 4.8 suporá a CANCELACIÓN DA CONCENTRACIÓN e unha sanción para o Club organizador de 150€, ademais de ter que facer fronte ás reclamacións que se lle presenten por parte dos demais Clubs O Club organizador que non cumpra con punto anterior non poderá volver organizar outra concentración na mesma tempada nin na seguinte.

**ESTA NORMATIVA ESTÁ SUXEITA AO PROTOCOLO FISICOVID DA FEDERACIÓN GALEGA DE RUGBY APROBADO POLA SECRETARÍA XERAL PARA O DEPORTE**

## ARTIGO 6.- DATAS DE CELEBRACIÓN

	DATA	LUGAR	ORGANIZA
1ª	11/12/2021	Cortegada (Ourense)	Federación galega de rugby
2ª	16/01/2022	Por designar	Por designar
	27/02/2022	Por designar	Por designar
	27/03/2022	Por designar	Por designar
	24/04/2022	Por designar	Por designar
	15/05/2022	Por designar	Por designar
	12/06/2022	Por designar	Por designar

1. Na tempada 2019-2020, e debido á pandemia producida polo COVID, quedaron 4 club sin poder organizar as súas Concentración de Escolas. Istos clubs foron Muralla R.C., Pontevedra R.C., CRAT Coruña, e Ingleses R.C.

Os 4 poderán escoller entre as datas que faltan por designar e as outras 2 se adjudicarán segundo uns baremos que fixará a Comisión delegada.

A COMISIÓN DELEGADA DA FGR



# GUÍA A SEGUIR PARA AS CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS DA FGR

## M6 - M8 - M10 - M12

## TEMPORADA 2021 – 2022

Nesta temporada a proposta da FGR no que respecta ao retorno as competicións entre as nosas escolas faremos o seguinte plantexamento de competición e de xuntanzas, de cara a reducir o número de participantes e asistentes aos eventos: en todas as datas propostas para a celebración de encontros entre escolas faranse dúas sedes, unha no norte e outra no sur. Tendo como meta final a intención de facer una ou dúas macroconcentracións (se a situación o permite cara ao final de temporada)

Dado que a práctica do RUGBY implica contacto físico ou interaccións onde non se pode manter a distancia de seguridade interpersoal de 1,5 metros entre os/as deportistas que o practican, **DEBERÁN UTILIZAR A MÁSCARA EN TODO MOMENTO**

### PAUTAS XERAIS DE ACTUACION:

- É **IMPORTANTE** a utilización de máscaras autorizadas polas autoridades sanitarias e o máis axeitadas para o deporte do Rugby.
- O deportista/staff deberá levar unha ou varias máscaras de reposto.
- A entidade organizadora da actividade debería contar sempre con máscaras de reposto.
- Cada club deberá desenvolver un proceso formativo práctico básico sobre o uso da máscara na práctica deportiva (adestradores e staff) e incidir na correcta colocación da máscara durante a competición.
- Realización diaria de autotest (temperatura, tos, fatiga..) por parte dos deportistas, staff técnico, auxiliares, etc. antes de dirixirse cara o lugar da práctica, que interactúen na competición.





- Establecer grupos de competición de composición estables por cada un dos equipos/grupos .
- Recomendación de toma de temperatura en cada competición dos deportistas, staff técnico, auxiliares, etc. que interactúen na competición.
- Regulación e control dos tempos de aproximación e contacto.
- Non se pode quitar a máscara durante a práctica na competición, excepto para repoñela, corrixi-la axeitadamente a súa colocación ou en tempos de pausa na zona e na forma que se determine, procurando que estas pausas sexan ao aire libre ou nun espazo axeitadamente ventilado, e sempre a máis de 1,5 metros dos demais.
- Na medida do posible, utilizar espazos ao aire libre e/ou coa mellor ventilación posible.
- Establecer medidas informativas de concienciación para deportistas, staff, etc. co obxecto de reducir o risco de contaxio na vida social (insistir en que se deben evitar aglomeracións, zonas con máis risco, incrementar medidas de protección en reunións familiares/sociais, etc...).
- Control exhaustivo da sintomatoloxía e posible transmisión a través do procedemento de comunicación do club/deportistas/staff/familias coas autoridades sanitarias segundo estableza este protocolo.

ESPECIALIDADE: RUGBY GRADUAL				
COMPETICIÓN				
MOMENTO	AXENTE	TIPO DE CONTAXIO	DESCRICIÓN DA SITUACIÓN	MEDIDA OU MEDIDAS PROPOSTAS
ANTES	XOGADORES/STAFF e OUTROS	NON EXISTE	RECOLLIDA DE DATOS DE SAUDE EN RELACIÓN COA SINTOMATOLOXÍA DO COVID'19	– Recomendación de medición da temperatura, alteracións respiratorias, non presentar tos , no caso de presentar febre, tos ou dificultades respiratorias non acudir á competición.
ANTES	STAFF E DEPORTISTAS	CONTAXIO PERSOA A PERSOA OU POR ESPAZO DE USO SIMULTÁNEO	OS PARTICIPANTES COMPARTEN VEHÍCULO PARA ACUDIR A ACTIVIDADE	– Uso da máscara. – Evitar no posible compartir transporte con xente coa que non se convive. – Recomendación de distanciamento máximo no caso de compartir transporte con persoas coas que non conviven





				<ul style="list-style-type: none"><li>– Evitar o contacto físico e evitar tocar obxectos do vehículo na medida do posible.</li><li>– Desinfección das partes do vehículo susceptibles de estar en contacto (cinturóns, manillas das portas, etc.)</li></ul>
ANTES	STAFF/ DEPORTISTAS	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA	SAÚDO ENTRE O ADESTRADOR E OS PARTICIPANTES NA ACTIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>– Evitar o contacto persoal.</li><li>– Evitar saúdos con contacto físico.</li><li>– Usar máscara e manter a distancia de seguridade interpersoal de 1,5 m.</li></ul>
ANTES	STAFF / DEPORTISTA	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA E POR VÍA AÉREA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO / SECUENCIAL).	OS PARTICIPANTES COMPROBAN A SÚA TEMPERATURA ANTES DE ACCEDER AO ESPAZO DE PRÁCTICA DEPORTIVA	<ul style="list-style-type: none"><li>– Reoomendación de medición de temperatura no acceso á instalación, por parte da persoa encargada polo club que organiza a competición.</li><li>– Acceso á instalación e desinfección de mans no punto de xel hidroalcolico adicado a tal efecto.</li></ul>
ANTES	STAFF / DEPORTISTA	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA E POR VÍA AÉREA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO / SECUENCIAL).	OS PARTICIPANTES DA ACTIVIDADE (XOGADORES, TÉCNICOS E/OU OUTRO PERSOAL) ACCEDEN Á INSTALACIÓN.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Seguiranse as indicacións do titular da instalación.</li><li>– Seguir as indicacións no referido ás circulacións na instalación e acceso á mesma.</li><li>– Distancia de seguridade interpersoal de 1,5 m.</li><li>– Usar máscara en todo momento</li><li>– Lavado de mans con hidroalcol ao entrar na instalación.</li></ul>
ANTES	OUTROS ALLEOS (PÚBLICO)	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA E POR VÍA AÉREA (ESPAZOS DE	O PÚBLICO ACCEDE Á INSTALACIÓN PARA VER A COMPETICIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>– Soamente poderán esperar na grada no caso de que o titular da instalación o permita, en base ao establecido na normativa en vigor.</li></ul>





		USO SIMULTÁNEO / SECUENCIAL).		<ul style="list-style-type: none"><li>– De non ser o caso, non se permite agardar ou ver a competición desde o interior da instalación.</li><li>– Deberá manter a distancia de seguridade interpersoal e usar sempre a máscara.</li></ul>
ANTES	XOGADORES	CONTACTO PERSOA A PERSOA E VÍA AÉREA SUPERFICIE DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL	USO DOS VESTIARIOS	<ul style="list-style-type: none"><li>– Seguir as indicacións da normativa en vigor e do titular da instalación.</li><li>– No caso de que se utilice, o uso do vestiario estará limitado ao aforo determinado na normativa. Organizaranse as quendas que sexan necesarias para cumprir coas normas de aforo, de ventilación e de desinfección.</li><li>– Despois do seu uso, as mochilas ou equipamento persoal deberán levarse á zona designada tal e como se indica nestas táboas</li><li>– Limitar a estancia no vestiario ao tempo mínimo necesario e estar con máscara en todo momento, salvo que sexa imprescindible ducharse. Neste caso, quitar a máscara exclusivamente para entrar na ducha e colocala de novo tan pronto nos sequemos a cara e cabeza.</li><li>– Evitar falar, berrar, celebracións, etc... mentres esteamos no vestiario.</li><li>–</li></ul>
ANTES	XOGADORES/STAFF/OUTROS ELLEOS	SUPERFICIE DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL	USO DE BAÑOS	<ul style="list-style-type: none"><li>– Atender ao establecido pola normativa en vigor e polo titular da instalación.</li><li>– Uso de máscara.</li></ul>







				<ul style="list-style-type: none"><li>– Manter a distancia de seguridade interpersonal.</li><li>– Respetar as quendas de uso para cumprir aforos.</li><li>= Lavado de mans ou utilización de xel hidroalcolico ao entrar e ao saír</li></ul>
ANTES	XOGADORES	MATERIALES USO COMPARTIDO	USO DO BOTIQUÍN	<ul style="list-style-type: none"><li>– Promover o uso de material persoal</li><li>– Dispoñer de luvas desbotables de uso individual para que aqueles xogadores/as que necesiten algo do botiquín poidan utilizalo.</li></ul>
ANTES	STAFF/ DEPORTISTAS/ ÁRBITROS/ OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR CONTACTO USOS SECUENCIAL	PERSOAS QUE ACCEDEN AO CAMPO.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Non se pode acceder ao campo co mesmo calzado que se utilizou para acudir a instalación.</li></ul>
ANTES	STAFF E DEPORTISTA	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA	ENTREGA DE ROUPA DE PARTIDO	<ul style="list-style-type: none"><li>– Prohibido o intercambio de petos, sudaderas ou roupa de partido entre xogadores/as.</li><li>– De ser posible, entregar a roupa de partido a cada xogador/a de uso individual para toda a tempada ao principio desta.</li></ul>
ANTES	STAFF E DEPORTISTA	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA CONTAXIO POR CONTACTO DE USO SIMULTÁNEO / SECUENCIAL.	PREPARACIÓN DO MATERIAL PRECISO PARA LEVAR A CABO A PRÁCTICA DA ACTIVIDADE (MONTAXE DE PAUS, PROTECTORES, BANDERÍNS....)	<ul style="list-style-type: none"><li>– Determinar a persoa que realiza a tarefa con antelación ao inicio da actividade.</li><li>– Facelo de forma individual preferentemente. De ser preciso varias persoas, deben manter a distancia de seguridade e usar máscara.</li><li>– Desinfección do material utilizado.</li><li>– Limpeza das mans unha vez rematada a tarefa de montaxe.</li></ul>





ANTES	XOGADORES/STAFF	SUPERFICIE DE USO SECUENCIAL	ALMACENAXE DE MOCHILAS	<ul style="list-style-type: none"><li>– Habilitar unha zona específica, na grada ou lugar ao aire libre para que os membros do equipo poidan deixar os seu equipamento persoal e acudir alí tras os encontros, non podendo aboandoar dita zona salvo para os quecementos e xogos.</li><li>– Esta zona debe ser privada e dun tamaño suficiente para poder separar o equipamento de maneira segura. Idealmente ó aire libre ou ben ventilada.</li><li>– O acceso a esta zona debe ser limitado e controlado en todo momento polo persoal do club ó que se lle asigne esta función.</li></ul>
ANTES	STAFF E DEPORTISTA	CONTAXIO POR VÍA AÉREA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO) E CONTACTO PERSOA A PERSOA	ENTREGA BEBIDAS OU AVITUALLAMENTO PARA A ACTIVIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>– As bebidas ou avituallamentos que se entregan debendo ser de uso individual e marcando o recipiente, deben estar desinfectadas antes.</li><li>– <b>Preferiblemente, serán os deportistas os que leven a súa propia botella da casa.</b></li><li>– Definir un espazo previo sen que xurda o contacto entre participantes e o material que se entrega.</li><li>– Estipular previamente como será o reparto minimizando riscos por proximidade ou contacto.</li><li>– Marcar os envases co nome de cada persoa para evitar confusións</li></ul>





ANTES	ÁRBITROS	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA E POR VÍA AÉREA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO / SECUENCIAL).	O PERSOAL ARBITRAL PREPARA O MATERIAL PARA A COMPETICIÓN (REVISIÓN DAS ACTAS DIXITAIS, INCORPORACIÓN DALGÚN NOVO MEMBRO...)	<ul style="list-style-type: none"><li>– Usarán máscara en todo momento.</li><li>– A montaxe da mesa de revisión e protocolo da acta debe permitir que o persoal (árbitro e delegados) poidan manter a distancia de seguridade.</li><li>– A mesa disporá de un dispensador de xel hidroalcohólico e papeleira de pedal con separación selectiva de residuos.</li></ul>
ANTES	STAFF DEPORTISTAS ÁRBITROS	CONTAXIO POR CONTACTO/AÉREO/ESPAZO DE USO SIMULUTÁNEO E SECUENCIAL	OS XOGADORES, TÉCNICOS E ÁRBITROS COMPROBAN, AXUSTAN E REVISAN O MATERIAL PRECISO PARA O ENCONTRO E DURANTE O QUECEMENTO.	<ul style="list-style-type: none"><li>– O material a usar (balóns, conos, sacos de contacto...) debe ser desinfectado antes do inicio do quecemento, tanto o do quecemento como o do propio partido.</li><li>– Manter distancia de seguridade</li><li>– Uso de máscara</li></ul>
ANTES	ÁRBITROS	CONTAXIO POR CONTACTO E POR VÍA AÉREA	OS ÁRBITROS REVISAN O MATERIAL OBRIGATORIO, SOLICITAN A DOCUMENTACIÓN OS EQUIPOS OU DAN INSTRUCCIÓN.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Farán desinfección de mans tras manipular documentación ou material e pasar a seguinte documentación/material.</li><li>– Usarán a máscara sempre e fomentárase o uso dun silbato electrónico.</li><li>– Durante o encontro non se achegarán a menos de 1,5 metros de xogadores, staff dos equipos, organización, etc..., evitarán asubiar á cara destes e cando teñan que falar con outras persoas tentarán evitar facelo cara a cara e aumentarán a distancia de 1,5. , no caso de non facer uso do silbato electrónico</li></ul>





ANTES	DEPORTISTAS /STAFF	CONTAXIO POR CONTACTO E POR VÍA AÉREA	BERRO CONXUNTO PREVIO AO INICIO DO PARTIDO	<ul style="list-style-type: none"><li>– Evitalo sempre que sexa posible</li><li>– Búsqueda de formas alternativas co fin de garantir a distancia e a propagación dos aerosoles nun espacio próximo, sen berrar cara a cara</li></ul>
DURANTE	DEPORTISTAS E STAFF	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA	CELEBRACIÓNS AO LONGO DO XOGO	<ul style="list-style-type: none"><li>– Respectar distancia de seguridade.</li><li>– Buscar formas alternativas sen contacto entre persoas.</li></ul>
DURANTE	STAFF/DEPORTISTA	CONTAXIO POR VÍA AÉRA	CONVERSAS ENTRE TÉCNICOS/XOGADORES PARA DIRIXIR O ENCONTRO	<ul style="list-style-type: none"><li>– Manter a distancia de seguridade sempre que sexa posible.</li><li>– Utilización da máscara durante o encontro.</li><li>– Utilización de material individual (carpeta, pizarra...)</li><li>– Únicamente o adestrador principal poderá retirar a máscara <b>en momentos puntuais</b> para dar instrucións aos deportistas que estean xogando no campo <b>se fora imposible que o escoitaran coa máscara posta</b> e nese caso deberá estar a máis distancia ca 1,5 metros e non dirixirse cara a cara aos deportistas. En ningún caso poderá quitar a máscara nos descansos ou tempos parados, nin para dirixirse aos deportistas que estean no banquillo, ...</li></ul>
DURANTE	OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR VÍA AÉRA	ASISTENCIA DE PÚBLICO.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Só poderá haber público no caso de que o titular da instalación o permita en base ao establecido na normativa en vigor.</li></ul>





				<ul style="list-style-type: none"><li>- De non ser o caso, non se permite ver a competición desde o interior da instalación.</li><li>- Deberase manter a distancia de seguridade interpersoal e usar sempre a máscara.</li></ul>
DURANTE	OUTROS ALLEOS (AUTORIDADES, CONVIDADOS..)	CONTAXIO POR VÍA AÉRA PERSOA A PERSOA ESPAZO DE USO SIMULTÁNEO	ASISTENCIA AO PALCO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Seguirán o establecido polo titular da instalación en base á normativa vixente para este tipo de espazos.</li><li>- Non terán acceso a zona de competición.</li><li>- Marcar os asentos para evitar intercambios de sitio.</li><li>- Distancia de seguridade.</li><li>- Usar máscara en todo momento.</li><li>- Dispor de xel para desinfección</li></ul>
DURANTE	STAFF E DEPORTISTA	POR CONTACTO CON MATERIAL USO ALTERNO	UTILIZACIÓN DO BALÓN.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desinfección balóns antes de comezar, durante (nos descansos) e despois.</li><li>- Desinfección mans antes, durante( no parón da metade) e despois.</li></ul>
DURANTE	DEPORTISTAS	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA / PERSOA	USO DA MÁSCARA EN SITUACIÓNS DE XOGO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Os xogadores utilizarán unha máscara durante todo o encontro.</li><li>- Os xogadores terán que ter máscaras reserva por si se produce una rotura das mesmas.</li><li>- Non se permite a manipulación ou retirada da mesma durante a competición (balón en xogo).</li><li>- Establecerase un tempos técnicos oficiais (1') na metade de cada parte</li></ul>





				para que se poidan separar os xogadores e coa distancia de seguridade retirar a máscara para evitar afogos e situacións de ansiedade polo seu uso e poder beber, sempre que sea da sua botella, e sempre co menor tempo posible.
DURANTE	DEPORTISTAS/STAFF/ÁRBITROS	AÉREO	ROTURA MASCARA	<ul style="list-style-type: none"><li>– Traer sempre un recambio da máscara</li><li>– Marchar á distancia de seguridade e cambiala mascara.</li></ul>
DURANTE	STAFF E DEPORTISTA	AÉREO	DESPRAZAMENTO DA MÁSCARA	<ul style="list-style-type: none"><li>– Marchar á distancia de seguridade e cambiala mascara</li><li>– Deberán sempre ter recambios de máscara por se esto pasa.</li></ul>
DURANTE	OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR VÍA AÉRA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL) E POR PERSOA A PERSOA.	UN PAI/NAI OU PERSOA RESPONSABLE ACUDE A RECOLLER O SEU FILLO/A ANTES DO FINAL DO ENCONTRO (OU PRODÚCESE UNHA LESIÓN QUE NON LLE PERMITE CONTINUAR)	<ul style="list-style-type: none"><li>– Pedirase os pais/nais que se se vai a dar dita situación, avisen con anterioridade.</li><li>– O pai/nai deberá usar máscara sempre.</li><li>– Non pode acceder a zona de competición, debe esperar na zona habilitada e mantendo a distancia de seguridade.</li><li>– O neno/a será acompañado polo staff mantendo a distancia de seguridade</li></ul>
DURANTE	STAFF DEPORTISTAS	CONTAXIO AÉREO – ESPAZOS DE USOS SIMULTÁNEO	XOGADORES E TÉCNICOS QUE ESTÁN NA BANCADA DURANTE O ENCONTRO.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Na medida do posible evitar bancos corridos, utilizando cadeiras dispostas para que manteñan a distancia de seguridade a partir da prolongación da liña de ataque do seu campo ou estableceranse en ese mesmo espazo unha distribución que permita manter</li></ul>





				<p>as distancias de seguridade, incluso podendo utilizar as gradas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Desinfección antes de comezar e despois do partido.</li><li>– Determinarase a asignación previa dos asentos para o seu uso, garantindo a distancia de seguridade +1,5 m</li><li>– Disporán de un dispensador de xel desinfectante e papeleira con recollida selectiva de residuos en cada bancada.</li><li>– Utilizarán máscara.</li></ul>
DURANTE	DEPORTISTAS	CONTAXIO AÉREO – ESPAZOS DE USOS SIMULTÁNEO	XOGADORES QUE SE ATOPAN NA ZONA DE QUECEMENTO.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Habilitaranse 2 zonas de quecemento por espazo de xogo por equipo nos fondos do campo de ser posible claramente marcadas.</li><li>– Procurarase que os xogadores que esperan a poder participar no encontro manteñan a distancia de seguridade.</li><li>– Usar máscara sempre.</li></ul>
DURANTE	OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR VÍA AÉRA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL) E POR PERSOA A PERSOA.	FISIOTERAPEUTAS OU MÉDICOS QUE DEBEN FACER TRABALLO DE MANIPULACIÓN DOS PARTICIPANTES.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Tanto persoal sanitario como xogadores usarán a máscara.</li><li>– Desinfección do material antes e despois da atención de cada persoa.</li><li>– Lavado de mans por ambas partes antes de recibir/dar o tratamento.</li><li>– Uso do equipos de protección individual necesario segundo se estableza nos protocolos do colectivo de fisioterapeutas, médicos, etc.. (luvas, máscara, bata, gafas, etc...)</li></ul>





				<ul style="list-style-type: none"><li>– Evitar o tratamento fisioterapéutico en sala sempre que sexa posible.</li><li>– No caso de usar unha sala, ventilala de forma continuada e procurar que sexa exclusivamente para este uso. De non ser posible usala únicamente para tratamento de fisioterapia, desinfectar en profundidade no caso de cambiar de uso.</li><li>– Desinfección da padiola e do material de fisioterapia despois de cada tratamento.</li><li>– Uso de xel desinfectante antes e despois de cada tratamento tanto por parte do profesional de fisioterapia como do/a deportista.</li></ul>
DURANTE	STAFF / DEPORTISTAS OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR VÍA AÉRA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL) E POR PERSOA A PERSOA.	UTILIZACIÓN DE BAÑOS	<ul style="list-style-type: none"><li>– Atender ao establecido pola normativa en vigor e polo titular da instalación.</li><li>– Uso de máscara.</li><li>– Manter a distancia de seguridade interpersonal.</li><li>– Respectar as quendas de uso para cumprir aforos.</li><li>– Lavado de mans ou utilización de xel hidroalcohólico ao entrar e ao saír</li></ul>
DURANTE	STAFF	CONTAXIO POR VÍA AÉRA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL) E POR PERSOA A PERSOA.	UTILIZACIÓN DE ALMACÉNS PARA A RECOLLIDA DE MATERIAL AO ACABAR A COMPETICIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>– Limpeza e desinfección de todo o material utilizado antes de gardalo no almacén por parte da persoa ou persoas da marcada polo equipo</li><li>– O acceso ó almacén deberá estar limitado a unha ou varias persoas, que</li></ul>







				<p>serán os/as encargados/aa da correcta manipulación/desinfección do material.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– No caso de que sexa un almacén compartido por varios clubs, evitar en todo momento compartir espazo entre os distintos clubs.</li><li>– Usar máscara.</li><li>– Manter sempre a distancia de seguridade interpersoal se interactúan varias persoas</li></ul>
DURANTE	DEPORTISTAS	CONTACTO	CORREDOR DE FINALIZACIÓN DE PARTIDO	<ul style="list-style-type: none"><li>– Recomendación de non facelo e no caso de facelo incrementar a distancia do corredor a 3 mts de separación e paso do equipo contrario polo medio sen saúdos físicos, propoñendo os xestuais e mantendo a distancia de seguridade entre todos os deportistas.</li></ul>
DESPOIS	DEPORTISTAS/ STAFF/OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR VÍA AÉRA (ESPAZOS DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL) E POR PERSOA A PERSOA.	INTERACCIÓNS ENTRE DEPORTISTAS, PAIS OU PAI/NAI-ADESTRADOR AO FINALIZAR.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Uso de máscaras e respectar a distancia de seguridade.</li><li>– Realizalas de xeito virtual en caso de ser necesarias prolongadas.</li><li>– Avisar ao adestrador con antelación para evitar que haxa interacción entre varios acompañantes e o adestrador ao mesmo tempo.</li></ul>
DESPOIS	STAFF DEPORTISTAS ÁRBITROS OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR CONTACTO PERSOA A PERSOA E POR VÍA AÉREA.	CERIMONIAS DE ENTREGA DE PREMIOS.	<ul style="list-style-type: none"><li>– Os trofeos/medallas estarán previamente desinfectados.</li><li>– As autoridades non farán entregas directamente; os trofeos/medallas estarán en unha mesa onde, fárbase entrega do trofeo e medallas ó capitán</li></ul>





				<p>de cada equipodeportista o recolle directamente e fará a foto en un sitio predefinido coa autoridade mantendo a distancia de seguridade.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Disporase o material de premiación de xeito que os deportistas o recollan persoalmente e sen manipular ningún outro material.</li><li>– Tanto deportistas como autoridades terán unha distribución que permita manter as distancias de seguridade e as medidas hixiénicas establecidas polas autoridades.</li><li>– Non se farán fotos oficiais de grupo, “de familia” ou outras que supoña non poder manter as distancias de seguridade.</li></ul>
DESPOIS	STAFF DEPORTISTAS ÁRBITROS OUTROS ALLEOS	CONTAXIO POR CONTACTO PERSONA A PERSONA E POR VÍA AÉREA POR USO SIMULTÁNEO DE SUPERFICIE.	REMATE DO ENCONTRO	<ul style="list-style-type: none"><li>– No caso de haber varios encontros consecutivos, non terá acceso ao campo ningún participante do seguinte encontro ata que todos os participantes (xogadores/árbitros/staff e outros precisos) saian da zona de competición e se completen as tarefas de desinfección que este documento e a instalación establezan para a previa do inicio dun encontro momento no que o árbitro chamará os dous equipos para que accedan á zona de xogo.</li></ul>
DESPOIS	XOGADORES/ÁRBITROS	CONTACTO PERSONA A PERSONA E VÍA AÉREA	USO DE VESTIARIOS	<ul style="list-style-type: none"><li>– Seguir as indicacións da normativa en vigor e do titular da instalación.</li></ul>





		SUPERFICIE DE USO SIMULTÁNEO/SECUENCIAL		<ul style="list-style-type: none"><li>- No caso de que os vestiarios non estiveran desinfectados e non houbera unha axeitada ventilación, non se deben usar. Neste caso os/as participantes no adestramento/competición deberán chegar debidamente cambiados/as da casa.</li><li>- No caso de que se utilice, o uso do vestiario estará limitado ao aforo determinado na normativa e a un numero de persoas que permitan manter sempre a distancia de seguridade (+1,5 metros) entre elas e en todas as direccións.</li><li>- Organizaranse as quendas que sexan necesarias para cumprir coas normas de aforo, de ventilación e de desinfección.</li><li>- Despois do seu uso, as mochilas ou equipamento persoal deberán levarse á zona designada tal e como se indica nestas táboas</li><li>- Limitar a estancia no vestiario ao tempo mínimo necesario e estar con máscara en todo momento, salvo que sexa imprescindible ducharse. Neste caso, quitar a máscara exclusivamente para entrar na ducha e colocala de novo tan pronto nos sequemos a cara e cabeza.</li></ul>
--	--	--	--	---





				<ul style="list-style-type: none"><li>– Evitar falar, berrar, celebracións , etc... mentres esteamos no vestiario.</li></ul>
DESPOIS	STAFF/DEPORTISTAS/ OUTROS	CONTAXIO POR CONTACTO PERSONA A PERSONA E POR VÍA AÉREA POR USO SIMULTÁNEO DE SUPERFICIE	CELEBRACIÓN DO TERCEIRO TEMPO	<ul style="list-style-type: none"><li>– Non terán lugar as xuntanzas tradicionais de celebración do terceiro tempo</li></ul>
DESPOIS	FAMILIARES	PERSONA/PERSONA AEREO	RECOLLIDA DOS XOGADORES	<ul style="list-style-type: none"><li>– Os acompañantes dos xogadores, deberán esperar fóra da instalación garantindo a distancia social de 1,5 mts e usando a máscara.</li><li>– Unha persoa da organización avisará os pais/nais da saída ( para a súa recollida) dos clubs de maneira ordenada. O resto de participantes debe de permanecer na zona asignada a cada un ata que sexa chamado para a súa saída.</li><li>– Evitar, en todo caso, aglomeracións nos exteriores da instalación e nos accesos</li></ul>

**A maiores do escrito na parte superior o club ou entidade organizadora das Concentracións establecerá as propias normas no referente ás circulacións no/s campos de xeito que se minimicen os contactos e non xurdan aglomeracións, non ten sentido marcar unha única norma neste sentido xa que a funcionalidade das instalacións son diferentes. Ditas normas serán comunicadas aos clubs participantes ao longo da semana previa á celebración da mesma.**





# REGLAMENTACIÓN

DE JUEGO EN LAS  
ESCUELAS DE RUGBY

---



# EL PLAN DE FORMACIÓN DESDE LAS REGLAS DEL JUEGO

---

## PROPÓSITO

### OBJETIVOS GENERALES

El plan de formación de jugadores y jugadoras se fundamenta en una cultura de rugby de movimiento. Los cambios propuestos en los diferentes reglamentos, tienen como objetivo poner las reglas al servicio de la formación del jugador y la jugadora, con el fin de que los deportistas tomen **más decisiones**, que haya **más participación** y que intervengan más veces en cada acción.

Para trabajar estos conceptos, necesitamos ceñirnos a los comportamientos esperados en cada etapa del jugador y la jugadora, según su nivel de juego, para proponer un **modelo pedagógico de reglamento**.

La finalidad del plan de formación no es preparar a un equipo para una competición, sino de contribuir para formar jugadores y jugadoras que sepan actuar de manera inteligente y eficaz en las distintas situaciones de juego que se producen en un partido de rugby movilizando de manera óptima los recursos.

Aprender a jugar bien al rugby es un proceso que precisa varios años. Los jugadores y jugadoras van aprendiendo poco a poco gracias a la experiencia que van adquiriendo en los partidos y entrenamientos.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Seguro: seguridad del jugador y la jugadora.
2. Objetivo: rugby de Movimiento.
3. Divertido: las reglas como potente potenciador del aprendizaje.
4. Activo: aprendizaje - enseñanza del jugador y la jugadora.



# REGLAS DEL JUEGO

# M6

## CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

CAT	PAR	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M6	5x5	TALLERES DE RUGBY: coordinación motora, juegos de habilidad (lucha, combate, carreras, manejo pelota, cuadrupedia).				J OP	J OP	J OP	J OP	J OP	J OP
						5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5

### Juego de oposición

Juega una gran parte de la temporada con **juegos de coordinación**, **habilidades motoras** y **juegos de lucha** para minimizar el contacto, hacer que la **actividad** sea **muy divertida** y participativa para todos jugadores. Además, durante este periodo, el educador también debe trabajar la **pérdida de miedo al contacto con el suelo (terreno) y con el adversario (oponente)** porque terminará la temporada (enero a junio) con el juego de oposición (tal como se describe en la normativa). **Cualquier forma de placaje está PROHIBIDA.**

## JUEGO DE OPOSICIÓN



**5X5**



**22x15 m**



**Max 30 min  
por ½ jornada  
Partido 5'+ 5'**

Los niños menores de 6 años deben tener una actividad específica y no participar en todos los Festivales. **Recomendado un festival trimestral.**

Durante los Festivales, ofrecer **talleres específicos** sobre los siguientes temas:

- Habilidades motoras
- Manejo de la pelota
- Resolver problemas de contacto con el suelo
- Resolver problemas de contacto con compañeros y oponentes

### Desarrollo de Festivales:

- Implementación de los talleres mencionados anteriormente,
- Partidos (5 vs 5) en forma de enfrentamientos por nivel y sin clasificación.

## REGLAMENTO MENORES DE 6 AÑOS

### RUGBY OPOSICIÓN // 3,5 m por jugador

<b>Nº DE JUGADORES</b>	Práctica con 5 jugadores (5 vs 5)	
<b>SUSTITUCIONES</b>	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
<b>CAMPO</b>	22 m (zonas de ensayo no incluidas) x 15m	
<b>BALÓN</b>	Talla 3	
<b>TIEMPO DE JUEGO</b>	30 minutos máximos por media jornada	
<b>ARBITRAJE</b>	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
<b>ANTIJUEGO</b>	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todo jugador puede coger el balón, correr con él, pasarlo, patearlo.</li> <li>• El juego al pie está permitido.</li> <li>• Para oponerse al portador basta con agarrarle, cogerle con las dos manos o abrazarle por la cintura (del bajo esternón hasta la cintura). <b>Toda forma de placaje ESTÁ PROHIBIDA.</b></li> <li>• El defensor no puede disputar, arrancar o golpear el balón entre las manos del portador.</li> <li>• El jugador abrazado o agarrado debe pasar <b>inmediatamente</b>, dar el balón, patearlo o soltarlo.</li> <li>• El apoyo ofensivo de un portador que ha sido cogido, puede cogerle el balón de las manos para continuar jugando.</li> <li>• Las percusiones están prohibidas, el portador debe buscar evadirse de sus adversarios. <b>HAND-OFF NO PERMITIDO Y PERCUSIÓN PROHIBIDA.</b></li> <li>• Todo jugador atacante o defensor situado entre el balón y la línea de ensayo contraria, está potencialmente en fuera de juego.</li> </ul> <p>Las acciones defensivas brutales (corbatas, empujes violentos, tardios, placajes altos, zancadillas) están prohibidas y serán penalizadas con golpe de castigo (expulsión temporal <b>con sustituciones del jugador sancionado</b>)</p> <p>Cuando el portador es agarrado, el educador/árbitro indica «AGARRADO». Entonces el jugador debe pasar el balón.</p>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO</b>	En el centro del campo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando de que sea un jugador diferente la mayor cantidad de veces posible.</li> <li>• El juego arranca cuando el jugador coge el balón, sin pitido del educador/árbitro.</li> <li>• Se deben favorecer las puestas en juego rápidas.</li> <li>• Oposición a 3 m.</li> </ul>
<b>SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO</b>	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
<b>SAQUE DE 22</b>	A 3 m de la línea de ensayo	
<b>ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</b>	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	
<b>GOLPE DE CASTIGO</b>	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	
<b>GOLPE FRANCO</b>		
<b>SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA</b>	En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea.	
<b>TOUCH DIRECTA</b>	Patada desde la zona de ensayo : por donde salió. Patada desde fuera de la zona de ensayo : en el punto del golpeo.	

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.

**AL PITIDO DEL EDUCADOR ARBITRAL, EL JUGADOR SANCIONADO POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA, SI NO (GOLPE FRANCO O 3 M MÁS, O SUSTITUCIÓN SIN SON FALTAS REPETIDAS).**

**LOS EDUCADORES VELARÁN POR EL EQUILIBRIO DE LOS EQUIPOS, SIN RESULTADOS NI CLASIFICACIONES.**





# REGLAS DEL JUEGO

# M8

## CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

La siguiente tabla proporciona un cronograma con el tipo de juego establecido:

**T+2** = tocado + 2 segundos – Participantes 5 x 5

**J CO** = Juego de contacto – Participantes 5 x 5

Cualquiera que sea la categoría, para jugadores que se inician, se recomienda comenzar la práctica de rugby respetando la regla de "Tocado + 2 segundos".

CAT	PART	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M8	5x5	T+2	T+2	T+2	T+2	JCO	JCO	J CO	J CO	J CO	J CO
		5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5

### Juego de 5 x 5

Juega una gran parte de la temporada (septiembre a diciembre) en "tocado + 2 segundos" para desdramatizar el contacto, y hacer que la actividad sea muy divertida y participativa para todos los participantes.

Además, durante este período, el educador también debe trabajar la pérdida de miedo al contacto con el suelo (terreno) y con el adversario, para poder terminar la temporada (enero a junio) con juego de contacto.

## TOCADO + 2 SEGUNDOS



**5x5**



**30x20 m**



Max 50 min  
por ½ jornada  
Max 75 min  
por 1 jornada

- Tocar con dos manos entre cintura y hombros.
- El portador de la pelota tiene dos segundos para hacer un pase, sin obligación de detenerse.

## JUEGO DE CONTACTO



**5x5**



**30 x 20 m**  
Partido  
8'+8'



Max 50 min  
por ½ jornada  
Max 75 min  
por 1 jornada

Cuando el portador de la pelota está en contacto con el oponente (de pie o en el suelo), debe transmitir la pelota inmediatamente. El placaje debe hacerse con los 2 brazos entre la cintura y los pies.

## REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS

### TOCADO + 2 SEGUNDOS // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5		
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión		
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 20m		
BALÓN	Talla 3		
TIEMPO DE JUEGO	50 mins máximo por media jornada o 75 mins máximo por una jornada		
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral		
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.		
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.		
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la <b>cintura</b> y los hombros, el árbitro indica « Tocado », « 1 », « 2 ».		
	El portador que ha sido « tocado » tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse.		
	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m.		
	El jugador « tocado » ya no puede utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m.		
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la <b>cintura</b> y los hombros.		
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.		
	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contra atacar.		
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben de llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = GF – adversarios a 5 m y la defensa a 5 m		
	Si el « tocado » no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continua. El árbitro puede indicar «Jueguen» en caso de conflicto.		
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada « tocado » : comunicación verbal del árbitro « Tocado » 1, 2, 3 (audible para todo el mundo).		
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede marcar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) tiene la opción de ensayar o pasar.		
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>	
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	<p style="text-align: center;">GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.</p> <p style="text-align: center;">Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).</p>	
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.		
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.		
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.		
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.		
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.		
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO		

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



## REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS

### RUGBY CONTACTO // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 20m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	50 mins máximo por media jornada o 75 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	<b>PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF</b>	
ATACANTES	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	<b>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.</b>	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmeditamente el balón a más de un metro de él mismo. - GF contrarios a 5 m.	
DEFENSORES	<b>Si el balón está en el suelo y es injugable:</b> cambio de posesión - GF contrario a 5 m.	
	<b>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.</b>	
	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
CONSIGNAS ARBITRALES	<b>Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</b>	
	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
PUNTUACIÓN	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
	Ensayo = 5 puntos . <b>Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.</b>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.  Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



# REGLAS DEL JUEGO

# M10

## CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

La siguiente tabla proporciona un cronograma con el tipo de juego establecido:

**T+2** = tocado + 2 segundos – Participantes 5 x 5

**JCO** = Juego de contacto – Participantes 5 x 5

**RF** = Rugby Formativo – Participantes 10 x 10

**Cualquiera que sea la categoría, para jugadores que se inician, se recomienda comenzar la práctica de rugby respetando la regla de "Tocado + 2 segundos".**

CAT	PART	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M10	5X5	T+2	JCO	JCO	JCO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
	10X10	JCO	5X5	5X5	5X5	10X10	10X10	10X10	10X10	10X10	10X10

### Juego de 5 X 5 / juego de 10 X 10

Para el inicio de la temporada, sin conocer el nivel de los participantes, se iniciará con una práctica de 5 X 5, (septiembre) en "Tocado + 2 segundos". Posteriormente (octubre a diciembre) en "juego de contacto". Esta forma de juego consolidará los logros en términos de lectura de juego, toma de decisiones, juego en los intervalos y la continuidad del juego. Finalmente (enero a junio) realizar el juego de 10 X 10 con las reglas del rugby formativo.

## TOCADO + 2 SEGUNDOS



**5X5**



**30X25 m**



**Max 65 min  
por ½ jornada  
Max 85 min  
por 1 jornada**

- Tocar con dos manos entre cintura y hombros.
- El portador de la pelota tiene dos segundos para hacer un pase, sin obligación de detenerse.

## JUEGO DE CONTACTO



**5X5**



**30X25 m**



**Max 65 min  
por ½ jornada  
Max 85 min  
por 1 jornada**

- Cuando el portador de la pelota está en contacto con el oponente (de pie o en el suelo), debe transmitir la pelota inmediatamente. El placaje debe hacerse con los 2 brazos entre la cintura y los pies.

## RUGBY FORMATIVO



**10X10**



**56 x 40 m  
Partido  
10'+10'**



**Max 65 min  
por ½ jornada  
Max 85 min  
por 1 jornada**

- El placaje, se ejecuta obligatoriamente con los 2 brazos, a la altura de la cintura.
- Sin Melé. y sin touche.

## REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

### TOCADO + 2 SEGUNDOS // 5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5		
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión		
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 25m		
BALÓN	Talla 3		
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada u 85 mins máximo por una jornada		
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral		
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.		
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.		
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la <b>cintura</b> y los hombros, el árbitro indica « Tocado », « 1 », « 2 ».		
	El portador que ha sido « tocado » tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse.		
	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m.		
	El jugador « tocado » ya no puede a utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m.		
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la <b>cintura</b> y los hombros.		
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.		
	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contra atacar.		
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben de llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = GF – adversarios a 5 m y la defensa a 5 m		
	Si el « tocado » no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continua. El árbitro puede indicar «Jueguen» en caso de conflicto.		
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada « tocado » : comunicación verbal del árbitro « Tocado » 1, 2, 3 (audible para todo el mundo).		
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede marcar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) tiene la opción de ensayar o pasar.		
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>	
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.  Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).	
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.		
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.		
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.		
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.		
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.		
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO		

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



## REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

### RUGBY CONTACTO // 5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 25m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada u 85 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	<b>PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF</b>	
ATACANTES	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	<b>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.</b>	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. – GF contrarios a 5 m.	
DEFENSORES	<b>Si el balón está en el suelo y es injugable:</b> cambio de posesión - GF contrario a 5 m.	
	<b>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.</b>	
	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
CONSIGNAS ARBITRALES	<b>Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</b>	
	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
PUNTUACIÓN	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTAJUEGO	Ensayo = 5 puntos . <b>Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.</b>	
PUESTA EN JUEGO	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.  Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



## REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

### RUGBY FORMATIVO // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	10 contra 10	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 40m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada u 85 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	<b>PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF</b>	
ATACANTES	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	<b>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.</b>	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. - GF contrarios a 5 m.	
	<b>Si el balón está en el suelo y es injugable:</b> cambio de posesión - GF contrario a 5 m.	
DEFENSORES	<b>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.</b>	
	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
	<b>Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</b>	
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . <b>Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.</b>	
PUESTA EN JUEGO	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.  Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sacionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace GF, o 5 m de penalización o expulsión con cambio por reiteración de falta.

- Si se producen 5 ensayos de diferencia en cualquier momento: marcador cerrado y obligatoriedad de reequilibrar los equipos.

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.

# REGLAS DEL JUEGO

# M12

## CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

La siguiente tabla proporciona un cronograma con el tipo de juego establecido:

**T+2** = tocado + 2 segundos – Participantes 5 x 5

**JCO** = Juego de contacto – Participantes 5 x 5

**RF** = Rugby Formativo – Participantes 10 x 10

Cualquiera que sea la categoría, para jugadores que se inician, se recomienda comenzar la práctica de rugby respetando la regla de "Tocado + 2 segundos".

CAT	PART	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M10	5x5	T+2	JCO	JCO	JCO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
	10x10	JCO	5x5	5x5	5x5	10x10	10x10	10x10	10x10	10x10	10x10

### Juego de 5 X 5 / juego de 10 X 10

Para el inicio de la temporada, sin conocer el nivel de los participantes, se iniciará con una práctica de 5 X 5, (septiembre) en "Tocado + 2 segundos". Posteriormente (octubre a diciembre) en "juego de contacto". Esta forma de juego consolidará los logros en términos de lectura de juego, toma de decisiones, juego en los intervalos y la continuidad del juego. Finalmente (enero a junio) realizar el juego de 10 X 10 con las reglas del rugby formativo (**con MELÉ de 5 participantes**).

## TOCADO + 2 SEGUNDOS



**5X5**



**56x30 m**



Max 65 min  
por ½ jornada  
Max 90 min  
por 1 jornada

- Tocar con dos manos entre cintura y hombros.
- El portador de la pelota tiene dos segundos para hacer un pase, sin obligación de detenerse.

## JUEGO DE CONTACTO



**5X5**



**56x30 m**



Max 65 min  
por ½ jornada  
Max 90 min  
por 1 jornada

- Cuando el portador de la pelota está en contacto con el oponente (de pie o en el suelo), debe transmitir la pelota inmediatamente. El placaje debe hacerse con los 2 brazos entre la cintura y los pies.

## RUGBY FORMATIVO



**10X10**



**56 x 45 m**  
**Partido**  
**12'+12'**



Max 65 min  
por ½ jornada  
Max 90 min  
por 1 jornada

- El placaje, se ejecuta obligatoriamente con los 2 brazos, a la altura de la cintura.
- Melé educativa sin impacto: 3+2 vs 3+2
- Touch: conquista disputada. 1 lanzador, 2, 3, o 4 saltadores y 1 receptor.



## REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

### TOCADO + 2 SEGUNDOS // 6 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 30 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada o 90 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la <b>cintura</b> y los hombros, el árbitro indica « Tocado », « 1 », « 2 ».	
	El portador que ha sido « tocado » tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse.	
	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m.	
	El jugador « tocado » ya no puede a utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con GF y la defensa a 5 m.	
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la <b>cintura</b> y los hombros.	
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.	
	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contra atacar.	
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben de llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = GF – adversarios a 5 m y la defensa a 5 m	
	Si el « tocado » no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continua. El árbitro puede indicar »Jueguen« en caso de conflicto.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada « tocado » : comunicación verbal del árbitro « Tocado » 1, 2, 3 (audible para todo el mundo).	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede marcar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) tiene la opción de ensayar o pasar.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.  Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



## REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

### RUGBY CONTACTO // 6 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 30 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada o 90 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	<b>PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF</b>	
ATACANTES	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	<b>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.</b>	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. - GF contrarios a 5 m.	
	<b>Si el balón está en el suelo y es injugable:</b> cambio de posesión - GF contrario a 5 m.	
DEFENSORES	<b>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.</b>	
	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
	<b>Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</b>	
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . <b>Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.</b>	
PUESTA EN JUEGO	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.  Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos intercambiables.



# REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

## RUGBY FORMATIVO // 4,5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	10 contra 10	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 45 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada o 90 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral.	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	<b>PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario . Sanción: GF</b>	
PLACAJE	El placaje ,ejecutado obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. Todo agarre por encima de la cintura o sin utilizar los 2 brazos será sancionada.	
	<b>El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.</b>	
	Un jugador sancionado por un placaje peligroso debe de ser sistemáticamente expulsado por el árbitro (2 minutos) realizandose un cambio de jugador. Los lanzamientos por la camiseta o cuerpo así como las « francesas » están prohibidas y deben de sancionarse.	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	De drop. Adversario a 5 m El balón debe pasar 5 m
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 10 metros de la línea de ensayo.	Golpe franco. Adversario a 5 m
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melé educativa sin impacto : 3+2 contra 3+2</li> <li>• Empuje en el eje autorizado, limitada hasta la conquista del balón (cuando el balón está detrás de los pies de un primera línea) .</li> <li>• Agarres de los jugadores de 1ª línea (reglas del rugby XV).</li> <li>• Líneas de fuera de juego a 5 m</li> <li>• Los jugadores « +2 » se colocan en posición de 3ª línea alas, agarrados al pilar mano interior en el pantalón y mano exterior en la camiseta, de pie, sin acción de empuje. No pueden actuar hasta el final de la melé.</li> <li>• El educador acompañante da las consignas sin impacto: 1 FLEXIÓN, 2 AGARRE, 3 COLOCACIÓN</li> <li>• El medio de melé introducirá el balón sin retrasos. El árbitro intervendrá inmediatamente en caso de inestabilidad de la melé : GF</li> <li>• El medio de melé contrario se sitúa en su costado sin seguir la progresión del balón, o bien detrás en el eje de la melé.</li> <li>• Talonaje autorizado. No se puede disputar el talonaje.</li> <li>• Ganar el balón= finalización del empuje.</li> <li>• Final de la melé = cuando el medio de melé levanta el balón del suelo.</li> <li>• <b>La melé nunca se repite.</b></li> <li>• Agarres incorrectos y malas posturas : GF</li> <li>• Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga : GF a favor del equipo que introducía.</li> </ul>
GOLPE DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	Golpe franco. Adversario a 5 m
GOLPE FRANCO	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	Golpe franco. Adversario a 5 m Sin opción de pedir melé.
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Touche = Conquista disputada.</li> <li>• 1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 pasador.</li> <li>• Para los oponentes, en espejo de los utilizadores (lanzador, saltador,pasador)</li> <li>• Sin ayudas a los saltadores</li> <li>• Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre.</li> <li>• El jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo)</li> <li>• Los pasadores a 2 m en profundidad del alineamiento.</li> <li>• Puestas en juego rápidas autorizadas, respetando las líneas de fuera de juego.</li> <li>• Resto de jugadores fuera del alineamiento a 5 m.</li> </ul>
TOUCH DIRECTA	Patada más allá de los 10 m : en el lugar de la patada  Patada en la zona de ensayo o a menos de 10m : en el lugar donde salió	
TRANSFORMACIÓN/DROP/ TIRO A PALOS	NO	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sancionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace GF, o 5 m de penalización o expulsión con cambio por reiteración de falta.

- Si se producen 5 ensayos de diferencia en cualquier momento: marcador cerrado y obligatoriedad de reequilibrar los equipos.

Los Educadores deben permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio. Por seguridad los jugadores están obligados a llevar protector bucal y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



**FERugby**

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY