

CATEGORÍA 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	Un partido: Tres tiempos de 8 minutos.	
BALÓN	nº 3 Kauri	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
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 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. <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, 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.	<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>
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.	<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.

- **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, casco y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).**

CATEGORÍA 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	Un partido: Tres tiempos de 10 minutos.	
BALÓN	nº 3 Kauri	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
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 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. <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 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, 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.
SAQUE DE 22 M. 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>
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.	<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.

- **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, casco y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).**

CATEGORÍA SUB-10

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. Mínimo 7 jugadores para comenzar el partido.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	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.	
DURACIÓN DEL JUEGO	Un partido: Tres tiempos de 12 minutos.	
BALÓN	Nº 3 Kauri	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
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 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. <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 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, 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.
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 metros. 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.	<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.

- **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, casco y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).**

CATEGORÍA SUB-12

Nº DE JUGADORES	11 titulares, cambios ilimitados. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. Mínimo 9 jugadores para comenzar el partido.	
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 Kauri	
PUNTOS	5 puntos por ensayo y no hay transformaciones.	
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, 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. <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 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.	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. (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).
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 (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). 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.	<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 entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> • 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, casco y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).**

CATEGORÍA SUB-14 (MODALIDAD RUGBY 15)

Nº DE JUGADORES	15 titulares, 8 cambios como máximo. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC 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 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 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, casco y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).**

CATEGORÍA SUB-14 (MODALIDAD RUGBY 9)

Nº DE JUGADORES	9 titulares, cambios ilimitados. Mínimo 7 jugadores para comenzar el partido. Convocatoria de 20 jugadores.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	Máximo 40 x 35 m. (con 5 m. de zona de marca) y mínimo 35 x 30 m.	
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, y no hay transformaciones.	
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	A 10 m de la línea de ensayo.	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 3 jugadores (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. 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 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. 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.</u></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 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. 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>
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, casco y jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente (se prohíben las botas de tacos recambiables).**

CATEGORÍA SUB-16 (MODALIDAD RUGBY 15)

Nº DE JUGADORES	15 titulares, 8 cambios como máximo. Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC 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 SUB-16 (MODALIDAD RUGBY 13)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, 7 cambios como máximo. . Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC FER. Convocatoria de 20 jugadores.	
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	Los mismos que en categoría SUB-14 (Modalidad Rugby 15)	
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 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 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. 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> puede correr con el balón o pasarlo. <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. 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.
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 SUB-18

Nº DE JUGADORES	15 titulares, 8 cambios como máximo. Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC 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.		

- **Por seguridad los jugadores están obligados a llevar casco.**

CATEGORÍA FEMENINA (MODALIDAD RUGBY 13)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, 8 cambios como máximo. Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC FER. Convocatoria de 21 jugadoras. Con 17 o más jugadoras disponibles en el campo, se jugará a rugby 15.	
DIMENSIONES DEL TERRENO	100 x 70 m. (con 5 m .de zona de marca).	
DURACIÓN DEL JUEGO	Dos tiempos de 40 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	Los mismos que en categoría SUB-14 (Modalidad Rugby 15)	
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 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 jugadoras (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. Sólo se permite un empuje sobre la introducción del balón y no puede ser de más de 1 metro. 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. 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.
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 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.
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 10 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 (explicar el motivo a la jugadora y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> No podrá entrar otra jugadora en sustitución.

- Resto de normativa la que sigue para categorías sénior según Reglamento World Rugby 2019.

CATEGORÍA MASCULINA (MODALIDAD RUGBY 12)

Nº DE JUGADORES	12 titulares, 6 cambios como máximo. Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC 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	Los mismos que en categoría SUB-14 (Modalidad Rugby 15)	
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 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 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. 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> puede correr con el balón o pasarlo. <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. 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.
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 7 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 (explicar el motivo al jugador y al entrenador).	<ul style="list-style-type: none"> No podrá entrar otro jugador en sustitución.

- Resto de normativa la que sigue para categorías sénior según Reglamento World Rugby 2019.