









## FEDERACION GALLEGA DE RUGBY (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA Tfno: 673 19 24 13 - E-mail: secretaria@rugby.gal

### **ACTA COMISIÓN DELEGADA 03/06/2022**

#### Asistentes:

- D. José Ignacio Cociña Iglesias (Presidente FGR)
- D. José Ramón Santorum Canto (Representante del Estamento de Clubs Ingleses R.C.)

Doña Isabel Moyer Bretón (como representante Estamento Clubs por Muralla R.C.)

- D. Antonio Saiz Vaamonde (Representante del Estamento de Clubs C.D. Zalaeta)
- D. Juan Miguel Doval Blanco (Representante del Estamento Arbitral)

Doña Paula Medín López (Representante del Estamento de Jugadores)

- D. José Antonio Portos Mato (Representante elegido por el Presidente)
- D. Pedro López-Sors Cano (Representante elegido por el Presidente)
- D. Gustavo Piñón Martínez (Representante elegido por el Presidente)
- D. F. Javier Fernández Rozas (Secretario General de la FGR)

Reunión celebrada por medio de correos electrónicos.

- 1.- Modificaciones en el calendario de la FGR aprobado por la Comisión Gestora en su momento y consistentes en:
- Aprobar la inclusión en el calendario del partido de la selección femenina M18-16 contra Asturias el próximo 17 de diciembre de 2022.
- Aprobar la inclusión en el calendario del partido de la selección masculina M23 contra la Asociación de Rugby del Norte el próximo 8 de enero de 2023.
- Confirmar la fecha de la 6ª jornada de la Liga Gallega Sénior Femenina. Esta jornada quedó pendiente de aprobación debido a que en el calendario de la FER aparecían 5 fechas señaladas para el CESA Sénior Femenino, de las cuales competiríamos en 3. Una ver publicada la circular de la FER con los calendarios definitivos, nos quedan libres los fines de semana del 11/12 y 18/19 de febrero, y la propuesta de la dirección técnica es que se juegue el 18/19 de febrero para que quede espacio para aplazamientos.

Las tres propuestas se aprueban por unanimidad de los miembros presentes.

2.- Modificar la circular de Escuelas para añadir que "Los derechos audiovisuales de esta competición pertenecen a la Federación Gallega de Rugby".

La propuesta se aprueba por unanimidad de los miembros presentes.

















# FEDERACION GALLEGA DE RUGBY (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA Tfno: 673 19 24 13 - E-mail: secretaria@rugby.gal

#### 3.- Solicitud de aclaración del Colectivo arbitral sobre el uso de las ambulancias.

La consulta es enviada por el D. Juan Miguel Doval Blanco, como presidente del Comité de Árbitros y se adjunta a esta acta.

La solicitud de aclaración se basa en la presencia continua o no de la ambulancia en el terreno de juego y si en caso de tener que desplazarse para trasladar a un/a lesionado/a, se debe detener el partido o se puede continuar.

El Secretario G. de la FGR informa a los miembro de la Comisión Delegada de que este consulta de los árbitros (y también de algunos clubs) ya se me fue comunicada en su momento, por lo que después de consultarlo con los 2 seguros que tenemos, nos confirman que en caso de lesión y de que la ambulancia tenga que ausentarse, se puede seguir jugando y en caso de nueva lesión y no haber regresado la ambulancia y SIEMPRE SIGUIENDO EL PROTOCOLO DEL LOS SEGUROS, se les puede llamar para que envíen una ambulancia que estaría cubierta por el seguro correspondiente.

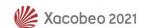
Para no tener que hacer modificaciones en las circulares y aprobarlas una por una, el Secretario propone hacer un anexo vinculante a todas las circulares de competiciones, que envía a todos los miembros de la Comisión para su estudio.

La propuesta del Secretario se aprueba con el voto a favor de todos los miembros de la Comisión excepto la abstención del representante del Estamento Arbitral al considerar que al ser quien realiza la pregunta no debe decantarse.

El anexo se adjunta a esta acta y se publicará en la página web de la FGR en el apartado de Circulares.

A Coruña, 13 de diciembre de 2022 Fdo. F. Javier Fernández Rozas Secretario G. de la FGR



















### **TEMPADA 2022-2023**

### Ano 2022

### **SETEMBRO**

10/11	CURSO WR L1 DE PRIMEIROS AUXILIOS (día 10)	VIGO
	CURSO WR L1 XESTIÓN DE CLUBS (días 9, 10 e 11)	A ESTRADA
17/18	CURSO WR L1 DE ADESTRADORES (días 9, 10 e 11)	PONTEVEDRA
	CURSO DE DELEGADOS FGR (17)	AS PONTES
	CURSO DE DELEGADOS FGR (18)	LALÍN
24/25	M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	

### **OUTUBRO**

01/02	CURSO WR L1 DE ARBITROS CURSO DE DELEGADOS FGR (18)	SANTIAGO VIGO
15/16	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	1 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	1 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M18	1 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M16	1 <sup>a</sup> XORNADA
22/23	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	2ª XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	2ª XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR FEMININA	1 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M18	2ª XORNADA
	LIGA GALEGA M16	2ª XORNADA
	CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS Muralla RC Lugo	1 <sup>a</sup> XORNADA
29/30	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	3ª XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	3 <sup>a</sup> XORNADA
	M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	LIGA GALEGA M14	1 <sup>a</sup> XORNADA

### **NOVEMBRO**

05/06 LIGA GALEGA SENIOR FEMININA 2<sup>a</sup> XORNADA















### **NOVEMBRO**

12/13	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	4ª XORNADA 4ª XORNADA
	TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	O2 VODNADA
	LIGA GALEGA M14	2ª XORNADA
19/20	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	5 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	5 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR FEMININA	3 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M18	3ª XORNADA
	LIGA GALEGA M16	3ª XORNADA
26/27	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	6 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	6 <sup>a</sup> XORNADA
	TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	LIGA GALEGA M14	3 <sup>a</sup> XORNADA
	CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS CR Fendetestas As Pontes	2 <sup>a</sup> XORNADA

### **DECEMBRO**

10/11	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	7 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	7ª XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR FEMININA	4 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M18	4 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M16	4 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M14	4ª XORNADA
17/18	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	8 <sup>a</sup> XORNADA
17/18	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	8º XORNADA 8º XORNADA
17/18	ž.	
17/18	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	
17/18	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	

### <u>2023</u>

### **XANEIRO**

07/08	SELECCIÓN GALEGA M23 vs SELECCIÓN ARN M23	VIGO
14/15	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	9 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	9 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR FEMININA	5 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M18	5 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M16	5 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M14	5 <sup>a</sup> XORNADA















### **XANEIRO**

21/22	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	10 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	10 <sup>a</sup> XORNADA
	TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
	CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS C.R. Ferrol	4ª XORNADA
28/29	CESA Femenino XV Sénior Andalucía - Galicia	1 <sup>a</sup> Jornada
	CESA Femenino XV M18 Andalucía - Galicia	1 <sup>a</sup> Jornada
	LIGA GALEGA M18	6ª XORNADA
	LIGA GALEGA M16	6 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M14	6 <sup>a</sup> XORNADA

### **FEBREIRO**

<b>FER</b>	<u>REIRO</u>	
04/05	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN CESA Femenino XV Sénior Galicia - Valencia CESA Femenino XV M18 Galicia - Valencia M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY GALICIA M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY GALICIA CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS Campus Univ. Ourense	11 <sup>a</sup> XORNADA 11 <sup>a</sup> XORNADA 2 <sup>a</sup> Jornada 2 <sup>a</sup> Jornada
11/12	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN LIGA GALEGA M18 LIGA GALEGA M16 LIGA GALEGA M14	12 <sup>a</sup> XORNADA 12 <sup>a</sup> XORNADA 7 <sup>a</sup> XORNADA 7 <sup>a</sup> XORNADA 7 <sup>a</sup> XORNADA
18/19	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN LIGA GALEGA SENIOR FEMININA	13 <sup>a</sup> XORNADA 6 <sup>a</sup> XORNADA
25/26	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN Campeonato Selec. Auton. Femenino XV Sénior Campeonato Selec. Auton. Femenino XV M18 LIGA GALEGA M18 LIGA GALEGA M16 LIGA GALEGA M14 CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS Esc. Asterix Viveiro	13ª XORNADA 5ª Jornada 5ª Jornada 8ª XORNADA 8ª XORNADA 8ª XORNADA 6ª XORNADA

### **MARZO**

04/05 LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN
LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN
LIGA GALEGA SENIOR FEMININA
M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY GALICIA – NORTE DE PORTUGAL
M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY GALICIA – NORTE DE PORTUGAL
LIGA GALEGA M14
9ª XORNADA















### **MARZO**

11/12	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN	15 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M18	9 <sup>a</sup> XORNADA
	LIGA GALEGA M16	9 <sup>a</sup> XORNADA

18/19 LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISIÓN
LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN
LIGA GALEGA SENIOR FEMININA
LIGA GALEGA M18
LIGA GALEGA M16

15ª XORNADA
SEMIFINAIS VOL
10ª XORNADA
10ª XORNADA

TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY
TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY
Campeonato Selecciones Autonómicas XV M14
CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS Mareantes R.C. Pontevedra

7a XORNADA

### **ABRIL**

01/02	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 1ª DIVISION	FINAL
	LIGA GALEGA SENIOR MASCULINA 2ª DIVISIÓN	FINAL
	LIGA GALEGA SENIOR FEMININA	FINAL
	LIGA GALEGA M18	FINAL
	LIGA GALEGA M16	FINAL
	LIGA GALEGA M14	10 <sup>a</sup> XORNADA

Fecha tope de finalización camp. Auton. femeninos sénior de clubes Fecha tope de finalización camp. Auton. masculinos sénior de clubes

15/16 LIGA GALEGA M14 FINAL
CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS Pontevedra R.C. 8ª XORNADA
Fecha tope de finalización campeonatos autonómicos M18 de clubes

22/23 TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY Fecha tope de finalización campeonatos autonómicos M16 de clubes

29/30 Fecha tope de finalización campeonatos autonómicos M14 de clubes

### **MAIO**

06/07	CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS CRAT Coruña TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	9 <sup>a</sup> XORNADA
13/14	TECNIFICACIÓN M18 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY TECNIFICACIÓN M16 INSTITUTO GALEGO DO RUGBY	
17	COPA XUNTA	













### <u>XUÑO</u>

17/18 CONCENTRACIÓN DE ESCOLAS Kaleido Univ. de Vigo RC 11ªXORNADA Campeonato Selec. Auton. (CESA en Edad Escolar) 7s M16 e Inclusivo

# Este calendario recolle as últimas decisións da Comisión Delegada da FGR con data 13 de decembro de 2022

ESTE CALENDARIO ESTÁ SUXEITO A POSIBLES VARIACIÓNS AS DATAS QUE APARECEN LIBRES PODERÁN SER USADAS POLAS DIFERENTES SELECCIÓNS GALEGAS OU PARA PARTIDOS APRAZADOS



#### (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 - 15008 A CORUÑA

Tfno: 673 19 24 13

### **REGULAMENTO DE COMPETICIÓN DAS ESCOLAS DE RUGBY 2022-2023**

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 inscripción.

### 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 2011 e 2012.
- b. M-10 nados en 2013 e 2014.
- c. M-8 nados en 2015 e 2016.
- d. M-6 nados en 2017 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











#### FEDERACION GALEGA DE RUGBY (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA

Tfno: 673 19 24 13

E-mail: secretaria@rugby.gal

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 parao equipo M-12 (en caso de carecer do devandito equipo, a obrigatoriedade sería para ode superior categoría. Tanto o Delegado como o Adestrador deberán estar en posesiónda licenza federativa correspondente ao seu cargo. O resto de equipos do Club deberánter 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. 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. Así mesmo, deberán enviar copia das licenzas dos xogadores que irán á Concentración para a súa comprobación antes da mesma.
- 6. 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.
- 7. O Club organizador encargarase da existencia dunha ambulancia no lugar da concentración e durante todo o tempo que dure a mesma.
- 8. O Club organizador elaborará un calendario de competición que deberá enviar á Federación e ás Escolas participantes como moi tarde o mércores da semana na que se celebre aConcentración.











# FEDERACION GALEGA DE RUGBY (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA

Tfno: 673 19 24 13

E-mail: secretaria@rugby.gal

9. 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 (en papel ou formato dixital). Todos os equipos deberán levar cuberta a relación de xogadores/ as que se adxunta no ANEXO1.

Neste control indicarase cales dos inscritos non van a asistir y as posibles incorporación de última hora.

10. Os partidos destas categorías non terán resultado final (todos acaban en empate) eos Torneos non terán clasificación.

# 11. A Máxima autoridade nas Concentracións recae no Delegado Federativo, persoa capacitada para resolver calquera tipo de conflicto que xurda na competición.

- 12. 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 21-22e Federación galega de Rugby (estes Logos enviaranse aos Clubs organizadores). Unha vez confeccionado o cartel, remitirao ao correo electrónico secretaria@rugby.gal antes da súa publicación para recibir o visto e prace da Federación Galega de Rugby.
- 13. O Club organizador deberá ter un calendario de competición como moi tarde o mércores da semana na que se celebra a Concentración.
- 14. O Club organizador dispoñerá dun espazo reservado para a tenda da FGR.
- 15. 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.

- 16. Cada club poderá nomear a un fotógrafo que será acreditado pola FGR. Os datos dofotógrafo serán enviados á FGR ao correo <u>secretaría@rugby.gal</u> o mércores da semana da celebración da Concentración.
- 17. Os dereitos audiovisuais desta competición pertencen á Federación Galega de Rugby.

### 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













# FEDERACION GALEGA DE RUGBY (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA Tfno: 673 19 24 13

E-mail: secretaria@rugby.gal

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 ó Club organizador que non cumpra con punto anterior non poderá volver organizar outra concentración na mesma tempada nin na seguinte.

### ARTIGO 6.- DATAS DE CELEBRACIÓN

- 22 de outubro de 2022 Muralla Rugby Club -Lugo
- 27 de novembro de 2022 C.R. Fendetestas As Pontes
- 17 de decembro de 2022 Ingleses de Vilagarcía
- 21 de xaneiro de 2023 C.R. Ferrol
- 4 de febreiro de 2023 Campus Universitario Ourense
- 25 de febreiro de 2023 Escola Asterix de Viveiro
- 25 de marzo de 2023 Mareantes R.C. Pontevedra
- 15 de abril de 2023 Pontevedra R.C.
- 6 de maio de 2023 CRAT Coruña
- 27 de maio de 2023 FGR
- 17 de xuño de 2023 Universidade de Vigo

A Coruña, 13 de diciembre de 2022

A Comisión Delegada da FGR Dirixido a: Clubs participantes



# 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 la 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

### CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

CAT	PAR	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
N40		TALLERES DE RUGBY: coordinación motora, juegos de habilidad (lucha, combate,		JOP	JOP	JOP	JOP	JOP	JOP		
M6	5×5			5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5		

### Juego de oposición

Juega una gran parte de la temporada con juegos de coordinación, habilidades motoras y juegos de lucha para minimizar el contacto y hacer que la actividad sea muy divertida y participativa para todos jugadores. Además, durante este período, 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





22X15 m



Máx 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:

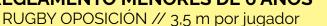
- Habilidades motoras.
- Manejo del balón.
- Resolver problemas de contacto con el suelo.
- Resolver problemas de contacto con compañeros y oponentes.

### 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**







N° DE JUGADORES	Prática con 5 jugadores (5 vs 5)					
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas d	el juego y/o durante una lesión				
CAMPO	22 m (zonas de ensayo	o no incluídas) x 15 m				
BALÓN	Talla 3					
TIEMPO DE JUEGO	30 minutos máximos por media 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.					
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<ul> <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 abraza por la cintura (del bajo esternón hasta la cintura). Toda forma de placaje ESTÁ PROHIBIT.</li> <li>El defensor no puede disputar, arrancar o golpear el balón entre las manos del portado el jugador abrazado o agarrado debe pasar inmediatamente, dar el balón, patearlo soltarlo.</li> <li>El apoyo ofensivo de un portador que ha sido atrapado, puede cogerle el balón de manos para continuar jugando.</li> <li>Las percusiones están prohibídas, el portador debe buscar evadirse de sus adversari HAND-OFF NO PERMITIDO Y PERCUSIÓN PROHIBÍDA.</li> <li>Todo jugador atacante o defensor situado entre el balón y la línea de ensayo contra está potencialmente en fuera de juego.</li> <li>Las acciones defensivas brutales (corbatas, empujes violentos, tardíos, placajes alt zancadillas) están prohibídas y serán penalizadas con puntapié de castigo (expulsi temporal con sustituciones del jugador sancionado)</li> <li>Cuando el portador es agarrado, el educador/árbitro indica «agarrado». Entonces</li> </ul>					
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?				
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.					
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	• Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la				
SAQUE DE 22	A 3 m de la línea de ensayo	mayororía de las veces posible.				
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	• El juego arranca cuando el jugador coge el balón, sin pitido del educador/árbitro.				
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En al punto de la falta a a m de tada lisas					
PUNTAPIÉ FRANCO	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	• Se deben favorecer las puestas en juego				
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea.	rápidas. • Oposición a 3 m.				
LATERAL DIRECTO	Patada desde la zona de ensayo: por donde salió. Patada desde fuera de la zona de ensayo: en el punto del golpeo.  • Oposición a 3 m.					

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 (PUNTAPIÉ FRANCO O 3 m MÁS, O SUSTITUCIÓN SI SON FALTAS REPETIDAS).

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





# REGLAS DEL JUEGO



### CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

T+2 = tocado + 2 segundos - Participantes 5x5

J CO = Juego de contacto - Participantes 5x5

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
N40	140	T+2	T+2	T+2	T+2	JCO	JCO	J CO	J CO	J CO	J CO
M8	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5	5×5

### Juego de 5x5

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 SEGUNGOS





30x20 m



Máx 50 min por ½ jornada Máx 75 min por 1 jornada

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

### JUEGO DE CONTACTO





30x20 m Partido 8'+8'



Máx 50 min por ½ jornada Máx 75 min por 1 jornada

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

### **REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS**





Online.					
N° DE JUGADORES	5 cont	tra 5			
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas de	el juego y/o durante una lesión			
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluídas) x 20 m				
BALÓN	Talla	a 3			
TIEMPO DE JUEGO	50 minutos máximo por media jornada	o 75 minutos 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 inme puntapié franco o 5 m más o sus	stitución si son faltas repetidas.			
	Cuando el portador es tocado con 2 manos simu árbitro indica «toc	•			
ATACANTES	El portador que ha sido «tocado» tiene 2 segundos	s para hacer un pase, sin la obligación de pararse.			
ATACANTES	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, o	cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.			
	El jugador «tocado» ya no puede a utilizar el jue Puntapié franco y	<del>-</del>			
	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.				
DEFENSORES	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contraatacar.				
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = PF – 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 á	rbitro «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).			
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro d tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segi				
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?			
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.				
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 por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiandose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m.			
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	Un PF se puede jugar: para uno mismo o pasándolo a otro jugador			
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).			
LATERAL DIRECTO	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	NC				

### **REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS**



RUGBY CONTACTO // 4 m por jugador

An .					
N° DE JUGADORES	5 contra 5				
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del jue	ego y/o durante una lesión			
САМРО	30 m (zonas de ensayo no incluídas) x 20 m				
BALÓN	Talla 3				
TIEMPO DE JUEGO	50 minutos máximo por media jornada o 75	minutos 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 expuls La sutitución es ob Si hay brutalidad o reiteración,	ligatoria. expulsión definitiva.			
ANTIBOLGO	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediata puntapié franco o 5 m más, o sustitu				
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir volun	tariamente a un adversario. Sanción: PF			
	Cuando el portador esté en contacto con el adversario inmediatame	·			
ATACANTES	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en	el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.			
AIACANTES	El portador que ha sido placado debe transmitir o liberar inmeditamente el balón a más de un metro de él mismo. – PF contrarios a 5 m				
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrarios a 5 m.				
	Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.				
DEFENSORES	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohíbido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del PF 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 - PF contrarios a 5 m.				
	Los apoyos defensivos deben llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.				
CONSIGNAS	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.				
ARBITRALES	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.				
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . <mark>Un jugador placado en la proximi</mark> ensayo si su acción se realiza en				
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?			
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.				
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 por el 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.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF se puede jugar:			
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el			
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	suelo o separándose de las manos).			
LATERAL DIRECTO	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	2 - 1			



# REGLAS DEL JUEGO



### CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

T+2 = tocado + 2 segundos - Participantes 5x5

J CO = Juego de contacto - Participantes 5x5

RF = Rugby Formativo - Participantes 10x10

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	ОСТ	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
N440	5×5	T+2	J CO	J CO	J CO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
M10	10X10	JCO	5×5	5×5	5×5	10X10	10X10	10X10	10X10	10X10	10X10

### Juego de 5x5 / juego de 10x10

Para el inicio de la temporada, sin conocer el nivel de los participantes, se iniciará con una práctica de 5x5, (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 10x10 con las reglas del rugby formativo.

### **TOCADO + 2 SEGUNDOS**



5×5



30x25 m



Máx 65 min por ½ jornada Máx 85 min por 1 jornada

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

### JUEGO DE CONTACTO



5×5



30x25 m



Máx 65 min por ½ jornada Máx 85 min por 1 jornada

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

### **RUGBY FORMATIVO**





56x40 m Partido 10'+10'



Máx 65 min por ½ jornada Máx 85 min por 1 jornada

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



### **REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS**

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 5 m por jugador

77					
N° DE JUGADORES	5 contra 5				
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión				
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluídas) x 25 m				
BALÓN	Talla 3				
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada u 85	minutos 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 expul: La sutitución es ob Si hay brutalidad o reiteración,	oligatoria. expulsión definitiva.			
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediat puntapié franco o 5 m más, o sustitu				
	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultán árbitro indica «tocado	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
ATACANITE	El portador que ha sido «tocado» tiene 2 segundos par	ra hacer un pase, sin la obligación de pararse.			
ATACANTES	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cam	bio de posesión con PF y la defensa a 5 m.			
	El jugador «tocado» ya no puede a utilizar el juego al p defensa a 5	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la <mark>cintura</mark> y los hombros.				
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.				
DEFENSORES	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contraatacar.				
	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 = PF – 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 árbitr	o «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).			
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zon antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) t				
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?			
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.				
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 por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiandose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF se puede jugar:			
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	para uno mismo o pasándolo a otro jugador			
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).			
LATERAL DIRECTO	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				



### **REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS**

RUGBY CONTACTO // 5 m por jugador

dillo.							
N° DE JUGADORE	ES	5 contra 5					
SUSTITUCIONES	S	Ilimitadas durante las paradas del jue	go y/o durante una lesión				
САМРО		30 m (zonas de ensayo no i	30 m (zonas de ensayo no incluídas) x 25 m				
BALÓN		Talla 3	Talla 3				
TIEMPO DE JUEG	O	65 minutos máximo por media jornada u 85 minutos máximo por una jornada					
ARBITRAJE		Un jugador/a mayor de 16 años d	un educador arbitral				
		Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expuls La sutitución es obl Si hay brutalidad o reiteración,	igatoria.				
ANTIJUEGO		Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediata puntapié franco o 5 m más, o sustituc					
		PERCUSIÓN : un portador no debe percutir volunt	ariamente a un adversario. Sanción: PF				
		Cuando el portador esté en contacto con el adversario (c inmediatamen	-				
ATACANTES		El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en e	el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.				
ATACANTES		El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmeditamente el balón a más de un metro de él mismo. – PF contrarios a 5 m.					
		Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrario a 5 m.					
		Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.					
DEFENSORES		El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohíbido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del PF 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 - PF, contrarios a 5 m.					
		Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.					
CONSIGNAS		Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.					
ARBITRALES		No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.					
PUNTUACIÓN		Ensayo = 5 puntos . <mark>Un jugador placado en la proximic</mark> ensayo si su acción se realiza en o					
PUESTA EN JUEG	O	¿DÓNDE?	¿CÓMO?				
SAQUE DE CENTR	20	En el centro del campo.					
SAQUE DE CENTF TRAS ENSAYO		El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	55				
SAQUE DE 22		A 5 m de la línea de ensayo. Si por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiandose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un PF se puede jugar: para uno mismo o pasándolo a otro				
ADELANTADO		En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	jugador después de haberlo chutado				
SALIDA A LATERAI LATERAL INDIREC		En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	(balón en el suelo o separándose de las manos).				
LATERAL DIRECT	ГО	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.					
TRANSFORMACIÓ DROP/TIRO A PAL		NO	3				



### **REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS**

RUGBY FORMATIVO // 4 m por jugador

N° DE JUGADORES	10 contra 10				
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del jue	go y/o durante una lesión			
САМРО	56 m (zonas de ensayo no incluídas) x 40 m				
BALÓN	Talla 3				
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada u 85	minutos máximo por una jornada			
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años	o un educador arbitral			
	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expuls La sutitución es ob Si hay brutalidad o reiteración,	ligatoria.			
ANTIJUEGO	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediata puntapié franco o 5 m más, o sustitud				
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir volun	tariamente a un adversario. Sanción: PF			
	Cuando el portador esté en contacto con el adversario ( inmediatamer	·			
ATACANTES	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en	el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.			
ATACANTES	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar él mismo. – PF contra				
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrario a 5 m.				
	Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.				
DEFENSORES	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (cuidado: está prohíbido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del PF 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 - PF, contrarios a 5 m.				
	Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.				
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la temporal con sustitución				
	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 c</b> su acción se realiza en el mi				
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?			
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.				
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 por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiandose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un PF se puede jugar:			
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el			
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	suelo o separándose de las manos).			
LATERAL DIRECTO	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 PF, 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.



# REGLAS DEL JUEGO



### CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

T+2 = tocado + 2 segundos - Participantes 5x5

J CO = Juego de contacto - Participantes 5x5

RF = Rugby Formativo - Participantes 10x10

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
N4.5	5×5	T+2	J CO	J CO	J CO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
M10	10×10	JCO	5×5	5×5	5×5	10×10	10×10	10×10	10X10	10X10	10X10

### Juego de 5x5 / Juego de 10x10

Para el inicio de la temporada, sin conocer el nivel de los participantes, se iniciará con una práctica de 5x5, (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 10x10 con las reglas del rugby formativo (con MELÉ de 5 participantes).

### TOCADO + 2 SEGUNDOS





56x30 m



Máx 65 min por ½ jornada Máx 90 min por 1 jornada

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

### JUEGO DE CONTACTO





56x30 m



Máx 65 min por ½ jornada Máx 90 min por 1 jornada

• Cuando el portador del balón 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**





56x45 m Partido 12'+12'



Máx 65 min por ½ jornada Máx 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
- Lateral: conquista disputada. 1 lanzador, 2, 3, o 4 saltadores y 1 receptor.



# REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

TOCADO + 2 SEC	GUNDOS //	′ 6 m po	rjugador

N° DE JUGADORES	5 con	tra 5		
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas de	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión		
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluídas) x 30 m			
BALÓN	Talla	a 4		
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada	o 90 minutos máximo por una jornada		
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 a	ños o un educador arbitral		
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de l La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.			
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inme puntapié franco o 5 m más, o su			
	Cuando el portador es tocado con 2 manos sim el árbitro indica «to	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
ATACANTES	El portador que ha sido «tocado» tiene 2 segundos	s para hacer un pase, sin la obligación de pararse.		
AIACANTES	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, o	cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.		
	El jugador «tocado» ya no puede a utilizar el jueg la defens	·		
	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la <mark>cintura</mark> y los hombros.			
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.			
DEFENSORES	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contraatacar.			
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = PF – 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 á	rbitro «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).		
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de tocado antes de la línea de ensayo (a 2 seg			
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?		
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.			
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 por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiandose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m.		
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	Un PF se puede jugar: para uno mismo o pasándolo a otro jugador		
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).		
LATERAL DIRECTO	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			



## **REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS**

RUGBY CONTACTO // 6 m por jugador

N° DE JUGADORES	5 contra 5					
SUSTITUCIONES	llimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión					
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluídas) x 30 m					
BALÓN	Talla 4					
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada o 90 m	65 minutos máximo por media jornada o 90 minutos 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 expulsió La sutitución es oblig Si hay brutalidad o reiteración, ex	gatoria. xpulsión definitiva.				
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatan puntapié franco o 5 m más, o sustitució					
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir volunta	riamente a un adversario. Sanción: PF				
	Cuando el portador este en contacto con el adversari el balón inmediatan	•				
ATACANTES	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el	momento del contacto- PF contrarios a 5 m.				
AIAOANTES	l '	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmeditamente el balón a más de un metro de él mismo. – PF contrarios a 5 m.				
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrario a 5 m.					
	Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.					
DEFENSORES	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (cuidado: está prohíbido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del PF 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 - PF, contrarios a 5 m.					
	Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.					
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.					
ARDITRALES	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.					
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . <mark>Un jugador placado en la proximida</mark> ensayo si su acción se realiza en el					
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?				
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.					
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 por el juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiandose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF se puede jugar: para uno mismo o pasándolo a otro				
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	jugador después de haberlo chutado				
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	(balón en el suelo o separándose de las manos).				
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	2 3				



# **REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS**RUGBY FORMATIVO // 4,5 m por jugador

N° DE JUGADORES		10 contra 10			
SUSTITUCIONES	Ilimitada	s durante las paradas del juego y/o durante una lesión			
CAMPO		56 m (zonas de ensayo no incluídas) x 45 m			
BALÓN		Talla 4			
TIEMPO DE JUEGO		rimo por media jornada o 90 minutos máximo por una jornada			
ARBITRAJE		ugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral.			
	·	oral de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.			
ANTIJUEGO	Al pitido del árbitro, el jugador posa el b	alón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.			
	PERCUSIÓN : un porta	dor no debe percutir voluntariamente a un adversario . Sanción: PF			
	El placaje debe ser ejecutado obligatoria	mente 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.			
PLACAJE	El portador no debe adelant	tar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.			
	Un jugador sancionado por un placaje peligroso debe de ser sistemáticamentente expulsado por el árbitro (2 minutos) realizándose un cambio de jugador. Los lanzamientos por la camiseta o cuerpo, así como las «francesas» están prohibidos y deben de sancionarse.				
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?			
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.				
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	De drop. Adversario a 5 m. El balón debe pasar 5 m.			
SAQUE DE 22	A 10 m de la línea de ensayo.	Puntapié franco. Adversario a 5 m.			
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier linea.	<ul> <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: PF</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>La melé nunca se repite.</li> <li>Agarres incorrectos y malas posturas: PF</li> <li>Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga: PF a favor del equipo que introducía.</li> </ul>			
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Contrario a 5 m.			
PUNTAPIÉ FRANCO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Contrario a 5 m. Sin opción de pedir melé.			
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	<ul> <li>Lateral = Conquista disputada</li> <li>1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 receptor.</li> <li>Para los defensores, en espejo de los atacantes (lanzador, saltador, receptor).</li> </ul>			
LATERAL DIRECTO	Patada más allá de los 10 m: en el lugar de la patada Patada en la zona de ensayo o a menos	<ul> <li>Sin ayudas a los saltadores.</li> <li>Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre, que debe estar a 10 m de la linea de lateral.</li> <li>El jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo).</li> <li>Los receptores a 2 m en profundidad del alineamiento.</li> </ul>			
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	Patada en la zona de ensayo o a menos de 10 m: en el lugar donde salió  Los receptores a 2 m en profundidad del alineamiento.  Puestas en juego rápidas autorizadas, respetando las líneas de fuera de juego. Resto de jugadores fuera del alineamiento a 5 m.  NO				

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sacionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace PF, 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.



Juan Miguel Doval Blanco, como presidente del Comité de Árbitros de la F.G.R., queremos solicitar a la Comisión Delegada de la F.G.R. la siguiente aclaración en relación a las normativas que rigen las diferentes competiciones organizadas por la F.G.R.

### **ANTECEDENTES:**

1°.- Las circulares en las que se establecen las normas que regirán los diferentes campeonatos de Liga Gallega en la temporada 2022-2023, circular N°1 para 1° División Senior Masculina, la circular N°2 para la 2° División Senior Masculina, la circular N°3 para la liga M18 y la circular N°5 para la liga Senior Femenina, establecen en el apartado f) del punto 7 Organización de Encuentros, que es la misma redacción que en punto e) del apartado 7 de la circular N° 4, que establece las normas para la liga M16, y del punto f) del apartado 8 de la circular N°7 para la liga M14, y que dicen lo siguiente:

### "7°.- ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS.

f) 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 de medios para poder conectar telefónicamente de una forma directa y sencilla con los Servicios de Urgencia y Protección Civil de la población donde esté situado 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."

2°.- La circular N° 6 que establece el Reglamento de competición de las Escuelas de Rugby 2022-23, establece en el <u>punto 7 del artículo 4</u> lo siguiente:

- "Artículo 4.- Organización de las concentraciones
- 7. El Club organizador se encargará de la existencia de una ambulancia en el lugar de la concentración y durante todo el tiempo que dure la misma."
- 3°.- El **Reglamento de Partidos y Competiciones de la F.E.R.**, establece lo siguiente en relación a los servicios médicos durante los partidos.

### "Artículo 20. Equipamiento de los terrenos de juego

4. También es obligatorio que el **club organizador del partido tenga preparado un servicio médico** en el campo de juego para prestar primeros auxilios por accidente o lesión, de acuerdo con el Reglamento de Partidos y Competiciones y de las Circulares de la FER que se promulgan al efecto.

Dicho servicio médico consistirá en una ambulancia medicalizada (ambulancia con médico) y un médico de partido (diferente del anterior) u otro tipo de ambulancia (sin médico) y el médico del partido pero en ningún caso podrá haber, únicamente, una ambulancia medicalizada (ambulancia con médico) y que éste sea el médico del partido.

Todo ello con el fin de realizar posibles traslados de accidentados a un Hospital o Centro médico. Se deberá disponer también de medios para poder conectar telefónicamente de una forma directa y sencilla con servicios de urgencia y protección civil de la población donde está ubicado el terreno de juego, si fuera necesario.

El partido no podrá iniciarse sin la presencia del Médico y el servicio de ambulancia, conforme a los párrafos anteriores, debiendo el árbitro retrasar su inicio hasta la llegada de los mismos, con un tiempo máximo de cortesía de espera de 30 minutos, con independencia de las sanciones que ello pueda acarrear conforme a la normativa vigente. Por dicho motivo, será necesario que, por lo menos, el Médico se encuentre, como mínimo 45

minutos antes y durante todo el tiempo que dure el encuentro. El árbitro, con independencia del número de integrantes del personal sanitario de cada equipo (que puede ser mayor al indicado a continuación), solo autorizará como máximo la presencia de un médico y un fisioterapeuta por equipo en el perímetro del área de juego. Siendo siempre uno de los médicos, el del equipo local, el médico de partido.

Si el organizador del partido pone un médico de partido distinto al del equipo local, el equipo local podrá nombrar un médico de equipo. Siempre el responsable médico del partido será el nombrado como tal. No podrán permanecer en el mismo lateral del área de juego el médico y el fisioterapeuta de un mismo equipo."

### **EXPONGO:**

En las jornadas de liga de las diferentes categorías disputadas hasta este fin de semana, desde que comenzaron los encuentros de liga el pasado 15 de octubre, vienen ocurriendo distintas incidencias en relación a los servicios médicos necesarios para la disuta de los encuentros.

Retrasos en la presencia de la ambulancia para poder empezar los encuentros por encima de los 30´ que establece el R.P.y C. de la F.E.R., o ausencias de la ambulancia en la instalación durante los encuentros por tener que realizar un traslado de un jugador lesionado a un centro médico, generando incertidumbre, tanto en los árbitros como en los clubes, en relación a que el juego continue sin la presencia de este servicio.

### SOLICTO:

Que la Comisión Delegada de la F.G.R. aclare si, teniendo en cuenta los reglamentos de las distintas competiciones, donde dicen que si hay médico en lugar de ambulancia este "se encuentre presente durante todo el tiempo que dure el encuentro", o que como en la circular nº6 que

dice "existencia de una ambulancia en el lugar de la concentración y durante todo el tiempo que dure la misma", así como lo indicado por el Reglamento de Partidos y Competiciones de la F.E.R, si bien en competición nacional se obliga a presencia de médico y ambulancia, solicitamos desde el Comité de Árbitros la aclaración de si una vez comenzado un partido con la presencia de la ambulancia, se produce una lesión que obligue a un traslado a un centro médico al jugador/a lesionado/a, ¿el partido/concentración puede continuar sin la presencia de la misma o se debe parar el juego hasta el regreso de la misma?, siendo sabedores, que a veces los centros médicos a los que hay acudir no están en la misma localidad en la que se desarrolla el partido.

En Vilagarcía de Arousa a 5 de diciembre de 2022

Juan Miguel Doval Blanco

Presidente del Comité de Árbitros de la F.G.R.









## FEDERACION GALEGA DE RUGBY (Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA Tfno: 673 19 24 13

E-mail: secretaria@rugby.gal

# ANEXO A LAS CIRCULARES DE COMPETICIONES 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7

### **AMBULANCIAS**

- 1. Es obligatorio que el Club organizador del partido, tenga preparado un servicio de ambulancia en el campo de juego
- 2. Los partidos no podrán comenzar sin la presencia de la ambulancia.
- **3.** En caso de que la ambulancia tenga que ausentarse, se seguirá jugando, y en caso de nueva lesión y no haber regresado la ambulancia, se contactará con el seguro correspondiente para que envíen una ambulancia siguiendo sus protocolos.
- 4. 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 de medios para poder conectar telefónicamente de una forma directa y sencilla con los Servicios de Urgencia y Protección Civil de la población donde esté situado el terreno de juego.