

REGLAMENTO DE PREBENJAMÍN M8 AÑOS

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30m (zonas de ensayo no incluidas) x 20m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	50 mins máximo por media jornada o 75 mins máximo por una jornada	
ARBITRAJE	Un jugador/a mayor de 16 años o un educador arbitral	
ANTIJUEGO	Desde la sustitución temporal de 2 minutos a la expulsión definitiva, según la gravedad de la falta. La sustitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
	Al pitido del árbitro, el jugador posa el balón inmediatamente en el punto de la falta. Si no lo hace golpe franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF	
ATACANTES	Cuando el portador este en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- GF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado, debe transmitir o liberar inmediatamente el balón a más de un metro de él mismo. - GF contrarios a 5 m.	
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - GF contrario a 5 m.	
DEFENSORES	Los defensores pueden placar al portador, pero no pueden bloquear con un agarre alto, ni arrancarle el balón de las manos y/o brazos.	
	El placaje debe realizarse obligatoriamente con los 2 brazos. Debe realizarse obligatoriamente entre la cintura y los pies (Cuidado: está prohibido tirarse de cabeza sobre los pies del contrario) - Del GF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido liberado, pero sin cogerlo de las manos del portador - GF, contrarios a 5 m. Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador placado en la proximidad de la línea de ensayo, puede marcar el ensayo si su acción se realiza en el mismo movimiento.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5m. Un GF se puede jugar: Para uno mismo o pasandolo a otro jugador después de haberlo chutado (balón en el suelo o separándose de las manos).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 5 m de la línea de ensayo. Si sobre un juego al pie el balón entra en la zona de ensayo, el contrario puede anular, beneficiándose de un saque de 22 a 5 m de la línea de ensayo.	
ADELANTADO	En el punto de la falta, a 5 m de toda línea.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto sobre juego al pie, el balón vuelve al equipo adverso en el punto donde se pateó inicialmente.	
TOUCH DIRECTA	Autorizada desde su línea de ensayo en una zona a 5 m delante de él. En caso contrario: en el lugar donde se realizó el pateo.	
JUEGO AL PIE	Permitido	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

Los Educadores deben 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.

REGLAMENTO DE BENJAMÍN M10 AÑOS

FORMATIVO // 4 M POR JUGADOR		
Nº DE JUGADORES	10 CONTRA 10	
SUSTITUCIONES	ILIMITADAS DURANTE LAS PARADAS DEL JUEGO Y/O DURANTE UNA LESIÓN	
CAMPO	56 M (ZONAS DE ENSAYO NO INCLUIDAS) X 40 M	
BALÓN	TALLA 3	
TIEMPO DE JUEGO	65 MINUTOS MÁXIMO POR MEDIA JORNADA U 85 MINUTOS MÁXIMO POR UNA JORNADA UN PARTIDO DE 3T DE 10' CADA UNA	
ARBITRAJE	ARBITRO SIEMPRE QUE SEA POSIBLE CON APOYO DE 1 JUGADOR ENTRE 16 Y 18 AÑOS FORMADO Y UN EDUCADOR (ENCARGADO DE LA SEGURIDAD) O UN EDUCADOR.	
ANTIJUEGO	DESDE LA SUSTITUCIÓN TEMPORAL DE 2 MINUTOS A LA EXPULSIÓN DEFINITIVA, SEGÚN LA GRAVEDAD DE LA FALTA. LA SUSTITUCIÓN ES OBLIGATORIA. SI HAY BRUTALIDAD O REITERACIÓN, EXPULSIÓN DEFINITIVA.	
	AL PITIDO DEL ÁRBITRO, EL JUGADOR POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA. SI NO LO HACE GOLPE FRANCO O 5 M MÁS, O SUSTITUCIÓN SI SON FALTAS REPETIDAS.	
	PERCUSIÓN: UN PORTADOR NO DEBE PERCUTIR VOLUNTARIAMENTE A UN ADVERSARIO. SANCIÓN: GF	
ATACANTES	CUANDO EL PORTADOR ESTE EN CONTACTO CON EL ADVERSARIO (DE PIE O EN EL SUELO), DEBE TRANSMITIR EL BALÓN INMEDIATAMENTE.	
	EL PORTADOR NO DEBE ADELANTAR EL TRONCO HACIA DELANTE EN EL MOMENTO DEL CONTACTO- GF CONTRARIOS A 5 M.	
	ELPORTADOR QUE HA SIDO PLACADO, DEBE TRANSMITIR O LIBERAR INMEDIATAMENTE EL BALÓN A MÁS DE UN METRO DE ÉL MISMO. – GF CONTRARIOS A 5M. SI EL BALÓN ESTÁ EN EL SUELO Y ES INJUGABLE: CAMBIO DE POSESIÓN - GF CONTRARIO A 5 M.	
DEFENSORES	LOS DEFENSORES PUEDEN PLACAR AL PORTADOR, PERO NO PUEDEN BLOQUEAR CON UN AGARRE ALTO, NI ARRANCARLE EL BALÓN DE LAS MANOS Y/O BRAZOS.	
	EL PLACAJE DEBE REALIZARSE OBLIGATORIAMENTE CON LOS 2 BRAZOS. DEBE REALIZARSE OBLIGATORIAMENTE ENTRE LA CINTURA Y LOS PIES (CUIDADO: ESTÁ PROHIBIDO TIRARSE DE CABEZA SOBRE LOS PIES DEL CONTRARIO) - DEL GF A LA EXPULSIÓN CON SUSTITUCIÓN DEL JUGADOR.	
	LOS DEFENSORES PUEDEN RECUPERAR UNA VEZ QUE EL BALÓN HA SIDO LIBERADO, PERO SIN COGERLO DE LAS MANOS DEL PORTADOR - GF, CONTRARIOS A 5 M. LOS APOYOS DEFENSIVOS DEBEN DE LLEGAR DESDE SU CAMPO ANTES DE PODER JUGAR EL BALÓN.	
CONSIGNAS ARBITRALES	SANCIONARINMEDIATAMENTEALPLACADORQUEMOLESTEENLATRANSMISIÓNDDELBALÓN- DELGFALAEXPULSIÓN TEMPORAL CON SUSTITUCIÓN DELJUGADOR.	
	NO SANCIONAR AL JUGADOR PLACADO CUYO BALÓN HA TOCADO EL SUELO Y HACE SU PASE INMEDIATAMENTE.	
PUNTUACIÓN	ENSAYO = 5 PUNTOS. UN JUGADOR PLACADO EN LA PROXIMIDAD DE LA LÍNEA DE ENSAYO, PUEDE MARCAR EL ENSAYO SI SU ACCIÓN SE REALIZA EN EL MISMO MOVIMIENTO.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	EN EL CENTRO DEL CAMPO.	GF A 5 M DE TODA LÍNEA. DEFENSA A 5M. UN GF SE PUEDE JUGAR: PARA UNO MISMO O PASÁNDOLO A OTRO JUGADOR DESPUÉS DE HABERLO CHUTADO (BALÓN EN EL SUELO O SEPARÁNDOSE DE LAS MANOS).
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	EL EQUIPO QUE RECIBIÓ EL ENSAYO, DESDE EL CENTRO DEL CAMPO.	
SAQUE DE 22	A 5 M DE LA LÍNEA DE ENSAYO. SI SOBRE UN JUEGO AL PIE EL BALÓN ENTRA EN LA ZONA DE ENSAYO, EL CONTRARIO PUEDE ANULAR, BENEFICIÁNDOSE DE UN SAQUE DE 22 A 5 M DELA LÍNEA DE ENSAYO.	
ADELANTADO	EN EL PUNTO DE LA FALTA, A 5 M DE TODA LÍNEA.	
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	EN EL PUNTO POR DONDE SALIÓ. SI EL BALÓN SALE POR BALÓN MUERTO SOBRE JUEGO AL PIE, EL BALÓN VUELVE AL EQUIPO ADVERSO EN EL PUNTO DONDE SE PATEÓ INICIALMENTE.	
TOUCH DIRECTA	AUTORIZADA DESDE SU LÍNEA DE ENSAYO EN UNA ZONA A 5 M DELANTE DE ÉL. EN CASO CONTRARIO: EN EL LUGAR DONDE SE REALIZÓ EL PATEO.	
JUEGO AL PIE	PERMITIDO	
ANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

PITIDO DEL ÁRBITRO EL JUGADOR DEL EQUIPO SANCIONADO DEBE POSAR EL BALÓN EN EL SUELO INMEDIATAMENTE. SI NO LO HACE GF, O 5 M DE PENALIZACIÓN O EXPULSIÓN CON CAMBIO POR REITERACIÓN DE FALTA. SI SE PRODUCEN 5 ENSAYOS DE DIFERENCIA EN CUALQUIER MOMENTO: MARCADOR CERRADO Y OBLIGATORIEDAD DE REEQUILIBRAR LOS EQUIPOS.

LOS EDUCADORES DEBEN 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 DEBE UTILIZAR OBLIGATORIAMENTE CASCO HOMOLOGADO POR LA WORLD RUGBY) JUGAR CON BOTAS MULTITACOS QUE CUMPLAN LA NORMATIVA VIGENTE. SE PROHÍBEN LAS BOTAS DE TACOS RECAMBIALES

REGLAMENTO DE ALEVÍN M12 AÑOS

RUGBY FORMATIVO // 4,5 M POR JUGADOR		
Nº DE JUGADORES	10 CONTRA 10	
SUSTITUCIONES	ILIMITADAS DURANTE LAS PARADAS DEL JUEGO Y/O DURANTE UNA LESIÓN	
CAMPO	56 M (ZONAS DE ENSAYO NO INCLUIDAS) X 45 M	
BALÓN	TALLA 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 MINUTOS MÁXIMO POR MEDIA JORNADA U 85 MINUTOS MÁXIMO POR UNA JORNADA UN PARTIDO DE 3T DE 10' CADA UNA	
ARBITRAJE	ARBITRO SIEMPRE QUE SEA POSIBLE CON APOYO DE 1 JUGADOR ENTRE 16 Y 18 AÑOS FORMADO Y UN EDUCADOR (ENCARGADO DE LA SEGURIDAD) O UN EDUCADOR.	
ANTIJUEGO	DESDE LA SUSTITUCIÓN TEMPORAL DE 2 MINUTOS A LA EXPULSIÓN DEFINITIVA, SEGÚN LA GRAVEDAD DE LA FALTA. LA SUSTITUCIÓN ES OBLIGATORIA. SI HAY BRUTALIDAD O REITERACIÓN, EXPULSIÓN DEFINITIVA.	
	AL PITIDO DEL ÁRBITRO, EL JUGADOR POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA. SI NO LO HACE GOLPE FRANCO O 5 M MÁS, O SUSTITUCIÓN SI SON FALTAS REPETIDAS.	
	PERCUSIÓN: UN PORTADOR NO DEBE PERCUTIR VOLUNTARIAMENTE A UN ADVERSARIO. SANCIÓN: GF	
PLACAJE	EL PLACAJE, EJECUTADO OBLIGATORIAMENTE CON LOS 2 BRAZOS, ENTRE LA CINTURA Y LOS PIES. TODO AGARRE POR ENCIMA DE LA CINTURA O SIN UTILIZAR LOS 2 BRAZOS SERÁ SANCIONADA.	
	EL PORTADOR NO DEBE ADELANTAR EL TRONCO HACIA DELANTE EN EL MOMENTO DEL CONTACTO- GF CONTRARIOS A 5 M.	
	UN JUGADOR SANCIONADO POR UN PLACAJE PELIGROSO DEBE DESER SISTEMÁTICAMENTE EXPULSADO POR EL ÁRBITRO (2 MINUTOS) REALIZÁNDOSE UN CAMBIO DE JUGADOR. LOS LANZAMIENTOS POR LA CAMISETA O CUERPO, ASÍ COMO LAS «FRANCESAS» ESTÁN PROHIBIDAS Y DEBEN DE SANCIONARSE.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	EN EL CENTRO DEL CAMPO.	DE DROP. ADVERSARIO A 5 M EL BALÓN DEBE PASAR 5 M
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	EL EQUIPO QUE RECIBIÓ EL ENSAYO, DESDE EL CENTRO DEL CAMPO.	
SAQUE DE 22	A 10 METROS DE LA LÍNEA DE ENSAYO.	GOLPE FRANCO. ADVERSARIO A 5 M
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	EN EL LUGAR DE LA FALTA A 5 METROS DE CUALQUIER LÍNEA.	MELÉ EDUCATIVA SIN IMPACTO: 3+2 CONTRA 3+2 EMPUJE EN EL EJE AUTORIZADO, LIMITADA HASTA LA CONQUISTA DEL BALÓN (CUANDO EL BALÓN ESTÁ DETRÁS DE LOS PIES DE UN PRIMERA LÍNEA). AGARRES DE LOS JUGADORES DE 1ª LÍNEA (REGLAS DEL RUGBY XV). LÍNEAS DE FUERA DE JUEGO A 5 M LOS JUGADORES «+2» SE COLOCAN EN POSICIÓN DE 3ª LÍNEA ALAS, AGARRADOS AL PILIER MANO INTERIOR EN EL PANTALÓN Y MANO EXTERIOR EN LA CAMISETA, DE PIE, SIN ACCIÓN DE EMPUJE. NO PUEDEN ACTUAR HASTA EL FINAL DE LA MELÉ. EL ÁRBITRO DA LAS CONSIGNAS SIN IMPACTO: 1 FLEXIÓN, 2 AGARRE, 3. COLOCACIÓN EL MEDIO DE MELÉ INTRODUCIRÁ EL BALÓN SIN RETRASOS. EL ÁRBITRO INTERVENDRÁ INMEDIATAMENTE EN CASO DE INESTABILIDAD DE LA MELÉ: GF EL MEDIO DE MELÉ CONTRARIO SE SITUÁ EN SU COSTADO SIN SEGUIR LA PROGRESIÓN DEL BALÓN, O BIEN DETRÁS EN EL EJE DE LA MELÉ. TALONAJE AUTORIZADO. NO SE PUEDE DISPUTAR EL TALONAJE. GANAR EL BALÓN= FINALIZACIÓN DEL EMPUJE. FINAL DE LA MELÉ = CUANDO EL MEDIO DE MELÉ LEVANTA EL BALÓN DEL SUELO. LA MELÉ NUNCA SE REPITE. AGARRES INCORRECTOS Y MALAS POSTURAS: GF MELÉS GIRADAS, BALÓN INJUGABLE O SI LA SEGURIDAD OBLIGA: GF A FAVOR DEL EQUIPO QUE INTRODUCÍA.
GOLPE DE CASTIGO	EN EL LUGAR DE LA FALTA A 5 METROS DE CUALQUIER LÍNEA.	GOLPE FRANCO. ADVERSARIO A 5 M
GOLPE FRANCO	EN EL LUGAR DE LA FALTA A 5 METROS DE CUALQUIER LÍNEA.	GOLPE FRANCO. ADVERSARIO A 5 M SIN OPCIÓN DE PEDIR MELÉ.
SALIDA A LATERAL O TOUCH INDIRECTA	POR EL LUGAR DONDE SALIÓ, A 5 M MÍNIMO DE LA LÍNEA DE ENSAYO	SAQUE DE LATERAL = CONQUISTA DISPUTADA. 1 LANZADOR, 2, 3 O 4 SALTADORES Y 1 PASADOR. PARA LOS Oponentes, EN ESPEJO DE LOS UTILIZADORES (LANZADOR, SALTADOR, PASADOR) SIN AYUDAS A LOS SALTADORES PRIMER JUGADOR DEL ALINEAMIENTO A 3 M. FINAL DEL ALINEAMIENTO, DETERMINADO POR EL JUGADOR AL CIERRE. EL JUGADOR OPUESTO AL LANZADOR A 2 M DEL ALINEAMIENTO (EN LO ANCHO Y EN LO PROFUNDO) LOS PASADORES A 2 M EN PROFUNDIDAD DEL ALINEAMIENTO. PUESTAS EN JUEGO RÁPIDAS AUTORIZADAS, RESPETANDO LAS LÍNEAS DE FUERA DE JUEGO. RESTO DE JUGADORES FUERA DEL ALINEAMIENTO A 5 M.
TOUCH DIRECTA	PATADA MÁS ALLÁ DE LOS 10 M. EN EL LUGAR DE LA PATADA PATADA EN LA ZONA DE ENSAYO O A MENOS DE 10M. EN EL LUGAR DONDE SALIÓ	
JUEGO AL PIE	PERMITIDO	
TRANSFORMACIÓN/DROP/A PALOS	NO	

AL PITIDO DEL ÁRBITRO EL JUGADOR DEL EQUIPO SANCIONADO DEBE POSAR EL BALÓN EN EL SUELO INMEDIATAMENTE. SI NO LO HACE GF, O 5 M DE PENALIZACIÓN O EXPULSIÓN CON CAMBIO POR REITERACIÓN DE FALTA. SI SE PRODUCEN 5 ENSAYOS DE DIFERENCIA EN CUALQUIER MOMENTO: MARCADOR CERRADO Y OBLIGATORIEDAD DE REEQUILIBRAR LOS EQUIPOS. LOS EDUCADORES DEBEN 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 DEBE UTILIZAR OBLIGATORIAMENTE CASCO HOMOLOGADO POR LA WORLD RUGBY) JUGAR CON BOTAS MULTITACOS QUE CUMPLAN LA NORMATIVA VIGENTE. SE PROHÍBEN LAS BOTAS DE TACOS RECAMBIABLE.

CATEGORÍA M-14 (MODALIDAD RUGBY 15 – 2ª FASE RI y RII)

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. • 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 13-2ª FASE RII y RIII)

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. S 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. • 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. 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.</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). 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.	<p>Con los mismos condicionantes que en categoría senior, incluido patear a palos. 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 10 – 2ª FASE en RIII)

Nº DE JUGADORES	10 titulares, con 5 reservas el equipo que solicita jugar a R10. Fomentando la cultura de la máxima participación de todos los jugadores. Cambios ilimitados. El 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.</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 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	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).</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).</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 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 - RII)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, con hasta 10 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.	
VESTIMENTA	No es obligatorio el uso del casco. Si recomendable.	
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-18 (MODALIDAD RUGBY 13 - RII)

Nº DE JUGADORES	13 titulares, con hasta 10 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 SÉNIOR FEMENINA (MODALIDAD RUGBY 12)

Nº DE JUGADORAS	12 titulares, con hasta 11 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.

CATEGORÍA MASCULINA (MODALIDAD RUGBY 12)

Nº DE JUGADORES	12 titulares y 3 reservas, 12 cambios como máximo. Mínimo 11 jugadores para comenzar el partido. Art.17 RPC FER. El otro equipo que no ha pedido la reducción, puede tener 12 titulares y 11 reservas. Con 12 cambios.	
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 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 1,5 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 10 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 2023

CATEGORÍA FEMENINA Y MASCULINA (MODALIDAD RUGBY 15)

Nº DE JUGADORES	15 titulares y 8 reservas, 12 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 40 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.
MELÉ - SEN.FEMENNO	No podrán ser alineadas en la melé de primera línea jugadoras menores de 18 años.

- Resto de normativa la que sigue para categorías sénior según Reglamento World Rugby 2023