



REGLAMENTACIÓN

DE JUEGO EN LAS ESCUELAS DE RUGBY

ACTUALIZADO OCTUBRE 2022



EL PLAN DE FORMACIÓN DESDE LAS REGLAS DEL JUEGO

PROPÓSITO

OBJETIVOS GENERALES

El plan de formación de jugadores y jugadoras se fundamenta en una cultura de rugby de movimiento. Los cambios propuestos en los diferentes reglamentos, tienen como objetivo poner las reglas al servicio de la formación del jugador y la jugadora, con el fin de que los deportistas tomen **más decisiones**, que haya **más participación** y que intervengan más veces en cada acción.

Para trabajar estos conceptos, necesitamos ceñirnos a los comportamientos esperados en cada etapa del jugador y la jugadora, según su nivel de juego, para proponer un **modelo pedagógico de reglamento**.

La finalidad del plan de formación no es preparar a un equipo para una competición, sino la de contribuir para formar jugadores y jugadoras que sepan actuar de manera inteligente y eficaz en las distintas situaciones de juego que se producen en un partido de rugby movilizando de manera óptima los recursos.

Aprender a jugar bien al rugby es un proceso que precisa varios años. Los jugadores y jugadoras van aprendiendo poco a poco gracias a la experiencia que van adquiriendo en los partidos y entrenamientos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Seguro: seguridad del jugador y la jugadora.
2. Objetivo: rugby de Movimiento.
3. Divertido: las reglas como potente potenciador del aprendizaje.
4. Activo: aprendizaje - enseñanza del jugador y la jugadora.



REGLAS DEL JUEGO

M6

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

CAT	PAR	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M6	5x5	TALLERES DE RUGBY: coordinación motora, juegos de habilidad (lucha, combate,				J OP					
						5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5

Juego de oposición

Juega una gran parte de la temporada con **juegos de coordinación**, **habilidades motoras** y **juegos de lucha** para minimizar el contacto y hacer que la **actividad** sea **muy divertida** y participativa para todos jugadores. Además, durante este periodo, el educador también debe trabajar la **pérdida de miedo al contacto con el suelo (terreno) y con el adversario (oponente)** porque terminará la temporada (enero a junio) con el juego de oposición (tal como se describe en la normativa). **Cualquier forma de placaje está PROHIBIDA.**

JUEGO DE OPOSICIÓN



5X5



22x15 m



**Máx 30 min
por ½ jornada
Partido 5'+ 5'**

Los niños menores de 6 años deben tener una actividad específica y no participar en todos los Festivales. **Recomendado un festival trimestral.**

Durante los Festivales, ofrecer **talleres específicos** sobre los siguientes temas:

- Habilidades motoras.
- Manejo del balón.
- Resolver problemas de contacto con el suelo.
- Resolver problemas de contacto con compañeros y oponentes.

Desarrollo de Festivales:

- Implementación de los talleres mencionados anteriormente.
- Partidos (5 vs 5) en forma de enfrentamientos por nivel y sin clasificación.

REGLAMENTO MENORES DE 6 AÑOS

RUGBY OPOSICIÓN // 3,5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	Práctica con 5 jugadores (5 vs 5)	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	22 m (zonas de ensayo no incluidas) x 15 m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	30 minutos máximos por media 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 sutitución es obligatoria. Si hay brutalidad o reiteración, expulsión definitiva.	
DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES	<ul style="list-style-type: none"> • Todo jugador puede coger el balón, correr con él, pasarlo, patearlo. • El juego al pie está permitido. • Para oponerse al portador basta con agarrarle, cogerle con las dos manos o abrazarle por la cintura (del bajo esternón hasta la cintura). Toda forma de placaje ESTÁ PROHIBIDA. • El defensor no puede disputar, arrancar o golpear el balón entre las manos del portador. • El jugador abrazado o agarrado debe pasar inmediatamente, dar el balón, patearlo o soltarlo. • El apoyo ofensivo de un portador que ha sido atrapado, puede cogerle el balón de las manos para continuar jugando. • Las percusiones están prohibidas, el portador debe buscar evadirse de sus adversarios. HAND-OFF NO PERMITIDO Y PERCUSIÓN PROHIBIDA. • Todo jugador atacante o defensor situado entre el balón y la línea de ensayo contraria, está potencialmente en fuera de juego. <p>Las acciones defensivas brutales (corbatas, empujes violentos, tardios, placajes altos, zancadillas) están prohibidas y serán penalizadas con puntapié de castigo (expulsión temporal con sustituciones del jugador sancionado)</p> <p>Cuando el portador es agarrado, el educador/árbitro indica «agarrado». Entonces el jugador debe pasar el balón.</p>	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	<ul style="list-style-type: none"> • Sin retrasar el lanzamiento del juego, se le presenta el balón a un utilizador, vigilando que sea un jugador diferente la mayoría de las veces posible. • El juego arranca cuando el jugador coge el balón, sin pitido del educador/árbitro. • Se deben favorecer las puestas en juego rápidas. • Oposición a 3 m.
SAQUE DE CENTRO TRAS ENSAYO	El equipo que recibió el ensayo, desde el centro del campo.	
SAQUE DE 22	A 3 m de la línea de ensayo	
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En el punto de la falta, a 3 m de toda línea.	
PUNTAPIÉ FRANCO		
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió, a 3 m de toda línea.	
LATERAL DIRECTO	Patada desde la zona de ensayo: por donde salió. Patada desde fuera de la zona de ensayo: en el punto del golpeo.	

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.

AL PITIDO DEL EDUCADOR ARBITRAL, EL JUGADOR SANCIONADO POSA EL BALÓN INMEDIATAMENTE EN EL PUNTO DE LA FALTA, SI NO (PUNTAPIÉ FRANCO O 3 m MÁS, O SUSTITUCIÓN SI SON FALTAS REPETIDAS).

LOS EDUCADORES VELARÁN POR EL EQUILIBRIO DE LOS EQUIPOS, SIN RESULTADOS NI CLASIFICACIONES.



REGLAS DEL JUEGO

M8

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

La siguiente tabla proporciona un cronograma con el tipo de juego establecido:

T+2 = tocado + 2 segundos – Participantes 5x5

J CO = Juego de contacto – Participantes 5x5

Cualquiera que sea la categoría, para jugadores que se inician, se recomienda comenzar la práctica de rugby respetando la regla de "Tocado + 2 segundos".

CAT	PART	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M8	5x5	T+2	T+2	T+2	T+2	JCO	JCO	J CO	J CO	J CO	J CO
		5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5	5x5

Juego de 5x5

Juega una gran parte de la temporada (septiembre a diciembre) en "tocado + 2 segundos" para desdramatizar el contacto y hacer que la actividad sea muy divertida y participativa para todos los participantes.

Además, durante este período, el educador también debe trabajar la pérdida de miedo al contacto con el suelo (terreno) y con el adversario, para poder terminar la temporada (enero a junio) con juego de contacto.

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5x5



30x20 m



Máx 50 min
por ½ jornada
Máx 75 min
por 1 jornada

- Tocar con dos manos entre cintura y hombros.
- El portador del balón tiene dos segundos para hacer un pase, sin obligación de detenerse.

JUEGO DE CONTACTO



5x5



30x20 m
Partido
8'+8'



Máx 50 min
por ½ jornada
Máx 75 min
por 1 jornada

Cuando el portador del balón está en contacto con el oponente (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El placaje debe hacerse con los 2 brazos entre la cintura y los pies.

REGLAMENTO MENORES DE 8 AÑOS

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluidas) x 20 m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	50 minutos máximo por media jornada o 75 minutos 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 puntapié franco o 5 m más o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el árbitro indica «tocado», «1», «2».	
	El portador que ha sido «tocado» tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse. Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.	
	El jugador «tocado» ya no puede utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con Puntapié franco y la defensa a 5 m.	
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros.	
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.	
	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contraatacar.	
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = PF – adversarios a 5 m y la defensa a 5 m	
	Si el «tocado» no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continúa. El árbitro puede indicar «jueguen» en caso de conflicto.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada «tocado»: comunicación verbal del árbitro «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede marcar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) tiene la opción de ensayar o pasar.	
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 por el 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 LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	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	

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 MENORES DE 8 AÑOS

RUGBY CONTACTO // 4 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluidas) x 20 m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	50 minutos máximo por media jornada o 75 minutos 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
ATACANTES	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El juego al pie está permitido.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado debe inmediatamente hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia delante (Golpe Franco, contrarios a 5m) Puede colocar la pelota hacia su campo, pero debe soltarla inmediatamente (Golpe Franco , contrarios a 5m)	
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF contrarios 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 PF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido soltado o empujado, pero sin cogerlo de las manos del portador (Golpe Franco, contrarios a 5m). Si un apoyo ofensivo va a recoger el balón soltado o empujado, se permite que los defensores compitan por la pelota que está en el suelo (ruck).	
	Los apoyos defensivos deben llegar desde su campo antes de poder jugar el balón.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF 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 5 m. 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). Se deben favorecer las puestas en juego rápidas.
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 por el 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 LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	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	

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.



REGLAS DEL JUEGO

M10

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

La siguiente tabla proporciona un cronograma con el tipo de juego establecido:

T+2 = tocado + 2 segundos – Participantes 5x5

JCO = Juego de contacto – Participantes 5x5

RF = Rugby Formativo – Participantes 10x10

Cualquiera que sea la categoría, para jugadores que se inician, se recomienda comenzar la práctica de rugby respetando la regla de "Tocado + 2 segundos".

CAT	PART	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M10	5x5	T+2	JCO	JCO	JCO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
	10x10	JCO	5x5	5x5	5x5	10x10	10x10	10x10	10x10	10x10	10x10

Juego de 5x5 / juego de 10x10

Para el inicio de la temporada, sin conocer el nivel de los participantes, se iniciará con una práctica de 5x5, (septiembre) en "Tocado + 2 segundos". Posteriormente (octubre a diciembre) en "juego de contacto". Esta forma de juego consolidará los logros en términos de lectura de juego, toma de decisiones, juego en los intervalos y la continuidad del juego. Finalmente (enero a junio) realizar el juego de 10x10 con las reglas del rugby formativo.

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5X5



30X25 m



**Máx 65 min
por ½ jornada
Máx 85 min
por 1 jornada**

- Tocar con dos manos entre cintura y hombros.
- El portador del balón tiene dos segundos para hacer un pase, sin obligación de detenerse.

JUEGO DE CONTACTO



5X5



30X25 m



**Máx 65 min
por ½ jornada
Máx 85 min
por 1 jornada**

- Cuando el portador del balón está en contacto con el oponente (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El placaje debe hacerse con los 2 brazos entre la cintura y los pies.

RUGBY FORMATIVO



10X10



**56x40 m
Partido
10'+10'**



**Máx 65 min
por ½ jornada
Máx 85 min
por 1 jornada**

- El placaje, se ejecuta obligatoriamente con los 2 brazos, a la altura de la cintura.
- Sin melé, y sin lateral.

REGLAMENTO MENORES DE 10 AÑOS

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5		
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión		
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluidas) x 25 m		
BALÓN	Talla 3		
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada u 85 minutos 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 sutitución 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.		
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el árbitro indica «tocado», «1», «2».		
	El portador que ha sido «tocado» tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse.		
	Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.		
	El jugador «tocado» ya no puede a utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.		
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros.		
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.		
	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contraatacar.		
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben de llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = PF – adversarios a 5 m y la defensa a 5 m		
	Si el «tocado» no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continua. El árbitro puede indicar «jueguen» en caso de conflicto.		
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada «tocado» : comunicación verbal del árbitro «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).		
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos . Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede marcar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) tiene la opción de ensayar o pasar.		
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?	
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	<p>GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m.</p> <p>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).</p>	
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 por el 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 LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.		
LATERAL DIRECTO	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		

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 MENORES DE 10 AÑOS

RUGBY CONTACTO // 5 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	30 m (zonas de ensayo no incluidas) x 25 m	
BALÓN	Talla 3	
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada u 85 minutos 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El juego al pie está permitido.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado debe inmediatamente hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia delante (Golpe Franco, contrarios a 5m) Puede colocar la pelota hacia su campo, pero debe soltarla inmediatamente (Golpe Franco, contrarios a 5m)	
DEFENSORES	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF 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 PF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido soltado o empujado, pero sin cogerlo de las manos del portador (Golpe Franco, contrarios a 5m). Si un apoyo ofensivo va a recoger el balón soltado o empujado, se permite que los defensores compitan por la pelota que está en el suelo (ruck).	
CONSIGNAS ARBITRALES	Sancionar inmediatamente al placador que moleste en la transmisión del balón - Del PF 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 5 m. 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). Se deben favorecer las puestas en juego rápidas.
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 por el 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 LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	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	

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 MENORES DE 10 AÑOS

RUGBY 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	
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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
ATACANTES	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El juego al pie está permitido.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado debe inmediatamente hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia delante (Golpe Franco, contrarios a 5m) Puede colocar la pelota hacia su campo, pero debe soltarla inmediatamente (Golpe Franco, contrarios a 5m)	
	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF 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 PF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido soltado o empujado, pero sin cogerlo de las manos del portador (Golpe Franco, contrarios a 5m). Si un apoyo ofensivo va a recoger el balón soltado o empujado, se permite que los defensores compitan por la pelota que está en el suelo (ruck).	
	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 PF 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 5 m. 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). Se deben favorecer las puestas en juego rápidas.
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 por el 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 LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	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	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sacionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace PF, 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 jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.

REGLAS DEL JUEGO

M12

CALENDARIO DE FORMAS DE JUEGO

La siguiente tabla proporciona un cronograma con el tipo de juego establecido:

T+2 = tocado + 2 segundos – Participantes 5x5

J CO = Juego de contacto – Participantes 5x5

RF = Rugby Formativo – Participantes 10x10

Cualquiera que sea la categoría, para jugadores que se inician, se recomienda comenzar la práctica de rugby respetando la regla de "Tocado + 2 segundos".

CAT	PART	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
M10	5x5	T+2	J CO	J CO	J CO	RF	RF	RF	RF	RF	RF
	10x10	JCO	5x5	5x5	5x5	10x10	10x10	10x10	10x10	10x10	10x10

Juego de 5x5 / Juego de 10x10

Para el inicio de la temporada, sin conocer el nivel de los participantes, se iniciará con una práctica de 5x5, (septiembre) en "Tocado + 2 segundos". Posteriormente (octubre a diciembre) en "juego de contacto". Esta forma de juego consolidará los logros en términos de lectura de juego, toma de decisiones, juego en los intervalos y la continuidad del juego. Finalmente (enero a junio) realizar el juego de 10x10 con las reglas del rugby formativo (**con MELÉ de 5 participantes**).

TOCADO + 2 SEGUNDOS



5X5



56x30 m



Máx 65 min
por ½ jornada
Máx 90 min
por 1 jornada

- Tocar con dos manos entre cintura y hombros.
- El portador del balón tiene dos segundos para hacer un pase, sin obligación de detenerse.

JUEGO DE CONTACTO



5X5



56x30 m



Máx 65 min
por ½ jornada
Máx 90 min
por 1 jornada

- Cuando el portador del balón está en contacto con el oponente (de pie o en el suelo), debe transmitir la pelota inmediatamente. El placaje debe hacerse con los 2 brazos entre la cintura y los pies.

RUGBY FORMATIVO



10X10



56x45 m
Partido
12'+12'



Máx 65 min
por ½ jornada
Máx 90 min
por 1 jornada

- El placaje, se ejecuta obligatoriamente con los 2 brazos, a la altura de la cintura.
- Melé educativa sin impacto: 3+2 vs 3+2
- Lateral: conquista disputada. 1 lanzador, 2, 3, o 4 saltadores y 1 receptor.

REGLAMENTO MENORES DE 12 AÑOS

TOCADO + 2 SEGUNDOS // 6 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 30 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada o 90 minutos 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	Cuando el portador es tocado con 2 manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el árbitro indica «tocado», «1», «2».	
	El portador que ha sido «tocado» tiene 2 segundos para hacer un pase, sin la obligación de pararse. Si el balón se pasa después de los 2 segundos, cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.	
	El jugador «tocado» ya no puede utilizar el juego al pie. Si lo hace, cambio de posesión con PF y la defensa a 5 m.	
DEFENSORES	El defensor debe tocar al portador con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros.	
	Los defensores no pueden coger el balón de las manos del portador.	
	Los defensores pueden recuperar el balón sobre intercepciones o sobre balones en el suelo para contraatacar.	
	El tocado + 2 segundos equivale a un placaje, por lo tanto, los apoyos defensivos deben llegar del lado de su línea de ensayo antes de poder jugar el balón = PF – adversarios a 5 m y la defensa a 5 m.	
	Si el «tocado» no se hace con las dos manos simultáneamente entre la cintura y los hombros, el juego continúa. El árbitro puede indicar «jueguen» en caso de conflicto.	
CONSIGNAS ARBITRALES	Validar cada «tocado»: comunicación verbal del árbitro «tocado» 1, 2 (audible para todo el mundo).	
PUNTUACIÓN	Ensayo = 5 puntos. Un jugador tocado dentro de la zona de marca puede ensayar. Un jugador tocado antes de la línea de ensayo (a 2 segundos) tiene la opción de ensayar o pasar.	
PUESTA EN JUEGO	¿DÓNDE?	¿CÓMO?
SAQUE DE CENTRO	En el centro del campo.	<p>GF a 5 m de toda línea. Defensa a 5 m.</p> <p>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).</p>
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 por el 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 LATERAL INDIRECTO	En el punto por donde salió. Si el balón sale por balón muerto por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario en el punto donde se pateó inicialmente.	
LATERAL DIRECTO	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	

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 MENORES DE 12 AÑOS

RUGBY CONTACTO // 6 m por jugador

Nº DE JUGADORES	5 contra 5	
SUSTITUCIONES	Ilimitadas durante las paradas del juego y/o durante una lesión	
CAMPO	56 m (zonas de ensayo no incluidas) x 30 m	
BALÓN	Talla 4	
TIEMPO DE JUEGO	65 minutos máximo por media jornada o 90 minutos 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
ATACANTES	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario. Sanción: PF	
	Cuando el portador esté en contacto con el adversario (de pie o en el suelo), debe transmitir el balón inmediatamente. El juego al pie está permitido.	
	El portador no debe adelantar el tronco hacia delante en el momento del contacto- PF contrarios a 5 m.	
	El portador que ha sido placado debe inmediatamente hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia delante (Golpe Franco, contrarios a 5m) Puede colocar la pelota hacia su campo, pero debe soltarla inmediatamente (Golpe Franco, contrarios a 5m)	
DEFENSORES	Si el balón está en el suelo y es injugable: cambio de posesión - PF 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 PF a la expulsión con sustitución del jugador.	
	Los defensores pueden recuperar una vez que el balón ha sido soltado o empujado, pero sin cogerlo de las manos del portador (Golpe Franco, contrarios a 5m). Si un apoyo ofensivo va a recoger el balón soltado o empujado, se permite que los defensores compitan por la pelota que está en el suelo (ruck).	
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 PF 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 5 m. 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). Se deben favorecer las puestas en juego rápidas.
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 por el 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 por el juego al pie, el balón vuelve al equipo contrario 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	

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 intercambiables.



REGLAMENTO MENORES DE 12 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 o 90 minutos 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 puntapié franco o 5 m más, o sustitución si son faltas repetidas.	
	PERCUSIÓN : un portador no debe percutir voluntariamente a un adversario . Sanción: PF	
PLACAJE	El placaje debe ser 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- PF 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 prohibidos 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 m de la línea de ensayo.	Puntapié franco. Adversario a 5 m.
ADELANTADO O BALÓN INJUGABLE	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	<ul style="list-style-type: none"> • 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 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 educador acompañante da las consignas sin impacto: 1 CROUCH, 2. BIND, 3. SET • El medio de melé introducirá el balón sin retrasos. El árbitro intervendrá inmediatamente en caso de inestabilidad de la melé : PF • 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. • Final de la melé = cuando el medio de melé levanta el balón del suelo. • La melé nunca se repite. • Agarres incorrectos y malas posturas : PF • Melés giradas, balón injugable o si la seguridad obliga: PF a favor del equipo que introducía.
PUNTAPIÉ DE CASTIGO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Contrario a 5 m.
PUNTAPIÉ FRANCO	En el lugar de la falta a 5 m de cualquier línea.	Puntapié franco. Contrario a 5 m. Sin opción de pedir melé.
SALIDA A LATERAL O LATERAL INDIRECTO	Por el lugar donde salió, a 5 m mínimo de la línea de ensayo	<ul style="list-style-type: none"> • Lateral = Conquista disputada.. • 1 lanzador, 2, 3 o 4 saltadores y 1 receptor. • Para los defensores, en espejo de los atacantes (lanzador, saltador, receptor). • Sin ayudas a los saltadores. • Primer jugador del alineamiento a 3 m. Final del alineamiento, determinado por el jugador al cierre, que debe estar a 10 m de la línea de lateral. • El jugador opuesto al lanzador a 2 m del alineamiento (en lo ancho y en lo profundo). • Los receptores 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.
LATERAL DIRECTO	<p style="text-align: center;">Patada más allá de los 10 m: en el lugar de la patada</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Patada en la zona de ensayo o a menos de 10 m: en el lugar donde salió</p>	
TRANSFORMACIÓN/ DROP/TIRO A PALOS	NO	

- Al pitido del árbitro el jugador del equipo sancionado debe posar el balón en el suelo inmediatamente. Si no lo hace PF, 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 jugar con botas multitacos que cumplan la normativa vigente. Se prohíben las botas de tacos recambiables.



FERugby

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY