

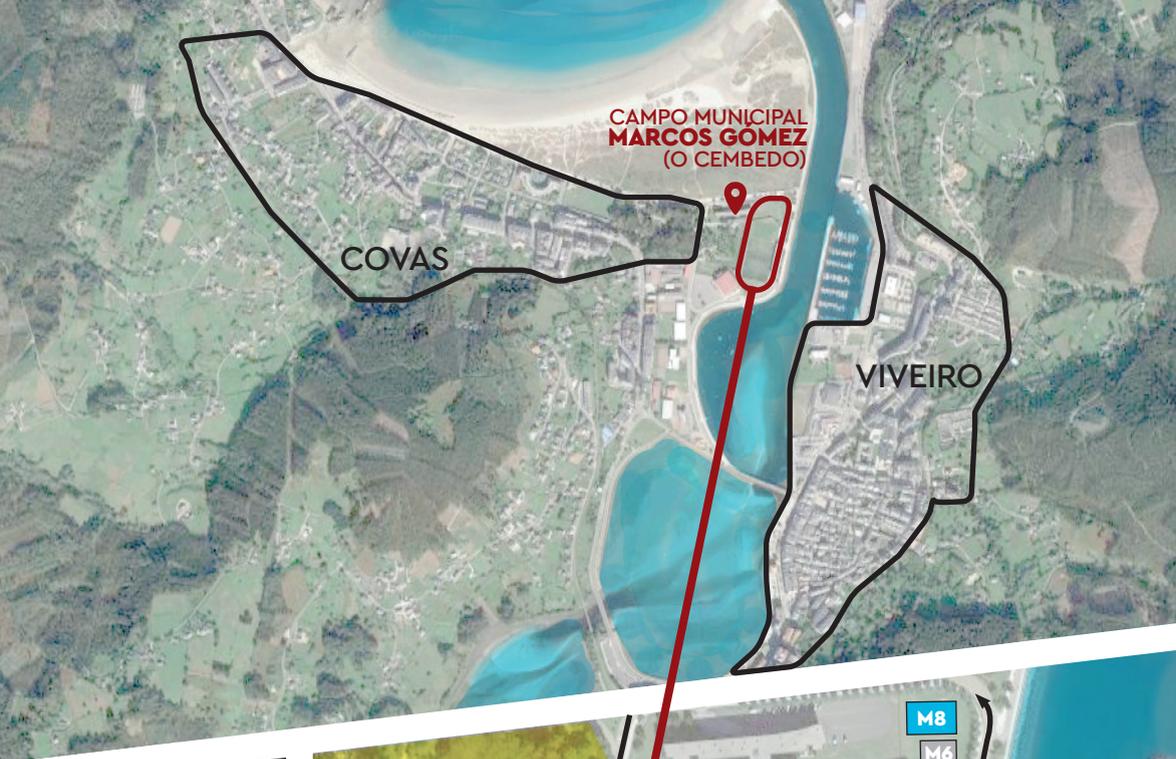
CONCENTRACIÓN

ESCOLAS DE RUGBY

M6/M8/M10/M12

25 FEBREIRO VIVEIRO 2023





**ZOA DE XOGO
"A CHABOLA"**

Cat.: M12 Dim.: 56x45 m.

**ZOA DE XOGO
"GRÁFICAS LAR"**

Cat.: M10 Dim.: 56x40 m.

**ZOA DE XOGO
"BLINKER"**

Cat.: M8 Dim.: 30x20 m.

**ZOA DE XOGO
"EL CAFETÍN"**

Cat.: M6 Dim.: 22x15 m.



CADRO PARTIDOS

M6

5 EQUIPOS
PARTIDOS
DE 7 min

5vs5 xog.

XOGO DE
OPOSICION

/ Vigo RF
(Vigo 5 + Ingleses 1) /
/ Asterix / Fendetestas /
/ CRAT / Zalaeta RF
(Zalaeta 5 + Muralla 1) /

11:00 h.	Asterix	Fendetestas
11:15 h.	Vigo RF	CRAT
11:30 h.	Zalaeta RF	Asterix
11:45 h.	Fendetestas	Vigo RF
12:00 h.	CRAT	Zalaeta RF
12:15 h.	Asterix	CRAT
12:30 h.	Fendetestas	Zalaeta RF
12:45 h.	Vigo RF	Asterix
13:00 h.	Fendetestas	CRAT
13:15 h.	Zalaeta RF	Vigo RF
13:30 h.	FINAL	

M10

7 EQUIPOS
PARTIDOS
DE 12 min

10vs10 xog.

RUGBY
FORMATIVO

/ Pontevedra RF
(Pont. 9 + Ingleses 4)
/ Vigo / Asterix / CRAT /
/ Fendetestas RF
(Fende 9 + Muralla 5) /
/ Ferrol RF
(Ferrol 8 + Zalaeta 2
+ Capóns 3) /
/ COMBO 1
(Mareantes 7 + Valentes 6) /

11:00 h.	Pontevedra RF	Vigo
11:15 h.	Asterix	Ferrol
11:30 h.	Fendetestas	CRAT
11:45 h.	COMBO 1	Pontevedra
12:00 h.	Vigo	Asterix
12:15 h.	Ferrol	Fendetestas
12:30 h.	CRAT	COMBO 1
12:45 h.	Pontevedra RF	Ferrol
13:00 h.	Asterix	CRAT
13:15 h.	Fendetestas	Pontevedra
13:30 h.	COMBO 1	Asterix
13:45 h.	Vigo	Fendetestas
14:00 h.	Ferrol	COMBO 1
14:15 h.	CRAT	Vigo
14:30 h.	FINAL /	

/ Pontevedra RF (Pont. 10 + Zalaeta 1) / Vigo / Asterix /
/ Fendetestas RF (Fende 9 + Capóns 5) / Muralla / Ferrol /
/ CRAT Az / CRAT Ng / Ingleses /
/ Mareantes RF (Mareantes 9 + Valentes 2) / Lalin

M8

8 EQUIPOS
PARTIDOS
DE 10 min

5vs5 xog.

XOGO
CONTACTO

Pontevedra	COMBO 2
------------	---------

COMBO 1	Lalin
---------	-------

11:00 h.	Pontevedra	Vigo
11:15 h.	Fendetestas	CRAT
11:30 h.	Mareantes	Lalin
11:45 h.	COMBO 1	COMBO 2
12:00 h.	Pontevedra	CRAT
12:15 h.	Fendetestas	Lalin
12:30 h.	Mareantes	COMBO 2
12:45 h.	COMBO 1	Vigo
13:00 h.	Pontevedra	Lalin
13:15 h.	Fendetestas	COMBO 2
13:30 h.	Mareantes	Vigo
13:45 h.	COMBO 1	CRAT
14:00 h.	Fendetestas	Vigo
14:15 h.	Mareantes	CRAT
14:30 h.	FINAL	

/ Pontevedra / Vigo / Fendetestas /
/ CRAT / Mareantes / Lalin /
/ COMBO 1 (Asterix 4 + Capóns 3) /
/ COMBO 2 (Valentes 3 + Muralla 1 + Ferrol 1 + Ingleses 1) /

M12

11 EQUIPOS 10vs10 xog.

PARTIDOS RUGBY
DE 15 min FORMATIVO

11:00 h.	Vigo	CRAT Ng	Asterix	Ingleses
11:20 h.	Pontevedra RF	CRAT Az	Fende. RF	Mareantes RF
11:40 h.	Muralla	Lalin	CRAT Ng	Asterix
12:00 h.	Ferrol	Pontevedra RF	CRAT Az	Vigo
12:20 h.	Ingleses	Fende. RF	Mareantes RF	Muralla
12:40 h.	Lalin	Ferrol	Pontevedra RF	CRAT Ng
13:00 h.	Vigo	Ingleses	Muralla	CRAT Az
13:20 h.	Asterix	Mareantes RF	Fende. RF	Lalin
13:40 h.	Pontevedra RF	Vigo	Ferrol	CRAT Az
14:00 h.	Fende. RF	Muralla	CRAT Ng	Ingleses
14:20 h.	Mareantes RF	Lalin	Ferrol	Asterix
14:40 h.	FINAL			

ESCOLAS PARTICIPANTES



Pontevedra	
M6	0
M8	6
M10	9
M12	10
TOTAL	25

REGLAS

REGULAMENTO M6 / RUGBY OPOSICIÓN

Nº DE JUGADORES	Practica 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 15m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	30 minutos máximo por media jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador/arbitral	
ANTIJUEGO	<p>Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria.</p> <p>Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.</p> <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 (debe estar estomén 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 cogido, puede cogerle el balón de las manos para continuar jugando. • Las persecuciones 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, esta penalizadamente en fuera de juego. <p>Las acciones defensivas brutales (cortadas, empujes violentos, tardios, placajes altos, zancadillas) están prohibidas y serán sancionadas con golpe de castigo (expulsión temporal con sustituciones del jugador sancionado)</p> <p>Cuando el portador es agarrado, el educador/arbitro indica «AGARRADO». Entonces el jugador debe pasar el balón.</p>	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>PUESTA EN JUEGO ¿DÓNDE? ¿CÓMO?</p> <p>SAQUE DE CENTRO En el centro del campo.</p> <p>SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.</p> <p>SAQUE DE 22 A 3 m de la línea de ensayo</p> <p>ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.</p> <p>GOLPE DE CASTIGO En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.</p> <p>GOLPE FRANCO En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.</p> <p>SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea.</p> <p>TOUCH DIRECTA Pateada desde la zona de ensayo: por donde salió.</p> <p>Pateada desde fuera de la zona de ensayo: en el punto del golpeo.</p>	

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 multicolores que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacón recambiables.

AL PITO DEL EDUCADOR ARBITRAL, EL JUGADOR SANCIONADO POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA. SI NO GOLPE FRANCO O 3 M MÁS, O SUSTITUCIÓN SIN FALLAS REPETIDAS.

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

REGULAMENTO M8 / RUGBY CONTACTO

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 20m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	50 mins máximo por media jornada o 75 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador/arbitral	
ANTIJUEGO	<p>Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria.</p> <p>Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.</p> <p>Al pito del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace el jugador franco a 5 m, o sustitución a 3m fallas repetidas.</p> <p>PERCUSIÓN: un portador no debe percudir voluntariamente a un adversario Sanción: GF</p> <p>Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente.</p>	
ATACANTES	<p>El portador no debe adelantarse al tronco hacia delante en el momento del contacto -GF contrarios a 5 m.</p> <p>El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. -GF contrarios a 5 m</p> <p>Si el balón está en el suelo y es jugable cambio de posesión -GF contrarios a 5 m</p> <p>Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.</p>	
DEFENSORES	<p>El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies. Queda está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario - Del GF a la expulsión con sustitución del jugador.</p> <p>Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador -GF contrarios a 5 m.</p> <p>Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.</p> <p>Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.</p> <p>No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.</p>	
CONSIGNAS ARBITRALES	Ensayo - 5 puntos. Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su sección se realiza en el mismo movimiento.	
PUNTAJUA	Ensayo - 5 puntos. Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su sección se realiza en el mismo movimiento.	
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 se abre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adversario 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 multicolores que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacón recambiables.



ASTERIX
VIVEIRO



Frutas Jose

el cafetín



PreOlix

