

REGLAMENTO DE RUGBY FORMATIVO

Rugby



JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES VALENCIA

FUNDACIÓN DEPORTIVA MUNICIPAL



RUGBY FORMATIVO BENJAMÍN M10



10VS10



56X40 m
3TX10'



Max 65 min por
½ jornada
Max 85 min por
1 jornada

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.	
ATACANTES	PERCUSIÓN: un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: GF	
	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 5m.	
DEFENSORES	Si el balón está en el suelo y es in jugable: cambio de posesión - GF contrario a 5 m.	
	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.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Los apoyos defensivos deben de llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.	
	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón- Del GF a la expulsión temporal con sustitución del jugador.	
PUNTUACIÓN	No sancionar al jugador placado cuyo balón ha tocado el suelo y hace su pase inmediatamente.	
	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 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.	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

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 recambiables, El placaje, se ejecuta obligatoriamente con los 2 brazos, a la altura de la cintura. Sin Melé ni Touch (Saque de lateral) El juego al pie esta permitido en todas sus variedades

RUGBY FORMATIVO ALEVÍN M12



10VS10



56X45 m
3TX10'



Max 65 min por ½ jornada
Max 90 min por 1 jornada

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. NO ESTÁ PERMITIDO ARRANCAR EL BALÓN DE LAS MANOS Y/O BRAZOS.	
	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 de ser 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.	
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 metros de cualquier línea.	<p>Melé educativa sin impacto: 3+2 contra 3+2</p> <p>Empuje en el eje autorizado, limitada hasta la conquista del balón (cuando el balón está detrás de los pies de una primera línea).</p> <p>Agarres de los jugadores de 1ª línea (reglas del rugby XV). Líneas de fuera de juego a 5 m</p> <p>Los jugadores «+2» se colocan en posición de 3ª línea alas, agarrados al pilar 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 arbitro 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</p> <p>El medio de melé contrario se sitúa 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.</p> <p>Final de la melé = cuando el medio de melé levanta el balón del suelo.</p> <p>La melé nunca se repite.</p> <p>Agarres incorrectos y malas posturas: GF</p> <p>Melés giradas, balón in jugable o si la seguridad obliga: GF a favor del equipo que introducía.</p>
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	<p>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</p> <p>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)</p> <p>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.</p>
TOUCH DIRECTA	Patada más allá de los 10 m. en el lugar de la patada	
TOUCH DIRECTA	Patada en la zona de ensayo o a menos de 10m. en el lugar donde salió	
TRANSFORMACIÓN/DROP/ TIRO A PALOS	NO	

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 recambiables, El placaje, se ejecuta obligatoriamente con los 2 brazos, a la altura de la cintura. El juego al pie esta permitido en todas sus variedades