



Consejo
Superior de
Deportes

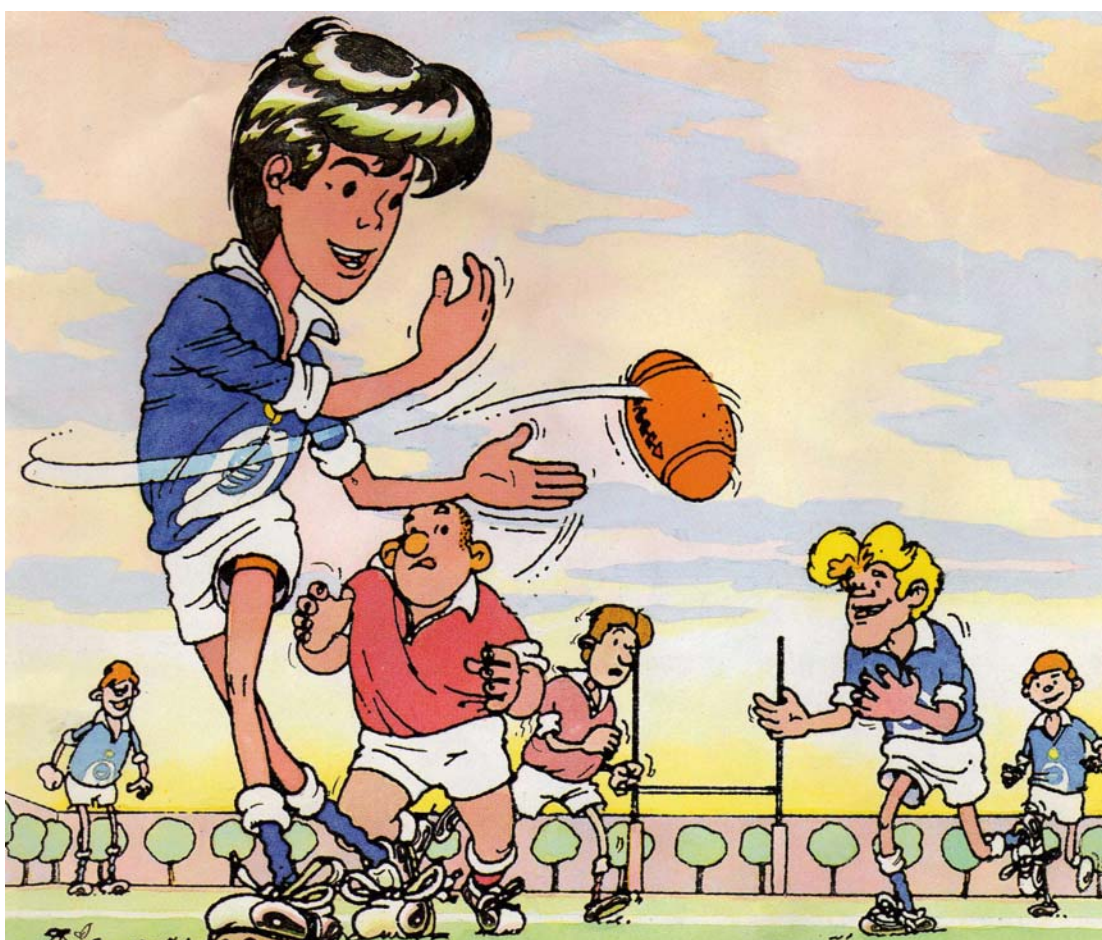


COMITE OLIMPICO ESPAÑOL

Rugby Gradual



RUGBY GRADUAL



COMITE
OLIMPICO
ESPAÑOL



Federación Española
de Rugby

Departamento de Formación





ÍNDICE

- 1. ETAPA 1. INICIACIÓN. PRE RUGBY. LINCES (SUB 6), JABATOS (SUB 8) Y PREBENJAMINES (SUB 10).**
 - 1 – 1.1.1. Reglas del juego.
 - 1 – 1.1.2. Normativas.
 - 1 – 1.1.3. Recomendaciones.
- 2. ETAPA 2. MINI RUGBY. BENJAMINES (SUB 12).**
 - 2 – 2.1.1. Reglas del juego.
 - 2 – 2.1.2. Normativas.
 - 2 – 2.1.3. Recomendaciones.
- 3. ETAPA 3. MIDI RUGBY. ALEVINES (SUB 14).**
 - 3 – 3.1.1. Reglas del juego.
 - 3 – 3.1.2. Normativas.
 - 3 – 3.1.3. Recomendaciones.
- 4. ETAPA 4. INFANTILES.**

Reglamento de Juego de I.R.B. para categorías SUB-19.



NOTA INFORMATIVA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO EN TODAS LAS CATEGORÍAS DE RUGBY GRADUAL

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).

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

Las **sustituciones educativas** serán de 3 minutos en Pre-benjamín, Jabatos y Lince y de 5 minutos en Benjamines y Alevines, explicando siempre los motivos al jugador y al educador-entrenador. Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado salvo en la categoría Alevín, donde la tarjeta amarilla son cinco minutos sin que el jugador pueda ser sustituido y la tarjeta roja en la que el jugador podrá ser sustituido una vez transcurridos los cinco minutos. Se sanciona al jugador y no al equipo, salvo en Alevines. Las expulsiones definitivas sólo se efectuarán en casos muy excepcionales en las categorías Benjamín y Alevín.

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. En las categorías que hay saque de lateral se permite el saque rápido.

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



ETAPA 1. INICIACIÓN. PRE RUGBY

LINCES (SUB 6), JABATOS (SUB 8) Y PREBENJAMINES (SUB 10).

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones que se aplican a los niños menores de 6 años (LINCES), menores de 8 años (JABATOS) y menores 10 (PREBENJAMINES).

1.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B., así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. ***Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.***

2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos de 5 jugadores en Linces, 7 jugadores en Jabatos y 9 en Pre-Benjamines, con cambios ilimitados, **fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.** Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. PUESTA EN JUEGO DEL BALÓN

a. En la categoría SUB 6 (LINCES), el árbitro coge el balón y lo da en la mano de un jugador (cada vez uno diferente) y ese jugador puede jugar de la forma que desee. El otro equipo debe retirarse a 3 m. El juego empieza cuando el árbitro le entrega el balón a un jugador del equipo que debe reiniciar el juego. En las categorías SUB 8 (JABATOS) y SUB 10 (PREBENJAMINES) el árbitro coge el balón y lo deja inmediatamente en el suelo, en el punto de la infracción, para el



equipo que debe ponerlo en juego, mientras pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. **El juego comienza cuando el árbitro pasa por encima del balón.**

b. El otro equipo debe retirarse a 3 m en el caso de los SUB 6 y a 5 m en el caso de los SUB 8 y SUB 10. El juego empieza desde que un jugador coge el balón.

c. Al comienzo de cada parte y tras cada ensayo anotado. **En el caso del saque de centro, en la categoría SUB 6 se efectuará como una puesta en juego del balón, sólo que desde el centro del campo.** En las categorías SUB 8 y SUB 10, mediante un pase, el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de las manos del árbitro. En caso de un anulado, el juego se reanuda con un saque a diez metros de ensayo en caso de que se beneficien los defensores y a cinco metros en caso de que lo hagan los atacantes.

d. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. El Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje), **está permitido, por debajo de los hombros.**
4. El juego al pie sólo será permitido a partir de la categoría de Pre-Benjamines incluida y el balón para ser pateado debe estar en manos del jugador que va a patearlo. En esta categoría desaparece la supuesta línea de 22 m y el balón una vez pateado debe botar en el campo, **si no ocurre así se concederá una melé al equipo que no pateó.**
5. Obstrucción.

4. JUEGO ABIERTO

a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante, se considerará pase adelantado.



b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego, al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):

1. Levantarse con el balón.
2. Pasar el balón a otro jugador.
3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

5. PLACAJE

a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado. **No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón.**

Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: **Cualquier placaje por encima de la cintura se considera placaje alto.**

Nota 2: El placaje agarrando al portador del balón por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente).



3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión del balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un balón para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará balón que corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).

c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Pre Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las correspondientes edades a esta etapa a usar dicha técnica. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.

d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

Nota:

1. No se concederá ventaja.

2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.



3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá un balón al equipo que tenía la posesión.

El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.

6. MAUL

a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.

b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).

d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará balón para el equipo que avanzaba. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.

e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará balón para el equipo que no inició el maul. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la parada.



f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar si inicia el movimiento en los 5 segundos posteriores a la detención. Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo, se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará balón para el equipo que no inició el maul.

g. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con puesta en juego del balón para el equipo no infractor. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

7. RUCK

a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique "RUCK" cuando se haya constituido. Los jugadores hacen "rucking" cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y deben agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero está en fuera de juego y debería ser sancionado. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.

c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor.



d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).

e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará balón para el equipo que avanzaba.

Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck obtendrá el balón. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.

f. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería parar el juego y entregar el balón según los criterios del punto anterior.

g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con puesta en juego del balón para el equipo no infractor. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

8. MELÉ

a. No se realizan melés en las categorías de Lince y Jabatos, por lo que cuando hay un balón adelantado o injugable se realizará una puesta en juego para el equipo no infractor. En la categoría de Pre-Benjamines sí tiene lugar y la forman tres jugadores en primera línea. Sin impacto, sin empujes y **con** talonaje disputado **y sin repeticiones (PF) (Melé Educativa)**. (**Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor). El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. (**Sanción:** Golpe de



Castigo). El resto de jugadores a 5 m (**Sanción:** puesta en juego del balón para el equipo no infractor).

b. La puesta en juego en las categorías en las que no tiene lugar la melé se realizará en el lugar donde se cometió la infracción mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.

9. LATERAL

a. No se realizan saques de lateral en estas categorías

b. Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, lugar una puesta en juego del balón en el lugar de la falta mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.

10. ZONA DE MARCA

a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.

b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.

c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará balón para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.

d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:

1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará un balón para el equipo en defensa a 10 m de la línea de ensayo.

2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará balón para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.

1.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

11. PARTIDOS Y TORNEOS

En Pre Rugby se denomina:

- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.
- b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.
- c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
- d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.

12. LA TEMPORADA

La temporada de Pre Rugby comienza el 1 de septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de octubre y final de mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

13. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

LINES

Si hay un único partido se recomienda 3 tiempos de 8 minutos.

En un torneo de un día 35 minutos como máximo.

En un torneo de dos días 60 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.



JABATOS

Si hay un único partido se recomienda 3 tiempos de 10 minutos.

En un torneo de un día 40 minutos como máximo.

En un torneo de dos días 70 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.

PRE-BENJAMINES

Si hay un único partido se recomienda 3 tiempos de 12 minutos.

En un torneo de un día 50 minutos como máximo.

En un torneo de dos días 80 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.

14. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 90 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

15. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 3.
- b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

16. TAMAÑO DEL CAMPO

LINCES

Las dimensiones del campo deben ser de un **mínimo** de 30 x 20 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.

JABATOS

Las dimensiones del campo deben ser de un **mínimo** de 30 x 20 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.

PRE-BENJAMINES

Las dimensiones del campo deben ser de un **mínimo** de 40 x 35 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.

1.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

17. ENTRENAMIENTO

- a.** La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b.** Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c.** Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.
- d.** El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e.** Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f.** Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.

18. JUEGO PELIGROSO

- a.** El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.
- b.** Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.
- c.** Después de una interrupción del juego por lesión se comienza con un balón para el equipo que avanzaba, si ninguno lo hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.

19. DISCIPLINA

a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido, debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.

b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.

c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:

1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.

2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.

3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho Manual.

20. SEGURIDAD

a. El placaje y los puntos de encuentro son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R.).



b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.

c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

d. Si los árbitros se encuentran ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.



ETAPA 2. MINI RUGBY. BENJAMINES (SU 12)

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones (incluyendo las modificaciones al Reglamento de Juego de la I.R.B.) que se aplican a los niños menores de 12 años (BENJAMINES).

2.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B., así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar un ensayo (5 puntos) colocando y presionando el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. ***Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.***



2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos con un máximo de 11 jugadores por equipo, cinco de los cuales serán delanteros y formarán la melé y los restantes constituirán la línea de tres cuartos. Los entrenadores deberían intercambiar, rotar los puestos entre los jugadores para que puedan adquirir experiencia en las



diferentes posiciones, **fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores**. Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. INICIO Y REINICIOS DEL PARTIDO

a. El partido se inicia o reinicia desde el centro del campo mediante una patada de botepronto. El equipo del jugador que realiza la patada debe estar situado detrás del balón (es decir, más cerca de su propia línea de ensayo que el jugador que va a efectuar la patada). Antes de realizar la patada, el equipo rival debe situarse a 5 m en dirección a su línea de ensayo. En el caso que el balón vaya directamente a lateral, no alcance los 5 m, entre en zona de marca y sea anulado, salga por balón muerto o lateral de marca, el equipo contrario podrá elegir entre una melé en el centro del campo, beneficiándose de la introducción o repetición del saque. Igual ocurrirá en un saque de 22 m.



b. Después de una infracción el juego se reanuda mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano. El otro equipo debe estar a 5 m. El juego comienza, a todos los efectos, cuando el balón es pateado por el jugador que saca.

c. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje), sólo se permitirá si la técnica es de defensa de un placaje, con la mano abierta, dirigida al tórax o abdomen. **NUNCA** se permitirá que se efectúe en la cara o cuello, o con el puño cerrado.



4. El juego al pie sí está permitido en cualquier parte del campo, siempre que sea pateado desde las manos y el balón debe botar en el campo. Si patea directamente a lateral o cuando el balón se encuentra en el suelo, se decretará una melé para el equipo contrario.

5. Obstrucción.

El juego se reinicia mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano por el equipo no infractor en el punto donde se produjo la infracción, excepto el punto 4.

d. Después de cualquier interrupción en el juego no contemplada en esta sección (por ejemplo, después de una lesión) se reiniciará el juego con una melé con introducción para el equipo que avanzaba, si ningún equipo avanzaba para el equipo en posesión del balón antes de la interrupción.

4. JUEGO ABIERTO

a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante, se concederá una melé con introducción para el rival al menos que se conceda la ventaja al equipo no infractor.

b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego, al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** Golpe de Castigo.



c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):

1. Levantarse con el balón.
2. Pasar el balón a otro jugador.
3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la



posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado, como se describe en la sección **7.c. Sanción: Golpe de Castigo**.

5. PLACAJE

a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado.

Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: Cualquier placaje a la altura o por encima de los hombros se considera placaje alto.

Nota 2: El placaje agarrando al portador del balón por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente.

3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

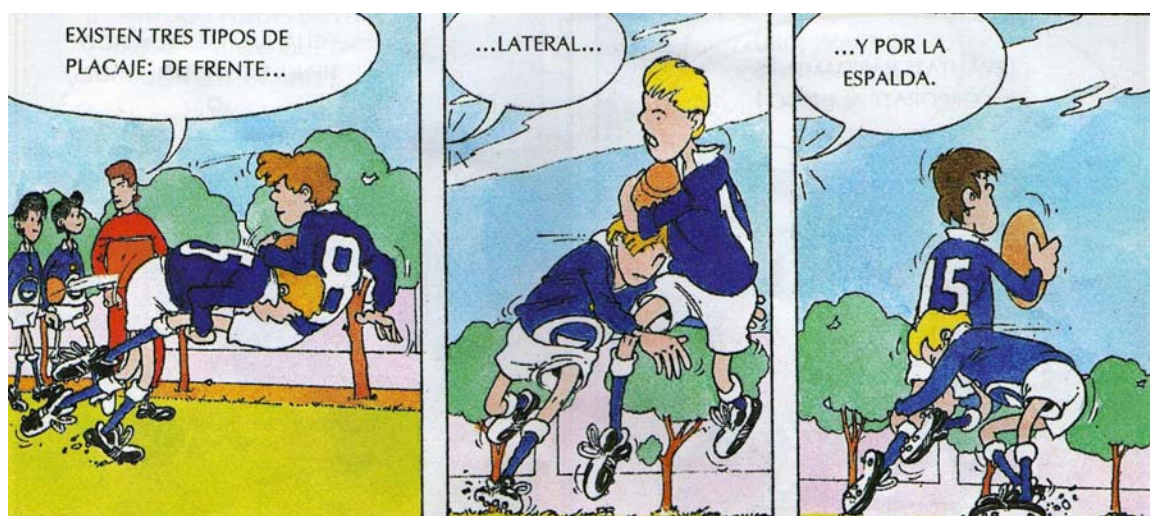
4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión del balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un Golpe de Castigo para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará una melé. La introducción corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del



placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).



c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Mini Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las correspondientes edades a esta etapa a usar dicha técnica. **Sanción:** Golpe de Castigo.



Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la



línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.



d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** Golpe de castigo.



Nota:

1. No se concederá ventaja.
2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.



3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá una melé al equipo que tenía la posesión.

El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.





6. MAUL

- a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.
- b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de Castigo.
- c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).
- d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará una melé. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.
- e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará una melé. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la melé.

Debido a que en las etapas 2 y 3 de este Manual se introducen elementos nuevos como la melé y el lateral, maul y ruck se ha considerado conveniente analizar los mismos, a nivel gráfico, desde el punto de vista del rugby a XV ya que las variaciones para las diferentes etapas se contemplan en el texto.

- f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar, Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo, se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará una melé.



g. En el caso que se decrete una melé después de un maul, el equipo que no estaba en posesión del balón cuando se inicio el maul será el que introduzca. Si el árbitro no puede decidir que equipo tenía la posesión introducirá el equipo que avanzaba antes de la parada del maul. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá el balón.

h. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un pase libre. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

7. RUCK

a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique "RUCK" cuando se haya constituido. Los jugadores hacen "rucking" cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o



mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** Golpe de Castigo.

b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y deben agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero está en fuera de juego y debería ser sancionado. **Sanción:** Golpe de Castigo.

c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** Golpe de Castigo.

d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).

e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará una melé. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.

f. En el caso de la melé que se origina a partir de un ruck, el equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de que el balón se hiciese injugable se encargará de la introducción en la misma. Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck introducirá el balón. Antes de que el árbitro haga sonar su silbato para decretar una melé, deberá permitir un tiempo razonable para que salga el balón. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería decretar una melé.

g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los



hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.



8. MELÉ

- a. La melé estará constituida por una primera línea de 3 jugadores de cada equipo, 2 pilares y 1 talonador y dos segundas líneas. Sin impacto, sin empujes y **con** disputa mediante talonajes (**Melé Educativa**) (**Sanción:** Golpe de Castigo). El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé (**Sanción:** Golpe de Castigo). El resto de jugadores deben permanecer a 5 m hasta que finalice (**Sanción:** Golpe de Castigo).
- b. La melé se puede disputar mediante el talonaje. Sólo los talonadores son los jugadores que pueden talonar el balón que es introducido por su medio de melé. Los jugadores no pueden empujar, si lo hacen, se decretará un golpe de castigo contra el equipo infractor.
- c. Los jugadores de cada equipo se agarran entre sí separados $\frac{1}{2}$ m del rival. Cada pilar tocará la parte superior del brazo de su oponente y hará una pausa antes de entrar en contacto. El árbitro indicará a los jugadores el procedimiento de entrada mediante la secuencia, posición (agachados), tocar, pausa, pueden. Por razones de seguridad, es importante que el árbitro dirija la secuencia de entrada en la melé de la manera descrita.



d. No está permitido que los primeros líneas carguen sobre el rival. Si inician el movimiento demasiado próximo, con el cuello y espalda doblados, se debe detener la secuencia y modificar las posiciones. La posición del cuerpo de los pilares debe ser paralela a la línea de lateral. Nunca deben ejercer presión hacia abajo con manos o brazos. Los hombros deben estar siempre por encima del nivel de las caderas.



e. Si la melé se derrumba, se hará sonar el silbato inmediatamente y se decretará una nueva melé o se sancionará si ha existido infracción. Si un jugador está implicado de forma persistente en el derrumbe de la melé o en agarres ilegales, debe ser reemplazado. Constituye un peligro que un jugador esté falto de técnica o fuerza para estar en la melé, por lo que debe ser reemplazado. Todos los jugadores implicados en la melé, incluyendo los sustitutos, deberían estar lo suficientemente entrenados y experimentados para desarrollar su función.

f. Cualquier jugador en cualquier momento de la melé que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento de la melé. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo al menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores



deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.



- g. Ambas líneas de tres cuartos deben permanecer a 5 m detrás de la melé, hasta que el balón salga de la misma o el medio de melé rival ponga las manos sobre el balón. Hasta que esto suceda el medio de melé que no ganó el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé.
- h. Si se decreta una melé a menos de 5 m de la línea de ensayo, debe desplazarse hasta que la línea media de la melé esté situada a 5 m de dicha línea. En este caso o cuando la melé se constituya a 5 m de la línea de ensayo, los tres cuartos en defensa deberán situarse detrás de la línea de ensayo.
- i. Los árbitros deberían prestar especial atención en garantizar que el medio de melé no está introduciendo el balón en la melé parcialmente para sus compañeros: el medio de melé debe mantener el balón en dos manos, con su eje mayor paralelo al suelo/línea de lateral, a media altura entre sus rodillas y tobillos. El medio de melé debe introducir el balón desde el exterior del túnel de tal forma que toque el suelo entre las dos primeras líneas y más allá de la anchura de los hombros del pilar más cercano.



9. LATERAL

a. Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, tendrá lugar un lateral en el punto en que el balón o el jugador que lo llevaba cruzó la línea de lateral. Si se decreta un lateral a menos de 5 m de la línea de ensayo, el lateral se ejecutará a 5 m de la línea de ensayo. Los oponentes del equipo que llevaba el balón o que fue el último en tocar el balón antes de salir a lateral efectuará el lanzamiento. Se permiten lanzamientos rápidos.

b. El alineamiento se constituye por cuatro jugadores de cada equipo situados entre los 2 y los 7 m de la línea de lateral, (**Sanción:** Golpe Castigo) más el jugador que lanza el balón y su rival inmediato (que se sitúa a 1 m de lateral y a 1 m de la línea de puesta en juego, (**Sanción:** Golpe Franco) y un jugador a cada lado del alineamiento en posición para recibir el balón (medios de melé), a 1 m de su alineamiento (**Sanción:** Golpe Franco). Tanto el lanzador como su rival inmediato pueden tener un papel muy activo en el lateral una vez que el balón haya sido tocado por alguno de los jugadores del alineamiento. Los jugadores que no toman parte en el lateral deben permanecer detrás de la línea de fuera de juego hasta que el lateral finalice.



c. La línea de fuera de juego para todos los jugadores no participantes en el lateral (los jugadores no descritos en el apartado 4.8 b) se colocarán detrás de una línea situada a 7 m del lateral paralela a la línea de ensayo y los jugadores deberán permanecer detrás de ella hasta que lateral haya finalizado. Si el lateral



se decreta a menos de 7 m de la línea de ensayo, esta constituirá la línea de fuera de juego.

d. El lateral se disputa en estas edades, de tal forma que ambos equipo pueden coger y ganar el balón. Se puede saltar pero no levantar. No están permitidos los pre-agarres en el alineamiento y levantar a los jugadores del mismo.

e. El balón debe ser lanzado entre los 2 y 7 m que delimita el lateral y no más allá, es decir, el balón debe ser jugado por alguno de los jugadores que componen el lateral. Si el balón sobrepasa los 7 m sin que lo toque ningún jugador, el lateral se repetirá con lanzamiento del rival. Si a continuación sucede la misma circunstancia, se decretará una melé con introducción para el equipo del primer lanzador. No se aplica la ventaja en dichas circunstancias.

f. El lateral comienza cuando el balón sale de las manos del lanzador. El lateral finaliza cuando el balón o un jugador con el balón abandonan el lateral.

Esto incluye:

- 1.** Cuando el balón es pasado o palmeado por el receptor.
- 2.** Cuando un jugador del lateral entrega el balón a un jugador que está moviéndose paralelamente al lateral (peel). **Nota:** El “peel” tiene lugar cuando un jugador deja el lateral (después que el balón haya sido lanzado) para coger el balón que ha sido palmeado o pasado hacia atrás por un compañero de equipo.
- 3.** Cuando se organiza un ruck o un maul en el lateral y los pies de todos los jugadores que lo componen se mueven más allá de la línea media del lateral.
- 4.** Cuando el balón haya sido pasado, un jugador en posesión ha abandonado el lateral o el receptor decide avanzar a través del propio lateral.

g. Cuando el balón se hace injugable en un lateral, el juego se reinicia con una melé para el equipo que avanzaba, si no lo hacía ninguno de los equipos, corresponderá al equipo que estaba en posesión en último lugar antes de la injugabilidad. La melé tendrá lugar a 7 m y frente al punto donde tuvo lugar el lateral.

h. Todos los movimientos de “peel” deben realizarse próximos y paralelos al alineamiento. Los jugadores deben continuar moviéndose. Levantar/apoyar esta



prohibido a estas edades (es decir, un jugador no puede agarrarse a un saltador hasta que éste no regrese al suelo). El jugador designado para recibir el balón (medio de melé) no puede entrar en el alineamiento para recepcionar el balón.

10. ZONA DE MARCA

- a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.
- b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.
- c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.
- d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:
 - 1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará un saque de botepronto para el equipo en defensa a 10 m de la línea de ensayo.
 - 2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.

2.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

11. PARTIDOS Y TORNEOS

En Mini Rugby se denomina:

- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.
- b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.
- c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
- d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones. Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.

12. LA TEMPORADA

La temporada de Mini Rugby comienza el 1 de septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de octubre y final de mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

13. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Cada partido constará de tres tiempos con un descanso no inferior a los 2 minutos. Los partidos podrán tener la siguiente duración:

- a. Entre 2 Clubes/escuelas. **Tres tiempos de 15 minutos. Duración del partido: 45 minutos.**
- b. Si hay un torneo de un día 60 minutos como máximo.
- c. Si hay un torneo de dos días 100 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.

14. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 90 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

15. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 4.



b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

16. TAMAÑO DEL CAMPO

Las dimensiones del campo deben ser de un mínimo de 60 x 45 m, **de 3 a 4 m de ancho por jugador**, con 5 m como mínimo de zona de marca.

2.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

17. ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.
- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.





18. JUEGO PELIGROSO

- a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.
- b. Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.
- c. Después de una interrupción del juego por lesión se comienza con una melé para el equipo que avanzaba, si ninguno lo hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.



19. DISCIPLINA

- a. Si el árbitro decide que un jugador debe abandonar el partido, debe interrumpirlo, llamar al jugador y al entrenador a una zona alejada de otros jugadores. Les explicará porque considera inaceptable el comportamiento del jugador e indicará al entrenador que proponga a un sustituto. El jugador no podrá tomar parte en el partido o en el torneo. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión.
- b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una "Política de Protección de Menores" (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.
- c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:
 1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que



abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.

2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.

3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho Manual.

20. SEGURIDAD

a. El desarrollo del pleno contacto (lateral y melé) debe ser introducido atendiendo a las normativas técnicas publicadas en los Manuales de Entrenamiento de la F.E.R. El placaje y la melé son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R).

b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.

c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

d. Si los árbitros se encuentran ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.



ETAPA 3. MIDI RUGBY. ALEVINES (SUB 14).

En esta sección se incluyen las reglas del juego, normativas y recomendaciones (incluyendo las modificaciones al Reglamento de Juego de la I.R.B.) que se aplican a los chicos menores de 14 años (Alevines).

3.1.1. REGLAS DEL JUEGO

Tanto jugadores como árbitros tienen que garantizar estrictamente la observación del Reglamento de Juego de la I.R.B., así como las modificaciones específicas para esta modalidad.

1. OBJETIVO

El objetivo del juego es anotar el mayor número de puntos mediante transformaciones, props., conversiones de ensayos y ensayos, apoyando, el balón contra el suelo en o más allá de la línea de ensayo. ***Se podrá conceder un ensayo de castigo si este hubiera sido probablemente anotado si el equipo defensor no hubiera cometido una infracción de juego desleal.***

2. EQUIPOS

Los partidos se juegan entre dos equipos con un máximo de 13 jugadores por equipo, seis de los cuales serán delanteros y formarán la melé y los restantes constituirán la línea de tres cuartos. Cada equipo debe tener un número acordado de cambios. Los jugadores sustituidos pueden reincorporarse al juego siempre que lo hagan en situaciones de balón “muerto” o en el descanso y siempre con el conocimiento y aprobación del árbitro.

3. INICIO Y REINICIOS DEL PARTIDO

a. Para el comienzo del partido, del segundo tiempo y después de anotar un ensayo se realizará una patada de drop desde el centro del campo. El equipo del jugador que ejecuta el saque debe estar situado detrás del balón hasta que éste haya sido pateado (es decir, más cerca de su propia línea de ensayo que el jugador que va a efectuar el saque). Antes de realizar el saque, el equipo rival debe situarse a 10 m en dirección a su línea de ensayo, el balón debe ir más allá de 10 m, si no el equipo adversario se beneficiará de una melé en el centro del campo o se repetirá el saque.

b. Si la patada de inicio sale directamente a lateral, la oposición tiene la opción de elegir:

1. Repetición del saque.
2. Melé en el centro y su introducción.
3. Aceptar la patada y efectuar un lanzamiento de lateral que se decretará en la línea de medio campo.

c. Si en el saque el balón entra en la zona de ensayo sin o habiendo sido tocado por un jugador e inmediatamente se hace un anulado o va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca, el rival tiene la opción de elegir:

1. Repetición del saque.
2. Melé en el centro y su introducción.

d. Las infracciones se cometen por:

1. Fuera de juego.
2. Placaje alto o retardado.
3. Hand off/fend off (el hand off consiste en situar la mano abierta sobre la cara o cuerpo del rival mientras que el fend off consiste en que el portador del balón estira el brazo hacia un oponente para evitar que realice el placaje), sólo se permitirá si la técnica es de defensa de un placaje, con la mano abierta, dirigida al tórax o abdomen. **NUNCA** se permitirá que se efectúe en la cara o cuello, o con el puño cerrado.
4. Juego al pie permitido, salvo cuando el balón está en el suelo.
5. Obstrucción.



El juego se reinicia mediante un golpe de castigo por el equipo no infractor en el punto donde se produjo la infracción, excepto en la situación del punto 4, en cuyo caso se decretará una melé en el punto de la patada para el equipo no infractor. Incentivar que los jugadores lleven el balón en dos manos para reducir la tentación del hand off/fend off con la mano libre.

e. Después de cualquier interrupción en el juego no contemplada en esta sección (por ejemplo, después de una lesión) se reiniciará el juego con una melé con introducción para el equipo que avanzaba, si ningún equipo avanzaba para el poseedor del balón antes de la interrupción.

4. JUEGO ABIERTO

a. En el juego abierto el balón sólo puede pasarse lateralmente o hacia atrás (hacia la propia línea de ensayo del pasador). Si el balón se pasa o se cae hacia delante se concederá una melé con introducción para el rival al menos que se conceda la ventaja al equipo no infractor.

b. El fuera de juego en el juego abierto se sancionará de acuerdo al Reglamento de Juego de la I.R.B. Un jugador en fuera de juego en el juego abierto será sancionado por estar en fuera de juego al menos que esté intentando, claramente, volver a ponerse en juego. **Sanción:** golpe de castigo para el equipo no infractor.

c. Si el portador del balón en el juego abierto cae al suelo, o si se tira al suelo para recuperar el balón, debe hacer, inmediatamente, una de estas tres acciones (en caso contrario será sancionado):

1. Levantarse con el balón.
2. Pasar el balón a otro jugador.
3. Liberar el balón para que otro jugador lo levante.

Sin embargo, si un jugador libera el balón colocándolo en el suelo y sus compañeros de equipo pasan por encima para evitar que el rival gane la posesión, se formará, generalmente, un ruck, en cuyo caso el balón no puede levantarse del suelo con las manos hasta que el ruck haya finalizado, como se describe en la sección 7.d. **Sanción:** Golpe de Castigo.



5. PLACAJE

a. Cualquier jugador en posesión del balón y sobre sus pies (excepto en el maul) puede ser placado.

Consideraciones sobre el placaje:

1. El placador debe liberar rápidamente al jugador placado y levantarse o retirarse tanto del jugador placado como del balón.

Nota 1: Cualquier placaje a la altura o por encima de los hombros se considera placaje alto.

Nota 2: El placaje agarrando al portado por la camiseta y haciéndolo girar debe ser considerado peligroso y por tanto sancionado.

2. El jugador placado debe pasar o liberar rápidamente el balón y levantarse o alejarse del mismo. El jugador placado puede poner el balón en el suelo o puede empujarlo por el suelo en cualquier dirección, excepto hacia delante (hacia la línea de ensayo del rival) siempre que lo haga inmediatamente.

3. En el placaje o cerca del placaje, los demás jugadores no participantes en el mismo que intentan jugar el balón, deben hacerlo desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

4. Cualquier jugador que consiga ganar la posesión el balón en el placaje o cerca de él puede ser placado por un rival, siempre que lo haga desde detrás del balón y del jugador placado o del placador más cercano a la línea de ensayo de dichos jugadores.

Las infracciones cometidas respecto a los puntos anteriores darán lugar a un golpe de castigo para el equipo no infractor.

b. Si después de un placaje el balón se hace injugable se decretará una melé. La introducción corresponderá al equipo que avanzaba inmediatamente antes del placaje, si ningún equipo avanzaba corresponderá al equipo atacante (al equipo situado en la mitad del campo del rival).



c. Ningún jugador puede usar la técnica conocida como “squeezeball” y nadie implicado en la enseñanza o entrenamiento en Mini Rugby puede enseñar, entrenar o animar a los chicos de las edades reseñadas a usar dicha técnica.

Sanción: Golpe de Castigo.

Nota: El “squeezeball” es una técnica en la que el portador del balón va al suelo, con la cabeza por delante (tocando o cerca del suelo) sin tener en cuenta el inmediato contacto con el oponente, manteniéndose, normalmente, paralelo a la línea de lateral, conservando y protegiendo el balón cerca del pecho y cuando está en el suelo, empujando el balón hacia atrás entre las piernas.

d. Es ilegal para cualquier jugador tirarse voluntariamente sobre un jugador que está caído en el suelo con el balón en su posesión o sobre un jugador caído en el suelo con el balón entre ellos o cerca de ellos. **Sanción:** Golpe de Castigo.

Nota:

1. No se concederá ventaja.
2. Se supone que un jugador se ha tirado voluntariamente al menos que el árbitro esté absolutamente seguro que la caída fue accidental.
3. En las raras ocasiones en las que la caída es accidental, se podrá detener el juego y se concederá una melé al equipo que tenía la posesión.

El objetivo es que los jugadores se mantengan de pie y prevenir que puedan tirarse al suelo para de esa forma evitar un área de juego peligrosa. Al incentivar que los jugadores permanezcan sobre sus pies se organizarán apropiados rucks y mauls.

6. MAUL

a. Un maul tiene lugar cuando el portador del balón es sujetado por uno o más rivales y uno o más compañeros del portador del balón se encuentran unidos a él. Todos los jugadores implicados deben estar de pie. Es muy útil que el árbitro indique “MAUL”.



- b. Una vez formado el maul, otros jugadores sólo pueden incorporarse al mismo si lo hacen desde detrás de los pies del último compañero de equipo en el maul y deben agarrarse a un compañero. Los jugadores que se incorporan por delante de los pies del último hombre están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de Castigo.
- c. El maul finaliza con éxito cuando el balón o un jugador con el balón abandona el maul, el balón se deja en el suelo o el maul sobrepasa la línea de ensayo (en cuyo caso se puede hacer un ensayo o un anulado).
- d. Un maul finaliza sin éxito si se derrumba (no como resultado del juego desleal) o si el balón se hace injugable en cuyos casos se decretará una melé. En el caso de hundimiento del maul, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esta forma prevenir que se forme un apilamiento.



- e. Cuando un maul permanece estacionario o se ha detenido en su avance, pero el balón está en movimiento y el árbitro lo puede ver, se debe conceder un tiempo razonable para que este salga. Si no sale dentro de ese tiempo razonable, se decretará una melé. Es muy útil en las situaciones de mauls que el árbitro indique “úsalo o piérdelo” antes de decretar la melé.
- f. Cuando un maul se ha detenido en su avance puede volver a avanzar. Si el maul se detiene en su avance por segunda vez y el balón está moviéndose y el árbitro puede verlo, se concederá un tiempo razonable para que salga el balón, si el balón no sale dentro de ese tiempo razonable se decretará una melé.



g. En el caso de que se decreta una melé después de un maul, el equipo que no estaba en posesión del balón cuando se inició el maul será el que introduzca. Si el árbitro no puede decidir que equipo tenía la posesión introducirá el equipo que avanzaba antes de la parada del maul. Si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante introducirá el balón.

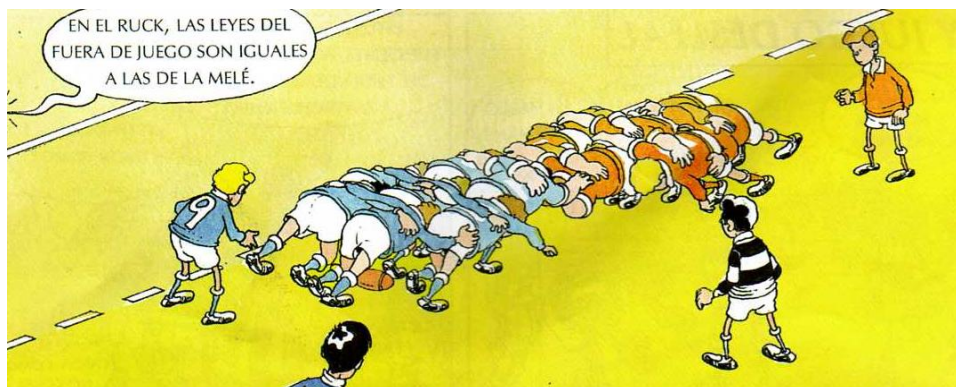
h. Cualquier jugador en cualquier momento del maul que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del maul. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica.

Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

7. RUCK

a. Un ruck tiene lugar cuando uno o más jugadores de cada equipo están sobre sus pies en contacto físico y sobre el balón que está en el suelo. Es muy útil que el árbitro indique "RUCK" cuando se haya constituido. Los jugadores hacen "rucking" cuando están usando sus pies en el ruck para intentar ganar o mantener la posesión del balón sin hacer juego sucio. Los jugadores no deben pisar en ninguna parte del cuerpo de otro jugador. **Sanción:** Golpe de castigo.

b. Una vez que el ruck se ha formado, otros jugadores sólo pueden incorporarse al ruck si lo hacen por detrás de los pies del último compañero que está unido al mismo y agarrarse a otro jugador. Un jugador puede unirse junto al último jugador. Los jugadores que se unen al ruck por delante de los pies del último compañero están en fuera de juego y deberían ser sancionados. **Sanción:** Golpe de Castigo.



- c. Los jugadores no pueden usar sus manos para levantar el balón mientras aún está en el ruck. **Sanción:** Golpe de Castigo.
- d. Un ruck finaliza con éxito cuando el balón sale del ruck o cuando el balón está en o más allá de la línea de ensayo (en cuyo caso se puede anotar un ensayo o realizar un anulado).
- e. Un ruck finaliza sin éxito cuando el balón se hace injugable en cuyo caso se decretará una melé. En el caso de hundimiento del ruck, el árbitro debería hacer sonar su silbato inmediatamente para detener el juego y de esa forma prevenir que se forme un apilamiento.
- f. En el caso de la melé que se origina a partir de un ruck, el equipo que estaba avanzando inmediatamente antes de que el balón se hiciese injugable se encargará de la introducción en la misma. Si ninguno de los equipos estaba avanzando o si el árbitro no puede decidir que equipo estaba avanzando antes de que el balón se volviese injugable, el equipo que estaba avanzando antes del comienzo del ruck introducirá el balón. Antes de que el árbitro haga sonar su silbato para decretar una melé, deberá permitir un tiempo razonable para que salga el balón. Si el ruck se detiene o si el árbitro decide que el balón, probablemente, no va a salir en un tiempo razonable, debería decretar una melé.



g. Cualquier jugador en cualquier momento del ruck que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento del ruck. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.

8. MELÉ

a. La melé estará constituida por 6 jugadores de cada equipo, una primera línea de 3 jugadores (2 pilares y 1 talonador) y una segunda línea constituida por 2 jugadores (segundas líneas) y una tercera línea entre los dos segundas líneas. Los segundas deben unirse entre ellos usando su brazo interior y el exterior para agarrarse a la primera línea (pilares). Ningún segunda línea puede liberarse del agarre para levantar el balón y debe permanecer agarrado hasta que el balón sea cogido o pasado por el medio de melé. El tercera línea debe permanecer agarrado a los dos segundas líneas. Éste se puede levantar con el balón para pasarlo, no puede correr con él. **Sanción:** Golpe de Castigo.





b. Los primeras líneas de cada equipo se agarran entre sí separados $\frac{1}{2}$ m del rival y los segundas líneas se agarrarán entre sí y a los primeras líneas, el árbitro debería comprobar que los seis jugadores están agarrados antes de continuar el procedimiento de entrada en la melé. Posteriormente, cada pilar tocará la parte superior del brazo de su oponente y hará una pausa antes de entrar en contacto. El árbitro indicará a los jugadores el procedimiento de entrada mediante la secuencia, posición (agachados), tocar, pausa, pueden. Por razones de seguridad, es importante que el árbitro dirija la secuencia de entrada en la melé de la manera descrita.

c. Aunque las melés son disputadas en estas edades, bajo ninguna circunstancia está permitido:

1. Empujar más de 1 m hacia cualquiera de las líneas de ensayo o empujar tras la conquista del balón por parte de uno de los equipos. **Sanción:** Golpe franco en el lugar donde se produjo la melé contra el equipo que empujó.

2. Girar más de 45°. **Sanción:** Si un equipo gira intencionadamente la melé, se decretará un Golpe de Castigo contra ellos. Si la melé se gira más de 45° sin voluntariedad, se decretará una melé en la que introduce el balón el mismo equipo que lo había hecho anteriormente

d. No está permitido que los primeras líneas carguen sobre el rival. Si inician el movimiento demasiado próximos, con el cuello y espalda doblados, se debe detener la secuencia y modificar las posiciones. La posición del cuerpo de los pilares debe ser paralela a la línea de lateral. Nunca deben ejercer presión hacia abajo con manos o brazos. Los hombros deben estar siempre por encima del nivel de las caderas.

e. Si la melé se derrumba, se hará sonar el silbato inmediatamente y se decretará una nueva melé o se sancionará si ha existido infracción. Si un jugador está implicado de forma persistente en el derrumbe de la melé o en agarres ilegales, debe ser reemplazado. Constituye un peligro que un jugador esté falto de técnica o fuerza para estar en la melé, por lo que debe ser reemplazado. Todos los jugadores implicados en la melé, incluyendo los sustitutos, deberían estar lo suficientemente entrenados y experimentados para desarrollar su función.



f. La melé podría dejar de ser disputada en cualquiera de los casos siguientes:

1. Si un jugador de la melé tiene que ser reemplazado y no se tiene un sustituto apropiado.
2. Si los jugadores de la melé no han sido entrenados de forma apropiada.
3. Si uno de los equipos es, patentemente, más fuerte que su rival y el árbitro es incapaz de conseguir que el equipo más fuerte reduzca su empuje.

En las melés no disputadas los equipos no disputan el balón. El equipo que introduce, gana el balón. No se le permite a ningún equipo empujar al otro más allá del punto de establecimiento de la melé.

g. Cualquier jugador en cualquier momento de la melé que tenga o que provoque que un rival tenga sus hombros más bajo que sus caderas debería ser sancionado inmediatamente con un golpe de castigo. El objeto de esta regla es prevenir el hundimiento de la melé. Se toma esta medida para ayudar al entrenador a enseñar la técnica correcta y al árbitro para sancionar una mala técnica. Cualquier jugador que tenga sus hombros más bajo que sus caderas sólo puede moverse hacia abajo a menos que sea muy potente. La fuerza ejercida desde los hombros debería ir hacia delante y hacia arriba; todos los jugadores deben permanecer sobre sus pies para de esa forma prevenir el apilamiento y las posibles lesiones.



- h.** La línea de tres cuartos de ambos equipos deben permanecer 5 m detrás de los últimos pies de su equipo hasta que el balón salga o el medio de melé coloque las manos sobre él. Si se produce una melé a menos de 5 m de la línea de ensayo se desplazará a 5 m (la línea media de la melé se situará en la línea de 5 m de la línea de ensayo).
- i.** El medio de melé del equipo que no introduce el balón debe permanecer al lado de su oponente, sin embargo, no debe atravesar la línea media de la melé hasta que el balón haya salido o el medio de melé rival haya puesto sus manos sobre él. También, una vez que el balón se ha introducido y su equipo no lo ha ganado puede colocarse detrás del último pie del último jugador de su equipo en la melé. En el caso de ganar el balón en una introducción contraria, el medio de melé que ha introducido el balón tiene las mismas restricciones.
- j.** Los árbitros deberían prestar especial atención en garantizar que el medio de melé no está introduciendo el balón en la melé parcialmente para sus compañeros: el medio de melé debe mantener el balón en dos manos, con su eje mayor paralelo al suelo/línea de lateral, a media altura entre sus rodillas y tobillos. El medio de melé debe introducir el balón desde el exterior del túnel de tal forma que toque el suelo entre las dos primeras líneas y más allá de la anchura de los hombros del pilar más cercano.
- k.** En interés de la seguridad de los jugadores, cuando se decreta en la melé un golpe de castigo por una infracción, éste no puede jugarse rápidamente y los jugadores deben esperar hasta que el árbitro lo indique.

9. LATERAL

- a.** Si el balón o un jugador llevando el balón sale del campo de juego, tendrá lugar un lateral disputado en el punto en que el balón o el jugador que lo llevaba cruzó la línea de lateral. Si se decreta un lateral a menos de 5 m de la línea de ensayo, el lateral se ejecutará a 5 m de la línea de ensayo. Los oponentes del equipo que llevaba el balón o que fue el último en tocar el balón antes de salir a lateral efectuará el lanzamiento.



El lateral se constituye por 5 jugadores de cada equipo en el alineamiento, situados entre los 4 y los 10 m de distancia a la línea de lateral más el jugador que lanza el balón y su rival inmediato que debe situarse a 2 m de lateral y a 2 m de la línea de puesta en juego (**Sanción:** Golpe de Castigo) y un jugador a cada lado del alineamiento en posición para recibir el balón (medios de melé) a 2 m del alineamiento. **Sanción:** Golpe de Castigo.

b. Tanto el lanzador como su rival inmediato pueden tener un papel muy activo en el lateral una vez que el balón haya sido tocado por alguno de los jugadores del alineamiento. Los jugadores que no toman parte en el lateral deben permanecer detrás de la línea de fuera de juego hasta que el lateral finalice.

c. La línea de fuera de juego para todos los jugadores no participantes en el lateral (los jugadores no descritos en el apartado 5.8 a) se colocarán detrás de una línea situada a 10 m del lateral paralela a la línea de ensayo y los jugadores deberán permanecer detrás de ella hasta que lateral haya finalizado. Si el lateral se decreta a menos de 10 m de la línea de ensayo, está constituirá la línea de fuera de juego.



d. El balón puede ser lanzado entre los 4 y 10 m que delimitan el lateral o más allá sin que lo toque ningún jugador.

e. El lateral comienza cuando el balón sale de las manos del lanzador. El lateral finaliza cuando el balón o un jugador con el balón abandonan el lateral.



Esto incluye:

1. Cuando el balón es pasado o palmeado por el receptor.
 2. Cuando un jugador del lateral entrega el balón a un jugador que está moviéndose paralelamente al lateral (peel). **Nota:** El “peel” tiene lugar cuando un jugador deja el lateral (después que el balón haya sido lanzado) para coger el balón que ha sido palmeado o pasado hacia atrás por un compañero de equipo.
 3. Cuando se organiza un ruck o un maul en el lateral y los pies de todos los jugadores que lo componen se mueven más allá de la línea media del lateral.
 4. Cuando el balón haya sido pasado, un jugador en posesión ha abandonado el lateral o el receptor decide avanzar a través del propio lateral.
- f. Cuando el balón se hace injugable en un lateral, el juego se reinicia con una melé para el equipo que avanzaba, si no lo hacía ninguno de los equipos, corresponderá al equipo que estaba en posesión en último lugar antes de la injugabilidad. La melé tendrá lugar a 10 m y frente al punto donde tuvo lugar el lateral.
- g. Todos los movimientos de “peel” deben realizarse próximos y paralelos al alineamiento. Los jugadores deben continuar moviéndose. Levantar/apoyar esta prohibido a estas edades (es decir, un jugador no puede agarrarse a un saltador hasta que éste no regrese al suelo). El jugador designado para recibir el balón (medio de melé) no puede entrar en el alineamiento para recepcionar el balón.

10. JUEGO AL PIE

- a. Se aplican todas las normativas, respecto a las patadas en el juego abierto, que vienen contempladas en el Reglamento de Juego de la I.R.B.



b. Después de anotar un ensayo, el equipo que lo anotó puede intentar la conversión. La conversión se podrá realizar desde cualquier punto detrás del punto del ensayo paralelo a lateral y puede realizarse de patada colocada o de drop.



c. Cuando se decreta una infracción se concederá un golpe de castigo de acuerdo con el Reglamento de Juego de la I.R.B.: El árbitro indicará el punto para el golpe de castigo. El rival se retirará rápidamente a 10 m del punto. Si el saque se hace tan rápidamente que el rival no ha tenido tiempo para replegarse, no serán sancionados. Sin embargo, deben continuar retirándose sin interferir en el juego hasta que estén a 10 m del punto de la infracción o un compañero de equipo que estaba a 10 m los ponga en juego (se ponga delante de ellos). El equipo defensor no debe obstaculizar ni retrasar la ejecución del golpe. Cualquier infracción por la oposición dará lugar a un segundo golpe de castigo a 10 m de la primera infracción. En esta segunda ocasión el golpe de castigo no podrá ser ejecutado hasta que el rival se haya colocado a los 10 m preceptivos. Ningún golpe puede ser decretado a menos de 5 m de la línea de ensayo.

11. ZONA DE MARCA

- a. La zona de marca incluye la línea de ensayo, pero no la línea de lateral de marca, la línea de balón muerto o los banderines de las esquinas.
- b. Si el equipo atacante “posa” el balón en la zona de marca sin haber cometido ninguna infracción se le concederá un ensayo. Un balón es “posado” aplicando presión hacia abajo con la mano o el pecho cuando está en contacto con el suelo.
- c. Si el equipo atacante es incapaz de “posar” el balón para conseguir un ensayo debido a que el balón no está en contacto con el suelo (por ejemplo, hay una mano o un cuerpo entre el balón y el suelo) o el jugador atacante es incapaz de ejercer presión hacia abajo, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.
- d. Si el equipo defensor “posa” el balón en la zona de marca o el balón se hace “muerto” (va más allá de la línea de balón muerto o de lateral de marca sólo o llevado por un jugador) entonces:
 - 1. Si el equipo atacante introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará un saque de 22 m mediante un drop para el equipo en defensa.
 - 2. Si el equipo en defensa introdujo el balón en la zona de marca o fue el último en tocarlo antes que entrase en la zona de marca, se decretará una melé para el equipo atacante a 5 m de la línea de ensayo.

3.1.2. NORMATIVAS

El incumplimiento por parte de los Clubes/escuelas de las siguientes normativas puede constituir motivo de sanción.

12. PARTIDOS Y TORNEOS

En Midi Rugby se denomina:

- a. Partido, al enfrentamiento entre dos equipos de Clubes/escuelas diferentes. Como máximo podrían competir 3 Clubes/escuelas en un día en cuyo caso se le denomina triangular.



- b. Torneo, al enfrentamiento entre más de 3 Clubes/escuelas estableciéndose un ganador.
 - c. En ningún caso se debe permitir participar a un jugador que no cumpla los requisitos de edad.
 - d. Ningún partido dispondrá de tiempo extra, excepto el concedido por lesiones.
- Los partidos deben concluir antes de lo previsto si la diferencia en el marcador entre los contendientes alcanza los 30 puntos.



13. LA TEMPORADA

La temporada de Midi Rugby comienza el 1 de septiembre de cada año. Se recomienda que los partidos y los torneos tengan lugar entre el 1 de octubre y final de mayo, al margen de este periodo los jugadores sólo deberían participar en entrenamientos.

14. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Cada partido constará de dos tiempos con un descanso no inferior a los 2 minutos. Los partidos podrán tener la siguiente duración:

- a. Entre 2 Clubes/escuelas. **Dos tiempos de 30 minutos. Duración del partido: 60 minutos.**
- b. Si hay un torneo de un día 70 minutos como máximo.

c. Si hay un torneo de dos días 120 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% de la competición en uno de los dos días.

15. DURACIÓN DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Las sesiones de entrenamiento (con o sin partido) no deben durar más de 120 minutos, un máximo similar se aplica para los Torneos.

16. MATERIAL Y EQUIPACIÓN

- a. El balón será número 4.
- b. Los jugadores sólo pueden usar botas multitacos. Los jugadores, que lo precisen, pueden llevar gafas especialmente diseñadas para el juego.

17. TAMAÑO DEL CAMPO

Las medidas máximas del campo para estas edades son de 100 x 60 m un mínimo de 5 m para cada zona de ensayo. Se pueden reducir las dimensiones siempre que lo acuerden el árbitro y los entrenadores. Los campos de juego colindantes deberían estar alejados entre sí un mínimo de 5 m.

3.1.3. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones tienen como objetivo la mejora del juego y árbitros y entrenadores deberían esforzarse en seguirlas.

18. ENTRENAMIENTO

- a. La F.E.R. recomienda que antes de cada partido (no en torneos) se realice una sesión de entrenamiento.
- b. Los partidos deberían usarse como una extensión de la sesión de entrenamiento poniendo el énfasis en la calidad de la actuación más que en el resultado.
- c. Durante los partidos, los entrenadores pueden dirigir a sus jugadores, “con un sentido de entrenamiento”, desde la línea de lateral.



- d. El énfasis hay que situarlo en la diversión de los jugadores. Deben disfrutar desarrollando las habilidades físicas de carrera, pase y evasión.
- e. Durante el descanso, el entrenador debe emplear parte del tiempo disponible en animar y hablar del juego a sus jugadores.
- f. Las discrepancias pueden evitarse hablando con el entrenador del otro equipo antes del encuentro.

19. JUEGO PELIGROSO

- a. El juego peligroso puede ocasionar lesiones. Los entrenadores y árbitros deben estar particularmente vigilantes para impedirlo.
- b. Siempre existirán golpes y choques en el rugby, pero si se elimina el juego peligroso sucederán muchas menos lesiones.
- c. Después de una interrupción del juego por lesión se recomienza con una melé para el equipo que avanzaba, si ninguno lo hacía, para el equipo que tuvo la última posesión antes de la interrupción.

20. DISCIPLINA

- a. Si el árbitro decide mostrar una tarjeta amarilla, el tiempo de la suspensión temporal será de cinco minutos. El árbitro explicará, al jugador porque considera inaceptable su comportamiento. Es responsabilidad del entrenador hablar y educar al jugador para que comprenda por qué se tomó tal decisión. En el caso de una tarjeta amarilla, el jugador no será reemplazado por ningún compañero el tiempo que dure la medida sancionadora. Si fuera tarjeta roja el equipo estaría cinco minutos con un jugador menos y luego otro compañero podría sustituir al expulsado.
- b. Los Clubes/escuelas dispondrán de tanto de una “Política de Protección de Menores” (de acuerdo a las recomendaciones de la F.E.R.) como un Reglamento de Disciplina. Los problemas de indisciplina de los jugadores ya sean maltratos físicos como verbales deberán ser tratados de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.

c. Para el caso de acciones, por parte de adultos (padres, espectadores, árbitros, o entrenadores), que contravengan las normas de entrenamientos/partidos se recomienda el siguiente procedimiento:

1. La sesión de entrenamiento o partido debería interrumpirse y el árbitro y entrenadores deberían deliberar y acordar la acción a tomar en función de las circunstancias. Esto va desde la simple advertencia al adulto por parte del entrenador pertinente y del árbitro, hasta requerir al adulto que abandone las inmediaciones del campo de juego/entrenamiento antes de recomenzarlo. En casos extremos, si el adulto no quiere cooperar, el partido o entrenamiento debería suspenderse.
2. El árbitro y entrenadores deberían comunicar el incidente a la Dirección Técnica del Club/escuela para su posterior análisis. En casos extremos se le puede prohibir acudir a las sesiones de entrenamientos/partidos durante un periodo determinado.
3. Si las acciones conciernen a la “Política de Protección de Menores” se deberían instruir los procedimientos contenidos en dicho manual.

21. SEGURIDAD

- a. El desarrollo del pleno contacto (lateral y melé) debe ser introducido atendiendo a las normativas técnicas publicadas en los Manuales de Entrenamiento de la F.E.R. El placaje y la melé son habilidades que necesitan ser enseñadas e introducidas progresivamente (Manuales de Entrenamiento de la F.E.R).
- b. La F.E.R. obliga la utilización de protector bucal. Idealmente se deberían fabricar a partir de la impresión dental del niño. También se recomienda el uso de espinilleras.



c. Si un jugador se lesiona, el árbitro debe hacer sonar el silbato y detener el juego inmediatamente. Obviamente, el árbitro debe usar su sentido común, los jugadores no quieren detener el juego por un ligero golpe, pero es imposible saber cuando un jugador está lesionado. Siempre que sea posible debe invitarlo a levantarse, si siente dolor al moverse debe permitir que permanezca en el lugar (si esto no empeora su lesión) y solicitar ayuda. En todos los casos es esencial que otras personas/jugadores no acudan rápidamente para intentar poner al jugador de pie. Quieren ayudar pero pueden empeorar la lesión. En resumen, actuar rápido pero con cuidado.

d. Si los árbitros se encuentra ante una situación de lesión, deben concentrarse en las cuestiones vitales. Si existe dificultad respiratoria retirar el protector bucal al jugador. Si parece aturdido debe dejar el campo y someterse a un examen médico. Si hay sangre debe abandonar el campo, al menos que pueda empeorar su lesión, para recibir el tratamiento pertinente.

CATEGORÍA NO COMPETITIVA. TORNEO SIN CLASIFICACIÓN. LINCES (SUB 6)

Nº DE JUGADORES	5 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 30 x 20 m (con 5 m de zona de marca) y mínimo 25 x 15 m. De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 8 minutos. b. Torneo de un día: 35 minutos como máximo c. Torneo de dos días 60 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días. En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.	
BALÓN	Nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón. • No se puede patear el balón. • El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. Todo jugador debe: • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. • Estar detrás del compañero portador del balón.	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo, mediante un pase.	El árbitro coge el balón y lo da en la mano de un jugador y ese jugador puede jugar de la forma que desee. El equipo contrario debe estar a 3 m.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo.	El árbitro coge el balón y lo da en la mano de un jugador (cada vez uno diferente) y ese jugador puede jugar de la forma que desee. El otro equipo debe retirarse a 3 m. El juego empieza cuando el árbitro le entrega el balón a un jugador del equipo que debe reiniciar el juego.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo.

El educador-monitor debe 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)

CATEGORÍA NO COMPETITIVA. TORNEO SIN CLASIFICACIÓN. JABATOS (SUB 8)

Nº DE JUGADORES	7 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 30 x 20 m (con 5 m de zona de marca) y mínimo 25 x 15 m. De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 10 minutos. b. Torneo de un día: 40 minutos como máximo c. Torneo de dos días 70 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días. En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.	
BALÓN	Nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón. • No se puede patear el balón. • El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. Todo jugador debe: • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. • Estar detrás del compañero portador del balón.	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo, mediante un pase.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 metros y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo.	El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. El otro equipo debe retirarse a 5 m. El juego empieza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el lugar de reinicio del juego y pasa por encima de él.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. De la línea de marca y de lateral.	
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. • Se sanciona al jugador no al equipo.

El educador-monitor debe 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)

TORNEO NACIONAL CATEGORÍA PRE-BENJAMÍN (SUB 10)

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 40 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca) y mínimo 35 x 30 (con 5 m. de zona de marca). De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 12 minutos. b. Torneo de un día: 50 minutos como máximo. c. Torneo de dos días: 80 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días. En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote. Los descansos serán lo más breve posible.	
BALÓN	Nº 3.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: - Coger el balón. - Correr con el balón. - Pasar el balón hacia atrás. - Placar al adversario. No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón. - Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos. <i>(No hay líneas de 22 m por lo que el balón siempre debe botar dentro del campo.)</i> Si no ocurre así se decretará una melé para el equipo no infractor. - El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros. Todo jugador debe: - Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. - Soltar el balón rápido si es placado. - Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. - Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. - Estar detrás del compañero portador del balón.	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo, mediante un pase.	Mediante un pase. El equipo contrario debe estar a 5 metros y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
SAQUE DE 22 M. EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m. De la línea de ensayo	El árbitro coge el balón y lo deja en el suelo en el punto de la infracción, pasa por encima de él y retira al equipo defensor 5 m. El otro equipo debe retirarse a 5 m.
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde sale el balón, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche.	
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de touche.	El juego empieza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el lugar de reinicio del juego y pasa por encima de él.
MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	Forman tres jugadores en primera línea. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. No deben repetirse (P.F.) El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. Resto de jugadores a 5 m.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	- Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. - Se sanciona al jugador no al equipo.

El educador-monitor debe 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)

TORNEO NACIONAL CATEGORÍA BENJAMÍN (SUB 12)

Nº DE JUGADORES	11 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 60 x 45 m y mínimo 55 x 40 m (con 5 m de zona de marca). De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: Tres tiempos de 15 minutos. b. Torneo de un día: 60 minutos como máximo. c. Torneo de dos días: 100 minutos como máximo, debiendo jugarse el 60% en uno de los días. En los torneos en los que haya tiempo extra para el desempate, se retirará un jugador de cada equipo cada minuto que pase hasta que uno de los dos equipos anote.	
BALÓN	Nº 4.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: - Coger el balón. - Correr con el balón. - Pasar el balón hacia atrás. - Placar al adversario, no está permitido empujar al portador del balón. - Patear el balón, siempre que éste esté en sus manos y el balón bote en el campo. <i>(Si sale directamente a lateral o el balón se encuentra en el suelo se decretará melé para el equipo contrario.)</i> - El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, nunca a la cara del adversario. Todo jugador debe: - Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. - Soltar el balón rápido si es placado. - Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. - Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario. - Estar detrás del compañero portador del balón.	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo.	Mediante un drop. El equipo receptor debe situarse a 5 m y el balón debe avanzar al menos 5 m. Si el balón no alcanza 5 metros, entra en marca y es anulado o sale por balón muerto, o sale directamente a lateral. Melé en el centro del campo o repetición a elegir por el equipo no infractor..
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	A 10 m de la línea de ensayo.	Igual que en los saques de centro.
MELÉ EDUCATIVA ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman cinco, tres en primera línea y dos en la segunda. Sin impacto, sin empujes y con talonaje disputado. (P.C.) El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé. (P.C.) Resto de jugadores a 5 m. (P.C.)
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	Por donde corresponda el saque de lateral, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	El alineamiento lo forman cuatro jugadores por equipo que se sitúan entre 2 y 7 metros de la línea de lateral (P.F.). El balón debe lanzarse sobre esos jugadores (Sanción: cambio) El oponente del lanzador debe estar a 1 metro de lateral y a 1 m. de la línea de puesta en juego. Debe haber un receptor por equipo a 1 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.) El resto de jugadores deben permanecer a 7 m hasta que finalice el lateral (P.C.) Prohibidos los preagarres (P.F.), apoyos o levantamientos (P.C.) Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Mediante una pequeña patada para jugarlo a la mano. El otro equipo debe estar a 5 m. El juego comienza cuando el balón es pateado.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	- Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado. - Se sanciona al jugador no al equipo.
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	- Podrá entrar otro jugador en sustitución. - Se sanciona al jugador y no al equipo.

El educador-monitor debe 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)

TORNEO NACIONAL CATEGORÍA ALEVÍN (SUB 14)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, cambios acordados previamente (6 delanteros). Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 60 m (eliminar los pasillos laterales de 5 m) (con 5 m de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	a. Un partido: dos tiempos de 30 minutos. b. Torneo de un día: máximo 70 min. c. Torneo de 2 días: máx. 120 min. debiendo jugarse el 60% en uno de los días.	
BALÓN	Nº 4.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por Puntapiés de Castigo.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	Todo jugador puede: • Coger el balón. • Correr con el balón. • Pasar el balón hacia atrás. • Placar al adversario, no está permitido empujar al portador del balón. • Marcar puntos mediante drop. • Patear el balón. • El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, nunca a la cara del adversario. Todo jugador debe: • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón.	
PUESTA	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	Línea de 22 m.	Drop.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman 6 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda y un tercero agarrado a los dos segundas línea). Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé. Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 m. El otro medio de melé debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. El nº8 se puede levantar sólo para pasar el balón.
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El alineamiento lo forman 5 jugadores por equipo que se sitúan entre 4 y 10 metros de lateral (P.F.). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 10 metros. El oponente del lanzador debe estar a 2 metros de la línea de 4 m (P.F.). Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (P.F.). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (P.C.) Prohibidos los preagarres (P.F.), apoyos o levantamientos (P.C.) Están permitidos los saques rápidos.
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos. El otro equipo debe estar a 10 m.
SUSTITUCIÓN EDUCATIVA	TEMPORALES 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	• Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.
	DEFINITIVAS Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	• Podrá entrar otro jugador en sustitución, una vez transcurridos los 5 minutos de sanción • Se sanciona al jugador, que no podrá volver a jugar el partido, y no al equipo

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).



F.E.R.

www.ferugby.es

secretaria.technica@ferugby.es

formacion@ferugby.es

ESTE DOCUMENTO ES PROPIEDAD DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY

Aprobado en Comisión Delegada de 21 de septiembre de 2013