

## CATEGORÍA SUB-6

<b>Nº DE JUGADORES</b>	5 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	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.	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Un partido: Tres tiempos de 8 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 3 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<p><b>Todo jugador puede:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coger el balón.</li> <li>• Correr con el balón.</li> <li>• Pasar el balón hacia atrás.</li> <li>• Placar al adversario. <b>No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón.</b></li> <li>• No se puede patear el balón.</li> <li>• El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros.</li> </ul> <p><b>Todo jugador debe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.</li> <li>• Soltar el balón rápido si es placado.</li> <li>• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.</li> <li>• Placar agarrando, sin tirar de la camiseta ni voltear al adversario.</li> <li>• Estar detrás del compañero portador del balón.</li> </ul>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO</b> 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.
<b>SAQUE DE 22 M.</b> EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m de la línea de ensayo.	<p>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.</p> <p>El otro equipo debe retirarse a 3 m.</p> <p>El juego empieza cuando el árbitro le entrega el balón a un jugador del equipo que debe reiniciar el juego.</p>
<b>MELÉ</b> ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	
<b>LATERAL</b> 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.	
<b>GOLPES</b> OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	
<b>SUSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>TEMPORALES</b> 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> <li>• Se sanciona al jugador no al equipo.</li> </ul>

- **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 SUB-8

<b>Nº DE JUGADORES</b>	7 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	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.	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Un partido: Tres tiempos de 10 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 3 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<p><b>Todo jugador puede:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coger el balón.</li> <li>• Correr con el balón.</li> <li>• Pasar el balón hacia atrás.</li> <li>• Placar al adversario. <b>No está permitido placar por encima de la cintura, ni las zancadillas francesas, ni tirar de la camiseta, ni empujar al portador del balón.</b></li> <li>• No se puede patear el balón.</li> <li>• El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros.</li> </ul> <p><b>Todo jugador debe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.</li> <li>• Soltar el balón rápido si es placado.</li> <li>• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.</li> <li>• Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario.</li> <li>• Estar detrás del compañero portador del balón.</li> </ul>	
<b>PUESTA en JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO</b> 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 m y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
<b>SAQUE DE 22 M.</b> EL BALÓN SALE POR EL FONDO DEL CAMPO	A 10 m de la línea de ensayo.	<p>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 metros.</p> <p>El otro equipo debe retirarse a 5 m.</p> <p>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.</p>
<b>MELÉ</b> ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	
<b>LATERAL</b> 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.	
<b>GOLPES</b> OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	
<b>SUSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>TEMPORALES</b> 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> <li>• Se sanciona al jugador no al equipo.</li> </ul>

- **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 SUB-10

<b>Nº DE JUGADORES</b>	9 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	Máximo 40 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca) y mínimo 35 x 30 m. (con 5 m. de zona de marca). De 3 a 4 m de ancho por jugador.	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Un partido: Tres tiempos de 12 minutos.	
<b>BALÓN</b>	Nº 3 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<p><b>Todo jugador puede:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coger el balón.</li> <li>• Correr con el balón.</li> <li>• Pasar el balón hacia atrás.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• El hand-off/fend-off está permitido, por debajo de los hombros.</li> </ul> <p><b>Todo jugador debe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.</li> <li>• Soltar el balón rápido si es placado.</li> <li>• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.</li> <li>• Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario.</li> <li>• Estar detrás del compañero portador del balón.</li> </ul>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO</b> 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 m y el juego comienza cuando el jugador que va a efectuar el pase coge el balón de la mano del árbitro.
<b>SAQUE DE 22 M.</b> 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 metros.  El otro equipo debe retirarse a 5 m.
<b>LATERAL</b> 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.	
<b>GOLPES</b> 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.
<b>MELÉ EDUCATIVA</b> 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.
<b>SUSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>TEMPORALES</b> 3 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> <li>• Se sanciona al jugador no al equipo.</li> </ul>

- **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 SUB-12

<b>Nº DE JUGADORES</b>	11 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	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.	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Un partido: Tres tiempos de 15 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 4 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<p><b>Todo jugador puede:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coger el balón.</li> <li>• Correr con el balón.</li> <li>• Pasar el balón hacia atrás.</li> <li>• Placar al adversario, no está permitido empujar al portador del balón.</li> <li>• 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></li> <li>• El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, <b>nunca a la cara del adversario.</b></li> </ul> <p><b>Todo jugador debe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.</li> <li>• Soltar el balón rápido si es placado.</li> <li>• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.</li> <li>• Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario.</li> <li>• Estar detrás del compañero portador del balón.</li> </ul>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO</b> 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.
<b>SAQUE DE 22 M.</b> TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO	A 10 m. de la línea de ensayo.	Igual que en los saques de centro.
<b>MELÉ EDUCATIVA</b> 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. (PC). El medio de melé que no introduce el balón debe permanecer directamente detrás de la formación de su melé (PC). Resto de jugadores a 5 m. (PC).
<b>LATERAL</b> 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 (PF). 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 (PF) El resto de jugadores deben permanecer a 7 m. hasta que finalice el lateral (PC). Prohibidos los pre-agarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). <b>Están permitidos los saques rápidos.</b>
<b>GOLPES</b> 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.
<b>SUSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>TEMPORALES</b> 5 minutos, explicar el motivo al jugador y al entrenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> <li>• Se sanciona al jugador no al equipo.</li> </ul>
	<b>DEFINITIVAS</b> Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podrá entrar otro jugador en sustitución.</li> <li>• Se sanciona al jugador y no al equipo.</li> </ul>

- **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 SUB-14 (MODALIDAD RUGBY 15)

<b>Nº DE JUGADORES</b>	15 titulares, 8 cambios como máximo. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 4 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Coger el balón.</li> <li>Correr con el balón.</li> <li>Pasar el balón hacia atrás.</li> <li>Placar al adversario. <b>No está permitido empujar al portador del balón.</b></li> <li>Marcar puntos mediante drop.</li> <li>Patear el balón, nunca cuando está en el suelo.</li> <li>El hand-off/fend off, sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, <b>nunca a la cara del adversario.</b></li> </ul> <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.</li> <li>Soltar el balón rápido si es placado.</li> <li>Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario</li> <li>Estar detrás del compañero portador del balón.</li> </ul>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO</b>	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
<b>SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO</b>	Línea de 22 m.	Drop.
<b>MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	Forman 8 jugadores, como en Sub-19. 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 nº 8 puede jugar el balón como desee.
<b>LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadores en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 15 m. El oponente del lanzador debe estar a 2 m de la línea de 5 m y a 2 m de la línea de puesta en juego (PF). Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (PC) Prohibidos los pre-agarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). Están permitidos los saques rápidos.
<b>GOLPES OTRAS INFRACCIONES</b>	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.
<b>EXPULSIONES</b>	<b>TEMPORALES</b> 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> </ul>
	<b>DEFINITIVAS</b> Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Podrá entrar <b>otro jugador</b> en sustitución, una vez transcurridos los 5 minutos de sanción</li> <li>Se sanciona al jugador, que no podrá volver a jugar el partido, y no al equipo</li> </ul>

- **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 SUB-14 (MODALIDAD RUGBY 9)

<b>Nº DE JUGADORES</b>	9 titulares, cambios ilimitados.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	Máximo 40 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca) y mínimo 35 x 30 m.	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 25 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 4 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	<p><b>Todo jugador puede:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coger el balón.</li> <li>• Correr con el balón.</li> <li>• Pasar el balón hacia atrás.</li> <li>• Placar al adversario. <b>No está permitido empujar al portador del balón.</b></li> <li>• Patear el balón.</li> <li>• El hand-off/fend-off sólo se permitirán si se hacen con la mano abierta y dirigido al tórax o abdomen, <b>nunca a la cara del adversario.</b></li> </ul> <p><b>Todo jugador debe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores.</li> <li>• Soltar el balón rápido si es placado.</li> <li>• Jugar de pie, nunca cuando está en el suelo.</li> <li>• Placar agarrando, sin tirar de la camiseta ni voltear al adversario.</li> <li>• Estar detrás del compañero portador del balón.</li> </ul>	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO</b>	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
<b>SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO</b>	A 10 m de la línea de ensayo.	Drop.
<b>MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	<p><b>Forman 3 jugadores</b> (2 en primera línea, y un tercera agarrado a los dos primeras líneas en posición de nº 8).</p> <p>Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé. <b>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 metro.</b></p> <p>El medio de melé atacante puede correr con el balón o pasarlo. El medio de melé defensor debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. <b>El balón debe de salir por el nº 8, que podrá levantarse, pero jugando el balón en pase inmediato o antes de superar la línea de la ventaja.</b></p>
<b>LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO</b>	Por donde corresponda el saque de lateral, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	<p>El alineamiento lo forman dos jugadores por equipo que se sitúan entre 2 y 7 metros de la línea de lateral (P.F.). Atención pasillo bien delimitado.</p> <p>El balón debe lanzarse sobre esos jugadores (Sanción: cambio)</p> <p>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.)</p> <p>El resto de jugadores deben permanecer a 7 m. hasta que finalice el lateral (P.C.)</p> <p>Prohibidos los pre-agarres (P.F.), apoyos o levantamientos (P.C.)</p> <p>Están permitidos los saques rápidos.</p>
<b>GOLPES OTRAS INFRACCIONES</b>	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.
<b>EXPULSIONES</b>	<b>TEMPORALES</b> 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el tiempo de expulsión otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> <li>• Se sanciona al jugador no al equipo.</li> </ul>
	<b>DEFINITIVAS</b> Sólo en casos excepcionales (explicar el motivo al jugador y al entrenador)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podrá entrar <b>otro jugador</b> en sustitución, una vez transcurridos los 5 minutos de sanción.</li> <li>• Se sanciona al jugador, que no podrá volver a jugar el partido, y no al equipo.</li> </ul>

- 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 SUB-16 (MODALIDAD RUGBY 15)

<b>Nº DE JUGADORES</b>	15 titulares, 8 cambios como máximo.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 35 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 5 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	La misma reglamentación que en categoría sénior.	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
La misma reglamentación que en categoría sénior con las variantes indicadas para categorías Sub-19.		

## CATEGORÍA SUB-16 (MODALIDAD RUGBY 13)

<b>Nº DE JUGADORES</b>	13 titulares, 7 cambios como máximo.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 5 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	Los mismos que en categoría SUB-14 (Modalidad Rugby 15)	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO</b>	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
<b>SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO</b>	Línea de 22 m.	Drop.
<b>MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	<b>Forman 6 jugadores</b> (3 en primera línea, 2 en segunda y un tercera agarrado a los dos segundas línea en posición de número 8. Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé. <b>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 metro.</b> El medio de melé atacante puede correr con el balón o pasarlo. El medio de melé defensor debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. <b>El balón debe de salir por el nº 8, que podrá levantarse, pero jugando el balón en pase inmediato o antes de superar la línea de la ventaja.</b>
<b>LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadores en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 15 m. El oponente del lanzador debe estar a 2 m de la línea de 5 m y a 2 m de la línea de puesta en juego (PF). Debe haber un receptor por equipo a 2 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m. hasta que finalice el lateral (PC). Están permitidos los saques rápidos.
<b>GOLPES OTRAS INFRACCIONES</b>	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.
<b>EXPULSIONES</b>	<b>TEMPORALES</b> 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> </ul>
	<b>DEFINITIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No podrá entrar <b>otro jugador</b> en sustitución.</li> </ul>

## CATEGORÍA SUB-18

<b>Nº DE JUGADORES</b>	15 titulares, 8 cambios como máximo.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 35 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 5 Kauri (Gilbert GTR-3000 hasta enero)	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	La misma reglamentación que en categoría sénior.	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
La misma reglamentación que en categoría sénior con las variantes indicadas para categorías Sub-19.		



## CATEGORÍA FEMENINA (MODALIDAD RUGBY 12)

<b>Nº DE JUGADORES</b>	12 titulares, 6 cambios como máximo.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	Campo completo eliminando los pasillos laterales de 5 metros.	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 4 GTR-3000	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	Los mismos que en categoría SUB-14 (Modalidad Rugby 15)	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO</b>	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
<b>SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO</b>	Línea de 22 m.	Drop.
<b>MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	<b>Forman 6 jugadoras</b> (3 en primera línea, 2 en segunda y una tercera agarrada a las dos segundas línea en posición de número 8. Resto de jugadoras a 5 m. detrás del último pie de su melé. <b>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 metro.</b> La medio de melé atacante puede correr con el balón o pasarlo. La medio de melé defensor debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. <b>El balón debe de salir por la nº 8, que podrá levantarse, pero jugando el balón en pase inmediato o antes de superar la línea de la ventaja.</b>
<b>LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadoras en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre los jugadoras del alineamiento o más allá de los 15 m. La oponente de la lanzadora debe estar a 2 m de la línea de 5 m y a 2 m de la línea de puesta en juego (PF). Debe haber una receptora por equipo a 2 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF). El resto de jugadoras deben permanecer a 10 m. hasta que finalice el lateral (PC) Están permitidos los saques rápidos.
<b>GOLPES OTRAS INFRACCIONES</b>	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.
<b>EXPULSIONES</b>	<b>TEMPORALES</b> 5 minutos (explicar el motivo a la jugadora y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante el tiempo de expulsión ninguna otra jugadora ocupará el lugar de la expulsada.</li> </ul>
	<b>DEFINITIVAS</b> (explicar el motivo a la jugadora y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>No podrá entrar <b>otra jugadora</b> en sustitución.</li> </ul>

- Resto de normativa la que sigue para categorías sénior según Reglamento World Rugby 2018.

## CATEGORÍA MASCULINA (MODALIDAD RUGBY 12)

<b>Nº DE JUGADORES</b>	12 titulares, 6 cambios como máximo.	
<b>DIMENSIONES DEL TERRENO</b>	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
<b>DURACIÓN DEL JUEGO</b>	Dos tiempos de 35 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
<b>BALÓN</b>	nº 5 Gilbert GTR-4000	
<b>PUNTOS</b>	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES</b>	Los mismos que en categoría SUB-14 (Modalidad Rugby 15)	
<b>PUESTA EN JUEGO</b>	<b>¿DÓNDE?</b>	<b>¿CÓMO?</b>
<b>SAQUE DE CENTRO AL PRINCIPIO DE CADA PARTE O DESPUÉS DE UN ENSAYO</b>	En el centro del campo.	Drop, el balón debe avanzar al menos 10 m. El equipo receptor debe situarse a 10 m.
<b>SAQUE DE 22 M. TRAS ANULADO O BALÓN MUERTO</b>	Línea de 22 m.	Drop.
<b>MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	<b>Forman 6 jugadores</b> (3 en primera línea, 2 en segunda y un tercera agarrado a los dos segundos línea en posición de número 8. Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé. <b>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 metro.</b> El medio de melé atacante puede correr con el balón o pasarlo. El medio de melé defensor debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. <b>El balón debe de salir por el nº 8, que podrá levantarse, pero jugando el balón en pase inmediato o antes de superar la línea de la ventaja.</b>
<b>LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO</b>	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadores en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre los jugadores del alineamiento o más allá de los 15 m. El oponente del lanzador debe estar a 2 m. de la línea de 5 m. y a 2 m. de la línea de puesta en juego (PF). Debe haber un receptor por equipo a 2 m. del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF). El resto de jugadores deben permanecer a 10 m. hasta que finalice el lateral (PC) Están permitidos los saques rápidos.
<b>GOLPES OTRAS INFRACCIONES</b>	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.
<b>EXPULSIONES</b>	<b>TEMPORALES</b> 7 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.</li> </ul>
	<b>DEFINITIVAS</b> (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> <li>No podrá entrar <b>otro jugador</b> en sustitución.</li> </ul>

- Resto de normativa la que sigue para categorías sénior según Reglamento World Rugby 2018.