

CIRCULAR Nº 5 - NORMAS QUE REGIRÁN EL CAMPEONATO DE LIGA AUTONÓMICA M14 MIXTA 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 13 de septiembre de 2023, el Campeonato de Liga gallega M14, se regirá por las siguientes normas:

1º.- CLUBES PARTICIPANTES:

GRUPO NORTE:

CRAT CORUÑA

C.R. FERROL

UNIÓN DO NORTE RUGBY ALVAC AS PONTES

C.R. CORETI LALÍN

GRUPO SUR:

KALEIDO UNIVERSIDADE DE VIGO R.C.

OS INGLESES R.C.

PONTEVEDRA R.C.

MAREANTES R.C. PONTEVEDRA

SANTIAGO R.C. – CAMPUS UNIV. OURENSE

2º.- INSCRIPCIONES:

- a) Los Clubes mencionados que ya han realizado la preinscripción de su participación en la Liga Autonómica M14, en fecha anterior a la de la celebración del sorteo 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 habrán abonado a la F.G.R. antes de la fecha del 21 de SEPTIEMBRE 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 Clubes participantes deberán tener licencias de jugadores/as, entrenadores y de directivos tal y como establece los Estatutos de la F.G.R. y el Reglamento de la F.E.R.
- d) Los Clubes participantes deberán tener Estatutos aprobados y registrados en Registro Público o en tramitación.
- e) Cada Club deberá comunicar el nombre del Entrenador Oficial del Equipo, que debe estar en posesión de la correspondiente licencia al igual que el Delegado Oficial del Club, domicilio, teléfono y E-mail de éste, o bien el domicilio Social del Club, con el 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.
- g) Antes del comienzo de la competición, los Clubes participantes deberán **enviar a la F.G.R. una relación de sus jugadores/as inscritos, explicando sus datos más característicos (puesto, edad, estatura, peso, condición de extranjero - o no, y condición de seleccionable – o no)**. Esta relación inicial se irá completando con los nuevos jugadores/as 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 Clubes 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 Clubes 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 M14, dará comienzo el día **14 de octubre de 2023**.

4º.- COMPETICIÓN Y CLASIFICACIÓN. -

a) Esta Competición Autonómica, en la Primera fase se jugará en 2 Grupos, UNO de 4 y otro de 5 equipos, utilizando el sistema de Liga a dos vueltas.

b) GRUPOS:

GRUPO NORTE:

- a) Formado por 4 equipos que disputarán una fase regular con sistema de liga a 2 vueltas.
- b) Una vez finalizada la fase regular se disputarán semifinales de grupo, 4º contra 1º y 3º contra 2º (primer partido en casa del peor clasificado en la liga regular).
- c) Final y 3º y 4º puesto de grupo: se disputarán a ida y vuelta, jugando primero en casa del peor clasificado en la fase regular.

GRUPO SUR:

- d) Formado por 5 equipos que disputarán una fase regular con sistema de liga a 2 vueltas.

CRUCE ENTRE GRUPOS:

- e) Partidos 5º y 6º puesto entre los 3º clasificados de cada grupo, ida y vuelta y sorteo para decir primer local.
- f) Partidos 7º y 8º puesto entre los 4º clasificados de cada grupo, ida y vuelta y sorteo para decir primer local.
- g) Semifinales entre 1º y 2º de cada grupo, ida y vuelta y el primer partido en casa del 2 clasificado de cada grupo.
- h) Los ganadores de las semifinales disputarán la final, y esta se jugará en campo designado por la FGR.

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**
- **+ 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.

- i) Tal y como se estipuló en pasadas temporadas, los partidos de la categoría M16 el resultado en el acta será cerrado, si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.**

5º.- JUGADORES/AS PARTICIPANTES. -

- a) Los/as jugadores/as participantes en este Campeonato Autonómico M14, tendrán que estar en posesión de licencia, de acuerdo con la normativa al respecto sobre solicitud y expedición de licencias federativas.
Para los/as jugadores/as que en la temporada anterior (o anteriores) tuvieran licencia con otro Club, se deberá dar cumplimiento de las obligaciones previstas entre Clubes que se indican en los Artículos desde el 52 al 61 del reglamento General de la F.E.R. **El cumplimiento de este requisito deberá ser previo a la solicitud de la tramitación de la licencia.**
- b) Podrán participar en esta Competición los/as **jugadores/as M14 (nacidos/as en 2010 y 2011) y los/as jugadores/as/as M12 de 2º año (nacidos/as en al año 2012), así como las jugadoras M16 de 1º año (nacidas en 2009)**
- c) Las licencias de los/as jugadores/as deberán presentarse al árbitro en cada encuentro del Campeonato. Las licencias podrán ser presentadas en papel o en formato digital. El Delegado del equipo deberá tener disponibles los D.N.I. o pasaportes de los/as jugadores/as para posibles comprobaciones de la identidad de los mismos. En caso de que algún jugador no lo aportase, y no se pudiese acreditar la identidad de este, el árbitro está autorizado, de acuerdo con la reglamentación estipulada, para no permitirle su participación en el partido.
- d) Los/as jugadores/as 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. En el mismo impreso, los padres o tutores deberán firmar la autorización. Los Clubes deberán asegurarse 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, al menos, lo establecido en el Real decreto 849/1993 de 4 de junio.

Según lo decido por la Asamblea General de 2 de septiembre de 2023, la Liga Gallega Mixta M14 se disputará con el formato de Rugby XV, se impondrá la obligación de igualar el número a trece jugadores/as si una plantilla no supera ese número.

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.

7º.- ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS. -

- a) La organización de los encuentros del Campeonato de Liga Autonómica M14, corresponde por completo, a los Clubes 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 de la celebración 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 la misma, en el mismo plazo de tiempo establecido anteriormente.

- c) Los Clubes deberán obligatoriamente nombrar un UN DELEGADO DE CLUB, cuyas funciones y obligaciones son las determinadas por el Reglamento de Partidos y Competiciones.

El DELEGADO DE CLUB en ningún caso podrá ser el entrenador ni ningún jugador que vaya a participar en el encuentro. Dispondrá de la correspondiente licencia federativa.

- d) Los Clubs locales deberán obligatoriamente nombrar **UN DELEGADO DE CAMPO**, cuyas funciones y obligaciones son las determinadas por el Reglamento de Partidos y Competiciones.

El DELEGADO DE CAMPO, en ningún caso podrá ser el entrenador ni ningún jugador que vaya a participar en el encuentro.

La misma persona podrá realizar las funciones de DELEGADO DE CLUB Y DELEGADO DE CAMPO. Esta persona deberá haber realizado el curso de Delegados de la FGR

- e) El Delegado de Club deberá presentarse al árbitro antes del encuentro y obligatoriamente entregarle las licencias de los/as jugadores/as y del entrenador de su equipo, debiendo tener disponibles, para posibles comprobaciones, los D.N.I. o pasaportes de los/as jugadores/as participantes. Así mismo, el Delegado de Club, será el encargado de cumplimentar el acta del encuentro, que será comprobada por el árbitro.

El entrenador del equipo deberá disponer, como mínimo, del Título oficial de World Rugby Nivel 1

- 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 Clubes 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 medios para poder conectar telefónicamente de una forma directa y sencilla con Servicios de Urgencia y Protección Civil de la población donde esté ubicado 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.

En caso de que la ambulancia tenga que ausentarse, se seguirá jugando, y en caso de nueva lesión y no haber regresado la ambulancia, se contactará con el seguro correspondiente para que envíen una ambulancia siguiendo sus protocolos.

- g) Los Servicios Médicos de la F.E.R., realizarán los **controles antidopaje** que consideren necesarios de acuerdo con el Reglamento Antidopaje. Los Clubes deberán prestar disposición y facilitar esta labor.
- h) **En la Zona Técnica de cada equipo sólo podrán estar dos aguadores, que serán jugadores/as reservas, servicios médicos y Delegado de Club. Nadie más del Club podrá estar en esta Área Técnica.**
- i) **Los/as jugadores/as de cada equipo deberán ir correctamente uniformados con los colores de su Club, siendo todas las camisetas iguales.**
- 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 22 o 23 jugadores/as, 6 de ellos** deberán estar capacitados 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 jugadores/as inscritos en el acta, el número de jugadores/as capacitados para jugar de Primera línea, que deberán ser comunicados al árbitro antes del comienzo del partido son:
 - 1 Equipos con 15 jugadores/as o menos: 3 jugadores/as
 - 2 Equipos con 16, 17 o 18 jugadores/as: 4 jugadores/as
 - 3 Equipos con 19, 20 o 21 jugadores/as: 5 jugadores/as
 - 4 Equipos con 22 o 23 jugadores/as. 6 jugadores/as

Los **cambios** se realizarán por el centro del campo, y comunicando al árbitro el número del que entra y del que sale con una **tarjeta oficial**, facilitada a los clubs a

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

principio de temporada, y que será entregada al árbitro por el jugador 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 Federativo en cada encuentro, que podrá coincidir con el Evaluador Arbitral cuando exista.
- o) Todos los encuentros se disputarán con los balones Chorima, oficiales para las ligas gallegas. Cada equipo tendrá como mínimo tres balones en el terreno de juego para el desarrollo del encuentro. El incumplimiento de esta norma será sancionado con una multa de 50€.

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 FGR

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 de equipo y árbitros desde el propio vestuario, como pudiera ser on 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 **12:00 horas del lunes** siguiente a la celebración del 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 los/as jugadores/as que marcaron los puntos de ambos equipos.

10º.- 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 representantes de dichas firmas para reparto de obsequios al público. Si el campo lo facilita la F.G.R., deberá advertirles a ellas sobre estas obligaciones contraídas. Antes del inicio de la Competición, cada Club participante deberá remitir a la F.G.R. informe del terreno donde va 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: Al 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 solo pueden estar los jugadores/as, 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, jugadores/as 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 Clubes. Los árbitros dispondrán igualmente de vestuario independiente.

11º.- VESTIMENTA DE LOS/AS JUGADORES/AS. -

Los/as jugadores/as de los equipos participantes en esta Competición están obligados a salir al terreno de juego debidamente uniformados con los colores distintivos de su Club, y ostentando al dorso de sus camisetas un número diferente para cada jugador, 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 Competición aplique lo que estipula el Reglamento de Partidos y Competiciones.

12º.- 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.

13º.- FECHAS LIBRES. -

Las fechas libres habilitadas para la celebración de partidos aplazados de las que dispondrán los Clubes que participan en el Campeonato de Liga Gallega M14 son EL 21 DE ENERO Y EL 17 DE MARZO DE 2024. En cualquier caso, los partidos aplazados tendrán que celebrarse en la primera fecha libre disponible.

14º.- HORARIOS DE LOS PARTIDOS. -

Los encuentros de la Liga Gallega M14 se disputarán los sábados y los domingos (fecha prevista en el Calendario), debiendo **establecerse el horario de comienzo de estos entre las 11:00 horas y las 19:00 horas del sábado y la 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.**

15º.- NUEVA REGLAMENTACIÓN DE LA ALTURA DEL PLACAJE EN EL RUGBY DE FORMACIÓN. –

Se adjunta a esta normativa y es de obligado cumplimiento

16º.- SUPERVISIÓN DE LA COMPETICIÓN. -

La supervisión deportiva y el control disciplinario de la LIGA M14 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.

17º.- OBSERVACIONES. -

- a) El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 7ª.B, en la que se indica que el **Club organizador debe comunicar por correo electrónico 15 días antes de la celebración del partido, AL EQUIPO ADVERSARIO, al COMITÉ DE ÁRBITROS, y a la FGR a través de correo de secretaría, supondrá una sanción de 100,00 € la primero vez, 150,00 € la 2ª vez y 200,00 € la tercera vez y sucesivas.**
- b) El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 7ª.C, en la que se indica que los Clubes deberán obligatoriamente nombrar un **UN DELEGADO DE CLUB o ENTRENADOR, supondrá una sanción de 50,00 €**

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

c) El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 7ª.D en la que se indica que los Clubes locales deberán obligatoriamente nombrar un UN **DELEGADO DE CAMPO, supondrá una sanción de 50,00 €**

d) El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 7ª.F en la que se indica que es obligatorio que el Club organizador del partido, tenga preparado un **servicio de ambulancia en el campo de juego, supondrá una sanción de 150,00 €**

El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 7ª.I en la que se indica que Los/as jugadores/as **de cada equipo deberán ir correctamente uniformados con los colores de su Club, siendo todas las camisetas iguales, supondrá una sanción de 90,00 Euros la Primera vez, 150,00 Euros la segunda vez y 300,00 Euros la tercera y sucesivas veces.**

e) El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 7ª.O en la que se indica que todos los encuentros se disputarán con los balones Chorima, oficiales para las ligas gallegas, y que cada equipo local tendrá como mínimo tres balones en el terreno de juego para el desarrollo del encuentro, **supondrá una sanción de 50,00 €**

f) El incumplimiento de cuanto se dispone en la Norma 8ª.A en la que se indican las necesidades básicas que deberán ser habilitadas y puestas a disposición por el club local para la elaboración del acta digital, **supondrá una sanción de 50,00 €**

g) En cuanto se dispone en la Norma 8ª.B en la que se indican que 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**, el incumplimiento por parte de alguno de los clubs **supondrá una sanción de 50,00 €**

h) En cuanto se dispone en la Norma 8ª.C en la que se indican que 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**. El incumplimiento por parte del árbitro **supondrá una sanción de 50,00 €**

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

- i) **La Liga Autonómica M-14 se regirá por esta Normativa, y en lo que no recoja la misma, por el Reglamento de Partidos y Competiciones de la Federación Española de Rugby.**

También serán de aplicación las variaciones a las Regla M14 aprobadas el 17 de noviembre de 2011 por la Federación Española de Rugby

18º.- 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 ruego acuse de recibo.

A Coruña, 13 de octubre de 2023.

La Comisión Delegada

Dirigido a: **Clubs participantes.**

Reducción de la Altura del placaje en el rugby de formación (M-18, M-16 y M-14)

La Federación tiene como objetivo hacer el juego lo más seguro y divertido posible. Después de un proceso de consulta que ha participado World Rugby y otras federaciones internacionales la altura del placaje será rebajado por debajo de la base del esternón en M18 hasta M14, siendo los objetivos del placaje el abdomen o los muslos.

Con las nuevas reglas, el portador y el placador son responsables de evitar los contactos de cabeza con cabeza.

Esta nueva norma será aplicada a partir de 1 de septiembre de 2023.

¿PORQUE SE INTRODUCEN ESTAS NUEVAS NORMAS?

- El 70% de las conmociones se producen en los placajes.
- Reducen el riesgo de lesiones cerebrales en placador y portadores.
- El riesgo de conmoción cerebral es 4.2 veces mayor cuando la cabeza del placador está por encima del esternón del portador del balón en situaciones de placaje.
- Las investigaciones revelan que reducir la altura del placaje protege tanto al placador como al portador de los contactos cabeza con cabeza.

El Objetivo y posible impacto de reducir la altura del placaje es...

- Reducir la altura del contacto sobre el portador del balón.
- Minimizar el número de placajes donde las cabezas de los jugadores están a la misma altura.
- Reducir las lesiones en la cabeza y el riesgo de conmoción cerebral.
- Incrementar el número de offloads y rupturas de las líneas defensivas.
- Consolidar el gesto técnico del placaje

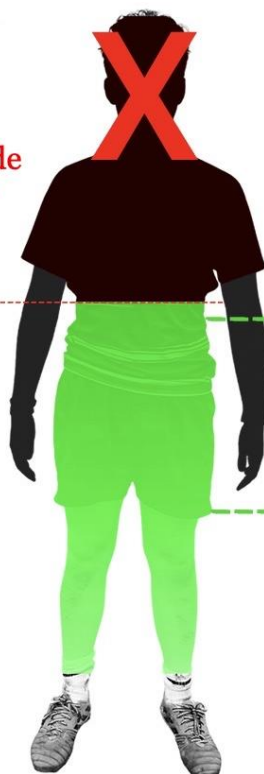
ESTAS DISPOSICIONES SE APLICARÁN A TODAS LAS COMPETICIONES DE LAS CATEGORÍAS M18, M16 y M14

1. Altura del placaje

Un jugador está autorizado a placar a un oponente que porta la pelota rodeándolo con ambos brazos, des de la base del esternón hasta los pies con dos objetivos claros de placaje: la cintura y los muslos.

Cualquier placaje por encima de la base del esternón puede ser sancionado

PLACAJE POR DEBAJO DE LA BASE DEL ESTERNÓN



OBJETIVO LA CINTURA

OBJETIVO LOS MUSLOS



SANCIONES

- El contacto inicial desde la base del esternón hacia los hombros será sancionado como GC.
- El contacto inicial sobre la línea de los hombros puede ser considerado como “Proceso de Contacto con la Cabeza”



PROCESO DE CONTACTO CON LA CABEZA

Si hay contacto con la cabeza puede
provocar una tarjeta roja

El contacto inicial desde la base del
esternon hacia los hombros puede ser
sancionado.

La altura máxima del placaje es por
DEBAJO DE LA BASE DEL
ESTERNÓN

El contacto inicial, por encima de
los hombros, puede conllevar el
"Proceso de contacto con la
cabeza"

Las infracciones repetidas pueden
conllevar un aumento de las
sanciones

2. Disposiciones a cumplir por el portador

Para minimizar el riesgo de contactos cabeza con cabeza el portador no debe situar su cabeza al mismo nivel que la del placador.



Esto podría ser descrito como “**TARDE y BAJO**” y puede ser sancionado.

Tanto el portador como el placador son responsables de evitar los impactos de cabeza con cabeza.

El portador no debe impactar intencionadamente con su cabeza con el oponente o utilizar su cabeza como ariete, ya que esto podría poner en riesgo la cabeza del portador y/o la del placador.



Se permite el "pick and go" siempre que el portador de la pelota se levante antes del contacto con el oponente para que el placador pueda agarrar al portador de la pelota. Si el autor del "pick and go" estaba cerca de la línea ensayo del oponente en el momento de la acción y se lanza para anotar un ensayo, debe lograrlo bajo pena de ser sancionado con un golpe de castigo.

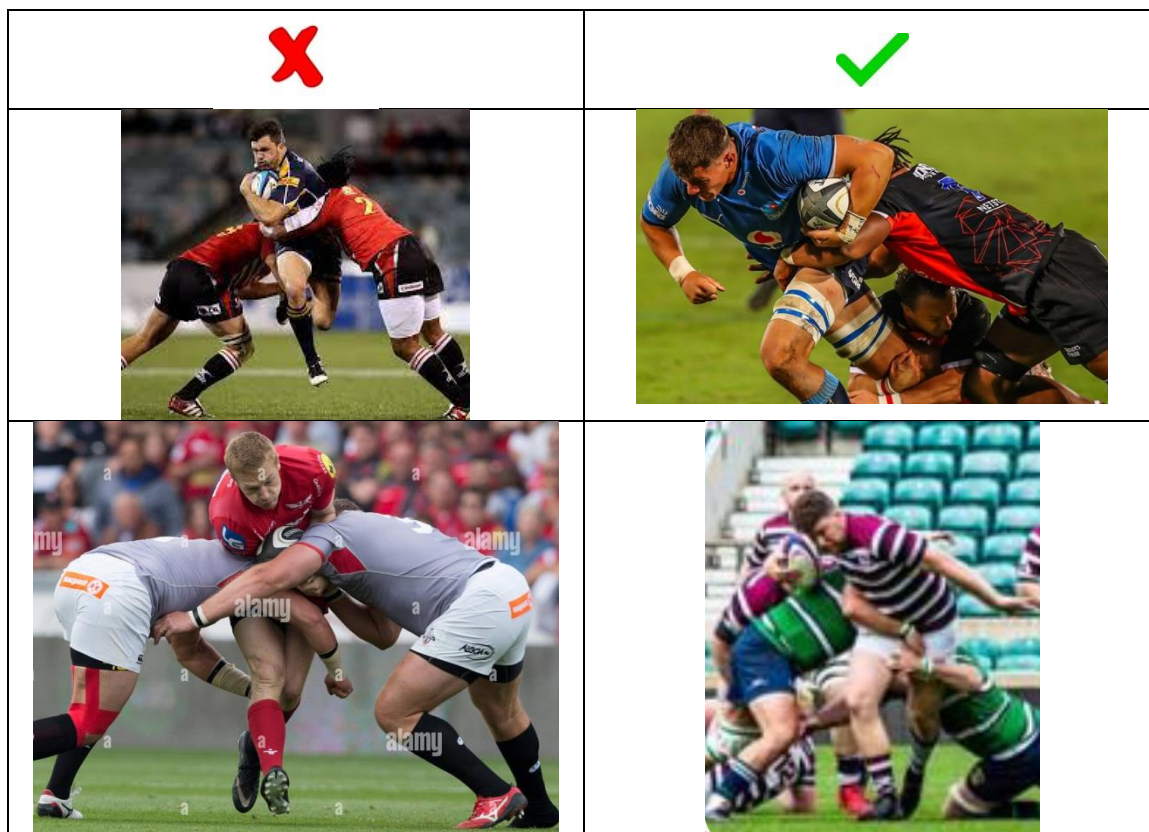
El portador no puede ir intencionadamente al suelo salvo para marcar un ensayo o hacer un anulado.

SANCIONES

- Un portador será sancionado con GC si impacta intencionadamente con su cabeza con el oponente o utiliza su cabeza como ariete.
- Un portador será sancionado con GC si va intencionadamente al suelo, salvo para anotar un ensayo

3. Placajes a dos y robo del balón de las manos.

Se permiten los placajes de dos placadores siempre que no sean simultáneos, es decir, el segundo placador debe tener tiempo para colocar la cabeza antes de placar.



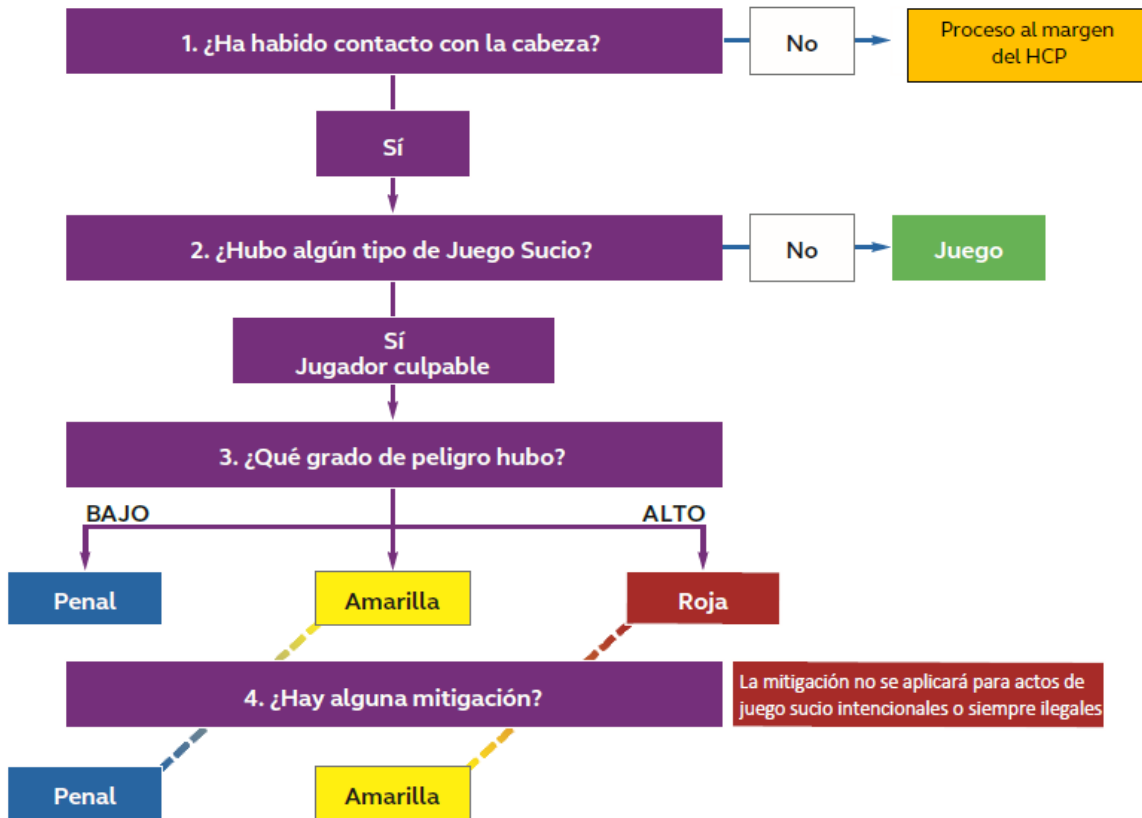
Un oponente puede arrebatarse la pelota de las manos del portador si no lo hace con una acción temeraria o peligrosa.

Está prohibido bloquear al portador de la pelota agarrándolo por encima de la cintura para evitar que este jugador asegure la continuidad del juego y será sancionado con GC

Anexo

Protocolo con los contactos a la cabeza de World Rugby.

https://resources.world.rugby/worldrugby/document/2023/03/22/c20ca70f-3b67-41b9-a8cb-5ece93c997af/2303_Head_Contact_Process_ES.pdf



VARIACIONES a las REGLAS MENORES 14



EDICIÓN NOVIEMBRE 2021



NOTA INFORMATIVA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

Por seguridad, los jugadores están obligados a llevar protector bucal (salvo para aquellos casos de carácter excepcional en los que el jugador esté exento por prescripción médico-dental, que deberá demostrar) y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).

En todas las competiciones el educador-monitor debe permanecer en el lateral del perímetro de juego con los jugadores que no están participando de inicio.

Padres y acompañantes deben permanecer fuera del recinto de juego detrás de las vallas de protección o de la delimitación que se establezca. Sólo podrá invadir esta delimitación un fotógrafo por equipo.

En los torneos que haya tiempo extra para desempate y que sean por ensayo o anotación de oro, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase sin que se decida el ganador, hasta que uno de los equipos anote o finalice el tiempo máximo de la prórroga. La prórroga se inicia con un jugador menos.

Se insta a los Árbitros a que agilicen el juego.

No debería haber eliminatorias en las primeras fases de los campeonatos.



Las Reglas del Juego se aplican en los partidos de menores de 14 sujetas a las siguientes variaciones:

REGLA 2: EL TIEMPO

Eliminar apartados 2 y 3 (renumerando el resto) y agregar:

2. El balón utilizado será de talla 4.

REGLA 3: EL EQUIPO

Agregar:

8. Si un equipo tiene 22 jugadores debe tener por lo menos seis jugadores que puedan jugar en la primera línea de modo de tener reemplazos de pilar izquierdo, talonador y pilar derecho.

Agregar:

34. El organizador del partido puede implementar reemplazos tácticos sucesivos. La administración y reglas relacionadas con los reemplazos sucesivos son responsabilidad del organizador del partido.

Agregar:

35. Un jugador que ha sido reemplazado tácticamente puede reemplazar a un jugador lesionado.

REGLA 5: EL TIEMPO

Remplazado por:

1. Un partido dura 60 minutos (divididos en dos tiempos, cada uno de no más de 30 minutos) más el tiempo de descuento. No se permiten tiempos suplementarios. En el caso de un torneo de un día el tiempo máximo de juego deberá ser de 70 minutos. Si el torneo fuera de dos días el tiempo máximo de juego deberá ser de 120 minutos, no pudiendo uno de los días sobrepasarse el 60 % del tiempo máximo.

REGLA 9: JUEGO PELIGROSO

Modificar:

13. Un jugador no debe efectuar a un oponente un placaje anticipado, tardío o peligroso, incluyendo tirar de la camiseta y/o voltearlo peligrosamente. El placaje peligroso incluye sin estar limitado a ello, placar o intentar placar a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el placaje haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.

Sanción: Puntapié de Castigo.



Modificar:

29. Cuando un jugador sea amonestado y suspendido 5 minutos, de tiempo de juego, el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta amarilla. Si posteriormente ese jugador comete otra infracción para tarjeta amarilla, el jugador debe ser expulsado.

30. Cuando un jugador sea expulsado el árbitro mostrará a ese jugador una tarjeta roja y el jugador no participará más en el partido. Un jugador expulsado puede ser reemplazado una vez transcurridos 5 minutos de tiempo de juego.

REGLA 18: LATERAL, SAQUE RÁPIDO y SAQUE de LATERAL

Modificar:

16. Ambos equipos deben tener un receptor, el receptor se colocará entre la línea de cinco metros y la línea de 15 metros, a dos metros de sus compañeros en el alineamiento. Cada equipo puede tener solamente un receptor y no pueden incorporarse al alineamiento.

Sanción: Free-kick.

Modificar:

29. Una vez que el lateral ha comenzado cualquier jugador en el alineamiento puede:

Eliminar y reenumerar:

~~c. Elevar o sostener a un compañero. Los jugadores que hagan eso deben bajar a ese jugador hasta el suelo en forma segura tan pronto como la pelota haya sido obtenida por cualquiera de los equipos.~~

Sanción: Free-kick.

REGLA 19: LA MELÉ

Remplazado por:

6. Todos los jugadores en las tres posiciones de la primera línea y las dos de la segunda línea deben haber sido adecuadamente entrenados para esas posiciones. Si un equipo no puede presentar tales jugadores adecuadamente entrenados por cualquier razón, el árbitro debe ordenar melés sin oposición. Las melés sin oposición resultantes de una expulsión, suspensión temporal o lesión deben jugarse con ocho jugadores por equipo.

a. En un melé de ocho jugadores la formación debe ser 3-4-1, con el jugador que está solo (normalmente el Número 8) empujando sobre los dos segundas líneas. Los segundas líneas deben formar con sus cabezas a cada lado del talonador.

b. Cuando un equipo por alguna razón tenga menos de 15 jugadores la cantidad de jugadores de cada equipo en el melé debe reducirse de modo similar.

c. Cuando un equipo efectúa una reducción permitida en la melé el otro equipo debe reducir su melé de la misma forma, hasta un mínimo de cinco.



- d. Cuando haya una melé incompleta, se debe formar como sigue:
- i. Siete jugadores: Formación tres-cuatro (es decir, sin Número 8).
 - ii. Seis jugadores: Formación tres-dos-uno (es decir, sin alas).
 - iii. Cinco jugadores: Formación tres-dos (es decir, sin alas ni Número 8).

Sanción: Puntapié Franco.

Remplazado por:

34. Cuando no hubo ninguna infracción el árbitro detendrá el juego y reiniciará la melé:

- c. La melé es girada no intencionalmente más de 45 grados.

38. Otras prácticas restringidas en la melé incluyen:

Agregar:

- g. Empujar la melé más de 1 metros hacia la línea de marca de los oponentes.
- h. Mantener el balón en la melé una vez que ha sido talonada y controlada en la base de la melé.

Sanción: Puntapié Franco.

- i. Girar intencionalmente la melé.

Sanción: Puntapié de Castigo.

Modificar:

30. Una vez que el juego en la melé comienza el medio de melé del equipo que no tiene posesión :

- a. Adopta una posición con ambos pies detrás de la línea de puesta en juego del balón y cerca de la melé, o
- b. Se retira definitivamente a un punto sobre la línea de fuera de juego ya sea en el último pie de ese equipo, o
- c. Se retira definitivamente a por lo menos cinco metros detrás del último pie.