



# ALEVÍN 2016-17

## BASES DE COMPETICIÓN



### BASES DE COMPETICIÓN RUGBY ALEVÍN 2016-2017

FORMATO	LIGA TODOS CONTRA TODOS (SOLO IDA)
EQUIPOS:	EQUIPOS (MIXTOS)
SEDES:	RIO · QUATRE CARRERES MONTCADA
JORNADAS	16 JORNADAS =11 JORNADAS 1ª FASE + 5 JORNADAS 2ª FASE
HORARIO:	SÁBADO MAÑANA (PREFERENTEMENTE) VIERNES TARDE
INICIO COMPETICIÓN:	22 DE OCTUBRE DE 2016
FINAL COMPETICIÓN:	14 DE MAYO DE 2016

#### OBJETIVOS:

La Fundación Deportiva Municipal del Ayuntamiento de Valencia organiza la Fase Municipal de los Juegos Deportivos de la Comunidad Valenciana, en colaboración con las Federaciones Deportivas y otras entidades colaboradoras. Estos Juegos Deportivos están dirigidos a jóvenes en edad escolar, nacidos entre los años 1998 y 2010. Los jóvenes pueden participar a través de los centros educativos, clubes deportivos o cualquier entidad pública o privada debidamente legalizada, cuyo domicilio social esté ubicado en el término municipal de Valencia.

#### CALENDARIO

JORNADA	FECHA	FASE
1	23-oct	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
2	30-oct	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
3	06-nov	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
4	20-nov	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
5	27-nov	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
6	11-dic	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
7	18-dic	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
8	15-ene	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
9	22-ene	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
10	05-feb	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
11	12-feb	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
12	19-feb	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
13	05-mar	FASE INICIAL 1 GRUPO TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
14	12-mar	FASE FINAL 2 GRUPO DE x TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
15	02-abr	FASE FINAL 2 GRUPO DE x TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
16	09-abr	FASE FINAL 2 GRUPO DE x TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
17	30-abr	FASE FINAL 2 GRUPO DE x TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
18	07-may	FASE FINAL 2 GRUPO DE x TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA
19	14-may	FASE FINAL 2 GRUPO DE x TODOS CONTRA TODOS SOLO IDA

## FORMATO COMPETICIÓN:

La competición se divide en dos fases:

- Fase inicial Sistema de liga todos contra todos en modalidad solo ida jornadas
- Fase final Sistema de liga todos contra todos en modalidad solo ida jornadas.

Los participantes se distribuirán en dos grupos atendiendo a criterios de paridad e igualdad así como similitud de nivel con el fin de garantizar el carácter lúdico y formativo de la competición. Dichos criterios serán acordados por los responsables técnicos de los equipos y refrendados por el coordinador de la competición.

Esta competición se regirá por el reglamento de juego de rugby gradual para la etapa 1 sub 12 se adjunta en (anexo I)

En esta competición los equipos estarán formados por 11 jugadores y se podrán cambiar todos los jugadores que se estimen conveniente en cada encuentro durante el desarrollo del mismo, en caso de que uno de los dos equipos no disponga de más jugadores, los equipos estarán formados hasta por un mínimo de 9 jugadores.

La duración de los encuentros será de 45 minutos en 3 tiempos de 15 minutos.

La máxima diferencia final será de 6 ensayos en cada partido.

Antes de comenzar el partido, el delegado de cada equipo deberá entregar al árbitro la relación de jugadores inscritos en el acta, la cual solamente deberá contener jugadores inscritos en los JJDDMM. Los delegados de ambos equipos así como árbitro deberán firmar el acta.

El modelo de acta empleado será el oficial de la Federación Española de Rugby.

## ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO Y ENCUENTROS:

La organización logística de cada una de las jornadas será responsabilidad del equipo designado como local según calendario.

El equipo local deberá comunicar al rival, al árbitro y a la coordinación de la competición, campo y hora en la que se celebrará cada encuentro.

El Delegado de cada equipo deberá presentarse al Árbitro antes de cada encuentro, para completar y firmar el acta del partido.

## HORARIOS DE LOS PARTIDOS:

Los encuentros podrán celebrarse durante la mañana del sábado. Se intentará realizar en dos tramos horarios, a las 10.00 h y a las 11.00 h. De haber problemas de disponibilidad de campos, se podrá jugar la tarde del viernes.

En todo caso, siempre deberá existir acuerdo entre ambos equipos para trasladar la celebración del partido, así como la aprobación de la coordinación de la competición.

Los encuentros podrán ser aplazados de común acuerdo entre los equipos y coordinador siempre que exista causa justificada, siempre con un plazo máximo de 5 días antes del encuentro.

En el mismo momento se comunicará a la coordinación el día y la hora en que se jugará el partido de entre todas las fechas libres.

El delegado del equipo local comunicará el resultado de cada partido antes de la tarde del sábado remitiendo correo electrónico a la siguiente dirección:

[competicion.jjddmm@rugbycv.es](mailto:competicion.jjddmm@rugbycv.es)

## JUGADORES PARTICIPANTES:

En esta competición podrán participar jugadoras y jugadores (participación mixta) nacidos en 2.005 y 2.006.

Los jugadores que participen con cada equipo, no pueden haber participado con otro equipo en la misma temporada, a no ser que su equipo se haya retirado de la competición.

Los equipos participantes pueden inscribir tantos jugadores en la competición y, por tanto, en el acta de los partidos como permiten las bases de los JJDDMM.

Cada equipo deberá presentarse a los partidos acompañados por un delegado y un entrenador. Al inscribir a cada uno de los jugadores, estos quedan cubiertos por la póliza de seguros de accidente deportivo contratado para tal objeto por la organización de los JDCV.

## VESTIMENTA DE LOS JUGADORES:

Los jugadores de los equipos participantes deberán salir al terreno de juego debidamente uniformados con los colores distintivos de su equipo.

Los equipos que juegan como locales deberán comunicar al rival el color de su equipación con antelación para evitar coincidir en los mismos colores.

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).

También se recomienda el uso de casco-chichonera.

## ÁRBITROS:

Los árbitros que dirigirán los encuentros serán designados por el Comité de Árbitros de la FRCV. Cuando por causa de "fuerza mayor" el árbitro no comparezca, dirigirá el encuentro un árbitro-colaborador del equipo local, el cual deberá de efectuar todos los trámites previstos.

## RÉGIMEN DISCIPLINARIO:

Para resolver las cuestiones suscitadas en materia de disciplina deportiva se aplicará el Reglamento Disciplinario de los Juegos Deportivos Municipales y el Reglamento Federativo correspondiente (en este caso se exceptúan los apartados que hagan referencia a sanciones económicas).

Se crearán los siguientes niveles y ámbitos de Comité de competición:

En primera instancia:

Resolverá el comité de competición de la Federación correspondiente

En segunda instancia:

Resolverá el comité de apelación de los Juegos Deportivos Municipales compuesto por técnicos municipales y asesorados por la Federación correspondiente.

En tercera instancia:

Resolverá el Comité Valenciano de Disciplina Deportiva, que agota la vía administrativa.

Una vez finalizada cada jornada el Comité de Disciplina Deportiva resolverá lo que proceda de acuerdo con el Reglamento de Partidos y Competiciones y en función de los hechos e incidencias que se hubieran producido.



# ALEVÍN 2016-17

## BASES DE COMPETICIÓN



### VALORA EL JUEGO LIMPIO:

La FDMV considera esencial, para el correcto desarrollo de los objetivos de este programa, incidir en la promoción del "Juego Limpio", los valores y el espíritu deportivo. Por ello, los entrenadores de los equipos que participen en los deportes colectivos (baloncesto, balonmano, hockey, fútbol sala, rugby y voleibol) deberán valorar la actitud tanto del equipo contrario como del árbitro a través del teléfono móvil o internet con el correo electrónico que faciliten en la inscripción y la clave que será remitida antes del inicio de la competición.

Manual: [http://www.deportevalencia.com/wp-content/uploads/2014/09/manual\\_juego\\_limpio.pdf](http://www.deportevalencia.com/wp-content/uploads/2014/09/manual_juego_limpio.pdf)

Aplicación: <http://juegolimpio.deportevalencia.com/>

Clasificaciones: <http://juegolimpio.deportevalencia.com/top.php>

El objetivo de esta temporada, es consolidar el proyecto de forma que aquellos entrenadores que no realicen las valoraciones correspondientes serán sancionados con:

**Apercibimiento al entrenador y a la entidad:** Tras dos valoraciones sin efectuar

**Amonestación:** A partir de la 3ª valoración no efectuada: Asistencia obligatoria a una charla acerca del programa de Juego Limpio a indicar por la Fundación Deportiva además de:

Deportes con fianza: 10€ de sanción por cada partido no valorado

Deportes sin fianza: Amonestación por la no valoración por parte del Comité de Competición de la Federación correspondiente.

**Sanción:** A partir de la 6ª valoración no efectuada, sanción al entrenador en la que el comité de competición de los Juegos Deportivos podrá sancionar al entrenador con la no inscripción en el programa de los Juegos Deportivos Municipales de Valencia de la temporada 2016/2017.

### EQUIPOS PARTICIPANTES:

Pendiente de finalizar el plazo de inscripción  
7 de octubre

En Valencia, a 20 de Septiembre de 2016  
Federación de Rugby de la Comunidad Valenciana

### ANEXO I: REGLAMENTO RUGBY GRADUAL

#### CATEGORÍA ALEVÍN (SUB 12)

Nº DE JUGADORES	11 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. En caso de que uno de los dos equipos no disponga de más jugadores, los equipos estarán formados hasta por un mínimo de 9 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	Un partido: Tres tiempos de 15 minutos	
BALÓN	Nº 4.	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones. Si un equipo saca una ventaja de 7 anotaciones al rival, se dará por concluido el encuentro y entrenadores y árbitros buscaran una alternativa más provechosa	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<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, 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.</li> </ul> <p>(Si sale directamente a lateral o el balón se encuentra en el suelo se decretará melé para el equipo contrario.)</p> <p>Todo jugador debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <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>	
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 Debe haber un receptor por equipo a 1 m. del (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.) <b>Están permitidos los saques rápidos.</b>
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 ocupara 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.
<p>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)</p>		