

CATEGORÍA M-14 (MODALIDAD RUGBY 15)

Nº DE JUGADORES	15 titulares, hasta 8 reservas. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. Máximo 12 cambios. Mínimo para empezar el partido con 11 jugadores. Art. 17 RPC de la FER.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 4 Kauri	
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	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, nunca cuando está en el suelo. • 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. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA EN JUEGO	¿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 marca.	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 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.
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 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.
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.
EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> • 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).	<ul style="list-style-type: none"> • 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

- 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 M-14 (MODALIDAD RUGBY 13)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, hasta 10 reservas. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. Máximo 12 cambios. Mínimo para empezar el partido con 10 jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 60 m. (sin líneas de lateral de 5 m. y con 5 m. de zona de marca)	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 4 Kauri	
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	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, nunca cuando está en el suelo. • 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. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. • Soltar el balón rápido si es placado. • Placar agarrando, sin estirar de la camiseta ni voltear al adversario • Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA EN JUEGO	¿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 marca.	Drop.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	<p>Forman 6 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda y un nº8. Resto de jugadores a 5 m. detrás del último pie de su melé.</p> <p>Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 metro.</p> <p><u>El medio de melé y nº8 atacante</u> pase inmediato o correr y pasar antes de superar la línea de la ventaja</p> <p><u>El medio de melé defensor</u> debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego.</p>
LATERAL BALÓN QUE SALE POR EL LATERAL DEL CAMPO	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca.	<p>El equipo que lanza marcará el número máximo de jugadores en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF).</p> <p>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).</p> <p>Debe haber un receptor por equipo a 2 m del alineamiento y no podrá incorporarse al mismo (PF).</p> <p>El resto de jugadores deben permanecer a 10 m hasta que finalice el lateral (PC)</p> <p>Prohibidos los pre-agarres (PF), apoyos o levantamientos (PC). Están permitidos los saques rápidos.</p>
GOLPES OTRAS INFRACCIONES	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m de la línea de marca y de lateral.	<p>Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos.</p> <p>El otro equipo debe estar a 10 m.</p>
EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> • 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).	<ul style="list-style-type: none"> • 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

- **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 M-14 (MODALIDAD RUGBY 10)

Nº DE JUGADORES	10 titulares, con hasta 5 reservas. Cambios ilimitados. Mínimo para empezar el partido con 9 jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máx 100 x 60 m. (sin líneas de lateral de 5m) y mín. 65 x 45 m (con 5 m. de zona de marca)	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 25 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 4 Kauri	
PUNTOS	5 puntos por ensayo.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<p>Todo jugador puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 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. <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 tirar de la camiseta ni voltear al adversario. Estar detrás del compañero portador del balón. 	
PUESTA EN JUEGO	¿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 marca.	Drop.
MELÉ ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta, mínimo a 5 m. de la línea de marca y de lateral.	<p>Forman 5 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda. 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 metro. <u>El medio de melé atacante</u> pase inmediato o correr y pasar antes de superar la línea de la ventaja <u>El medio de melé defensor</u> debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego.</p>
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.	<p>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.</p>
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.
EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador)	<ul style="list-style-type: none"> 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 al entrenador)	<ul style="list-style-type: none"> 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.

- 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 M-16 (MODALIDAD RUGBY 15)

Nº DE JUGADORES	15 titulares, hasta 8 reservas. Máximo 12 cambios. Mínimo para empezar el partido con 11 jugadores. Art. 17 RPC de la FER.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 35 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 5 Kauri	
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	La misma reglamentación que en categoría sénior.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
La misma reglamentación que en categoría sénior con las variantes indicadas para categorías Sub-19.		

CATEGORÍA M-16 (MODALIDAD RUGBY 13)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, con hasta 8 reservas. Máximo 12 cambios. Mínimo para empezar el partido con 11 jugadores. Art. 17 RPC de la FER.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 5 Kauri	
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	La misma reglamentación que en categoría sénior.	
PUESTA EN JUEGO	¿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 marca.	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 nº8. 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 metro. <u>El medio de melé y nº8 atacante</u> pase inmediato o correr y pasar antes de superar la línea de la ventaja <u>El medio de melé defensor</u> debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego.
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 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.
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.
EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> Durante el tiempo de expulsión ningún otro jugador ocupará el lugar del expulsado.
	DEFINITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> No podrá entrar otro jugador en sustitución.

CATEGORÍA M-18 (MODALIDAD RUGBY 15)

Nº DE JUGADORES	15 titulares, hasta 8 reservas. Máximo 12 cambios. Mínimo para empezar el partido con 11 jugadores. Art. 17 RPC de la FER.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 35 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 5 Kauri	
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	La misma reglamentación que en categoría sénior.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
La misma reglamentación que en categoría sénior con las variantes indicadas para categorías Sub-19.		

CATEGORÍA SÉNIOR FEMENINA (MODALIDAD RUGBY 12)

Nº DE JUGADORAS	12 titulares, con hasta 8 reservas. Máximo 12 cambios. Mínimo para empezar el partido con 11 jugadoras. Art. 17 RPC de la FER.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 60 m. (sin líneas de lateral de 5m y con 5 m. de zona de marca)	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 30 minutos, con un descanso no inferior a 5 minutos.	
BALÓN	nº 5 Kauri	
PUNTOS	5 puntos por ensayo. 2 puntos por transformación. 3 puntos por drop. 3 puntos por puntapiés de castigo.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORAS	La misma reglamentación que en categoría sénior.	
PUESTA EN JUEGO	¿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 marca.	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 5 jugadores (3 en primera línea, 2 en segunda. Resto de jugadoras 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 metro. <u>La medio de melé atacante</u> pase inmediato o correr y pasar antes de superar la línea de la ventaja <u>La medio de melé defensor</u> debe quedarse sobre la línea de puesta del balón en juego o ir detrás de la línea de fuera de juego. No podrán ser alineadas en la melé de primera línea jugadoras menores de 18 años.
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 equipo que lanza marcará el número máximo de jugadoras en el alineamiento, el mínimo será de 2 (PF). El balón puede lanzarse sobre las 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 un receptor 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.
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.
EXPULSIONES	TEMPORALES 5 minutos (explicar el motivo a la jugadora y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> Durante el tiempo de expulsión ninguna otra jugadora ocupará el lugar de la expulsada.
	DEFINITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> No podrá entrar otra jugadora en sustitución.

