

(Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA

Tfno: 673 19 24 13

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO 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 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 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

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 o 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. 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 encargarse 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 a Concentración.

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 indicarse 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) e os Torneos non terán clasificación.

11. A Máxima autoridade nas Concentracións recae no Delegado Federativo, persoa capacitada para resolver calquera tipo de conflito 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 21-22 e 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 do fotógrafo serán enviados á FGR ao correo secretaría@rugby.gal 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

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

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,				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 y 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



**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

RUGBY OPOSICIÓN // 3,5 m por jugador

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



5x5



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



5x5



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

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	30 m (zonas de ensayo no incluidas) 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 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 puntapié franco o 5 m más o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la cintura 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 PF y la defensa a 5 m.	
	El jugador «tocado» ya no puede utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con Puntapié franco y la defensa a 5 m.	
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la cintura 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 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 árbitro «tocado» 1, 2 (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.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un PF 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 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.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
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.	
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	

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	30 m (zonas de ensayo no incluidas) 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 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
ATACANTES	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. - PF contrarios a 5 m	
DEFENSORES	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.	
	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 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.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Los apoyos defensivos deben llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.	
	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF 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 . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF 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 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.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
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.	
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	

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 5x5

JCO = 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
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 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



5X5



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



5X5



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



10X10



**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

Nº DE JUGADORES	5 contra 5		
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión		
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluidas) 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 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.		
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la cintura 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 PF 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 PF y la defensa a 5 m.		
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la cintura 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 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 árbitro «tocado» 1, 2 (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.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF 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 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.		
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.		
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.		
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		

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	30 m (zonas de ensayo no incluidas) 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 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
ATACANTES	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente 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.	
DEFENSORES	Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.	
	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 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.	
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un PF 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 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.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
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.	
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	

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 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	
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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
ATACANTES	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. – PF contrarios a 5 m.	
DEFENSORES	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.	
	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 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.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.	
	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF 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.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un PF 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 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.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
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.	
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.

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 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
M10	5x5	T+2	J CO	J CO	J CO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
	10x10	JCO	5x5	5x5	5x5	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 (**con MELÉ de 5 participantes**).

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5X5



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



5X5



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



10X10



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 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 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 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la cintura 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 PF y la defensa a 5 m.	
	El jugador «tocado» ya no puede utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.	
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la cintura 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 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 árbitro «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos. Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede ensayar. 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.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF 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 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.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
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.	
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	

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 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 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. - PF contrarios a 5 m.	
DEFENSORES	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.	
	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 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.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.	
	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF 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 . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	PF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m. Un PF 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 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.	
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 por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario 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 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 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 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario . Sanción: PF	
PLACAJE	El placaje debe ser 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.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	Un jugador sancionado por un placaje peligroso debe de ser sistemáticamente 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.	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 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 línea.	<ul style="list-style-type: none"> • Melé educativa sin impacto : 3+2 contra 3+2. • Empuje en el eje autorizado, limitada hasta la conquista del balón (cuando el balón está detrás de los pies de un primera línea). • Agarres de los jugadores de 1ª línea (reglas del rugby XV). • Líneas de fuera de juego a 5 m. • 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. • El educador acompañante da las consignas sin impacto: 1 FLEXIÓN, 2 AGARRE, 3 COLOCACIÓN. • El medio de melé introducirá el balón sin retrasos. El árbitro intervendrá inmediatamente en caso de inestabilidad de la melé : PF • 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. • Talonaje autorizado. No se puede disputar el talonaje. • Ganar el balón = finalización del empuje. • Final de la melé = cuando el medio de melé levanta el balón del suelo. • La melé nunca se repite. • Agarres incorrectos y malas posturas : PF • Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga: PF a favor del equipo que introducía.
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 style="list-style-type: none"> • Lateral = Conquista disputada.. • 1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 receptor. • Para los defensores, en espejo de los atacantes (lanzador, saltador, receptor). • Sin ayudas a los saltadores. • Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre, que debe estar a 10 m de la línea de lateral. • El jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo). • 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.
LATERAL DIRECTO	<p style="text-align: center;">Patada más allá de los 10 m: en el lugar de la patada</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Patada en la zona de ensayo o a menos de 10 m: en el lugar donde salió</p>	
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 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.

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