

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA

Tfno: 673 19 24 13

E-mail: secretaria@rugby.gal

ACTA COMISIÓN DELEGADA 24/10/2023

Asistentes:

- D. José Ignacio Cociña Iglesias (Presidente FGR)**
- D. José Ramón Santorum Canto (Representante del Estamento de Clubs – Ingleses R.C.)**
- D. Fernando Núñez Carballo (como representante Estamento Clubs por Muralla R.C.)**
- Doña M^a José Otero Seoane (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.- Circulares N^o6 Liga Gallega Sénior Femenina y N^o7 de las Concentraciones de Escuelas de Rugby de Galicia.

El Comité Técnico de competición de la Federación presenta las normativas de la Liga Gallega Sénior Femenina y de las Concentraciones de Escuelas de Rugby de Galicia. (se adjuntan al acta).

Dichas normativas son aprobadas por unanimidad de los miembros de la Comisión Delegada.

Y sin más puntos que tratar, se cierra la reunión agradeciendo su colaboración a los miembros de la Comisión Delegada de la FGR

A Coruña, 24 de octubre de 2023

Fdo. F. Javier Fernández Rozas

Secretario G. de la FGR

CIRCULAR Nº 6 - NORMAS QUE REGIRÁN EL CAMPEONATO DE LIGA GALLEGA SENIOR FEMENINA EN LA TEMPORADA 2023-2024

En virtud de las actividades autonómicas programadas y de los acuerdos aprobados por la Asamblea General en reunión celebrada el día 2 de septiembre de 2023 y por la Comisión Delegada del 23 de septiembre de 2023, el Campeonato de Liga de Primera División Autonómica Sénior Masculina, se regirá por las siguientes normas:

1º.- EQUIPOS PARTICIPANTES:

C.R. CORETI LALÍN
KALEIDO UNIVERSIDADE DE VIGO R.C.
SANTIAGO R.C.
CRAT CORUÑA B
PONTEVEDRA R.C.
DRACONAS BIERZO RUGBY

2º.- INSCRIPCIONES:

- a) Los Clubs mencionados que ya realizaron la preinscripción para su participación en la Liga Gallega Sénior femenina en fecha anterior a la de la confección del calendario, deberán confirmar la aceptación de las condiciones establecidas para la misma en la presente circular mediante correo electrónico dirigido a la Secretaría de la Federación.
- b) Los Clubs mencionados abonarán a la F.G.R. antes de la fecha del 26 de octubre de 2023 el resto de la cuota de los derechos de competición. El nº de la cuenta bancaria de la F.G.R. es: **ES51 3070 0022 1660 9513 9827**. Caso de no haber ingresado la referida cantidad en la Tesorería de la F.G.R., se interpretará como renuncia a la participación en el Campeonato, por ello se procederá a la constatación de esta interpretación (por si hubiese algún defecto o error involuntario en la comunicación) para poner en funcionamiento el sistema establecido en el Reglamento de Partidos y Competiciones en lo que se refiere a cubrir vacantes en las competiciones.
- c) Los Clubs participantes deberán tener licencias de jugadoras, entrenadores/as y de directivos/as tal y como establecen los Estatutos de la F.G.R. y el Reglamento de la F.E.R.
- d) Los Clubs participantes deberán tener Estatutos aprobados y registrados en Registro Público o en tramitación.
- e) Cada Club deberá comunicar el nombre del Entrenador/a Oficial del Equipo, que debe estar en posesión de la correspondiente licencia al igual que el Delegado/a Oficial del

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

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

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

3º.- FECHAS DE CELEBRACIÓN. -

El Campeonato de Liga Autonómica de Primera División, dará comienzo el día **4 de noviembre de 2023**.

4º.- COMPETICIÓN Y CLASIFICACIÓN. -

- a) Esta Competición Autonómica, se jugará en la Primera fase por Sistema de Liga a doble vuelta, estableciéndose la Clasificación de acuerdo con lo que dispone el Reglamento de Partidos y Competiciones de la F.E.R.

Una vez finalizada la Primera fase, se disputarán semifinales enfrentando al 1º clasificado con el 4º y al 2º clasificado con el 3º. El primer partido de cada semifinal se jugará en casa del peor clasificado en la Liga regular.

Los dos equipos ganadores de esta semifinal se enfrentarán en una final a partido único en campo a designar por la FGR.

- b) Las puntuaciones según el resultado del partido, son las que recoge el artículo 28 del Reglamento de Partidos y Competiciones de la FER:
- + 4 puntos por partido ganado

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

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

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

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

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

5º.- JUGADORAS PARTICIPANTES.-

- a) Las jugadoras participantes en este Campeonato Autonómico Femenino tendrán que estar en posesión de licencia tramitada por la FGR, de acuerdo con la normativa al respecto sobre solicitud de expedición de licencias federativas.
Para Las jugadoras que en la temporada anterior (o anteriores) tuvieran licencia con otro Club, se deberá dar cumplimiento de las obligaciones previstas entre Clubs que se indican en los Artículos desde el 52 al 61-BIS del Reglamento General de la F.E.R.. **El cumplimiento de este requisito deberá ser previo a la solicitud de tramitación de la licencia.**
- b) Las jugadoras de Categoría Nacional podrán participar en este Campeonato con la limitación de hasta un máximo de de 4 encuentros en esta categoría. Es decir, una vez jugados 4 encuentros en categoría nacional, no podrán ser alineados en la Liga Gallega Sénior Femenina, teniendo en cuenta que no podrán ser alineadas en 2 encuentros en la misma jornada.
- c) Se considerará que una jugadora participó en un encuentro de categoría nacional, si participa como jugadora 40 minutos o más de un encuentro, incluyendo los minutos de expulsión, si la hubiese. En caso de que una jugadora entre en el campo al comenzar la 2ª parte y la juegue toda, se considerará que ha disputado 40 minutos.
- d) Podrán participar en esta Competición **las jugadoras con licencia en la categoría M18 bajo las siguientes condiciones de carácter obligatorio:**
 - **Las jugadoras deberán presentar autorización paterna específica para jugar en categoría sénior**
 - **Estas jugadoras no podrán ocupar puesto de 1ª línea hasta tener los 17 años cumplidos.**

- e) Durante todo el tiempo que dure cada encuentro de esta competición el máximo de jugadoras “no de formación” que podrán estar en el terreno de juego disputando el encuentro será de seis (6) jugadoras. Este número no podrá excederse ni siquiera en el caso de sustituciones o expulsiones, temporales o definitivas, debiendo el equipo, en su caso y si fuese necesario para ello, jugar con menos jugadoras de campo de los permitidos inicialmente.

A estos efectos se considerarán **jugadoras “de formación”** aquellas que en el período comprendido entre las 14 y los 22 años, ambos inclusive, haya tenido licencia federativa por cualquier club afiliado a la FER o federación autonómica integrada en ella, durante al menos cuatro (4) temporadas, sean consecutivas o no. En todo caso, para que se compute como una temporada, con los efectos antes expuestos, la licencia federativa habrá debido mantenerse con el club durante al menos seis meses consecutivos. En el caso de que la jugadora, en el transcurso de la misma temporada, obtuviese licencia por más de un club, estando todos ellos afiliado a la FER o federación autonómica integrada en ella, será sumado el tiempo de permanencia en todos ellos a los efectos del cómputo del periodo de seis meses. En el caso de que la jugadora, en el transcurso de la misma temporada, obtuviese licencia por más de un club, estando todos ellos afiliado a la FER o federación autonómica integrada en ella, será sumado el tiempo de permanencia en todos ellos a los efectos del cómputo del periodo de seis meses.

Las jugadoras que reúnan los requisitos necesarios para ser seleccionables con la Selección Española (Equipo Nacional de España) serán asimilados a Las jugadoras “de formación”, a los efectos previstos en este apartado.

Las jugadoras que no reúnan los requisitos antes expuestos serán consideradas jugadoras “no de formación”.

- f) La fecha de inscripción de jugadoras o de solicitud de licencia para jugadoras para participar en encuentros de esta Liga Gallega Sénior Femenina tiene como tope el comienzo de la segunda fase.
- g) Las licencias de Las jugadoras deberán presentarse al árbitro en cada encuentro del Campeonato. Las licencias podrán ser presentadas en papel o en formato digital. El Delegado/a del equipo deberá tener disponibles los D.N.I. o pasaportes de Las jugadoras para posibles comprobaciones de la identidad de los mismos. En caso de que alguna jugadora no lo aportase, y no se pudiese acreditar la identidad de este, el árbitro está autorizado, de acuerdo con reglamentación estipulada, para no permitirle su participación en el partido.
- h) Las jugadoras, al solicitar la licencia, deberán firmar en el impreso de solicitud que se encuentran sin defecto físico o enfermedad que le incapacite para la práctica del Rugby.

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

Los Clubs deberán asegurarse de que esta aseveración está fundamentada. Tal y como se indica en la *Lei Galega do Deporte*, todos los participantes en esta Competición

deberán tener concertada **una póliza de seguro para accidente deportivo**, que cubra, por lo menos, lo establecido en el Real decreto 849/1993 de 4 de junio.

6º.- ÁRBITROS Y JUECES DE LATERAL. -

- a) Los árbitros que dirijan los encuentros de esta Competición Autonómica serán designados por el Comité Territorial de Árbitros.
- b) La F.G.R. podrá designar dos árbitros de su Comité para que actúen como árbitro asistente en los encuentros del Campeonato que se celebren en su ámbito geográfico y que se considere necesario para la correcta celebración de los mismos. En aquellos encuentros que no sea posible, los jueces de línea deberán ser miembros de cada Club, con licencia federativa y con conocimiento del Reglamento y del arbitraje. Deberán ir correctamente vestidos con vestimenta deportiva.
- c) El árbitro que dirija el encuentro deberá cerrar el acta en la aplicación electrónica en las 2 horas siguientes a la celebración del partido. En caso de que por problemas técnicos no pudiese realizar el acta electrónica, deberá enviar el acta realizada en papel vía e-mail, al correo de la Secretaría de la Federación antes de las **12:00 horas del lunes** siguiente a la celebración del partido

7º.- ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS.-

- a) La organización de los encuentros del Campeonato de Liga Autonómica Femenina, corresponde por completo, a los Clubs donde se celebren los partidos, de acuerdo con el CALENDARIO de la Competición.
- b) **El Club organizador debe comunicar por correo electrónico, al EQUIPO ADVERSARIO, 15 días antes da celebración del partido, el campo donde se va a jugar, la hora de comienzo del partido, y los colores de su vestimenta.**
Igualmente, deberá comunicar por correo electrónico, 15 días antes de la celebración, al COMITÉ DE ÁRBITROS, el campo donde se va a jugar, la hora de comienzo del partido, y los colores de su vestimenta.
Esta comunicación, deberán enviarla, también por correo electrónico a la F.G.R., para conocimiento de esta, en el mismo plazo de tiempo establecido anteriormente.

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

- c) Los Clubs deberán obligatoriamente nombrar **UN DELEGADO/A DE CLUB**, cuyas funciones y obligaciones son las determinadas por el Reglamento de Partidos y Competiciones.
El DELEGADO/A DE CLUB, en ningún caso podrá ser el entrenador/a ni ninguna jugadora que vaya a participar en el encuentro.
- d) Los Clubs locales deberán obligatoriamente nombrar **UN DELEGADO/A DE CAMPO**, cuyas funciones y obligaciones son las determinadas por el Reglamento de Partidos y Competiciones.
El DELEGADO/A DE CAMPO, en ningún caso podrá ser el entrenador/a ni ninguna jugadora que vaya a participar en el encuentro.
La misma persona podrá realizar las funciones de DELEGADO/A DE CLUB Y DELEGADO/A DE CAMPO.
- e) El Delegado/a de Club deberá presentarse al árbitro antes del encuentro y obligatoriamente las licencias de las jugadoras y del entrenador/a de su equipo, debiendo tener disponibles, para posibles comprobaciones, los D.N.I. o pasaportes de las jugadoras participantes. Así mismo, el Delegado/a de Club, será el encargado de cumplimentar el acta del encuentro, que será comprobada por el árbitro.
- 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.
- g) Los Servicios Médicos de la F.E.R., realizarán los **controles antidopaje** que consideren necesarios de acuerdo con el Reglamento Antidopaje. Los Clubs deberán prestar disposición y facilitar esta labor.
- h) **En la Zona Técnica de cada equipo sólo podrán estar los aguadores, servicios médicos y Delegado/a de Club. Nadie más del Club podrá estar en esta Área Técnica.**
- i) **Los jugadoras de cada equipo deberán ir correctamente uniformados con los colores de su Club, siendo todas las camisetas iguales.**

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

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

- j) Procurarán que las camisetas estén correctamente numeradas (del 1 al 23), procurando que el equipo inicial se numere del 1 al 15. **En ningún caso se permitirá que haya**

camisetas sin numerar, números repetidos o con numeración defectuosamente confeccionada.

- k) En caso de participar con 23 jugadoras, 6 de ellas deberán estar capacitadas para jugar en los puestos de Primera línea. Se podrán realizar un total de 8 sustituciones, siempre y cuando 3 correspondan a la Primera línea.
- l) Dependiendo del número de jugadoras inscritas en el acta, el número de jugadoras capacitadas para jugar de Primera línea, que deberán ser comunicados al árbitro antes del comienzo del partido son:

- 1 Equipos con 15 jugadoras o menos: 3 jugadoras
- 2 Equipos con 16, 17 o 18 jugadoras: 4 jugadoras
- 3 Equipos con 19, 20, 21 o 22 jugadoras: 5 jugadoras
- 4 Equipos con 23 jugadoras. 6 jugadoras

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

- m) Se procurará que haya en la instalación un marcador visible para los espectadores, en el que se anotará el resultado en cada momento.
- n) La F.G.R. podrá nombrar un Delegado/a Federativo/a en cada encuentro, que podrá coincidir con el Evaluador Arbitral cuando exista.
- o) Todos los encuentros se disputarán con los balones oficiales de la Federación Gallega de Rugby. Cada equipo tendrá como mínimo tres balones en el terreno de juego para el desarrollo del encuentro.

p) Se prohíbe el uso de tacos de aluminio en todos los campos de hierba sintética en los que se disputen encuentros de esta competición.

q) Se prohíbe el uso de cal para pintar el campo en todas las competiciones de la FGR

- r) Los derechos audiovisuales de esta competición pertenecen a la Federación Gallega de Rugby.

8º.- ACTAS. –

Las actas de los encuentros se elaborarán mediante una aplicación web que es accesible a través de internet y se adapta para su visualización al dispositivo usado, de tal forma que no hay limitación en cuanto a los dispositivos usados por los diferentes usuarios para administrar la gestión, registrar alineaciones y completar el acta por parte de los delegados/as de equipo y árbitros desde el propio vestuario, como pudiera ser un PC de sobremesa, portátil o Tablet en su defecto.

- a) Las necesidades básicas que deberán ser habilitadas y puestas a disposición por el club local para la elaboración del acta digital son:
- Dispositivo con conexión a internet: PC, portátil o Tablet.
 - Navegador actualizado: Chrome, Firefox, safari, etc
- b) El árbitro bloqueará el acta 1 hora antes de que comience el partido, por lo que los clubs deberán tener cubierta su parte antes de este momento.
- c) El árbitro que dirija el encuentro deberá cerrar el acta en la aplicación electrónica en las 2 horas siguientes a la celebración del partido. En caso de que por problemas técnicos no pudiese realizar el acta electrónica, deberá enviar el acta realizada en papel vía e-mail, al correo de la Secretaría de la Federación antes de las **23:00 horas** del domingo del fin de semana en el que se celebre el partido.

9º.- COMUNICACIÓN DE RESULTADOS. -

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

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

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

El Club organizador del encuentro, en caso de disponer de campo propio, facilitará la instalación de vallas publicitarias en el caso de que la F.G.R. llegue a un acuerdo con algunas firmas patrocinadoras, así como facilitar el acceso a los representantes de dichas firmas para el reparto de obsequios al público. Si el campo lo facilita la F.G.R., deberá advertirles sobre estas obligaciones contraídas. Antes del inicio de la Competición, cada Club participante deberá remitir a la F.G.R. informe del terreno donde se van a disputar sus encuentros, en el que se especifique, entre otros aspectos, las dimensiones del área de juego y de la zona de marca.

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

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

10.- VESTIMENTA DE LAS JUGADORAS.-

Las jugadoras de los equipos participantes en esta Competición, están obligadas a salir al terreno de juego debidamente uniformadas con los colores distintivos de su Club, y ostentando al dorso de sus camisetas un número diferente para cada jugadora, que se procurará que sea del 1 al 23. **El equipo que actúe como visitante deberá utilizar una vestimenta claramente diferenciable de la del equipo que actúe como local.** Los árbitros deberán informar en el Acta del encuentro

del incumplimiento de esta norma, para que el Comité de Disciplina Deportiva aplique lo que estipula el Reglamento de Partidos y Competiciones.

11.- CONDICIONES ECONÓMICAS.-

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

12.- FECHAS LIBRES. -

Las fechas libres que pueden disponer, para la celebración de partidos aplazados, los Clubs que participan en el Campeonato de Liga Gallega Sénior Femenina, son las señaladas por la propia F.G.R. En cualquier caso, los partidos aplazados tendrán que celebrarse en la fecha libre más próxima a la del partido aplazado, y antes del final de cada vuelta a la que correspondan. Estas fechas libres también podrán ser utilizadas por la FGR para la realización de entrenamientos de las selecciones correspondientes.

13.- HORARIOS DE LOS PARTIDOS.-

Los encuentros de la Liga Femenina Autonómica se disputarán los sábados y los domingos (fecha prevista en el Calendario), debiendo **establecerse el horario de comienzo de los mismos entre las 15:00 horas y las 19:00 horas del sábado y las 11:00 horas y las 18:00 horas del domingo, siendo obligatorio la existencia de luz artificial suficiente, en el caso de comenzar los partidos más tarde de la 17:00 horas.**

14.- SUPERVISIÓN DE LA COMPETICIÓN.-

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

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

15.- OBSERVACIONES.-

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

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

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

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

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

VI.- La Liga Autonómica Femenina se registrá por esta Normativa, y en lo que no recoja la misma, por el Reglamento de Partidos y Competiciones de la Federación Española de Rugby.

16.- VIGENCIA.-

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

Se ruega acuse de recibo.

A Coruña, 23 de octubre de 2023

La Comisión Delegada

Dirigido a: **Clubs participantes.**

CALENDARIO LIGA GALEGA SÉNIOR FEMININA

1ª XORNADA	05/11/2023	6ª XORNADA	28/01/2024
VIGO R.C.	C.R. LALÍN	C.R. LALÍN	VIGO R.C.
PONTEVEDRA R.C.	SANTIAGO R.C.	SANTIAGO R.C.	PONTEVEDRA R.C.
CRAT B	DRACONAS R.C.	DRACONAS R.C.	CRAT B
2ª XORNADA	19/11/2023	7ª XORNADA	11/02/2024
DRACONAS R.C.	PONTEVEDRA R.C.	PONTEVEDRA R.C.	DRACONAS R.C.
C.R. LALÍN	CRAT B	CRAT B	C.R. LALÍN
SANTIAGO R.C.	VIGO R.C.	VIGO R.C.	SANTIAGO R.C.
3ª XORNADA	03/12/2023	8ª XORNADA	25/02/2024
VIGO R.C.	DRACONAS R.C.	DRACONAS R.C.	VIGO R.C.
PONTEVEDRA R.C.	CRAT B	CRAT B	PONTEVEDRA R.C.
SANTIAGO R.C.	C.R. LALÍN	C.R. LALÍN	SANTIAGO R.C.
4ª XORNADA	17/12/2023	9ª XORNADA	10/03/2024
DRACONAS R.C.	SANTIAGO R.C.	SANTIAGO R.C.	DRACONAS R.C.
PONTEVEDRA R.C.	C.R. LALÍN	C.R. LALÍN	PONTEVEDRA R.C.
CRAT B	VIGO R.C.	VIGO R.C.	CRAT B
5ª XORNADA	14/01/2024	10ª XORNADA	24/03/2024
VIGO R.C.	PONTEVEDRA R.C.	PONTEVEDRA R.C.	VIGO R.C.
C.R. LALÍN	DRACONAS R.C.	DRACONAS R.C.	C.R. LALÍN
SANTIAGO R.C.	CRAT B	CRAT B	SANTIAGO R.C.
SEMIFINAIS	07/04/2024	5º/6º POSTO	
5º CLASIFICADO	6º CLASIFICADO	SEMIFINAL 1	
1º CLASIFICADO	4º CLASIFICADO	SEMIFINAL 2	
2º CLASIFICADO	3º CLASIFICADO		
FINAL	21/04/2024		
GAÑADOR SEMIFINAL 1	GAÑADOR SEMIFINAL 2		

CIRCULAR Nº 7 - REGULAMENTO DE COMPETICIÓN DAS ESCOLAS DE RUGBY 2023-2024

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

ARTIGO 1.- EQUIPOS PARTICIPANTES:

1. Todas as Escolas de Rugby inscritas como tales na Federación Galega de Rugby. **Excepcionalmente** a FGR poderá autorizar a participación dalgunha Escola doutra Federación, previa solicitude **cun mes de antelación como mínimo**.
2. Todas as Escolas/equipos participantes deben cumprir o trasladado nesta normativa.

ARTIGO 2.- INSCRICIÓN:

Cada Club pagará 150,00 € en concepto de inscrición.

ARTIGO 3.- XOGADORES/AS 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 2012 e 2013.
 - b. **M-10**: nados en 2014 e 2015.
 - c. **M-8**: nados en 2016 e 2017.
 - d. **M-6**: nados en 2018 e 2019.

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

O incumprimento desta norma suporá a NON PARTICIPACIÓN DO XOGADOR/A no encontro

4. Ningún xogador/a pode exceder o tempo de xogo indicado para a súa categoría polo Regulamento de Xogo das Escolas de Rugby da FER.

5. Os xogadores/as de último ano da súa categoría poderán ser inscritos na categoría inmediatamente superior sen poder participar en dúas categorías diferentes na mesma xornada.

6. As xogadoras M14 de 1º ano poderán xogar na categoría M12 sen poder participar en dúas categorías na mesma xornada.

ARTIGO 4.- ORGANIZACIÓN DAS CONCENTRACIÓNS:

1. A organización das Concentracións de Escolas corresponde por completo aos Clubs onde disputéñse ditas Concentracións.

2. Os clubs participantes nunha Concentración están obrigados a inscribir aos equipos e xogadores/as cos que van participar con 10 días de antelación á data fixada. Todos os inscritos terán licenza federativa en vigor con esta Federación, requisito indispensable para a participación. Así mesmo, deberán enviar copia das licenzas dos xogadores/as que irán á Concentración para a súa comprobación antes da mesma.

3. Os equipos deberán inscribirse co mínimo de xogadores/as que marca o Regulamento de Xogo das 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.

4. Os xogadores/as participarán nun só equipo durante toda a Concentración. Como **excepción**, cando sexa necesario para igualar o número de xogadores por equipo, un xogador/a poderá xogar no equipo ó que se enfrente o seu equipo.

5. O Club organizador realizará un cartel para anunciar a Concentración. Na parte superior do mesmo deberán figurar os logos de Xunta de Galicia, NON á Violencia de Xénero 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.

6. O Club organizador elaborará un calendario de competición que deberá enviar á Federación Galega de Rugby e ás Escolas participantes como moi tarde o mércores da semana na que se celebre a Concentración.

O luns da mesma semana antes das 14:00 horas, comunicará ó Comité de Árbitros os campos a utilizar en cada categoría, para a axeita designación de árbitros.

7. O Club organizador encargarse da presenza dunha ambulancia no lugar da concentración durante todo o tempo que dure a mesma.

8. O Club organizador reservará un espazo para a tenda da FGR.

9. Todos os clubs irán acompañados dun **Delegado/a**, dun **Adestrador/a** para o equipo de maior categoría que presente na Concentración e un **responsable** (Adestrador/a ou Monitor/a) para cada unha das demais categorías que presente.

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

Todos (Delegado/a, Adestrador/a, Monitor/a) estarán en posesión da licenza federativa correspondente a súa titulación. O adestrador/a tamén terá o L1 WR

TODOS os acompañantes acreditados nunha Concentración (ADESTRADORES/AS, MONITORES/AS E DELEGADOS/AS) DEBERÁN ESTAR EN POSESIÓN DO CERTIFICADO DE DELITOS DE NATUREZA SEXUAL.

10. Realizarase un **control de licenzas** media hora antes do comezo das competicións de cada categoría. Cada Club deberá levar as súas licenzas “físicas” ás Concentracións (en papel ou formato dixital) e presentar correctamente cumplimentado o **ANEXO1** da presente normativa (relación de xogadores/as que participan en cada categoría).

Neste control indicárase cales dos xogadores/as inscritos conforme ao ARTIGO 4.2 non asisten á Concentración e as posibles incorporacións de última hora.

11. A máxima autoridade nas Concentracións recae no Delegado Federativo, persoa capacitada para resolver calquera tipo de conflito que xurda nunha Concentración.

O Delegado/a de Club acreditado nunha Concentración poderá traladar ó Delegado Federativo calquera incidencia que afecte ó normal desenrolo da xornada, así como calquera incumplimento da presente normativa que se produza.

12. En todas as Concentracións deberá designarse por parte do Club organizador, un responsable por instalación que estará a disposición do Delegado Federativo para arranxar as incidencias que poidan xurdir durante a Concentración.

TODO/A RESPONSABLE DE INSTALACIÓN DEBERÁ ESTAR EN POSESIÓN DO CERTIFICADO DE DELITOS DE NATUREZA SEXUAL.

13. Todos os partidos de Escolas (M6-M8-M10-M12) non teñen resultado final polo que as Concentracións non terán clasificación.

14. Salvo causas xustificadas, respetaránse as horas de inicio e finalización dos partidos establecidas no calendario de competición enviado polo Club Organizador.

15. Os árbitros/as das Concentracións serán designados pola Comité Territorial de Árbitros salvo na categoría M6. A actividade desta categoría será xestionada polo Club Organizador.

TODOS/AS DEBERÁN ESTAR EN POSESIÓN DO CERTIFICADO DE DELITOS DE NATUREZA SEXUAL.

16. Está totalmente prohibida a entrada ao campo de xogo de persoas alleas ó desenrolo da actividade. Somentes está permitido o acceso ó campo de xogo de xogadores/as, adestradores/as, monitores/as e árbitros/as acreditados/as na Concentración.

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

17. Está totalmente prohibido o acceso á zona de vestiarios de persoas non acreditadas na Concentración (xogadores/as, adestradores/as, monitores/as, delegados/as).

Cando as instalacións o permitan, o Club organizador habilitará un vestiario de uso mixto para aqueles xogadores/as que poidan necesitar a axuda de persoas non acreditadas na Concentración.

Nos casos onde non sexa posible habilitar este vestiario de uso mixto, os menores que precisen axuda de persoas non acreditadas na concentración deberán agardar a que finalice a utilización dos vestiarios por todos os menores acompañados por persoas acreditadas para poder acceder ós mesmos.

O incumprimento desta norma suporá sanción tanto para o Clube Organizador como para o Clube ó que pertenza o xogador/a acompañado/a por persoa non acreditada na Concentración.

18. Cada club poderá nomear a un fotógrafo/a que será acreditado pola FGR e que **DEBERÁ ESTAR EN POSESIÓN DO CERTIFICADO DE DELITOS DE NATUREZA SEXUAL**. Os datos do fotógrafo/a serán enviados á FGR ao correo secretaría@rugby.gal o mércores da semana da celebración da Concentración.

19. Os dereitos audiovisuais destas Concentracións pertencen á Federación Galega de Rugby.

ARTIGO 5.- RÉXIME DISCIPLINARIO:

1. O incumprimento do **ARTIGO 4.2** suporá a NON PARTICIPACIÓN DO CLUB NA CONCENTRACIÓN.
2. O incumprimento do **ARTIGO 4.6** suporá a CANCELACIÓN DA CONCENTRACIÓN e unha sanción económica para o Club organizador de 150€, así como a imposibilidade de organizar concentracións na mesma tempada ou na seguinte. Ademais terá que facer fronte ás posibles reclamacións que se lle presenten por parte dos Clubs participantes no Concentración cancelada.
3. O incumprimento do **ARTIGO 4.9** no que respecta ao Delegado de Club e aos Adestradores/Monitores de cada equipo, suporá unha sanción económica para o Club de 50€ por cada infracción.
4. O incumprimento do **ARTIGO 4.17** no que respecta ao Clube Organizador suporá unha sanción económica de 50€ por cada infracción. No que respecta ao Clube ó que pertenza o xogador/a acompañado/a por persoa non acreditada suporá unha sanción económica de 50€ por cada infracción.

ARTIGO 6.- DATAS CELEBRACIÓN - CLUBS ORGANIZADORES:

- ~~1ª Concentración: 28/29 de outubro de 2023~~ - NON asignada
- 2ª Concentración: **25 de novembro** do 2023 - **C.R. LALÍN**
- 3ª Concentración: **13/14 de xaneiro** do 2024 - **ESCOLA ASTERIX**
- 4ª Concentración: **24/25 de febreiro** do 2024 - **MAREANTES R.C.**
- 5ª Concentración: **16/17 de marzo** do 2024 - **C.R. FERROL**
- 6ª Concentración: **13/14 de abril** do 2024 - **OS INGLESES R.C.**
- 7ª Concentración: **11 de maio** do 2024 - **PONTEVEDRA R.C**
- 8ª Concentración: **02/03 de xuño** do 2024 - **CRAT CORUÑA**

Todos os Clubs organizadores que aínda non trasladaron o día exacto da celebración da Concentración que organizan, **deberán comunicalo como mínimo cun mes de antelación.**

A Coruña, 23 de outubro de 2023

A Comisión Delegada da FGR

Dirixido a: Clubs participantes



FEDERACION GALLEGA DE RUGBY
(Fundada en 1983)

Avda. de Glasgow, 11 – 15008 A CORUÑA

Tfno: 673 19 24 13 - secretaria@rugby.gal

CONCENTRACION ESCUELAS DE RUGBY FGR

Campo: _____ **Fecha:** _____

Club: _____ **Categoría:** _____

RELACIÓN DE JUGADORES PARTICIPANTES

Nº	APELLIDOS Y NOMBRE	Nº Licencia	D.N.I.

Delegado Club:

Delegado Federativo:

Firma

Firma



REGLAMENTACIÓN

DE JUEGO EN LAS ESCUELAS DE RUGBY



EL PLAN DE FORMACIÓN DESDE LAS REGLAS DEL JUEGO

PROPÓSITO

OBJETIVOS GENERALES

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

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

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

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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



REGLAS DEL JUEGO

M6

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

Juego de oposición

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

JUEGO DE OPOSICIÓN



5X5



22x15 m



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

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

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

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

Desarrollo de Festivales:

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

REGLAMENTO MENORES DE 6 AÑOS

RUGBY OPOSICIÓN // 3,5 m por jugador

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 15m	
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 cogido, 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 golpe 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 de que sea un jugador diferente la mayor cantidad de 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.	
GOLPE DE CASTIGO	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	
GOLPE FRANCO		
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea.	
TOUCH DIRECTA	Patada desde la zona de ensayo : por donde salió. Patada desde fuera de la zona de ensayo : en el punto del golpeo.	

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

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

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



REGLAS DEL JUEGO

M8

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

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

J CO = Juego de contacto – Participantes 5 x 5

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

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

Juego de 5 x 5

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

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

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5x5



30x20 m



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

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

JUEGO DE CONTACTO



5x5



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



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

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

REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 4 m por jugador

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

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



REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS

RUGBY CONTACTO // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 20m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	50 mins máximo por media jornada o 75 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF	
ATACANTES	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- GF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmeditamente el balón a más de un metro de él mismo. - GF contrarios a 5 m.	
DEFENSORES	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - GF 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 GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
CONSIGNAS ARBITRALES	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 GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
PUNTUACIÓN	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
	Ensayo = 5 puntos . 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.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

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



REGLAS DEL JUEGO

M10

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

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

JCO = Juego de contacto – Participantes 5 x 5

RF = Rugby Formativo – Participantes 10 x 10

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

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

Juego de 5 X 5 / juego de 10 X 10

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

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5X5



30X25 m



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

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

JUEGO DE CONTACTO



5X5



30X25 m



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

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

RUGBY FORMATIVO



10X10



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



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

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

REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 5 m por jugador

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

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



REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

RUGBY CONTACTO // 5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 25m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada u 85 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF	
ATACANTES	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- GF 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. - GF contrarios a 5 m.	
DEFENSORES	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - GF 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 GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
CONSIGNAS ARBITRALES	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 GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
PUNTUACIÓN	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTAJE	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.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

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



REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

RUGBY FORMATIVO // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	10 contra 10	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 40m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada u 85 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF	
ATACANTES	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- GF 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. - GF contrarios a 5 m.	
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - GF 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 GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
	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 GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . 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.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sacionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace GF, o 5 m de penalización o expulsión con cambio por reiteración de falta.
- Si se producen 5 ensayos de diferencia en cualquier momento: marcador cerrado y obligatoriedad de reequilibrar los equipos.

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

REGLAS DEL JUEGO

M12

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

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

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

JCO = Juego de contacto – Participantes 5 x 5

RF = Rugby Formativo – Participantes 10 x 10

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

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

Juego de 5 X 5 / juego de 10 X 10

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

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5X5



56x30 m



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

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

JUEGO DE CONTACTO



5X5



56x30 m



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

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

RUGBY FORMATIVO



10X10



56 x 45 m
Partido
12'+12'



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

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

REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 6 m por jugador

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

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



REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

RUGBY CONTACTO // 6 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 30 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada o 90 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF	
ATACANTES	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- GF 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. - GF contrarios a 5 m.	
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - GF 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 GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m.	
	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 GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . 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.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasándolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

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



REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

RUGBY FORMATIVO // 4,5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	10 contra 10	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 45 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 mins máximo por media jornada o 90 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral.	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario . Sanción: GF	
PLACAJE	El placaje ,ejecutado obligatoriamente con los 2 brazos, entre la cintura y los pies. Todo agarre por encima de la cintura o sin utilizar los 2 brazos será sancionada.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.	
	Un jugador sancionado por un placaje peligroso debe de ser sistemáticamente expulsado por el árbitro (2 minutos) realizandose un cambio de jugador. Los lanzamientos por la camiseta o cuerpo así como las « francesas » están prohibidas y deben de sancionarse.	
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 metros de la línea de ensayo.	Golpe franco. Adversario a 5 m
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	<ul style="list-style-type: none"> • 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 : GF • 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 : GF • Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga : GF a favor del equipo que introducía.
GOLPE DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	Golpe franco. Adversario a 5 m
GOLPE FRANCO	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	Golpe franco. Adversario a 5 m Sin opción de pedir melé.
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	<ul style="list-style-type: none"> • Touche = Conquista disputada. • 1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 pasador. • Para los oponentes, en espejo de los utilizadores (lanzador, saltador,pasador) • Sin ayudas a los saltadores • Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre. • El jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo) • Los pasadores 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.
TOUCH DIRECTA	Patada más allá de los 10 m : en el lugar de la patada	
	Patada en la zona de ensayo o a menos de 10m : en el lugar donde salió	
TRANSFORMACIÓN/DROP/ TIRO A PALOS	NO	

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

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

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



FERugby

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY